

MEGA FUN

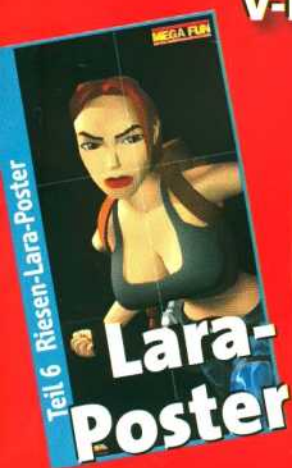
Das Magazin für mehr Konsolenspaß.

4/99
DM 5,90

NINTENDO · SEGA · SONY

Rennspiel-Offensive '99

► Ridge Racer Type 4, Gran Turismo 2, Sega Rally 2, V-Rally 2



Populous: The Beginning PS

► Götterdämmerung: Echtzeit-Strategie von EA

Castlevania N64

► Konamis Kult-Adventure im Test

Croc 2 PS

► Die grandiose Fortsetzung

Metal Gear Solid PS

► Komplettlösung: Sämtliche Geheimakten gelüftet

& tricks zum Sammeln

tips

Turok 2, Populous III, KKND2 Krossfire, Akuji the Heartless, Pocket Fighter, Rally Cross 2, Asteroids, Rival Schools, Psybadek u.v.m.



TUROK

SEEDS OF EVIL™

JAG E.DAS BÖSE



Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2; SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielewelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 6 gigantischen Welten und Monstern, daß dir das Blut getriert.



NEH! LEVEL

10 von 10

95%



94%



92%



90%



Note 1



TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All others characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.™ & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN



DUMM gelaufen

„Jungs, ich habe ja schon viele Rennen miterlebt, aber noch kein derartig chaotisches wie dieses!“ Mit diesem Superlativ der besonderen Art verabschiedete sich der Rennleiter unserer allseits beliebten Go-Kart-Bahn in Gollhofen, die wir zusammen mit den PlayStation-Games-Kollegen vor kurzem wieder einmal unsicher machten. Die Kombination aus erfahrenen und ehrgeizigen Teilnehmern und absoluten Greenhorns blieb nicht ohne Folgen. Fliegengewicht Raoul (57 kg) von der PSG lernte derart drastisch die Kräfte der Fliehkraft kennen, dass gleich zwei Mitarbeiter ihn aus der Gummireifen-Begrenzung rausschälen mussten. Unterdessen ignorierte das vordere Feld konsequent das gelbe Warnlicht, so dass allzu oft ein Pace-Car unseren ungezügeltsten Ehrgeiz im wahrsten Sinne des Wortes drosselte. Fazit: Wir kommen wieder!!!



Mehr Service am Leser

Unter diesem Motto steht voll und ganz die April-Ausgabe. Wir sind nach dem überaus erfolgreichen Neustart der Mega Fun mal wieder in uns gegangen. Um euch noch mehr Informationen und packende Screenshots zu präsentieren, haben wir die Schriftgröße sowie den Zeilenabstand verkleinert. Eine unscheinbare Maßnahme mit einer großen Wirkung. Auf eine Testseite zum Beispiel passen nunmehr rund 30% mehr Text und Bilder - ein deutliches Mehr an Lesespaß und Bildervergnügen. Es gibt allerdings auch eine schlechte Nachricht. Die gute alte Referenz-Seite gibt es nicht mehr (Friede seiner Asche). Die gute Nachricht: Sie wird fortan durch die Doppelseite „Best of Mega Fun“ abgelöst. Es handelt sich im Prinzip um eine stark erweiterte Bestenliste, in der wir die attraktivsten Titel für JEDES Genre auflisten, feinsäuberlich getrennt nach System freilich. Selbst die empfehlenswertesten Peripherie-Geräte sind hier zu finden - die ultimative Nachschlageseite somit für alle Unentschlossenen und Wertungsfans. Wir haben diese Erneuerung außerdem als willkommenen Anlass benutzt, um einige Wertungen der aktuellen Zeit anzupassen. Es gab aber nicht nur Abwertungen, sondern auch einige nachträgliche „Beförderungen“. Nach längeren Diskussionen kamen wir zum Beispiel zu der Einsicht, dass die Wertung zu Zelda mit 96% einfach nicht dem perfektesten Videospiel aller Zeiten gerecht wird, und wir uns deshalb nicht scheuen sollten, die zugebenermaßen astronomisch hohe Wertung von 98% zu vergeben. Ferner überstimmten wir Swen bei seiner höchst strittigen

F-Zero-X-Wertung und geben dem Highspeed-Racer seine wohlverdienten 84% wieder zurück. Dies sind nur zwei von unzähligen neuen Wertungen, die durch stundenlange Debatten zustande gekommen sind. Wir sind gespannt, wie diese neue Rubrik bei euch ankommt. Themawechsel: Anhand unseres wahrhaft spirituellen Bildes erkennt ihr, dass wir einen neuen Mitarbeiter in unserer Runde haben. „Peta“ arbeitete zuvor als Layouter bei einem Stadtmagazin, ehe er bei uns die Arbeit mit seinem Hobby verbinden konnte. Seine erste Amtshandlung bestand allerdings darin, sich sofort einen Dreamcast zu ordern. Die quälend langen Tage bis zum Eintrudeln des heiß begehrten Gerätes waren für den Videospield-Junkie nur schwer zu ertragen. Im redaktionellen Bereich hielt uns währenddessen die geradezu inflationäre Menge von Rennspiel-Hochkarättern bei Laune. Das Preview-Feld liest sich wie das Who-is-who des Rennspiel-Genres: Gran Turismo 2, Ridge Racer Type 4 (unser Spiel des Monats), V-Rally 2, Need for Speed IV sowie ein extralanger Bericht über die spielerisch grandiose Dreamcast-Konvertierung von Sega Rally 2. Aber auch fernab des virtuellen Asphalt haben wir eine Menge Titel auf 116 Seiten gepackt. Egal ob die Ulk-Prügelei Smash Brothers (N64), Jump&Run-Kult bei Rayman 2 oder feinste Strategiekost durch Populous: The Beginning (PS), es dürfte für jeden etwas dabei sein. In diesem Sinne wünschen wir euch unterhaltsame Lesestunden.
Euer Mega-Fun-Team



neuheiten

Dreamcast
 Sega Rally 2 10

PlayStation
 Attack of the Saucerman 30
 Bloody Roar 2 38
 Centipede 35
 Croc 2 32
 Destrega 29
 Discworld Noir 34
 Gran Turismo 2 20
 Hard Edge 36
 Le Mans 24 16
 Need for Speed IV 23
 Smash Brothers 39
 Sports Car GT 22
 UEFA Championsleague 37
 V-Rally 2 6
 Wheel Nuts 31

Nintendo 64
 Rayman 2 26

In Arbeit (Shorties) 40

test

PlayStation
 Asterix 66
 Castlevania 56
 Eliminator 54
 Global Domination 54
 NHL Face Off '99 60
 KKND 2 52
 Live Wire! 54
 Premier Manager 60
 Pool Hustler 60
 Populous: The Beginning 62
 Ridge Racer Type 4 44
 Street Sk8ter 67
 Shanghai the Valor 61
 Swing! 61
 Tai Fu 68
 Tiger Woods '99 55

Nintendo 64
 All Star Tennis '99 55
 Mario Party 64 50

erste hilfe

PlayStation
 A-Train 92
 Ace Combat 2 92
 Actua Soccer 90
 Advan Racing 92
 Akuji the Heartless 90
 Asteroids 92
 Bio F.R.E.A.K.S. 92
 Blast Radius 92
 Blasto 92
 Blaze & Blade 92
 Cardinal Syn 92
 Chill 92
 Colin McRae Rally 92
 Colony Wars: Vengeance 92
 Constructor 92
 Cool Boarders 92
 Destrega 93
 Disruptor 92
 Ehrgeiz 91
 Eliminator 91
 Felony 11-97 93
 G-Police 91
 Gran Theft Auto 93
 KKND Krossfire 106
 Lucky Luke 90
 Metal Gear Solid 94
 NBA Jam Tournament 93
 NHL '99 93
 Ninja-Shadow of Darkness 91, 93
 Oddworld: Abe's Exoddus 93
 Pocket Fighter 93
 Populous: The Beginning 102
 Psybadek 93
 Rally Cross 2 90
 Ridge Racer Revolution 93
 Rival Schools 93
 R-Type Delta 90
 Running Wild 90
 Small Soldiers 91

Der Arcade-Hit jetzt für Zuhause: Sega Rally 2

Heiße Reifen und staubige Pisten auf 6 Seiten!

ab Seite 10



ab Seite 20

Gran Turismo 2
 SCED will mit dem Sequel zu ihrem Referenzrenner noch einen draufsetzen und der PlayStation ein weiteres Renn-Highlight beschreiben. Erste Fakten und Screenshots des Nachfolgers haben wir auf zwei Seiten für euch zusammengefasst



erste hilfe

PlayStation
 Soul Blade 93
 Syndicate Wars 93
 Test Drive 4x4 91
 Test Drive 5 93
 Tiger Woods '99 90
 Time Commando 93
 TOCA 93
 Victory Boxing 2 93
 Warcraft 2 93
 WCW/NWO Thunder 90
 Wild 9 93
 X-Games Pro Boarder 90
 Zero Devide 2 93

Nintendo 64
 Turok 2 89
 Zelda - Ocarina of Time 105

rubriken

Börse 111
 Ihr über uns 80
 Importe 70
 Inserentenverzeichnis 113
 Leserecke 78
 Referenzen 72
 Spielhölle 86
 Spielwaren-Messe '99 74
 Technik Ecke 82
 Vorschau 114
 Weihnachtsgewinnspiel 84
 Wegweiser 4
 Wir über uns 3
 Zockerkönig 87

ab Seite 44



Ridge Racer Type 4
 Rennspielfantasien werden im vierten Teil der Rennspiel-Saga befriedigt. Noch nie durften solch detailliert gestaltete Rennstrecken bewundert werden, über die ihr mit den berühmten Namco-Fahrzeugen brettert. In unserer 6-Seiten-Jahresinspektion haben wir den Racer auf Herz und



ab Seite 62
Populous: The Beginning
 Bullfrogs neuester Geniestreich erfüllt zumindest virtuell Träume. Der Strategie-Hammer erlaubt euch ei-





Wo die Welt noch in Ordnung ist: In den Replays darf man sich die wunderschönen Landschaften mal in Ruhe ansehen



Just cruisin': Es ist schon fast zu schade, bei solchen Abendstimmungen das Gaspedal bis zum Boden durchzudrücken



Rallye-Feeling in den Kurven: Das macht den Spaß eines jeden Racers aus – mit Volldampf um die Ecken bügeln

V-Rally 2

PlayStation Rennspiel Nach der ein wenig enttäuschenden N64-Umsetzung des PlayStation-Klassikers V-Rally will Infogrames wieder kräftig auf der Sony-Konsole abräumen

Infogrames V-Rally geht mittlerweile nach dem ersten Teil (siehe Mega Fun 7/97) und der N64-Version V-Rally Edition 99 (1/99) zum dritten Mal mit seinem Racing-Aushängeschild an den Start. Da jedoch kein anderes Genre dermaßen dicht und zugleich hochklassig besetzt ist wie das Rennspiel-Fragment, muss sich ein Hersteller schon etwas einfallen lassen, um von der Konkurrenz nicht

überrollt zu werden. Besonders in den Zeiten, wo die Zeichen in Japan auf Wechsel stehen, will Sony natürlich mit erstklassigen Spielen, wie Ridge Racer Type 4 und Gran Turismo 2, den Durchbruch des Dreamcast verhindern. Da Konkurrenz bekanntlich das Geschäft belebt, steht Infogrames unter einem Druck, den die Firma in solcher Form beim N64-V-Rally nicht verspürt haben dürfte.

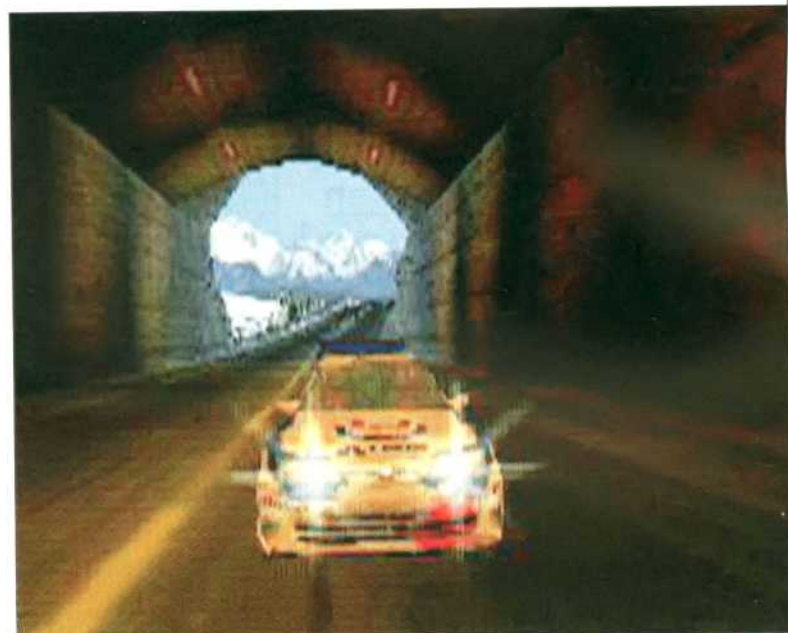


Natürlicher Rückwärtsgang: Noch nie gab es dermaßen steile Berganstiege zu meistern wie in V-Rally 2. Habt ihr den Gipfel erklommen, geht es auf der anderen Seite um so schneller wieder runter

Spielablauf: Rallye-Freuden für Rallye-Freunde

V-Rally 2 wird ähnlich wie seine Vorgänger ebenso Rundkurse wie einmalige Etappen-Strecken bieten. Bei letzterer Variante kommt es durchaus vor, dass man rund fünf Minuten unterwegs ist, ohne wiederholende Strecken-Passagen zu entdecken. Allein das ist schon eine große Herausforderung und erst recht, wenn man

sich die Mammutzahl von angekündigten 92 Strecken vor Augen führt! Dagegen hört sich die Fahrzeuganzahl mit "nur" 20 PS-Schleudern recht mickrig an. Natürlich fallen bei einer solchen Vielfalt die Streckenunterschiede um so mehr ins Gewicht. Asphalt, Eis, Matsch, Sand und Schotter werden dem Rallye-Ass ordentlich zu Leibe rücken. Und jeder, der bereits das Vergnügen hatte, einen der Vorgänger



Licht einschalten! Bei Tunneldurchfahrten werden die neuen Light-Sourcing-Effekte besonders stark in Anspruch genommen

Vergleich

Rennspielneuheiten '99

V-Rally 2

ab Seite 6

Sega Rally 2

ab Seite 10

Gran Turismo 2

ab Seite 20

Genre	Straße+Rallye/Simulation	Straße+Rallye/Fun+Simulation	Straße/Simulation
Hersteller	Infogrames	Sega (AM12)	Polyphony Digital
Erscheint	Juni	erhältlich (jp), 3. Quartal (dt)	2. Quartal (jp), 3. Quartal (dt)
System	PlayStation	Dreamcast	PlayStation
Spieler	1-4	1-4	1-2
Strecken	Splitscreen, Link 92	Splitscreen, Link, Internet 17	Splitscreen 12+
Fahrzeuge	20	20	400+
Steuerung	digital, analog, Lenkrad	digital, analog, Lenkrad	digital, analog, Lenkrad
Vibrations-Feature	ja	tba.	ja
Fahrverhalten	V-Rally ist ein Racer, der nur sehr schwer in den Griff zu bekommen ist. Aber gerade das macht den Reiz dieses Spiels aus.	Kaum ein anderer Racer sorgt für so viel Rennspaß in den Kurven. Alle Boliden wirken absolut realistisch.	Gehört zu den realistischsten Racern überhaupt. Trotz seiner enormen Wagnervielfalt hat jedes Auto seine Unterschiede.
Fahrzeugeinstellungen	sehr gut	sehr gut	super
Besonderheiten	CD-Doppelpack, Add-on-CD-Unterstützung, Streckeneditor	erstklassige Arcade-Umsetzung, Internet-Unterstützung	PoketStation-Unterstützung
Erster Eindruck	nicht möglich	super	super



Satter Hüpfen: Durch gezielte Sprünge kann man nachfolgenden Unebenheiten und Pfützen ausweichen. Das spart ordentlich Zeit!

zu spielen, weiß, was auf ihn zukommt. V-Rally gehört zweifelsohne zu den anspruchsvollsten Rennspielen auf dem Markt. Die Steuerung ist irrschwer, aber nicht unfair. Kurven müssen exakt mit dem richtigen Winkel und der richtigen Geschwindigkeit angefahren werden, sonst gibt es einen Freiflug in den Graben. Das könnte auch einer der Gründe gewesen sein, warum sich V-Rally nicht auf dem breiten Massenmarkt durchgesetzt hat. Für Anfänger war der Titel doch eine Spur zu abschreckend. Daher wird über einen "entschärften" Modus für V-Rally-Greenhorns nachgedacht. Genau um diesen Spieltrieb zu entsprechen, wurde eine weitere Neuheit in das Spiel integriert: der Streckeneditor. Mit ihm ist es möglich, seine eigenen Kurse mit frei wählbaren Wetterbedingungen und Bodenbelägen zu erschaffen.

Technik: Konsequent getunt und ausgereizt

Nach knapp zwei Jahren Programm-entwicklung darf man sicher einige entscheidende Verbesserungen im technischen Bereich erwarten. Allerdings die Grafik-Engine hinterlässt bereits in dieser frühen Vorabversion einen sehr guten, ausgereiften Eindruck. In V-Rally 2 sind wesentlich mehr Details und animierte Objekte zu bewundern als noch im ersten Teil. Die Fahrzeuge wirken alle viel plastischer bzw. realistischer und die Lichteffekte der Scheinwerfer oder Sonneneinflüsse machen diesen Racer zu



Kopf-an-Kopf-Rennen: Wahlweise darf im Zwei-Spieler-Modus per horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm um die Wette gefahren werden. Bisher leider ohne Computergegner



einem Augenschmaus. Wie gesagt, allein eine verbesserte Engine und aufgebohrte Features werden V-Rally 2 zu keinem Spitzenprodukt unter den Rennspielen machen. Daher hat Infogrames sich noch einige nette Überraschungen einfallen lassen. So wird das Spiel aller Voraussicht nach mit zwei CDs ausgeliefert werden. Zum einen um die üppigen Strecken- und Fahrzeugdaten unterzubringen, und zum anderen damit V-Rally zu zweit per Linkkabel gespielt werden kann! Das bedeutet im Klartext, dass man sich nicht zwei Versionen zulegen muss, um V-Rally im Link-Modus (mit zwei PlayStations und zwei Fernsehern) zu spielen. Endlich denkt jemand mit! Es werden also bis zu vier Personen zur selben



Nur Fliegen ist schöner: An alle Elemente des knallharten Rallye-Sports, wie weite spektakuläre Sprünge und staubige Strecken, wurde gedacht



Vergleich Rennspielneuheiten '99	Sports Car GT Seite 22	Need for Speed IV Seite 23	Le Mans 24 ab Seite 16
Genre	Straße/Simulation	Straße/Fun	Straße/Simulation
Hersteller	Electronic Arts	Electronic Arts	Eutechnyx
Erscheint	März	März	Mai
System	PlayStation	PlayStation	PlayStation
Spieler	1-2	1-2	1-2
Strecken	Splitscreen 10+	Splitscreen 8+	Splitscreen 6
Fahrzeuge	30+	12+	40+
Steuerung	digital, analog, Lenkrad	digital, analog, Lenkrad	digital, analog, Lenkrad
Vibrations-Feature	ja	ja	ja
Fahrverhalten	Sehr realistisch und anspruchsvoll. Der Spieler soll gezwungen werden, das Fahrwerk zu tunen.	Actionbetont! Meistens brettert ihr mit Vollgas über die Strecken. Gelegentliche Drift-Einlagen.	akkurate Simulation des legendären 24-Stunden-Rennens
Fahrzeugeinstellungen	sehr gut	dürrtig	gut
Besonderheiten	die erste Simulation mit der Sports-Car-GT-Lizenz	Ihr agiert wahlweise als Polizei oder als Verkehrssünder (Hot-Pursuit-Modus).	Tageszeiten- und Wetteränderungen in Echtzeit, 16 Wagen gleichzeitig auf der Strecke
Erster Eindruck	nicht möglich	sehr gut	super



Steinerne Unterstände: Ganze Felsformationen ragen über die Piste. Gerät man der Wand zu nahe, bekommt man ein beklemmendes Gefühl



Auf der Piste: Manche Rennkurse sind sehr weiträumig gehalten, so wie diese normale Fahrbahn mit zwei Spuren

Wusstet ihr schon ...?

...dass V-Rally selbst nach zwei Jahren noch immer einer der bestverkauften Titel für die PlayStation ist?



Detailbesessen: Selbst auf so unscheinbare Dinge wie die Signalmarkierung an den Seitenstreifen wurde gedacht



Nur für PKW: Die flachen Brückenunterführungen erhöhen den Geschwindigkeitsrausch nachträglich

Zeit (Splitscreen und Link gleichzeitig) gegeneinander antreten dürfen. Übrigens darf der Splitscreen, wie bereits aus den Vorgängern bekannt, wahlweise horizontal und vertikal eingestellt werden. Wem das immer noch nicht genügt, den sollte die neue Möglichkeit von so genannten Add-on-CDs aufhorchen lassen. Zu V-Rally werden Zusatz-CDs erscheinen, auf denen neue Strecken und Wagen enthalten sind. Ob es diese Silber-scheiben als Beilage zu Zeitschriften oder als käufliche CDs geben

wird, konnte man von Infogrames während der Spielwarenmesse in Nürnberg noch nicht erfahren. Man werde erst einmal den Markt beobachten und überprüfen, inwiefern die PlayStation-Kundschaft für solch eine Möglichkeit zugänglich ist.



Klimaanlage serienmäßig: Man kann förmlich die Wüstenhitze spüren bei solchen Sonnenuntergängen



Achtung Steinschlag! Wer diese Passage zu weit rechts anfährt, braucht sich über unsanfte Sprünge nicht zu wundern

Erster Eindruck: Durch immensen Umfang zur Poleposition?

Infogrames scheint es mit ihrem Hoffnungsträger V-Rally 2 wissen zu wollen. So viele Strecken, Optionen und Ausbaumöglichkeiten gab es bisher in keinem anderen Konsolen-Racer zu bewundern. Bleibt nur zu hoffen, dass die PlayStation-Gemeinde die fast genialen Genre-Innovationen (Streckeneditor und Link-Bonus-CD) honorieren wird. Die Add-on-Idee kann man sicher mit gemischten

Gefühlen betrachten. Einerseits ist es eine Neuheit, die bisher von keinem anderen Racing-Titel unterstützt wurde, zum anderen fragt man sich, warum die Fahrzeuge und Strecken, die dann als Zusatz kommen, nicht schon von vornherein dem Spiel angefügt waren. Allerdings wird sich der Sinn oder Unsinn der Add-on-CDs wie alles Neuartige in diesem Geschäft an der Akzeptanz der Käufer messen lassen. Denn selbst bei Rennspielen steht Quantität nicht vor Qualität, weshalb sich die zweite Version von V-Rally auch erst einmal auf unseren harten Mega-Fun-Teststrecken beweisen muss.
(Swen)



PlayStation

Hersteller: Infogrames
Fakten: 92 Strecken, 20 Fahrzeuge, Dual-Shock, Link-Option, 2 CDs, Add-on-CD-Schnittstelle

Ersteinst: Juni

Erster nicht mögl. Eindruck



MLC GmbH
Jahnstr. 59

47506 Neukirchen-Vluyn

Wir führen: > PSX > N64 > DVD > Dreamcast > PC-CDROM > Game Boy

MLC GmbH
Neuer Wall 2-4

47441 Moers (Zentrum)

Mo - Fr: 10.00 - 19.00 Uhr, Samstags: 10.00 - 14.00 Uhr

Internet: <http://www.mlc-gmbh.de>

02845-98330

FAX Bestellung: 02845-983323 / 983315

GAME DES MONAT'S



94.95

AKTUELLE TOP-HITS

Bugs Life	86.95
Kuaji the Heartless	95.95
Box Champions	89.95
Breath of Fire 3	89.95
Cool Boarders 3	84.95
Crash Bandicoot 3	84.95
Glover	84.95
KND Krossfire	84.95
NBA, FIFA, NHL 99	89.95
Parasite Eve US	119.95
Premiere Manager 99	84.95
Resident Evil Platinum	35.95
Roll Cage	95.95
Tiger Woods 99	94.95
Tomb Raider 3	97.95
Trap Gunner	119.95
WCW vs. NWO Thunder	89.95
Wild Arms	84.95

Unbedingt Vorbestellen

Clayfighter Extreme	82.95
Dreams	94.95
Driver	96.95
F1 Racing	82.95
Global Domination	86.95
Kensei	94.95
Kunite: Fihgters Edge	99.95
Need for Speed 4	89.95
Pool Hustler	95.95
Puma Street Soccer	89.95
Racing Simulation 2	84.95
Rally Cross 2	86.95
Resident Evil 3	99.95
RC Stunt Copter	82.95
Ridge Racer Type 4	99.95
The Granstream Saga	77.95
Zork Nemesis	86.95

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM UMBAU**

!! mit voller Garantie !!

299.95



Standard mit 2 D.S. Pad's	269.95
Multinorm mit 2 D.S. Pad's	329.95
*** + RGB + 8Meg MemCard	349.95

12 x 25.-Finanzierung**

DOUBLE SHOCK PAD

2 Motoren Technik

- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis...

34.95

HF PAL/NTSC BOOSTER

- NTSC/Pal Konverter (Video Chinch)
- HF Modulator (NTSC in Farbe)
- Stereo Output

49.95

1M MEMORY -CARD

15 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

15.95

8M MEMORY -CARD

120 Slot Playstation Memory Card

Erhältlich in verschiedenen Farben

29.95

PANTHER

Special Weapon Light Gun

Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel.

49.95

D.SHOCK-RACING WHEEL

119.95

PSX CD-Hülle PSX CD-LFW PSX-CDBOX PSX-MAUS



RGB-Audio/Gcon Kabel	19.95	PSX Classic Joypad	15.95
Link Kabel	14.95	Lenkrad + Pedale (Rumble)	119.95
Pad Verlängerungskabel	14.95	72 Meg Memory Card	79.95
Antennen RF-Kabel	19.95	Tasche+Pad+Memory Card	69.95

Nintendo 64 --- Nintendo 64

GAME DES MONAT'S



129.95

Unbedingt Vorbestellen

All Star Tennis 99	99.95
All Star Baseball 2000	109.95
Beetle Adv. Racing	104.95
Centipede	149.95
Charlie Blast's Territory	84.95
Duke Nukem:Zero Hour	129.95
Fifa Soccer 99	114.95
Geomon 2	145.95
Jet Force Gemini	106.95
NBA Pro 99	145.95
NFL Blitz	111.95
NHL Pro 99	145.95
Racing Simulation 2	107.95
Snowboard Kids 2	84.95
South Park	99.95
Twisted Edge Snowb.	106.95
Vigliante 8	124.95

Nintendo 64 --- Nintendo 64

N64 + MARIO64 + RGB + RUMBLE P.

279.95

Finanzierung** 12 x 25.-

N64 + Mario + RGB + 2. Joypad + R.P.	299.95
N64 + Mario + Turok 2 + RGB + R.P.	349.95

AKTUELLE TOP-HITS

Banjo & Kazooie	84.95
Ex64 Enter the Gecko	127.95
Mario Party	84.95
Micro Machines64 Turbo	145.95
Nuclear Strike	145.95
Penny Racers	145.95
Rat Attack	129.95
Road Rash	145.95
Rush2 - Extreme Racing	145.95
Star Wars: Roque Sqadr.	106.95
Superman	145.95
Survivor Day One	145.95
Turok 2	84.95
Turok 2 (Uncut)	94.95
Virtual Pool	99.95
WCW vs NWO Revenge	126.95
Extreme G-II	98.95
Zelda 64	107.95

Ihre Vorteile

- ✓ Konsequent niedrige Preise
- ✓ Über 15.000 Artikel in unserer Datenbank
- ✓ Schnelle Lieferung per Nachnahme oder Abrechnung per Kreditkarte Auf Wunsch auch per Fast-Express.
- ✓ Im Garantiefall: Auf Wunsch Abholservice durch unseren Paketdienst.
- ✓ Über 7 Jahre Erfahrung im Versand von Unterhaltungselektronik - europaweit über 30.000 zufriedene Kunden.

POWER SHOCK PAD

Analoges N64 Joy-Pad mit Rumble-Funktion.

39.95

N64 SPIELE-BOX

Klemmsystem für Modul und ausreichend Platz für Spieleanleitung.

2.95

Banjo & Kazooie S.Berater	24.95	Memory Card 1meg	29.95
Game Buster (Act. Replay)	99.95	Memory Expansion Pack	69.95
Infrarot Joypad	79.95	Memory Card 8meg	79.95
Joypad SV-303 Interact	39.95	Power Flash (N64/GB)	99.95
Joypad SV-362 3D Shark	59.95	Rumble Pak	24.95
Joypad SV-304 Plus	49.95	Super Mario S.Berater	24.95
Lenkrad LX4 mit Rumble F.	119.95	Ultrasracer 64 SV-384	64.95
Lenkrad Thrustmaster F1	159.95	Universal Adapter	79.95
Lenkrad V3-Racing Wheel	124.95	Yoshi S.Berater	24.95
Lenkrad Vortex 64 SV-382	99.95	Zelda S.Berater	24.95

DREAMCAST



699.95

Blue Stinger	149.95
Cool Boarders	149.95
Evolution	149.95
Elemental G.G.	149.95
Goodzilla	139.95
Pen Pen Triathlon	149.95
Incoming	139.95
Sega Rally 2	149.95
Sengoku Turb	149.95
Seventh Cross	139.95
Sonic Adventure	149.95



Jetzt geht's rund! Die Gegner abzuletern während einer Sega-Rally-Kurvendurchfahrt gehört zum Besten, was das Racing-Genre zu bieten hat



Three, two, one, GO! Vor dem Rennen sollte man sich das Streckenprofil gut einprägen. Ohne die nötige Planung sind Bestzeiten unmöglich



Enttäuschend: Der Zwei-Spieler-Modus präsentiert sich technisch leider auf durchschnittlichem Niveau und zieht den Gesamteindruck nach unten

Sega Rally Championship 2

Dreamcast Rennspiel In Japan steht nun endlich die lang erwartete Konvertierung des Arcade-Racers für Dreamcast in den Läden. Jedoch spendierte Sega seinem Aushängeschild weitaus mehr Features, als der normale Spielhallengänger jemals zu sehen bekommt

Es gibt nur sehr wenige Spiele, die es gleichzeitig zu weltweitem Ruhm in der Spielhalle und auf einer Konsole gebracht haben. Arcade-Spezialist Sega stellt mit den Titeln aus den eigenen AM-Abteilungen den Bärenanteil. Neben der AM2-Beat-'emUp-Reihe Virtua Fighter (siehe Mega Fun 2/99), Daytona USA Championship oder diversen in Deutschland meist indizier-

ten Lightgun-Spielen gibt es noch den weltberühmten Sega-Rally-Championship-Automaten. 1995 adaptierte Sega den Arcade-Blockbuster für den damals noch frischen Saturn. Diese Umsetzung gilt selbst bis heute als eine der besten, die jemals für eine Konsole angefertigt



Dicke Suppe: Einige Strecken werden durch schlechte Sichtverhältnisse, wie Nebel oder Regen, um einiges schwieriger

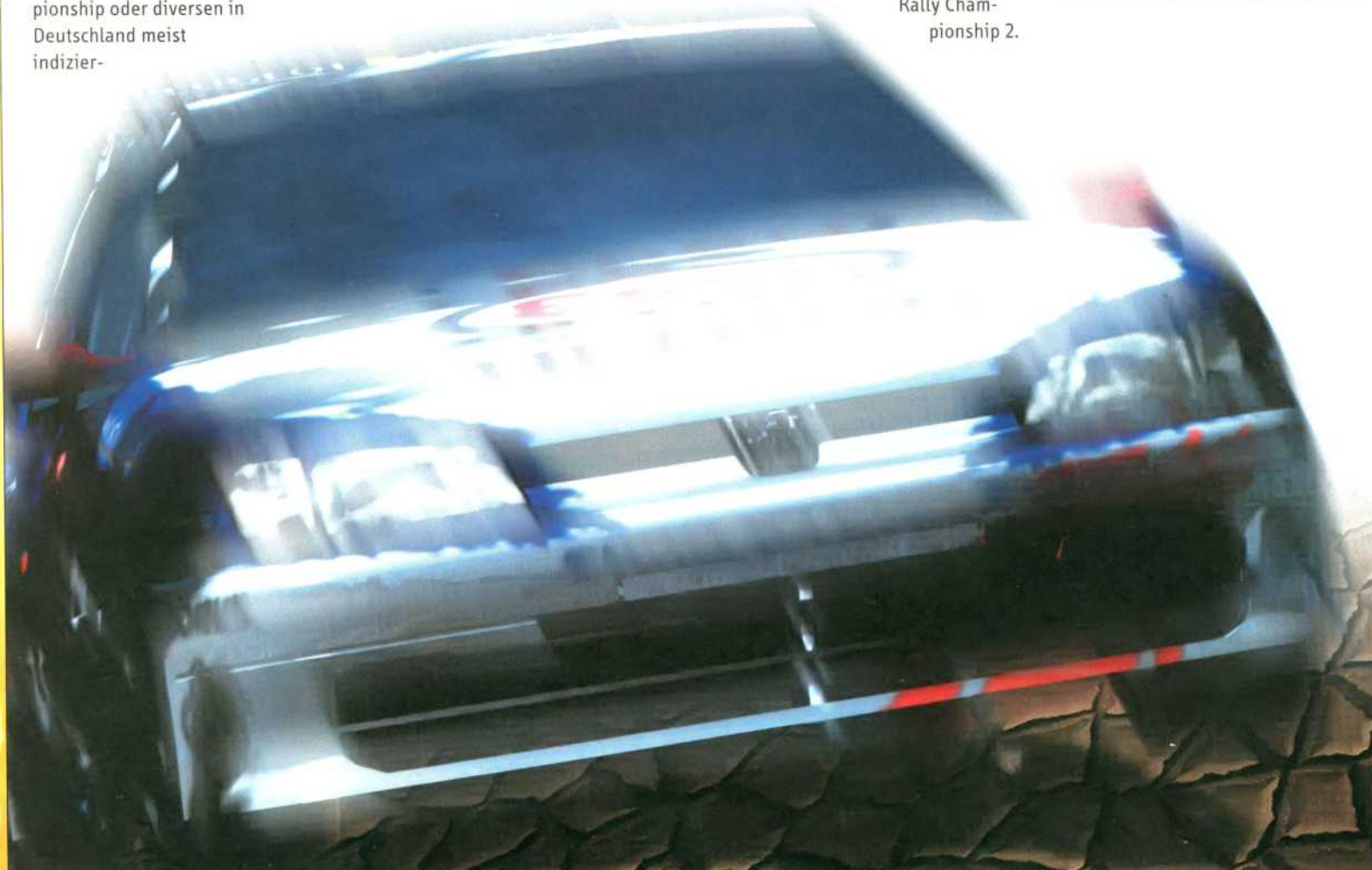


Revolutionär: Mit der Netzwerk-Option können sich bis zu vier Spieler aus aller Welt gleichzeitig zu einem Rennen treffen

wurden. Deshalb ist es kaum verwunderlich, dass dieser Racer zu einer der bestverkauften Saturn-CDs überhaupt wurde. Sega Rally stand für perfektes Fahrgefühl, intelligentes Streckendesign und packendes Gameplay. Nun, nachdem Dreamcast mit durchschnittlichem Erfolg im Land der aufgehenden Sonne gestartet ist, setzt Sega of Japan voll auf ihr stärkstes Zuggpferd, den Nachfolger Sega Rally Championship 2.



Background-Informationen: Dank der „Car-Profiles-Option“ gibt es die genauen technischen Daten zu jedem Auto per Knopfdruck





Bitmaps auf Abwegen: Etwas unplatziert wirken die Zuschauer-Grafiken, deren Anblick nicht unbedingt an 3D-Darstellungen erinnert.



Eisiges Kultobjekt: Der Lancia Stratos HF, der in Sega Rally 1 als Bonuswagen versteckt war, ist wieder mit von der Partie

Sega Rally 2: Arcade-Fuhrpark

Nachdem ihr Sega Rally zum ersten Mal eingeschaltet habt, stehen euch acht von 20 Autos zur Verfügung. Hier eine kleine Übersicht mit den technischen Daten der Wagen.



Toyota Celica GT-Four ST-205
 Länge/Breite: 4424 mm x 1770 mm
 Radstand: 2545 mm
 Gewicht: 1200 kg
 Motor: In-line 4 DOHC 16V 1998cc TURBO
 max. Motorleistung: 299 ps bei 5600 rpm
 max. Drehmoment: 50,0 kg*m bei 5600 rpm



Lancia Delta HF Integrale
 Länge/Breite: 3900 mm x 1770 mm
 Radstand: 2480 mm
 Gewicht: 1120 kg
 Motor: In-line 4 DOHC 16V 1995cc T3 TURBO
 max. Motorleistung: 300 ps bei 7000 rpm
 max. Drehmoment: 43,5 kg*m bei 4500 rpm



Lancia Stratos HF
 Länge/Breite: 3710 mm x 1866 mm
 Radstand: 2180 mm
 Gewicht: 950 kg
 Motor: DINO-V6DOHC 2418cc
 max. Motorleistung: 280ps bei 7600rpm 4valve
 max. Drehmoment: 27,5 kg*m bei 6000 rpm



Peugeot 306 Maxi
 Länge/Breite: 3995 mm x 1835 mm
 Radstand: 2600 mm
 Gewicht: 960 kg
 Motor: In-line 4 DOHC 16V 1998cc
 max. Motorleistung: 260 ps bei 9200 rpm
 max. Drehmoment: 25 kg*m bei 6500 rpm



Toyota Corolla WRC
 Länge/Breite: 4100 mm x 1770 mm
 Radstand: 2488 mm
 Gewicht: 1230 kg
 Motor: In-line 4 DOHC16V 1972,3cc TURBO
 max. Motorleistung: 299ps bei 5700rpm 4valve
 max. Drehmoment: 52 kg*m bei 4000 rpm



Ford Escort WRC
 Länge/Breite: 4211 mm x 1770 mm
 Radstand: 2550 mm
 Gewicht: 1230 kg
 Motor: In-line 4 DOHC16V 1997cc TURBO
 max. Motorleistung: 300ps bei 6250rpm 4valve
 max. Drehmoment: 40 kg*m bei 5000 rpm

Wusstet ihr schon ...?

...dass im Sega-Rally-2-Automaten und in der Dreamcast-Version ein versteckter Modus namens Score-Attack-Mode vorhanden ist?



Haut an Haut: Wer in solchen Situationen die Stoßstange vorne hat, kann den Gegner in den Graben schicken



Subaru Impreza WRC '97
 Länge/Breite: 4340 mm x 1770 mm
 Radstand: 2520 mm
 Gewicht: 1230 kg
 Motor: FLAT-4 DOHC16V 1994cc TURBO
 max. Motorleistung: 300 ps bei 5500 rpm
 max. Drehmoment: 48 kg*m bei 4000 rpm



Mitsubishi Lancer Evolution V
 Länge/Breite: 4350 mm x 1770 mm
 Radstand: 2510 mm
 Gewicht: 1230 kg
 Motor: 5G63 1997cc Turbo mit Intercooler
 max. Motorleistung: 290 ps bei 6000 rpm
 max. Drehmoment: 52 kg*m bei 3500 rpm



Auf die Pelle gerückt: Erst wenn die Kamera sehr nahe an die Fahrzeuge heranzoomt, wird die Grafikpower von Dreamcast deutlich



Zielankunft: Habt ihr eine Strecke hinter euch gebracht, wird das Zeitpolster auf die nächste Strecke angerechnet



Fehleranalyse: Mit der dynamischen Replay-Funktion kann man Fahrfehler genauer auf den Grund gehen

Die Strecken I

Sega Rally 2 bietet euch insgesamt 17 Strecken, deren Witterungs- und Sichtverhältnisse je nach Weltmeisterschaftsjahr variieren. Deshalb vor jedem Rennen genau die Wettervorhersage überprüfen und entsprechende Wageneinstellungen vornehmen!



Riviera (SS1 - Score Attack)

Der vermeintlich vom Streckendesign leichteste Kurs ist durch seine scharfen Schikanen und 90°-Ecken nur mit starken Bremsen in Rekordzeit zu bewältigen. Daneben gibt es die besondere Score-Attack-Strecke, bei der nicht auf Zeit, sondern um Punkte gefahren wird. Wie ihr an sie herankommt, erfahrt ihr in der unteren Box.



Extreme Rutschgefahr: Auf den schneebedeckten Snowy-Strecken ist ein exaktes Steuern nur mit den passenden Profil-Reifen möglich



Augen zu und durch! In dieser Situation wird selbst heftiges Bremsen nicht mehr helfen, denn vereiste Kurven sind nur mit perfekter Drifttechnik zu meistern



Heulender Flitzer: Der Motor des kleinen Delta-Bruders dreht bis zu ohrenbetäubenden 10.000 Touren. Bei schlammigen Kursen eine gute Wahl



Geschwindigkeitsrausch pur: Aus der Cockpit-Perspektive macht Sega Rally richtig Spaß, jedoch ist sauberes Fahren wesentlich schwieriger

verschiedenen Gummimischungen muss die passende gefunden werden, denn nur bei optimalem Reifen-Setup erreicht man als Erster das Ziel. Wem die Lenkung zu schwammig und die

Bremsen zu bissig sind, der darf hier ebenfalls den Schraubenschlüssel auf einer Skala von -5 bis +5 anlegen. Alte Sega-Rally-Hasen werden sich sicher fragen, was das überhaupt noch mit dem Automaten zu tun hat.

Absolut gar nichts! Und das ist gut so, denn endlich bietet Sega eine Umsetzung, die wesentlich mehr zu bieten hat als das Spielhallenvorbild. Sega Rally 2 ist eindeutig nicht für den Fünf-Minuten-Spaß zwischendurch angelegt, sondern fordert den Spieler auf lange Sicht, zum Beispiel mit dem Time-Attack-Modus, bei dem es nur um die schnellsten Rundenzeiten geht, die gespeichert auf dem VMS rund 80 Blöcke belegen, und mit den revolutionären Internet-Features. Im Datennetz können bis zu vier Dreamcast-User auf der virtuellen Strecke sich gegenseitig den Staub schlucken lassen. Alle diese Funktionen haben mit dem "Ur-Sega-Rally" nicht mehr viel gemein. Aber die wichtigen Eckpfeiler vom Original (geniale Spiel-

barkeit und dreckiger Drift-Spaß) blieben auf jeden Fall erhalten. Wer sich erst einmal warm gefahren hat, wird so schnell nicht von der GD-ROM loskommen. Immer wieder treibt es einen dazu, noch einmal eine Runde auf einer der 17 Strecken zu drehen, um die Bestzeit vielleicht um einige Hundertstel zu verbessern, und man wird geradezu verrückt, wenn die Kiste unnötigerweise wieder irgendwo angeeckt ist oder ein Computergegner die Ideallinie versperrt hat. Insbesondere die verschiedenen Tageszeiten, Witterungs- und Sichtverhältnisse sorgen für reichlich Abwechslung und höchste Motivation. Übrigens: In Japan wurde zeitgleich mit der GD-ROM ein Lenkrad auf den Markt gebracht, das dem



Klassisch ausgehebelt: Nachdem der Escord vom Delta gegen die Seitenabspernung gedrückt wurde, heißt es Abflug



Satter Umfang: Sega Rally 2 bietet dem Spieler wesentlich mehr Modi als noch in der Spielhalle

Versteckter Spielmodus



Auf der Riviera-Strecke gibt es kurz vor der letzten scharfen Rechtskurve einen Tunnel, dessen Zugang jedoch durch eine Bande versperrt ist. Fahrt ihr die beiden Hütchen in der letzten Kurve um, öffnet sich der Durchgang zur Score-Attack-Strecke. Dort gilt es dann so schnell wie möglich farbige Pylonen umzufahren. Für jeden roten und gelben gibt es 100, für grüne 200 und für weiße 300 Punkte. Sehr spaßige Sache!

Der einfachste Weg, an diesen Modus zu kommen, ist folgender:

1. Practice-Mode auswählen.
2. Riviera-Strecke wählen.
3. In der letzten Kurve beide Pylonen umfahren (siehe Skizze).
4. Ab durch den Tunnel zur Bonus-Strecke!

Die Strecken II



Desert (SS1 - SS2 - SS3)

Das Hauptproblem bei den an für sich leichten Wüstenpisten ist der Übergang von Schotter zu Matsch in den Kurven. Man sollte alle Kurven sehr früh anfahren und mit Vollgas herumschlittern. Als besondere Herausforderung gilt die SS3-Strecke, deren Kurvenführung zu Anfang sehr extreme Richtungswechsel aufweist.



Snowy (SS1 - SS2 - SS3)

Nur mit dem richtigen Gummi, sprich Schnee- oder Eisreifen, sollte man sich auf diese Kurse wagen. Kurz vor blauen und gelben Kurven vom Gas gehen, um dann nach dem Scheitelpunkt wieder voll durchzutreten. Vor vereisten Stellen sollte euer Fahrzeug schon in der richtigen Kurvenlage sein.



Ungewohnt, aber genial: Die vielen Einstellmöglichkeiten beim 10-Year-Championship-Modus machen Sega Rally 2 zu einem Sucht-Racer. Besonders wichtig ist die korrekte Wahl der Reifen und der Gangschaltung. Nur absolute Pad-Profis werden mit 6- oder 7-Gang-Getrieben zurecht kommen

Fahrgefühl den letzten Kick gibt. Ob weitere Features, wie das neue Rumble-Pak, bis zum Deutschland-Start unterstützt werden, steht bisher noch nicht fest, es wäre allerdings ein willkommener Kaufgrund für diese Erweiterung.

Technik: Fast Model-3-Qualität, auch mit WindowsCE
Technisch gesehen hat Sega Rally 2 zwei verschiedene Gesichter. Spielt man alleine, verwöhnt Dreamcast den Spieler mit feinsten Grafiken, detailreichen Texturen, realistisch modellierten Fahrzeugen und sauberem Scrolling mit 60fps. Nur in sehr seltenen Fällen verliert Sega Rally 2 einige Frames oder der Aufbau ist zu sehen. Diese

Patzer bringen das Spielgefühl nicht ins Straucheln und sind nur im direkten (und unfairen) Vergleich mit dem Model-3-Automaten wirkliche Kritikpunkte. Allerdings im Zwei-Spieler-Modus, der im horizontal geteilten Splitscreen dargestellt wird, ist der Grafikaufbau deutlich zu sehen. Gebirgsformationen, Bäume

und Häuser ploppen rüde ins Bild. Das wirkt sich zwar nicht negativ auf das Fahrgefühl oder den Spielfluss aus, doch passt dies nicht zu der sehr hohen Erwartungshaltung, die man automatisch bei diesem Triple-A-Spiel einnimmt. Dafür gibt es zwei plausible Erklärungen. Zum einen greift Sega Rally 2 auf das Windows-CE-Betriebssystem zurück, das nicht die volle Prozessorleistung zulässt, und zum anderen hat Sega den



Überhört: Die Gefahrensymbole werden vom wahlweise männlichen oder weiblichen Co-Piloten angesagt



Die Strecken III



Muddy (SS1 - SS2 - SS3)

Auf den morastigen Muddy-Strecken sind gut eingestellte Stoßdämpfer Pflicht. Besonders knifflig sind die zahlreichen Sprünge, die sogar recht einfache, direkt nachfolgende Kurven zum Problem werden lassen. Kleine wendige Autos, wie Delta oder Peugeot, sind hier eine gute Wahl.



Isle (SS1 - SS2 - SS3)

Die Isle-Rundkurse gehören zu den schwierigsten des gesamten Spiels. Fast jeder Straßenbelag und jede Witterung sind vorhanden und erfordern eure gesamte Konzentration. Mit den engen Häuser- und Brückendurchfahrten gibt es genügend knifflige Fruststellen, die erst nach dutzendfachem Fahren in den Griff zu bekommen sind.



Mountain (SS1 - SS2 - SS3)

Viele werden die schwere Berg-Strecke aus Sega Rally 1 noch gut in Erinnerung haben. Und auch diesmal werden euch die drei Variationen mit heftigen Schikanen, Spitzkehren und Asphalt/Matsch-Übergängen alles abverlangen. Die Fahrzeuge dabei lieber ein wenig mehr auf Asphalt einstellen.

Zwei-Spieler-Modus von Grund auf neu programmieren müssen, da die Arcade-Version einen Splitscreen nicht nutzt. In der Halle können bis zu acht Kabinen per Linkkabel miteinander verbunden werden. Diese Funktion bietet die Heimversion in reduzierter Form ebenso. Sega Rally 2 ist das erste Konsolenspiel, das vier Bleifüße via Internet zeitgleich spielen dürfen. Zuerst wird ein Aufruf ins weltweite Datennetz geschickt, und nachdem sich mindestens ein Mitstreiter gefunden hat, kann es auch schon losgehen. Sega of Japan bietet sogar eigens auf seiner Homepage einen Chat-Room und High-Score-Listen an, um immer auf dem Laufenden in Sachen Bestzeiten zu sein.

Diese Form der

Kommunikation scheint bei den japanischen Dreamcast-Zockern hoch im Kurs zu stehen, denn immerhin surft dort jeder Dritte im Internet. Das integrierte Modem mausert sich, wie es aussieht, zum Erfolg. Davon inspiriert, möchte Sega Deutschland nun doch der PAL-Dreamcast-Version definitiv ein Modem beilegen. Ob man Sega Rally 2 auch in einem lokalen Netzwerk (per einfachem Linkkabel) spielen kann, steht noch nicht fest, da eine solche Hardware-Erweiterung zwar geplant, aber noch nicht verfügbar ist.



Schlüpfrige Sache: Auch wenn es nicht regnet, heißt das noch lange nicht, dass die Strecken trocken sind

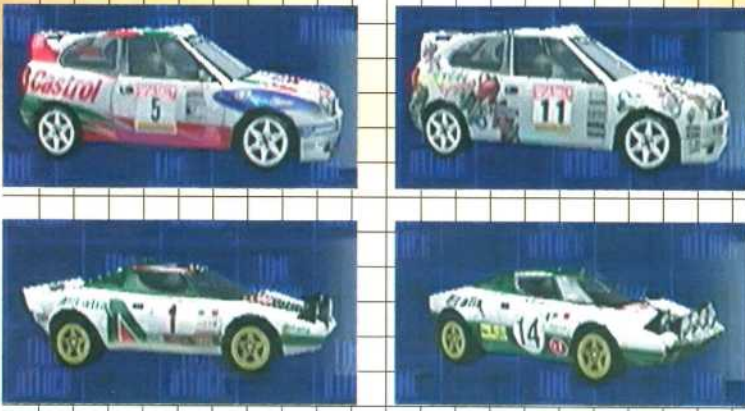


Driften bis zum Abwinken: Wer auf deftiges Slieden steht, wird sicher die matschigen Muddy-Strecken bevorzugen. Nach dem ein oder anderem Schlammloch sieht euer Bolide auch entsprechend verdreht aus



Alternatives Karosserie-Finish

Drückt ihr während des Car-Select-Screens die L- und R-Taste gleichzeitig und wählt mit A ein Fahrzeug aus, ändern sich Farbe, Lackierung, Werbeaufdruck, etc. Noch ein kleiner Tipp: Um die Namens eingabe zu beschleunigen, drückt ihr einfach START. Damit rast der Cursor sofort auf END zurück (Danke MG!).



Erster Eindruck: Sucht-Racer mit Hit-Garantie

Sega Rally 2 ist für Arcade-Puristen und Perfektionisten sicher ein wenig enttäuschend. Die Grafik-Engine ist nicht so flüssig und detailreich wie beim wesentlich teureren Model-3-Spielhallenvorbild. Beispielsweise wirken die Zuschauer zu zweidimensional oder die Fahrer selbst sind nur leicht mit schwarzen Polygonen angedeutet. Außerdem hätte ein besser programmierter Zwei-Spieler-Modus

der GD-ROM gut zu Gesicht gestanden und ist eigentlich seit dem N64 Pflicht. Doch Hand aufs Herz, wer braucht den schon? Sega Rally spielt seine wahren Stärken, wie Zeithatz und Verfolgungsjagden, nun mal am besten im Arcade-, Time-Attack- und dem genialen 10-Year-Championship-Modus aus. Objektiv betrachtet, ist Sega Rally 2 zwar keine perfekte, aber mehr als respektable Model-3-Umsetzung mit Suchtgefahr, was wohl den meisten Pad-Akrobaten



Leichter Blechschaden: Bei Sega Rally 2 gibt es keine sichtbaren Beschädigungen der Autos, doch für einen spaßigen Arcade-Racer ist das auch nicht erforderlich

Wusstet ihr schon ...?

...dass Subaru zum dritten Mal hintereinander Sieger der Rallye-Weltmeisterschaft-Serie geworden ist?



Jetzt geht es um die Wurst: Kurz vor roten (also schwierigen) Kurven ist die richtige Position beim Anfahren das A und O. Noch hat der Peugeot die Oberhand...

(ich zähle mich dazu) genügen sollte. Und vielleicht werden die technischen Unzulänglichkeiten bis zum PAL-Release noch ausgemerzt, wie es schon beim ersten Teil vorgemacht wurde. Bis dahin „begnügt“ sich die Mega-Fun-Redaktion mit der Importversion und übt kräftig für die sicher bald stattfindenden Sega-Rally-Meisterschaften. (Swen)

Siegerehrung: Immer wenn ihr ein Jahr mit dem ersten Platz abschließt, erhaltet ihr einen von zwölf Bonuswagen



Fast wie im Film: Bis dato galten die Gran Turismo-Replays als das Nonplusultra bei Konsolen-Titeln. Seit dem 25. Januar heißt es umdenken!



Vergleich	Sega Rally Arcade	Sega Rally Saturn	Sega Rally 2 Arcade	Sega Rally 2 Dreamcast
Fahrzeuge	2	3	8	20
Strecken	4	4	4	17
Modi	3	4	3	7
	Championship, Practice, Link	Arcade, Practice, Time-Attack, Splitscreen	Championship, Practice, Link	Arcade, 10-Year-Championship, Practice, Time-Attack, Splitscreen, Netzwerk, Testlauf
Spielspaß	super	92% (1/96)	super	super
Besonderheiten	Force-Feedback, Model 2	perfekte Arcade-Umsetzung	Force-Feedback, modifiziertes Model 3	WindowsCE-basiert, Internet-Schnittstelle

Dreamcast

Hersteller: AM12/Sega
Faktoren: 17 Strecken, 20 Fahrzeuge, Lenkrad-Unterstützung, Netzwerk
Erscheint: 3. Quartal '99

Erster super Eindruck



Bekannte Blechgesichter: Fast alle der 48 GT-Wagen stammen aus dem 98er-Rennen



Polygon-Kunst: Jeder Bolide setzt sich aus mindestens 500 Polygonen zusammen



Deutsche Beteiligung: Auch ein Mercedes Silberpfeil mischt sich unter das fahrende Volk

Die 24 Stunden von Le Mans

PlayStation Rennspiel Eutechnyx, der britische Rennspiel-Shootingstar der letzten Monate, hat nach den Erfolgen von Total Drivin und C3 Racing einen neuen Racer-Hit in der Pipeline. Dank der Original-ACO-Lizenz dürfen alle rennspielverrückten PlayStation-Besitzer demnächst das legendäre 24-Stunden-Rennen von Le Mans hautnah erleben. Die erste Präsentation fand eigens dafür direkt vor Ort statt

Die französische Softwarefirma hat sich in den letzten Jahren erstaunlich gemauert. Firmengründer Bruno Bonell erkannte frühzeitig, dass man kräftig expandieren muss, um nicht von einem anderen Unternehmen geschluckt zu werden, und suchte sich daher finanzkräftige Sponsoren, damit sein Traum vom größten europäischen Softwarehaus verwirklicht wird. Ein glückliches Händchen bewies der smarte Franzose außerdem beim Schließen von Software-Deals. Neben zahlreichen Comic-Lizenzen (Die Schlümpfe, Asterix,

Lucky Luke) unterschrieb das bis dato nicht sonderlich bekannte Coder-Team Eutechnyx einen Vertrag über mehrere Projekte. Ein Glücksgriff, wie sich im Nachhinein herausstellte, denn Titel wie Total Drivin und C3 Racing demonstrieren eindrucksvoll, dass sie neben Code-masters (dessen Leistung sie auch würdigen) zu den absoluten Rennspiel-Spezialisten zählen. Der mittlerweile dritte Rennspiel-Titel in Folge Le Mans 24 (die Jungs sind fleißig!) dürfte jedoch – so viel sei verraten – die beiden Vorgänger in den Schatten stellen. Nicht

umsonst lud uns Infogrames in die an sich unscheinbare Kleinstadt in der Nähe von Paris ein, um quasi das Original mit der digitalen Umsetzung zu vergleichen.

Spielablauf: Arcade-Fun und hoher Simulationsanspruch

Bereits der Aufwand hinter den Kulissen ist ungewöhnlich groß für ein Rennspiel. Um höchste Authentizität zu erzielen, sicherte sich Infogrames für fünf Jahre die ACO-Lizenz (Automobile Club l'Ouest). Hinter diesem Kürzel versteckt sich der offizielle Veranstalter des legendären 24-Stunden-Rennens (Originalname: 24 Heures du Mans) unter der Leitung des eingefleischten Le-Mans-Organisators Bruno Vandestick. Da er jeden Winkel und jeden Fahrer



Ab zum Pitstop: Schäden wirken sich spürbar auf das Fahrverhalten aus, so dass Zwangspausen vorprogrammiert sind

kennt, war die Zusammenarbeit mit ihm besonders wichtig. Durch seinen Kontakt erhielten die Programmierer unter anderem Zugang zu insgesamt 48 Original-GT-Wagen, die sie in mühevoller Kleinarbeit einscannen und in realistisch anmutende Polygon-Autos verwandelten. Aufbauend auf dieser Lizenz, entwarf Eutechnyx ein spielerisches Konzept, das sowohl Arcade- als auch Simulations-Liebhaber zufrieden stellen dürfte. Wer es unkompliziert mag, steigt gleich in die erste Variante ein und dreht wahlweise auf dem originalen Circuit de la Sarthe (so der offizielle Name des Rundkurses) oder auf fünf weiteren lizenzierten Strecken seine Runden. Richtig interessant wird es jedoch erst im Simulationsmodus. Wer sich einmal auf eine komplette Saison einlässt, dürfte so schnell nicht mehr vom Joypad loszusehen sein. Ähnlich wie bei Gran Turismo müsst ihr euch als anfänglicher Nobody hocharbeiten, ehe ihr zum krönenden Abschluss die (simulierten) 24 Stunden von Le Mans fahrt. Ihr startet eure Renn-



Erstmals auf der PlayStation: Tageszeitenänderungen vollziehen sich bei dem 24-Stunden-Rennen logischerweise in Echtzeit



Luxus-Optik: Mit einer Auflösung von 512 x 240 bei 25 fps ist Le Mans 24 in technischer Hinsicht äußerst gut beslagen

Streckendesign leicht gemacht

Mittels der selbst entwickelten Grafik-Tools von Eutechnyx entsteht am Rechner zunächst einmal ein nacktes Polygon-Raster anhand von Videoaufnahmen. Danach macht sich das Team daran, in mühevoller Kleinarbeit das 3D-Gerüst mit den entsprechenden Oberflächentexturen zu überziehen. Erst zum Abschluss dieser Prozedur kommt die Strecken-Peripherie hinzu.



Wie im Fernsehen: Die ACO-Lizenz beinhaltet auch die Original-Werbebanden



Wetterfrosch, hilf! Da es Wetterumschwünge gibt, sollte man den Himmel im Blick behalten



Lichttest bestanden? Wenn es Nacht wird, sollte man tunlichst die Scheinwerfer anschalten, um die Übersicht zu bewahren

Le Mans: Härtetest für Mensch und Maschine

Seit den 20er-Jahren wird, abgesehen von einer Unterbrechung während des II. Weltkrieges, alljährlich das 24-Stunden-Rennen in der französischen Kleinstadt Le Mans abgehalten. Es zählt damit zu den traditionsreichsten Rennveranstaltungen überhaupt, das mittlerweile rund 185.000 Zuschauer magisch anzieht. Die ca. elf Kilometer lange Strecke mit der berühmten Dunlop-Brücke zieht sich dabei interessanterweise zum Teil mitten durch die verschlafene Stadt, die dafür speziell abgeriegelt wird. Das Reglement ist im Grunde einfach: Zwei Fahrer haben die Aufgabe, abwechselnd innerhalb von 24 Stunden die größte Distanz zurückzulegen, ein extrem anstrengendes Unterfangen, das nicht jedem gelingt. Nur ein Drittel aller Boliden schaffen den Weg über die Ziellinie. Im Laufe der über 70 Jahre gab es nur wenige Regelveränderungen. Beispielsweise musste die Streckenführung in den 80er-Jahren verändert werden, nachdem auf der berühmten langen Gerade über 400 km/h gemessen wurden. Das nächste Rennen findet vom 12. bis 13. Juni statt.



karriere in der GT2-Klasse. Mit eurem Boliden müsst ihr zunächst einmal zusehen, dass ihr gute Platzierungen hinlegt, damit andere Rennställe euch einen Vertrag anbieten. Da man die Katze bekanntlich nicht im Sack kauft, solltet ihr jedoch zunächst einmal ein Proberunde mit eurem neuen "Arbeitsplatz" drehen, denn nicht jede Offerte bringt per se eine Verbesserung. Euch wird sogar Bedenkzeit gegeben, wobei es dann allerdings passieren kann, dass das Angebot zurückgezogen wird. Seid ihr in dieser Klasse erfolgreich, winkt die GT1-Klasse und schließlich zu guter Letzt die ultimative Herausforderung in der Prototyp-Konkurrenz. Neben diesen Managerfähigkeiten werden auch eure KFZ-Mechaniker-Künste gefordert. Zwischen den Rennen sollte man unbedingt am Fahrwerk herumfeilen, wie die Formel-1-Buben Proberunden drehen und die Telemetrie-Daten auswerten, um für die kommende Veranstaltung gerüstet zu

sein. Der Realismus macht auch während des Rennens nicht Halt. Wer es besonders authentisch mag, sollte die Rennzeit auf das Maximum stellen, um einige besondere Schmankerl zu erleben. Bei längeren Rennzeiten seid ihr nämlich gezwungen, in die Pitstop-Gasse zu fahren, um Benzin aufzufüllen, aber auch die größten Schäden am Boliden zu flicken, was natürlich von eurer Zeit abgeht. Um die Dramatik zu steigern, werden in einem kleinen Fenster Höhepunkte aus dem Rennen sowie das Gesamtklassement eingeblendet, wenn es euch in der Pitline unter den Nägeln brennt. Wie in Wirklichkeit verändern sich natürlich auch Wetterbedingungen und Tageszeiten. Im Gegensatz zur Konkurrenz passiert das aber während des Rennens in Echtzeit, ein Novum auf der PS! Es kann also sein, dass ihr durch die Nacht brettet und plötzlich ein heftiger Regen einsetzt. Ein ständiger Blick in den Himmel ist somit ratsam.



Rechenarbeit: Es hat lange gedauert, bis es den Programmierern gelang, die über elf Kilometer lange Strecke in den Speicher zu stecken



Ruhe bewahren: Überholmanöver sind auf der engen Strecke nur schwer möglich und bei längerer Fahrzeit ohnehin nicht immer nötig



380 PS unter der Motorhaube: Eine kleine "Spritztour" mit einem aufgemotzten 355 Ferrari sorgte beim Testfahrer Ulf für ein kurzzeitiges Blackout

Technik: Gran Turismo war gestern

Dass die Briten handwerklich ausgefuchst sind, wissen wir ja schon seit langer Zeit, doch bei Le Mans 24 haben sie sich noch einmal übertroffen. Ich muss gestehen, dass ich aus der Ferne die PlayStation-Version zunächst einmal mit der PC-Version verwechselt habe, derart gut sieht die Grafik aus. Die nackten Zahlen belegen das eindrucksvoll. Die Coder kitzelten die höchstmögliche Auflösung von 512 x 240 dpi heraus, bei einer respektablen Framerate von 25 Bilder pro Sekunde. Durch die selbst entwickelte 3D-Engine mit dem Namen "Fiddler-System" gelang es den Programmierern störende Pop-ups oder einen merkwürdigen Grafikaufbau nahezu komplett zu eliminieren (mir fiel jedenfalls keiner auf). Famos ist ferner die akkurate Modellierung der Rennwagen. Ein Auto besteht durchschnittlich aus 500 Polygonen und einer sehr detaillierten Texturoberfläche. Die grafische Leistung ist auf jeden Fall höher als die von Gran Turismo zu bewerten, denn immerhin tummeln sich gleich 16 Wagen gleichzeitig auf der Strecke und keine sechs - ein wahres Husarenstück der virtuellen Briten.

Erster Eindruck: Der endgültige Durchbruch für Eutechnyx

Soll man Infogrames nun beneiden oder bedauern? Da haben die Franzosen gleich zwei absolute Rennspiel-Kracher in petto, die kurz hintereinander erscheinen sollen: Le Mans 24 und V-Rally 2. Keiner der beiden Titel hat es verdient unterzugehen, auch wenn die Rallye-Simulation den klangvolleren Namen trägt. Le Mans 24 hat mich jedenfalls schwer beeindruckt. Die Synthese aus grafischer Beschlagenheit und spielerischem Konzept überzeugt vollends. Vor allem dank des umfangreichen Karriere-Modus betritt dieser Titel das Hoheitsgebiet von Gran Turismo, ohne dabei frech abzukupfern. Wenn der talentierten Truppe keine gravierenden Fehler im Gameplay unterlaufen, steht meiner Meinung nach Eutechnyx eine große Zukunft bevor. (Ulf)



INTERVIEW

**Darren Jobling,
Operations-Director von
Le Mans 24**

Mega Fun: Was ist denn genau dein Job beim Le-Mans-24-Projekt?

Darren Jobling: Ich bin der Operations-Director und damit für das gesamte Videospielprojekt verantwortlich.

MF: Hast du die Firma denn mitbegründet?

DJ: Nein. Das war mein jüngerer Bruder vor elf Jahren. Ich bin erst seit dem letzten Jahr an Bord.

MF: Nach Total Drivin, C3 Racing und nun Le Mans 24 drängt sich förmlich die Frage auf, ob ihr reinrassige Rennspiel-Spezialisten seid?

DJ: Witzigerweise haben wir unsere Karriere mit ganz anderen Genres begonnen. Wir haben beispielsweise für Codemasters Pete Sampras Tennis und Micro Machines entwickelt und ganz früher sogar einen Fußball-Manager veröffentlicht. Wir haben also früher ganz andere Projekte in Angriff genommen. Natürlich sind wir jetzt für Rennspiele bekannt, doch es ist nicht unsere Intention, bis in alle Ewigkeit nur Racer zu entwickeln.

MF: Und wie kam es zu dieser plötzlichen Rennspiel-Inflation?

DJ: Es hat im Grunde nur etwas mit der



"Le Mans 24 nimmt unser gesamtes Studio in Anspruch, und das sind nicht weniger als 37 Mitarbeiter."

momentanen starken Nachfrage nach guten Rennspielen zu tun. Wenn man eine gute 3D-Engine sowie eine attraktive Lizenz hat, sollte man dieser Nachfrage somit nachkommen. Wir konnten jedenfalls dem tollen Le-Mans-Angebot nicht widerstehen, da es viele neue Aspekte bietet, wie beispielsweise das Fahren in die Nacht oder der Manager-Modus.

MF: Wie habt ihr euch denn auf diese große Herausforderung vorbereitet?

DJ: Bruno Vandestick, der Manager dieses Rennens und allen als Mr. Le Mans bekannt, spielte dabei eine große Rolle, denn er öffnete uns sämtliche Türen und Tore. Er führte uns über mehrere Tage lang in alle Bereiche, inklusive das Museum, und erklärte uns alles. Die eigentliche Arbeit begann vor 18 Monaten, als wir mit dem Team rüberkamen und systematisch die gesamte Strecke abfoto-



Fahren im Rampenlicht: Ein Formel-1-Testpilot kommentierte seine Le-Mans-24-Rennerfahrten einem Kamerateam

grafierten, was geschlagene zwei Tage dauerte. Ferner nutzten wir die Streckenpläne aus, um die Strecke so detailgetreu wie möglich umzusetzen, was uns auch sehr gut gelungen ist. Es ist quasi ein Abbild des Originals.

MF: Bleiben wir bei der grafischen Seite. Die Optik sieht sensationell aus. Habt ihr nun das Optimum aus der Hardware herausgekitzelt?

DJ: Ich kann schon einmal verraten, dass danach noch ein PlayStation-Projekt ansteht, und dann wird es sicherlich schwierig noch mehr aus der Hardware herauszuholen. Beispielsweise gelang es uns, 16 Wagen gleichzeitig sichtbar auf der Strecke zu platzieren ohne Slow-downs, und das dürfte nur noch schwerlich zu toppen sein. Das Schwierige ist dabei aber vor allem der Umstand, dass die anspruchsvollen Konsumenten solche Superlative mittlerweile erwarten.

MF: Ging beim dritten Rennspiel die Arbeit eigentlich schneller vonstatten als bei den Vorgängern?

DJ: Nicht direkt, da C3 Racing ja mit Rallye-Action eine ganz andere Thematik aufweist als Le Mans 24. Die AI beispielsweise hat uns einige Zeit gekostet, da wir noch einmal ganz von vorne anfangen mussten. Auch das Fahrverhalten und der Umstand, dass sich mehrere Wagen verkeilen können und somit Schäden davontragen, sind völlig neu.

MF: Wie viele Mitarbeiter sind denn eigentlich an diesem Videospiel-Projekt beteiligt und wie lange?

DJ: Le Mans 24 nimmt unser gesamtes Studio in Anspruch, und das sind nicht weniger als 37 Mitarbeiter. Nur so können wir die gesamte Produktionszeit auf

18 Monate drücken.

MF: Wie lange wollt ihr eigentlich noch mit Infogrames zusammenarbeiten?

DJ: Man sollte wissen, dass Infogrames Teilhaber von Eutechnyx ist. Unsere Verträge laufen dennoch immer nur zwei bis drei Jahre. Danach setzen wir uns zusammen und besprechen, was wir gerne machen möchten, um eine gemeinsame Basis zu finden.

MF: Hat sich seit der Zusammenarbeit mit Infogrames denn etwas bei euch verändert?

DJ: Leute kommen und gehen zwar, dennoch hat sich von der Anzahl der Mitarbeiter nicht viel verändert. Das Team ist aber viel qualifizierter als früher. Einige von uns haben sogar einen Doktor-Titel. Der Programmierer, der sich für die AI bei Le Mans 24 verantwortlich zeichnet, ist beispielsweise promovierter Mathematiker.

MF: Welche Rennspiele auf der PlayStation bewunderst du denn am meisten?

DJ: Ich mag vor allem Colin McRae Rally sehr, da mir bei Gran Turismo die künstliche Intelligenz nicht sonderlich gut gefällt. Codemasters' Werk ist einfach realistischer

MF: Was hältst du eigentlich vom Dreamcast?

DJ: Wir beobachten das Gerät sehr genau, da es sehr viel Potential hat. Dennoch dürfte die PlayStation auch in den kommenden Jahren die dominierende Konsole sein. Wir haben derzeit jedenfalls keine konkreten Pläne, schon gar nicht im Bereich von Le Mans, denn Sega verfügt ebenfalls über die ACO-Lizenz, allerdings nur für den Arcade-Bereich.

MF: Zu guter Letzt: Wie lautet dein momentaner Lieblingstitel?

DJ: (überlegt lange) Ich denke, es ist Ridge Racer Type 4.



Noch ist alles ruhig: Ein Blick auf die bekannte Start/Ziel-Linie. Rechts sieht ihr zudem die gigantische Pitstop-Trasse



PlayStation

Hersteller: Eutechnyx/Infogrames
Fakten: 6 Strecken,
Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: Mai

Erster super Eindruck

Gran Turismo 2

PlayStation Rennspiele PlayStation-User dürfen aufatmen: Entgegen einiger Spekulationen wird die Fortsetzung des wohl begehrtesten Rennspiels auf diesem Erdball doch noch einmal ins 32-Bit-Kostüm gezwängt, und damit man eine deutliche Steigerung gegenüber dem Vorgänger erzielt, werden erneut wahre Superlative aufgefahren



PS-Protzer: Sündhaft teure Prototypen und andere Edel-Boliden gibt es reichlich

Gran Turismo, bei diesen beiden Worten schnalzen Rennspiel-Freunde verzückt mit der Zunge, und von denen gibt es nicht gerade wenige. Die nackten Zahlen belegen, dass Gran Turismo eines der erfolgreichsten Videospiele überhaupt ist. Seit seinem Japan-Debüt am 23. Dezember 1997 wechselten weltweit ca. 6,2 Millionen GT-Silberlinge den Besitzer (Japan 2,21 Millionen, Europa 2,33 Millionen, USA 1,66 Millionen). Natürlich ruhten sich die Hersteller vom inzwischen unabhängigen Softwareteam Polyphony Digital seit diesem Siegeszug nicht auf ihren Lorbeeren aus. Neben diversen anderen Projekten, die nichts mit dem Rennspiel-Genre zu tun haben (der erste Titel soll sogar schon demnächst in Nippon erscheinen), feilt eine umfangreiche Crew unter der Leitung des verantwortlichen Produzenten und Vize-Präsidenten Kazunori Yamauchi bereits seit geraumer Zeit fieberhaft am Sequel herum, denn sie wissen: Die Erwartungshaltung ist immens hoch.

Spielablauf: Rekorde wie am Fließband

Erwartungsgemäß knüpfen die Hersteller weitestgehend an das Konzept des Vorgängers an. Dies bedeutet erneut adrenalinfördernde Platzierungsschlachten auf grandios designten Rundkursen, wahlweise umrahmt vom Arcade-Modus oder dem hochgelobten Story-Modus. Wie es sich für ein waschechtes Sequel gehört, wird GT2 jedoch an allen Ecken und Kanten mit sinnvollen Verbesserungen versehen. Einige sind zunächst einmal quantitativer Natur. So wurde der Fuhrpark auf über 400 Wagen aufgestockt. Die Spannweite an Boliden ist dabei in vielfacher Hinsicht fassettenreicher. Um stärker den europäischen Geschmack zu treffen, verhandeln die Edel-Coder derzeit mit deutschen Automobilherstellern, wobei im Moment noch unklar ist, welche germanischen Edel-Karosserien den Sprung in die Digitalität schaffen werden. Als sichere neue Kandidaten gelten derzeit



Kleiner Wagen ganz groß: Selbst ein spritziger Mini erreicht Gran-Turismo-Status

Tempo in Tahiti: Die Locations sind gegenüber dem Vorgänger wesentlich exotischer geworden



Noch mehr Auswahl: Der Fuhrpark wurde nicht nur stark erweitert, er bietet auch unterschiedliche Typen, wie beispielsweise Vollblut-Rallye-Autos

Rover sowie Ferrari. Des Weiteren beschränkt sich die Auswahl diesmal nicht nur auf GT-Karren, auch PS-strotzende Sportwagen oder Rallye-Boliden ergänzen das Feld. Dieses Mehr an Benzin-Verbrauchern erhöht die spielerische Abwechslung natürlich enorm, da es bei GT2

sein wird, beispielsweise mit einem 4WD Mitsubishi FTO mit halsbrecherischen Manövern durch die staubigen Kurven zu driften und damit Sega-Rally-Terrain zu betreten. Logischerweise hat sich auch beim Angebot an Rundkursen einiges getan. Vermutlich wird sich die Anzahl an Strecken mindestens verdoppeln und noch internationaler sein. Neu sind auch die Serpentinauf Tahiti, ein schneller Seattle-Stadtkurs, derbe Drifts durch das malerische Rom oder eine Fahrt entlang der berühmten Côte d'Azur.

Diese neuen Circuits verdeutlichen ebenfalls, dass bezüglich des Fahrverhaltens mehr Abwechslung



Was ist neu bei Gran Turismo 2?

- über 400 Autos
- neue Fabrikate aus Europa (Ferrari, River, etc.)
- doppelte Anzahl an Strecken
- deutlich verbesserte AI
- authentischeres und individuelleres Fahrverhalten
- Rallye- und Sportcar-Action
- realistischere Motorengeräusche



Konkurrenz für Sega Rally 2? Einige der zahlreichen neuen Rundkurse laden förmlich zu coolen Rutschpartien ein

Wusstet ihr schon ...?

...dass an Gran Turismo bereits gearbeitet wurde, bevor die PlayStation überhaupt in Japan erschienen ist?

geboten wird. Apropos Fahrverhalten, Kazunori Yamauchi, selbst ein ambitionierter Hobby-Rennfahrer (er zerlegte bereits einen Subaru Impreza), legt beim Nachzügler großen Wert auf eine nochmals verbesserte Fahrphysik. Es geht ihm diesmal nicht nur darum, ein authentisches Fahrverhalten zu erzeugen, diesmal sollen auch die Eigenarten einzelner Automarken noch stärker zum Tragen kommen. Die Potenz des Ferrari 355 muss dem Spieler ebenso vom Start weg bewusst werden wie die Wendigkeit eines Minis. Der Produzent gibt außerdem zu, dass die AI beim Vorgänger einer der größten Schwachpunkte war. Gerade in diesem Punkt wird sich nun einiges tun. Beim Rennen hat man es nicht mehr mit berechenbaren CPU-Karren zu tun, sondern man vermutet hinterm Steuer der Wagen eher einen Menschen. Wie das im Einzelnen aussieht, bleibt abzuwarten.

Technik: Nur vom Allerfeinsten Gran Turismo war bekanntlich sowohl in spielerischer Hinsicht ein Meisterwerk als auch in technischer. Die Modellierung der Boliden sowie die berühmten Replay-Einspielungen mit dem effektvollen Environment-Mapping machten aus dem Rennspiel lange Zeit ein Vorzeige-Produkt. Da-



Massenarbeit: Ein riesiger Stab aus weit über 30 Grafikern kümmert sich um die extrem detailverliebte Modellierung der über 400 Boliden



Six-Pack: Um die Spielbalance und die Grafik-Engine nicht ins Trudeln zu bringen, entschied sich das Team die Anzahl von sechs Autos gleichzeitig nicht zu erhöhen



Bestandener Elchtest: Die Wagen legen sich mächtig in die Kurven

mals hieß es noch, dass GT die Hardware nahezu 100%ig ausreizen würde. Heute relativiert Yamauchi-san diese Zahl jedoch deutlich. Seiner Ansicht nach nutzt Gran Turismo die PlayStation-Architektur zu ca. 75% aus. Um auch die restlichen Ressourcen auszureizen, wurde die Grafiker-Abteilung gehörig aufgestockt. Rund 30 Teilzeitarbeiter kümmern sich darum, dass die lasergescannten Wagen ihrem Alter Ego bis auf den kleinsten Scheinwerfer gleichen. Es wurde außerdem viel Wert darauf gelegt, dass die Straßen-Peripherie noch detaillierter und lebendiger gestaltet wird, damit GT2 nicht mehr wie ein "Videospiel" aussieht. Um diesen hohen Ansprüchen



Neue Ansichten: Das fulminante Replay bietet einige neue Perspektiven

gerecht zu werden, musste man jedoch einen Kompromiss eingehen. Wie beim Vorgänger duelliert man sich mit lediglich fünf Konkurrenten, damit die 3D-Engine an keiner Stelle in die Knie geht. Auch im Soundbereich wird sich einiges tun, denn in diesem Sektor war der Vorgänger nicht gerade üppig ausgestattet. Diesmal klingen die Motorengeräusche wesentlich authentischer, abwechslungsreicher und passen sich zudem den jeweils situativen Bedingungen, zum Beispiel einer Tunnelpassage, stärker an. Zum Abschluss noch ein Wort zur Ausstattung: Neben einer ausgereiften Dual-Shock-Unterstützung arbeitet GT2 ebenfalls mit der neuen PocketStation zusammen. Von einem Link-Modus sehen die Entwickler hingegen ab, da das Kabel vor allem in Japan nicht sehr populär ist.

Erster Eindruck: Die Konkurrenz zittert schon

Wenn Polyphony Digital keinen Durchhänger hat, dürfte das rundum generalüberholte Gran Turismo 2 ohne Zweifel der erwartete Abräumer des kommenden Weihnachtsgeschäfts werden. (Ulf)

PlayStation

Hersteller: Polyphony Digital
Fakten: 12 Strecken+, Dual-Shock-Unterstützung, PocketStation
Erscheint: 3. Quartal '99
(Japan: Sommer)

Erster super Eindruck



Bloß nicht drängeln! Auf den Strecken tummeln sich recht viele Boliden gleichzeitig, so dass fast immer etwas los ist



Klare Sicht: Bei Nachtfahrten kommen die grellen Lichtscheinwerferkegel effektiv zur Geltung



Alles unter Kontrolle: Die Anzeigentafeln wurde geradezu verschwenderisch groß in Szene gesetzt

Sports Car GT

PlayStation Rennspiel Reaktivierung eines alten Virgin-Projekts: Unter den Fittichen des neuen Firmenbesitzers Electronic Arts machen die PS-Monster endlich den Asphalt unsicher

Bereits auf der letzten E3-Messe durfte man die PS-Hatz Sports Car GT bewundern. Doch es dauerte außerplanmäßig lange, bis die Rennsimulation endlich in die Gänge gekommen ist. Im März soll es nun so weit sein, aber einer Firma wird das gewiss nicht schmecken. Virgin Interactive leierte das Projekt bekanntlich an und verlor es automatisch, als das Softwarehaus zum größten Teil vom Branchenprimus Electronic Arts geschluckt wurde. Ob Mitleid oder nicht, Fakt ist auf jeden Fall, dass Sports Car GT ein Fall für anspruchsvolle Rennspiel-Gemüter ist und die PC-Version bereits mit viel Lob bedacht wurde.

Spielablauf: Aufbocken, was die Werkstatt hergibt

Das Rennspielgenre hat sich in den letzten Monaten geradezu explosionsartig entwickelt, so dass der überforderte Konsument oftmals vor der viel zitierten Qual der Wahl steht. Für den Entwickler hat diese regelrechte Inflation an Rennspielen hingegen den negativen Effekt, dass man sich nur schwerlich von der Konkurrenz abheben kann. Die Macher von Electronic Arts sicherten sich die durchaus lukra-

tive Sports-Car-GT-Lizenz, um das Aufsehen der zahlreichen Fans zu ergattern. Viele von euch kennen die spannenden Rennen sicherlich von der Flimmerkiste. Im Mittelpunkt stehen zum Teil Furcht einflößende PS-Bestien mit monströsen Heckflügeln und einem ultraflachen Design, um die Aerodynamik vollends auszunutzen. Die Rennen finden interessanterweise nur auf europäischen und nordamerikanischen Circuits statt und unterscheiden sich gravierend bezüglich ihres Verlaufs und der Anforderung an den Piloten. Wie viele der Strecken letztendlich den Weg in den Rechner finden werden, ist derzeit noch ungewiss. Klar ist jedoch,



100%ige Simulation: Die Designer legten großen Wert auf ein präzises Fahrverhalten, das viele Übungsstunden voraussetzt

dass das erlesene Fahrerfeld mindestens 31 hochgezüchtete Boliden bietet. Mit von der Partie sind unter anderem: Porsche 911, BMW M3, Saleem Mustang, Calloway C12, Mercedes CLK GTR sowie der McLaren F. Sports Car GT versteht sich als eine 100%ige Simulation der Sportart, weshalb sehr viel Wert auf das Handling der Karren gelegt wurde, was man im Laufe einer Saison nach Belieben tunen darf bzw. sollte. Hierfür stehen euch in der virtuellen Werkstatt eine Fülle an Konfigurationsmöglichkeiten zur Verfügung, die zum stundenlangen Herumexperimentieren



Große Auswahl: Weit über 30 GT-Protzer soll der fertige Silberling bieten

einladen, bis man aus dem Polygon-Boliden das Optimum herausgekitzelt hat. Ferner wurde darauf geachtet, dass die CPU-Konkurrenz keine monotone Fahrweise aufweist, sondern immer wieder für ein unberechenbares Manöver gut ist.

Technik: Matchbox-Autos

Wir möchten den Grafikern nicht zu nahe treten, doch irgendwie stimmen bei den GT-Autos die Proportionen nicht 100%ig, so dass sie ein wenig an Spielzeugautos erinnern. Dieser Eindruck wird dadurch verstärkt, dass das Texturkleid nicht sonderlich farbenprächtig ausfällt. Auch das Streckendesign zählt nicht zu den grafischen Lehrstunden auf der PlayStation, was aber auch daran liegt, dass die Original-Circuits ebenfalls in grafischer Hinsicht nicht besonders spannend sind. Dafür bietet die Asphaltjagd einige hübsche Wetter- und Tageszeiten-Einflüsse, die vor allem bei Nachtfahrten durch die grellen Lichtpegel der Scheinwerfer zum Tragen kommen.

Erster Eindruck: Ein Fall für Puristen

In grafischer Hinsicht mag dieser Titel sicherlich keine Bäume ausreißen, doch die Ambitionen im Bereich des Fahrverhaltens und die umfangreichen Tuning-Möglichkeiten machen diesen Titel vor allem für Simulationsliebhaber interessant. Wir sind auf jeden Fall gespannt, wie sich der Titel entwickelt. (Ulf)



Pfeil-Wirrwarr: Die Pfeile unter der Karosserie symbolisieren den Winkelschlag beim Lenken



Standard: Das Replay aus unterschiedlichen Blickwinkeln ist mittlerweile ein klares Muss im Rennspiel-Genre

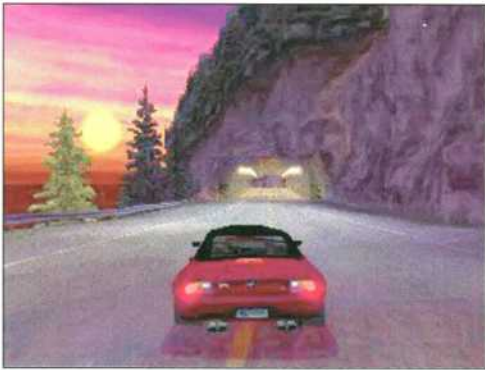


Mit Vollgas durch LA: Der Los-Angeles-Speedway ist ein Fall für Bleifuß-Spezialisten

PlayStation

Hersteller: Electronic Arts
 Pakete: 30 Autos+, 10 Strecken,
 Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: März

Erster k.A.
 Eindruck



Fuhrpark nach Ami-Geschmack: Für den deutschen Auto-kenner ist der neue BMW Z3 sicherlich einer der unspek-takulärsten Wagen im Feld



Big Brother is watching: Spannende Gefechte mit Streifen-wagen sind im Hot-Pursuit-Modus vorprogrammiert



Kopf-an-Kopf-Rennen: Überholmanöver dauern aufgrund der Zähigkeit der CPU-Konkurrenten oftmals sehr lange

Need for Speed IV

Brennender Asphalt

PlayStation Rennspiel Fast schon heimlich bahnt sich die erfolgreichste Rennspiel-Serie aus dem Hause Electronic Arts seinen Weg auf die deutschen Autobahnen

Software-Marketing wird in der Video-spielbranche höchst unterschiedlich interpretiert und tatkräftig umgesetzt. Während einige Firmen einen Mega-Hype um ihre Produkte veranstalten und zu sündhaft teuren Auslands-Events ein-laden, ist Electronic Arts in der Szene bekannt dafür, dass sie ihre Produkte oftmals ohne größeres Tamtam nach Deutschland bringen. Need for Speed IV ist ein weiteres gutes Beispiel dafür. Obwohl der Titel bereits im März nach Deutschland kommen soll, gab es bis auf eine Alpha-Version auf der Nürnberger Spielwarenmesse noch nichts zu sehen. Dabei gehört die Need-for-Speed-Serie

zu den renommierten Produkten aus dem reichhaltigen EA-Sortiment. Sei's drum, stürzen wir uns gleich auf die ersten Fak-ten.

Spielablauf: Schwupp, die Polizei hat's doch gesehen!

Schicke Videoclips, endlose Strecken so-wie ein Fuhrpark, der sich nur aus Luxus-Karosserien rekrutiert, das waren bislang stets die bewährten Zutaten, um den Rennspieler bei Laune zu halten. Im Großen und Ganzen trifft das auch auf den mittlerweile vierten Teil der PS-Saga zu, wobei sich die Hersteller meines Er-achtens zunehmend vom strikten Simu-

lationsgedanken loslösten. Doch alles der Reihe nach. Für die zahlreichen Auto-liebhaber unter euch dürfte zunächst ein-mal der Fuhrpark interessant sein. Auch diesmal gelang es der Firma wieder ab-solute Asphalt-Könige zu einem digitalen Kräfteressen zu versammeln. Unter den zwölf bis 16 Wagen tummeln sich unter anderem ein BMW Z3 (okay, hier zu Lan-de nichts Besonderes), der Mercedes SLK oder ein 550 Maranello 12-Ventiler von Ferrari. Mit den Geschossen tobt ihr euch auf einer derzeit noch unbekanntem An-zahl von Strecken aus, die über den kom-pletten Erdball verstreut sind. Auf der deutschen Autobahn gibt es bekanntlich kein Tempolimit, doch wer sich über die französische Landstraße wagt oder in Großbritannien die schmalen Strecken unsicher macht, sollte Vorsicht walten lassen, denn die Polizei mischt sich jeder-zeit unter das fahrende Volk. Apropos Polizei, der beliebte Hot-Pursuit-Modus wurde gegenüber dem Vorgänger noch einmal kräftig ausgebaut. So liefert ihr euch wahlweise heiße Rennduelle mit den Gesetzeshütern oder steigt selber in den Streifenwagen, um Verkehrssünder zu stellen. Damit die Langzeitmotivation nicht zu kurz kommt, flochten die Macher zusätzlich einen Story-Modus mit ein, bei dem ihr um Bares um die Wette fahrt. Das eingefahrene Geld steckt ihr schließ-lich in einen neuen leistungsstärkeren Boliden (möchte da jemand Gran-

Turismo-Konkurrenz machen?). Als wei-teren Gag dürft ihr dieses Spielchen so-gar im Duett via Splitscreen absolvieren. Und was versprechen die Designer noch so alles? Die CPU-Autos sollen sich bei ihren Fahrbemühungen noch cleverer anstellen, die neuartige "Vier-Punkte-Physik" erhöht den Fahrkomfort und ein Wiederholungsmodus ist seit Gran Turismo ohnehin unentbehrlich.

Technik: Teure Blechschäden

Auch bei der Grafik knüpft NFS IV an alte Tugenden an. Die erste spielbare Strecke bot zwar noch keine farbreichen Textu-ren, überzeigte dafür aber durch so gut wie keinen erkennbaren Grafikaufbau und flüssiges Scrolling. Unterschiedliche Tageszeiten sorgen außerdem dafür, dass das gesamte Szenario beispielsweise in einen malerischen Rot-Ton getüncht wird, sobald die Sonne untergeht. Die aber wohl erstaunlichste Verbesserung gegenüber dem Vorgänger sind die sicht-baren Schäden nach Karambolagen. Die-se Ankündigung verwundert. Schließlich sahen es die Hersteller bislang nicht gerne, wenn ihre Autos in einem Video-spiel zu Schaden kommen, zumal sie sich auch in kriminelle Machenschaften ver-stricken. EAs brillante Kontakte scheinen auch im Automobilbereich Früchte zu tragen.

Erster Eindruck: Mehr Arcade, mehr Spielspaß?

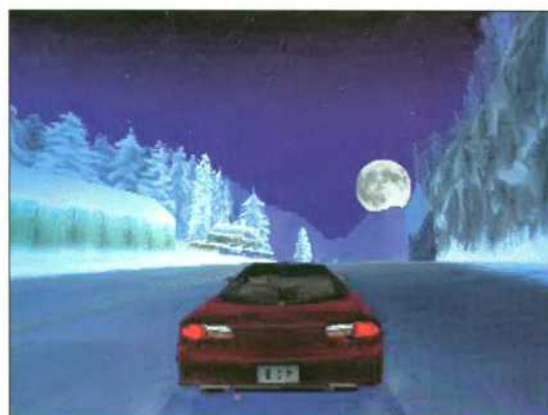
Das schnelle Tempo, mit dem der Nach-folger auf den Markt drängt, verwundert, denn es vergnügen sich immer noch vie-le mit dem Vorgänger. Wie dem auch sei, EA scheint dem Nachfolger nochmals einige sinnvolle Verbesserungen einzu-verleiben, allen voran der erweiterte Hot-Pursuit-Modus sowie ein ansprechendes Fahrverhalten, das den guten Mittelweg zwischen Simulation und Arcade gefun-den hat. Nicht wenige Liebhaber dürften somit zum Wiederholungstäter werden. (Ulf)



Deutliche Bremsspuren: Die selbst ernannte Vier-Punkte-Physik erhöht den Fahrrealismus spürbar, ohne aber allzu stark in den Simulationsbereich abzudriften



Bei jedem Wind und Wetter: Die unterschiedlichen Tageszeiten und Wittereinflüsse haben gravierende grafische Auswirkungen



Der Mond ist aufgegangen: Bei Nachtfahrten nutzt EA die True-Light-Sourcing-Fähigkeiten der Hardware konsequent aus

PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
Fakten: **8 Strecken+, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint: **März**

Erster sehr gut Eindruck

Während des Spiels austauschbare
Charaktere, weitere Spieler können in
das laufende Spiel einsteigen



Frei wählbarer Spielverlauf.
Alle Gegenden können
jederzeit wieder betreten werden



Acht verschiedene Charakter-Typen mit
individuellen Eigenschaften.
Mehrere mögliche Lösungswege



Charaktere per Memory Card exportierbar



4 Spielermodus per Multi-Tap-Adapter



Das Action-Rollenspiel



Blaze & Blade

~ Eternal Quest ~

81%
MANIAC

83%
PLAYSTATION ZONE
PLAYSTATION ZONE AWARD

81%
VIDEO GAMES
VIDEO GAMES CLASSIC AWARD

T&E SOFT

ABC
A FUNSOFT. COMPANY

FUNSOFT.

ABC Spielspaß GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111

© 1998 T&E SOFT. Published by FUNSOFT. Developed by T&E SOFT.

Rayman 2

The Great Escape

Nintendo 64 3D-Jump&Run Gut Ding will bekanntlich Weile haben. Diese Binsenweisheit scheint auch auf die Fortsetzung zum Jump&Run-Klassiker Rayman zuzutreffen, denn seit seinem Erfolgsdebüt im Jahre 1995 wurde es bedenklich still um Ubi Softs sympathischen Helden. In diesem Jahr ist es jedoch endlich so weit: Rayman klappt wieder, und zwar in 3D! Lest alles über unsere ersten spielerischen Impressionen





Viel Feind, viel Ehr: Die Gegnerschaft ist noch abwechslungsreicher als beim Vorgänger, und vor allem schlauer!



Wunderwaffe: Raymans magische Faust fungiert abermals als praktische Distanzwaffe, die diesmal sogar ausbaubar ist



Klettermaxe: Der zweite Teil entfernt sich stark vom ursprünglichen Jump&Run-Konzept



Gespensisch: Das Abenteuer beginnt mit der Flucht vom Geisterschiff

Was für Nintendo der pummelige Klemptner ist, ist für Ubi Soft der zuckersüße Toon Rayman. Seitdem er 1995 erstmals das virtuelle Licht erblickte, hat er unzählige Videospieleherzen (darunter auch viele weibliche) erobert. Die stimmige Mischung aus exzellent designten Levels, charmanter Comic-Grafik und einfallsreichen Charakteren kam so gut an, dass das französische Softwarehaus stets mit dem kleinen Hüpfhelden assoziiert wird. Super-

stars der Videospielezene, wie eben Super Mario, sollten natürlich nicht in inflationärer Art und Weise jährlich unter das Volk geworfen werden, dennoch sind vier Jahre eine extrem lange Zeit, bis die lange angekündigte Fortsetzung endlich konkrete Formen annimmt. Das hat aber einen guten Grund: Während Rayman 1 bekanntlich ein klassisches 2D-Jump&Run war, hüpfte der Toon diesmal ohne jegliche Einschränkungen durch geräumige 3D-Areale. Diese grafische Umstellung erforderte eine sehr lange Phase des unermüdlichen Experimentierens, denn bekanntlich sorgt die Einbeziehung der dritten Dimension für vielfältige Probleme, wie beispielsweise bei der Kameraführung oder der mühseligen Dezi- mierung von Grafikfehlern.

Spielablauf: Jump & Run oder Action-Adventure?

Die Hintergrundgeschichte ist im Prinzip schnell erzählt: Ein intergalaktischer Roboter-Pirat und seine Schergen verfolgen ein böses Projekt. Ihr Ziel ist es, einen Weltraum-Zoo zu errichten, in dem die seltensten Kreaturen der Galaxy zu sehen sind. Da Rayman bekanntlich das einzige Exemplar seiner Art ist, wurde er zusammen mit ein paar Freunden als besondere Attraktion kurzerhand gekidnappt. Da Rayman aber auch nicht gerade der Dümme ist, gelingt ihm schon bald die Flucht. Nun steht er vor der großen

Aufgabe, sämtliche Zutaten der Wundersuppe einzusammeln, um das Tor der Macht zu öffnen und dadurch seine Freunde zu befreien. Kenner des Vorgängers dürften sich bei ihren ersten Gehbemühungen zunächst einmal verwundert die Augen reiben, denn vom ursprünglichen Spielkonzept ist nicht mehr viel übrig geblieben. Statt sich brav in klassischer Jump&Run-Manier durch die Levels zu hangeln, steht dem Rayman-Dirigenten eine dreidimensional verpackte Mischung aus Humor, schneller Action und kniffligen Rätseln bevor. Selbst die Hersteller wissen derzeit noch nicht, ob sie den Titel eher als

Wusstet ihr schon ...?

...dass weltweit über zwei Millionen Rayman-Titel (PS, SNES, PC) verkauft wurden?



Ein Freund, ein guter Freund: Ly ist eine von vielen Helfern, die Rayman mit neuen Fähigkeiten versorgen



Mutter Natur: Die wilde Flora und Fauna kommt im Wasserfall-Level sehr atmosphärisch zur Geltung



Mit 180 Sachen: Gelegentlich helfen ungewöhnliche Vehikel Rayman bei der Fortbewegung



Luftmanöver: Während des Sprunges verwandeln sich die Haare wieder in einen der Schwerkraft strotzenden Propeller

Ubi-Soft-Historie

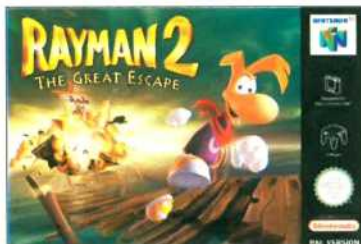


Der Startschuss des überaus erfolgreichen Softwarehauses war recht kurios. 1986 gründete nicht ein einzelner Programmierer, sondern gleich fünf Brüder des Guillemont-Clans in Paris das Softwareunternehmen. Die ersten Erfolge auf den 16-Bitern ließen nicht lange auf sich warten. Titel wie „Street Racer“, „Krieg der Sterne“ oder „Das Imperium schlägt zurück“ spülten gleich am Anfang viel Geld in die Kassen. 1995 schaffte der noch junge Konzern mit Rayman den endgültigen Durchbruch. Angespornt durch die Erfolge, wagte sich Ubi Soft im Juli '96 schließlich mit Erfolg an die Börse. Wenn die Expansion im selben Tempo weitergeht, dürfte die Firma bis zum Jahre 2000 zu den zehn größten in der Videospielebranche zählen. Derzeit beschäftigt Ubi Soft über 1000 Mitarbeiter und hat Tochtergesellschaften in 15 Ländern. Ubi Soft ist übrigens auch wegen ihres Engagements im Edutainmentbereich bekannt, beispielsweise durch die Playmobil-Reihe, und verfügt zudem über ein eigenes Peripherie-Label.

Jump & Run oder als Action-Adventure verkaufen sollen. Wie dem auch sei, an Abwechslungsreichtum mangelt es dem Titel auf jeden Fall nicht. Rayman kämpft sich mittels seiner Sprungfähigkeiten und dem patentierten Hub-schrauber-Haaren einen Wasserfall empor, klopft verdutzte Gegner mit seiner magischen Hand nieder oder klettert geschickt durch einen Piratenschiff. Auffällig ist vor allem, wie vielfältig die Aktionsmöglichkeiten ausgefallen sind: Der niedliche Protagonist klettert, schwimmt, taucht und setzt seine multifunktionale Hand als Fackel, Waffe oder Anker ein. Das Leveldesign wurde auf diese fassettenreichen Möglichkeiten genau zugeschnitten, so dass man nicht selten nachdenken muss, mit welcher Aktion man die nächste Hürde meistert. Ein weiteres Positivum stellt die gelungene AI dar. Egal ob Zombies, Hühner oder Piranhas, jeder Widersacher agiert nicht nur clever, sondern auch seinem Gemüt entsprechend. Um den Adventure-Charakter zu verstärken, erlernt Rayman als weiteres neues Spielelement durch seine Freunde im Laufe der Odyssee neue Fähigkeiten hinzu. Clark erhöht beispielsweise die Kraft seiner magischen Faust, während die schöne Ly ihre Agilität steigert.

Technik: Intensive Vorbereitungszeit

Das große Rayman-Team hat sich auch in technischer Hinsicht sehr gewissenhaft auf die 3D-Aufgabe vorbereitet und eine leistungsstarke 3D-Engine entwickelt, die einen Bildaufbau von 30 Images pro Sekunde erlaubt. Der erste spielbare Level hinterließ bereits einen sehr guten Eindruck. Inmitten einer verschachtelt gestalteten Naturlandschaft agierte der Sympathikus flott und geschmeidig, ohne dass irgendwelche Grafikfehler zu sehen waren. Sämtliche Oberflächen wurden mit liebevoll gezeichneten Texturen überzogen. Das Szenario wirkte also sehr lebhaft. Darauf kann man getrost aufbauen.



Noch nicht im Handel und schon fertig: So wird die Verpackung aussehen, die erst ab Juli überall in den Läden stehen soll

Erster Eindruck: Griff nach den Sternen?

Die Kombination aus gewissenhafter Vorbereitungszeit, dem Charme von Rayman und dem Genius des Rayman-Erfinders Michel Ancel lässt sehr große Dinge erwarten. Da derzeit nur ein (guter!) Level spielbar ist, kann man zum gegenwärtigen Zeitpunkt leider nicht viel mehr sagen. Lassen wir uns daher überraschen. Ach, übrigens: Die PlayStation-Version soll erst im November erscheinen. (Ulf)



Mega Fun: Könntest du dich zunächst einmal näher vorstellen.

Michel Ancel: Natürlich: Ich bin 25 Jahre jung und startete meine Programmierer-Laufbahn mit unschuldigen 16 Jahren. Damals gab es noch kaum Ausbildungsmöglichkeiten in diesem Bereich, so dass ich mir, wie viele andere auch, sämtliche Programmierkenntnisse selber beibrachte. Entdeckt, wenn man so will, wurde ich durch einen Programmier-Wettbewerb in einem Videospielemagazin, den ich gewann. Ubi Soft nahm danach sofort Kontakt mit mir auf, woraufhin ich die Schullaufbahn beendete. Nach meinem ersten erfolgreichen Projekt The Teller wurde ich in die Bretagne versetzt, um mich weiterhin fortzubilden. Vier Jahre später begann ich mit dem Grundkonzept zu Rayman, das schließlich den Durchbruch für mich bedeutete.

Das Erfolgsspiel Rayman



Grafik täuschen: Rayman ist ein absolutes Videospiele-Luder, dessen haariger Schwierigkeitsgrad selbst die härtesten Joypad-Cowboys zur Weißglut brachte. Inzwischen ist Rayman das Wahrzeichen von Ubi Soft geworden, mit einer eigenen, mehrfach ausgezeichneten Edutainment-Serie.



3D-Operation gelungen: Trotz der neuen Darstellungsweise blieb der eigene Charme von Rayman weitestgehend erhalten

MF: Zwischen dem Release von Rayman 1 und Rayman 2 werden über vier Jahre liegen. Gab es dafür einen bestimmten Grund?

MA: Ja, und zwar mehrere. Zunächst einmal mussten wir uns im Bereich der 3D-Grafik reichlich Know-how aneignen. Wir arbeiteten des Weiteren sehr lange an dem cinematischen Aspekt, damit auch Rayman 2 etwas ganz Besonderes wird. Zu guter Letzt haben wir mit Tonic Trouble noch einen weiteren Titel in der Arbeit.

MF: Rayman 1 ist ein eindrucksvoller Beweis dafür, dass 2D-Spiele immer noch sehr populär sind. Würdest du gerne noch einmal ein Jump&Run-Spiel mit zweidimensionaler Grafik programmieren?

MA: Ich persönlich wünsche mir, dass sich dafür noch einmal die Gelegenheit bieten wird. Das gesamte Szenario müsste dann aber wesentlich bombastischer aussehen und die Animationen derart realistisch wirken, dass man quasi einen Zeichentrickfilm spielt.

MF: Rayman 2 ist recht komplex. Würdest du es eher als Jump & Run oder als Action-Adventure bezeichnen?

MA: Beide Genres treffen nicht 100%ig den Kern. Das gesamte Environment und der Erkundungsaspekt machen aus diesem Titel ein cinematisches Action-Adventure-Erlebnis.

MF: Rayman ist bekannt als eines der schwersten Hüpfspiele überhaupt. Wird der Nachfolger ebenfalls so schwierig sein?

MA: Wirklich? Okay, ich gebe zu, dass

ich diesen Vorwurf nicht zum ersten Mal höre. Aus diesem Grund bemühen wir uns ständig um Gameplay-Kontrolle und gezieltes Feintuning im Bereich des Schwierigkeitsgrades, damit Rayman 2 fair zum Spieler ist.



"Das gesamte Environment und der Erkundungsaspekt machen aus diesem Titel ein cinematisches Action-Adventure-Erlebnis."

MF: Ist Dreamcast nicht die perfekte Plattform für Rayman 2?

MA: Absolut! Und du kannst dir gewiss sein, dass wir die Hardware bis zum Maximum ausreizen werden.

MF: Zu guter Letzt: Welche Titel beeindruckten dich derzeit am meisten?

MA: Metal Gear Solid und Zelda sind ohne Zweifel die beiden großen Titel derzeit. Das war übrigens vor genau acht Jahren auch nicht anders (lacht). Ich denke aber, dass Rayman 2 noch aufregender wird als diese beiden populären Produkte.

Nintendo 64

Hersteller: Ubi Soft
Fakten: 12 Levels+
Erscheint: Juli

Erster sehr gut Eindruck

Destrega

PlayStation Beat 'em Up Mit einer extravaganten Mischung aus Beat 'em Up und Shoot 'em Up betritt Koei die virtuelle Bühne und weckt Erinnerungen an den Klassiker Archon

Als vor über 1000 Jahren die STREGA in dem Land Zamuel auftauchen, brachten sie eine geheimnisvolle Macht zu den Bewohnern des Zwergerstaates. Die Bewohner erhielten durch magische Artefakte eine ähnliche Machtfülle wie die STREGA und konnten ihre Nachbarn ohne große Probleme erobern. Jedoch sorgten die Artefakte für eine Transformation des Kontinents und zerstörten ihn fast vollständig. In den folgenden Jahrhunderten erholten sich Land und Menschen, bis wiederum solch magische Artefakte auftauchten. Diese wurden von dem machtbesessenen Lord Zauber zusammengetragen, der mit ihnen den gesamten Kontinent unterwarf, bis auf eine Gruppe von Dissidenten, der ihr angehört.

Spielablauf: Zielen, schießen und prügeln

Nach dem kurzen Intro geht es sofort ins Kampfgetümmel, und ihr habt die Wahl zwischen sieben unterschiedlichen Gameplays: Die Klassiker Trainings-, Versus-, Team-Battle- und Endurance-Modus lassen wir mal beiseite und widmen uns dem Story- und Einzelspieler-Modus. Letzterer bietet das bekannte,



Extremzoom: Sind die beiden Protagonisten weit voneinander entfernt, zoomt die dynamische Kamera übersichtlich heraus



Brusttreffer: Mit voller Wucht wird Cougar von seinem Kontrahenten weggeschleudert



Es liegt Magie in der Luft: Mit vollem Magiebalken (kleiner Strich unter der Energie) bereitet sich Milena auf einen besonders energiezehrenden Spruch vor

rundenweise Erlebnis, gegen die elf weiteren Opponenten anzutreten. In zwölf verschiedenen 3D-Arenen geht es ans Eingemachte. Via drei unterschiedlicher Fernkampfangriffe, die effektiv in Szene gesetzt werden, bewegt ihr euch durch das unebene Terrain. Kommt ihr dabei nahe an euren Gegner heran, wechseln die Attacks von Feuerbällen und Energieblitzen zu Faustschlägen und Trittkombinationen. Neben geschickten Ausweichmanövern und einem Energieschild gilt es, die unterschiedlichen Ebenen eines Levels und natürlichen Schutz, wie eine Mauer oder eine Hecke, zu nutzen. Mit wachsendem

Erfolg gewinnt auch euer Magielevel an Kraft, und ihr schleudert mächtigere Zauber durch die Lüfte. Der Story-Modus ist ein Sahnestück für sich: Hier kämpft ihr nicht mit einem ganz bestimmten Charakter, sondern je nach Verlauf übernehmt ihr die Kontrolle über einen der Klopfer, die sich dem Widerstand gegen Lord Zauber anschließen. Zwischen den Kämpfen erfahrt ihr in langen Sequenzen, die manchmal einige Minuten dauern, eine recht interessante Geschichte von Macht, Intrigen und Verrat.



Effektvoll: Besonders im Nahkampf werdet ihr in das Kampfgeschehen miteinbezogen und erlebt ein Gewitter von Lichteffekten



Springen, rennen und schießen: Bei Destrega geht es immer heiß her, und euer Geschick ist besonders gefragt



Rüde Jungs: Sind die Kämpfer dicht beieinander, werden keine magischen Kräfte angewandt, sondern Schlag- und Trittkombinationen, wie dieser Ellenbogencheck



Derbe Gefechte: Im Nahkampf lässt sich mit dem richtigen Timing sehr viel Schaden anrichten

Technik: Effektvolle Zauber und authentische Kämpfer

Was nach den ersten Runden sofort ins Auge fällt, sind die spektakulären und effektvollen Fernkampfsprüche, die zum Beispiel Feuerbälle authentisch in Szene setzen. Des Weiteren überzeugt die analoge Steuerung mitsamt der Dual-Shock-Funktion. Ein wichtiges und Spiel entscheidendes Element ist jedoch die dynamische Kamera: Schnell und fehlerfrei wird hier gezoomt, so dass immer ein optimaler Überblick gewährleistet ist. Gut ist ferner, dass Gebäude und Hindernisse, die den Blickwinkel stören, transparent dargestellt werden.

Erster Eindruck: Optimaler Spielspaß auf neuen Wegen

Die Genremischung hat bei Destrega auf alle Fälle geklappt. Rasant geht es zur Sache, und man muss schon viel Geschick beweisen, um auch in höheren Schwierigkeitsgraden zu bestehen. Gegenüber Ehrgeiz braucht sich Koeis Prügelverschnitt auf keinen Fall zu verstecken. (Georg)

PlayStation

Hersteller: **Koei**
Fakten: **12 Kämpfer, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint: **k.A.**

Erster sehr gut Eindruck

Attack of the Saucerman

PlayStation 3D-Jump&Run Psygnosis versucht nach B-Movie als zweiter Hersteller aus der Thematik Billig-Science-Fiction-Stil der 50er-Jahre Spielspaß zu schlagen. Im Mittelpunkt steht dabei ein schräges Hüpf-Alien

P lötzlich waren sie da: Ziemlich un-kommunikative Aliens machten sich flugs auf unserem geliebten Erdball breit, um kleine nimmersatte Wesen namens Neds zu züchten. Und das ohne uns vorher zu fragen! Glücklicherweise kommt die Hilfe ebenfalls aus den Tiefen des Weltraums, genau genommen aus dem Grimloid-Reich. Ed und sein Partner Zunk sind intergalaktisch bekannte Ned-Hasser. Logisch also, dass es sich die beiden nicht nehmen lassen, Mutter Erde einen vergnüglichen Besuch abzustatten. Diese leicht abgedrehte Hintergrundgeschichte dient als Aufhänger für eine comicartige Hüpforgie in 3D, bei der die Grafik bewusst zahlreiche optische Anleihen aus der Welt der kultigen B-Movies zitiert.

Spielablauf: Psygnosis lässt was "springen"

Psygnosis und 3D-Jump&Runs, eine Kombination, die in der Vergangenheit nicht gerade für rühmliche Taten bekannt war. Dennoch will es Psygnosis noch einmal wissen. Um gegenüber der hochkarätigen Konkurrenz Pluspunkte zu sammeln, flüchtet der Hersteller in den

Klamauk-Bereich. Statt eines Strahlmanns präsentieren sie ein pummeliges Alien, das mit einer überdimensionalen Laserwumme und seinen strammen Hüpfbeinen kleine Neds einsammelt. Zur Hilfe stehen ihm ferner nicht nur zahlreiche Power-ups, sondern auch seine Weltraumschüssel, mit der es durch manche Szenarios surft. Natürlich lassen sich bei diesem Ned-Kommando Konfrontationen nicht vermeiden. Einige Erdenwürmer reagieren angesichts der geballten Ladung Aliens genauso aggressiv wie diverse Schergen der Grimloid-Rebellen. In keiner Phase des Spiels wirkt Attack of the Saucerman jedoch gewalttätig. Der gesamte Spielablauf bietet zahlreiche skurrile Gags und reichlich Knuddel-Wesen für jüngere bzw. jung gebliebene Videospiele. Statt martialische Massenvernichtungswaffen fungiert beispielsweise eine Liebesbombe als sanfte Dezimierungswaffe. Abwechslung versprechen außerdem die einzelnen Levelabschnitte, die euer Alien rund um den Globus führen. Egal ob der Tower of London, das mysteriöse Militärgelände Area 51 oder antike Maya-Tempel, lästige Neds gilt es überall einzusammeln.



Konkurrenz für Indy: Im Dschungel machen euch nicht nur die Feinde zu schaffen, auch amoklaufendes Geröll stellt einen Gefahrenherd dar



Zu Wasser, zu Lande und in der Luft: Mittels unterschiedlicher Hilfsmittel bewegt sich euer Pummel-Alien durch die 3D-Areale



Alles fauler Zauber? Mächtige Endgegner lassen sich natürlich auch blicken. Im Bild vollführt ein Voodoo-Zauberer gerade seine schmerzvollen Kunststücke

angenommen wird, bleibt abzuwarten. Bei den Polygon-Szenarios griffen die Macher dafür kräftig in den Farbtopf, um den schräg-grellen Grafikcharakter zusätzlich zu unterstützen. In musikalischer Hinsicht darf man sich ebenfalls auf ungewöhnliche Kompositionen freuen.

Erster Eindruck: Sicherlich nicht jedermanns Sache

Interessanterweise versteift sich Psygnosis bei ihren Sprungarien immer wieder auf Knuddel-Themen. Ob im Gegensatz zur Blasenballerei Rascal der Spielspaß fruchtet oder das spacige Slapstick-Jump&Run eher wieder in die Bedeutungslosigkeit der Galaxie abtaucht, bleibt zunächst einmal abzuwarten. (Ulf)



Sammelwut: Ein Primärziel der Hüpferei liegt im fleißigen Einsammeln der zahlreichen Ned-Wesen



Den Mayas auf der Spur: Die einzelnen Levels bieten zum Teil reizvolle Schauplätze



Kompass gefällig? Die Level-Architekturen sind manchmal recht verschachtelt



Frankenstein Junior: Bekannte Filmthemen aus der B-Movie-Zeit greift das Werk immer wieder gerne auf



Von der Skizze in den Rechner: Hier sieht ihr eine typische Modellstudie, die als Vorlage für die digitale Umsetzung dient

PlayStation

Hersteller: Psygnosis
 Fakten: 25 Levels+, Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: 2. Quartal '99

Erster k. A. Eindruck



Gewusst wie: Jede Strecke bietet nicht nur massig Power-ups, sondern auch einige Abkürzungen



Spannung vor dem Start: Mit einem Turbo-Start sollte man sich gleich an die Spitze des Feldes katapultieren

Wheel Nuts

PlayStation Funracer Auf den Spuren von Super Mario Kart: SCEE heuerte das skandinavische Team Funcom an, um Nintendos ewigen Rennspiel-Klassiker neu zu beerben

Die in Oslo ansässige Programmierstube Funcom dürfte nicht jedermann ein Begriff sein. Das erst 1993 gegründete Unternehmen machte nur 1995 durch die Filmumsetzung Casper (PS/SAT) von sich reden. Bei ihrem neuesten Titel erhielten die Skandinavier den Auftrag von ganz oben. SCEE unterstützt das Team voll und ganz bei ihrer Aufgabe, einen Funracer ganz in der Tradition von Super Mario Kart zu entwickeln, denn dieses Genre ist auf dem 32-Bitter derzeit immer noch unterbesetzt. Der erste öffentliche Auftritt von Wheel Nuts (auch unter dem Arbeitstitel SD Racing bekannt) war interessanterweise in London während der Endausscheidung des Tekken-3-Wettbewerbes.

Spielablauf: Das kennen wir doch irgendwo her?

Nicht nur auf den ersten Blick erinnert alles irgendwie an Nintendos Kult-Racer. Ein Rudel von insgesamt sechs ulkigen Fahrer/Go-Karts-Hybriden fährt auf co-

micartigen Rundkursen, deren es zwölf gibt (vier Welten), um die Wette. Neben dem fahrerischen Geschick ist wie beim Klassiker der kluge Einsatz von Power-ups unabdingbar, um sich geschickt an die Spitze des Feldes zu schummeln. Die elegantere Methode, einen Sieg einzufahren, besteht jedoch im Ausnutzen der zum Teil gut versteckten Abkürzungen. Dieses überaus kurzweilige Spielchen wird in den üblichen Spielformen praktiziert. Im Time-Trial werden eure Bestzeiten automatisch auf der Memory-Card archiviert, im Tournament-Mode messt ihr euch in einem umfassenden Turnier gegen die CPU-Konkurrenz (hier winken die Boni), und last but not least lockt ein Multiplayer-Modus. Letzterer bietet sogar Spielspaß für bis zu vier Go-Kart-Piloten gleichzeitig, wodurch Wheel Nuts zur Party-Attraktion avanciert.

Technik: Unspektakulär, aber oho! Das Programmiererteam von zwölf Mann beschäftigt sich bereits seit über zwei



Ein Blick auf das Streckendesign: Vier Grundthemen gibt es zu bewundern, jedes mit individuellen Besonderheiten

Jahren mit diesem Funracer, was bei diesem Genre eine sehr lange Zeitspanne ist. Die Mannen haben sich dabei insbesondere mit den Punkten Fahrgefühl und 3D-Engine beschäftigt. Letzteres ist ihnen augenscheinlich gut gelungen. Die kunterbunten Strecken scrollen butterweich an euch vorüber und nach Grafikfehlern sucht man fast vergeblich.

Erster Eindruck: Das neue Referenzprodukt?

Produzent Pádraig Crowley tönt bereits im Vorfeld, dass Wheel Nuts in puncto Spielbarkeit und Fun alle anderen PlayStation-Konkurrenten locker in den Schatten stellen wird. Bestätigen können wir das zu diesem Zeitpunkt zwar noch nicht, dennoch glauben wir ihm das gerne, denn die Konkurrenz ist bekanntlich nicht sonderlich groß und der PlayStation fehlt noch der wirklich große Funracer. (Ulf)



Leichter Einstieg: Eine einfach zu erlernende und dennoch vielseitige Steuerung soll einen Suchtfaktor bewirken



Eine Klasse für sich: Produzent Pádraig Crowley (stehend) ist sich sicher, dass dieser Funracer auf der PlayStation neue Maßstäbe setzen wird

PlayStation

Hersteller: Funcom
 Faktoren: 12 Strecken, 6 Fahrer,
 Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: Juni

Erster nicht mögl. Eindruck

Gratis

EMP
 Magazin
 ... more than games



Playstation Games
 CDs · LPs · MCs
 Videos · Movies
 Band Merchandise
 Fun Shirts
 Film Shirts
 Streetwear
 Accessoires
 Poster · Sticker
 u.v.m.

Jetzt neu! Gratis anfordern:

(05 91) 9143 11
 Fax: (05 91) 9143 20

www.emp.de
mailbox@emp.de

Ja! EMP - Postfach 1721
 49803 Lingen
 Stichwort: "Mega Fun"



Kistenschlepper: Croc schiebt mit seinen Krokodilskräften locker größere Kisten durch die Gegend. Mit ihnen müssen Schalterrätsel gelöst werden



Typisches Jump&Run-Feeling: Von Plattform zu Plattform muss der gestresste Spieler springen (natürlich ohne in der Lava ein Bad zu nehmen), um an die Edelsteine zu gelangen



Freier Ausblick: Croc bietet in der Neuauflage eine wesentlich bessere Grafik-Engine. Das Scrolling ist schneller und die Sichttiefe erheblich höher

Croc 2

Kingdom of Gobbos

PlayStation Jump & Run Knapp zwei Jahre, nachdem das kleine Krokodil auf PlayStation und Saturn sein Unwesen trieb, geht es nun endlich wieder rund! Diesmal mit größeren Levels, mehr Moves und schönerer Grafik

Die britische Softwareschmiede Argonaut hatte 1997 mit ihrem Jump&Run-Titel Croc: The Legend of Gobbos einen recht bemerkenswerten Erfolg auf PlayStation und Saturn. Von den Verkaufszahlen inspiriert, wurde in London sofort damit begonnen, den Nachfolger in die Wege zu leiten. Laut Argonaut soll Croc 2 bis auf den Helden und klassische Jump&Run-Elemente

nicht mehr viel mit dem ersten Teil gemein haben. Damit sich die Mega-Fun-Redaktion davon überzeugen konnte, wurden wir eigens hierfür in die englische Hauptstadt eingeladen. Nic Cusworth, Lead-Designer bei Argonaut, und sein Croc-Entwicklungsteam präsentierten die erste spielbare Version des Nachfolgers und erläuterten die signifikantesten Unterschiede.

Spielablauf: Mehr Features, mehr Spaß

Nachdem Croc in Teil 1 seinen Erzwidder Dante verbannt hatte, konnte er friedlich mit seinen Gobbo-Freunden das Leben genießen. Doch das Findelkind verspürt irgendwann den Drang, seine wahren Eltern wie-



Druidentreffpunkt: Croc 2 bietet nun sogar Lichteffekte, wie an diesem Lagerfeuer zu erkennen ist. Die Engine ist auf dem neuesten Jump&Run-Stand

derzusehen, und macht sich daher auf den beschwerlichen Weg übers Meer. Auf dem Festland macht das giftgrüne Krokodil Bekanntschaft mit allerlei neuen Gesichtern, mit fremden Gobbo-Rassen und den finsternen Dantinis, die alles daran setzen, ihren finsternen Herren Dante wieder aus der Versenkung zu holen. Croc 2 wird mindestens vier Welten mit jeweils zehn Levels bieten und entsprechend unterschiedliche Texturen und Gegner. Jede Welt wird von einem anderen Gobbo-Stamm bzw. einer anderen Dantini-Rasse bewohnt, zum Beispiel Inkas, Piraten, Eskimos oder Höhlengobbos. Die bisher veröffentlichtlichen Levelnamen "Croc gegen die Dantini-Piraten", "Croc gegen die Eiselemente", "20.000 Jahre vor Croc" und "Die erfinderischen Inkas" werden auf keinen Fall die Einzigen bleiben. Ebenso wie in Sachen Abschnitte wur-

de auch an den Charakteren gearbeitet. Während eures Abenteuers laufen euch hilfreiche Gobbos über den Weg, die wertvolle Tipps oder Gegenstände zur Verfügung stellen. Mit dem richtigen Gegenstand (beim Händler um die Ecke zu erwerben) kann Croc nun auch andere Manöver vollführen, beispielsweise aus dem Sprung heraus mit dem Schwanz angreifen, an Gittern hangeln und den so genannten "Boost-Supersprung" ansetzen. Neben den klassischen Jump&Run-Elementen bescherte Argonaut seinem neuesten Sprössling noch einige auflockernde Bonuspielchen, darunter eine Mario-Kart-Variante, Flugzeugeinlagen und ein Balance-Akt auf einem riesigen Schneeball.



Eskimo-Umzug: Croc muss diesen riesigen Eiskwürfel auf einen Schalter bewegen, um die dahinterliegende Brücke zu aktivieren



Mit Volldampf um die Ecke: Selbst ein Krokodil kann erstaunliche Geschwindigkeiten erreichen



Was Lara kann, kann Croc schon lange: Diese Plattformen sind begehbar oder man darf an ihnen entlang hangeln

Technik: Freier Blick, so weit das Auge reicht

Der erste deutliche Unterschied zum ersten Teil ist natürlich die Grafik-Engine. Croc selbst und seine Gegenspieler wurden nun mit wesentlich mehr Polygonen und Animationsphasen versehen, was das Spiel gleich viel edler aussehen lässt. Darüber hinaus wurden Clippingfehler fast vollständig eliminiert und das Scrolling ist viel flüssiger und schneller geworden. Auch die Endgegner wirken durch eine neue Animationstechnik imposanter und gefährlicher als noch vor zwei Jahren. Insgesamt gesehen macht Croc 2 durch die bessere Technik deutlich mehr Spaß, denn auch die Ladezeiten wurden auf



Schöne Animationen: Die Endgegner wurden detailliert und sauber umgesetzt. Croc versucht hier dem Oktopus mit TNT einzuheizen

ein absolutes Minimum reduziert. Wurde in Croc 1 nach jedem Abschnitt kräftig nachgeladen (rund zehn Sekunden Black-out), wird beim Nachfolger nur kurz aus- und wieder eingeblendet. Zur Musik lässt sich zu diesem frühen Zeitpunkt der Entwicklung noch nichts sagen, denn im Gegensatz zu den Geräuscheffekten sind die Musikstücke zum Zeitpunkt der Präsentation noch nicht eingebaut gewesen. Die Sounds



Achtung, Rutschgefahr! In den Schnee-Levels wurde die Steuerung dem schlüpfrigen Untergrund angepasst. Natürlich wird Croc 2 als modernes Produkt Dual-Shock-Unterstützung und Analogsteuerung bieten, obwohl diese Optionen in der Vorabversion noch fehlten

hingegen passen gut zum Comic-Stil der Grafik und machten technisch einen tadellosen Eindruck.

Erster Eindruck: Croc könnte wieder eine Überraschung gelingen

Argonaut hat konsequent alle Spielfluss hemmenden Elemente, wie Ladezeiten und langsame Kamerabewegung, aus Croc 2 verbannt und steigerte ebenso die optische Präsentation des

Jump & Runs. Unterm Strich bietet die CD sehr gute Ansätze und dürfte dank der zahlreichen Gameplay-Innovationen auch für ältere Semester interessant werden. (Sven)



Spiel im Spiel: Mit einigen Mini-Games in Croc 2 versucht Argonaut dem Jump&Run-Genre neue Facetten abzugewinnen

PlayStation

Hersteller: Argonaut/Eidos
 Pakete: 40+ Levels,
 Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint: Mai

Erster sehr gut Eindruck



Die Mega-Fun-Redaktion nahm die Croc-2-Präsentation zum Anlass und sprach mit dem britischen Schwergewicht und Croc-Designer Nic Cusworth im Londoner Argonaut-Hauptquartier.

Mega Fun: Warum wurde der Croc-Nachfolger erst so spät fertiggestellt?
Nic Cusworth: Wir wollten einen deutlichen technischen Sprung zu Croc 1 haben. Außerdem waren viele unserer Mitarbeiter mit anderen Projekten beschäftigt. Aus diesen beiden Gründen ergibt sich die Verspätung.

MF: Mittlerweile hat das Jump&Run-Genre viele neue Facetten und hohe technische Standards durch Titel wie Spyro the Dragon und Sonic Adventure erhalten. Wie will sich Argonaut dagegen durchsetzen?
NC: Gar nicht! Wir sprechen mit Croc ein anderes Publikum an. Außerdem glaube ich, dass wir uns technisch sowie spielerisch vor keinem anderen PlayStation-Spiel verstecken brauchen. Zu Sonic Adventure kann ich noch nicht viel sagen, denn bisher habe ich nur die Vorabversion gesehen. Die sah allerdings sehr gut aus.

MF: Croc 2 wirkt wesentlich komplexer und anspruchsvoller als der Vorgänger. Glauben Sie nicht, dass Sie sich damit einige Croc-Fans vergraulen werden?
NC: Eigentlich nicht. Der Konsolenmarkt hat sich in den letzten zwei Jahren erheblich gewandelt. Im Durchschnitt sind die Spieler älter geworden und auch die Kids wollen anspruchsvolleres Gameplay. Ich glaube, dass

wir mit Croc 2 den goldenen Mittelweg gefunden haben.
MF: Technisch wurde Croc erheblich verbessert. Haben Sie spezielle Tricks angewandt?
NC: Nun, davon abgesehen, dass die Programmier-Fähigkeiten mit zunehmendem Hardware-Alter steigen, haben wir uns tatsächlich einige Kniffe einfallen lassen. Wir verwenden jetzt eine eigene Programmiersprache, um die künstliche Intelligenz zu verbessern.

MF: Werden Umsetzungen für Croc 2 auf N64 oder Dreamcast folgen?
NC: Das N64 wird höchstwahrscheinlich nicht von uns berücksichtigt werden. Dort ist einfach die Konkurrenz bei den Jump & Runs zu groß. Für Dreamcast haben wir schon konkrete Pläne, jedoch darf ich nicht sagen, ob Croc dort sein Unwesen treiben wird (lacht).



„Der Konsolenmarkt hat sich in den letzten Jahren erheblich gewandelt.“

MF: Was ist Ihr aktuelles Lieblingsspiel?
NC: Ich bin großer Zelda-Fan und mag auch Mario 64. Ehrlich gesagt, haben mich die Nintendo-Titel am meisten in meiner Laufbahn inspiriert.
MF: Danke für die freundliche Beantwortung meiner Fragen und viel Glück mit Croc 2!



Reges Treiben: In den Programmier-Studios von Argonaut geht es relativ gesittet zu. Jeder Mitarbeiter ist fest auf seinen Monitor fixiert



Alles unter einem Dach: Im Argonaut-House sind neben den Software-Teams auch die Hardware-Experten der Chip-Abteilung untergebracht. Aus ihrer Feder stammt z.B. der SFX-Chip des SNES



Im Kreuzverhör: Im Laufe seiner Ermittlungen gerät der Detektiv Lewton selbst unter Verdacht



Blutige Zeichen: Eine Serie von mysteriösen Morden hält die Stadt Ankh Morpork in Atem



Virtuelle Schönheit: Auftraggeberin Carlotta treibt ein schwer durchschaubares Doppelspiel

Discworld Noir

PlayStation Adventure Nach den zwei absurden Abenteuern des Zauberers Rincewind wenden sich sein Schöpfer Terry Pratchett und Perfect Entertainment einem völlig neuen und "reiferen" Thema zu

Kürzlich hatten wir das Glück, den Discworld-Schöpfer Terry Pratchett höchstpersönlich kennenzulernen. Der 50-jährige Brite, der vorzugsweise einen schwarzen Schlapphut trägt, präsentierte sich dabei als eloquenter Gesprächspartner und bekennender Fan von Videospiele. Vor allem die Genres Echtzeit-Strategie und Shoot 'em Ups mit Tiefgang haben es ihm dabei angetan. In Southampton haben wir mit ihm über den bevorstehenden dritten Teil gesprochen.

Spielablauf: Humphrey Bogart lässt grüßen

Für Terry Pratchett war es klar, dass nach zwei Abenteuern des schusseligen Zauberers Rincewind etwas völlig Neues kommen musste, um neue Ideen zu verwirklichen. Der Wandel fiel dementsprechend drastisch aus: Statt comicartige Fantasy-Gefilde

bietet Discworld III ein düsteres Film-Noir-Ambiente, das bewusst Klischees solcher Filmklassiker wie *Casablanca*, *Seven* oder *Ganovenfilme* der 40er-Jahre benutzt. Die Geschichte wirkt auch eher abgedroschen: Der neue Held

Lewton ist ein höchst erfolgloser Privatdetektiv, der sich nach seinem unehrenhaften



Gut verstaut: Das Inventory-Menü wurde sehr visuell gestaltet



Heruntergekommen: In diesem schäbigen Büro des Privatschnüfflers Lewton nimmt das Abenteuer seinen Lauf

Ausscheiden aus der Regierungsarbeit mit seinem bescheidenen Leben eigentlich abgefunden hat. Eines Tages steht jedoch unvermutet die zwielichtige Blondine Carlotta vor ihm. Ihr Auftrag: Lewton soll den verschwundenen Ex-Liebhaber Mundy wieder aufspüren. Diese Arbeit ist gleichzeitig der Startschuss für eine Aneinanderreihung von kuriosen Ereignissen, bei dem der Humor natürlich nicht zu kurz kommt. Im Gegensatz zum Vorgänger ist dieser jedoch laut Terry Pratchett mitunter bitterböse bis rabenschwarz, und Leichen soll es sogar reichlich geben. Inmitten dieses ungewohnten Tummelplatzes dirigiert ihr euren coolen Helden in der bekannten Point&Click-Manier durch die größte Stadt der Scheibenswelt Ankh Morpork, führt mit den größtenteils bekannten Einwohnern absurde Gespräche und sammelt Indizien, um damit die zumeist äußerst

vertrackten Rätsel der Marke Terry Pratchett zu lösen (Tipp: Lest seine Bücher). Im Bereich der Benutzerführung verspricht uns der Meister außerdem ebenso komfortable Verbesserungen wie bei den Dialogen, die diesmal mehr Möglichkeiten der Gestaltung bieten sollen.

Technik: Düstere Discworld

In grafischer Hinsicht ist Discworld Noir im direkten Vergleich zu den beiden Vorgängern kaum wiederzuerkennen. Statt farbenfrohe Comic-Grafiken regiert eine überaus düstere, fast schon trostlose Farbpalette im Stile früherer Film-Noir-Klassiker. Außerdem setzt sich die Optik aus Polygon-Charakteren und aufwändig gestalteten Render-Hintergrundlayouts zusammen, die zu einer sehr edlen, wenn auch finsternen Synthese verschmelzen.

Erster Eindruck: Intelligentes Adventure-Vergnügen

Freunde von Discworld I und II werden sich umstellen müssen. Dennoch erwartet sie wieder ein Feuerwerk an bizarren Gags und hinterhältigen Rätseln. Ich bin mir zudem sicher, dass der neue Held und die ungewohnte Film-Noir-Atmosphäre vielleicht nach anfänglicher Skepsis viele (ältere) Fans finden dürfte. (Ulf)



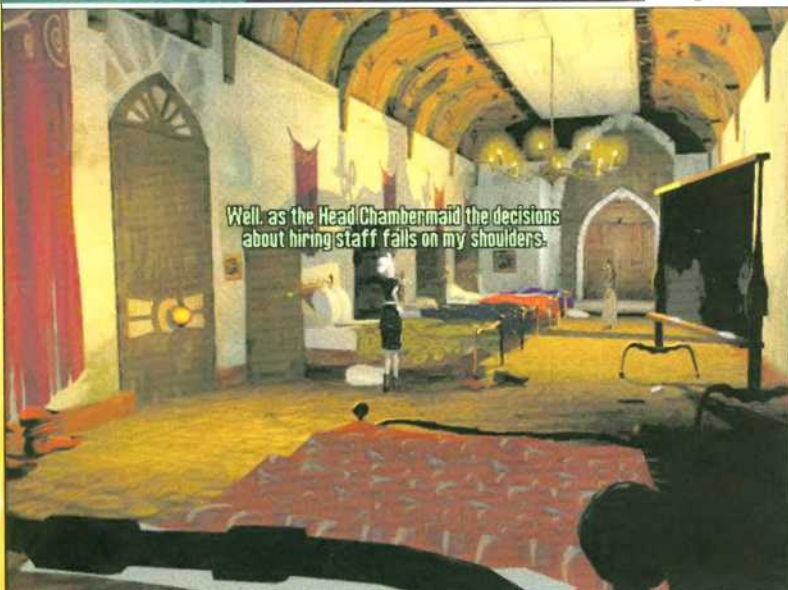
Mehr Komfort: Die Steuerung per Cursor soll noch intuitiver ausfallen als bei den Vorgängern



Atmosphärisch: Die cinematische Kameraführung nutzt bewusst ungewöhnliche Blickwinkel



Terry Pratchett: Der sympathische Brite hat eine Vorliebe für hier zu Lande indizierte Ego-Shooter der Firma id Software



Well, as the Head Chambermaid the decisions about hiring staff falls on my shoulders.

Schräge Einwohner: Bei den Dialogen sorgen mehr Antwort/Frage-Alternativen für viel Spielraum

PlayStation

Hersteller: Perfect Entertainment
 Fakten: Analog-Unterstützung
 Erscheint: 2. Quartal '99

Erster sehr gut Eindruck

Centipede

PlayStation Shoot 'em Up Arcade-Recycling: Nach Asteroids wird ein weiterer Spielhallen-Oldie neu aufgelegt

Centipede (1980) stammt aus der Feder von Kult-Programmierer Ed Logg und zählt durch seine Trackball-Steuerung und den extrem actionreichen Spielverlauf zu den absoluten Baller-Klassikern der Videospiele-Pionierzeit. Nach diversen 1:1-Umsetzungen wird dem Platinen-Grufiti nun neues Leben eingehaucht. Die Neuauflage bietet zwei mehr oder weniger neue Versionen. Der Arcade-Modus bietet, abgesehen von einer Pseudo-3D-Darstellung, exakt dasselbe Spielprinzip. Ein Tausendfüßler bahnt sich durch einen Pilzwald

seinen Weg nach unten, wobei die Pilze bei einer Kollision eine Kehrwendung bewirken. Euer Ziel ist es, den Wurm geschickt zu dezimieren. Der Haken: Trefft ihr ein Körperglied, teilt sich das Krabbeltier sofort. Außerdem wird das Insekt durch zahlreiche Kollegen, beispielsweise schwer berechenbare Spinnen oder giftige Käfer, unterstützt. Wirklich Neues bietet erst die Adventure-Variante. Die gesamte Grafik wurde komplett in 3D gehalten, so dass ihr euch quasi mitten im Geschehen befindet. Das bewährte Spielkonzept



Mittendrin statt nur dabei: Die Adventure-Variante wurde in grafischer Hinsicht völlig umgekrempelt und durch diverse Features aufgewertet

wird außerdem durch allerlei zeitgemäße Features aufgepeppt. So gilt es in jeder Welt diverse Missionen zu erfüllen,

blinkende Pilze verheißen Waffen-Power-ups und die Architektur der 3D-Welten ist recht verschachtelt. (Ulf)



Rettet Menschen und Häuer: Diverse Missionen erhöhen die Spieltiefe ein bisschen



Das Original: Der Arcade-Modus bietet, abgesehen von einer anderen Darstellungsweise, das Ur-Centipede



Das Spalt-Prinzip: Versucht stets den Kopf des Tausendfüßlers zu erwischen, um lästige Abspaltungen zu verhindern

PlayStation

Hersteller: Hasbro Interactive
Fakten: 8 Welten+,
Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: Mai

Erster mittel
Eindruck

BOOT CHIP = 6,77 DM

F. IMPORTE - LÄUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

DEUTSCHE LOSUNGSHEFTE:

JE HEFT 14,80 DM:

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| Abe's Oddysee | Kings Field |
| Alien Trilogy | Legacy of Kain |
| Alundra | MDK |
| Alone in the Dark 1-3 | MediEvil |
| Ark of Time | Men in Black |
| Atlantis | Nightmare Creat. |
| Baphomets Fluch 1 | One |
| Baphomets Fluch 2 | Pax Corpus |
| Batman & Robin | Rayman&Gex3D |
| Battle Ar. Tosh. 1&3 | Resident Evil 1 |
| Blazing Dragons | Resident |
| Blaze & Blade* | Evil DC (19,95 DM) |
| Breath of Fire 3 | Riven |
| Casper | Spawn |
| Chron. o.t. Sword | Suikoden |
| Clock Tower | Syndicate Wars |
| Command & | Tekken 1 & 2 & 3 |
| Conq. 1+2 (19,95 DM) | The Note |
| Crash Bandicoot 3* | The Last Report |
| C & C: Gegenschlag | Tomb Raider 1 |
| Cyberia | Tomb Raider 2 |
| D | Tomb Raider 3 |
| Deathrap Dungeon | Turok |
| Diablo | Turok 2* |
| Discworld 1 | Vandal Hearts |
| Discworld 2 | Wild Arms |
| Excalibur | Warhammer: Dark O. |
| Final Fantasy 7 | Wild 9's |
| G-Police | Wing |
| Gex 3D & Rayman | Commander 3&4 |
| Heart of Darkness | WWF: Warzone |
| Herc's Adventure | X-Com: Terror |
| | Z |
| | Zelda 64 |

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6

- noch mehr Codes für Ihren Game Buster oder X-Ploder
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen
- inkl. Tomb Raider 3 Nackt-Codes für den X-Ploder

PSX CODEPOWER 5

- Codes zu ca. Pal-100 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER 4

- Codes zu ca. 320 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER #3 (80-Pal Spiele)

- PSX Codepower #2 (100 Spiele)
- PSX Codepower #1 (170 Spiele)

PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL

- Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 US- & Japan Spielen!!

PSX CHEATPOWER 4

- Cheats, Tips & Tricks zu ca. 100 neuen Spielen!

DEUTSCHE LOSUNGSBÜCHER

- KOMPLETT IN FARBE:
- Abe's Exodus (19,95 DM)
 - Colony Wars 2 (24,95 DM)
 - Tekken 3 (24,95 DM)
 - Tomb Raider 1 (19,95 DM)
 - Tomb Raider 2 (19,95 DM)
 - Tomb Raider 3 (19,95 DM)
 - Zelda 64 (24,80 DM)

METAL GEAR SOLID LÖSUNGSBUCH

- komplett in Farbe 19,95 DM
- A4 Format

DREAMCAST

- Dreamcast 799,00 DM
- VMS 89,00 DM
- Lenkrad Sega 159,00 DM
- Joypad 69,00 DM
- Arcade Stick 155,00 DM
- RGB Kabel ??,?? DM
- Pal-Converter ??,?? DM

Incoming 159,90 DM

- Sonic Adventures 159,90 DM
- Sega Rally 2 149,90 DM
- uvm.
- (Preisänderungen vorbehalten)

BOOT MASTER

- Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
- läuft mit jeder PlayStation

59,99 DM

X-PLODER (PRO)

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 139,00 DM (mit dem X-Ploder Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

GAME BUSTER DELUXE

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Ohne PC selber Codes herausfinden
- Codes vorab gespeichert

99,00 DM

PAL BOOSTER 39,00 DM

- NTSC zu PAL Wandler (Antennenanschluß)

MEMORY KARTEN:

- 1MB (15 Blocks) = 14,99 DM
- 8MB (120 Blocks) = 24,99 DM
- 24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM
- 72 MB (1080 Blocks) = 84,99 DM
- ohne Komprimierung:
- 2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM
- 4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM
- RGB Kabel = 9,99 DM
- Staubschutzhaube = 9,99 DM
- Joypad = 16,99 DM
- Pad Verl. 2M = 9,99 DM
- Linkkabel = 11,99 DM
- RGB+Audio = 16,99 DM
- 4-Spieler Adapter = 59,00 DM
- Infrarot Pads = 59,00 DM
- Maus = 29,99 DM
- Lasereinheit = 69,00 DM
- Lenkrad = 149,00 DM
- Lenkrad + Rumble = 189,00 DM
- Equalizer = 59,00 DM
- RF Unit = 24,99 DM
- Leerröhre = 1,99 DM

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an:
CDG MEDIA
AUF DEN SANDBERGEN 5
21337 LÜNEBURG
Online-Shops:
www.spieleloesungen.de
www.gamecentral.de
PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

BESTELLSHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

04131 / 850610

FAX:
04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN
WILLKOMMEN!

Hard Edge

PlayStation Action-Adventure Bahnt sich ein verstecktes Highlight an? Selbst der deutsche Vertrieb Infogrames scheint über die positive Resonanz überrascht zu sein

Bei Produkten der japanischen Entwicklungsschmiede Sunflowers erschrecken so manche Redakteure regelmäßig. Als wir aber Hard Edge in die Finger bekamen, konnten wir unseren Schrecken schnell überwinden. In der nahen Zukunft, im Jahre 2046, übernimmt eine bewaffnete Terroristengruppe die Kontrolle über das hochmoderne Togusa-Gebäude. Hier ist eine geheime Waffenproduktionsstätte der Machinery Gear Inc. angesiedelt, deren hochkomplexe Geheimnisse es zu schützen gilt. Also wird kurzerhand eine knallharte Spezial-Einheit entsandt, deren primäres Ziel darin besteht, die Geiseln zu befreien und das Gebäude zu „reinigen“. Allerdings geraten beide Ein-

satzgruppen in eine tödliche Falle und es entgehen nur die Agenten Alex und Michelle dem Hinterhalt.

Spielablauf: Einfach, aber effektiv

Völlig auf sich allein gestellt und abgeschnitten von der Außenwelt, versuchen beide ihre Mission zu erfüllen. Hierbei

ist der gesamte Spielverlauf nicht streng vorgegeben, sondern ändert sich, je nachdem was ihr mit welchem Charakter zuerst macht. Ihr habt die Möglichkeit, zwischen ihnen nach Belieben hin und her zu schalten, was natürlich bei Rätsellösungen einen neuen Aspekt eröffnet. Da sich die gesamte Handlung auf knapp 30 Stockwerke des Hochhauses beschränkt, wurde eine vor-

bildliche

Automappingfunktion eingearbeitet. Jeder besuchte Raum ist somit jederzeit abfragbar und ein versehentliches Verlaufen ausgeschlossen. Steuerungstechnisch dürft ihr mit den Charakteren einiges mehr anstellen als beispielsweise in Resident Evil 1. So gleicht ihr Munitionsmangel mit körperlichen Moves aus. Gegner dürfen mit Schlägen und Tritten bekämpft werden. Kommen sie euch zu nahe, flüchtet ihr einfach per Salto aus deren Reichweite.

Technik: Renderfreuden

Die düstere Grafik ist schon jetzt sehr detailverliebt und PAL-angepasst. Störende Balken werden somit in der fertigen Version das Spielerherz nicht



Automapping: Vorbildlich! Das Automappingssystem sorgt stets für Übersicht



Unblutig: Auf Splatterelemente wie in Resident Evil 1 wurde verzichtet. Vieles in Hard Edge erinnert mehr an japanische Anime-Filme



Fiese Gegner: Einige der Wachroboter stehen unter der Kontrolle der Terroristen und setzen eurem Helden knallhart zu

trüben. Selbst wenn mehrere Gegner auf euren Helden einstürmen, verläuft der gesamte Spielfluss ruckelfrei ab. Kleinere Grafikbugs, wie das typische Überlagern bei Polygonen, fallen nicht störend ins Gewicht. Lediglich die Steuerung könnte noch einen Feinschliff vertragen.

Erster Eindruck: Gut geklaut ist halb gewonnen

Ob Sunflowers bei Resident Evil 1 einfach abgeschaut hat, wollen wir einmal völlig bei Seite lassen. Fakt ist, dass Hard Edge ein ungeheuer spannendes, sehr actionlastiges Adventure ist, das zwar noch geringe Mängel in der Steue-



Diaprojektor: Viele Gegenstände müssen miteinander kombiniert werden

rung aufweist, dies aber locker durch seine Atmosphäre wieder wettmacht. Der Action-Adventure-Mix aus Rätselementen sowie Gegnerplättchen kann jetzt schon überzeugen. (Gunther)



Fallen: Aufgepasst! Tickende Zeitbomben werden aktiviert, wenn ihr ihnen zu nahe kommt. Oft rettet nur ein schneller Rückwärtssalto

PlayStation

Hersteller: Sunflowers
 Faktoren: 4 Charaktere,
 Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: März '99

Erster sehr gut Eindruck





Wie gewohnt und bewährt: Standardsituationen erleichtern euch die Pfeile, mit denen ihr Richtung und Stärke des Schusses bestimmt

UEFA Championsleague

PlayStation Fußball Von Eidos stammt das erste Fußballspiel mit Original-UEFA-Lizenz, mit dem ihr die Championsleague nachspielt

Nachdem sich der deutsche Fußball zumindest in bezug auf die Nationalmannschaft wohl für die erste Zeit als Thema erledigt hat, bleibt uns vom Schicksal (und einer unglücklichen Trainerwahl) gebeutelten Fußball-Fans lediglich der Vereinsfußball, um unseren nationalen Stolz zu hätscheln. Zur Zeit stehen ja noch zwei deutsche Teams im Viertelfinale der Championsleague. Die Chancen sind also recht gut, dass eines von beiden ins Finale vorstoßen kann. Da sich die Übertragungen der Liga der Besten steigender Beliebtheit erfreuen, schickt Eidos nun auch ein PlayStation-Spiel ins Rennen, das sich um die Fußball-Championsleague dreht. Ob Freundschaftsspiel oder Turnier, ihr steuert nur die besten Teams Europas über das Geläuf. Zur Verfügung stehen die im aktuellen Wettbewerb stehenden Mannschaften oder



Atmosphärisch: Auch das Drumherum stimmt bei UEFA-Championsleague. Sogar die Hymne der Liga ist bei jeder Gelegenheit zu hören

alle Gewinner des Pokals seit 1960. Aus diesen bastelt ihr euch entweder eine eigene Liga oder ihr übernehmt die vom Programm vorgegebene. Wählt euch dann noch Stadion und Wetter aus, und los geht's. Wie von anderen Fußballspielen gewohnt, steuert ihr abwechselnd einen der Akteure über den Rasen, grätscht und köpft, was das Zeug hält, und erzielt spektakuläre Treffer im Stil von Weltklassem Spielern. Jedes Tor wird euch mit detaillierten Replays wieder und wieder gezeigt, so dass ihr genug Zeit habt eure Augen daran zu weiden. Schon jetzt kann das Spiel nicht nur grafisch überzeugen, auch die Soundkulisse und die Steuerungsoptionen erfüllen voll die Anforderungen. Fußball-Fans können sich also trotz dunkler Wolken am Horizont auf die kommenden Wochen freuen. Wer braucht schon die Europameisterschaft? (Georg)



Schön und bisher einmalig: Beim Abseits zeigt euch ein Replay die strittige Situation und beweist, dass der Linienrichter Recht hatte



Standardsituation: Freistöße gehören zu den guten Gelegenheiten, sehenswerte Treffer zu erzielen

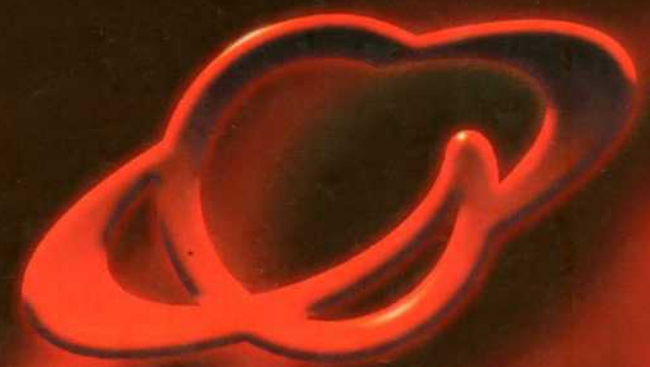
PlayStation

Hersteller: Eidos
Fakten: 60+ Teams,
Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: März

Erster sehr gut
Eindruck



Spielen in einer neuen Dimension!



games online

GAMES ONLINE ist Ihr Einstieg in die Multiplayer-Welt! Erleben Sie Abenteuer in Phantasie-Welten – zusammen mit mehreren hundert Mitspielern. Schließen Sie Freundschaften, spinnen Sie Intrigen, kämpfen Sie um Macht. GAMES ONLINE bietet Ihnen echte Interaktivität und ermöglicht das Spielen in einer neuen Dimension!

www.gamesonline.de



Dr. Jeckel & Mr. Hyde: Sobald ihr über genügend Energie verfügt, verwandelt ihr euch unter einem Blitzgewitter in ein animalisches Monster



Ed von Schleck: Das Chamäleon Busuzima setzt gezielt seine lange klebrige Zunge für schmerzvolle Attacken ein



Actionreich: Bei Bloody Roar 2 steht erneut ganz klar der unkomplizierte Arcade-Gaudi im Vordergrund

Bloody Roar 2

Bringer of the New Age

PlayStation Beat 'em Up Hudsons Zähne fletschende Monsterhorde steigt nun zum zweiten Male in den Käfig. Mit neuen Charakteren und einer rundum überarbeiteten Grafik wollen die Fernöstler nach den Prügel-Sternen greifen

Ende 1997 überraschte uns der Bomberman-Erfinder mit einer erfrischenden Keilerei, die sich auf Antrieb in die Herzen vieler Beat-'em-Up-Fans spielte. Nach einem kurzen Abstecher in die japanischen Spielhallen geht die Monsterschlacht auf der PlayStation gleich weiter. Das immense Tempo, das die Programmierer dabei vorlegen, deutet darauf hin, dass Hudsons wackerer Haufen allmählich zu Serienstars aufgebaut werden soll.

Spielablauf: Bewährtes neu verpackt

Einige von euch werden zumindest aus den zahlreichen Werbespots noch die Transformer-Roboter kennen. Das Besondere an diesen Plastikrobotern war bekanntlich die Möglichkeit, sie durch einen einfachen Knopfdruck blitzschnell in ein gefährliches Urvieh zu verwandeln. Ob sich die Designer von dieser Spielzeugserie inspirieren ließen oder nicht, das ist zwar nicht be-

kannt, Fakt ist aber auf jeden Fall, dass das Prügelspiel Bloody Roar als großes Specialfeature genau diese Verwandlungsmöglichkeit bietet. Im Kampf gestaltet sich das folgendermaßen: Neben dem Lebensenergiebalken verfügt jeder menschliche Recke über eine Art "Monster-O-Meter". Sobald sich dieses gefüllt hat, verwandelt ihr euren Kämpfer per Knopfdruck in sein animalisches Alter Ego. Dieses Feature ist auch bei der Fortsetzung der spielerische Dreh- und Angelpunkt, wobei es sogar noch einmal ausgebaut wurde. Im Monsterzustand könnt ihr mit der entsprechenden Tastenkombination einen neuen ellenlangen Supermove vollführen, bei dem sich die gesamte Hintergrundgrafik schwarz färbt. Im Prinzip war das aber auch schon alles im Bereich der spielerischen Verbesserungen. Dafür haben die Designer das Kampffeld gehörig umge-



Moderner: Das neue Design wirkt etwas westlicher als beim Vorgänger



Zehn kleine Kämpferlein: Einmal durchgespielt, gesellt sich der Endgegner Godo automatisch zum Fighter-Ensemble dazu

krepzelt. Während Greg und Fox in Rente geschickt wurden, tummeln sich als hochwertiger Ersatz drei neue Gesichter. Busuzima (ich liebe diese Japano-Namen!) ist ein schlaksiger Geselle, dessen animalische Gestalt sich als Chamäleon offenbart. Die flotte Jenny hingegen präsentiert sich nach der Verwandlung als agiler Blutsauger und Stun mutiert zum stacheligen Käfer. Als weitere Verbesserung wurde das gesamte Schlagreertoire kräftig überarbeitet, wobei die Designer teilweise sehr kreativ waren. Bunny Alice verwandelt ihre Widersacher beispielsweise in einen lebendigen Fußball. Außerdem gesellt sich ein neuer Story-Modus hinzu und in der Custom-Option lassen



Kopfschmerzen gefällig? Marvels Head-Stumper dezimiert Jennys Energieleiste sehr heftig



Neu: Bei den langen Supermove-Kombinationen wird wie bei Capcoms Klöppern die Hintergrundgrafik nahezu vollständig ausgeblendet

sich einige grafische Gimmicks erspielen (Kids-Modus, Big-Head-Modus, etc.)

Technik: Zeitgemäß, aber nicht umwerfend

Hudsons Grafiker verpassten der Keilerei eine Rundum-Kur, die sich durchaus sehen lassen kann. Die erhöhte grafische Auflösung steht der Optik ebenso gut zu Gesicht wie die neuen, wesentlich definierteren Texturoberflächen. Vor allem die stärkere Einbeziehung des Gouraud-Shadings bei den weiblichen Charakteren sorgt für kantenfreie Gliedmaßen. Die Hintergrundgrafik überrascht außerdem teilweise durch waschechte 3D-Szenarios, wenngleich sie oftmals nicht sonderlich einfallsreich sind. Der Soundbereich ist recht schnell abgehakt: Japan-Pop (im Intro gibt es sogar Hardrockklänge) sowie die üblichen Stöhn- und Ächz-Geräusche.

Erster Eindruck: War das alles?

Grundsätzlich: Der Nachfolger spielt sich natürlich ebenso mitreißend spaßig wie der Vorgänger und bietet das bekannte Sequel-Doping. Dennoch bleibt unter dem Strich ein leicht fader Nachgeschmack übrig. Warum, beispielsweise, wurde das Charakterfeld in quantitativer Hinsicht nur um einen Kämpfer erhöht? Eine etwas bessere Ausstattung hätte dem Klöpper sicherlich gut getan. (Ulf)



Beförderung: Godo wurde beim zweiten Teil zum einzigen Endgegner befördert

PlayStation

Hersteller: Hudson
 Faktionen: 10 Kämpfer,
 Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: k.A.

Erster sehr gut Eindruck

Smash Brothers

Nintendo 64 Beat 'em Up **Auflauf der Nintendo-Superstars: Mario, Zelda, Donkey Kong & Co wurden zum ersten Mal unter eine Modulhaube gesteckt, um in aberwitzigen Kämpfen den Besten der Besten auszumachen**



Von wegen Schmusetier! Pikachu verfügt über einen wirksamen Energieblitz

Super Mario auf Abwegen: Statt sich seinem neuesten Jump&Run-Abenteuer zu stellen, muss sich der untersetzte Klempner mit seinen berühmten Inhouse-Kollegen in rustikalen Kämpfen auseinander setzen. Moment mal, das passt doch überhaupt nicht in Nintendos familienfreundliche Firmenpolitik? Das werden jetzt einige von euch berechtigterweise einwerfen. Halb so wild: Die Vorgeschichte klärt uns auf, dass nicht der leibhaftige Link oder Pikachu in die Schlacht ziehen, sondern stets ihr Stoffpuppen-Alter-Ego.

Spielablauf: Witzig und mit vielen Ideen garniert

Smash Brothers, das von HAL Laboratory entwickelt wurde, ist zwar eindeutig ein Prügelspiel, bietet jedoch der ungewöhnlichen Thematik entsprechend Innovation in Hülle und Fülle. Schon alleine das illustre Kampferfeld ist eine Augenweide.



Über den Wolken: Sobald ihr aus dem Bildschirm geboxt werdet, markiert ein eingebledetes Fenster eure momentane Flugposition

Link, Samus, Pikachu, Mario, Kirby, Yoshi, Donkey Kong sowie Fox stehen zur Knuddel-Balgerei bereit. Die Wahl des Spielmodus ist schnell geschehen. Als Einzelspieler begeben ihr euch in den Arcade-Mode oder trainiert zuvor eine von insgesamt drei Bonusrunden, während mehrere Raufbrüder sich im Team-Battle-Modus herrlich abgedrehte Kämpfe liefern. Bei den Fights muss sich der Tekken-gestählte Recke mit einigen modifizierten Regeln vertraut machen. So gewinnt ihr entweder durch das übliche Dezimieren der Lebensenergie, wobei jeder Kämpfer über unterschiedlich viel Lebenssaft verfügt, oder durch gezieltes Schupsen, Treten oder Schlagen vom freischwebenden Kampfaraal. Letzteres bedeutet jedoch nicht automatisch das Aus, denn euren fliegenden Nintendo-Helden könnt ihr auch in der Luft noch steuern und euch durch ein gutes Timing und einen Doppelsprung doch noch an einem Plateau festklammern. Die Steuerung ist recht simpel: Mit A wird geboxt, Knopf B fabriziert im Zusammenspiel mit dem Steuerkreuz sämtliche Specialmoves und die übrigen Tasten kümmern sich um das Blocken bzw. um Grifftechniken. Ordentlich Pfeffer beim Handgemenge bringen jedoch erst die zahlreichen Power-ups. Mit Marios Hammer läuft der glückliche Finder beispielsweise eine kurze Zeit Amok, während die Zauberblume als Flammenwerfer fungiert und



Überraschung! Nicht Bowser, sondern ein weißer Handschuh, unter anderem als Cursor aus Super Mario 64 bekannt, mimt den finalen Bösewicht

Fox' Laserwumme eine prima Distanzwaffe darstellt. Da jedoch die individuellen Attribute der einzelnen Kämpfer höchst unterschiedlich ausfallen, jedes Kampfaraal 100%ig auf den einzelnen Mitstreiter zugeschnitten wurde und immer wieder kuriose Ideen eingestreut werden (z.B. eine Massenschlacht mit unzähligen Yoshis), muss man sich immer wieder auf neue Situationen einstellen. Diese alle zu erläutern, das würde jedoch den Rahmen hier sprengen.

Technik: Die bekannte Nintendo-Süße

Trotz des außergewöhnlichen Genres bleibt es in grafischer Hinsicht unter dem Strich ein absolut typischer Nintendo-Titel. Mario prügelt sich zum Beispiel vor seinem Schloss aus Super Mario 64 und Fox stolziert im Weltraum, während im



Massenschlacht: Yoshis treten stets in Scharen auf, verfügen dafür aber nicht über sonderlich viel Lebensenergie



Das Ende naht: Während sich der wackere Fox noch verzweifelt an der Plattform festklammert, bringt Mario schon die explosive Tonne in Wurflposition

Hintergrund die allseits bekannten Melodien neu arrangiert aufspielen. Die Grafik wurde zwar handwerklich sauber umgesetzt, ist aber unter dem Strich alles andere als aufregend, sondern eher zweckdienlich.

Erster Eindruck: Ein weiteres Party-Spiel

Smash Party weist einige typische Nintendo-Tugenden auf: hohe Innovation, viele erspielbare Boni sowie eine gute Spielbarkeit. Einsame Kämpfer mit hohen Ansprüchen an die Spielkultur dürften dieser Klamauk-Balgerei aber schon bald nichts mehr abgewinnen, da es oftmals sehr hektisch zugeht, gelegentlich der Zufall Regie führt und man schon bald alles gesehen hat. Zusammen mit drei weiteren Mitstreitern geht dafür auch längerfristig so richtig die Post ab. (Ulf)



Das schnuckelige Dutzend: Das achtköpfige Kämpferfeld wird durch fleißiges Durchspielen um vier weitere Figuren aufgestockt



Schwerer Brocken: Endgegner Metal Mario ist kaum aus dem Gleichgewicht zu bringen



Affenaufstand: Donkey Kong hat als CPU-Widersacher einen Auftritt in der XXL-Größe und kann dementsprechend viele Treffer einstecken

Nintendo 64

Hersteller: HAL Laboratory/
Nintendo
Fakern: 12 Kämpfer, Rumble-Pak

Erscheint: Ende '99

Erster gut Eindruck

DC Rollenspiel

Evolution

Seit wenigen Wochen ist in Japan das Rollenspiel Evolution auf dem Markt und schob sich in den Top 30 des renommierten japanischen Fachblatts Famitsu auf den zweiten Platz der beliebtesten Spiele. Leider entzieht sich uns der Spielspaß unserer kaum vorhandenen Japanischkenntnisse, so dass wir dem Urteilsvermögen der vielen Spieler im Land der aufgehenden Sonne vertrauen müssen. Technisch ist Evolution jedenfalls über jeden Zweifel erhaben. Das Gameplay erinnert an die Genreklassiker Final Fantasy, Phantasy Star oder Grandia. Wie bei fast jedem Japano-Rollenspiel wurden die Charaktere im typischen Mangastil gehalten. Das könnte einer der Gründe sein, warum der West-Release zum Herbst noch nicht feststeht.



Typisch japanisch: Das erste reinrassige Dreamcast-Rollenspiel Evolution besticht durch sehr detaillierte Grafik im Mangastil



Westliches Rollenspiel: Bislang gibt es kaum herausragende Konsolen-Rollenspiele ohne japanischen Einschlag. Mit Baldur's Gate könnte diese Lücke bald gestopft sein

DC Rollenspiel

Baldur's Gate

Für RPGs gibt es hunderte Regelwerke. Das berühmteste davon ist das von AD&D (Advanced Dungeons and Dragons), das vor allem bei Life-Rollenspielen, die von



Zeit zu Zeit in Burgen stattfinden, verwendet wird. Auch Baldur's Gate, ein erstklassiges Rollenspiel für den PC, hält sich daran. Sega hat nun die Vertriebsrechte für Japan erworben. Das gibt Grund zur Hoffnung, dass gleichzeitig an einer Dreamcast-Umsetzung gewerkelt wird. Allerdings will sich der Konzern dazu noch nicht äußern. Das Besondere an Baldur's Gate ist, dass ihr euren Charakter komplett selbst erstellt. Da aber die Party aus sechs Personen besteht, umwerbt ihr innerhalb des Spiels verschiedene NPCs (Non-Player-Character), die ihr dann in die Gruppe aufnehmt. Ihr habt dabei die Wahl, als rechtschaffender guter Held oder als schlimmer Finger durch die Welt zu ziehen. Statt der Party mit den NPCs können in einem Multiplayer-Spiel per Netzwerk/Internet auch sechs menschliche Helden zum Kampf gegen Gut oder Böse antreten.

DC Geschicklichkeit

Ecco the Dolphin

Vielen Mega-Drive, Mega-CD oder Game-Gear-Freaks unter euch wird sicher noch der etwas merkwürdige Titel Ecco the Dolphin und dessen Nachfolger ein Begriff sein. In dem sehr psychedelischen Geschicklichkeitsspiel um den jungen Delfin Ecco setzte Sega auf eine für damalige Verhältnisse bahnbrechende Soundkulisse. Leider fehlte es dem Klassiker an tiefgründigem Gameplay, so dass Ecco the Dolphin nicht über respektable 80er-Wertungen hinaus kam. Das soll sich allerdings mit der angekündigten Dreamcast-Version, mit der frühestens im Sommer zu rechnen ist, ändern. Die Engine ist natürlich jetzt komplett in 3D gehalten und erste Demos lassen auf ein wahres Unterwasservergnügen mit dem pfliffigen Säugetier hoffen.



Wendiger Schwimmer: Der Delfin Ecco aus vergangenen Mega-Drive-Tagen wird bald wieder auf Dreamcast umherschwimmen

Szenengeflüster

Sensation: Sony/Nintendo-Abkommen!!!



Die unglaublichste Nachricht dieser Ausgabe kam uns erst kurz vor Redaktionsschluss zu Ohren, so dass wir sie leider nicht gebührend groß würdigen können. In der japanischen Kleinstadt Yokito präsentierte das lange Zeit streng geheim gehaltene Sony/Nintendo-Joint-Venture "PRIMA" (Abkürzung für: Power RISC Innovation Multinorm Add On) im Rahmen einer intimen Hotel-Präsentation eine gleichnamige Multinorm-Konsole, auf der sich sowohl PlayStation- als auch N64-Titel abspielen lassen. Und das ist noch nicht alles: Durch ein neuartiges Datenkomprimierungsverfahren namens NPUPS-Data spielt man problemlos DVD-Videofilme ab und kann außerdem per Slot sogar Dias einlesen. Das völlig verduztzte Fachpublikum reagierte frenetisch auf diese multimediale Superkonsole. Nach der verblüffenden Enthüllung begründeten PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi sowie Nintendo-Geschäftsführer Yamauchi-san in einer knappen Rede diesen sensationellen Schachzug: "Nachdem sich in den meisten Märkten immer mehr eine Patt-Situation zwischen beiden Konsolen abzeichnete, war dieser Schritt nur logisch. Die PRIMA-Konsole wird für die nächsten Jahre die dominierende Universal-Plattform sein." Das neue Erfolgsgespann erläuterte ferner die bevorstehenden Fusionspläne, die bis zum Jahre 2001 vollzogen werden sollen. Unklar ist bislang allerdings noch der endgültige Firmenname, als Favorit gilt jedoch "SoNi". Laut Gerüchten plant die Mega-Firma in naher Zukunft noch diverse Add-ons, wie beispielsweise ein Voice-Modul, durch die die Benutzerführung per simpler Sprachbefehle erfolgt. Voraussichtlicher Release in Deutschland: 31.11.99.



PS Action-Adventure

Mission Impossible

Nach dem großen Erfolg der Nintendo-64-Version (ging weltweit über 1,6 Millionen Male über die Ladentische) soll auch die PlayStation-Version kräftig Geld in die Kassen von Infogrames spülen. Verantwortlich für die Konvertierung ist das deutsche Programmiererteam X-Ample, die sich jüngst für den Helikopter-Shooter Viper verantwortlich zeigten. Derzeit wurden nur sämtliche Räume sowie das Intro fertiggestellt, doch bereits die ersten Screenshots machen Lust auf die neue Version. Ob sich gegenüber dem N64-Original etwas ändern wird, hängt davon ab, wie gut die Mannen aus Duisburg mit der Zeit bis zum Release im Juni zurecht kommen. Wenn es die Zeit zulässt, möchte X-Ample Schwächen der Modulversion, wie der teilweise frustrierende Schwierigkeitsgrad, beseitigen sowie an der Game-Balance noch weiter feilen. Neu werden aber auf jeden Fall zahlreiche CG-Sequenzen sein sowie mehr Sprachausgaben.



Im Rohbau: Derzeit sind nur sämtliche Locations und die meisten Zwischensequenzen fertiggestellt

PS Snowboard-Simulation

Big Air

Die Flut an Snowboard-Spielen will einfach nicht abreißen. Der neueste Ableger stammt von den Test-Drive-5-Machern der Firma Accolade. Der Titel wurde bereits mehrfach verschoben, um den kritischen Ansprüchen der Firma gerecht zu werden. Accolade verspricht die bislang überzeugendste Grafikkonstruktion innerhalb dieses Genres mit einer HiRes-Auflösung mit butterweichen 25 fps. Die insgesamt zehn Abhänge bieten zudem Gabelungen bzw. Abkürzungen, so dass Spürnasen der CPU-Konkurrenz ein Schnippchen schlagen. Des Weiteren

dürfen durch die Kombination aus Split-screen und Linkkabel bis zu vier snowboardverrückte Pistenteufel gleichzeitig den Abhang heruntergleiten. Zusammen mit zahlreichen Spielmodi (Half Pipe, Big Air, Border-Cross, Trash-Mode) ist somit ab März für viel Snowboard-Fun gesorgt.



DC Action-Adventure

UnderCover AD2025 Kei



Vom recht unbekannt-japanischen Third-Party-Hersteller Pulse Entertainment kommt ein weiterer Vertreter des Action-Adventure-Genres. UnderCover will ähnlich wie Carrier in die Shenmue- und Bio-Hazard-Phalanx vorstoßen. Bisher veröffentlichte Screenshots der bereits bekannten Levels City Hotel, Bay Area und Water Town lassen durchaus hoffen, dass sich der Titel nicht vor der harten Konkurrenz verstecken braucht. UnderCover wird voraussichtlich auf zwei GD-ROMs ausgeliefert, was auf einen hohen FMV-Anteil schließen lässt. Die Story des Third-Person-Titels dreht sich um die Polizistin Sameshima Kay, deren Aufgabe es ist, merkwürdige und unerklärliche Phänomene zu

ergründen. Es könnte sich also um einen X-Files-Klon handeln. An Kays Seite stehen noch zwei weitere Charaktere, Ronway und Sammy, deren Rollen noch nicht ganz klar sind.



Neue Messlatte: Seit Shenmue in Dreamcast-Kreisen die Runde macht, scheint der Grafikstandard um einiges höher zu liegen

Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Tomb Raider III
2. FIFA '99
3. Crash Bandicoot: Warped
4. Tomb Raider (Platinum)
5. TOCA (Platinum)

Nintendo 64

1. Zelda: Ocarina of Time
2. Turok 2
3. F1-World GP
4. Banjo Kazooie
5. Mario Kart 64



JAPAN

1. Sega Rally 2 (DC)
2. Smash Brothers (N64)
3. Super Hero Battle (PS)
4. Dual Monsters (GB)
5. Dragon Quest Monsters (GB)



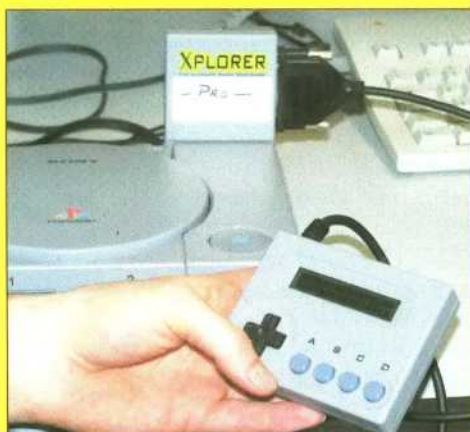
USA

1. Zelda: Ocarina of Time (N64)
2. Star Wars Rogue Squad. (N64)
3. Crash Bandicoot: Warped (PS)
4. indiziertes Spiel 007 (N64)
5. WCW/NwO Revenge (N64)

Szenegeflüster

Profi-Schummler

Das Schummelmodul **Xplorer** der Firma **Blaze** erscheint **Ende Februar** in einer neuartigen Pro-Version. Neu am Gerät ist eine externe Steuereinheit, mit der man ohne den Einsatz eines PCs eigene Cheats erfüllt. Die Steuerung via Steuerkreuz und vier Tasten ist kinderleicht. Nachdem ihr den richtigen Parameter ermittelt habt, leistet der **Xplorer Pro** sogar selbstständig die Editierarbeit und speichert das Ergebnis automatisch in die interne Liste. Mit **149,- DM** hat das Gerät zwar sicherlich einen stolzen Preis, die hohe Zuverlässigkeit und die genial einfache Bedienungsfreundlichkeit rechtfertigen jedoch jede einzelne Mark. Wenn ihr noch Fragen zum Profigerät habt, dann wendet euch an folgende Telefonnummer: **Fa. Blaze 02154/945251**.



Gutes Abschneiden beim Tekken-3-Turnier

Unser deutscher Recke beim großen **Tekken-3-Iron-Fist-World-Tournament-Finale** in London **André Drep-er** (er kämpfte mit Heihachi) erreichte im hochkarätigen Teilnehmerfeld den beachtlichen dritten Platz. Lohn der Mühe: Eine Original-**Paul-Phoenix-Lederjacke**. Gesamtsieger und somit um 5000 Dollar, einem Tekken-3-Automaten sowie einer Paul-Phoenix-Lederjacke reicher, ist der britische Lokalmatador **Ryan Heart**. Er schlug im spannenden Finale den Schweden **Jonas Nordstrom** mit dem Charakter Paul Phoenix. Enttäuschend war hingegen das Abschneiden des zuvor hochgehandelten US-Meisters **CJ Kyles**. Der Afroamerikaner durfte bereits nach der zweiten Runde den weiteren Verlauf als bloßer Spektant mitverfolgen. Aber auch das war noch höchst interessant, da das Turnier mit den **20 Länderchampions** plus Qualifikanten in dem jüngst eröffneten, hypermodernen **Namco-Station** stattfand.



mal ehrlich



Über 50 Millionen PlayStations wurden bislang in den Handel ausgeliefert. Eine überaus stolze Zahl, die Sonys CD-Schleuder zur einer der erfolgreichsten Konsole überhaupt macht. Die Popularität ist sogar fast schon so groß, dass die PlayStation den Status eines Massenmediums genießt. Die Konsole hat es somit erstmals geschafft, Akzeptanz von allen Altersschichten zu erhalten. Diese Entwicklung hat jedoch auch einen nicht zu unterschätzenden Nebeneffekt. Viele Videospieleinsteiger älterer Semester haben sich die PlayStation im Glauben zugelegt, dass es eine Art Standardformat ist, vergleichbar mit einem Videorekorder, der über lange Jahre hinweg die allgemeingültige Norm darstellt. Wie werden diese Verbraucher nun reagieren, wenn nächstes Jahr die PlayStation 2 in den westlichen Märkten erscheint? Viele werden sich vielleicht über die bessere Performance freuen, einige könnten hingegen verwirrt bis verärgert reagieren, wenn sie nach kurzer Zeit plötzlich nur noch eine "Second-Best-Konsole" haben. Angesichts des starken Verbreitungsgrades macht es daher Sinn, dass SCEI eine Abwärtskompatibilität anstrebt, auch wenn das mit unvermeidlichen Mehrkosten verbunden ist. Wie auch immer, diese Abwärtskompatibilität würde die bange Frage, ob die PlayStation-Besitzer überhaupt für die Generation-2000-Konsole reif sind, erheblich relativieren.



Reifer: Der gesamte grafische Stil sieht nicht mehr so kindisch aus

PS/N64 Strategie

Worms Armageddon

Nachdem der zweite Teil nicht für eine Konsole umgesetzt wurde, dürfen sich Fans des ersten Teils der aberwitzigen Würmer-Strategieschlacht von Team 17 die Hände reiben, denn der dritte und mit Abstand beste Teil kündigt sich mit großen Schritten an. Zur Erinnerung: Ihr verfügt über eine Armee von schwerbewaffneten Würmern, deren Ziel es ist, die gegnerische Truppe gnadenlos plattzumachen. Gespielt wird rundenweise, wobei ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits nur eine Aktion auswählen dürft. Das äußerst humorvoll aufbereitete Strategiewerk ist in puncto Ausstattung und Grafik gegenüber dem ersten Teil kaum noch wiederzuerkennen. Ein Zufallsgenerator erzeugt über vier Millionen Szenario-Varianten, wenn ihr nicht auf den neuen Editor zurückgreift. Über 60 Waffen und viel Zubehör fordern euer ganzes strategisches Können, und die Grafik wurde gehörig aufgebohrt, so dass sie beinahe schon wie ein Zeichentrick anmutet. Erfreulicherweise wurde auch der Single-Modus weitaus attraktiver gestaltet als beim eher öden Vorgänger. So gibt es einen Karriere-Modus, bei dem man Medaillen einsammelt und sich Bonuslevels erspielt. Der Strategie-Knüller soll weitestgehend ohne Qualitätsverluste im Laufe des Frühlings auf beide Konsolen rübergezogen werden.



Autoschrottplatz: Der dritte Teil bietet eine Fülle von neuen Szenarios. Ein Editor erlaubt zudem weitere Eigenkreationen

DC Rennspiel

Super Speed Racing

Direkt von Sega kommt eine neues Rennspiel mit Original-CART-Lizenz. In SSR werden alle 17 Teams und 27 Fahrer der amerikanischen "Formel-1" mit vollständiger Statistik zu finden sein. Dazu kommen 19 Rennstrecken, teils Oval-, teils verwundene Rennkurse. Die ersten Bilder sind realistisch und hochauflösend und scheinen die direkte Konkurrenz Racing Simulation 2 von Ubi Soft hinter sich zu lassen (das somit schlechte Karten im Kampf um die Poleposition haben dürfte, denn es muss ohne Lizenz auskommen). Als sicher gilt neben dem Splitscreen-Modus eine Netzwerk-Unterstützung zwischen zwei Dreamcast oder dem Internet. SSR wird voraussichtlich am 24. oder 25. März in Japans Regalen stehen.



Detailprotz: Langsam scheinen die Entwickler den PowerVR-2DC-Chip in den Griff zu bekommen. Alle CART-Boliden wirken sehr realistisch

Szenengeflüster

Dreamcast Neuigkeiten

Nun ist es offiziell. Sega wird Dreamcast in den beiden noch verbleibenden Märkten **Amerika** und **Europa** am **9.9.99** veröffentlichen. Jean-Fancios Cecillion, Chef von Sega of Europe, sieht in diesem Datum eine besondere Werbung und "einen wirklichen D-Day". Als sichere Softwaretitel wurden das Shoot'em Up **Incoming**, Yuji Nakas **Sonic Adventure**, AM2-Aushängeschild **Virtua Fighter 3tb** und der Rennspielüberflieger **Sega Rally 2** genannt. Ebenso dürfte der Veröffentlichung von Yu Suzukis Meisterwerk **Shenmue**, das noch im Frühjahr in Japan erscheinen soll, nichts im Wege stehen. Bis zum Release werden alle Titel natürlich ausführlichen Lokalisierungsarbeiten unterzogen. In Japan ist Dreamcast bekanntlich seit Ende November erhältlich und zieht schon beachtliche **700.000 User** in seinen Bann. Erstaunlich: 250.000 davon surfen mit Dreamcast im Internet. Besonders **Sega Rally 2** sorgte für diesen wahren Verkaufsboom binnen weniger Tage. Das Ziel von Sega, bis April eine Million Einheiten durchzuverkaufen, scheint mit den März-Top-Titeln **Blue Stinger** und **Haus der Toten 2** kein Hindernis mehr zu sein. Sega of Japan beschreitet im Marketing neue Wege: Der Konzern bietet Dreamcast nun sogar über **Toyota-Autohändler** an. Sega möchte bis zum Jahresende über diesen recht exotischen Zweig **50.000 Exemplare** an den Mann bringen.



Dreamcast

Bootmaster

Die Firma CDG Media übernimmt den Vertrieb für den Super-Game-Converter, mit dessen Hilfe man auch ohne einen Umbau Importspiele auf der PlayStation abspielen kann. Das Gerät wird wie ein Xploder hinten am seriellen I/O-Eingang eingestöpselt und funktioniert wie der gute alte CD-Wechseltrick, der bei PlayStations neuerer Bauart bekanntlich nicht mehr funktioniert. Eine mitgelieferte Feder sorgt dafür, dass das CD-Laufwerk die gesamte Zeit offen bleiben kann, während man in aller Ruhe die CDs austauscht. Als weitere eingebaute Features verfügt das kleine Gerät über einen Cheatmaster, einen Memory-Card-Manager sowie einen Graphic-Viewer. Außerdem kann man wählen, ob man im PAL- oder NTSC-Modus zocken möchte. Der Super-Game-Converter schlägt mit **59,99 DM** zu Buche.



Schon gehört?

+++ Der Händler Groß aus Lüneburg hat sich auf Exoten wie Lynx, Vectrix, Game&Watch, Nomad und andere Oldies spezialisiert. Tel.: 04131/406278 oder E-Mail: info@atarihq.de

+++ Die Firma Sunflex bietet zum Preis von 99,95 DM ein RGB-Kabel für Dreamcast an. Außerdem im Angebot: Ein Dreamcast-schlüsselanhänger für 9,95 DM.

+++ Die Firma Take 2 übernimmt den Peripherie-Shooting-Star Joytech.

+++ Acclams düsteres Action-Adventure ShadowMan wird als 256MB-Modul ausgeliefert (August).

+++ Der Action-Adventure-Klassiker im neuen Gewand Prince of Persia 3D wurde für den September als PlayStation-Umsetzung angekündigt.

+++ Vigilante 8 geht mit dem Untertitel Second Offense ab Herbst auf dem N64 und PS in die zweite Autoschlacht.

+++ Capcom gibt in den USA einen aus. Wer sich im Monat April ein Prügelspiel des Herstellers kauft, erhält einen weiteren Klopfer gratis dazu.

+++ Sony geht gegen den Hersteller Connectix des PlayStation-Emulators für den Mac namens Virtual-Game-Station mit rechtlichen Schritten vor.

+++ Eidos sicherte sich den Vertrieb für ein brandneues PlayStation-Formel-1-Spiel der Firma Video Systems, dessen Daten auf der Saison 1998 beruhen.

+++ Noch einmal F1: Bereits noch in diesem Frühling erscheint die Fortsetzung zu F1-World GP.

PS Skateboard-Simulation

Tony Hawk's Pro Skater

Für viele Teenager stellt ein lediglich 32 x 9 Inch großes Holzstück auf Rollen den gesamten Lebensinhalt dar. So auch für den amerikanischen Profi-Skateboardfahrer Tony Hawk, der bei der zweiten Simulation dieser akrobatischen Sportart für die PlayStation dem Team von Activision mit Rat und Tat zur Seite stand. Ähnlich wie bei Street Sk8ter absolviert ihr eine Reihe von außergewöhnlichen Parcours, wie ein Einkaufszentrum, eine Autobahn oder eine überfüllte Innenstadt. Ziel ist es nicht nur die Ziellinie zu überqueren, sondern auch allerlei halsbrecherische Stunts zu vollführen, zum Beispiel Kick-Flips oder Crooked-Grinds, um Style-Punkte zu kassieren. Als weitere Spielform integrierten die Macher einen Karriere-Modus, bei dem ihr euch vom Skateboard-Nobody allmählich zum gefeierten Superstar hochkämpft. Außerdem lockt der Time-Attack zum Angriff auf die Bestzeit, und via Splitscreen sind auch Matches gegen Kumpels möglich, ohne sich blutige Schrammen zu holen. Für Genre-Fans dürfte dieser Titel somit ein klarer Muss sein.



Authentisch: Im Gegensatz zu Street Sk8ter handelt es sich um ein Skateboard-Spiel mit hohem Simulationsanspruch

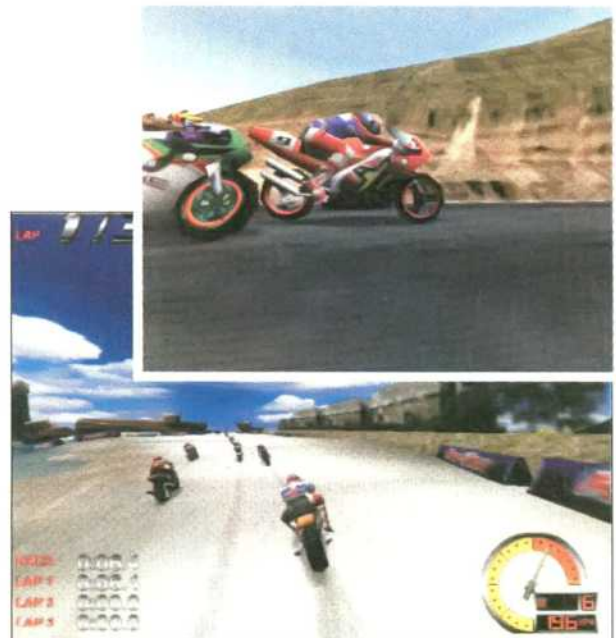


Der Schwerkraft trotzend: In der Halfpipe toben sich die Cracks bei ihren tollkühnen Stunts nach Herzenslust aus

DC Rennspiel

Redline Racer

Ubi Soft werkelt schon wieder an einer PC-Umsetzung für Dreamcast. Kurz nach Racing Simulation 2 ist Redline Racer dran, eine Motorrad-Rennsimulation. Im Gegensatz zum F1-Pendant wirkt die Engine viel ausgefeilter und realistischer. Angeblich sitzen die Programmierer seit nunmehr fünf Jahren an diesem Projekt. Den Spieler erwarten mindestens zehn Strecken in sechs verschiedenen grafischen Umgebungen und er hat die Wahl aus acht männlichen sowie acht weiblichen Fahrern. Wem das noch nicht genügt, der bastelt sich mit dem Bike- und Fahrer-Editor einfach ein paar neue hinzu. Neben dem Zeitfahren und Meisterschaftsrennen darf man aller Voraussicht nach auch Gebrauch von den Netzwerk- und Internet-Fähigkeiten des Dreamcast machen. Im Netz sollen bis zu acht Streithähne an den Start gehen dürfen. Bestimmt erscheint Redline Racer simultan in Japan, Amerika sowie in Europa im dritten Quartal '99.



Manx-TT lässt grüßen: Natürlich darf auf Dreamcast auch kein reinrassiges Motorradspiel fehlen. Immerhin hat Sega mit Hang-On und Manx-TT eine Tradition aufrechtzuerhalten

Szene geflüster

...das Mosaik-Tool

Wer kennt sie nicht: Sie ragen von meterhohen Plakatwänden, lächeln uns von riesigen Kinopostern, z.B. vom offiziellen Plakat der „Truman Show“ mit Jim Carrey, an. Kunstwerke, aus tausenden kleinen Einzelbildern zusammengestellt, die am Ende ein neues Motiv erkennen lassen. Falls ihr euch mal gefragt habt, ob das wohl viele kleine Japaner in Heimarbeit selbst zusammengebastelt haben, können wir euch an dieser Stelle beruhigen: Nein! Eine Firma aus Hamburg hat sich dieses Problems angenommen und eine Software entwickelt, die jetzt wahrscheinlich viele Asiaten arbeitslos macht. Die CD beinhaltet neben dem Programm auch **3.500 Mosaik-Bilder**, die nach der Berechnung ein von euch ausgewähltes Motiv darstellen. Es bietet auch die Möglichkeit, die Einzelbilder aus jedem beliebigen Video/Videospiel zu „graben“ und das gewünschte Ergebnis aus diesen, neu vorgegebenen Bil-



dern berechnen zu lassen. Das Hybrid-Programm ist für MAC und PC erhältlich und zu ordern bei **ParisGrey**, Hamburg, Tel. **040/35719744**. Die Standardversion kostet **98,- DM**, die Pro-Version **248,- DM**.

Dreamcast-Peripherie

In Japan tauchten jüngst die ersten Bilder zu sämtlichen angekündigten Dreamcast-Peripherie-Geräten auf. Für kräftige Schütteleffekte beim Zocken sorgt das Puru-Puru-Pak, das genialerweise sowohl in den Controller als auch in das bereits erhältliche Lenkrad sowie in die angekündigte Dreamcast-Gun gesteckt werden kann. Letzteres überzeugt durch ein gelungenes Design und ein eingebautes Steuerkreuz.



Ob die exotische Angelroute für den Arcade-Hit Get Bass hingegen ihren Weg nach Deutschland finden wird, bleibt abzuwarten. Last but not least präsentiert die Firma Ascii einen futuristisch aussehenden Flight-Stick für die Flugsimulation Aero Dancing, dessen Ausmaße die der Konsole weitaus übertreffen.





Klassisch: Ein flotter Ritt über die Brücke darf bei keinem der Ridge-Racer-Teile fehlen



Spannung pur: Auf eurem langen Weg zur Spitze kommt es immer wieder zu heißen Kopf-an-Kopf-Duellen



Vielfalt: Die acht unterschiedlichen Strecken gestalten sich äußerst abwechslungsreich

Ridge Racer Type 4

PlayStation Rennspiel Leute, schnallt euch an! Namco lässt im vierten Teil der Rennspiel-Saga vor allem grafisch ganz schön die Reifen qualmen. Ob der Racer den Genre-Primus Gran Turismo in puncto Langzeitmotivation und Spielspaß überflügeln kann, zeigt unser ausführlicher Fahrbericht

Nur vier Monate nach dem Japan-Release erscheint nun auch in unseren Gefilden Namcos neueste Hetzjagd, die laut Hersteller alles bislang im Rennspiel-Genre erschienene in den Schatten stellen soll. Bereits die drei Vorgänger überzeugten durch eine pfeilschnelle Grafik-Engine, heftige Dripteinlagen und einen explosiven Soundtrack. Leider war die Trilogie jedoch auch bekannt für ihre deftigen Texturblitzer, die den überdurchschnittlichen Gesamt-

eindruck etwas drückten. Außerdem boten die beiden ersten Teile auf lange Sicht mit nur einer Grundstrecke, die im Verlauf des Spiels um jeweils zwei Ausbaustufen erweitert wurde, definitiv zu wenig Spielspaß. Da half es nur wenig, dass die Strecken sowohl in entgegengesetzter Richtung als auch spiegelverkehrt befahren werden durften. In puncto Umfang wurde der dritte Teil wesentlich verbessert. Es gab nun mehr Strecken und einen Story-Modus, in dem ihre eure Fahrzeuge dank gewonnener

Preisgelder aufmotzen durftet oder euch gleich eine neue Schleuder in die Garage gestellt habt. Jetzt, nach zweijähriger Wartezeit, erscheint also endlich die vierte Ausbaustufe des Racers. Zunächst überrascht beim Öffnen der CD-Hülle, dass der Verpackung zwei CDs beiliegen. Neben dem eigentlichen Spiel befindet sich auf der zweiten CD eine abgespeckte Version des ersten Teiles der Rennspiel-Saga, die grafisch gehörig aufgepeppt wurde. Das Geschehen flimmert nun absolut hochauflösend mit



Rennfahrer-Karriere: Im Grand-Prix-Modus steigert sich der Schwierigkeitsgrad von Rennen zu Rennen



Überblick: Dank eines großen Rückspiegels lassen sich Gegner wunderbar abblocken



Alle Achtung: In puncto Streckendesign haben sich die Programmierer im vierten Teil der Rennspiel-Saga einiges einfallen lassen





Alte Tradition: Hübsche Frauen gehören einfach zum Rennsport. Das wissen auch die Jungs von Namco



PS-Monster: Die Fahrzeuge entstammen, wie bereits in den Vorgängern, allesamt der Fantasie

50 Bildern pro Sekunde über den heimischen Bildschirm. Des Weiteren erlaubt die CD ein Anspielen der Fußballsimulation Libero Grande aus dem Hause Namco. Last but not least dürft ihr dank eines Videos auch schon mal in den kommenden Hit Ace Combat 3 hineinschnuppern. Auf eine komplette Namco-Historie, die auf der japanischen Version zu finden war, müssen wir Europäer jedoch leider verzichten.

Spielablauf: Geschwindigkeit hat einen neuen Namen

Nach dem Anschalten eurer PlayStation dürft ihr ein absolut dynamisches Intro genießen, in dem ihr mit der gelungenen neuen Ridge-Racer-Hymne vertraut gemacht werdet. Eine banale Story wird erzählt, in der eine schnuckelige japanische Anhalterin von einem Rennfahrer während eines Stadtrennes zu einer flotten



Grafik-Traum: Ridge Racer Type 4 reizt die grafischen Möglichkeiten der PlayStation vollkommen aus

Die vier Grundstrecken

Helter Shelter



Eure Rennfahrer-Karriere beginnt auf der recht harmlosen Helter-Shelter-Strecke. In bester Ridge-Racer-Manier schleudert ihr hier durch weitläufige Kurven und donnert durch authentisch gestaltete Tunnelabschnitte. Auf dem Einsteigerkurs ist es eigentlich vollkommen egal, ob ihr ein Fahrzeug mit guter Bodenhaftung euer Eigen nennt oder mit einer driftfreudigen Kiste um die Ecken schleudert.

Out of Blue



Grafisch bietet diese Strecke dem Piloten eine ganze Menge. Es geht vorbei an einem grafisch aufwändig gestaltetem Hafengebiet. Fahrerisch ist der Parcours eine absolute Höchstgeschwindigkeitsstrecke. Kilometerlange Geraden sowie lang gezogene Kurven laden so richtig zum Rasen ein. Die Traumstraße ist für Grip-Fahrzeuge ein Paradies, da sich mit ihnen höhere Kurvengeschwindigkeiten erreichen lassen.

Phantomile



Die Namensgebung entspringt dem Klonoo-Abenteuer, welches ja bekanntlich auch aus dem Hause Namco stammt. Der Parcours ist der kürzeste im Streckenfeld. Ein Auto mit besonders guten Drift-Eigenschaften ist auf dieser Strecke Garant für einen Spitzenplatz. Lediglich die wenigen Kurven, von denen nur zwei sehr eng verlaufen, müssen gut durchschliddert werden, um den Platz an der Sonne zu erhaschen.

Wonderhill



Eine aufregende Strecke, die an mächtigen Gebirgszügen vorbeiführt. Stimmungsvolle Atmosphäre wird dabei erreicht durch den Lichteinfall der untergehenden Sonne. Insgesamt ist diese Strecke bereits wesentlich anspruchsvoller als der erste Lauf des Grand Prix in Helter Shelter. Eure Fahrkünste werden durch knifflige Kurvenkombinationen schon ordentlich auf die Probe gestellt. Die Geschwindigkeit, die auf dem Parcours erreicht wird, liegt auf niedrigem Niveau, damit auch Anfänger eine Chance auf den ersten Platz haben.

Runde in seinem Geschoss eingeladen wird. Anschließend landet ihr im Hauptmenü des Racers. Hier habt ihr die Qual der Wahl: Entweder startet ihr einen Trainingslauf auf einer der zunächst vier anwählbaren Strecken oder ihr entscheidet euch für den Multiplayer-Modus, in dem ihr gegen einen menschlichen Gegenspieler bei horizontal gesplittetem Bildschirm antretet. Dabei fällt positiv auf, dass



Licht im Dunkel: Die Rennen finden auch während der Nacht statt



Augenfang: Rasante Tunnelfahrten dürfen natürlich auch im Sequel des Klassikers nicht fehlen



Intro



Replay: Während der Wiederholungen lassen sich die tollen Lichteffekte am besten bestaunen



Ausgemerzt: Die für Ridge Racer üblichen Texturbliker wurden im Nachfolger vollkommen beseitigt

Die PocketStation

Sonys neuestes Peripherie-Gerät bietet einige innovative Features. So enthält es eine Kalenderfunktion, und zusätzlich ist es als Uhr mit Weckfunktion einsetzbar. Des Weiteren dürft ihr das nützliche Goodie als herkömmliche Memory-Card mit 15 Blocks freiem Speicher nutzen. Das kleine Gerät, das ihr wie eine handelsübliche Memory-Card in den Speicherkarten-Schacht auf der Vorderseite der PlayStation einschiebt, wird bereits zum jetzigen Zeitpunkt von einigen Spielen unterstützt. Im Falle von Ridge Racer Type 4 lassen sich damit zum Beispiel Fahrzeuge kopieren und modifizieren. Last but not least besitzt die PocketStation einen Infrarot-Sensor, mit dessen Hilfe zwei dieser Geräte drahtlos Daten untereinander austauschen.



Technische Daten:

Prozessor: ARM7T (32Bit-RISC)
Speicher: S-RAM 2 KByte (Batterie wird benötigt, um Daten im Speicher zu halten)
Flash-Memory: 15 Blocks (keine Batterie nötig)
Sound-System: 10 Bit PCM x 1
Display: Red LCD Mono
Batterie: Knopfzelle (CR2032 x 1)
Größe: 64 x 42 x 13,5 mm
Gewicht: 30 g (inkl. Batterie)
 Verbindung zwischen zwei Geräten durch Infrarot-Sensoren möglich



Geniale Umsetzung: Die Motoren des Dual-Shock-Pads arbeiten je nach Bodenbelag differenziert



Lichtspiele: Die untergehende Sonne strahlt stimmungsvoll über den Wonderhill-Parcours

die flotte Engine des Games im Vergleich zum Einzelspieler-Modus nicht an Geschwindigkeit und Detailreichtum verliert. Der Kernpunkt des Racers ist jedoch der Grand-Prix-Modus, in dem ihr euch zunächst für eines von vier verschiedenen Teams entscheiden müsst. Diese Wahl legt gleichzeitig den

Schwierigkeitsgrad der Meisterschaft fest. Das R.C.-Micro-Mouse-Mappy-Team ist dabei dem Anfänger wärmstens zu empfehlen, da die Gegnerschar in diesem Level sehr unklug agiert und mit extrem langsamen Boliden über die Pisten schleicht. Auch das Pac-Racing-Club-Team dürfen Einsteiger ohne Bedenken anwählen, wogegen das Racing-Team Solvalou schon weit-aus weniger gute Chancen



Alles im Blickfeld: Während des flotten Geschehens werdet ihr über alle aktuellen Fakten on-screen informiert

gegen die erstarkte Konkurrenz hat. Echte Profis entscheiden sich für das Dig-Racing-Team, mit dem es auf manchen Strecken fast schon frustriert gegen die scheinbar übermächtigen Gegner anzutreten gilt. Habt ihr euch für eines der vier Teams entschieden, müsst ihr das passende Fahrzeug finden. Der Assoluto und der Lizard sind wahre Drift-Monster, die in altem Stil durch die Kurven peitschen, d.h. kurz vor der Kehre vom Gas gehen und dann direkt wieder das Gaspedal bis zum Bodenblech durchdrücken. In vorsichtigem

Zusammenspiel mit den Richtungstasten jagt ihr euren Flitzer auf diese Art und Weise sicher durch die engsten Biegungen. Selbst stärkere Kontrahenten haben hier die Nachsicht und sehen nur noch eure Rücklichter. Doch Namco wäre nicht Namco, wenn sie nicht auch fahrerische Neuerungen in den neuesten Teil eingebaut hätten. Mit dem Terrazi und dem Age Solo stehen euch nämlich zwei Fahrzeuge zur Verfügung, die neue (Ridge-Racer-) Wege bezüglich der Fahreigenschaften bestreiten. Die beiden Boliden warten nämlich mit



Kraftvoll: Auf den Geraden holt euer Bolide mächtig auf



Die High-End-Racer

Um die vier Traumfahrzeuge (das zwanzigste eines jeden Rennstalles) zu erhalten, müsst ihr das Extra-Trial-Duell gegen das jeweilige Fahrzeug, das scheinbar von einem Teufel als Rennfahrer gesteuert wird, für euch entscheiden. Die skurril anmutenden Bonusrenner glänzen allesamt durch schwindelerregende Höchstgeschwindigkeit von mehr als 400 km/h und relativ gutes Fahrverhalten. Den coolen Pac-Man-Wagen erhaltet ihr erst, wenn alle 320 Renner erspielt wurden. Der Langzeitspaß lebe hoch ...



Zukunftsstudie: Ungewöhnliche Fahrzeuge gibt es im vierten Teil der Saga zu bestaunen



Genial: Habt ihr das Pac-Man-Fahrzeug erspielt, so lässt sich auch eine lustige neue Melodie auswählen

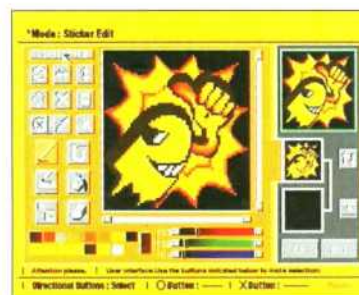


Déjà-vu: Wie im ersten Teil des Racers befindet sich auch im Sequel ein Leuchtturm am Rande der Strecke

enormen Grip auf und kommen selbst bei heftigen Kurven nicht ins Schleudern. Schwindel erregende Driftorgien der ersten drei Teile der Saga sind mit diesen Rennern undenkbar. Welcher Wagen die richtige Wahl ist, versteht sich als absolute Geschmacksache. Alte Ridge-Racer-Hasen sollten sich für eine der beiden erst genannten Kisten entscheiden, während

wir Einsteigern raten, sich zunächst mit den spurtreuen Gefährten zu begnügen. Der wahre "Ridge-Racer", der alle Boni des Spieles erhalten will, muss jedoch die Fahreigenschaften aller Fahrzeuge im Schlaf beherrschen. Leicht wird es dem Ridge-Racer-Veteranen keinesfalls gemacht. Mit dieser Gewissheit tretet ihr der ersten Hürde des Spiels, dem Grand-

Prix-Modus, entgegen. Der Wettbewerb ist in drei Etappen unterteilt, die sich in der Streckenanzahl voneinander unterscheiden. Zunächst gilt es, zwei Parcours mindestens als Drittplatzierter abzuschließen, um den zweiten Abschnitt zu erreichen. Nach der ersten Wettbewerbsstufe erhaltet ihr ein aufgebohrtes Fahrzeug, mit dem das erfolgreiche Meistern (mindestens zweiter Platz) der zweiten Etappe (zwei Strecken) kein Problem darstellen sollte. Wieder winkt ein frisierter Renner und die finale Etappe, die vier Pisten beinhal-



Virtueller Malkasten: Dank eines Editors lassen sich die Wappen eures Rennbolids beliebig bearbeiten und auf der Memory-Card verewigen

Wusstet ihr schon ...?

...dass alle Ridge-Racer-Teile am 03.12. eines Jahres in Japan veröffentlicht wurden?

Vergleich	TOCA 2	Test Drive 5	Need for Speed III	Gran Turismo	Ridge Racer 4
Strecken	17	16+	9	11	8 Strecken
Fahrzeuge	15	23+	9	150+	60 Grundmodelle (mehr als 300 Fahrzeuge durch unterschiedliche Lackierungen möglich)
Analoge Steuerung	ja	ja	ja	ja	ja
Dual-Shock-Funktion	gut	mittel	nicht vorhanden	sehr gut	sehr gut
Zwei-Spieler-Modus	Splitscreen, Link-Mode	Splitscreen	Splitscreen	Splitscreen	Splitscreen
CPU-AI	gut	durchschnitt	gut	gut bis sehr gut	durchschnitt
Perspektiven	5	7	4	3	2
Fahrverhalten	Realismus total! Jedes Fahrzeug verfügt je nach Antriebsart (Front-, Heck-, Allradantrieb) über ein sehr differenziertes Fahrverhalten. Eine echte Empfehlung für angehende Tourenwagenfahrer.	Übertriebenes und unrealistisches, jedoch spielspaßförderndes Driftverhalten der Fahrzeuge macht aus Test Drive 5 einen echten Fun-Racer.	Unterschiedliche Fahreigenschaften der Edelkarossen sorgen für dauerhafte Motivation. NFS III ist wie Test Drive 5 ein absoluter Fun-Racer mit wenig Hang zur Realität.	GT bietet ein realistisches Fahrverhalten der Boliden. Jedes einzelne Fahrzeug weist diesbezüglich individuelle Besonderheiten auf und reagiert authentisch auf Fahrmanöver.	Ridge Racer Type 4 bietet je nach Fahrzeugtyp ein mehr oder weniger realistisches Fahrverhalten. Der Aspekt Spaß statt Authentizität steht aber auch bei dem Sequel im Vordergrund.
Einstellungen am Fahrzeug	nur eingeschränkt möglich	keine	keine	sehr differenziert durch Tuning am Fahrzeug möglich	keine
Fun	87%	88%	85%	94%	90%

Die Bonus-CD

Im Gegensatz zur japanischen Fassung findet der europäische Namco-Fan leider keinen kompletten Spiele-Katalog des japanischen Edel-Unternehmens. Dafür dürfen aber auch wir uns an der spektakulären Neuauflage des ersten Teils der Saga erfreuen, die schon fast das Niveau des Arcade-Automaten erreicht. Mit 60 Bildern pro Sekunde flimmert die hochauflösende Grafik enorm schnell über die Mattscheibe. Ihr donnert allerdings nur gegen einen Widersacher über die altbekannte Rennpiste. Ein weiteres Zubrot ist der kleine Softwareausblick in Form eines Videos der Luftschlacht Ace Combat 3. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, die arcadelastrige Fußball-Simulation Libero Grande einmal kurz anzuzocken.



Schwammiges Fahrwerk: Stoßt ihr mit einem gegnerischen Boliden zusammen, so gerät euer Fahrzeug kräftig in Schaukeln



Technisches Meisterwerk: Auch beim weiten Blick in die Tiefe ist kein störender Grafik-aufbau zu erkennen

gute alte Analog-Controller vom Rennspektakel unterstützt. Dafür betritt Namcos neu entwickelter Jog-Con-Controller nicht die europäische Videospieldüne. Ein Erfolg des Controllers wäre wahrscheinlich sowieso fraglich, da er bei weitem nicht das tolle Fahrgefühl des erfolgreichen NegCon-Pads vermittelt und den hohen Anschaffungspreis nicht rechtfertigt.

Technik: Die Spitze des Machbaren ist erreicht

Sofort fallen dem Spieler die komplexen, dynamischen Lichteffekte auf, die authentischer kaum sein könnten. Überhaupt glänzt das Streckendesign durch seinen enormen Abwechslungsreichtum. Flotte Nachfahrten



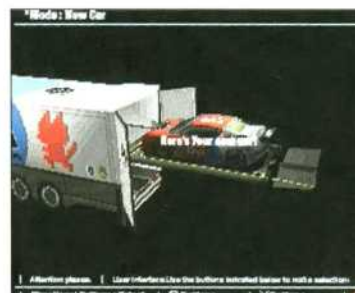
Typisch Ridge Racer: Ein Helikopter fliegt knapp über die Rennstrecke hinweg



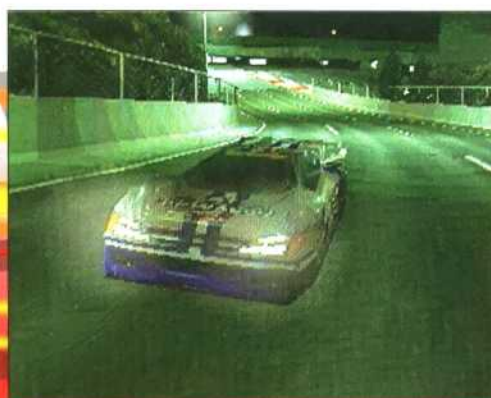
tet, kann angegangen werden. Der Schwierigkeitsgrad wurde hier mächtig angezogen, denn auf jeder Strecke müsst ihr den Platz an der Sonne (Platz 1) ergattern. Dieses Unterfangen ist wahrlich kein Zuckerschlecken, da die Streckenführung zum Teil extrem anspruchsvoll ist. Engen Kurven folgen häufig kompliziert zu befahrene Haarnadelkurven, und auch die Gegnerschaft erschwert durch ihre rowdyhafte Fahrweise euer Ziel, die Spitze des Feldes zu erreichen. Oftmals landet ihr an der Leitplanke oder ihr werdet gegen eine Wand gedrückt. Es gilt also zu jeder Zeit den Rückspiegel im Auge zu behalten, um Gegner frühzeitig abzublocken. Habt ihr schlussendlich den begehrten Real-Racing-Roots'99-Pokal gewonnen, so öffnet sich mit dem Extra-Trial ein neuer Modus, der den Schwierigkeitsgrad nochmals deutlich anhebt. Hier tretet ihr gegen einen Höllenfahrer an, dessen Rennwagen ihr nach erfolgreichem Befahren des Kurses gewinnen könnt. Glücklicherweise wird in der PAL-Fassung, im Gegensatz zur Nippon-Version, der



Da staunt das Auge: Eine der schönsten Strecken des Renners ist der Out-of-Blue-Parcours, der euch zu einer malerischen Hafenlandschaft führt



Geschenkt: Je nach Fahrleistungen erhaltet ihr nach einem erfolgreich bestrittenen Cup ein mehr oder minder gutes Bonusfahrzeug



Unglaublich: Insgesamt bietet euch Ridge Racer Type 4 mehr als 320 verschiedene Fahrzeuge



Nie war Driften schöner: Alte Ridge-Racer-Hasen werden keine Probleme haben, in das Sequel hineinzufinden



Schilderwald: Warnschilder an den Strecken kündigen frühzeitig harte Kurven an



Uwe: Namco schafft den Sprung über die Lichtgeschwindigkeit! Grafisch gesehen, stellt Ridge Racer Type 4 sicherlich eine neue Rennspiel-Dimension auf der PlayStation dar. Fehlerlos flimmert die superschnelle Engine, die mit fulminanten grafischen Effekten gespickt wurde, über den Bildschirm. Dabei lassen sich die Renner dank tadelloser digitaler Steuerung über die abwechslungsreichen Pisten jagen. Leider jedoch kann der Racer in puncto Langzeitmotivation nicht mit dem König aller Klassen, Gran Turismo, mithalten. Zu schnell hat der Pilot alle Bonusrenner erspielt, und einen Story-Modus, der so viel Abwechslung bietet wie der des großen Widersachers aus dem Hause SCED, sucht man leider vergebens. Darüber kann auch der geniale Soundtrack nicht hinwegtrösten, der den Spieler immer wieder in seinen dynamischen Bann zieht. Fazit: Für Rennspiel-Fans ist Namcos Edelrenner ein absolutes Muss. Der Rest der Zockergilde sollte lieber auf den langfristig höher motivierenden Titel Gran Turismo zurückgreifen.



Wenig Abwechslung: Neben der Außenansicht bietet Ridge Racer Type 4 mit der Cockpitsicht nur eine alternative Perspektive



Oberhammer: Die Spitzenwagen der jeweiligen Teams glänzen durch überdurchschnittliche Fahreigenschaften

gehören genauso zum alltäglichen Brot des Rennfahrers wie Hetzjagden entlang gewaltiger Hafenanlagen, Drift-Sessions durch eindrucksvoll gestaltete Gebirgslandschaften oder über futuristisch anmutende Brückenbauten. Dabei brilliert die hochauflösende Grafik-Engine durch ihre Rasanz und die fehlerlose Darstellung der Landschaften. Die nervigen Texturblitzer der Vorgänger gehören nun endlich der Vergangenheit an. Außerdem ist selbst bei weitem Blick in die Tiefe kein unschöner Landschaftsaufbau zu erkennen. Somit

stellt Ridge Racer Type 4 zumindest grafisch alles bisher Dagewesene sicherlich in den Schatten und reizt den Prozessor der Konsole bis zum Maximum aus. Zusätzlich spornt der geniale Soundtrack, der aus flotten Techno-Beats und Trance-Stücken besteht, den Piloten immer wieder zu neuen Bestleistungen an. Er klingt nun wesentlich westlicher, als es in den Vorgängern noch der Fall war, wobei Songs wie „Rotterdam Nation“ sicherlich auch ihren eigenen Reiz hatten und typisch für die Rennspiel-Trilogie waren. Erwähnenswert ist auch, dass Ridge Racer Type 4 Sonys neuestes Peripherie-Gerät, die PocketStation, unterstützt. Sie verfügt über einen Kalender, eine Zeituhr und eine Weckfunktion. Dank des nützlichen Utensils lassen sich außerdem Spielstände wie auf einer herkömmlichen Memory-Card sichern. Zusätzlich dürft ihr euren gesamten Fahrzeugbestand auf dem Kärtchen niederschreiben. Boliden lassen sich hier beliebig zwischen den Teams austauschen. Des Weiteren besitzt das Gerät einen Infrarot-

Sensor, dank dem zwei solcher PocketStations miteinander „kommunizieren“. Spielstände lassen sich so problemlos mit einem Kumpel austauschen. Ob diese neuartige Peripherie auch in unseren Gefilden erscheint, ist jedoch noch nicht sicher.



Die Ruhe vor dem Sturm: In den ersten Rennen will so recht kein Geschwindigkeitsrausch aufkommen



Motivierend: Mit der Auswahl des Renn-Teams legt ihr gleichzeitig auch den Schwierigkeitsgrad fest



Stressfrei: Die acht Fahrzeuge verteilen sich sehr gleichmäßig über die Strecke, so dass ihr nie mehr als einen Boliden vor euch habt



Juke-Box: Vor einem Rennen lässt sich ein Musikstück auswählen, das während des Rennens gespielt wird



Ungewöhnlich: Jedes Team verfügt über 20 Boliden, die sich in Punkten wie Fahrverhalten und Geschwindigkeit voneinander unterscheiden



Ansporn: Um in die nächste Runde zu kommen, müsst ihr eine bestimmte Platzierung erreichen

Test PlayStation

Hersteller: **Namco**
 Vertrieb: **SCED**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **SCED**
 Vergleichbar mit: **Gran Turismo (94%), Ridge-Racer-Trilogie**
 Fakten: **Analog, Dual Shock, 8 Strecken (+Mirror-Mode)**
 Erscheint: **16. April**

Grafik: 93 Sound: 86

Fun: 90



Mario Party

Nintendo 64 Geschicklichkeit Hudson beschreitet mit dem Genremix vollkommen neue Wege der Stimmungssteigerung für langweilige Abende. Kann die Nintendo-Lizenz mit Mario, Luigi und Co. dem Modul-Titel alle Ehre machen?

Mario ist zweifelsfrei das Aushängeschild für Nintendo. Der Klempner mit der roten Mütze ist wohl auch die bekannteste Videospieldfigur überhaupt. Auf der einen Seite werden alleine schon durch den Namen weitaus mehr Module an den Mann gebracht als ohne, auf der anderen Seite jedoch müssen Mario-Spiele alle einem gewissen Qualitätsstandard entsprechen. Um so verwunderlicher ist es, dass Nintendo die Lizenz an



Swen: Manchmal fragt man sich als Tester, wie es überhaupt zu Stande kommt, dass man ein Spiel gerne zockt. Mario Party gehört ganz klar zu diesen Kandidaten. Fest steht: An der soliden, aber wenig mitreißenden Technik kann es nicht liegen, so bleibt nur das Gameplay. Und in diesem Punkt hat Hudson wieder Genialität bewiesen. Simple Spielprinzip gepaart mit Zufallselementen und einfacher Steuerung machen Mario Party zum Hit. Leider fällt der Einspieler-Modus im Vergleich zur Multi-Player-Variante etwas ab, was die Gold-Game-Auszeichnung verhindert. Wer allerdings einige Freunde regelmäßig um sein N64 scharen kann, sollte Mario Party unbedingt in seine Sammlung aufnehmen, denn das Spiel macht seinem Namen wirklich alle Ehre.

Hudson für einen ganz besonderen Mario-Titel abgab, der mit der gewohnten Jump&Run-Kost nicht mehr viel gemein hat. Mario Party ist eine Mischung aus Gesellschaftsspiel und Geschicklichkeitstest und passt kaum in irgendeine Genre-Schublade.

Spielablauf: Heftige Lacher beim Gruppen-Daddeln

Beim jährlichen Treffen der Nintendo-Helden gibt es zwischen den anwesenden Mario, Luigi, Prinzessin Peach, Diddy Kony, Yoshi und dem wie immer miesgelaunten Wario einen Streit, wer denn nun der Superstar unter ihnen ist. Toad, der kleine Pilzkopf, schreitet ein, bevor die Lage eskaliert, und regt einen Wettstreit unter den Streithähnen an. Dieser Wettkampf wird auf einem von sechs verschiedenen spielbrettähnlichen Feldern ausgetragen, mit Ereignis- und Aktionsfeldern. Später gibt es noch fünf versteckte Felder als Dreingabe. Bevor der Wettstreit



Gemeinsam sind wir stark: Durch rhythmische Steuerbewegungen kommt man zu zweit schneller dem Ziel entgegen



Mario und der Limbo: Vor den einzelnen Geschicklichkeitstests gibt es kleine Zwischensequenzen

beginnt, wird per Würfel entschieden, wer von den vier Charakteren zuerst ziehen darf. Das N64 ergänzt immer auf vier Gegner und übernimmt, falls nötig, selbst die Kontrolle. Abhängig von der gewürfelten Augenzahl zieht euer Held über das Brett und darf an Weggabelungen entscheiden, welchen Pfad er nimmt. Kann er nicht mehr weiterziehen, wird je nach Feld eine besondere Aktion durchgeführt. Beispielsweise gibt es Goldmünzen oder einen Zu-



Rundenzähler: Jeder Spieler kommt zu einem klar definierten Zeitpunkt zum Zug. Per Würfel wird entschieden, wie weit jede Figur ziehen darf



Blockade Politik: Teilweise versperren schwere Steintüren den Weg auf dem Brett. Mit zehn Goldmünzen lassen sie sich allerdings bestechen



Satte Wiese, grüner Wald: Nachdem man ein Spielbrett ausgewählt hat, gibt es eine schnelle Übersicht durch einen Vorbeiflug



Armer Yoshi: Nur eines dieser Gespenster kann angegriffen werden. Aber welches ist das richtige?





Auf den Brettern, die die Welt bedeuten: Im Einzeler-Modus werden auf einer typischen Mario-Karte die Minispiele nacheinander bestritten

sen Goldstücke durch Balancieren auf einer wackeligen Plattformform eingesammelt oder die Gegenspieler mit einem Hammer umgehauen werden. Alle Spielchen hier aufzuzählen würde den Rahmen sprengen. Nur so viel: Jeder der 50 Tests macht ungemein Spaß (und verringert die Lebenserwartung des Pads erheblich). Freigespielte Mini-Games können übrigens auf dem internen Modul-Speicher abgelegt und später direkt angewählt werden.

Technik: Urlaub für das Nintendo 64

Mario Party stellt in technischer Hinsicht natürlich keine neuen Rekorde auf. Das ist aber für den Spielspaß überhaupt nicht von Bedeutung. Die Grafik ist farbenfroh, ohne technische Fehler, allerdings ohne spektakuläre Effekte und Innovationen. Sehr ansprechend wirken die putzigen Animationen der einzelnen Charaktere, deren Steuerbarkeit auch nicht zu wünschen übrig lässt. Zu jedem Zeitpunkt des Spiels hat man die volle

Kontrolle, was für ein frustfreies Geschicklichkeitserlebnis unerlässlich ist. Die Musikuntermalung hat wie bei allen Mario-Titeln dieses gewisse japanisch-schräge Flair. Spätestens nach einer halben Stunde Zocken gehen euch die Stücke nicht mehr aus dem Kopf, sie bleiben aber dennoch weit hinter den Möglichkeiten eines N64 zurück. Wie gesagt, die technische Umsetzung von Mario Party spielt eigentlich keine Rolle, denn der Spielspaß entsteht bekanntlich nicht nur aus Grafik und Sound.



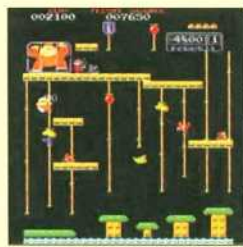
Was ist denn das? Yoshi macht Bekanntheit mit den Auswirkungen eines Ereignisfeldes



Verfehlter Beruf: Klempner Mario hat sich bei der Wahl des Werkzeugs wohl vergriffen. Mit dem Hammer muss er sich seiner Haut erwehren

Mario in the Box

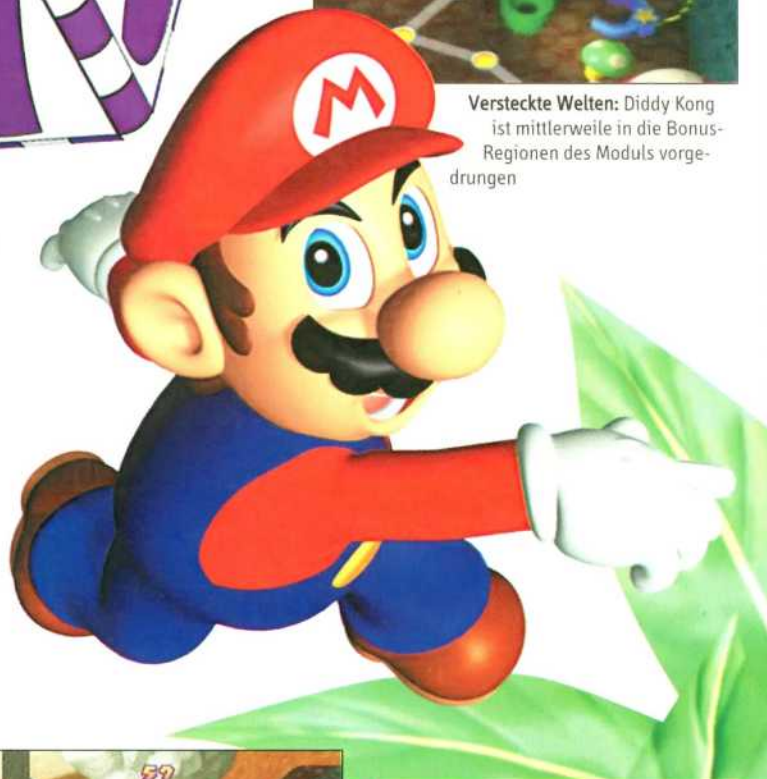
Unser Held Mario hatte seinen ersten Videospieldarstellung im Jahre 1980 mit dem Klassiker Donkey Kong in den Spielhallen. Damals musste er seine Freundin aus den Klauen eines riesigen Gorillas befreien. Donkey Kong gilt als Meilenstein des Jump&Run-Genres. 1982 wurde der Spieß in Donkey Kong Junior herumgedreht. Diesmal fungierte Mario als Bösewicht, der den Gorilla in einem Käfig gefangen hält. Der Spieler übernahm die Rolle des Windel tragenden Affensohnes Junior (heute bekannt als Diddy Kong). Beide Klassiker gab es in mehreren Varianten auch später auf NES und SNES.



DONKEY KONG



Versteckte Welten: Diddy Kong ist mittlerweile in die Bonus-Regionen des Moduls vorgedrungen



Test Nintendo 64

Hersteller: Hudson
 Vertrieb: Nintendo
 Spieleranzahl: 1-4
 Geeignet für: Anfänger
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Nintendo
 Vergleichbar mit: -
 Fakten: 50 Mini-Spiele, 6+5 Spielfelder, Rumble-Pak
 Erscheint: März

Grafik: 61 Sound: 69

Fun: 83



Dig Dug einmal anders: Auf der Suche nach einem Goldschatz durchwühlen unsere Helden das Erdreich



Fliegenpilz mit Krawatte: Mario Party wird natürlich deutsche Bildschirmtexthe haben

KKND Krossfire

PlayStation Echtzeit-Strategie Kommt die große Konkurrenz zur Command&Conquer-Reihe? Den zweiten Teil von Krush, Kill 'N Destroy gibt es nun endlich auch für die PlayStation

In einer fernen Zukunft hat die Menschheit es fast geschafft, sich selbst zu vernichten. Nach einem atomaren Höllenfeuer gibt es nur ein paar wenige, die davon verschont wurden. Die eine Gruppe, die sich selbst „die Überlebenden“ nennt, sind Nachkommen von technikorientierten Militärs, die tief in der Erde in versteckten Bunkern die 100 Jahre Kälte überstanden haben. Anderen ging es nicht so gut. Die Evolutionären wurden von der auf der Oberfläche bestehenden Strahlung



Massenaufstand: So gut wie alle Kämpfe werden in Gruppen ausgetragen. Fleißiges Einheitenproduzieren ist hier natürlich oberste Pflicht

ziemlich verunstaltet. Sie machten sich dieses Problem zunutze und entwickelten die Kybernetik entscheidend weiter in der Hoffnung, eines Tages ein Heilmittel gegen den wuchernden Krebs zu finden. Die beiden Parteien standen sich bereits im ersten KKND-Teil in einem Krieg um die letzten Ölreserven gegenüber. Nun ist 40 Jahre später der Konflikt erneut entbrannt. Während die Überlebenden Truppen ins Gefecht werfen, die an heutige Einheiten erinnern, setzen die Evolutionären auf Cyborgs und andere kybernetische Waffensysteme. Doch inzwischen mischt sich eine weitere Partei ein: Die Serie-9-Roboter gehörten zu einer Agrar-Roboter-Serie. Ein Computerfehler in ihren Chips lässt sie aggressiv durch die Welt ziehen und alle Fauna vernichten. Sie haben es irgendwie geschafft, sich selbst zu reproduzieren, und werfen nun alle Truppen gegen die zwei sich streitenden Gegner.

Spielprinzip: Fire and forget
Ihr übernehmt wahlweise eine Kampa-

gne der drei Parteien oder stürzt euch in ein Chaos-Getümmel, in welchem ihr dem Auftrag „Vernichten aller Gegner“ nach bestem Gewissen nachkommt. Im Gegensatz zu den anderen Echtzeit-Strategicals wie C&C oder Warcraft, wo ihr Einheiten in Gruppen zusammenfassen könnt, springt ihr in KKND zwischen einzelnen vordefinierten Gruppen umher. So gehören alle anfänglichen Truppen zur Gruppe 1. Werden in den vielfältigen Gebäuden nun weitere Einheiten gebaut, laufen sie schnurstracks und ohne Rücksicht auf Verluste zur Gruppe, egal wo die sich befindet. Daher muss



Missionsauswahl: Zwischen Evolutionären, Überlebenden, oder Serie-9-Robotern müsst ihr euch entscheiden

Städtekrieg: Ohne jede Fairness lauert ihr gegnerischen Truppen in den Häuserschluchten auf



Zangentaktik: Greift gegnerische Einheiten von zwei Seiten an, um ihnen schneller den Garaus zu machen



Hinterhalt: Der Gegner lauert euch auf und versucht euch bei jeder Gelegenheit zu dezimieren

Kaos-Mode: Mit zwei Computergegnern steigt ihr in zehn verschiedenen Landschaften in den Ring

eine neue Gruppe erstellt werden, die in der Nähe der Basis bleibt. Diese stark an das PlayStation-Pad angepasste Steuerung erlaubt ebenso ein bequemes Reparieren und Upgraden von Gebäuden. Gleichermaßen einfach ist die Produktion von Einheiten geworden. Ihr stellt ein, ob ihr ein bis zehn Truppen haben wollt oder unendlich viele. Dabei werden bei paralleler Produktion die Ressourcen, die hier aus Öl bestehen, das von Bohrtürmen gefördert und von Tankern in die Basis transportiert wird, gleichmäßig aufgeteilt. Geht euch zwischendrin das Öl aus, wird die Produktion angehalten und erst dann fortgesetzt, wenn wieder Nachschub fließt.



Bauherrenstolz: Die Basis ist euer Ein und Alles. Ihr produziert hier Kriegsgeräte und veredelt das wichtige Öl

P-113 DUAL IMPACT GAMEPAD

- Dual-Analog-/ Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen
- 16 Funktionstasten
- Drei Spielmodi
- Zwei Daumen-Kontroll-Sticks

unverbindl. Preisempfl.

DM 49,99



P-112E MEMORY CARD 2X

- 30 Speicher-Blöcke auf zwei Speicher-Bänken, 256kb physikalischer Speicher ohne Kompression
- Einfaches Umschalten zwischen Speicher-Bänken per Tastendruck
- LED Leuchte informiert jederzeit über die angewählte Speicherbank
- Mit Jewel Case Verpackung, die Platz für zwei weitere Speicher-Karten bietet

unverbindl. Preisempfl.

DM 29,99



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.



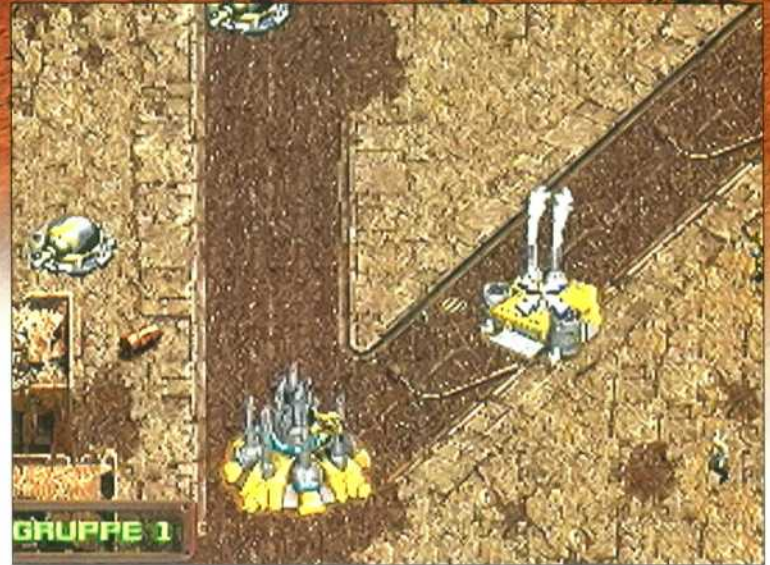
Hinterhalt: Mit schwerem Kampfgerät nehmen die Überlebenden die Mutanten unter Feuer



Sackgasse: Hier läuft unser Trupp in eine Falle und wird stark angeschlagen



Massenaufstand: Um gegnerische Lager zu erobern, sollte zuvor fleißig die Produktion der Kampfeinheiten hochgeschraubt werden



Verteidigung: Nicht nur die Basis aufzubauen ist gefordert, ihr müsst auch für ausreichend Verteidigung sorgen. Baut deswegen fleißig Verteidigungstürme

Am Anfang eines Levels ist die Karte wie bei C&C geschwärzt. Ihr seht mehr davon, wenn ihr die Gegend mit Einheiten erkundet. Das Gelände, das entweder aus Wüste, zerbombten Städten oder Kiefernwäldern besteht, ist durch Bodenerhebungen ergänzt worden. Das wirkt sich auch auf die Truppen aus. Während die Infanterie durch jede kleine Lücke marschiert und sich in Wäldern versteckt, muss das schwere Gerät wie Panzer und Artillerien den langen Weg außen herum nehmen. In den ersten Missionen werdet ihr Schritt für Schritt mit den Waffensystemen vertraut gemacht. Setzt ihr zunächst noch auf Infanterie, kommen bald Panzer, Hovercrafts und Luftwaffe hinzu. Eure Basis verteidigt



René: Die große Konkurrenz zu Command & Conquer ist KKND wohl nicht geworden, doch ich kann es jedem Strategiefreak anstandslos empfehlen. Gut gelöste Steuerung, Übersichtlichkeit sowie ein knackiger Computergegner sind die großen Pluspunkte. Negativ fiel mir allerdings die künstliche Intelligenz der eigenen Tuppen auf: Mangelnde Verteidigungsbereitschaft ist das Hauptproblem. Ihr müsst eure Einheiten teilweise zum Gegenangriff prügeln, damit sie überhaupt reagieren. Eine sehr interessante Option ist der Chaos-Mode, in dem ihr euch gegen die CPU oder einen menschlichen Gegner austoben dürft. Allerdings ist die Zwei-Spieler-Variante mit Splitscreen nur eine nette Dreingabe, da dabei mächtig die Übersicht verloren geht.

ihr mit sehr wirksamen Geschütztürmen. Das ist auch bitter notwendig, da im Lager befindliche Truppen mangelndes Interesse zeigen, ihr Zuhause zu beschützen. Der Gegner muss die Einheiten schon direkt angreifen oder mitten durch sie hindurch wollen, bevor sie auf die Idee kommen, zu reagieren.

Technik: Einfache Grafik mit guter Übersicht
Wie bei C&C erwartet euch eine recht simple Grafik aus der Vogelperspektive.

Die eher als eintönig zu bezeichnenden Untergründe haben den großen Vorteil, dass sie kaum vom Geschehen ablenken. Zudem sieht man auf dem Bildschirmausschnitt ohne Radarunterstützung gerade gut genug, um nicht den Überblick zu verlieren. Durch den kriegerischen Sound wird eine passende Atmosphäre erzeugt. Die gute Padsteuerung ist aufgrund der vielen Möglichkeiten anfangs etwas gewöhnungsbedürftig. Analog-Pad und Dual-Shock werden ebenfalls unterstützt, auch wenn sich das Schütteln darauf beschränkt, einstürzende Gebäude zu melden.



Gruppenoption: Alles stets im Griff. Per schnellem Menü erteilt ihr euren Verbänden alle wichtigen Instruktionen



Planlos: Macht euch darauf gefasst, dass einige Truppeneinheiten recht tollpatschig ihren Weg suchen. Behaltet sie deswegen stets im Auge

Test PlayStation

Hersteller: Melbourne House
Vertrieb: Infogrames
Spieleranzahl: 1-2
Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profi
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Infogrames
Vergleichbar mit: Command & Conquer 2 (89%), Warcraft 2 (92%)
Fakten: Dual-Shock, Analog-Pad, 45+ Levels, Passwort
Erscheint: erhältlich

Grafik: 66 Sound: 52

Fun: 80

SV 1118A V3 RACING WHEEL PSX

- Jedes Rennen ein Genuß
- Analoge Lenkreaktion
- Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Dual-Vibration Technologie
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar
- Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
- Analoge Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln
- Tasten-Umbelegungs-Funktion
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99



Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-33 · Fax (0 42 87) 12 51-36
www.interact-europe.de

Live Wire!

PlayStation Geschicklichkeit

Einfache Spielideen sind wieder mega in. In Live Wire! tummeln sich vier mit Farbstiften ausgestattete Figuren auf einem schachbrettartigen Spielfeld und versuchen Territorium zu erobern. Durch Umrunden eines kleinen Quadrats wird dieses nämlich in der individuellen Farbe markiert und auf euer Konto gutgeschrieben. Als Gewinner darf sich letztlich derjenige bezeichnen, der, nachdem alle Felder so vergeben worden sind, prozentual das größte Stück vom Kuchen ergattert hat. Viele Goodies und Hindernisse in der Arena



sowie die Möglichkeit, mit vier menschlichen Mitspielern eine kleine Partie hinzulegen, machen Live Wire! durchaus zu einem kurzweiligen Vergnügen, dem lediglich durch die karge technische Umsetzung und die sehr komplizierte Steuerung eine bessere Wertung versperrt bleibt. (Mario)

Fun 56%

Eliminator

PlayStation Shoot 'em Up

Nicht einmal im Gefängnis hat man seine Ruhe. In Eliminator müssen sich nämlich Häftlinge des zukünftigen Strafvollzugs in waffenstrotzenden Gleitern gegen die neuesten Errungenschaften der Waffenindustrie messen. In einer der acht Arenen gilt es unter



zusätzlichem Zeitdruck einen Abschnitt nach dem anderen zu säubern und so den Weg bis zum Endgegner freizukämpfen. An Ausweichmanövern stehen euch elegante Rückwärts- sowie Seitwärts-Slides zur Verfügung, jedoch solltet ihr dabei die feindlichen Roboter möglichst nicht aus dem Zielkreuz verlieren, das mit Hilfe der Richtungstasten nach oben oder unten eingestellt wird. Klingt eigentlich nicht schlecht, der knallharte Schwierigkeitsgrad drückt jedoch die Motivationskurve und damit die Wertung entscheidend nach unten. (Mario)

Fun 51%



Feuer frei: In speziellen Untermenüs lassen sich die Attribute der Bodeninstallationen nach Belieben verändern



Eiswüste: Auf der riesigen Eisfläche des Nordpols sind keine gegnerischen Einheiten stationiert



Anweisungen: Die vielen Rendersequenzen stimmen euch auf eure nächste Mission ein

Global Domination

PlayStation Strategie **Psygnosis zeigt, dass man bei Echtzeitstrategie weder mit Basen und Nachschubversorgung noch kleinen Einheiten jonglieren muss**

Im kommenden Jahrtausend brechen sämtliche Bündnisse und Staatengemeinschaften auseinander. Der nukleare, weltweite Konflikt ist unausweichlich. Und so kommt, was kommen muss. Die Staaten setzen ihre gefüllten Waffenarsenale gegeneinander ein, um die Weltherrschaft zu erstreiten. Dieser Job wird von strategischen Genies übernommen, die in sicheren Bunkern unter der Erde für den schnellen Finger am nuklearen Abzug sorgen.

Spielablauf: Spiel mit der Atombombe

In vorgegebenen Missionen erhaltet ihr fest umrissene Aufträge, die von Landesverteidigung bis zum Gegen-schlag reichen. Als optische Grundlagedürft ihr euch in Windeseile um den gesamten Globus scrollen sowie per Zoom einen schnellen Gesamtüberblick verschaffen. Nun gilt es zur Verfügung stehende Defensiv- und Offensivwaffen einzusetzen, um sein



Lückenlos: Nach einer erfolgreich abgeschlossenen Mission werden euch alle Fakten über die Geschehnisse veranschaulicht

Geld zu verdienen. Neben Protektoren schützen eure Länder Defenderanlagen und Satellitenschilder, während unterschiedliche Arten von Sprengköpfen versuchen diese zu zerstören. Aber nicht nur diese Standardsysteme kommen zum Einsatz. Allerlei Sonderwaffen in verschiedenen Stärken wollen auch eingesetzt werden. Nachdem sich eure Kundschaft, sprich die Vertreter der Staaten, auch einmal zusammen zu Wort melden und ihr gleich mehrere Länder gleichzeitig beschützen müsst erwartet euch Joy-padhandling mit geballter Stresseinlage.

Technik: Schlichtes Design

Echtzeitstrategiefans, die gewohnte Kost à la Warcraft 2 oder Command & Conquer erwarten, werden enttäuschte Gesichter ziehen. Neben Zwischensequenzen und einigen Optionsmenüs gibt es grafisch nur den Erdball zu betrachten, den man sich



Die Uhr tickt: Während der Missionen steht ihr gewaltig unter Zeitdruck, was die ablaufende Zeit am oberen Bildschirmrand zeigt

schnell nach Belieben zurecht dreht. Musikalisch stimmen euch kriegerische Hymnen passend auf das Geschehen ein. Eine unterkühlte, weibliche Stimme gibt stets in bester Nachrichtensprechermanier die gegenwärtige Lage an.



Mario: „Es hat irgendwas“ und „Spielt man nur auf der Weltkarte?“ lauteten die ersten

Kommentare aus unseren Reihen, als ich Global Domination anzockte. Und ich muss zugeben, dass mich das Spiel ein paar Stunden fesseln konnte. Allerdings setzte danach ein Gähnen ein und ich hatte die erste Hälfte der 20 Missionen bereits gewonnen. Das Komische dabei ist, dass ich viele Aufträge erledigte, aber nicht weil ich bewusst strategisch vorging, sondern mehr nach Lust und Laune meine Waffensysteme einsetzte. Ich kann mir vorstellen, dass Global Domination einigen Spielern bestimmt gefallen wird, allerdings kann diese Echtzeit(stress)strategie meiner Meinung nach dem gewohnten Bild von Spielen wie Command & Conquer sowie Warcraft 2 nicht das Wasser reichen.



Anvisiert: Recht zielgenau lassen sich potentielle Orte auf dem Erdball anvisieren. Zeitweise wird eine Ansicht eingeblendet, ob sich der Atomschlag auch rentieren würde

Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Vertrieb: **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Psygnosis**
 Vergleichbar mit: **-**
 Fakten: **Analog-Unterstützung, 20+ Level**
Erscheint erhältlich

Grafik: 62 Sound: 73

Fun: 70



Tiger Woods '99

PlayStation Golf Mit dem jugendlichen Charme des Golf-Superstars auf Birdie-Jagd

Dunkelhäutige Golfspieler waren schon immer eine Seltenheit. Insofern ist der immense Erfolg von Tiger Woods um so bemerkenswerter. Der junge Golf-Megastar verbucht in seiner noch jungen Karriere bereits einige wichtige Turniersiege, beispielsweise das US Open, und kas-

siert jährlich schwindelerregende Honorare. Einen Teil zum Salär steuert auch EA bei, die ihn als Zugpferd für ihre Golf-Simulation gewinnen konnten. Gegenüber den PGA-Tour-Vorgängern hat sich einiges verändert. So wirkt die Simulation wesentlich übersichtlicher und kompakter.



Putten leicht gemacht: Ein simpler Strich kennzeichnet den Ballverlauf, den ihr mit dem Cursor dementsprechend korrigiert



Ulf: Alles in Butter dank Tiger Woods! Gegenüber den eher biedereren PGA-Tour-Golf-Vorgängern wirkt EAs neueste Simulation erfrischend übersichtlich und gut spielbar. Aufgrund der wenigen und dennoch ausreichenden Orientierungshilfen gelingt selbst dem Golf-Novize

schnell der Einstieg in die hohe Kunst des Puttens. Die reichhaltige Palette an Spielvariationen und Golfanlagen stimmt darüber hinaus auch ambitionierte Golf-Gemüter zufrieden. Nur eines nervt gewaltig: Warum ist man bitte schön gezwungen, immer (selbst beim Training!) gegen drei andere CPU-Gegner anzutreten?!

Die Swing-Zone ist für jedermann sofort verständlich und als Orientierungshilfe beim Putten dient ein Pfeil, der den Wegverlauf kennzeichnet. Das Spektrum an Spielmodi ist dafür sehr ausgedehnt. Angefangen von der 2-gegen-2-Spielart beim Foursome bis hin zur umfangreichen Tour ist alles vertreten. Die insgesamt fünf originalen TPC-Golfanlagen sorgen mit ihren 90 Löchern zudem für genügend Abwechslung.



Übung macht den Meister: Das Training bietet die drei Grunddisziplinen Putten, Driving sowie Chipping

Test PlayStation

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Electronic Arts
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Electronic Arts
Vergleichbar mit: Actua Golf 3 (76%)
Fakten: 5 Golfanlagen (90 Löcher)
Erscheint: März

Grafik: 61 **Sound:** 53

Fun: 79

All Star Tennis '99

Nintendo 64 Tennis Ubi Soft ist erneut auf den Spuren von Boris Becker

Sinkende Einschaltquoten, kein neuer Boris in Sicht, um den deutschen Tennis-Zirkus ist es derzeit schlecht gestellt. Ungeachtet dieser trüben Stimmungslage liefert die Programmierstube Smart Dog ihre zweite Tennis-Simulation ab, die um den Spagat zwischen akkurater Simu-

lation und Funsport bemüht ist. So dürft ihr neben den Grundschlägen aus der hohen Tennisschule auf Wunsch auch individuelle Spezialtechniken ausführen, um den Gegner zu ärgern. Nicht viel mit der Realität hat ferner die Bomb-Tennis-Variante



Ulf: Auch die N64-Version löst bei mir nicht gerade Euphoriegefühle aus. Dem Spielverlauf fehlt einfach die Dramatik, um echtes Tennis-Feeling zu erzeugen. Das fängt schon bei den Aufschlägen an, die ihr kaum beeinflussen könnt, und geht weiter bei den wenigen Möglichkeiten am Netz. Das Gameplay ist

zudem etwas unausgewogen: Die Spieler sind eine Idee zu langsam, und den Filzball beeinflusst ihr entweder nur unwesentlich oder er landet radikal im Aus. Ich nehme es den Herstellern darüber hinaus sehr übel, dass sie der Tennisschlacht keinen umfassenden Turnier-Modus spendiert haben, so dass dem Solisten nicht viel geboten wird.

zu tun. Als spielerischer Gag hinterlässt der Ball nach jedem Bodenkontakt eine Zeitbombe, die natürlich viel Unruhe in die Ballwechsel bringt. Als weitere Spielvarianten frohlocken Smash-Tennis (Freundschaftsspiele) sowie der Arcade-Modus, bei dem ihr euch gegen die komplette CPU-Riege durchsetzen müsst. Apropos CPU-Riege, Ubi Soft konnte einige bekannte Namen, wie beispielsweise Amanda Coetzen oder Michael Chang, an Bord holen.



Kein Serve&Volley: Die Beeinflussungsmöglichkeiten beim Aufschlag sind recht gering



Bombig: Bei der Bomb-Tennis-Variante bringt das explosive Rund viel Hektik in die Ballwechsel

Test Nintendo 64

Hersteller: Smart Dog
Vertrieb: Ubi Soft
Spieleranzahl: 1 - 4
Geeignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 119,- DM
Muster von: Ubi Soft
Vergleichbar mit: Tennis Arena (58%)
Fakten: 16 Spieler

Erscheint: April

Grafik: 51 **Sound:** 49

Fun: 63

Castlevania

Nintendo 64 Action-Adventure Nur wenige Titel für das Nintendo 64 wurden bisher so gierig von uns erwartet. Lest, was die Belmonts auf dem Toaster treiben

Mitte des 19. Jahrhunderts herrschte Frieden in Transylvanien, dem Heimatland der Vampire. Die Menschen lebten glücklich und zufrieden, bis Heerscharen dunkler Mächte über das Land herfielen. Angeführt wurden die Aggressoren vom König des Bösen, der von Geistern aus seinem erzwungenen hundertjährigen Schlaf aufgeweckt

wurde. Er verwandelte sich in eine Fledermaus, in einen Wolf oder in wabbernde Nebelschwaden, um die Einwohner des Landes in Angst und Schrecken zu versetzen. Wie es sich für einen richtigen Vampir gehört, scheute er das Licht und verfluchte Gott während seiner grausamen Streifzüge. Der Fürst der Dunkelheit suchte sich für seine Schandtaten mit Vorliebe junge Mädchen aus, deren Körper er beinahe blutleer saugte.

Friede und Wohlstand waren im zuvor so reichen Land gänzlich zerstört und eine Welle der Verzweiflung brach über die Einwohner herein. Monsterhafte Gestalten bedrohten die Städte und alle, die sich weigerten, der grausamen Macht zu gehorchen, starben einen schrecklichen Tod. Mitten in dieses Szenario



Stimmungsvoll: Zu Beginn des Spiels werden Bäume von Blitzen zerschlagen. Dabei krachen die Boxen am Fernseher, als wenn der Blitz neben euch selbst einschlagen würde



Flackerfackeln: Zerschlagt ihr die in den Levels verteilten Fackeln, erhaltet ihr fast immer ein Goodie



Power-up: Oft nur an unzugänglichen Stellen versteckt und leider auch viel zu selten vorzufinden

stoßen zwei Kämpfer, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, den Fürsten der Dunkelheit zu vernichten und das Volk somit von den Fesseln des Grauens zu befreien. Die beiden Helden sind Nachkommen der Belmonts, die bereits seit Jahren in ihren Abenteuern auf dem Game-Boy, dem NES, dem SNES, dem Mega-Drive, der PC-Engine und auf dem Saturn erbittert für Recht und Ordnung kämpfen. Nun schickt die japanische Software-Schmiede die beiden Recken auch in

ein Abenteuer auf Nintendos Modul-Toaster, das sich bereits optisch sehr stark von allen Vorgängern unterscheidet. Konami spendierte den beiden Helden nämlich mit der Z-Achse eine zusätzliche Dimension, in der die Recken nun gegen der dunklen Fürsten vorgehen. Ziel des Gemetzels ist es, das Schloss, in dem Dracula beheimatet



Familie Belmont



Reinhardt: Seine Vorzüge liegen in der körperlichen Stärke, allerdings ist er nicht so flink wie die kleine Carrie. Schwerere Zwischengegner putzt er jedoch sehr schnell weg.



Carrie: Die Kleine mit dem Hexenblut schleudert ihre Energiebälle auch mal um die wohlberühmte Ecke. Allerdings bewirken starke Gegner wesentlich schneller Schaden bei ihr. Dies gleicht sie mit ihrer Geschwindigkeit jedoch wieder aus.



Zusatzwaffen



Wurfmesser: Zwar ist die Reichweite des Wurfmessers sehr begrenzt, dafür kann aber schnell hintereinander eine ganze Serie geworfen werden



Streitaxt: Mit der Axt schadet ihr den Gegnern recht stark. Allerdings ist beim Werfen Glück vonnöten, da das Zielen mit dieser Waffe sehr schwer ist



Wurfkreuz: Der heilige Bumerang ist die wohl effektivste Zusatzwaffe. Kehrt sie zu euch zurück, verletzt sie die Gegner oft ein zweites Mal



Weihwasser: Hiermit entfacht ihr ein heiliges Feuer, welches dem Gegner schwere Verbrennungen zufügt

ist, zu finden und den Höllenfürsten endgültig zu beseitigen.

Spielablauf: Aus Alt mach Neu

Bevor die Vampirschlacht richtig losgeht, entscheidet ihr euch für einen der beiden Recken, die sich zunächst oberflächlich betrachtet nur vom Geschlecht her voneinander unterscheiden. So stehen der männliche Kämpfer Schneider Vincent oder die junge Carrie Fernandez zum Kampf bereit. Beide Spielfiguren besitzen eine feste Fernsowie eine Nahkampfwaffe. Vincent peinigt seine Gegner mit einer gewaltigen Peitsche und nutzt im Nahkampf sein Kurzschwert. Die smarte Carrie feuert magische Energiebälle auf ihre Gegner oder jagt den Vampiren zwei kleine Kampfmesser in ihr untotes

Fleisch. Besonderer Clou dieser Energiebälle: Sie suchen sich, je nach Upgradezustand, automatisch ihr Ziel und vernichten auch schon mal mehrere Gegner mit nur einem einzigen



Hinweise: Lest alle Steintafeln, die ihr vorfindet, genau durch. Sehr oft geben diese euch Hinweise auf versteckte Goodies

Schuss. Die Primärwaffe beider Charaktere lässt sich in zwei Stufen aufrüsten. Dies wirkt sich bei Vincents Peitsche beispielsweise auf die Reichweite und die Stärke aus. Carries Feuerbälle werden durch die Goodies flinker und besitzen eine noch größere Zerstörungskraft. Neben den zwei Standardwaffen lassen sich im Verlauf des Abenteuers noch weitere Todbringer finden. So füllen beispielsweise ein Wurfdolch, ein heiliger Kreuzbumerang, Flaschen mit Weihwasser oder eine Streitaxt euer Inventar auf. Allerdings müsst ihr für deren Einsatz



Feindvielfalt: Die Monster im Spiel entspringen den unterschiedlichsten Kategorien. Hier attackiert ein Frankensteinverschnitt nebst Höllenhunde



Zwischensequenzen: Selten im Spiel, aber ungeheuer traurig und theatralisch. Haltet die Taschentücher bereit



Gespensterhaus: Je nachdem zu welcher Uhrzeit ihr hier sucht, trifft ihr auf die unterschiedlichsten Gespenster



Meuchelmörder: Lauscht immer genau den Geräuschen hinter eurem Rücken. Oft machen diese euch erst auf einen bevorstehenden Angriff aufmerksam



Peitscheffekt: Aufgepowert zieht die Peitsche effektiv ihre Bahnen. Unten seht ihr die Reste eines Knochenmannes, der beinlos auf euch zu kriecht



Höllenhunde: Um diesen Biestern der Hölle zu entkommen, heißt es permanent in Bewegung zu bleiben und das Weihwasser einzusetzen

stets dafür sorgen, dass genügend Einsatzpunkte auf eurem Habenkonto stehen. Diesen Punktestand erweitert ihr, indem untote Gegner beseitigt werden, die bei ihrem Ableben verschiedene Kristalle hinterlassen. Neben diesen "normalen" Gegnern trifft ihr natürlich auch auf mächtigere Höllendiener, die an Schlüsselpunkten der düsteren Geschichte platziert wurden. Diese mächtigen

Bösewichter erhalten zur Unterstützung außerdem noch eine ganze Menge weiterer Fürstendiener. Um solche Mittelbosse zu knacken, müsst ihr euch einer gut gewählten Strategie bedienen. So bedrohen euch im weiteren Verlauf explosive Skelette, die eure Lebensenergie schwächen, indem sie sich in unmittelbarer Nähe zu eurem Charakter in bester Kamikaze-Manier in die Luft sprengen. Andere Burschen schweben wie Geister durch die Lüfte und malträtieren euch mit Angriffen aus dem Himmel. Wie ihr an der kurzen

Beschreibung schon seht, ist die Vielfalt der Monster sehr viel abwechslungsreicher als in den Vorgängern. Ein weiterer Unterschied sind neue Aktionsmöglichkeiten, die euren Helden spendiert wurden, die aufgrund der neuartigen Dreidimensionalität von Castlevania sehr wichtig sind. So richtet sich Vincent nach einem entsprechenden Joypad-Kommando immer sofort automatisch in Richtung seines Blickes aus. Dadurch werden die Kämpfe nicht unübersichtlich und es wird keiner der gegnerischen Burschen verschont. Eine weitere Neuerung besteht darin, dass der Spieler während der Geschehnisse in die Ego-Perspektive umschalten darf. Diese Option solltet ihr nutzen, um Abhänge herunterzublicken, die eventuell eine versteckte Treppe oder Bonus-Gegenstände verbergen. Neuartig sind auch die vielen Sprungeinlagen, die eure Helden zu meistern haben. Nicht selten wird ein Vorwärtkommen nur dadurch ermöglicht, dass ihr mit eurem Helden einen todesmutigen Satz über einen tiefen Abgrund wagt. An solchen Stellen hilft euch auch schon mal das gute alte Weihwasser. So werft ihr eine Flasche des gesegneten Nasses in die Tiefe und erkennt das ein oder andere Mal unsichtbare

Frustrimente



Abgesoffen: Fallt ihr versehentlich in ein Gewässer, ertrinkt ihr gnadenlos. Merke: Belmonts können nicht schwimmen!



Kletterpartie: Die Klettereinlagen fordern den Spieler und sorgen für Adrenalinschübe. Allerdings vor Wut, wenn man abstürzt



Überraschungsangriffe: Zwar gehört dies zu einem Genre wie Castlevania, allerdings büßt man oft zu viel Lebensenergie ein



Perspektivlos: Die Kameraausrichtung sorgt manchmal dafür, dass Sprungeinlagen nur schlecht ausgeführt werden können



Kuddelmuddel: Wichtige Goodies können in so einer Situation nicht aufgenommen werden und sind somit verloren



Verfolgungswahn: Solche Situationen sind manchmal einfach zu unübersichtlich



Rocker: Den Knochenriesen im Hintergrund trifft ihr mehrfach im Spiel. Nachdem er beim ersten Mal Gebeine lassen musste, hat er sich Verstärkung mitgebracht



Fernwaffen: Manchem Gegner sollte man nicht zu nahe kommen und lieber aus sicherer Entfernung Wurfwaffen einsetzen



Hinerhältig: Seid stets bereit, dass, kurz nachdem ihr einen Hebel benutzt habt, aus dem Hinterhalt übermächtige Monster auf euch einstürmen

Georg: Selten haben wir so innig auf ein Spiel gewartet, und selten waren wir nach so kurzer Zeit so sauer. Castlevania für das Nintendo 64 ist einer der Titel, bei dem man sich immer wieder fragen muss, ob manche Entwickler ihr Spiel auch einmal testweise den normalen Zocker von der Straße spielen lassen. Für Castlevania mussten wir beim Testen den Begriff „sausehr“ neu definieren. Nachdem nicht nur einmal ein Gamepad mit Wut an eine Wand geknallt wurde, und das von Dauerzockern wie Gunther, könnt ihr euch sicherlich den Schwierigkeitsgrad ausmalen. Ich will hier keinem Castlevania-Fan das Spiel vermiesen, aber die Frustrationsmomente sind meiner Meinung nach einfach zu eklatant. Jeder auch noch so kleine Fehler wird sofort mit einem sofortigen Ableben des Helden geahndet und unfaire übermächtige Attacken der Feinde führen zu Energieeinbußen, die nur sehr, sehr selten mit Power-ups ausgeglichen werden können. Fazit: Grafisch und spieltechnisch hätte Castlevania locker ein Gold Game verdient, aber aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrads erfolgt ein entsprechender Funrating-Punkteabzug.



Brücken, durch die ihr zuvor unerreichbar scheinende Stellen ohne große Probleme betreten dürft. Last but not least möchten wir noch auf eine Spielspaß-fördernde Besonderheit hinweisen. Habt ihr eure Aufgabe mit einem Charakter erfüllt, solltet ihr das Abenteuer unbedingt mit dem zweiten Helden neu starten. Euch wird auffallen, dass sich der Lösungsweg nun komplett neu gestaltet. Ihr meistert mit einem Charakter Aufgaben in Locations, die ihr mit dem zweiten Helden nicht sehen werdet und umgekehrt.

Technik: Konamis spektakulärstes Castlevania

Castlevania unterstützt nicht die 4MB-RAM-Erweiterung, die auf Nintendos Konsole für hochauflösende Grafik sorgt. Dennoch überzeugt die 64-Bit-Version durch überdurchschnittliche Fakten. Der Aufbau der 3D-Engine verläuft recht geschmeidig, wodurch ruckartiger Aufbau der Landschaften für sie ein Fremdwort ist. Die Orte des Geschehens wurden mit absolut authentischen, teilweise sehr düsteren Texturen überzogen, welche die Atmosphäre nachhaltig verdichten. Der aus vielen Nintendo-Spielen bekannte Nebeneffekt (um Rechenpower einzusparen werden weiter entfernte Objekte eben in Nebel ver-

steckt) hält sich dabei in Grenzen, so dass zu jeder Zeit für den nötigen Weitblick gesorgt ist. Ein weiterer Pluspunkt ist die präzise Steuerung, dank der sich euer Held punktgenau durch die Locations führen lässt und durch die auch die teilweise heftigen Sprungeinlagen kein Problem darstellen sollten.



Konfus: Manchmal verrichtet die automatische Kamera nicht richtig ihren Dienst. In dieser Auseinandersetzung hilft nur blindes Drauflospetschen



Power-up: Ohne die wichtigen Power-ups für die Hauptwaffe seid ihr chancenlos. Hebt solche Goodies sofort auf, bevor sie sich in Luft auflösen



Sondieren: Um sich einen besseren Überblick um die Kampfszenen zu machen solltet ihr einfach auf einen Ausblick steigen

Test Nintendo 64

Hersteller: Konami
 Vertrieb: Konami
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Profi
 Ca. Preis: 139,- DM
 Mustar von: Eigenimport
 Vergleichbar mit: Nightmare Creatures (74%)
 Fakten: 2 Charaktere, Memory-Pad
Erscheint: April

Grafik: 81 Sound: 55

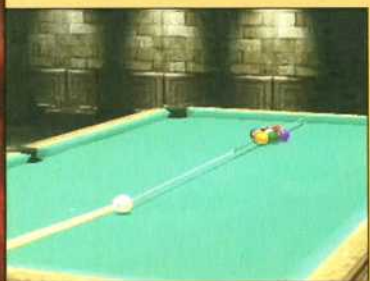
Fun: 74



Pool Hustler

PlayStation Billard

Billard ist zweifelsfrei eine der schönsten Freizeitbeschäftigungen während eines Kneipenbesuchs. Sunsofts Pool Hustler ist eine Pool-Billard-Simulation mit den vier bekannten Spielvarianten Rotation, 14 und 1 und 8er- und 9er-Ball. Dabei beherrscht das Spiel selbstverständlich alle Regeln. Fouls werden mit "Ball in Hand" (die weiße Spielkugel darf frei platziert werden) für den Gegner geahndet. Neben den Standardmodi Einzelpartie und dem atmosphärischen Storymodus gibt es noch den interessanten Trainingsmodus, der mit



allerlei Tipps und Kniffen den Anfänger genauso einweist, wie er den Fortgeschrittenen inspiriert. Technisch gesehen darf man von Pool Hustler keine Wunderdinge erwarten. Die Grafik beschränkt sich auf das Nötigste, reicht aber für das Genre aus. Ein wenig mehr Pepp bei der Sounduntermalung hätte ebenfalls nicht geschadet. Unterm Strich ist dieses Produkt nur für Billard-Fans attraktiv. (Swen)

Fun 53%

Premier Manager '99

PlayStation Fußball

Beim Thema Fußball verdunkeln sich derzeit die Gesichtszüge vieler Fans, ich sage nur Amerikareise! Schön, dass uns Gremelin mit seinem Premier Manager '99 da etwas aufheitern kann. Die "Verbesserungen" im Vergleich zur 98er-Version sind nämlich lachhaft. Zwar wurde ein finanzieller Ma-



nageanteil eingebaut, aber erstens sind die Optionen hier sehr begrenzt (auf lediglich drei Arten kann Einfluss auf das finanzielle Geschick des Vereins genommen werden) und zweitens wurde zum Ausgleich die Vielfalt der Trainingsmöglichkeiten reduziert. Tolle Sache! Die Spiele laufen vor euren Augen in Form eines hochspannenden Statistikbildschirms ab, auf dem Torschützen, Zahl der Chancen und Karten zu erkennen sind. Auf Wunsch dürft ihr die Highlights des Matches auch im Stil von Actua Soccer 2 ansehen, aber wer will das schon? In England schlägt Premier Manager '99 alle Verkaufsrekorde, aber die Leute da drüben trinken ja auch warmes Bier und essen seltsame Speisen mit PfefferminzsaUCE. Muss ich noch mehr sagen?

Fun 37%



Alles eine Sache der Betrachtungsweise: Die bewährte 3/4-Perspektive spielt sich sehr übersichtlich

NHL Face Off '99

PlayStation Eishockey Im Windschatten von EAs scheinbar übermächtiger Eishockey-Konkurrenz versucht SCEI bereits seit mehreren Jahren auf dem virtuellen Eis den Referenztitel einzuheimen

Diesmal versucht die hier zu Lande recht unbekannt Software-schmiede Killer Game ihr Eishockey-Glück. Das Ziel ist dabei ebenso klar wie schwer erreichbar. Es gilt, trotz der massiven Konkurrenz aus dem Hause Acclaim, Konami und natürlich von Electronic Arts das SCEI-Inhouse-Sportlabel international zu etablieren.

Spielablauf: Schlicht und schnörkellos

Seit dem NHL-Face-Off-Debüt 1995 (damals noch mit einer pixeligen Bitmap-Grafik ausgestattet) ist natürlich einiges passiert. Wer sich jedoch mit dem Eishockey-Metier einigermaßen auskennt, wird angesichts der schlanken Gestaltung der 99er-Auflage zunächst einmal recht verwundert sein, angefangen mit dem typischen Sportspiel-Intro, bestehend aus mitreißenden FMV-Sequenzen von der NHL, über die geradezu spartanische Auswahl an Spielmodi (Freundschaftsspiel, Saison, Play-off) bis hin zum geradlinigen Spielablauf mit einem verhältnismäßig geringen Sortiment an Aktionsmöglichkeiten. Bleiben wir zunächst einmal beim letzten Punkt: Mal abgesehen vom Wechseln der

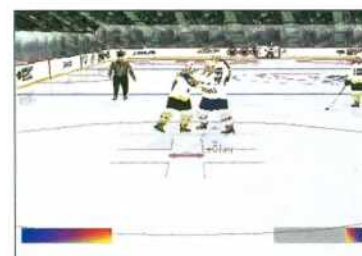
einzelnen Spielerblöcke per L- und R-Tasten kommt man mit den vier Grundtasten bestens zurecht, um das Stück Hartplastik in das kleine Tor zu stochern. Die Designer verzichteten jedoch auf individuelle oder situationsbedingte Spezialtechniken und beließen es stattdessen bei der Eishockey-Grundschule (Pass, Schuss, Bodycheck, Turbo). Auf den ersten Blick ordnet man NHL Face Off '99 in die actionorientierte Schublade ein, denn die frisch eingewechselten Eishockey-Cracks wuseln mit einem ziemlich beeindruckenden Tempo über das Eis. Das Gefühl, über glattes Eis zu kurven, kommt dennoch einigermaßen realistisch rüber. Wer den Simulationsanspruch zudem erhöhen möchte, sollte im Optionsmenü einfach das Spieltempo senken, wofür euch eine Spannweite von 0 bis 50 Punkte zur Verfügung steht.

Technik: Schönes Stadion und agile Spieler

Eishockey-Simulationen sind sicherlich kein besonders geeignetes Genre, um grafische Qualitäten zu demonstrieren. Dennoch zieht sich Sonys Werk recht beachtlich aus der Affäre. Ungewöhnlich liebevoll wurde das Stadion in Szene gesetzt, was



Selbst ist der Mann: Mit der freien Kamerafahrt bestimmt ihr beim Replay den Blickwinkel



Henry Maske goes Ice: Die kleinen Kampfeinlagen arten schnell in bloßes Tastengehämmer aus



Ulf: Nichts gegen schnörkellose Sport-Simulation, doch angesichts der hochkarätigen Konkurrenz

hätte ich mir doch die ein oder andere Besonderheit gewünscht. Dafür überzeugt jedoch die Spielbarkeit durch eine gute Mischung aus Eishockey-Action und -Simulation. Für den Olymp reicht es allerdings immer noch nicht. So missfiel mir beispielsweise der Umstand, dass der Schlussmann seinen Job verdammt gut verrichtet und die eigenen Mitspieler sich zudem nur allzu selten für einen One-Timer anbieten, wodurch es an abwechslungsreichen Spielszenen mangelt. Unter dem Strich bleibt für die nimmermüden Face-Off-Entwickler nur die alte AC/DC-Weisheit: It's a long way to the top!



Keine Wartezeiten: Beim Bully respektive Face-off fackelt der Schiri nicht lange. Tipp: Durch Tastengehämmer ergattert man am besten den Puck

zahlreiche Zwischeneinspielungen auch immer wieder dokumentieren. Auch bei den Akteuren fällt das hohe Niveau nicht ab. Gut animiert und ansprechend modelliert runden sie die ansehnliche Optik ab. Im Soundbereich sorgen gleich zwei US-Reporter für zum Teil gepfefferte Kommentare, wobei sie sich nach einer Zeit lang wiederholen. In puncto Stadion-Atmosphäre war die Face-Off-Serie schon immer gut ausgestattet. Ein kurzes Aufschreien oder gelende Piffe der Zuschauer nach rüden Fouls sorgen für das Gefühl, mittendrin statt nur dabei zu sein.

Test PlayStation



Herstellen: Killer Game/989

Sports

Vertrieb: SCED

Spieleranzahl: 1 - 8

Geeignet für: Anfänger bis Profi

Ca. Preis: 99,- DM

Muster von: SCED

Vergleichbar mit: NHL '99 (85%)

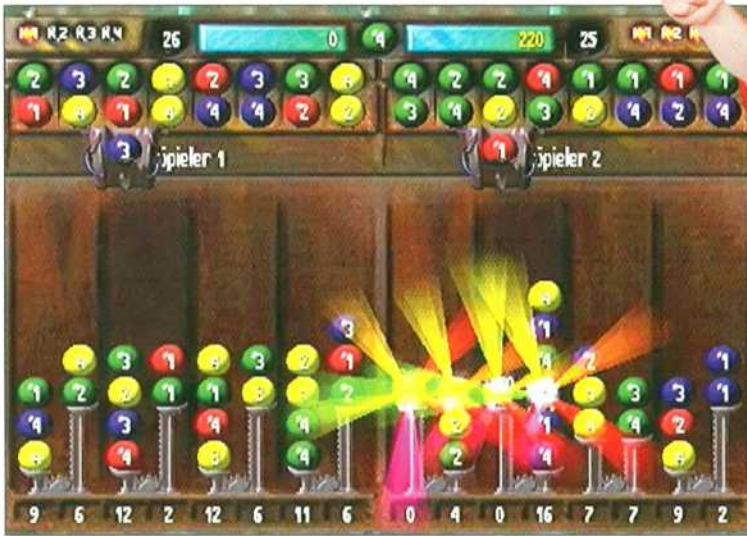
Fakten: NHL-Liga, 8 Nationalteams, Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint: März

Grafik: 73 Sound: 75

Fun: 74





Actionlastig: Im Zwei-Spieler-Arcade-Modus geht es nur darum, länger zu überleben als der Gegner

Swing

PlayStation Geschicklichkeitsspiel Frisch aus deutschen Landen erreicht uns ein Knobelspiel der besonderen Art, bei dem bunte Kugeln eine gewichtige Rolle spielen

Die Hauptrolle im neuen Denkspiel von Software 2000 spielen kleine bunte Kugeln. Primäres Ziel ist es, drei gleichfarbige Bälle nebeneinander zu bringen, um sie verschwinden zu lassen und somit fleißig Punkte zu kassieren. Dabei sind die Kugeln unterschiedlich schwer, was die Zahlen auf der Vorderseite verdeutlichen. Der Clou am

Spiel ist, dass die Rundkörper auf Waagen plumpsen, die durch das Gewicht belastet werden. Fällt beispielsweise eine Kugel, die vier Gewichtseinheiten schwer ist, auf eine Waage, ändert sich die Lage der Waagschalen. Liegt auf der belasteten Seite der Waage bereits eine Kugel, die leichter ist als die vier Gewichtseinheiten des herunterrau-



René: Das Motto "PlayStation einschalten und loslegen" gilt sicherlich nicht für den neuen Kniffelspaß Swing von Software 2000. Erst nach Durchspielen des Tutorial-Modes, in dem euch die Grundlagen spielend beigebracht werden, entwickelt Swing ein gewisses Suchtpotential, das Genre-Kenner bereits von der Bust-A-Move-Reihe gewohnt sind. Im Gegensatz zu Acclaims Blasen-Spaß ist Swing je-

doch wesentlich fassettenreicher und erlaubt Strategen wie Action-Fans gleichsam viel Spielfreude. Besonders gelungen finde ich die zahlreichen Bonus-Items, die euch aus so mancher schwierigen Situation retten. Abgerundet wird das gute Gesamtbild durch die vielen Modi, die für Langzeitspaß sorgen. Fazit: Swing ist ein gutes Geschicklichkeitsspiel, das jedoch weitaus komplizierter ist als vergleichbare Tetris-Ableger.

schenden Balles, kippt das Gleichgewicht auf die Seite der schwereren Kugel und schleudert das Leichtgewicht über das Spielfeld. Wo sie dann wieder aufkommt, hängt davon ab, wie groß der Gewichtsunterschied beider Seiten ist. Zusätzlich nehmen noch diverse Extra-Kugeln positiven oder negativen Einfluss auf das Spielgeschehen.



Da kommt Farbe ins Spiel: In höheren Levels nimmt die Anzahl unterschiedlich farbiger Kugeln zu

Test PlayStation

Hersteller: Software 2000
 Vertrieb: Software 2000
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Software 2000
 Vergleichbar mit: Bust-A-Move-Serie
 Fakten: Analog, Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint: erhältlich

Grafik: 59 Sound: 70

Fun: 80

Shanghai

The Valor

PlayStation Geschicklichkeitsspiel Mahjongg oder Shanghai gibt es in unzähligen Versionen für alle Systeme, und nun auch für die PlayStation

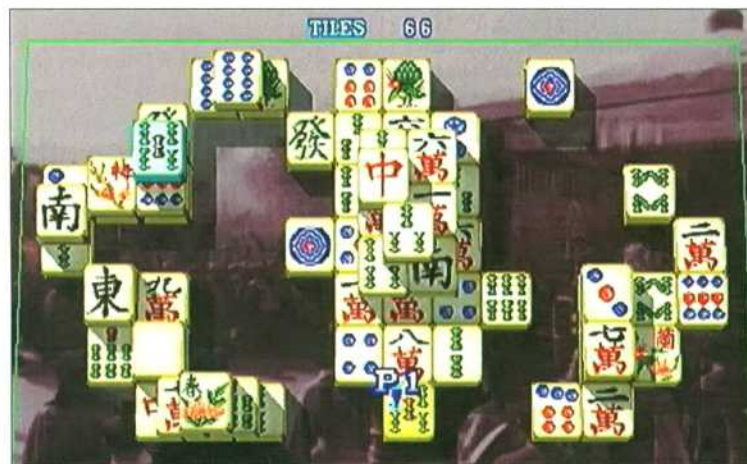
Das Spielprinzip des Klassikers ist schon recht lange in der Videospieldwelt bekannt: Es gibt viele, viele Steine, die jeweils in vierfacher Ausführung existieren. Sie werden übereinander in einer fantasievollen Figur angeordnet. Ihr dürft die Steine immer nur paarweise entfernen. Die einzige Regel dabei ist, dass links oder rechts kein Stein in dieser Etage liegt, der Stein also nach einer Sei-

te offen ist. Das Ziel ist es, alle Steine der Figur zu entfernen. Shanghai bietet euch zwei Spielmodi. Zum Üben dürft ihr 25 der Figuren auflösen. Dabei habt ihr die Wahl zwischen dem klassischen Mahjongg-Motiv sowie einem chinesischen Kampfmotiv und einem Motiv mit chinesischen Bildern aus dem Leben. Für die geübteren unter euch gibt es einen hammerharten Arcade-Modus, in dem ihr die



René: Shanghai setzt das Spielprinzip des Mahjongg in einfacher Weise gut um. Besonders der Übungsmodus ist gut gelungen. Eine in fünf Stufen drehbare Grafik sowie ein typisch chinesisches und wohlklingender Sound runden das ansehnliche Erscheinungsbild ab. Die Arcade-Modi empfinde ich als gut gemeint, aber unpassend. Mahjongg zieht seine Kraft aus der Ruhe. Die Zeitbegren-

zung führt aber zu einer unnötigen Hektik. Abgesehen davon sind die Modi dermaßen schwer, dass auch Cracks mit den ersten Levels ihre Probleme kriegen werden. Fazit: Wer Interesse an Mahjongg hat, sollte sich Shanghai The Valor ruhig einmal zu Gemüte führen, allerdings nur die 25 Levels des Übungsmodus (für solch ein Spiel ausreichend viele). Die Arcade-Varianten dürften wohl nur wenige begeistern.



Das Originalspiel: Ob Mahjongg oder Shanghai, ihr müsst bei beiden paarweise gleiche Steine entfernen und so das Spielfeld leeren

Figuren mit Zeitbegrenzung auflösen müsst. Von den drei Arcade-Versionen hält sich der Classic-Mode wenigstens noch an die bekannten Regeln. Der Rolling-Mode ist da schon ein bisschen kniffliger. Hier sind die Steine gleich in vier Häufchen angeordnet, von denen ihr aber immer nur eines seht. Der härteste ist der Battle-Mode, in dem ihr gegen die CPU oder einen menschlichen Gegner bestehen müsst. Ist die Zeit abgelaufen, hat derjenige gewonnen, der die meisten Steine beseitigt hat.



Gegen die CPU: Seid ihr und der Computergegner gleich stark, wird die Entscheidung etwas hinausgezögert und es werden ein paar neue Teile hinzugefügt (grün)

Test PlayStation

Hersteller: Sunsoft
 Vertrieb: Funsoft
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ca. Preis: 89,- DM
 Muster von: Funsoft
 Vergleichbar mit: Mahjongg (C64/Amiga/Atari ST)
 Fakten: 25+ Levels

Erscheint: erhältlich

Grafik: 59 Sound: 64

Fun: 72



Grausamer Tod: Sprecht ihr den Erdbeben-Zauber aus, so reißt der Boden auf und verschlingt alles, was sich in unmittelbarer Nähe befindet



Regenzeit: Durch den Feuerregen wird ein großräumiges Gebiet vollkommen vernichtet



Göttliches Gewusel: In Populous übernehmt ihr die Herrschaft über einen Stamm, der bis zu 200 Einheiten umfasst

Populous: The Beginning

PlayStation Strategiespiel Den Traum der Menschheit, einmal Herr über die Naturgewalten zu sein, erfüllt Electronic Arts zumindest virtuell in ihrer neuesten Gott-Simulation Populous: The Beginning. Der Spieler schlüpft in die Rolle einer Halbgöttin, die die Herrschaft über ein Sonnensystem erlangen muss

Die älteren Zocker unter euch werden sicherlich beim Spieltitel Populous aufhorchen. Bereits im Frühjahr 1989 erschien auf dem Amiga mit diesem Strategie-Spielchen die erste Gott-Simulation auf dem Markt. Der Spieler schlüpfte in die Rolle eines Gottes, der zunächst die Landschaft zu ebenen hatte. Auf der entstandenen Fläche wuselte ein kleines Völkchen und baute fleißig allerlei Gebäude und erzeugte darüber hinaus Mana, mit dessen Hilfe ihr gewaltige Zaubersprüche aussprechen durftet. Auch der Nachfolger, der 1994 auf dem PC erschien, änderte an diesem Spielprinzip nur wenig. Lediglich die Grafik-Engine wurde leicht überarbeitet und dem Spieler standen nun neue Zauber zur Verfügung. Erst der dritte Teil scheint das Grundprinzip des Spieles weiterzu-

entwickeln und den strategischen Aspekt noch mehr auszubauen.

Spielablauf: Teuflich gut
Als Schamanin herrschte ich über ein kleines Volk, das auf einem Planeten in einem Sonnensystem lebt, das 25 Gestirne umfasst. Auf jedem dieser Planeten existieren bis zu drei gegnerische Stämme, die ich vernichten



Armageddon: Um eine Mission vorzeitig zu beenden, lässt sich oftmals ein finaler Kampf heraufbeschwören

muss, um am Ende endlich zu einer Gottheit mutieren zu dürfen. Meine Untertanen versorgen mich mit einer Glaubenskraft, die sich Mana nennt. Aus dieser Energie ziehe ich die Kraft für meine überirdischen Fähigkeiten. Solange das Volk fleißig Arbeiten

verrichtet, füttert es mich mit dieser Glaubenskraft, die ich dazu nutze, meine insgesamt 15 unterschiedlichen Zauberkräfte aufzuladen. Grundsätzlich verfüge ich über fünf verschiedene Untergebene. Die Arbeiter bilden den Grundstock meines Volkes. Sie bauen aus Holz Gebäude und zwei nützliche Fortbewegungsmittel, das Schiff und den Ballon. Mit diesen Vehikeln lassen sich die verschiedenen Areale eines Planeten schnell und relativ sicher erkunden. Nicht nur während ihrer Dienste produzieren sie Mana, sondern schon das Bewohnen ihrer Hütten reicht aus, neue Glaubens-



Fleißig: Nachdem ihr die Arbeiter angewiesen habt, eine neue Einrichtung zu errichten, ebenen sie zunächst einmal das Gelände



Übersichtlich: Am Ende eines Levels gibt eine Statistik ausführlich über Gewinne und Verluste Auskunft



Feuertanz: Schickt ihr Einheiten zu eurer Schamanin, so stellen sich die Kämpfer schützend vor die Herrin



Sesam, öffne dich: In der Gruft des Wissens erlernt die Schamanin dauerhaft einen neuen Zauberspruch



Wie von Geisterhand: Durch Anbeten des Totempfahls senkt sich der Boden, so dass ihr die dahinterliegende Gruft des Wissens erreicht und dadurch einen wichtigen Spruch für das erfolgreiche Bestehen der Mission erhältet

energie freizusetzen. Neben den Hütten errichten die fleißigen Individuen Einrichtungen, in denen die Arbeiter zu mutigen Kämpfern ausgebildet werden. Die Krieger sind jedoch als Einzelkämpfer sehr schwach und sollten daher in größeren Gruppen vorhanden sein. Des Weiteren

bauen die Arbeiter Gebäude, in denen sich so genannte Feuerkrieger ausbilden lassen, die aufgrund ihrer Bewaffnung (sie ballern mit kleinen Feuerbällen) wesentlich effektiver sind als die Kämpfer. Leider jedoch ist die Schussfrequenz, mit denen die heißen Geschosse abgefeuert werden, sehr gering, und eine sich in unmittelbarer Nähe zum Feuerkrieger befindliche gegnerische Einheit hat

somit oftmals leichtes Spiel mit diesem Untergebenen. Sehr viel großräumiger arbeitet dagegen mein Priester, den ich ebenfalls in einer vom Arbeiter errichteten Einrichtung ausbilden darf. Befinden sich gegnerische Formationen in seiner Nähe, schlägt der Gottesmann sein Gebetbuch auf und predigt nach bestem Wissen und Gewissen. Die Gegner erstarren vor dem Prediger, und bereits

kurze Zeit später stehen sie auf meiner Seite. Mein Volk wird komplettiert durch den listigen Spion, der das Privileg besitzt, vom Feind nicht erkannt zu werden. So stolziert er durch die feindliche Basis und erkundet diese gänzlich, bevor er an einem gegnerischen Gebäude ein Feuer legt. Erst dann wird er auch für den Kontrahenten sichtbar. Die Hauptrolle im Kampf um die Planeten spiele natürlich ich mit meinen übernatürlichen Kräften. Zu Anfang habe ich lediglich die Möglichkeit, mit Feuerbällen die Feinde zu attackieren. Zusätzlich kann ich Eingeborene auf dem Planeten bekehren und sie dauerhaft in meinen Stamm integrieren. Neue,



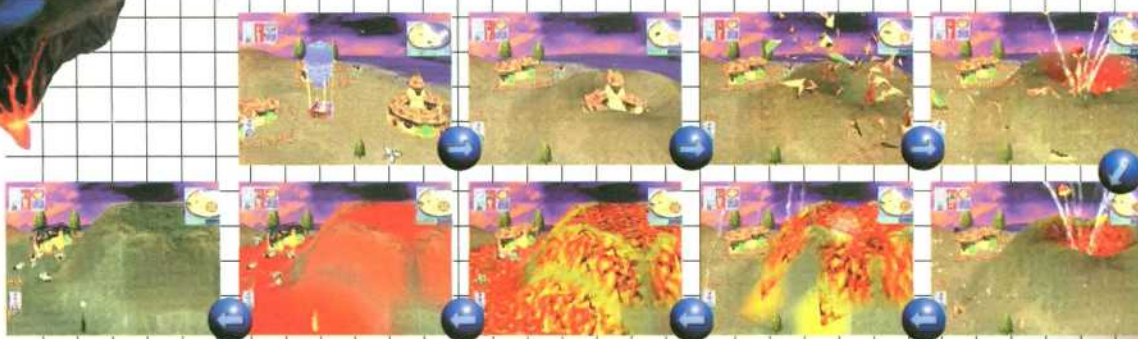
Hüttenzauber: In den Grüften des Wissens erhaltet ihr neben den Zaubersprüchen auch neue Gebäude



High Voltage: Wachtürme solltet ihr mit einem Blitzschlag außer Gefecht setzen, da dieser Spruch eine relativ große Reichweite hat

Grafischer Zauber

Der Vulkanausbruch besitzt nicht nur eine unglaubliche Zerstörungskraft, sondern wurde von den Programmierern auch grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzt. Dicke Gesteinsbrocken sausen durch die Lüfte, rötliche Lava überzieht das Gelände und gegnerische Einheiten laufen brennend durch das Katastrophengebiet.



Virtuelles Zauberbuch: Mehr als 15 Zaubere stehen euch am Ende des Strategie-Hammers zur Verfügung



Himmliche Aufgabe: Um zu einer Gottheit aufzusteigen, müsst ihr 24 Missionen erfolgreich absolvieren

Intro



Aus dem Zauberkasten der Schamanin

Feuerball

Der Feuerball ist die einfachste Waffe der Schamanin ohne großen Wirkungsgrad. Der Manaverbrauch beim Aufladen des Spruches ist jedoch sehr gering, so dass die Waffe besonders in frühen Missionen eingesetzt werden sollte.

Bekehren

Um den eigenen Stamm zu vergrößern, besitzt die Schamanin den Bekehren-Spruch, mit dem sie wilde Eingeborene überreden kann, ihrem Völkchen anzugehören. Die Reichweite des Spruches ist sehr hoch, so dass auch weit entfernte Menschen bekehrt werden können.

Insektenplage

Heerscharen wilder Insekten befallen den Feind und lassen dessen Einheiten in Panik verfallen. Lediglich die Schamanin ist immun gegen die Plagegeister. Mit dem Zauber lassen sich auch weit entfernte Gegner bekämpfen, und die Aufladezeit des Spruches ist sehr gering.

Unsichtbarkeit

Dieser Zauber macht Anhänger für eine kurze Zeit unsichtbar. Leider muss sich eure Schamanin jedoch in unmittelbarer Nähe der Einheit befinden, die unsichtbar gemacht werden soll. Dafür ist der Manaverbrauch des Spruches sehr gering.

Brücke

Mit diesem Spruch gewinnt ihr beispielsweise neues Land aus dem Meer. Der Boden wird nach Ausspruch des Zaubers angehoben. Die Reichweite und die Aufladezeit des Spruches sind mittel.

Blitz

Der Blitz richtet lokal begrenzten Schaden an. Vorsicht bei Anwendung des Spruches, denn der Blitz schadet auch eigenen Einheiten und Bauwerken. Er ist jedoch aufgrund der großen Reichweite eine der besten Waffen, um die gegnerische Schamanin gezielt auszuschalten.

Hypnose

Der Zauber bekehrt feindliche Einheiten für einen begrenzten Zeitraum. Leider ist die Reichweite des Spruches sehr gering, so dass die Schamanin vor der Anwendung schnell in einen Fight verwickelt wird.

Wirbelsturm

Der Wirbelsturm richtet immensen Schaden in einem begrenzten Raum an und ist somit die ideale Waffe gegen Wachtürme und Häuser. Leider müsst ihr euch sehr nah an euer Ziel heranwagen. Die Aufladezeit ist hingegen sehr kurz.

Magischer Schild

Der Spruch bietet kurzzeitige Immunität gegen Zaubersprüche und Feuerkrieger des Gegners.

Sumpf

Das Sumpfgebiet wird zum Grab von bis zu zehn Einheiten, die das Gebiet unvorsichtig betreten. Leider kostet der Spruch sehr viel Mana.

Land ebnen

"Land ebnen" ist ein Terraforming-Zauber, der zuvor unebenes Land gleichflächig macht und somit euren Arbeitern erlaubt, dort Bauwerke zu errichten.

Erdbeben

Eine Erdspalte öffnet sich nach Ausspruch des Zaubers und reißt Einheiten und Gebäude in die Tiefe. Ein effektiver Spruch, mit dem schnell eine ganze Siedlung zerstört werden kann.

Erosion

Ein Spruch, mit dessen Hilfe Land abgesenkt wird.

Feuerregen

Meteoriten schlagen zu Boden und richten großflächig Schaden an. Der Manaverbrauch ist aber hoch und die Reichweite eher gering.

Todesengel

Der Todesengel ist ein fliegender Dämon, der Einheiten des Gegners grauenhaft niedermetzelt. Er bietet ein gutes Mittel, ganze Siedlungen zu entvölkern. Bedauerlicherweise sind der Manaverbrauch und die Aufladezeit sehr hoch.

Vulkanausbruch

Der zerstörerischste Spruch im Repertoire der Schamanin. Ein sehr großes Gebiet wird vollkommen zerstört. Ein ganzes Dorf kann, je nach Größe, mit diesem Zauber dem Erdboden gleichgemacht werden. Allerdings sind die Aufladezeit und der Manaverbrauch ähnlich hoch wie bei Todesengel.



Unendliche Lebensenergie: Wird eure Schamanin im Kampf getötet, so kehrt sie nach einiger Zeit zum Startpunkt zurück

wesentlich effektivere Sprüche erlerne ich jedoch im Verlauf meines Abenteuers. So muss ich die Planeten nach so genannten Gruften des Wissens durchforsten, in die ich, nach einem ausgiebigen Gebet, eintreten darf. Hier eigne ich mir neue Zauber an, die im Kampf gegen die zu Beginn einer Mission stets stärkeren Gegner enorm weiterhelfen. Da wäre zum Beispiel die Insektenplage, die ich bevorzugt einsetze, wenn ein Haufen gegnerischer Krieger in mein Lager eindringt. Die Plagegeister töten die Widersacher zwar nicht, jedoch treiben sie den Feind aus meinem Dorf. Gern nutze ich auch den Bekehren-Spruch, durch den gegnerische Ein-

heiten, zumindest für einen kurzen Zeitraum, für mich kämpfen. Neben diesen defensiven Aktionsmöglichkeiten stehen mir natürlich auch lustige Angriffssprüche zur Verfügung. Ich malträtiere meinen Gegner beispielsweise mit einem Wirbelsturm, der auf sehr kleinem Raum einen immensen Schaden anrichtet. Es ist wirklich beeindruckend mitanzusehen, wie Gebäude meines Gegners in die Luft gerissen werden. Um einzelne Einheiten des Gegners zu vernichten, feure ich zudem gewaltige Blitze los. Selbst die feindliche Schamanin verendet nach einem solchen Schlag jämmerlich. Um große Flächen des gegnerischen Dorfes zu vernichten,



Bonuszauber: Nach Anbeten solche Felsköpfe erhält die Schamanin einen neuen Zauber, der sich jedoch nur wenige Male im Kampf anwenden lässt



Unsichtbar: Der Spion kann ein feindliches Dorf unerkannt durchforsten und wichtige Gebäude des Gegners zerstören



Virtuelles Zauberbuch: Mehr als 15 Zauber stehen euch am Ende des Strategie-Hammers zur Verfügung

Wusstet ihr schon ...?

...dass der Populous-Schöpfer Peter Molyneux an der Entwicklung des dritten Teiles der Saga nicht mehr beteiligt war?



Eine Seefahrt, die ist lustig: Um die Planeten vollständig zu entdecken, müsst ihr eine Werft bauen, in der fleißige Arbeiter Schiffe konstruieren



Sturmstärke 10: Der Wirbelsturm ist einer der effektivsten Zaubersprüche, um ein Gebäude endgültig zu vernichten



Der geflügelte Tod: Um ganze Dörfer effektiv zu entvölkern, solltet ihr einen Todesengel herbeizaubern

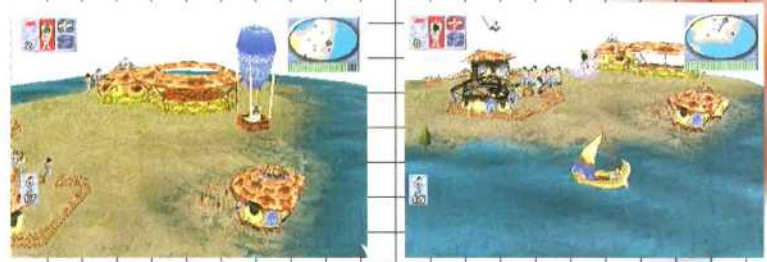
Uwe: Selten habe ich ein Strategiespiel mit einem solchen Tiefgang gesehen. Trotz der wenigen Einheiten, die der Software-Hammer bietet, eröffnet sich euch durch die vielen Aktionsmöglichkeiten der Spielfiguren ein weites Feld für Taktik. Der gelungene Mix aus Siedeln und Zaubern begeistert den Spieler bereits von der ersten Mission an. Darüber hinaus übersteigt die Klasse der Grafik-Engine den Genre-Durchschnitt deutlich. Jedoch solltet ihr euch zusammen mit dem Spiel eine neue Memory-Card zulegen, da ein Spielstand die gesamten Blöcke der Peripherie belegt. Störend sind auch die langen Wartezeiten, die beim Laden oder Speichern eines Spielstandes auftreten.



nutze ich die Kraft des Feuerregens. Nach dem Ausspruch des Zaubers schlagen Meteoriten auf gegnerisches Gebiet. Zuvor muss ich jedoch meine Anhänger, die sich in dem Gebiet befinden, in Sicherheit bringen, da auch sie bei einem Treffer Schaden nehmen. Mein gewaltigster Zauber ist jedoch der Vulkanausbruch. Je nach Größe des feindlichen Dorfes kann er dieses mitsamt der dort lebenden Einwohner komplett zerstören. Allerdings benötige ich für einen solchen Zauber eine riesige Portion Mana, so dass ich erst im späteren Verlauf meines Abenteuers eine solche Attacke starten kann. All diese Sprüche darf ich natürlich nicht unbegrenzt anwenden. Die Glaubenskraft meiner Untergebenen dient quasi als Batterie für meine Zauberkraft. Habe ich diese aufgebraucht, so muss sie erst wieder geladen werden, bevor sich ein Spruch erneut aufrufen lässt. Auch die Reichweite eines Spruches hängt stark von der Position ab, in der ich mich befinde. Grundsätzlich lässt sich sagen, dass, je höher ich stehe, sich automatisch die Reichweite eines Zaubers vergrößert.

Göttliche Fortbewegungsmittel

Schiffe und Ballons dienen in erster Linie dazu, neues Land auf bequeme Art und Weise und ohne den Einsatz eines Terraforming-Zaubers zu erreichen. Leider ist das Platzangebot in den Vehikeln stark eingeschränkt, so dass ein Schiff nur maximal sechs Personen und ein Ballon sogar nur zwei Personen transportieren kann. Der Vorteil des Ballons zeigt sich jedoch in einer Angriffssituation speziell mit der Schamanin. Habt ihr sie in das Luftgefährt gesteckt, wird euch auffallen, dass sich die Reichweite ihrer Sprüche enorm vergrößert. Somit ist der Ballon das perfekte Angriffsfahrzeug, dessen Vorteil ihr unbedingt nutzen solltet.



Technik: Einfach göttlich

Im Strategiespiel-Genre setzt Populous sicherlich neue Maßstäbe. Alleine die Besonderheit, einen Level als Weltkugel mitsamt der dazugehörigen Details, wie Erdkrümmung, unterschiedliche Fauna und Flora und verschiedene Tageszeiten, darzustellen, sprengt den Rahmen eines normalen Strategie-Titels.

Dabei wurden die Locations mit sehr viel Liebe zum Detail entwickelt, was unter anderem die authentisch animierten Wasseroberflächen beweisen. Auch die Steuerung überzeugt in allen Belangen. Obwohl die Maus nicht unterstützt wird, lassen sich alle Befehle schnell erreichen, und auch die Einheiten sind komfortabel zu steuern. Die Untermenüs wurden allesamt sehr logisch aufgebaut und werden mit den L- oder R-Tasten auf dem Screen eingeblendet. Einziger Schwachpunkt ist ein leichtes Ruckeln der Engine, wenn sich sehr viele Einheiten auf einem Planeten befinden.



Mächtige Überredungskünste: Dank des Bekehren-Spruches lassen sich Einheiten dauerhaft in euer Völkchen integrieren



Die Kraft Gottes: Der Priester bekehrt gegnerische Einheiten, die sich somit in den eigenen Stamm integrieren lassen



Schutzmaßnahme: Um ein Lager effektiv vor Angriffen des Gegners zu schützen, solltet ihr Wachtürme bauen und sie mit Feuerkriegern besetzen

Test PlayStation

Hersteller: Bullfrog
 Vertrieb: Electronic Arts
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Electronic Arts
 Vergleichbar mit: -
 Fakten: Analog, 25 Welten, Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: erhältlich

Grafik: 82 Sound: 84

Fun: 88



V-RALLY

EDITION 99



- **Abgefahrene Bewertungen**
mit Top-Ergebnissen in der Fachpresse: N-ZONE: 87 % - 12/98, TOTAL!: 2+ - 1/99, neXt Level: 85 % - 12/98
- **Actionstarkes Fahrgefühl**
mit Drehturm, Überschlagen und einem Lenkrad, das in Deinen Händen zittert!
- **Atemberaubendes Rally-Feeling**
mit Tag- und Nacht-Rennen durch Schnee, Nebel, Regen oder Hitze, die Dich nicht mehr loslassen!
- **Entwickelt von echten Profis**
mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen, der mit Rat und Tat zur Seite stand!



Scheiß Piste. Harter Gegner.

Mehr als nur Gas geben.

Street Sk8ter

PlayStation Skateboard-Rennspiel Nach einer Serie von Snowboard-Spielen kehrt Electronic Arts zu den Ur-Vätern der sportlichen Jugendbewegung zurück: den Skatern

Wer kennt den Anblick nicht? Auf einem asphaltierten Platz hat sich eine Schar junger Bengels versammelt und trainiert ihre Skateboardkünste an selbst gebastelten Rampen, Bürgersteigen und Treppengeländern. Für die verregnete Frühlingszeit bietet Electronic Arts nun die

Die 98er-Kollektion

Insgesamt 20 Boards mit original Deckgrafiken von Powell, Eternal und dem Warp-Magazin wollen bewundert werden.



Möglichkeit, auf der PlayStation schon mal einige Trockenübungen zu vollführen. Und obwohl die Programmierstube Microcabin bisher wahrlich keine Glanzleistungen hervorbrachte, zeigen sie sich mit Street Sk8ter auf dem Weg der Besserung.

Spielablauf: Karriere-Modus light

In Sachen Spielmodi zeigt sich Street Sk8ter nicht gerade von der spendablen Seite. Neben einem Trainingsmodus, bei dem ihr euch auf den Strecken, von denen anfangs nur eine einzige freigeschaltet ist, ohne Zeitnot austoben dürft, besteht ferner die Möglichkeit, sich mit einem menschlichen Kontrahenten zu messen. Dabei fährt ihr hintereinander die Piste ab und versucht, durch möglichst viele gekonnt vorgeführte Tricks euren Punktestand nach oben zu schrauben. Im Mittelpunkt des Spiels steht jedoch die Street-Tour, bei der sich Einzelspieler sowohl die restlichen Strecken und Fahrer als auch die Special Events Big Air, Half-Pipe oder die Bowl erspielen lassen. Zu diesem Zweck wählt ihr einen der vier bereitstehenden Fahrer aus, verpasst ihm ein gezeichnetes Outfit und ein Skateboard



Realitätssinn, nein danke: Einige der Trick-Moves wären wohl selbst für hartgesottene Profis der Szene zu schwierig



Rail-Slide: Das kurze Intro macht dank wuchtiger Sounduntermalung Lust darauf, selbst auf ein Board zu steigen

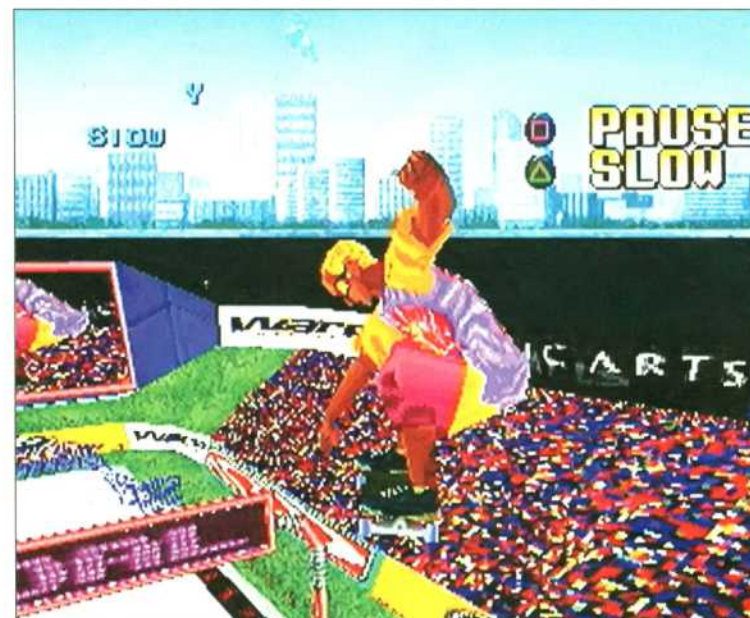
und schwingt eure Hufe zum Start der Anfänger-Piste in Los Angeles. Um diese erfolgreich zu beenden, gilt es einen Endpunktestand, der sich aus den Wertungen der Tricks und dem Zeitbonus zusammensetzt, von 13000 zu übertreffen. Ob ihr nun darauf setzt, durch schnelles Durchfahren den Zeitbonus in die Höhe zu treiben, oder möglichst viele Tricks vollführt und kurz vor Torenschluss erst ins Ziel rauscht, bleibt dabei euch überlassen. Als Belohnung für euren Sieg erhaltet ihr einige Fähigkeitspunkte, mit denen ihr euren Skater in den Bereichen Kurventechnik, Geschwindigkeit, Sprungkraft und Beschleunigung Stück für Stück verbessern dürft.

Technik: Cooler Sound und Animationen

Viel Mühe haben sich die Jungs von Microcabin bei der Animation der Sprünge und Trick-Moves gegeben, deren Umfang sich laut Presse-Info auf sage und schreibe 200 beläuft. Ansonsten bietet die Grafik-Engine zwar



Und jetzt noch mal ganz langsam: Die eingebaute Replay-Option hat sogar eine extreme Zeitlupe zu bieten



Jubelnde Menge: Nach einem schnellen Steilstück springt ihr über eine Schanze in ein mit Publikum gefülltes Stadion



Das schwache Geschlecht: Auch die Frauenriege hat einiges drauf und geizt auch nicht mit weiblichen Reizen

keinen Anlass zu exzessiver Kritik, jedoch auch ebenso wenig Detailreichtum abseits der Strecke. Als Ausgleich dafür verwöhnen Musiktracks von Epitaph und Capitol Records die Ohren und bringen durch mitreißende Rhythmen die Gemüter kräftig in Wallungen.



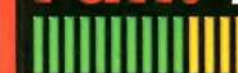
Mario: Microcabin hat mit Street Sk8ter eine durchaus lobenswerte Abwechslung zum mittlerweile etwas überfüllten Snowboardspiel-Markt geschaffen. Die Steuerung des Skaters ist recht präzise ausgefallen, und da man durch den Karriere-Modus auch immer neue Tricks erlernt, kann das Spielgeschehen auch langfristig motivieren. In Anbetracht dessen lässt es sich auch gerade noch verkraften, dass in Sachen Spielmodi schlichtweg geizigt wurde. Dabei stellt der Zwei-Spieler-Modus leider eine zusätzliche Enttäuschung dar, weil man nur hintereinander die Strecke befahren darf und durch den Punktestand der Sieger ermittelt wird. Die Spannung eines Splitscreen-Duells mit Remplern und Überholmanövern geht unweigerlich flöten. Abschließend würde ich mir wünschen, dass bei zukünftigen Spielen dieser Machart etwas mehr auf Realitäts-sinn geachtet würde, damit der Spieler auch das Gefühl hat, jeden vollführten Trick auch so beabsichtigt zu haben. Bloßes Herumprobieren sollte auch in diesem Genre der Geschichte angehören.

Test PlayStation

Hersteller: **Microcabin**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: -
 Fakten: **3+ Strecken, 20 Marken-Skateboards, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 70 Sound: 79

Fun: 70





Voller Überblick: Die Statusanzeige ist so übersichtlich gestaltet, dass man sofort über seinen eigenen Zustand und den des Gegners im Klaren ist



Ein Hauch von Ehrgeiz: Teilweise lassen sich Gegenstände oder Gegner als Wurfgeschosse missbrauchen. Dem Leoparden wird das kleine Feuerchen sicher nicht bekommen...



Kleiner Abenteuerer-Plausch: Der Panda-Clan steht natürlich noch immer hinter seinem Schützling Tai Fu. Dieser Panda gibt euch wertvolle Tipps in deutscher Sprachausgabe

T'ai Fu

Wrath of the Tiger

PlayStation Jump & Run Martial-Arts-Spiele und Jump&Run-Titel erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Was liegt also näher, als diese beiden Genres auf einer einzigen CD zu vereinigen?

Mehrere Jahrzehnte sind bereits ins Land gegangen, seitdem der große Drachenmeister die Welt des alten China verwüstete. Über Generationen hinweg hatte man im Bambus-Land die Geheimnisse von Kampf und Geist gehütet. Bevölkert wird China von vielen Clans, großen, stolzen Familien, die friedlich nebeneinander ihr Leben fristen. Die Clans lebten voller Respekt zueinander. Man akzeptierte ihre Schwächen und be-

wunderte ihre Weisheit und Geschicklichkeit. Fast alle Clans übten sich in Kung-Fu, der traditionsreichen chinesischen Kampfkunst geistiger und körperlicher Perfektion. Jeder Clan entwickelte seinen eigenen Stil mit anderen Stärken und Schwächen, weshalb derjenige, der alle Stile beherrscht, nahezu unbezwingbar ist. Der Drachenmeister gehört zu den wenigen, die dieses Ziel erreicht haben, doch die Macht ist ihm zu Kopf ge-



Neuer Trend: Immer mehr Spiele verzichten bei den Zwischensequenzen auf aufwändige Renderfilme. Vielmehr kommt die Original-Spielegrafik zum Einsatz



Ohne mit der Wimper zu zucken: Tai schreckt auch vor Blutflecken auf dem Steinboden nicht zurück



Handstand-Überschlag: Hier sieht man einen der 100 verschiedenen Moves von Tai Fu. Darunter so namenhafte Schläge wie Affensprung, Gottesanbetertritt oder Leopardensprung

stiegen. Nun ist es am letzten Überlebenden des Tigerclans Tai, den tyrannisierenden Drachen aufzuhalten, bevor er das mystische China in Schutt und Asche verwandelt.

Spielablauf: Spannende Mischung aus Hüpfen und Prügeln
Tai Fu ist ein typisches Third-Person-Jump&Run mit dynamischer Kamera. Durch das ständige Verändern der Perspektive erhält das Spiel um den jungen Tiger eine ganz besondere Note. Lläuft Tai durch die Landschaft, verweilt die Perspektive in relativ weitem Abstand zum Helden, während eines Gefechts wird hingegen ordentlich herangezoomt. Das Kämpfen stellt ohnehin den größten Anteil in Tai Fu. Tauchen Gegner auf, kann der Tiger auf zahlreiche Pranken- und Trittschläge zurückgreifen. Insgesamt soll es rund 100 verschiedene Moves und Kombinationen geben, mit denen ihr euch verteidigen könnt. Darunter allerlei realistische Bewegungen aus fernöstlichen Kampfsportarten und den Techniken



Automatische Treffersuche: Tais Chi-Blitz sucht sich fast von alleine seine Opfer



Wusstet ihr schon ...?

...dass Steven Spielberg Besitzer von Dreamworks ist und dem Team regelmäßige Besuche abstattet?



Weisheiten des Konfuzius: Vor einem idyllischen Tempel muss sich Tai gegen den feindlichen Schlangen-Clan verteidigen



Kampf der Giganten: Kommt es zu einem Treffen mit einem Endgegner, ist man nur mit der passenden Taktik von Erfolg gekrönt

Swen: Dreamworks macht Spiele mit Flair. Vom Charakter- und Leveldesign könnte sich so manche Firma eine Scheibe abschneiden. Tai Fu ist wieder ein typisches Beispiel eines charismatischen Antihelden, der es geschickt versteht, den Spieler auf seine Seite zu locken. Leider fehlt diesem Jump & Run die letzte technische Perfektion in Sachen Gameplay und Spielbarkeit, so dass Tai Fu unterm Strich ein absoluter Topprang unter der Konkurrenz verwehrt bleibt. Dennoch sollten Genre-Fans oder Neulinge der Hüpferei aus dem fernen Osten eine faire Chance geben und ein paar geschmeidige Schritte mit dem Tiger wagen.



Redende Drachen beißen nicht: Der Erzfeind des Tiger-Clans, der große Drache, möchte ebenfalls den letzten Überlebenden Tiger zur Strecke bringen



Weise Baukunst: Zwei Steinsäulen symbolisieren einen Checkpunkt. Verliert ihr ein Leben, dann geht's hier weiter

der einzelnen Tier-Clans. Für den kleinen Spaß zwischendurch darf Tai seine Gegner – nachdem eine Combo gelungen ist - auch beschimpfen und anpöbeln. Immer wenn der Tiger seinem Mundwerk freien Lauf lässt, gibt es ein wenig Extra-Energie. Davon gibt es in den einzelnen Levels auch genügend Leben, Jade-Fragmente, Lebensenergie, Goldmünzen und Chi-Energie. Letztere ist die geistige Kraft des Tigers, die besondere Effekte, wie Blitzstrahlen oder Explosionen, verursacht. Solche Angriffe sind zwar effektiv, aber auch sehr kräfteraubend. Goldmünzen liegen meistens gut versteckt in den 24 Levels. Habt ihr sie gefunden, öffnet sich ein Ausgang oder versteckter Bereich. Mit den Krafttafeln wird Tai für kurze Zeit unverwundbar oder tarnt sich dermaßen geschickt,

Finaler Schlag: Am Ende jeder Combo kann Tai einen besonders heftigen Chi-Schlag ansetzen

dass er seine Gegner von hinten überrollen kann. Tai Fu bietet also altbekannte Jump&Run-Elemente mit interessantem Charakter-Design und vielen Levels. Am Ende jedes Levels gibt es eine obligatorische Abrechnung, wobei besonders gute Leistungen mit neuen Kombinationsmöglichkeiten belohnt werden.

Technik: Farbenfrohe Grafik und unsaubere Steuerung

Das Dreamworks-Team ist bekannt für seine außerordentlichen Fähigkeiten im grafischen Bereich. Und auch ihr neuestes Projekt macht in dieser Hinsicht keinen Ausreißer. Tai Fu ist von oben bis unten durchgestylt, bietet schöne Animationen und Texturen. Das gesamte Flair des alten China wurde sehr schön eingefangen. Passend dazu präsentiert sich die Soundkulisse mit fernöstlichen Klängen. Leider verliert das eigentliche Gameplay etwas im Vergleich zur Technik. Ob-

wohl Tai dutzende verschiedene Moves und Combos beherrscht, bleiben die Prügeleinlagen erstaunlich eindimensional. Das mag an der schwammigen Steuerung liegen, die euch in Nahgefechten den ein oder anderen Streich spielen wird. Außerdem artet das Kämpfen recht schnell in Prügeln aus, wenn mehr als zwei Gegner um euch herum stehen und die Combos nicht mehr so einfach gelingen wollen. Manchmal verliert sich auch die Übersicht, da die dynamische Kamera gelegentlich nicht die beste Position einnimmt. Dieser Patzer ist aber bei fast allen Jump&Runs zu finden und fällt daher kaum ins Gewicht.



Mentale Fähigkeiten: Unter Einsatz der mächtigen Chi-Energie wird jeder Kampf binnen weniger Augenblicke gewonnen



Charaktere

Der Tiger-Clan

Alle anderen Clans scharten sich um die starken und weisen Tiger, deren Ansehen und Einfluss den Meister-Drachen dazu anspornte, alle Mitglieder des Tiger-Clans zu verfolgen und zu töten. Mittlerweile lebt nur noch ein Tiger: Tai Fu.

Der Held: T'ai Fu

Als Waisenkind ohne Erinnerung an seine Vergangenheit wurde Tai Fu vom Panda-Clan aufgenommen und aufgezogen. Er lernte die Kunst der Selbstverteidigung sowie verantwortungsvolles und respektvolles Verhalten. Doch er ist immer noch jung. Er hat den Körper eines Kämpfers und das Herz eines Rebellen. Gerät er in eine brenzlige Situation, weiß er sich zu helfen. Wie alle Tiger ist er ein Einzelgänger – geheimnisvoll, geschmeidig und absolut tödlich. Seine Schwächen sind Ungeduld und seine große Klappe. Tai ist stolz auf seine Abstammung und will sich für das Verbrennen an seinem Clan rächen.



Test PlayStation

Hersteller: Dreamworks
 Vertrieb: Activision
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Activision
 Vergleichbar mit: Crash Bandicoot Warped (89%), MediEvil (88%)
 Fakten: 24 Levels, Dual-Shock, deutsche Sprachausgabe
 Erscheint: März

Grafik: 78 Sound: 81

Fun: 77





Abwechslungsreich: Das Absolvieren einer Minigolf-Anlage ist nur eine von vielen unterschiedlichen Missionen bei Rugrats

Rugrats

Die Helden der Zeichentrickserie sind vor allem in den Vereinigten Staaten absolute Stars. Im Mittelpunkt stehen der Windheld Tommy, die Brillenschlange Chuckie, die verzogene Angelica, die Zwillinge Phil & Lil sowie der Kläffer Spike. Sind Eltern in der Nähe, benehmen sie sich noch wie normale Kinder, doch sobald sie allein sind, stürzen sie sich in die aberwitzigsten Abenteuer. Hersteller THQ fabrizierte aus dieser Hintergrundgeschichte ein kindergerechtes und sehr abwechslungsreiches 3D-Geschicklichkeitsspiel, bei dem die Anforderungen ständig wechseln. Mal muss Chuckie im Haus seine geliebte Brille wiederfinden, mal vertreibt ihr im Supermarkt Einbrecher mit gezielten Tortenwürfen oder ihr meistert eine Minigolf-Anlage mit einer vorgegebenen Anzahl an Schlägen. Die insgesamt 15 Levels werden technisch ansprechend präsentiert und die Story wird durch zahlreiche Zwischensequenzen charmant erzählt.



Ulf: Natürlich werden reifere Videospiele diesen Titel mit rigoroser Nichtachtung strafen. Für die jüngsten Zocker ist dieser Geschicklichkeits-Cocktail jedoch hervorragend geeignet. Sämtliche Baby-Missionen spielen sich einwandfrei, der Abwechslungsreichtum ist hoch und die Präsentation zuckersüß. Für mich eines der bislang gelungensten Kinderspiele für die PlayStation, und aus diesem Blickwinkel ist auch die Wertung zu verstehen.



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. Der Einsendeschluss ist der 30.03. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Ausritt: Die Fahrzeuge reagieren sehr authentisch auf hektische Lenkmanöver des virtuellen Piloten



Burning Rubbers: Von allzu hohen Drehzahlen beim Start ist abzuraten



Fehler im Detail: Von den vier möglichen Ansichten bietet die Cockpit-Perspektive den schlechtesten Überblick über das Geschehen

Advan Racing

PlayStation Rennspiel Kann ein Rennspiel, das sich ausschließlich mit der japanischen Tourenwagen-Serie beschäftigt, im Konzert der Großen mitspielen?

Atlus ist wahrlich kein Publisher, aber die PlayStation mit großen Titeln versorgte. Mehr als ein paar mittelklassige RPGs und das schwache Rennspiel Peak Performance hatten die Programmierer bis zum heutigen Datum nicht zu bieten. Mit Advan Racing veröffentlichten sie jedoch kürzlich in Japan einen Racer, der für Furore im Land der aufgehenden Sonne sorgte. Grundsätzlich stehen euch nach Einschalten der PlayStation zwei unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung. Im Quick-Race-Mode habt ihr die Qual der Wahl aus fünf verschiedenen Rennereignissen. Ihr dürft beispielsweise an einem Weltmeisterschaftslauf

teilnehmen oder gegen die Zeit fahren. Des Weiteren lässt sich hier auch ein Rennen gegen einen menschlichen Mitspieler austragen (Split-screen). Ungewöhnlich für einen Racer ist der Arrange-Race-Modus, in dem ihr auf Wunsch mit einem Supersportler gegen lahme Serienfahrzeuge antreten dürft. Insgesamt bietet Advan Racing acht verschiedene Fahrzeugklassen. Vom kleinen Nissan Micra bis hin zum pfeilschnellen 480-PS-starken Toyota Tourenwagen stehen dem rennwütigen

Piloten mehr als 70 verschiedene Fahrzeuge zur Auswahl. Kernstück des Racers ist jedoch der Advan-Racing-Modus, in dem ihr eine komplette Rennkarriere starten dürft. Ihr donnert über Pisten, um

Preisgelder zu erhaschen, mit denen sich vorhandene Boliden aufrüsten lassen oder sogar neue Renner gekauft werden dürfen. Endlich angelangt auf der Piste, spürt ihr auch schon die gewaltige Kraft eures Boliden durch die geniale Dual-Shock-Unterstützung. Die flotten



Uwe: Hut ab, Atlus. Was die Programmierer da abgeliefert, kann sich beinahe mit den Besten des Genres messen. Der Racer bietet heiße Rennduelle, die durch die klug agierenden Gegner ein riesiges Spielspaßpotential entwickeln. Grafische Leckerbissen, wie Lens-Flare-Effekte, aufsteigender Rauch nach harten Bremsmanövern und Gummiabrieb auf der Strecke, steigern zusätzlich die Authentizität. Die Engine ist flott, leider aber nicht fehlerfrei. Immer wieder stören die aus der Rimmer-Racer-Serie bekannten Texturblitzer. Fazit: Eine echte Alternative zu TOCA 2.



Überblick total: Während des Rennens werden euch die wichtigsten Informationen auf dem Bildschirm eingeblendet





Adventure mit Punktekonto? Trotz einiger Rätsleinlagen ist Deep Freeze durchweg auf Action ausgelegt



Na, ein Licht aufgegangen? Wie bei Metal Gear Solid symbolisiert das Ausrufezeichen, dass ihr entdeckt wurdet

Deep Freeze

PlayStation Action-Adventure Frisch aus Japan kommt dieses actionlastige Abenteuer, das eine hollywoodreife Geschichte erzählt, zu uns auf den Tisch

In nicht allzu ferner Zukunft stehen die Vereinten Nationen den ständigen Anschlägen durch Terroristen nahezu machtlos gegenüber. Um dem Chaos Herr zu werden, wird unter der Führung des Elite-Soldaten Jack Wire, dessen Steuerung dem Spieler zukommt, das Sonder-Kommando Inter-ANTS ins Leben gerufen. Nach einigen erfolgreichen Einsätzen treffen die Jungspunde jedoch auf eine gewaltige Herausforderung. Eine entschlossen agierende Söldnerereinheit hat den Vize-Präsidenten der USA während einer Hochzeitszeremonie in einem Hochhaus als Geisel genommen. Zusammen mit einem computergesteuerten Partner darf sich Jack deshalb im ersten Abschnitt des Spiels von der 56. Etage bis zur Spitze des Gebäudes durchkämpfen, um auf dem Weg sämtliche Geiseln zu befreien. Dabei trifft euer Team in nahezu jedem Raum auf eine feindliche Übermacht, die es durch den schnellen Einsatz der Handfeuerwaffe oder eine geschickt platzierte Handgranate zu dezimieren gilt. Es ist jedoch Vorsicht geboten, da sich

darunter von Zeit zu Zeit auch die ein oder andere unschuldige Geisel befindet, deren Dahinscheiden mit Energieverlust bestraft wird. In solch einer Situation bietet es sich an, eurem Partner, der normalerweise völlig selbstständig um sich ballert, mittels einer kleinen Befehlsleiste zum Waffenstillstand zu bewegen. Besonders auffällig ist neben der ungewöhnlichen Teamzusammensetzung, dass Deep Freeze eine ausgeklügelte Mischung aus Arcade-Shooter und Action-Adventure darstellt. Zum einen ist das Spiel in separate Levels aufgeteilt, und für jeden erlegten Terroristen werden euch Punkte gutgeschrieben. Auf der anderen Seite sind aber auch einige Rätsleinlagen in das Spielgeschehen eingeflochten, deren Lösung euch meist quer durch den jeweiligen Gebäudekomplex scheidet. Zu guter Letzt erinnert Deep Freeze im Hinblick auf die Spieldynamik stark an Capcoms Horror-Adventure und teilt auch die cineastische Kameraführung sowie das grundlegende Steuerungsprinzip mit dem Kult-Spiel.



Halbautomatische Zielerfassung: Sobald die Richtung passt, übernimmt eure Figur das präzise Zielen nach oben oder unten



Mario: Alle Achtung, was die eher unbekanntere Programmierer-Truppe Sammy hier abliefern könnte, sich durchaus auch auf dem westlichen Markt behaupten. Zum einen fesselt der an zahlreiche Action-Streifen erinnernde Verlauf der Hintergrundgeschichte, der viele Überraschungsmomente aufweist und durch relativ sorgsam gezeichnete Charaktere getragen wird, zum anderen kann ebenso das Gameplay überzeugen, auch wenn es mit zunehmender Spieldauer an Abwechslung fehlt. Dies mindert aber den Spielspaß weitestgehend nicht, da neben der guten Steuerung die ausgeklügelte Positionierung der Feinde stimmt. Im Klartext: Man kommt einfach immer wieder in heikle Situationen, aus denen man sich mit schnellen Bewegungen und konsequentem Waffeneinsatz herausmanövrieren muss.

Backstreet Billards

Billard-Simulationen gibt es zwar immer wieder, wahre Highlights waren jedoch bislang rar. Nun versucht die Firma Ascii dem PlayStation-Besitzer einen virtuellen Queue in die Hand zu drücken. Egal ob Greenhorn oder Profi, die überaus üppige Anzahl an Spielmodi bietet für jeden etwas. Anfänger sollten im Trainingsraum erst einmal in aller Ruhe das Handwerk erlernen, während der Vollblutzocker sich mit solch exotischen Billard-Varianten wie Cut Throat oder 5-9 auseinander setzt. Sogar das Spielen gegen die Zeit oder Trick-Billard



Ansichtssache: Der Blickwinkel lässt sich äußerst variabel einstellen



Story-Modus: Wie bei einem RPG gibt es Dialoge, Items und Locations, die ihr näher erkundet

sind mit von der Partie. Wer nach einer längerfristigen Herausforderung sucht, kann außerdem im Story-Modus eine Karriere starten. Bei dieser mit einigen Rollenspiel-Elementen versehenen Variante tretet ihr nicht nur gegen Billardprofis an, sondern erkundet auch die einzelnen Ortschaften, führt Dialoge und erhaltet im Laufe des Abenteuers Gegenstände, zum Beispiel bessere Queues.



Ulf: Auch wenn diese Sportart nicht 100%ig mein Fall ist, gehört Backstreet Billards ohne Zweifel zur Genre-Elite. Die Ausstattung hätte kaum umfangreicher ausfallen können, wobei vor allem der Story-Modus Lob verdient. Die Stöße mit dem Queue gehen durch eine simple zu erlernende Steuerung sehr einfach von der Hand, was auch an der gelungenen Übersicht liegt. Die Polygongrafik erlaubt nämlich jeden erdenklichen Wechsel der Perspektive. Sehr stilvoll ist zudem die coole Jazz-Mucke, die im Hintergrund aufspielt. Für Fans empfehlenswert.



Scurrile Endgegner: Zu Ende jedes Abschnitts trifft ihr natürlich wieder auf einen besonders harten Brocken, wie diesen klingenbewaffneten Samurai



In die Enge getrieben: Die Messerstecher weichen geschickt euren Schüssen aus und stoßen dann mit der Klinge zu





Jump & Shoot:

- Apocalypse**
Neversoft 12/98 S.82Fun 85%
- Mega Man 8**
Capcom 04/98 S.84Fun 81%
- Small Soldiers**
Dreamworks 01/99 S.64Fun 72%
- Blasto**
SCEE 07/98 S.44Fun 71%
- Assault**
Telstar/Konami 10/98 S.75Fun 70%
- Spot goes to Hollywood**
Virgin/Burst 01/97 S.62Fun 61%
- Mega Man X3**
Capcom 09/97 S.66Fun 60%
- Agent Armstrong**
Virgin 08/97 S.66Fun 54%
- Rabbit Reload**
Sony 09/95 S.78Fun 52%
- Iron Man X-O Manowar: Heavy Metal**
Realtime Ass. 09/96 S.60Fun 51%



Strategie:

- Command & Conquer 2**
Westwood/Virgin 12/97 S.98Fun 90%
- Final Fantasy Tactics**
Squaresoft 04/98 S.82Fun 88%
- Warcraft 2**
EA/Blizzard 09/97 S.40Fun 88%
- Command & Conquer 2: Gegenschlag**
Westwood/Virgin 10/98 S.86Fun 88%
- Populous: The Beginning**
Electronic Arts 04/99 S.62Fun 88%
- Command & Conquer**
Westwood/Virgin 01/97 S.36Fun 84%
- Worms**
Team 17/Ocean 02/96 S.68Fun 82%
- Panzer General 2**
SSI 07/97 S.66Fun 80%
- Panzer General**
Mindscape/SSI 07/96 S.69Fun 75%
- X-Com - Enemy Unknown**
Microprose 12/95 S.80Fun 73%

Platinum:

- Oddworld Abe's Oddysee**
GT Interactive 09/97 S.39Fun 88%
- WipEout 2097**
Psygnosis 11/96 S.60Fun 87%
- Total Drivin'**
Eutechmyx 12/97 S.104Fun 86%
- Tekken 2**
Namco 10/96 S.38Fun 85%
- V-Rally**
Infogrames 07/97 S.40Fun 85%
- Soul Blade**
Namco 03/97 S.74Fun 85%
- Resident Evil 1**
Capcom 06/96 S.38Fun 85%
- Tomb Raider**
Core Design 12/96 S.44Fun 84%
- TOCA**
Electronic Arts 01/98 S.96Fun 84%
- Worms**
Team 17 02/96 S.68Fun 82%



Wrestling:

- WWF Warzone**
Acclaim 09/98 S.95Fun 84%
- WWF Wrestlemania**
Acclaim 12/95 S.41Fun 75%
- WCW Nitro**
THQ Inc.07/98 S.68Fun 75%
- WCW Thunder**
THQ 03/99 S.66Fun 68%
- WCW vs the World**
THQ Inc.06/97 S.81Fun 55%
- Power Move Pro Wrestling**
Capcom 03/97 S.84Fun 50%
- WWF In Your House**
Acclaim 01/97 S.68Fun 40%



Eishockey:

- NHL '99**
Electronic Arts 12/98 S.92Fun 85%
- NHL '98**
Electronic Arts 11/97 S.64Fun 82%
- NHL Powerplay '98**
Virgin 04/98 S.81Fun 81%
- NHL Breakaway '98**
Acclaim 11/97 S.62Fun 77%
- NHL Face Off '99**
SCEA 04/99 S.60Fun 74%
- NHL Powerplay**
Virgin Int.09/97 S.60Fun 71%
- NHL Face Off '98**
Sony 02/98 S.72Fun 69%
- NHL Open Ice**
Williams/Midway 04/97 S.73Fun 65%
- NHL Face Off '97**
Killergame/Sony 04/97 S.62Fun 58%
- NHL Face Off**
Sony 03/96 S.39Fun 51%

Baseball:

- VR Baseball '97**
Interplay 08/97 S.61Fun 77%
- VR Baseball '99**
Interplay 11/98 S.80Fun 72%

Billard:

- Virtual Pool**
Interplay 04/97 S.71Fun 63%
- Pool Huster**
Sunsoft 04/99 S.60Fun 53%

Bowling:

- Brunswick C. Pro Bowling**
THQ 02/99 S.64Fun 41%
- Ten Pin Alley**
ASC Games/Adr. 05/97 S.81Fun 25%

American Football:

- Madden '98**
Electronic Arts 12/97 S.100Fun 86%
- Madden '97**
Electronic Arts 01/97 S.64Fun 85%
- Madden NFL 99**
Electronic Arts 11/98 S.75Fun 87%
- NFL Gameday**
Electronic Arts 04/96 S.38Fun 84%

Fun Sports:

- Riot**
Beyond/Psygnosis 03/97 S.79Fun 60%
- Cyball Zone**
GT Int./Rage 06/98 S.85Fun 55%
- Pitball**
Warner Int. 11/96 S.67Fun 54%

Funracer:

- Micro Machines v3**
Codemasters 04/97 S.38Fun 82%
- Wrecking Crew**
Telstar/Konami 07/98 S.70Fun 78%
- Rogue Trip**
Singletrac 12/98 S.94Fun 75%
- Vigilante 8**
Activision 07/98 S.77Fun 74%
- Circuit Breakers**
Supersonic/Minds.08/98 S.81Fun 72%
- Mega Man Battle & Dash**
Capcom 04/98 S.86Fun 71%
- Twisted Metal 2**
SCEA 01/97 S.61Fun 58%

Andere Sportarten:

- V-Ball**
American Technos 06/98 S.79Fun 67%
- Nagano Winter Olympics**
Konami 03/98 S.66Fun 61%
- Olympic Games**
U.S.Gold 08/96 S.40Fun 60%
- International Track & Field**
Konami 07/96 S.38Fun 58%



Action-Adventure:

- Zelda - Ocarina of Time**
Nintendo 01/99 S.38Fun 98%
- Mission Impossible**
Infogrames 10/98 S.88Fun 72%
- Nightmare Creatures**
Kalisto 02/99 S.71Fun 74%



Geschicklichkeit:

- Bomberman 64**
Hudson 12/97 S.110Fun 90%
- Iggy's Reckin' Balls**
Acclaim/Iguana 09/98 S.102Fun 85%
- Wetrix**
Ocean/Laguna 08/98 S.87Fun 81%
- Bust a Move 2**
Taito/Acclaim 06/98 S.86Fun 70%
- Silicon Valley**
DMA Design 12/98 S.91Fun 76%
- Tetrisphere**
Nintendo 03/98 S.77Fun 76%
- Glover**
Intera. Studios 02/99 S.67Fun 63%



Beat 'em Up:

- Indiziertes Spiel**
Nintendo/Rare 03/97 S.42Fun 86%
- Mace the Dark Age**
Midway 12/97 S.112Fun 81%
- Fighters Destiny**
Imagineer/Laguna 03/98 S.70Fun 75%
- Dark Rift**
Kronos/Vic Tokai 09/97 S.66Fun 74%
- Ko F.R.E.A.K.S.**
Midway 08/98 S.78Fun 70%
- Rampage World Tour**
Midway/GT Int.08/98 S.86Fun 61%
- Dual Heroes**
Hudson 03/98 S.68Fun 60%
- Clayfighter 63 1/3**
Interplay 01/98 S.102Fun 50%
- Rakugakids**
Konami 02/99 S.64Fun 31%



Wrestling:

- WWF Warzone**
Iguana/Acclaim 10/98 S.82Fun 91%
- WCW vs NWO**
THQ 12/98 S.86Fun 84%
- WCW vs NWO - World Tour**
THQ/Konami 05/98 S.118Fun 68%



Jump & Run

- Super Mario 64**
Nintendo 03/97 S.36Fun 95%
- Banjo Kazooie**
Rare/Nintendo 07/98 S.46Fun 94%
- Gex 64 Enter the Gecko**
Crystal Dynamics 10/98 S.74Fun 83%
- Mischief Makers**
Nintendo 01/98 S.104Fun 81%
- Bomberman Hero**
Hudson 07/98 S.72Fun 81%
- Goemon 64**
Konami 11/97 S.84Fun 81%
- Yoshi's Story**
Nintendo 03/98 S.75Fun 80%
- Starshot**
Ocean 01/99 S.84Fun 79%



Shoot 'em Up:

- Forsaken**
Iguana/Probe 06/98 S.88Fun 92%
- Star Wars: Rogue Squadron**
Factor 5 02/99 S.60Fun 86%
- Body Harvest**
Grenlin 12/98 S.80Fun 83%
- Lylat Wars**
Nintendo 10/97 S.38Fun 83%
- Wild Choppers**
Seta 02/98 S.82Fun 78%
- Buck Bumble**
Ubi Soft 11/98 S.94Fun 76%
- Star Wars: Shadow of the Empire**
Lucas Arts 03/97 S.64Fun 76%
- Aerofight Assault**
Vic Tokai 02/98 S.83Fun 71%
- Knife Edge**
Kemco 02/99 S.64Fun 52%
- Robotron 64**
Midway 08/98 S.86Fun 40%



Fußball:

- FIFA '98: Die WM-Qualifikation**
Electronic Arts 02/98 S.64Fun 91%
- International Superstar Soccer 98**
Konami 10/98 S.76Fun 90%
- Frankreich '98: Die Fußball-WM**
Electronic Arts 07/98 S.84Fun 87%
- International Superstar Soccer 64**
Konami/Major A 06/97 S.62Fun 87%
- FIFA 64**
Nintendo 06/97 S.66Fun 74%



Ego-Shooter:

- Turok 2: Seeds of Evil**
Acclaim 11/98 S.68Fun 94%
- Indiziertes Spiel**
Rare 11/97 S.78Fun 92%
- Turok: Dinosaur Hunter**
Acclaim 03/97 S.62Fun 88%
- Indiziertes Spiel 64**
Midway 06/97 S.60Fun 74%
- Hexen**
Raven Software 09/97 S.68Fun 65%
- South Park**
Iguana 03/99 S.66Fun 35%



Basketball:

- Kobe Bryant NBA Courtside**
Nintendo 06/98 S.90Fun 91%
- NBA Jam '99**
Iguana Ent.01/99 S.68Fun 89%
- NBA Live '99**
Electronic Arts 01/99 S.66Fun 81%
- NBA Pro '98**
Konami 05/98 S.116Fun 75%
- NBA Hangtime**
Williams/Midway 04/97 S.81Fun 71%

- Baseball:**
- All-Star Baseball 99**
Acclaim 09/98 S.101Fun 85%
- Power League 64**
Hudson 05/98 S.112Fun 78%

- Football:**
- NFL Quarterback Club '99**
Iguana 01/99 S.86Fun 92%
- NFL Quarterback Club '98**
Iguana 12/97 S.114Fun 91%
- Madden 64**
Electronic Arts 03/98 S.77Fun 88%

- Jump & Shoot:**
- Liegt noch kein Titel vor

- Rollenspiel:**
- Quest 64**
THQ/Konami 09/98 S.104Fun 64%

- Schachsimulation:**
- Virtual Chess 64**
Acclaim 09/98 S.103Fun 61%

- Simulation:**
- Pilotwings 64**
Paradigm/Nintendo 03/97 S.60Fun 78%

- Tennis:**
- Centre Court Tennis**
Hudson 03/99 S.74Fun 79%
- All Star Tennis**
Ubi Soft 04/99 S.55Fun 63%



- Rennspiel:**
- Diddy Kong Racing**
Rare 12/97 S.108Fun 93%
- Wave Race 64**
Nintendo 03/97 S.66Fun 93%
- F-1 World Grand Prix**
Nintendo 10/98 S.70Fun 92%
- Extreme G2**
Acclaim 12/98 S.70Fun 91%
- Mario Kart 64**
Nintendo 06/97 S.38Fun 88%
- Blast Corps**
Rare 09/97 S.64Fun 87%
- F-Zero X**
Nintendo 09/98 S.108Fun 83%
- Extreme G**
Probe/Acclaim 11/97 S.80Fun 83%
- WipEout 64**
Psygnosis 01/99 S.82Fun 83%
- S.C.A.R.S.**
Ubi Soft 01/99 S.106Fun 73%



- Snowboard:**
- 1080° Snowboarding**
Nintendo 11/98 S.84Fun 88%
- Snowbo Kids**
Atlus 03/98 S.76Fun 76%

Zubehör (N64/PS)

- PlayStation-Memory Cards**
- Real 120 Block MC**
Joytech 49,95 DMsuper
- 4 MB MC**
Blaze 49,90 DM 01/99 S.122super
- Mega Memory Card PS**
Interact 89,95 DM 03/98 S.84super
- Memory Card 2X**
Interact 39,95 DM 01/99 S.122super
- Memory Card**
SCEE 29,95 DMsehr gut

- Nintendo64-Memory Cards**
- Mega Memory Card N64**
Interact 89,95 DM 03/98 S. 85super
- Memory Card Plus**
Interact 59,95 DM 10/97 S. 92super
- Ultra 64 Memory Card 256**
Blaze 24,95 DM 10/97 S. 90super
- Controller Pak**
Nintendo 39,95 DMsuper



- PlayStation-Joypads**
- Barracuda 2**
Interact 69,95 DM 01/99 S.122super
- Dual Shock Controller**
SCEE 59,95 DM 07/98 S.108super
- Double Shock**
Analog Controller
SunFlex 44,95 DM 01/99 S.122super
- Dual Force PSX**
Gamester 49,95 DM 01/99S.122sehr gut
- Twin Shock**
Analog Controller
Best A. 39,95 DM 01/99 S.122 sehr gut



- Nintendo 64-Joypads**
- Nintendo 64 Controller**
Nintendo 59,95 DMsuper
- Super Pad 64 Plus**
Interact 44,95 DM 03/98 S. 87gut
- Advanced Control Pad**
Mad Catz 69,95 DM 07/98 S. 109gut



- PlayStation-Lenkräder**
- Scorpion**
Blaze 89,95 DM 07/98 S.108super
- Real Arcade Light Gun**
Joytech 99,95 DMsuper
- G-Con**
Namco 89,95 DMsuper
- Eraser**
Blaze 89,95 DM 07/98 S.108sehr gut



- PlayStation-Lenkräder**
- Top Drive**
Logic 3 179,95 DMsuper
- V3 Racing Wheel (Rumble Version)**
Interact 139,95 DM 01/99 S.122gut
- PSX Wheel (Rumble Version)**
Gamester 199,95 DMsehr gut
- Jordan GP Lenkrad (Rumble Version)**
Joytech 149,95 DM 01/99 S.122s.gut



Nürnberger Spielwarenmesse '99

Messebericht Im Februar wiederholt sich das jährliche Ritual aufs Neue, wenn Tausende von Fachleuten aus aller Welt nach Nürnberg stürmen, um an der größten Spielzeugmesse als Aussteller oder Besucher teilzunehmen. Wir stürzten uns natürlich ebenfalls unter das "Volk"

Die Tokyo Game Show ist geradezu intim, die ECTS überschaubar, die E3 groß, doch im Vergleich zur Nürnberger Spielwarenmesse muten die drei bedeutendsten Videospielefachmessen eher wie ein gemütliches Klassentreffen an. Die Ausstellung zieht jährlich über 50.000 Fachbesucher an, die durch einen speziellen Bus-Pendelverkehr zu den 15 großen Ausstellungshallen transportiert werden. Logistik ist bei diesem Massen-Event die halbe Miete. Wenn man erst einmal drin ist, hat man es allerdings noch lange nicht geschafft. Man muss schon die Übersichtskarte zur Hand nehmen, um den Stand der Begierde ausfindig zu machen. An solch einem Tag wünscht sich der Redakteur gerne, nach absolvierten Kilometern bezahlt zu werden. Glücklicherweise befinden sich bis auf wenige Ausnahmen fast alle relevanten Software-Produzenten in der doppelstöckigen Halle 10. Trotz der immensen Ausmaße waren jedoch nicht alle Firmen vertreten. Einige zeigten lediglich am SCED-Stand anhand von Displays ihre neuesten Produkte, andere Unternehmen wiederum blieben der Messe vollends fern, was natürlich daran liegt, dass Videospieleprodukte nur einen Teil, wenngleich einen sehr wichtigen Bereich der gesamten Spielzeugindustrie (dazu zählen die digitalen Spaßmacher nun einmal), ausmachen. Der eigentliche Star der Messe kommt somit nicht aus den virtuellen Welten, sondern ist flauschige Wirklichkeit: Hasbros interaktives Kuscheltier Furby (siehe Szenegeflüster in der Ausgabe 03/99) soll ab Mai nach den USA seinen globalen Siegeszug auch bei uns weiter fortsetzen.

Hasbro: Mehr als nur Furbys
Angesichts der Dominanz des Plappermauls Furby wurde die Softwareunterhaltungsabteilung Hasbro Interactive etwas an den Rand gedrückt.



Frog you: Diese Frogger-Airbrush-Play-Station gibt es nur ein paarmal auf der Welt



Der PR-Bereich wird weiblicher: Sabine Kaiser und Frank Fay (Team 17) kümmern sich um den Neuaufbau von Hasbro/Microprose

Nach der Fusion mit Microprose und dem damit verbundenen Umzug nach Bielefeld steht die Abteilung vor einem Neubeginn. Unter der Leitung der forschenden PR-Managerin soll das kommende Software-Line-up mit mehr Action vermarktet werden. Geplant ist unter anderem ein cooles Event anlässlich der Veröffentlichung von Centipede, bei dem es einen Original-Automaten zu gewinnen



Furby macht die Welt verrückt: Der flauschige Tamagotchi-Nachkomme ist ab Mai mit deutschem Sprachschatz erhältlich

gibt. Ansonsten gibt es im Videospielebereich nur bloße Ankündigungen. Die dritte Auflage des witzigen Strategiespiels Worms Armageddon wird aufgrund von vielen neuen Ideen sicherlich am Erfolg des Vorgängers anknüpfen. Die Brettspiel-Umsetzung Flottenmanöver wurde hingegen bis auf weiteres auf Eis gelegt. Interessantes soll außerdem aus dem Atari-Sektor kommen, wobei es leider noch keine konkreten Angaben dazu gibt. Wie wäre es denn mit einer Neuaufgabe von Paperboy?

Nintendo: Mit Zelda Kasse gemacht

Der Branchen-Oldie lebt mittlerweile gut mit dem Rolle des "zweiten Siegers". Der Game-Boy-Color verkauft sich wie warme Semmeln und der überragende Titel Zelda (Berichte in



"Ich hab' einen Tetris geschafft!" Nintendos PR-Helden Wolfgang Ebert (sitzend) und Michael Friesel amüsieren sich kräftig beim Zocken von The New Tetris



Super Mario Bros. Deluxe: Die Handheld-Version des Jump&Run-Klassikers dürfte der Sommerhit auf dem GBC werden

nahezu allen wichtigen Wochenmagazinen) brachte den erwarteten Push weltweit, auch wenn es nicht zur Marktführerschaft reicht. Angesichts der fetten Gewinne, die Nintendo in den letzten Monaten erzielt hat, dürfte das ohnehin zu verkraften sein, denn im Gegensatz zum derzeitigen Branchenprimus SCED haben sie keinerlei Probleme mit Raubkopien. Im Bereich Neuheiten präsentierten die Nintendo-Männer leider keine großartigen Dinge. Auf dem N64 erscheint demnächst die x-te Tetris-Variante namens The New Tetris (Juni). Bis auf ein paar kleinere Features gleicht dieser N64-Ableger dem Ur-Tetris, doch der Kult um dieses Spiel sowie der Vier-Spieler-Modus werden wohl erneut für gute Umsätze sorgen.



Conker's Pocket Tales: Endlich wird einmal die Farbpalette des GBC gebührend ausgenutzt



The New Tetris: Die Mutter aller Grübelspiele erscheint in einem dezent überarbeiteten Gewand und mit einigen neuen Features (Vier-Spieler-Modus)

Ansonsten gab es noch einige GBC-Neuheiten zu sehen, vor allem die Umsetzung des ewigen NES-Klassikers Super Mario Bros. Deluxe (Juni) mit unzähligen neuen Levels sowie Rares Action-Adventure Conker's Pocket Tales (Mai), das erstmals die Farbpalette des kleinen Kunterbunts gebührend ausnutzt.

Sega: Deutsche Dreamcast-Premiere

Für Sega hatte diese Messe eine besonders wichtige Bedeutung, schließlich war es der erste öffentliche Auftritt des Arcade-Riesen auf deutschem Boden. Die Voraussetzungen waren allerdings recht schlecht. Gerade einmal zwei Wochen Vorbereitungszeit blieb Sega Deutschland, um den Stand aus dem Boden zu stampfen. Der sah dafür sehr gelungen aus. Alte Ruinenbausteine sollten anscheinend das Bild Phönix aus der Asche symbolisieren. Obwohl es auf dem Stand vergleichsweise ruhig zuging, war laut Bekunden der frisch gekürten PR-Managerin Tina Sakowski das Feedback des deutschen Handels sehr positiv. Indessen bereitet sich die Firma gewissenhaft auf den Deutschlandstart im September vor. In den kommenden Wochen zieht die Firma nach Düsseldorf um, wo unter der Leitung des jungen Geschäftsführers Thomas Zeitner (von SCED abgeworben!) bereits ein Stab an Mitarbeitern auf große Missionen wartet. Als weiterer wichtiger Mitarbeiter konnte ferner Kim Shon vom deutschen Software-Label Blue Byte als Produkt-Manager gewonnen werden. Diese Neuverpflichtung ist überaus wichtig bei der Lokalisierung der Produkte, da er über sehr wichtige Kontakte zu Tonstudios verfügt. Hinter den Kulissen gab es eine große Ankündigung: Dreamcast wird ganz offiziell mit dem Modem ausgeliefert, da man diese Neuheit im Konsolenbereich sehr gut vermarkten kann. Außerdem gab es noch ein verblüffend gutes Video zu Yu Suzukis Geniestreich Shenmue zu sehen. Die fünf Minuten unterstrichen eindrucksvoll, dass in puncto Grafik derzeit noch nicht einmal ein hochgezüchteter PC mithalten kann. Einfach Wahnsinn!



Junge Unterstützung: Sascha Appel kümmert sich fortan speziell um die Betreuung der Fachpresse



"Blau gemacht": Die neue PR-Managerin Tina Sakowski posiert vor dem offiziellen Dreamcast-Logo im bekannten Sega-Blau

SCED: Keine Importtests mehr!

Bei SCED gab es Zuwachs: Der erst 23 Jahre junge Sascha Appel unterstützt den langjährigen PR-Manager Jürgen Krenz künftig bei seiner Arbeit, speziell im Bereich der Fachpresse. Ansonsten hat der Konzern mit dem Preis des großen Erfolges zu kämpfen. Stolz verwies man auf die großen Erfolge im Bereich der Bekämpfung von Software-Piraterie, wobei man nach wie vor keinen wirksamen Kopierschutz präsentierte (den werden wir wohl nicht mehr zu Gesicht bekommen). Auch zum Thema Importspiele zog SCED deutlich seine Position. Demnach möchte der PlayStation-Hersteller die Gesetzesgrundlage konsequent durchsetzen, und zwar

auf breiter Front, er betonte aber auch, dass Freaks sich ruhig ihre Importe selbst beziehen sollen. Ansonsten gab es im Software-Bereich mit dem Parappa-the-Rapper-Nachfolger Uma Jammer Ramy sogar eine Deutschland-Premiere. Die erste Spielsession belegte, dass sich, abgesehen vom poppigen Musikstil und der neuen Protagonistin, vom Spielprinzip her nicht viel verändert hat.

Ubi Soft: Rayman und die Sache mit dem Katana

Ubi Soft überraschte mit einem ziemlich großen Stand, auf dem die Franzosen stolz ihre neuesten Produkte vorstellten. Im Mittelpunkt stand dabei Rayman 2 sowie das Rennspiel Racing Simulation 2, über das wir in



Um Jammer Ramy: Beim offiziellen Parappa-the-Rapper-Nachfolger steht ein weibliches Schaf im Rampenlicht des musikalischen Geschehens

der nächsten Ausgabe noch einmal ausführlich berichten werden. Letzteres wurde sogar hinter verschlossenen Türen für Dreamcast gezeigt. Die sehr fortgeschrittene Version zeigt bereits bekannte DC-Tugenden: butterweiches Scrolling, keine Pop-ups und farbenprächtige Texturen. Dennoch wirkt das Werk vergleichsweise unspektakulär bis bieder. Dafür bietet es jedoch einige Gags: So dürft ihr euch in Oldtimer setzen und durch die Szenarios brausen. Kleine Kuriosität am Rande: Der Silberling muss noch aus früheren Zeiten stammen, denn ein fetter Katana-Schriftzug zierte noch den Rohling.



Sony bezieht Stellung: Direkt aus Tokio kam dieses Dokument von Hiroshi Mitani des Tokyo Legal Affairs Bureau. Damit will SCEJ die klare Trennung der drei Weltmärkte und das Importstopp-Vorhaben unterstreichen

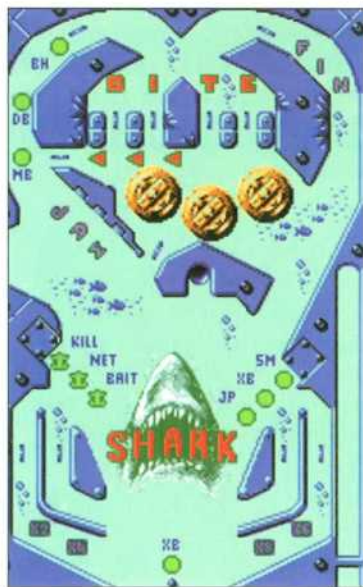


Private Spielsession: Hinter verschlossenen Türen präsentierte uns Niels Bogdan, PR-Assistent bei Ubi Soft, die DC-Version zu Racing Simulation 2. Interessant: Der Rohling präsentiert einen fetten Katana-Schriftzug



Hollywood Pinball (GBC)

Dank Take 2s treuer Programmierern von Tarantula Studio darf man auf dem Game-Boy-Color nun virtuell flippern, was die Tasten hergeben. Zur Auswahl stehen gleich sieben



Flippertische, die jeweils einem bekannten Filmklassiker nachempfunden wurden, wie beispielsweise Indiana Jones, Psycho, Der weiße Hai oder Krieg der Sterne. Die Hersteller verzichteten im Gegensatz zu anderen Game-Boy-Flippern auf jegliche Fun-Anleihen, wie Bonusspiele oder anderen Features, die man bei einem Original-Flipper nicht findet. Stattdessen bietet Hollywood Pinball nur die bekanntesten Flippererlemente in Form von Bumber, Lanes und Holes.

Ulf: Die Anzahl der Flippertische ist natürlich überaus üppig, unter dem Strich aber doch eine kleine Mogelpackung, da sich sämtliche Tische sehr stark ähneln und alles andere als einfallsreich, sondern schlichtweg langweilig sind. Bei der Technik wird ebenfalls keine Meisterleistung geboten. Die Grafik ist schlicht und der piepsige Sound klingt so, als hätte man ihn

während einer Kaffeepause verbrochen. Das Spiel ist nur aufgrund der Masse bedingt empfehlbar.

FUN: 53%



Montezuma's Return (GBC)



Geschicklichkeitsspiele rund um den legendären Aztekenkönig Montezuma haben eine lange Tradition. Bereits 1983 entwickelte Utopia Technologies das ursprüngliche Konzept. Die ersten Anlaufstationen waren der Sinclair-Spectrum sowie C64. Auch bei dieser Variante steht wieder einmal das beliebte Such&Ausweich-Spielchen im Vordergrund. Der pum-

melige Indiana-Jones-Verschnitt Max Montezuma ist der einzig noch lebende Nachfahre des Königs. Er fühlt sich daher berufen, die mit unzähligen Gefahren gespickte Azteken-Pyramide zu erkunden, um den König gegenüberzustehen. Der Spielablauf ist überaus simpel. Es gilt sich durch insgesamt 150 Bilder zu kämpfen, wobei euch lediglich die Sprungaktion hilfreich zur Seite steht. Der Rest läuft über die unterschiedlichen Pick-Ups, wie Schlüssel, Schutzschilder, Messer, durch die ihr einen Kontakt mit einem Gegner überlebt.

Ulf: Angesichts solcher Titel fühlt man sich direkt in Zeit zurückversetzt. Das überaus simple Spielprinzip wirkt im Jahr '99 fast anachronistisch. Dennoch hat die minimalistische Suchaktion dank exakt gestalteter Räume durchaus seinen Reiz. Wagemutige

Abenteurer sollten sich jedoch im klaren sein, dass der Schwierigkeitsgrad aufgrund der peniblen Kollisionsabfrage recht happig ausfällt und innovative Ansätze eine 100%ige Mangelware sind. Noch ein Wort zur Technik: Die Grafik ist übersichtlich, detailliert und recht farbig, während das Gedudel im Hintergrund schlichtweg nervt.

Fun: 67%



Cool Hand (GBC)



Cool Hand bietet seinem Game-Boy-Color-Besitzer gleich drei Kartenspiele in einem: Blackjack (Siebzehnvier), Solitär sowie das hier zu Lande weniger bekannte Cribbage. Zu allen Kartenspielen gibt es nicht nur unterschiedliche Variationen, sondern auch fundierte Hintergrundgeschichten und eine ausführliche Erklärung des Regelwerkes per Learn&Play-Funktion. Da ihr jeweils nur gegen den Computergegner antretet bzw. bei Solitär gegen euch selbst spielt, hängt der Spielspaß stark davon ab, ob ihr generell auf Kartenspiele steht

oder nicht. Ich persönlich empfinde jedenfalls Computer-Blackjack auf Dauer als höchst langweilig. Auch Cribbage-Partien gegen den CPU-Gegner sind längerfristig nicht sonderlich spannend, da einfach die menschliche Komponente fehlt. Lediglich Solitär lädt auch über einen längeren Zeitraum hinweg zu spannenden Spielchen zwischen durch ein, vorausgesetzt man steht auf diese Form der Kartenunterhaltung. (Ulf)

Fun: 55%

Klein und Fein

+++ Der Atari-Oldie Asteroids wird demnächst ein portabler Spielspaß. Die GBC-Version bietet ähnlich wie der PlayStation-Ableger einige neue Spielelemente beispielsweise Power-Ups und unterschiedliche Schauplätze. Darüber hinaus lädt der Link-Modus zu heißen Gefechten ein.

+++ Nach dem Misserfolg des Neo-Geo-Pocket, bringt Hersteller SNK demnächst eine farbige Version des schicken Handhelds auf dem Markt. Diese Ankündigung ist recht kurios, da der Schwarz/Weiß-Neo-Geo-Pocket noch nicht einmal ein halbes Jahr auf dem Markt ist.



Reservoir Rat (GBC)

Ein weiteres humoristisches Hüpfspiel aus dem Hause Take 2. Als Held dient eine sonnenbebrillte Ratte namens Mr. Rez, dessen Auftrag darin besteht, seine geliebte Loretta aus den Fängen des animalischen Mafiabosses Marlon Mozzarella zu befreien. Mit einer Wumme und mehr oder weniger eleganten Sprungfähigkeiten ausgestattet, begeben ihr euch in eine 75 Levels umfassende Geschicklichkeitsorgie der einfältigsten Sorte. Der Spielablauf ist schnell erzählt: Sammelt alles Essbare ein, damit sich der Ausgang öffnet, springt von Plattform zu Plattform und niemet ferner sämtliche Gegner um, damit ihr Zugang zu den insgesamt zehn Bonusrunden erhaltet - das war's. Nichts gegen ein einfaches Spielprinzip, aber im Zeitalter eines Dreamcasts einem etwas derart Stupides aufzutischen ist schon fast eine Frechheit. Ich jedenfalls hatte nicht einmal ansatzweise die Motivation, mich durch die öden Levels zu kämpfen, zumal die Hintergrundmusik der bloße Pein für meine Gehörgänge ist. (Ulf)

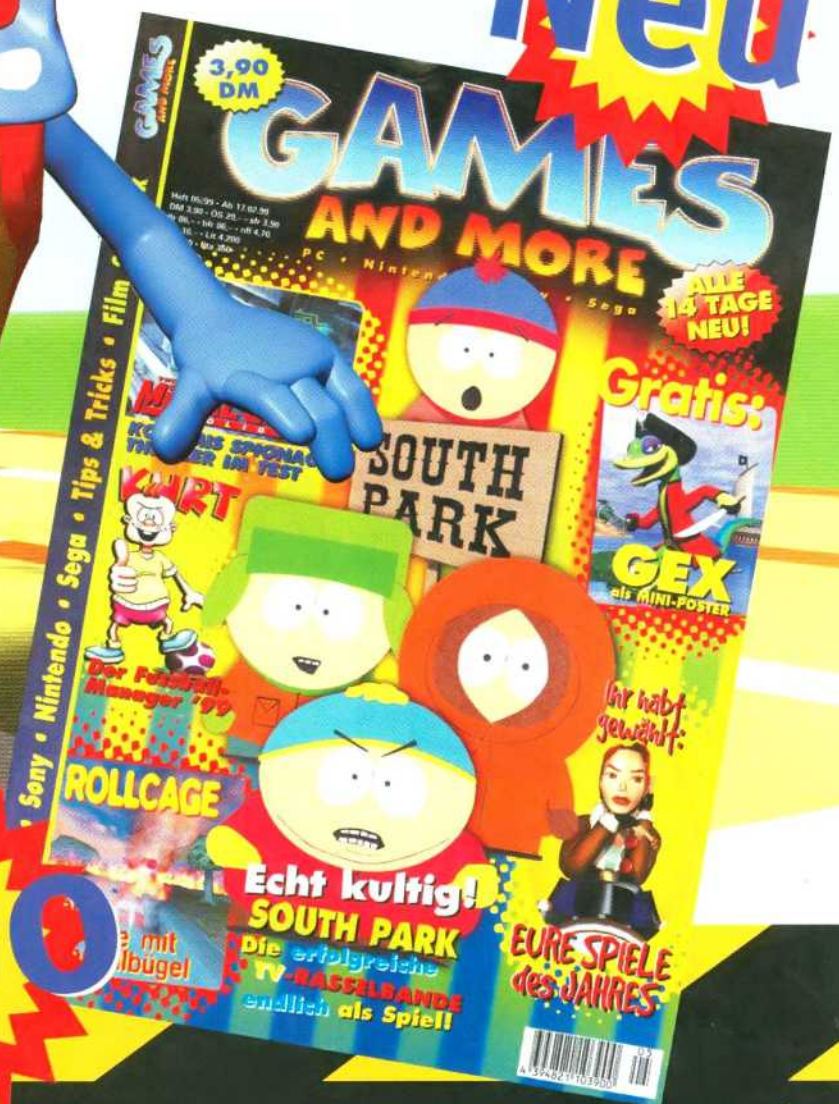
Fun: 37%



Immer schneller



Neu



nur
3,90

Alle **14** Tage neu und aktuell!

PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Buntgemischte Themen

Nach den Dauerbrennern Lara, Raubkopien, Importstopp und Dreamcast kommen jetzt endlich auch einmal andere Themen zur Sprache. Da wir die Schrift verkleinert haben, bin ich zudem in der glücklichen Lage, noch mehr Briefe beantworten zu können. Dieser neu gewonnene Platz war auch dringend nötig, denn die Flut an Zuschriften will einfach nicht abnehmen, so dass ich sogar allmählich Schwierigkeiten bekommen, sämtliche Leserpost durchzulesen - ihr seid einfach klasse! Euer Ulf



Kleine Sega-Historie

Hallo Ulf! Ich habe in der Ausgabe 02/99 einen Bericht über Dreamcast gelesen. Da wollte ich einfach mal fragen, wie viele Sega-Konsolen es gibt? Was zum Himmel bedeutet außerdem eigentlich 32X?

Partick Hoja, Lohfelden

Kein Problem: Die Sega-Konsolen der Neuzeit lesen sich wie folgt: Master-System, Mega-Drive, Saturn sowie eben Dreamcast. Beim Mega-Drive experimentierte der Hersteller außerdem mit einem CD-ROM-Laufwerk namens Mega-CD sowie mit dem 32-Bit-Up-Grade 32X herum. Beiden Hardware-Erweiterungen war aber kein größerer Erfolg beschieden. Außerdem gab es noch einen Handheld namens Game-Gear. Momentan existiert Sega auf dem Konsolenmarkt quasi nur in Japan mit dem Saturn als reiner 2D-Spezialist und mit dem neuen 128-Bit-Flaggschiff Dreamcast. Ab September wird letztere Konsole auch in Europa und den USA erscheinen.

Neues Grafikverfahren

Hallöle Mega Fun! Ich hätte da ein paar Fragen: Was haltet ihr eigentlich von den Furby-Plüschtieren, die in Deutschland ca. 125 DM kosten sollen? In einem Konkurrenzblatt habe ich ferner gelesen, dass die PlayStation 2 mit Splines arbeitet. Was bedeutet das? Außerdem soll es sieben bis zehn Millionen Polygone gleichzeitig darstellen können, glaubt ihr das?

Daniel Seemann, Bielefeld

Ich fange mal mit dem beliebten Thema PlayStation 2 an. Grundsätzlich: Sämtliche technische Angaben, die bezüglich der PlayStation 2 derzeit kursieren, sind reine Spekulationen. Insofern können wir derzeit auch keine konkreten Angaben über die Potenz der neuen Hardware machen. Da aber die PS2 dem Dreamcast in technischer Hinsicht überlegen sein muss, ist deine genannte Anzahl an Polygonen durchaus realistisch. Letztendlich haben bloße Zahlen aber bekanntlich keine Aussagekraft. Splines ist das Grundelement eines neuen 3D-Verfahrens, das vielleicht eines Tages einmal die klassische Polygon-Grafik ablösen könnte. Du musst dir ein Spline als eine Konstruktion zwischen Linien und Kreisen vorstellen, die so miteinander verbun-

den sind, dass eine Art 3D-Schlauch entsteht. Die Recheneinheit ist in diesem Fall NURBS. Über die süße Quasselstrippe Furby haben wir ja schon mal berichtet. Inzwischen habe ich mir sogar einen zugelegt und muss gestehen, dass dieser Gremlin-Verschnitt das gewisse Etwas hat. Wer jedoch stundenlange, abwechslungsreiche Unterhaltung erwartet, dürfte ein wenig enttäuscht sein, denn die interaktiven Möglichkeiten eines Furbys sind beschränkt (streicheln, essen, kitzeln, schlafen und natürlich plappern, was der Schnabel hergibt). Dennoch: Als Party-Gag ist er hervorragend geeignet und Kinder lieben ihn heiß und innig. Er ist halt einfach süß...



N64-Allerlei

Ich hoffe, dass euer Magazin mir bei meinen Fragen weiterhelfen kann:

1. Ist es wahr, dass Nintendo eine Special Edition von Zelda 64 mit neuen Aufgaben und Dungeons plant?
2. Gibt es bald eine Fortsetzung zu Rares indiziertem 007-Ego-Shooter?
3. Was ist an dem Gerücht dran, dass Nintendo schon den Nachfolger zum N64 plant?
4. Ist das N64-Zubehör, wie zum Beispiel das Rumble-Pak, von Drittherstellern zu empfehlen, oder greift man lieber auf die Originale zurück?

Robin Ennulat, Löhden

1. Ja, es gibt demnächst eine Special Edition von Zelda, allerdings nur auf dem Game-Boy-Color. Zelda: Link's Awakening wird nicht nur noch einmal in Farbe neu aufgelegt, sondern bietet auch einige neue Features, wie eben einen neuen Dungeon sowie eine neue Aufgabe. Es gilt Fotos zu sammeln, die

Keine Importtests zu Dreamcast-Spielen: Bislang genießen sämtliche DC-Produkte noch einen Exoten-Status





man dann sogar mit dem Printer ausdrucken kann.

2. Perfekt Dark gilt als inoffizieller Nachfolger zu Rares überaus erfolgreichem 007-Spektakel, der sogar noch dieses Jahr in Deutschland erscheinen wird.

3. Das ist schon lange kein bloßes Gerücht mehr, sondern eine Tatsache. Natürlich werbelt Nintendo derzeit fieberhaft an einem Nachfolger (was in dieser schnelllebigen Branche ohnehin völlig normal ist). Der Konzern ließ sogar schon verlautbaren, dass man derzeit alle gängigen Datenträger für den N64-Nachfolger überprüfe. Aber keine Panik: Vor dem Jahr 2001 dürfte in Deutschland kein Nachfolger erscheinen.

4. Genau aus diesem Grund haben wir die Best-of-Mega-Fun-Rubrik eingeführt. Dieser Liste entnimmst du, welche Peripherie am besten abgeschnitten hat. Grundsätzlich gehst du aber bei den Originalen immer auf Nummer Sicher.

Keine Endgegner mehr

Ich möchte euch um etwas bitten: Bitte drückt keine Zwischen- und Endgegner mehr ab, weil dies den Überraschungseffekt zum Teil mächtig sinken lässt, wenn man den entsprechenden Titel erworben hat. Beschreibt die Endgegner doch einfach nur, dann bleibt das Spiel für uns Leser spannender.

Gerhard Kapeller, Oberneukirchen (Österreich)

Dieses Thema hatten wir schon einmal vor gut zwei Jahren, als wir im Test zu Tomb Raider II den finalen Endgegner präsentierten. Damals haben wir darüber lange diskutiert und sind zu dem Entschluss gekommen, dass wir künftig den letzten Gegner nicht mehr im Bild zeigen werden. Deinem Wunsch, auf Bilder zu allen Mittel- und Endgegnern zu verzichten, können wir aber leider nicht nachkommen, da es sehr viele Leser gibt, die es brennend interessiert, wie die Endgegner gestaltet wurden, denn das ist ja auch ein deutliches Qualitätszeichen. Außerdem: Manche Tests würden doch recht trostlos aussehen, wenn wir nur reine Spielszenen ohne die fiesen Bosse präsentieren würden, oder etwa nicht?

Importtests

Wieso habt ihr die Dreamcast-Spiele Pen Pen TriCelon, Virtua Fighter 3tb und Godzilla Generations eigentlich nicht getestet, obwohl es sich um fertige Versionen gehandelt hat? Okay, bei July ist es wohl die Sprachbarriere, aber die anderen drei Titel dürften doch ohne Probleme zu testen sein, oder? Ich wüsste außerdem gerne, ob das japanische Modem auch in Deutschland funktioniert?

Christopher Splinter, Karlsruhe



Fehlgeschlagenes Experiment: Der 32-Bit-Aufsatz 32X für den Mega-Drive war zwar eine interessante Idee, ging aber nach dem Erscheinen des Saturns völlig unter

wegs die PlayStation Games schlecht machen, sondern lediglich auf die allgemeine Gefahr hinweisen, dass Multiformat-Hefte aussterben würden, wenn eine Konsole zu dominant ist. Single-Format-Hefte, wie eben unser Schwesternmagazin PlayStation Games, spielen bezüglich ihrer Verkaufszahlen in einer ganz anderen, nämlich höheren Liga. Da hat die Mega Fun keine Chance mitzuhalten, wobei wir jedoch mehr die ambitionierten Videospiele ansprechen wollen. Beide Magazine sind meines Erachtens sehr gut und haben auf jeden Fall ihre Existenzberechtigung. Ich hänge aber natürlich mit sehr viel Herzblut an der Mega Fun und wünsche mir daher auch in der Zukunft eine breit gefächerte Konsolenwelt (mit der PlayStation Games!), damit es das zweitälteste Fachmagazin auf dem Markt auch weiterhin noch gibt.

Lara-Film-Top-10

Wir sind zwei hoffnungslos verfallene Tomb-Raider-Fans und haben nach den unzähligen Hiobsbotschaften über die Besetzung der Hauptdarstellerin beim bevorstehenden Film eine kleine Top-10-Liste entwickelt, wie sie auf keinen Fall besetzt werden sollte:

10. Neve Campell - Na gut, der Schrei bei einem Sturz wäre realistisch.
9. Sandra Bullock - Eine romantische Liebes-Action-Adventure-Komödie?
8. Jamie Lee Curtis - Lara Vs. Michael Myers!
7. Sigourney Weaver - Titel: Tomb-Raider-Revival im Altersheim
6. Franka Potente - Lara rennt! (die Zuschauer wohl auch)
5. Pamela Anderson - Immerhin stimmt die Oberweite überein.
4. Anna Nicole Smith - 150 kg Leibesgewicht in Latex verpackt! Wie viele Kondome müssten für dieses Kostüm ihr Leben lassen!
3. Demi Moore - Welcher Titel soll es denn sein: "GI Lara" oder "Stripraider"?
2. Mutter Beimer als Omi Croft - Ein Rückblendenfilm. Hey, lacht nicht! Bei

Warum wird eigentlich so ein großer Wirbel um die kleine Prozentzahl am Schluss gemacht? Wer sich die zum Teil sehr ausführlichen Vorabberichte zu fertigen Titeln durchliest, weiß doch zusammen mit dem Ranking von schlecht bis super ohnehin, wie gut das jeweilige Spiel ist. Hin und wieder schreiben wir sogar unter der Überschrift "Erster Eindruck" hin, in welchen Wertungssphären sich der Titel bewegt. Bei den drei Dreamcast-Spielen liegen wir bei folgenden Wertungen: Pen Pen TriCelon liegt im soliden 70%-Bereich, Godzilla Generations würde weniger als 50% bekommen und bei Virtua Fighter 3tb liegen wir derzeit bei 90%. Die Importecke ist in der Regel nur Titeln vorbehalten, die in Deutschland nicht erscheinen werden. Bei Toptiteln, die wir einfach nicht kurz abhandeln wollen, machen wir aber auch Ausnahmen. Dreamcast-Titel haben zudem bei uns (noch) einen Exoten-Sonderstatus.

Schlechtes Schwesternmagazin?

In der letzten Mega-Fun-Ausgabe (02/99) behauptest du, euer Multi-Format-Heft würde von den Single-Format-Heften überrollt werden. Du nanntest sogar die PlayStation Games. Jetzt frage ich mich, wie man vor einer Zeitschrift Angst haben kann, für die man selber schreibt. Okay, es ist ja nichts Verwerfliches, auf mehreren Hochzeiten zu tanzen, aber wie kann man sein eigenes Schwesternmagazin schlecht machen. Was soll das?!

Michael Schuk, Bochum

Lieber Michael, da hast du mich gründlich missverstanden. Ich wollte keines-



Lesercharts

Leserhits Nintendo 64

- 1. Zelda - Ocarina of Time**
(1) 5. Monat Jump & Run Rare/Nintendo
- 2. Turok 2: Seeds of Evil**
(-) 1. Monat Ego-Shooter Acclaim
- 3. indiziertes Spiel 007**
(2) 4. Monat Ego-Shooter Rare
- 4. F-Zero X**
(-) 1. Monat Rennspiel Nintendo
- 5. Banjo Kazooie**
(1) 6. Monat Jump & Run Rare/Nintendo

Leserhits PlayStation

- 1. Tomb Raider III**
(2) 2. Monat 3D-Action-Adventure Core Design
- 2. FIFA 99**
(-) 1. Monat Fußball Electronic Arts
- 3. Crash Bandicoot Warped**
(-) 1. Monat Jump & Run Naughty Dog
- 4. Gran Turismo**
(3) 7. Monat Rennspiel Sony
- 5. Metal Gear Solid**
(-) 1. Monat 3D-Action-Adventure Konami

Titantic hat es doch auch geklappt. Platz 1: Katja Riemann als Lara und Till Schweiger als ihr Bruder Lars Croft, verfilmt von Bernd Eichinger mit dem Untertitel "Die bewegte Frau".

Romi & Andi

Nicht schlecht, ihr habt aber noch eine krasse Fehlbesetzung vergessen: Die platinblonde Susanne Stahnke in "Laras Tagesthemen".

Zelda vs Metal Gear Solid

Ich lese eure Zeitschrift seit der Ausgabe 01/99 und finde sie fast perfekt. Mit dem „fast“ spreche ich als großer Metal-Gear-Solid-Import-Fan zum Beispiel die Wertung zu Zelda: Ocarina of Time an. Ich verstehe nicht, wie man dem Titel sage und schreibe 96% geben kann. Die Handlung ist doch total lahm: Man hüpfet mit einem Kobold durch die Welten und trötet auf einer laschen Ocarina rum. Metal Gear Solid bekam hingegen nur 94%. Wieso? Die Handlung ist schlichtweg genial, die Rendersequenzen sind ein Traum und die künstliche Intelligenz ist einfach riesig. Da wäre noch etwas: Warum war

Welches Peripherie-Gerät ist am besten: Auch über solche Fragen gibt unsere neue Best-of-Mega-Fun-Seite Aufschluss

Metal Gear Solid in der letzten Ausgabe nicht das Spiel des Monats? Meines Erachtens hätte es den Titel „Spiel des Jahrhunderts“ verdient!
Matthias Schröder, Wildeshausen

Gerade der letzte Satz entlarvt dich als geradezu fanatischen Metal-Gear-Solid-Fan. Insofern denke ich, dass du bei deinem Zelda-Vergleich eindeutig eine MGS-Brille auf hast. Natürlich ist Metal Gear Solid genial und in puncto Atmosphäre Zelda mindestens ebenbürtig, dennoch halten ich, die Redaktion sowie die gesamte Fachpresse Zelda eindeutig für den besseren Titel. Schon alleine deshalb, weil es wesentlich umfangreicher ist als MGS. Wenn du meinst, dass Zelda nicht so gut sei, dann bitte ich dich nächstes Mal etwas konstruktiver zu argumentieren, denn mit dem Statement „lahme Handlung“ kann niemand so recht etwas anfangen. Bei deinem zweiten Kritikpunkt hast du natürlich Recht. Metal Gear Solid war das Spiel des Monats in der Ausgabe 02/99. Aufgrund eines Layoutfehlers fehlte leider der Schriftzug - sorry!

PlayStation-2-Erfolg

Servus! Glaubst du eigentlich, dass die PlayStation 2 wirklich so ein Erfolg werden kann? Vergesst nicht die Umstände, unter welchen die PlayStation erfolgreich wurde. a) Die Entwickler wollten vom beherrschenden Nintendo-Konzern weg. b) Der Saturn war aufgrund der schlechten Programmierbarkeit keine große Konkurrenz. Diesmal scheint jedoch Sega beim Dreamcast alles richtig zu machen.

Florian Auer, Töging

Grundsätzlich: Einen 100%igen Erfolg kann man nie prognostizieren, schon gar nicht im Videospieldbereich. Wenn man sich die Videospieldgeschichte anschaut, stellt man zudem fest, dass sich die Marktführerschaft mit jeder Konsolengeneration verschoben hat. Dennoch kann man natürlich eins und eins zusammenzählen, um zur Prognose zu kommen, dass die PlayStation 2 mit großer Wahrscheinlichkeit wiederum ein großer Erfolg wird, denn Sony verfügt über ein immenses Kapital, exzellente Marketingvoraussetzungen, da den Begriff PlayStation mittlerweile jeder kennt, sowie über sehr gute Branchenkontakte. Aber auch Sega hat natürlich einige Vorteile, die sie nach den unzähligen Fehlern der Vergangenheit diesmal wohl geschickt ausnutzen werden. Insofern freue ich mich schon auf einen höchst interessanten Zweikampf zwischen den beiden Konsolen im nächsten Jahr. Dass beide Systeme nebeneinander existieren können, beweist die momentane Marktlage. Einen schweren Stand dürfte allerdings dann das Nintendo 64 haben, das im Schwitzkasten beider Generation-2000-Konsolen nur noch wenige Argumente hat. Nintendo hat allerdings bekanntlich immer einen versteckten Trumpf im Ärmel.

Kurz beantwortet

Was ist der Unterschied zwischen einem Intro und einem Outro?
Das Intro ist ein Vorspann, das Outro ein Abspann bei einem Videospiel.

Stimmt es, dass es für Dreamcast demnächst ein Rumble-Modul geben wird?
Ja. Buggy Heat soll einer der ersten Titel sein, die das Schüttelmodul unterstützen.

Warum sind die Tips&Tricks-Seiten nicht perforiert?
Erstens aus Kostengründen, zweitens aus organisatorischen. Da die Perforierung jetzt nicht mehr da ist, können wir die T&T-Seiten wesentlich flexibler gestalten, da wir nicht mehr an den 16-Seiten-Block gebunden sind.

Warum gibt es eigentlich kein Metroid auf dem N64?
Das liegt vermutlich daran, dass Shigeru Miyamoto die letzte Zeit nur mit Zelda beschäftigt war. Wir sind uns allerdings relativ sicher, dass etwas im Busch ist. Die nächste E3-Messe wird vielleicht das Geheimnis endlich lüften.

Wird Biohazard: Codename Veronica überhaupt nach Deutschland kommen?
Sega Deutschland ist fest entschlossen, eine entschärfte Version zu veröffentlichen. Ob Capcom jedoch mitspielen wird, ist noch zweifelhaft.

Stimmt es eigentlich, dass bei der deutschen Turok-2-Version zwei Waffen fehlen?
Ja, der "Gehirnbohrer" sowie der "Todes-Frisbee".

Was ist eigentlich aus Tekken 3 Alpha für Dreamcast geworden?
Namco hat diese Ankündigung auf unsere Anfrage hin nicht bestätigt, was aber auf längere Sicht nichts heißen mag.

Wie wäre es mit mehr PlayStation-Informationen und dafür weniger zum N64?
Wir sind ein Multiformat-Heft und berichten daher über alle Konsolen, abhängig von der jeweiligen Qualität der Produkte. Wenn du nur etwas über PlayStation-Spiele lesen möchtest, solltest du dir beispielsweise die PlayStation Games zulegen.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung und Kritik dankbar.
Schickt eure Briefe an:
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Leserecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
Email:
leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich
Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64

andere Systeme, nämlich: _____

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität _____

Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game-Boy & Co)?

Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Ihr über uns
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515

04/99

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game Universe.
Mit News, Tips, Tricks Special Rankings und 'ner Menge Background
zu Deiner PlayStation.

Am 24.3. für 5,99 DM am Kiosk.

> Von erfahrenen
> Pädagogen empfohlen!



Datenträger

Technik Ecke Folge 5 Wie kommen die Spiele in die Konsole? Und wo liegt der Unterschied zwischen den typischen Datenträgern? Habt ihr keine Antworten auf diese Fragen, dann ist diese Technik Ecke genau das Richtige für euch

Leserecke

Wie lange hält eine CD?

Bei guter Pflege und ohne Kratzer gut und gerne 20 Jahre. Danach soll sich angeblich die Silberschicht langsam auflösen (bisher gab es einen solchen Fall noch nicht in unserer Redaktion).

Ist der Laser in einem CD-Player gefährlich?

Nein. Die Leuchtintensität der CD-Laser ist zu gering, um die Netzhaut in kurzer Zeit verbrennen zu können.

Können zerkratzte CDs wieder repariert werden?

Überall in den Multimedia-Märkten erhaltet ihr inzwischen brauchbare Pflegesets, mit denen leichte Kratzer wieder herauspoliert werden können. Dies betrifft aber nur Kratzer in der durchsichtigen Wachsschicht. Sind die Daten selbst beschädigt, kann die CD nicht mehr gerettet werden.

Wie werden Module hergestellt?

Prinzipiell werden die ROM-Bausteine, auf denen sich die Spielinformationen befinden, genauso hergestellt wie jeder andere Speicherbaustein auch. Während eine CD gepresst wird, werden die Daten auf ein ROM-Chip eingebrannt. Die „Brennspannung“ kann aber nur einmal angelegt werden, d.h., der entstandene ROM-Baustein bleibt bis zu seinem Ende mit ein und derselben Information belegt. Man nennt ihn deshalb auch „Nur-Lese-Speicher“.

Wie werden Spielstände auf dem N64 gespeichert?

Das N64 hat bei einigen Spielen ein so genanntes Flash-ROM oder EEPROM im Modul integriert. Auf diesen speziellen Speicherbausteinen können Informationen eingebrannt, wieder gelöscht und nochmals eingebrannt werden. Im Gegensatz zu den alten SNES- und Mega-Drive-Modulen brauchen diese Flash-ROMs keine Batterie und kein Akku, um die Informationen behalten zu können.

Habt ihr technische Fragen, dann schreibt, faxt oder mailt uns einfach.
 Redaktion Mega Fun
 Franz-Ludwig-Straße 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515
 E-mail: leserecke@megafun.de

Der Sammelbegriff „Datenträger“ steht im Zusammenhang mit Konsolen eigentlich für weitaus unspektakulärere Dinge wie Module und CD-ROMs. Beide Speichermedien dienen als Ablage der Programminformationen eines Konsolenspiels. Plattformen wie die alten 8-Bit- und 16-Bit-Systeme, der Game-Boy oder das aktuelle N64 nutzen die Modultechnik für ihre Spiele, während die 32-Bit-Konsolen PlayStation und Saturn auf CD-ROMs setzen. Moderne Geräte, wie Dreamcast oder PlayStation 2, bleiben zwar den optischen Datenträgern treu, allerdings verwenden sie andere Formate, Dreamcast die GD-ROM und PlayStation 2 höchst wahrscheinlich DVD. Die entscheidenden Unterschiede werden wir euch in dieser Technik Ecke verraten.

Datenträger mit zwei Gesichtern: Das Modul

Zu Beginn der Videospiele wurden Spiele auf Cartridge (zu Deutsch Modul) gebaut. Selbst heute nutzen Plattformen wie das Nintendo 64 und der Sega Saturn (er kann ebenso CDs abspielen) diese Technologie. Module haben gegenüber optischen Datenträgern einen entscheidenden Vorteil: Die Datenzugriffszeiten sind vernachlässigbar klein. Muss bei PlayStation und Dreamcast mehrere Sekunden gewartet werden, geht es mit Modulen in Sekundenschnelle weiter. Wie kommt das? Die Programminformationen eines Moduls werden auf ROM-Speicherchips abgelegt und können daher, ähnlich wie der Hauptspeicher eines PCs, binnen weniger Augenblicke über ein Bus-System ausgelesen werden. Was auf der einen Seite der größte Vorteil eines Moduls ist, ist auf der anderen das größte Problem: Die immensen Herstellungskosten treiben entweder die Spiel-



preise in die Höhe oder lassen den Speicherplatz schrumpfen, denn natürlich hat ein ROM-Baustein nur eine begrenzte Kapazität. Das Fassungsvermögen eines ROMs wird in Mega-Bit (kurz: MBit) angegeben. SNES- und Mega-Drive-Module hatten zwischen 2 und maximal 40 MBit, ein modernes N64-Cartridge hat rund 256 MBit. Das ist gegenüber einer normalen CD mit etwa 5200 MBit oder einer Dreamcast-GD-ROM mit 8000 MBit verschwindend gering und erklärt auch, warum N64-Titel so gut wie keine aufwändigen Rendersequenzen oder Musikstücke abspielen. Kostet eine CD in der Herstellung nur wenige Pfennige, sind für ein N64-Modul nahezu zehn Mark notwendig.

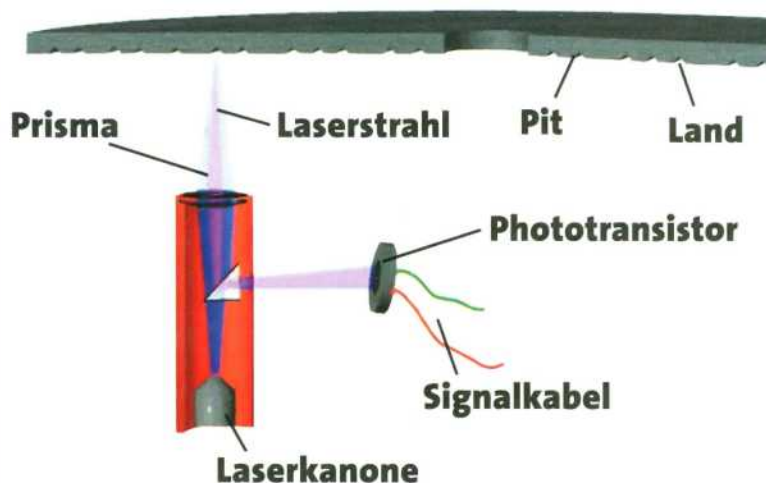
Bewährt: Die gute alte CD

Werfen wir einen Blick auf die runde Scheibe, die aus unserem Alltag kaum noch wegzudenken ist. Ob nun als Audio-CD, als PlayStation-Disc oder als Programm-CD für den Computer, der Aufbau der Compact-Disc ist immer der gleiche. Am einfachsten kann man sich die aus Polykarbonat bestehende CD vorstellen, indem man sich eine Spirale denkt, in der, beginnend in der Mitte, Daten gepresst wurden. Dabei sind die einzelnen

Bits hintereinander abgelegt. Insgesamt ergibt das dann je nach Größe der Scheibe 650 oder 700 MByte. Bei einer Audio-CD sind das dann 74 bzw. 80 Minuten. Die darauf befindlichen Lieder sind einzeln abgegrenzt. Gemeinhin nennt man sie auch Tracks. Neben den Audio-Tracks, die mit jedem herkömmlichen CD-Player gelesen werden können, gibt es auch Daten-Tracks für den Computer und Video-Tracks für spezielle Video-CD-Player. Audio-Tracks können nur mit einfacher Geschwindigkeit ausgelesen werden (das Auslesen einer 650-MByte-CD würde also 74 Minuten dauern). Ein Daten-Track kann entsprechend schneller bearbeitet werden. Eine 32fach-CD-ROM würde dafür nur ein 32stel der Zeit benötigen, also knapp zweieinhalb Minuten.

Der Aufbau des CD-Laufwerks

Nochmal zur Erinnerung: Eine CD besteht aus einer Spirale, die aus einzelnen Bits zusammengesetzt ist. Diese Bits nennt man Pits. Ist ein Bit gesetzt, befindet sich auf der CD eine kleine Einkerbung, die als Land bezeichnet wird. Ist es nicht gesetzt, ist die Kerbe nicht vorhanden. Das Auslesen der CD geschieht mit Hilfe eines extrem feinen Lasers (siehe Abbildung). Trifft der Laserstrahl auf ein Land, wird er aufgrund der schrägen Kerbung leicht abgelenkt. Er trifft nun auf das Prisma, das den Strahl auf einen Phototransistor lenkt. In diesem wird nun ein leichter elektrischer Impuls ausgelöst und der dahintergeschaltete CD-Prozessor empfängt ein einzelnes so genanntes Eins-Bit. Ist kein Land, also keine Kerbe, vorhanden, wird der Laserstrahl senkrecht reflektiert und verfehlt dadurch den Phototransistor. Es entsteht auch kein Impuls und der CD-Prozessor registriert ein Null-Bit. Da die Laserkanone immer nur einen kurzen Strahl aussendet, entsteht ein gewisser Rhythmus. Der beschriebene Vorgang arbeitet in einem CD-Laufwerk mit einfacher Geschwindigkeit und einer Frequenz von 150 kHz, wird also 150.000mal pro Sekunde wiederholt. Ein 32fach-CD-ROM arbeitet also mit fast 5 MHz.



Aufbau eines CD-Laufwerks: Der von der Laserkanone abgeschossene Strahl trifft auf die CD und wird, je nachdem ob ein Land vorhanden ist oder nicht, abgelenkt und trifft dann auf den Phototransistor. In ihm wird ein Impuls ausgelöst, der dann als Signal verarbeitet wird

Segas neuer Datenträger: GD-ROM

Da eine CD inzwischen viel zu klein geworden ist, hat sich Sega ein neues Konzept einfallen lassen. Die so genannte GD-ROM (Giga-Disc-Read-Only-Memory) sind eigentlich zwei CDs in einem. In der Mitte befindet sich ein Abschnitt mit Audio-Tracks und außen ein Abschnitt mit Daten. Während der Audio-Teil sich an die normalen CD-Konventionen hält, besteht der äußere Teil aus einer viel dichteren Spirale mit einer viel höheren Informationsdichte. Der Abschnitt ist so eng beschrieben, dass auf einer Fläche, die einer Mini-Disc entspricht, 1,2 GByte abgespeichert werden können. So kann der Rest der GD-ROM noch mit weiteren 40 Minuten CD-Musik beschrieben werden. Durch die unterschiedliche Technologie sind quasi zwei CD-Player in einem nötig. Deshalb hat Sega auch zwei Lesköpfe eingebaut. Dadurch ist es möglich, gleichzeitig neue Daten zu laden und nebenbei noch die Hintergrundmusik abzuspielen.

Der Blick in die Zukunft: DVD

Der letzte Schrei in der Welt mit den kleinen runden Scheiben sind die DVDs (Digital-Video-Disc). Wie der Name



Einblick in ein Game-Boy-Modul: Die Programminformationen eines Moduls werden in so genannten ROM-Bausteinen gespeichert. Über das Bus-System (die goldenen Leiterbahnen an der Oberkante) fließen Datenströme

Im Vergleich: Oben eine normale Audio-CD, in der Mitte eine DVD und unten Segas neues GD-ROM. Deutlich sieht man die unterschiedlich farbigen Spiegelungen der verschiedenen Technologien. Je dunkler die Disc, um so enger liegen die Pits und Lands zusammen



schon sagt, sind die DVDs entwickelt worden, um komplette Spielfilme auf so ein Scheiblein zu pressen. Auch für die Konsolenwelt ist die DVD interessant geworden. Aufgrund ihrer immensen Größe (die größten zur Zeit erhältlichen DVDs fassen knapp 17 GByte, das ist fast 25mal so viel wie die größten CDs) wird die PlayStation 2 mit einem DVD-Player erscheinen. Eine DVD besteht aus einer viel engeren Spirale, als es bei einer CD der Fall ist. Allein dadurch erreicht man eine Speicherkapazität von 4,7 GByte. Doch das Besondere an der DVD ist die Tatsache, dass mehrere Schichten übereinander gelegt sind. Die einzelnen Layers sind nur für eine bestimmte Farbe empfänglich. Alle anderen werden durchgelassen. Zur Zeit können nur zwei solcher Schichten übereinander gelegt werden (8,5-GByte-DVDs). Doch die Lasertechnologie und Materialforschung steht zur Zeit noch am Anfang der Entwicklung. Allein durch Hinzufügen weiterer Schichten sind 100-GByte-Discs wohl bald keine Illusion mehr. Um jedoch die 17 GByte zu erreichen, verwendet die DVD-Industrie zur Zeit noch einen kleinen Trick: Die Rückseite wird mit zwei weiteren Layers gepresst.

Das leidige Thema Kopierschutz

Warum gibt es ein Importstopp von Sony? Weil verschiedene Firmen eure PlayStation mit einem zusätzlichen Chip versehen, der nicht nur PAL- und NTSC-CDs abspielt, sondern auch goldene CDs. Diese besonderen CDs können mit einem beliebigen CD-Brenner, die es inzwischen für weniger als 500 Mark gibt, beschrieben werden. Dafür reicht ein herkömmlicher Computer. Rein rechnerisch hat sich diese Ausgabe nach spätestens sechs CDs amortisiert. Inzwischen gibt es zig Versuche, diese Schwarzkopiererei, die besonders in Deutschland, Osteuropa und China extreme Ausmaße angenommen hat, zu stoppen. Bei Preisen von 90 DM für ein Spiel und nur 3 DM für einen Rohling ist die Versuchung groß. Doch ergibt sich daraus ein riesiges Problem: Wenn auf eine gekaufte CD drei Kopien kommen, werden die Original-CDs immer teurer, da sich sonst für die Firmen die Entwicklungskosten nicht decken. Doch damit erreicht man nur, dass noch mehr Kopien in den Umlauf kommen - eine Spirale ohne Ende. Sollte man nicht von

Seiten der Hersteller über eine generelle Preissenkung nachdenken? Sicherlich überlegen dann potentielle Kunden nicht mehr dreimal, ob sie sich ein Spiel kaufen oder nicht, wenn es nur 40 DM kostet. Stattdessen wird mehr Geld in die Entwicklung eines Kopierschutzes gesteckt: So wurden Überlängens-CDs entwickelt und drei Monate später gab es schon Rohlinge zum Brennen zu kaufen. Es wurden gezielt Bereiche auf den CDs zerstört und zwei Monate später erschienen schon Kopierprogramme auf dem Markt, die sich davon nicht stören ließen. Das Ergebnis ist niederschmetternd. Deshalb versucht man windige Methoden, wie Importstopps und Aufrufe an das „Gewissen“ der Raubkopierer. Die einzige Methode, die sich bisher bewährt hat, waren Module, wie die für das N64. Doch die kosten gleich das Zigfache in der Herstellung. Daher sind N64-Module auch immer 20 Mark teurer als PlayStation-CDs. Also entwickelt beispielsweise Sega spezielle Formate, wie die GD-ROM, die ausschließlich vom Dreamcast gelesen werden können. Und solange es keine GD-ROM-Player für die Computer gibt (sehr wahrscheinlich wird es auch keine geben, die Entwicklung wäre zu teuer), dürfte die wilde Kopiererei gestoppt sein. Doch ist absehbar, dass Sony erneut immense Probleme bekommt, wenn die Firma DVDs als Datenträger verwenden sollte. Immerhin gibt es schon jetzt einfache und preiswerte DVD-Brenner, auch wenn diese eher als Aufnahmegeräte dienen. Am meisten leidet die Musikbranche und der PC-Spiele-Markt unter dem Phänomen „Raubkopieren“. Das geht inzwischen so weit, dass eine ganze Industrie in Frage gestellt wird. Über kurz oder lang wird sich auch der Gesetzgeber darüber den Kopf zerbrechen müssen. Daher die Frage an die Raubkopierer: Ist es euch das wert?

Datenträger-Übersicht

System	Bus-Typ	Datenträgertyp	Speicherkapazität
NES	8 Bit	Modul	4 MBit
Master-System	8 Bit	Card/Modul	4 MBit
Mega-Drive	16 Bit	Modul	40 MBit
SNES	16 Bit	Modul	24 MBit
Saturn	32 Bit	CD-ROM, (Modul)	5200 MBit
PlayStation	32 Bit	CD-ROM	5200 MBit
Nintendo 64	64 Bit	Modul	256 MBit
Dreamcast	128 Bit	GD-ROM	8000 MBit

Dongle

Der Dongle ist ein Hardwarezusatz eines Spiels, um das illegale Verbreiten von Software nahezu unmöglich zu machen. Dongles werden in Schnittstellen (bei der PlayStation beispielsweise der Memory-Card-Slot) eingesteckt und dort von dem Programm ausgelesen. Findet die Software keinen Dongle vor, wird das Spiel nicht gestartet. Leider ist dieser Kopierschutz zu teuer, um bei der günstigen Massenware Computerspiele wirtschaftlich zu sein.

Mixed-Mode-CD

Mixed-Mode-CDs sind eine besondere Variante der CDs. Sie bestehen aus einem Daten-Track (der erste, also innere Track) und mehreren Audio-Tracks. Die typischen PlayStation-CDs sind solche Mixed-Mode-CDs. Innen sind die Daten abgelegt, während sich außen oft Lieder befinden, die während des Games abgespielt werden.

Pressen und Brennen

Für die Herstellung einer CD gibt es zwei Möglichkeiten. Im großen Stil vertriebene CDs werden maschinell angefertigt. Zu Beginn wird eine Master-CD erstellt, von der dann meist hunderttausende Abbilder geschaffen werden. Diese großindustriell gefertigten CDs werden in einer eigens dafür geschaffenen Maschine gepresst, d.h., die gesamten Daten der CD werden in Sekundenschnelle auf einmal in die Silberschicht hineingedrückt. Das Brennen läuft etwas simpler ab: Mit einem hochenergetischen Laser wird Pit für Pit in einen eigens dafür produzierten Rohling hineingebrannt. Je nach Leistungsfähigkeit des Brenners dauert eine solche CD zwischen zehn Minuten und einer Stunde.

Tracks

Bei einer Audio-CD versteht man darunter die einzelnen Lieder. Da CDs jedoch auch Daten und Videos beinhalten können, nennt man diese Lieder auch Tracks. Eine PlayStation-CD besteht immer aus einem Daten-Track, eventuell können auch Audio-Tracks mit auf der CD sein.

Wachs- und Silberschicht

Die einzelnen Pits einer CD sind in die Silberschicht der Scheibe gepresst. Diese Schicht ist sehr empfindlich. Daher ist über die Silberschicht eine widerstandsfähigere Schicht aus durchsichtigem Hartwachs gezogen. Diese Schicht lässt sich nicht so schnell zerkratzen. Sollte sie aber doch einmal beschädigt sein, kann dieser Fehler mit einem Reparaturset ohne große Probleme wieder ausgemerzt werden.

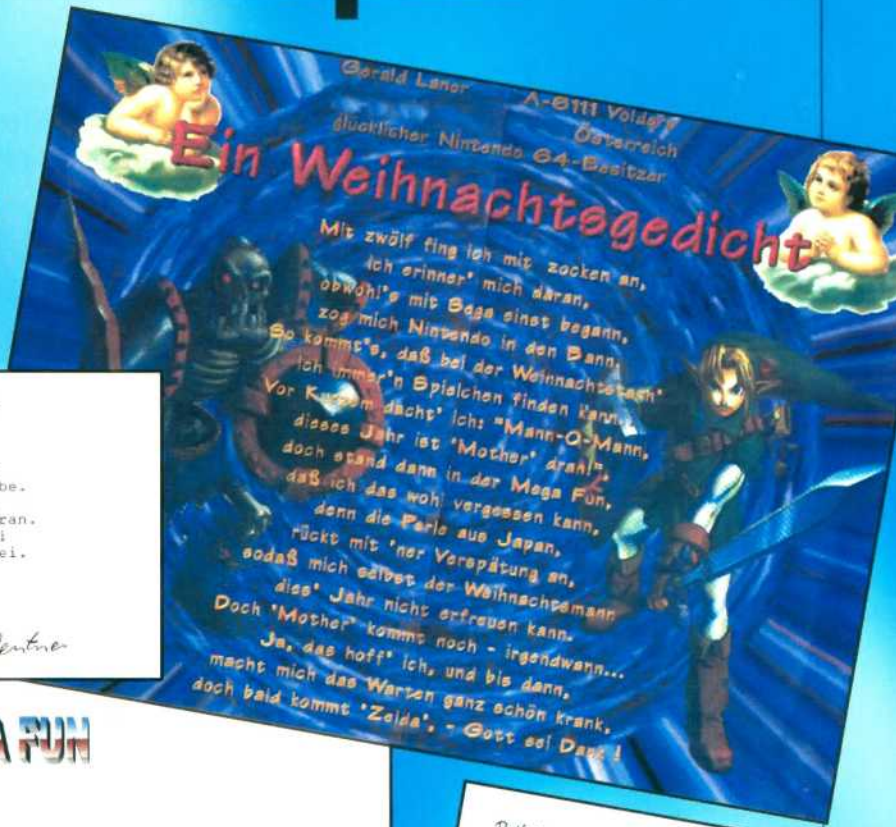
Index

- Folge 1 12/98 Video
- Folge 2 01/99 Audio
- Folge 3 02/99 Interner Aufbau
- Folge 4 03/99 Betriebssystem
- Folge 5 04/99 Datenträger
- Folge 6 05/99 Memory-Card
- Folge 7 06/99 Peripherie I
- Folge 8 07/99 Peripherie II
- Folge 9 08/99 Netzwerk
- Folge 10 09/99 Grafik-Engine
- Folge 11 10/99 Entwicklung
- Folge 12 11/99 Konsolenvergleich

Weihnachtsgewinnspiel

Auflösung

Endlich haben wir es geschafft, alle eingeschickten Reime vom Weihnachtsgewinnspiel der Ausgabe 12/98 durchzuarbeiten. Alle Gewinner findet ihr hier aufgelistet sowie einige Kostproben von den Einsendungen



Im Sommer fand der Weihnachtsmann in Deutschland eine MEGA FUN. Und weil ihn diese interessiert, hat er sie feierlich studiert. Entledigt sich der Weihnachtsprobe und macht von jedem Spiel die Probe. Erst Action, später Jump and Run, zum Schluß kommt noch Adventure dran. Und als der Bildschirm wieder frei ist Weihnachten schon längst vorbei.

Bünde, den 11.11.1998

Benjamin Zentner



Tina Ebert

Mein Spruch:

Von drauß von Oddworld komm ich her, mein Name ist Abe und es weihnachtet sehr! Allüberall auf den Tannenspitzen, sah ich grüne Mudokons sitzen. Und droben aus dem Himmelstorb, sah mit großen Augen ein Glukkon Kapitalist hervor. Und wie ich so schlürfte durch den finsternen Tann, da rief's mich mit heller Stimme an: „Hey Leute, wie geil ist die Mega Fun!“



*Happy X-mas
und einen guten Rutsch
wünscht
Opia Elent*

PS: Besitze eine PlayStation

Ein Gedicht

Ich, die Freundin von Carsten dem Videoheld, der sich gern mit Turok auf eine Stufe stellt, und sich die Mega Fun seit geraumer Zeit bestellt, möchte gern zu Worte tragen, daß mich die Videospiele ziemlich plagen.

Die Konkurrenz von Lara und Co. macht mich gar nicht mehr froh.

Weil ihm das Zocken viel Freude macht, läßt er mich ganz außer Acht.

Mit Leon und seinen Freunden, ist er dabei, Zombies vom Bildschirm zu räumen.

Ich hab' schon aufgegeben, von einem videospieffreien Sonntag zu träumen.

Bryan Fury und Paul Phoenix sind immer dabei, ich koche jetzt abends schon immer für drei.

Zu Weihnachten kommt uns Zelda besuchen, für die Zeit werd' ich mir wohl 'nen Callboy buchen.

Ich habe gedacht, Ihr solltet das wissen, was Freundinnen der Spieler aushalten müssen.

Frauen da draußen auf der ganzen Welt, überlegt gut, bevor ihr euch so einen wählt

Frohe Weihnachten, Ihr von der Mega Fun, auch rutscht gut ins neue Jahr, und macht Euch auch '99 wieder an Spiele ran dann werden mehr Traumtests wie Zelda wahr.

Frohe Weihnachten

Eure weibliche Leserin Bettina

PS: Der Weihnachtsmann hat das Rechte ab, denn das liest seine Mega Fun!

Bünde, den 05.11.1998

Benjamin Zentner

Die Gewinner sind:

- Eugen Krause, 01594 Heyda
- Richard Gangler, 1220 Wien (Österreich)
- Herwig Köhn, 79618 Rheinfelden
- Markus Weiß, 92526 Oberviechtach
- Matthias Rompf, 10999 Berlin
- Frank Beck, 3322 Schönühl (Schweiz)
- Oliver Nold, 94505 Bernried
- Enno Delasauce, 35781 Weilburg/Lahn
- Christoph Wiethaus, 82140 Olching
- Marco Lubina, 37699 Fürstenberg
- Christian Opatzki, 82024 Taufkirchen
- Oliver Wolf, 63533 Mainhausen
- Matthias Bauch, 16540 Hohen Neuendorf
- Marcel Bartz, 45529 Hattingen
- Benjamin Zentner, 32257 Bünde
- Tina Ebert, 74867 Neunkirchen
- Andreas Becker, 41352 Korschenbroich
- Michael Mierswa, 18249 Zernin
- Bernd Brunner, 97070 Würzburg
- Daniel Gaca, Potsdamer Str. 50c, 12205 Berlin
- Mario Ulbricht, 01844 Neustadt/Sachs.,
- Ralf Apel, 96342 Stockheim
- Friedhold Reiter, 95030 Hof
- Stefan Mayr, 83329 Waging
- Christopher Röhn-Pabst, 52066 Aachen,

- Peter Schermer, 02826 Görlitz
- Bettina Rotz, 48157 Münster-Handorf
- Sandra Wächter, 95659 Anzberg
- Benjamin Bedekovic, 81245 München
- Hendrik Knurbein, 49770 Herzlake
- Hubertus Trips, 79098 Freiburg
- Tobias Toneguzzo, 87509 Immenstadt
- Robert Hotopp, 26721 Emden/Ostfriesland
- Michael Siering, 01994 Meuro
- Michael Hecht, 99991 Heroldshausen
- Martin Kirchlechner, 39012 Meran, Südtirol (Italien)
- Martin Silberbauer, 94267 Prackenhach
- Frank Witters, 98554 Benshausen
- Roberto Jäkel, 04639 Gößnitz
- Jan Habijan, 44627 Herne
- Wolfgang Kamsadek, 79206 Breisach
- Lisa Eder, A-6295 Ginzling/Tirol
- Franz Hausmann, 92237 Sulzbach-Rosenberg
- Christian Plenkers, 50126 Bergheim
- Nadine Smuk, 85301 Schweitenkirchen
- Martin Minks, 47139 Duisburg
- Christoph Werner, 97228 Rottendorf
- Michael Kreitmann, 67454 Haßloch
- Florian Grenz, 66679 Waldhölzbach
- Patrick Eilfeld, 50858 Köln
- Mike Spolders, 41334 Nettetel,

- Peter Hannemann, 37191 Kattenburg
- Susanne Schulze, 31515 Wunstorf
- Jan Holler, 94116 Hutthurm
- Roland Greter, 6023 Rothenburg (Schweiz)
- Sascha Becker, 54329 Konz
- Dennis Dierker, 49086 Osnabrück
- Katja Dinkel, 85256 Vierkirchen
- Thomas Lenk, 89079 Ulm
- Balz Chen, Steig 8, 8700 Küsnacht (Schweiz)
- Thomas Pursch, 57258 Freudenberg
- Stefan Sutter, 44807 Bochum
- Jan Schmidt, 35781 Weilburg
- Christopher Herz, 66424 Homburg
- Florian Scholl, 52080 Aachen-Eildorf
- Hannes Huber, 6500 Landeck (Österreich)
- Fabian Schollenberger, 75305 Neuenbürg
- Bernhard Marlok, 97877 Wertheim-Bestenheid
- Thomas Durst, 96237 Ebersdorf
- Daniel Seemann, 33699 Bielefeld
- Robin Mohr, 78250 Tengen
- Mario Ziegner, 03050 Cottbus
- Jutta Keibel, 08147 Bärenwalde
- Paul Altmann, 09618 Brand-Erbisdorf
- Sandro di Marcobardino, 89257 Jedesheim
- Jürgen Makan, 68309 Mannheim
- Daniel Benter, 17424 Heringsdorf
- Steffen Glimorz, 01900 Bretnig,

- Cilber Haracyan, 74867 Neunkirchen
- Volker Monsees, 27442 Gnarrenburg
- Andre Altmanns, 53757 Sankt Augustin
- Thomas Fleischle, 71131 Jettingen
- Patrick Merz, 04279 Leipzig
- Winfried Rudolf, 92245 Kämmersbruck
- Daniela Heuser, 22089 Hamburg
- Familie Ruckstuhl, 3008 Bern (Schweiz)
- Mario Zimmer, 59846 Sundern
- Peter Stielz, 4020 Linz (Österreich)
- Sven Steinko, 94469 Deggendorf
- Marvin Großmann, 64665 Alsbach
- Hoschura Henry, 24558 Hinstettl-Ulzburg
- Sabine Thaller, 84155 Aich
- Steffen Kefler, 07551 Gera
- Dean Klötzner, 63128 Dietzenbach
- Michael Weiser, 91091 Großenseebach
- Mathias Eck, 55743 Idar-Oberstein
- David Schatz, 58239 Schwerte
- Daniel Rossa, 88281 Schlier
- Felix Wetzell, 94405 landau/Isar
- Jens Rühmann, 31275 Lehrte
- Gerrit Wetter, 33607 Bielefeld
- Uwe Krüger, 07333 Unterwellenborn
- Timo Lauterbach, 52223 Stolberg
- Thomas Kroker, 96450 Coburg.

Rosen pflastern ihren Weg...



Originalgröße: 119 x 175 cm



Wer jetzt MEGA FUN im Abo testet, erhält das abgebildete Lara Croft-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Das Probe-Abo MEGA FUN: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich ein Original-Lara-Plakat abstauben!

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

Als Dankeschön möchte ich das Original-Lara Croft-Plakat „Tomb Raider III“, Art.-Nr 1181.

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)

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

Battle Gear

Videospiele-Veteran Taito, sonst eher für grafisch bescheidene Titel à la Bust A Move bekannt, veröffentlicht in Japan demnächst ein brandneues Rennspiel. Der Racer namens Battle Gear erweckt stark den Eindruck, als



wolle man Gran-Turismo-Feeling in die Spielhalle bringen. Statt Traumwagen macht ihr mit aufgepeppten Straßenwagen fernöstlicher Baurart die Straße unsicher. Auch der Grafikstil erinnert stark an die Rennspiel-Referenz. Die lasergescannten Boliden sehen überaus realistisch aus. Selbst das Sonnenlicht reflektiert auf dem Metalllack. Die Cockpit-Perspektive macht zudem ihrem Namen alle Ehre. Ihr blickt wie in der Realität über sämtliche Cockpit-Elemente, so dass das Fahren sehr authentisches Flair verbreitet. Das ist auch beabsichtigt, denn obwohl es sich um einen Spielhallen-Titel handelt, steht beim Fahrgefühl der Simulationsgedanke im Vordergrund, inklusive der zum Teil brachialen Drift-

einlagen. Der Spielablauf selbst bietet nur wenige Überraschungsmomente. In bewährter Checkpoint-Manier bewältigt ihr die Straßenparcours, auf denen sich neben drei Konkurrenten auch normale Straßenverkehrsteilnehmer tummeln.



Reiskocher: Bei Battle Gear seid ihr mit fernöstlichen PKWs unterwegs

Guitar Freaks

Die Japaner scheinen nach wie vor von Musikspielen à la der DJ-Simulation Beatmania nicht genug zu bekommen. Nun hat der Auslöser dieses Boomes Konami eine weitere, noch kuriosere Spielform auf den fernöstlichen Markt gebracht. Bei Guitar Freaks nehmt ihr eine Miniatur-Gitarre als Steuereinheit in die Hand (kein Aprilscherz!), um im Rhythmus der Musik die richtigen Töne zu finden. Gespielt wird wie bei Beatmania ebenfalls mit fünf Tasten, die sich um die Tonlage,

Sondereffekte und die Akkorde kümmern. Doch statt schnelle Dancefloor-Klänge meistert ihr bei dieser Variante insgesamt 14 Musikstücke aus dem Bereich Hardrock, Blues oder Funk. Ob das Jaulen des virtuellen Klampfenspiels bei den Japanern ebenso gut ankommt wie Beatmania, bleibt vorerst abzuwarten. Wenn ja, dürfte auch ein Auftritt in Deutschland möglich sein.



Star Wars Trilogy

Dank Segas Spielhallen-Abteilung AM12 sah noch keine Star-Wars-Umsetzung so gut aus wie die Arcade-Trilogie. In Japan ist der vor wenigen Wochen erschienene Automat ein Riesenhit. Selten zuvor bot ein Spielhallenautomat derart viel spielerische Abwechslung, gepaart mit einer luxuriösen Grafik. Nahezu alle Schlüsselszenen werden bei dieser temporeichen Filmumsetzung nachgespielt. Neben Flugaction im X-Wing gibt es sogar als Special Stages Laserschwert-Gefechte gegen Boba Fett und natürlich Darth Vader, die in

der Ego-Perspektive ausgefochten werden. Der spielerische Gehalt ist hier allerdings nicht so üppig wie bei den anderen Levels, da es vornehmlich darum geht, im richtigen Augenblick die Angriffstaste zu drücken bzw. in die vorgegebene Richtung zu flüchten. Weitaus interaktiver ist der Kampf beim Todesstern, in dem sehr gute Reaktionen gefordert sind, oder die Dschungelhatz per Jet-Gleiter. Ein Grund für den Erfolg ist übrigens die geniale Sounduntermalung. Die in den Kabinen eingebauten Boxen blasen euch die orches-

tralen Musikstücke und bekannte Soundeffekte derart wuchtig in die Ohren, dass man völlig gebannt vor dem Bildschirm klebt.



Möge die Polygon-Macht mit euch sein: Egal ob Schwertkampf oder X-Wing-Kämpfe, dank der leistungsstarken Model-3-Platine brennen die Macher von AM12 in jeder Phase des Spiels ein grafisches Feuerwerk ab

kurz erwähnt

+++Beatman II DX ist bereits die mittlerweile vierte Version von Konamis Erfolgstitel Beatmania. Durch den neuen 16:9-Monitor kommen die zum Rhythmus der Musik eingespielten Grafiken wesentlich besser zur Geltung. Diesmal gibt es sogar FMV-Videoclips zu bewundern. Die interessantesten Erneuerungen liegen jedoch im Bereich der Spielmodi. Für den Internet-Ranking-Mode benötigt ihr ein Passwort, um im weltweiten Datennetz gegen andere Beatmania-Fans anzutreten.

+++Konamis Shooter-Klassiker Gradius IV und das Lightgun-Spektakel Das Haus der Toten 2 stehen endlich in den japanischen Spielhallen.

+++Vom 3D-Klopper Spikeout gibt es eine neue Final Edition. Unter anderem ist ein Drei-Minuten-Rush-Mode neu hinzugekommen, in dem ihr innerhalb der Zeitspanne von drei Minuten möglichst viele Gegner plattmachen müsst.

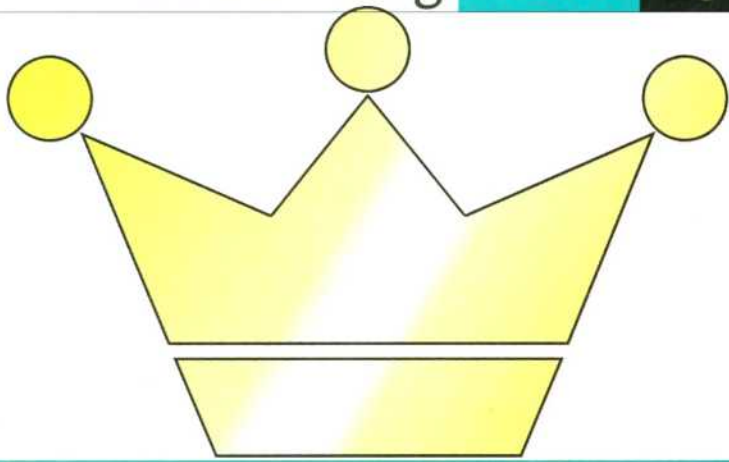
Bust A Groove

Einix' Tanz-Simulation Bust A Groove (Original-Titel Bust A Move) steht dank Namcos Arcade-Hardware nun auch in japanischen Spielhallen, schließlich möchte man an der derzeitigen



Wie gehabt: Weder grafisch noch spielerisch gibt es großartige Unterschiede gegenüber der PlayStation-Version

Tanzmanie dort ebenfalls kräftig mitverdienen. Gegenüber der PlayStation-Version hat sich grafisch wie spielerisch nicht allzu viel getan. Der größte Unterschied liegt beim erweiterten Wettstreiterfeld. Außerdem gibt es brandneue Musikstücke sowie ein Benotungssystem nach gebotener Tanzleistung. Kenner der PlayStation-Version dürften allerdings angesichts des deutlich erhöhten Schwierigkeitsgrades sicherlich zunächst einmal überrascht sein. Ob die Arcade-Version auch in unseren Breitengraden zu finden sein wird, bleibt abzuwarten.



Zockerkönig

Der Wettbewerb nimmt diesmal einen recht kuriosen Verlauf. Erstens haltet ihr euch bei euren Rekordversuchen ungewöhnlich „vornehm“ zurück (pokern da wieder einige?) und außerdem haben wir ausgerechnet zu dem Titel zwei Einsendungen erhalten, bei dem wir es am wenigsten vermutet hätten, schließlich gibt es in Deutschland nur sehr wenige Dreamcast-Besitzer. Wie dem auch sei, die Chance, einen Preis abzustauben, ist diesmal anscheinend sehr groß.

Die Regeln:

Extreme-G 2

Aquanor – die Hafenstrecke. Wer legt die schnellste Rundenzeit hin? Spielmodi und Bolide dürft ihr nach Belieben wählen.

Test Drive 5

Wer absolviert die eisige Moskauer-Strecke am schnellsten? Es gilt die beste Durchgangszeit. Spielmodi und Wagen sind uns egal. Achtung! Electronic Arts spendiert einen Extragewinn!

Virtua Fighter 3tb

Welcher Knochenbrecher absolviert den Ranking-Modus mit der höchsten Punktzahl? Die Wahl des Kämpfers bleibt euch überlassen.

Schickt uns einfach ein an die richtige Stelle gespultes Videoband, das eure Leistung dokumentiert (kann nicht zurückgeschickt werden!), plus ein Passbild von euch an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Einsendeschluss ist der 19.03.99.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Extreme-G 2

1. -
2. -
3. -



Test Drive 5

1. 3.05.76 Minuten Frank Reuter, Hanau
2. -
3. -



Virtua Fighter 3tb

1. 999.900 Punkte René Grifner, Düsseldorf
2. 624.100 Punkte Alex Johannes Fischer, Herborn
3. -

01/99



Heft verpaßt?

02/99



Kein Problem!

03/99



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 01/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 02/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 03/99	zu DM 5,90	
	zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug

Konto-Nummer

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)



Jetzt Zuschlagen!

Das MEGA FUN-Spar-Abo:
Jedes Heft nur fünf Mark!



Gleich anrufen:
0180 / 5 95 95 06

! Jede Ausgabe nur DM 5,-
statt DM 5,90!

! Jede Ausgabe bequem per Post
nach Haus – ohne Versandkosten!

! Jede Ausgabe druckfrisch,
pünktlich, top-aktuell!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!





erste hilfe
inhalte

tips & tricks 4/99

Nintendo 64	
Zelda - Ocarina of Time (PAL).....	Nachschlag.....278
PlayStation	
Ace Combat 2 (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Actua Soccer 3 (PAL).....	Extra-Teams.....264
Advan Racing (JAP).....	Strecken.....264
Akuji the Heartless (PAL).....	Cheats.....264
Asteroids (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
A-Train (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Bio F.R.E.A.K.S. (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Blast Radius (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Blasto (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Blaze & Blade (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Cardinal Syn (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Chill (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Colin McRae Rally (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Colony Wars: Vengeance (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Constructor (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Cool Boarders (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Destrega (JAP).....	Tipp.....267
Disruptor (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....266
Ehrgeiz (US).....	Diverses.....265
Eliminator (PAL).....	Cheats.....265
Felony 11-79 (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
G-Police (PAL).....	Passwörter.....265
Grand Theft Auto (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
Lucky Luke (PAL).....	Passwörter.....264
NBA Jam Tournament (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
NHL 99 (PAL).....	Cheats.....267
Ninja - Shadow of Darkness (PAL).....	Cheats/Xploder-/Game-Buster-Codes.....265/267
Oddworld: Abe's Exoddus (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
Pocket Fighter (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
Psybadek (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
Rally Cross 2 (PAL).....	Cheats.....264
Ridge Racer Revolution (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
Rival Schools (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
R-Type Delta (PAL).....	Diverses.....264
Running Wild (PAL).....	Diverses.....264
Small Soldiers (PAL).....	Cheats.....265
Soul Blade (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
Syndicate Wars (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
Test Drive 4x4 (PAL).....	Cheats.....265
Test Drive 5 (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
Tiger Woods '99 (PAL).....	Stimmen.....264
Time Commando (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
TOCA (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
Victory Boxing 2 (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
Warcraft 2 (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
WCW/NWO Thunder (PAL).....	Cheats.....264
Wild 9 (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267
X-Games Pro Boarder (PAL).....	Strecken.....264
Zero Divide 2 (PAL).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....267

komplettlösung 4/99

PlayStation	
Metal Gear Solid (PAL).....	1. und letzter Teil.....268-274
KKND Krossfire (PAL).....	1. und letzter Teil.....279-283
Populous III (PAL).....	1. Teil.....275-277

Turok 2: Seeds of Evil

Nintendo 64 (US) Cheats

Ui, ui! Würde ich alle Zuschriften zu Turok 2 aneinander reihen, könnte ich den Erdumfang damit bestimmt mehrmals auslegen. Nachdem wir diesen Monat 400,- DM für den Tip des Monats ausgelobt haben, gehen diese an die erste Einsendung, die den Mega-Ultra-Hyper-Cheat zu Turok 2 enthielt. Und sobald ich es geschafft habe, den Nachnamen von Markus aus Heilbronn endlich zu entziffern, fülle ich auch die Überweisung aus. Here we go. Der Mega-Cheat zu Turok 2, der alle Cheats im Spiel aktiviert, lautet (Trommelwirbel):

BEWAREOBLIVIONISATHAND

tip des monats



tip des monats

Games und Kohle zu gewinnen!

WOW! 94% konnte Metal Gear Solid einheimsen. Grund genug für uns, das Spiel genauestens unter die Lupe zu nehmen und euch einen Lösungsweg auf sieben Seiten zu liefern. Auch zu Zelda haben wir noch einige Informationen gesammelt und präsentieren euch hier einen kleinen Nachschlag. Aber auch KKND Krossfire und Populous III mit ihrem hohen Schwierigkeitsgrad bedürfen taktischer Hilfe. Unsere Ergebnisse lest ihr auf den nächsten Seiten. Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier, da wir hierzu nichts abdrucken dürfen. Zwar rätsel ich recht gern, aber Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deswegen: **Schreibt LESERLICH** oder tippt das Ganze doch gleich ab. Unter den Zuschriften wird der Tip des Monats ausgelobt, und das bedeutet für den Gewinner 200,- DM in bar. Zusätzlich verlieren wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt deswegen bitte unbedingt, welches System ihr besitzt, da Theo uns immer einen Mix aus N64- und PlayStation-Titeln gibt.

Unsere Adresse lautet:
Redaktion Mega Fun
Kennwort: Erste Hilfe
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de

Theo
KRANZ
VERSAND

Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!
Bis denn, euer Gunther

WCW/NWO Thunder

PlayStation (PAL) Cheats Auch zu WCW/NWO Thunder gibt es einige nette Cheats:

Big-Head-Mode:

Gebt im Titelscreen Folgendes ein:
R1 (7mal), R2 + Select.

Big-Head-, Big-Hands-, Big-Feet-, Weapon-Mode:

Gebt im Titelscreen Folgendes ein:
R2 (7mal), R1 + Select.

Might-Meter verändern:

Gebt im Titelscreen Folgendes ein:
L2 (4mal), R2 (4mal), L1 (4mal),
R1 (4mal), Select.

Versteckte Wrestler:

Gebt im Titelscreen Folgendes ein:
R1 (4mal), L1 (4mal), R2 (4mal),
L2 (4mal), Select.

Zusätzliche Ringe:

Gebt im Titelscreen Folgendes ein:
R1, R2, R1, R2, Select.



Tiger Woods '99

PlayStation (PAL) Stimmen **Andere Stimmen:** Während eines aktuellen Spiels muss ↓ bzw. ↑ gehalten werden. Nun wird Folgendes getippt: X, □, △, ○, L1, L2, R1 (oder R2). Hiermit werden die Ansagerstimmen entweder angehoben oder dumpfer gestaltet.

Running Wild

PlayStation (PAL) Diverses **Versteckte Optionen:** Spielt den Challenge-Modus durch, um eine zusätzliche Option zu erhalten, mit deren Hilfe ihr einiges verkleinern dürft. Spielt ihr den Challenge-Modus auf Stufe Medium durch, erhaltet ihr eine geheime Option, die euch mehr Geschwindigkeit bietet. Wer den Challenge-Modus gar auf Hard durchspielt, erhält den Expert-Modus. Benutzt den Elefanten im Challenge-Modus auf Schwierigkeitsstufe Hard, um euch einen T-Rex zu erspielen.

Rally Cross 2

PlayStation (PAL) Cheats Viele Strecken und Fahrzeuge: Startet eine neue Saison und gebt

moobmoob als Namen ein. Noch mehr Strecken und Fahrzeuge: Startet eine neue Saison und gebt **preall** als Namen ein. (Um weitere Fahrzeuge freizuschalten, müsst ihr euch ins letzte Rennen einklinken und dort fahren.)

Und hier noch weitere Eintragungen.

Pro-Level Strecken und Fahrzeuge:

Veteran-Level und Fahrzeuge:

Oasis-Track:

Jungle-Track:

Little-Woods-Track:

Frozen-Trail-Track:

Dusty-Road-Track:

Rock-Creek-Track:

Dry-Hamps-Track:

Hillside-Track:

Weniger Erdanziehung:

Teil 1 Physik:

Teil 1 Physik rückgängig:

Weniger Kollisionsabfrage:

Unbekannt:

prebro

prevet

sisao

elgnuj

foster

nivek

mit

kcin

cire

bsirhc

airfilled

leadshot

mooney

incorporeal

nogreek



X-Games Pro Boarder

PlayStation (PAL) Strecken Strecken freischalten:

Gebt Folgendes ein: □, X, △, □, ○, ○.

R-Type Delta

PlayStation (PAL) Diverses **Levelselect:** Benutzt die Bombe mehr als

10.000mal. Zum Nachkontrollieren dürft ihr die Notes im Menü aufrufen. Habt ihr die Anzahl geschafft, erscheint eine Stage-Select-Option.

Credits:

Wer länger als drei Stunden am Stück spielt, soll die Möglichkeit haben, die Credits auf neun hochzuschrauben. Und nach sechs Stunden soll gar eine Option namens Free-Play-Modus anwählbar werden.

Power-Armor:

Um an dieses Goodie zu gelangen, müsst ihr das Spiel auf der Stufe Human und höher bewältigen. Angeblich soll dies auch funktionieren, wenn ihr das Spiel 100mal spielt. Na, wenn es nicht mehr ist!

Akuji the Heartless

PlayStation (PAL) Cheats Einige Cheats zum herzlosen Akuji, die wir im Internet entdeckten, haben

wir hier für euch aufgelistet. In unserer Testversion funktionierten diese wunderbar.

Debug-Mode: Pausiert das Spiel, haltet L2 bzw. R2 und gebt Folgendes ein: ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △, ↑, ↓, →, →.

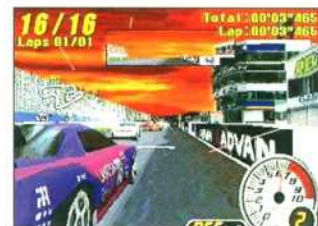
Unverwundbarkeit: Pausiert das Spiel, haltet L2 bzw. R2 und gebt Folgendes ein: →, →, ←, △, X, ↑, ○, ←.

Advan Racing

PlayStation (JAP) Strecken **Bonusstrecken:** Belegt auf allen Strecken des

STC-Mode den ersten Platz, um die HKS-VEC-, ING-CAL- und AUT-318-Strecken zu öffnen.

Belegt ihr auf allen Strecken des SSS-Mode den ersten Platz, werden die TCY-TMR- sowie die KGS-ERS-Strecken geöffnet.



Actua Soccer 3

PlayStation (PAL) Extra-Teams **Extra-Teams:** 24 zusätzliche Teams stehen in der Create-

Team-Section zur Auswahl, nachdem ihr PREM CLUBS eingeht. Um 24 Joke-Teams freizuschalten, müsst ihr euch mit TFF TEAMS eintragen.

Lucky Luke

PlayStation (PAL) Passwörter Die Daltons auf freien Fuß? Hier ein wenig Hilfe bei der

Festnahme. Gebt im Startscreen (Ocean bzw. Lucky Luke) so schnell wie möglich L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2 ein. Daraufhin erhaltet ihr im Startscreen die Möglichkeit, Unverwundbarkeit

zuzuschalten bzw. den

Startlevel festzulegen. Und

für alle diejenigen, die nur

einen Level weiterkommen

wollen, ohne zu cheaten,

hier noch die Passwörter.

(L = Lucky Luke, D = Dalton,

R = Rantanplan,

J = Jolly Jumper)

Train's Chase: DDLJ

Train: LLJR

Pueblos: DJLR

Old Mine: LJDR

Buttercut's: JJJR

Desert: RRDJ

Saloon: DDJR

Water Fall: DLLJ

Wild Ride: RDDJ

Lumbermen's: JDRR

Dalton City: JJLR



Eliminator

PlayStation (PAL) Cheats Um die Hatz durch die virtuellen Welten zu vereinfachen, haben wir für euch ein paar Cheats und Passwörter zusammengestellt. Alle Cheats werden im id-Menü eingegeben und mit ok bestätigt. Danach einfach den Level starten.

Levelcheats:

"GOTHLAND"	LEVEL 1
"HOPALONG"	LEVEL 1 BOSS
"REDWORLD"	LEVEL 2
"BERNIHOT"	LEVEL 2 BOSS
"CHEMWKRS"	LEVEL 3
"ITSCRATE"	LEVEL 3 BOSS
"INDEPTHS"	LEVEL 4
"OCTOPUSI"	LEVEL 4 BOSS
"MARSADAY"	LEVEL 5
"MEANMECH"	LEVEL 5 BOSS
"FRSTBYTE"	LEVEL 6
"FLOPPSIE"	LEVEL 6 BOSS
"INCATOMB"	LEVEL 7
"VENOMGUY"	LEVEL 7 BOSS
"DARKVOID"	LEVEL 8
"THEQUEEN"	LEVEL 8 BOSS
:"WAKYLEVL"	Geheimlevel

Bevor ihr diesen Cheat eingibt, sollten alle anderen Cheats ausgeschaltet sein. Im Geheimlevel gilt es den Bonus-Pod abzuschießen und das Ende des Levels zu erreichen. Hier könnt ihr euch dann entscheiden, ob ihr im Spiel weiter vorangeht oder euch dem Secret-Boss stellt.

Unverwundbarkeit: "CLEVALAD"

Maximaler Upgrade für die Primärwaffe: "GUNCRAZY"

Maximaler Upgrade für die sekundären Waffen: "MAXMEOUT"

Cadillac: "NEWWEELS"

Startet nach der Eingabe des Codes einen Level und kehrt danach wieder zum Auswahlmenü zurück. Hier solltet ihr nun fünf statt vier Gleiter auswählen können.

Zeitlimit: "WAITABIT"

Gebt ihr diesen Code ein, so werden euch die Zeit-Boni in den Levels immer 10 Minuten geben.

Schwierigkeitsgrad erhöhen: "TOUGHGUY"

Wer mit dem anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad von Eliminator ohne Probleme zurechtkommt, sollte mit diesem Code eine neue Herausforderung finden.

Test Drive 4x4

PlayStation (PAL) Cheats Ein paar neue Sachen zu Test Drive 4x4 flatterten bei uns herein.

Schulbus:

Einzelrennen oder Welttour anwählen und im Screen mit der Antriebsart folgenden Code eingeben:

Select gedrückt halten, dann L1, ↑, L2, ↓, ↓, L2, L2, R2.

Eiswagen:

Einzelrennen oder Welttour anwählen und im Screen mit der Antriebsart folgenden Code eingeben:

Select gedrückt halten und R2, L2, L2, ↓, ↓, L2, L2, R1.

Schwarzer Truck:

Geht wie oben beschrieben vor und gebt Folgendes ein:

Select gedrückt halten und R1, L2, L2, ↓, ↓, ↑, L2, L1.

Alle Autos und Kurse:

Gebt im Hauptmenü Folgendes ein:

Select gedrückt halten und L1, ←, L2, →, L2, ←, L1, L1.

Und für diese Codes machen wir ein Spiel aus Theos Beständen locker!



G-Police

PlayStation (PAL) Passwörter Noch ein Titel, der als Platinum erscheint. Grund genug, ein paar Passwörter in lockerer Reihenfolge hier abzdrukken.

MADGAV	DELUCS	BIONIC	STUBOMB
DOLMAN	ANDOOOO	TSLATER	THONBOY
SONAGAV	KIMBCHS	IAINTHOD	JIMMAC
ACEDUF	ANDYMAC	JONRITZ	PUGGER
]OJOGUN	YERMAN	CLAIREC	ROSSCO
WENSKI	OLLIEB	STEEBOT	CAKEBOY
SAEGGY	THEYOLK	ANGUSF	NIKNAK
MAZMAN	TONYMASH	EUANLEC	SAGLORD
DAZMAN	ANDYCROW	EDFIRE	

Ehrgeiz

PlayStation (US) Diverses Welche Charaktere tauchen auf? Geht folgendermaßen vor:



Yuffie: Bestreitet mit Cloud den Arcade-Mode.

Vincent: Hier wird mit Tifa der Arcade-Mode bestritten.

Koji Masuda: God Hand wird im Arcade-Mode genutzt.

Clair: Spielt den Arcade-Mode mit Han Deahan durch.

Django: Er taucht auf, nachdem mit

allen regulären Charakteren der Arcade-Mode bestritten wurde. Zusätzlich sollte ein neues **Opening** hinzukommen.

Destrega

PlayStation (JAP) Tipp Spielt mit einem Charakter den One-Player-Mode durch, geht danach in die Auswahl und betätigt bei dem entsprechenden Fighter die Starttaste.

Small Soldiers

PlayStation (PAL) Cheats In Small Soldiers hat man es nicht gerade einfach. Gut, dass wir das Internet haben. Gebt als Passwort Folgendes ein: ○○△△○○××. Mit diesem Passwort ignorieren euch die Gegner zunächst und ihr habt die Möglichkeit, euch an sie heranzuschleichen. Gebt ihr △△○○○○×× als Passwort ein, erhaltet ihr hingegen eine bessere Waffenausstattung.



NHL 99

PlayStation (PAL) Cheats Hier einige der Passwörter, die im knüppelharten

Eishockey-Geschehen einige nette Effekte auslösen.

BRAINY	STANLEY
BIGBIG	NHLKIDS
EAEAO	VICTORY
GIPTEA	

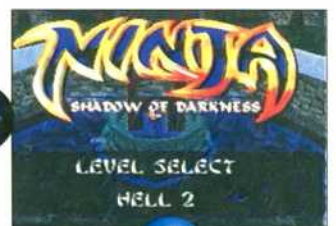


Ninja-Shadow of Darkness

PlayStation (PAL) Cheats Und es geht doch! Cheats für die deutsche Vollversion, die uns Martin Cicka aus Neuenburg zukommen ließ. (Dafür gibt es gleich einmal ein Spiel aus Theos Spende!)

Levelanwahl: Gebt im Screen, welcher euch mitteilt "Prüfe Memory-Card" (während diese Worte zu sehen sind) Folgendes ein: L2, L2, L2, R2, R2, R2. Daraufhin erscheint kurz eine Meldung auf dem Screen, die euch mitteilt, dass der Levelcheat aktiviert wurde. Zu Spielbeginn ist dann der entsprechende Level aktivierbar.

Unverwundbarkeit und Items: Pausiert und gebt flüssig Folgendes ein: L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, ○, △, □, ○, △, □. Der Ninja verwandelt sich daraufhin in ein Skelett (siehe Bilder).





Ammo Lock On Gun:
8005 6F78 000A
Zodiac aktivieren:
8007 7660 007D
Plasma Lanze aktivieren:
8007 765C 0001

Felony 11-79

Kein Schaden:
8009 CB98 0000
Unendlich Zeit:
800B 7232 012C
Zeit vergangen: 00:00:00:
800A 36CA 0000
800A 36CC 0000
800A 36CE 0000
Unendlich Geld:
8009 CB38 FFFF
8009 CB3A 00FF
Unendlich Sprit:
800B 5456 0019

Grand Theft Auto

Alle Städte geöffnet:
8002 5F2C 0001
8002 5F30 0001
8002 5F34 0001
8002 5F38 0001
8002 5F3C 0001
Keine Polizei-Aktivität:
8002 B488 0000
Unendlich Leben:
8002 B5F2 0063
Unendlich Pistolenmunition:
8002 B5FC FF00
Unendlich Maschinengewehr und Raketenwerfer:
8002 B5FE FFFF
Unendlich Flammenwerfer:
8002 B600 00FF
Gefängnisfreikarte:
8002 B606 1000

NBA Jam Tournament Edition

Home-Team-Punkte:
8007 D4D4 00xx
Away-Team-Punkte:
8007 D4D8 00xx
Kein Zeitlimit:
8007 D484 3000
Keine Shot-Clock:
8007 D470 0012

Unendlich Turbo Spieler 1:
8008 4944 002F
Unendlich Turbo Spieler 2:
8008 4C4C 002F

Pocket Fighter

Unendlich Energie Spieler 1:
301E 19C8 0096
Unendlich Energie Spieler 2:
301E 1CB0 0096

Ninja - Shadow of Darkness

Unendlich Power-ups:
8006 D024 0004
Silberschlüssel:
8006 D028 0001
Unendlich Leben:
8006 D03C 0009
Goldschlüssel:
8006 D040 0001
Unendlich Geld:
8006 D050 270F
Unendlich Bomben:
8006 D088 0009
Unendlich Energie:
8006 D0AA 0050
Unendlich Heiltrank:
8006 D0AC 0009

Oddworld: Abe's Exoddus

300 Mudokons befreit:
8007 E5EA 012C
Sofortige Übernahme (L1+L2 drücken):
D007 E660 0005
8007 E5A8 FFFF
Unendlich Wurfsteine:
D01F 389E 0008
801F 389E 0009
Keine Opfer:
8007 E5E8 0000

Psybadek

Unendlich Leben:
800A A648 6300
99 Leben besitzen:
800B 0594 0063

Rival Schools

Unendlich Energie Spieler 1:
801E FA02 00C8
Unendlich Energie Spieler 2:
801E FE02 00C8

Unendlich Extra-Power Spieler 1:
801E FC18 0949
Unendlich Extra-Power Spieler 2:
801F 0018 0949

Ridge Racer Revolution

12 Fahrzeuge:
801D E564 0028
Buggies:
801E 65DC 0028
Immer Erster:
8007 C750 0001
Alle Strecken:
801D CC14 0707
Black Lamborghini (Select + L1 drücken):
D01D D430 0104
8007 C682 000C
Black Lamborghini Kid (Select + L2 drücken):
D01D D430 0101
8007 C682 000D
White Angel (Select + R1 drücken):
D01D D430 0108
8007 C682 000E

Soul Blade

Unendlich Energie Spieler 1:
800C 0006 00F0
800C 000A 00F0
Unendlich Energie Spieler 2:
800C 2F3E 00F0
800C 2F42 00F0
Unendlich Powermoves Spieler 1:
800C 0162 0060
800C 0166 0060
Unendlich Powermoves Spieler 2:
800C 309A 0060
800C 309E 0060

Syndicate Wars

Unendlich Geld:
800E 364C E100
800E 364E 05F5

Test Drive 5

Unendlich Checkpoint-Zeit:
800A 16EC 6000
Immer erster Platz:
800A 172A 0000
Pitbull-Cup:
300A 6A70 0001



Masters-Cup:
300A 6A71 0001
Ultimate-Cup:
3009 6A72 0001
Cop-Chase-Mode:
300A 6A73 0001
Challenge-Cup:
800A 6A6E 0100

Time Commando

Unendlich Energie:
8009 788E 007E
Unendlich Zeit:
8009 1B90 57E4

TOCA

Alle Strecken:
8001 0160 FFFF
8001 0162 FFFF

Victory Boxing 2

Unendlich Power Spieler 1:
8005 232C 1914
Unendlich Gesundheit Spieler 1:
8005 232E 1912
Unendlich Power Spieler 2:
8005 27DC 1914
Unendlich Gesundheit Spieler 1:
8005 27DE 1912

Warcraft 2

Maximal Gold in den Minen:
8011 EC86 FFFF

Wild 9

Unendlich Leben:
8007 B5AC 0009
Unendlich Rig-Power:
8007 B880 03FF

Ja, ich möchte den HELP-Sammelordner für meine Mega-Fun-Tipps bestellen:

___ Stück Help-Sammelordner der Mega Fun je DM___

Gesamt DM___
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM___
o bar (Geld liegt bei)
o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Media AG
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name
Straße
PLZ, Wohnort.....
Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tipps aus der Mega Fun
- für die wichtigsten Seiten des Jahres
- für nur DM 10,- (+ DM 6,- für Versand)



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!

Metal Gear Solid



PlayStation Komplettlösung Lang erwartet und endlich erhältlich!
Der Adventure-Hammer des Jahres. Lest hier, wie ihr die Welt vor dem Untergang rettet



Nachdem ihr unerkannt das Ufer erreicht habt, müsst ihr den Agenten noch einmal ins Wasser jagen, um die Ration zu erhaschen, die hinter der Kiste versteckt ist. Geht nun wieder an Land und krabbelt unter dem Rohr durch. Lauft an die gegenüberliegende Wand und presst euch an diese, um den Wachposten im Gang zu beobachten. Wenn dieser außer Reichweite ist, verlasst ihr euer Versteck und lauft zwischen den Kisten an das obere Ende des Raumes, an dessen rechter Seite ein kleiner Gabelstapler steht. Hinter diesem versteckt ihr euch, bis der Aufzug kommt und mit ihm ein neuer Wachposten (Bild 1).



Hier findet ihr eine weitere Ration, die ihr aufnehmen solltet. Ist der Wachmann aus eurem Blickfeld verschwunden, dann hechtet ihr in den Lift, der euch zum Helikopter-Startplatz bringt.



Nach der Sequenz befindet ihr euch unmittelbar vor dem Lagerhaus in einem verschneiten Szenario. Es gibt zwei Eingänge in die Halle, wobei ihr den auf der oberen Ebene wählen solltet, da dieser schlechter bewacht wird. Doch zunächst müsst ihr euch die erste Waffe sichern, die versteckt in einem LKW liegt, der sich vor dem Landeplatz befindet (Bild 2).



Anschließend sollte sich Snake die Chaff-Grenades besorgen, die mitten auf dem Hubschrauberlandeplatz thronen. Achtet dabei auf die Kegel der Suchscheinwerfer, die die Location ausleuchten (Bild 3). Habt ihr die Goodies erhascht, so scheucht ihr Snake nach rechts an die Kisten. Hinter dem zweiten Behälter liegt übrigens eine Ration. Nun solltet ihr den ersten Stock des Gebäudes erstürmen. Vorsicht vor der Kamera, die vor der Treppe angebracht wurde (Bild 4)! Presst euch an die Wand und schleicht zum Aufgang. Hier befindet sich nur noch ein Wachmann, der



im ersten Stockwerk patrouilliert und euer Eindringen in das Lagerhaus verhindern möchte. Ihr wartet ab, bis der Gegner außer Reichweite ist, und rennt dann zum Luftschacht, in den ihr einsteigt (Bild 5).



Nachdem Solid durch den Luftschacht gekrabbelt ist und die Ration eingesammelt hat, steigt er eine Leiter hinunter und erreicht einen Gang, der sich über dem Panzer-Hangar befindet. Lauft links entlang, um die Chaff-Grenades hinter der Kiste einzusammeln. Rennt nun nach rechts und achtet dabei auf die Kamera in der Ecke. Spurtet den Gang hinunter und schleicht rechts in den Raum, in dem sich ebenfalls eine Kamera befindet. In der rechten unteren Ecke ist ein Nacht-sichtgerät angebracht, das Snake unbedingt einsammeln sollte. Verlasst nun das Zimmer und spurtet den Gang nach unten. Am Ende des Ganges befindet sich eine dritte Überwachungs-



kamera, die es erneut zu überwinden gilt, bevor ihr die Treppe nach unten benutzen dürft. Hinter der Treppe schnappt ihr euch die Munition für eure Pistole (Bild 6). Benutzt nun den Aufzug, der sich unmittelbar vor den Panzern befindet (Bild 7).



Drückt B1, und der Aufzug setzt sich in Bewegung. Verlasst anschließend den Aufzug und drückt euch an die rechte Wand. Ihr seht den DARPA-Chef, der gefangen in einer Zelle sitzt. Lauft nach unten und klettert die Leiter nach oben in das Schachtsystem, wo ihr durch jedes Gitter schauen solltet. Folgt der ersten Abzweigung nach links und holt euch die Munitionskiste. Krabbelt zurück und folgt dem Schachtsystem. Nun seht ihr zum ersten Mal Meryl, die ebenfalls in einer Zelle gefangen gehalten wird. Krabbelt weiter zum zweiten Gitter, das euer Held automatisch öffnet. Ihr befindet euch nun in der Zelle des DARPA-Chefs Donald Anderson (Bild 8), der euch erste Infos und eine Schlüsselkarte gibt, bevor er auf mysteriöse Art und Weise stirbt.



Die erste Begegnung mit Meryl

Unter dem Bett findet ihr eine weitere Ration. Verlasst die Zelle und trefft das erste Mal auf eine überaus nervöse Meryl (Bild 9), die nun eure

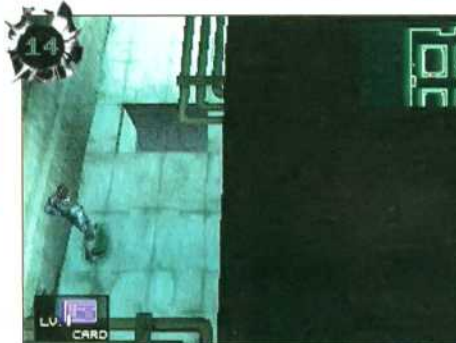


ständige Begleiterin sein wird. Tötet alle Wachen und sammelt die Rationen und die Munition ein, die die Schurken nach ihrem Ableben verlieren. Vorsicht vor den Handgranaten, die zwischenzeitlich von den Gegnern in den Raum geworfen werden! Lauft schnell in Richtung Tür, um keinen Schaden zu erleiden. Sind alle Gegner erledigt, könnt ihr dank der zuvor erhaltenen Schlüsselkarte in die Räume der Ebene eindringen (Bild 10) und die dort versteckten Goodies erhaschen (Bild 11). Spurtet anschließend zurück zum Aufzug und betätigt die B2-Taste.

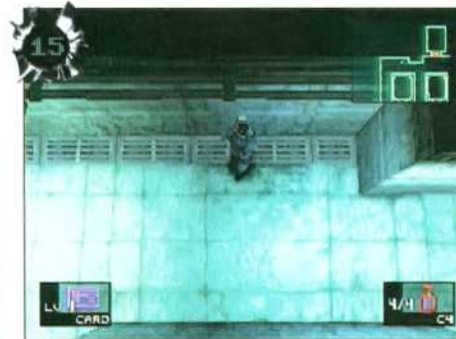


Armory

In dieser Halle befinden sich sechs Räume, von denen ihr zu Beginn drei betreten könnt. In der oberen Reihe ist dies der mittlere Raum und in der unteren Reihe dürft ihr den linken und den mittleren Raum betreten. In diesen Bereichen erhaltet ihr unter anderem wichtigen C4-Sprengstoff, den ihr dringend für ein Weiterkommen benötigt. Ihr solltet jedoch auf Fallen achten, die zwischen den Räumen angebracht wurden (Bild 12, 13, 14).



Um ein paar Boni zu ergattern, lässt sich auch die obere Wand an zwei Stellen aufsprengen (Bild 15, 16).



Um jedoch weiterzukommen, müsst ihr den C4-Sprengstoff an die aufgehellte Stelle an der Wand in der Halle links unten heften (Bild 17).



Lauft den nun freigesprengten Gang nach unten und bringt eine weitere Sprengladung an der linken Wand (Bild 18) an.



Lauft durch das Loch und befestigt ein letztes Mal C4 an der oberen Wand (Bild 19).



Revolver Ocelot

Um den Knaben (Bild 20), der Kenneth Baker gefangen hält, zu besiegen, müsst ihr eine besondere Taktik anwenden. Befestigt C4-Sprengstoff an den Wänden (Bild 21).



Lauft nun zu Ocelot, der vor euch davonrennt. Erreicht der Schurke eine Wand, an der C4-Sprengstoff heftet, löst ihr den Zünder aus und der Schurke verliert eine Menge Lebenssaft. Nachdem ihr den Kontrahenten auf diese Art und Weise erwischt habt, gibt er auf und versucht Kenneth Baker umzubringen. Jedoch vereitelt der mysteriöse Ninja diese Pläne, indem er Revolver Ocelot die Hand abschlägt. Der Recke flüchtet unter extremen Schmerzen, und von Kenneth Baker erhaltet ihr eine weitere Schlüsselkarte. Lauft nun wieder zurück in Richtung des Aufzuges. Auf dem Weg dorthin holt ihr euch noch die FA-MAS-Waffe aus einem der sechs Räume, die ihr dank der neuen Schlüsselkarte nun betreten dürft (Bild 22).



Um die Infrarot-Strahlen, die beim Durchqueren Alarm auslösen würden, in dem Raum sichtbar zu machen, müsst ihr dem Helden eine Zigarette anzünden oder benutzt doch einfach euer Nachtsichtgerät. Krabbelt nun unter den zwei Strahlen hindurch und holt euch die Waffe. Benutzt anschließend den Aufzug und kehrt zum ersten Stock zurück.

Panzer Hangar - die Zweite

Ruft Meryl über euer Funkgerät. Bis sie das Tor öffnet, solltet ihr noch einige Dinge erledigen. Öffnet die Tür auf der rechten Seite (Bild 23).



Schleicht euch hinter den Wachmann und nehmt euch den Schalldämpfer (Bild 24), mit dem eure



Pistole automatisch ausgestattet wird. Geht die Treppe hinauf und betretet die Räume, zu denen ihr zuvor noch keinen Zugang hattet. Hier erhaltet ihr einen großen Karton, einen Minen-Detektor und Chaff-Grenades. Geht nun zurück in die Halle und schleicht durch das Tor, das von Meryl geöffnet wurde. Setzt zuvor euer Nachtsichtgerät (Bild 25) auf, um die Infrarotstrahlen zu erkennen, die ihr durch geschicktes Durchkrabbeln überwindet.



Vulcan Raven

(Bild 26) Sobald ihr die Lagerhalle verlasst, solltet ihr den Minen-Detektor aktivieren, der euch Tretminen auf dem Kartenausschnitt anzeigt (Bild 27). Wenn Raven erscheint, müsst ihr euch ducken und in Richtung des Schurken robben. Habt ihr den Panzer erreicht, werft ihr mit Granaten auf den Turm des Fahrzeugs. Lauft immer um das Vehikel herum, um nicht von dessen Geschossen getroffen zu werden. Sollten euch die Wurfgeschosse ausgehen, so sucht an der rechten und der linken Seite der Location nach neuen Todmachern. Nachdem ihr den Fahrer geplättet habt, erreicht ihr automatisch den nächsten Schauplatz.

Atomwaffenlader

Lauft den Gang links entlang, um eine Ration zu erhaschen. Hetzt zurück, lauft nach vorne und krabbelt unter dem Tor hindurch. Im nächsten Raum sollte Solid niemals mit Waffengewalt agieren, da in diesem Bereich die nuklearen Sprengköpfe gelagert werden. Nutzt den Karton (Bild 28), um von den Wachmännern nicht entdeckt zu werden.

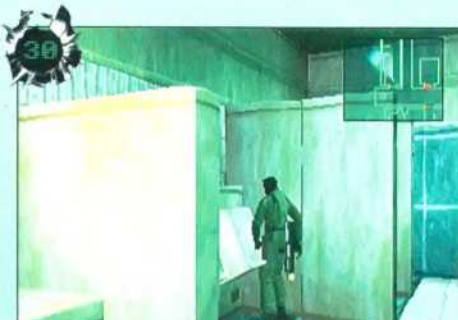


Am Ende des Raumes geht es dann die Treppe hinauf und schnell zum Aufzug (Bild 29), in dem ihr den B1-Knopf betätigt solltet.



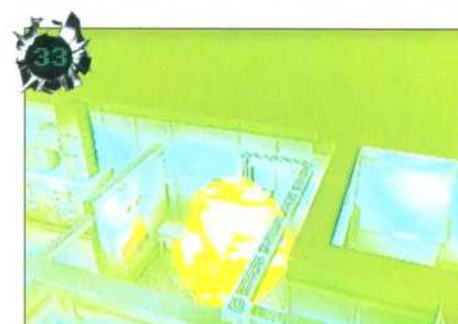
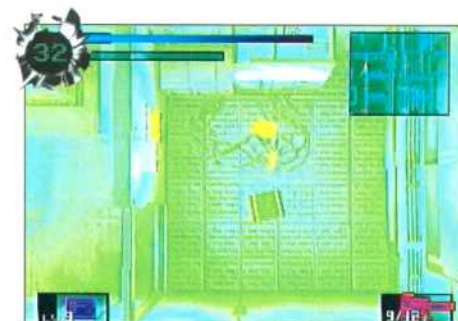
Nuka Building 1

Geht zur Toilette ganz links und tötet den Wachmann (Bild 30), damit er zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr stört. Verlasst das Örtchen und lauft in die Büroräume. Dort angekommen, erledigt ihr einen weiteren Wachmann. Holt euch nun den Nikita-Launcher und die dazugehörige Munition (Bild 31). Nun ab in den Fahrstuhl und nichts wie in das zweite Untergeschoss (B2).



Stromausfall

Presst Solid an die rechte Wand, um Otacon zu sehen. Nun lauft ihr zurück und geht durch die Tür in der Mitte. Lauft durch die zweite Tür und feuert eine Nikita-Rakete ab. Steuert sie nach unten, dann nach links, dann nach rechts durch die Büroräume, in denen mehrere Kameras mit Selbstschussanlagen an der rechten Wand ange-



bracht wurden. Fliegt direkt unter diesen durch und am Ende des Raumes durch die Tür, hinter der ihr nach rechts abbiegt, um den Raum zu erreichen, in dem sich der Stromkasten befindet (Bild 32). Habt ihr diesen zerstört (Bild 33), so dürft ihr ungefährdet über den metallenen Untergrund laufen. Spurtet nach unten und holt euch die Gasmaske, die sich im letzten Raum (Vorsicht Kamera!) rechts befindet. Verlasst den Raum und lauft nach rechts in den Gang. Gebt Acht, denn vor der nächsten Tür hängt eine Kamera mit Selbstschussanlagen. Im dahinterliegenden Raum erst einmal tief durchschnaufen...





Der Ninja (Bild 34) ist ein harter Bursche, der nur mit Faustschlägen zu erledigen ist. Von euch abgefeuerte Schüsse wehrt er gekonnt ab. Ihr solltet stets in Bewegung bleiben und im richtigen Moment zuschlagen. Nach einigen Treffern schaltet der Bösewicht seinen Stealth-Generator ein und wird unsichtbar. Nutzt jetzt euer Nachtsichtgerät, um den Schurken im Raum zu finden. Außerdem solltet ihr nach der Munition und der Ration, die im Büro versteckt sind, Ausschau halten (Bild 35, 36).



Nach dieser Sequenz geht es zurück zum Aufzug, mit dem ihr wieder in das erste Untergeschoss düst (B1).



(Bild 39) Geht in das Büro und tötet den Wachmann, der auf der rechten Seite patrouilliert. Auch den zweiten Gegner müsst ihr attackieren, jedoch nicht töten, da es sich um Meryl handelt. Verlasst nun den Raum und lauft nach rechts zum Damen-WC (Bild 37), in dem sich Meryl befindet. Ihr erhaltet die Level-5-Schlüsselkarte und lauft in den Raum, der sich links neben dem Aufzug (Bild 38) befindet. Hier begegnet euch Psycho Mantis, der dank seiner telepathischen Kräfte Herr über Meryls Sinne geworden ist. Werft eine Stun-Grenade, um Meryl aus ihrer Hypnose zu erwecken. Da Mantis die linke Gehirnhälfte des Helden überwacht, solltet ihr den Controller in den zweiten Port stecken. Nun ist Psycho sehr leicht zu erledigen. Nach ein paar Treffern hypnotisiert der Schurke Meryl erneut. Wieder gilt es, eine Stun-Grenade zu werfen. Wirft Mantis mit Möbelstücken nach euch, müsst ihr euch ducken, um den Geschossen zu entgehen. Ist der Widersacher erledigt, so verlasst ihr den Raum durch die Geheimgtür, die Psycho für euch geöffnet hat. Sammelt die Goodies im nächsten Raum ein und lauft durch die Tür.



(Bild 41) Nachdem ihr das Lagerhaus verlassen habt, lauft ihr den Gang nach links und rennt die erste Abzweigung nach oben. Kriecht durch das Loch in der Wand und nehmt euch vor den Wölfen in Acht, die zahlreich durch den Schnee stapfen. Lauft nun in die Höhle, in der ihr auf der rechten Seite einen Durchgang im Gemäuer findet, durch den ihr hindurch krabbelt. Ihr erreicht einen Raum, in dem ihr auf Meryl trifft. Öffnet das Tor und folgt Meryls Fußspuren (Bild 40), da es in diesem Bereich vor Minen nur so wimmelt.



Plötzlich wird Meryl von einem gezielten Schuss getroffen und bricht zusammen. Ihr lauft zurück zum Tank-Hangar und nutzt dort den Aufzug, um zur Ebene B2 zu kommen. Dort schnappt ihr euch die Sniper-Rifle (PSG1) und rennt zu Meryl zurück. Erledigt Sniper Wolf mit ein paar gezielten Schüssen (Bild 42)! Ihr solltet zuvor das Medikament Diazepam einnehmen, um euren Pulsschlag zu senken. Anschließend lauft ihr zum Tor an der rechten Seite, wo Solid von FOXHOUND-Schergen gefangen genommen wird.



(Bild 43) Während der Tortur müsst ihr die Kreis-Taste drücken. Ein kleiner Tipp: Nutzt einen Controller mit Auto-Fire-Funktion! Dreimal werdet ihr von Ocelot gequält, bis euch der Revolverheld einsperren lässt (Bild 44). Doch bereits nach kurzer Zeit werdet ihr erneut in die Folterkammer verschleppt, und ein weiteres Mal gilt es, die tödlichen Qualen zu überstehen. Ihr landet wieder in der Zelle. Nach einigen Minuten erscheint Otacon, der euch unter anderem eine Level-6-Schlüsselkarte gibt. Dann solltet ihr unter das Bett kriechen. Da der Wachmann euch in der Zelle nicht entdecken kann, denkt er, dass ihr flüchten konntet. Er öffnet die Tür und betritt die Zelle. Nutzt die Chance und überwältigt den Recken in diesem Augenblick.



Lauft nun in die Folterkammer zurück und greift euch die rote Kiste, um euer Inventar zurückzu-erhalten (Bild 45). Kriecht nun unter der Kamera hindurch und verlasst den Raum durch die Tür auf der rechten Seite. Nun nichts wie in den Aufzug und hoch in den ersten Stock (Tank-Hangar). Laft nun zurück in die Location, in der ihr Sniper Wolf das erste Mal begegnet seid (sammelt die Goodies an den Seiten des Ganges und auf dem Steg, auf dem die Scharfschützin auf euch geschossen hat, ein). Mit Hilfe der Level-6-Schlüsselkarte lässt sich nun die Tür öffnen, vor der euch zuvor die FOXHOUND-Schergen überwältigt haben. Auf dem langen Weg werdet ihr informiert, dass sich eine Zeitbombe in eurem Inventar befindet, von der ihr euch umgehend verabschieden solltet (mit der Kreis-Taste lässt sich der Gegenstand aus dem Inventar entfernen).



Laft nach rechts, sammelt die Ration ein und öffnet die Tür, hinter der ihr den Stinger Launcher samt Munition findet (Bild 49). Bewaffnet euch mit der neuen Wumme und geht durch die untere Tür.



Laft den Gang herunter, sammelt die Munition ein und öffnet die Tür. Während Alarm ausgelöst wird, müsst ihr euch die beiden Kisten schnappen, in denen sich ein Seil und Stun-Grenades befinden (Bild 46).



Laft nun nach rechts und nutzt die Treppen, die nach unten führen. Sobald ihr an die Stelle kommt, an der die Stufen zerstört sind (Bild 50),



Die herbeieilenden Wachen sollten nun mit den Stun-Grenades geblendet werden, während ihr schleunigst durch die untere Tür rennt. Spurtet das Treppenhaus hinauf und werft unentwegt Stun-Grenades. Dabei dürft ihr nicht vergessen die zahlreich verstreuten Goodies auf eurem langen Weg einzusammeln. Klettert die Leiter hinauf und verlasst den Turm durch die Tür. Nun befindet sich Snake auf dem Dach vor einer Satellitenanlage, die von einem heranraschenden Hubschrauber zerstört wird, sobald ihr euch der Schüssel nähert. Kein Geringerer als Liquid Snake steuert das fliegende Ungetüm, vor dem ihr euch mit Hilfe des Seils in Sicherheit bringen solltet (Bild 47).



wendet ihr und eilt zurück. Geht jedoch nicht durch die Tür, aus der ihr gekommen seid, sondern folgt dem Weg, der nach unten führt (Bild 51). Nachdem ihr mit Otacon gesprochen



habt, solltet ihr die Treppen nach oben laufen. In jeder Etage befindet sich eine Überwachungskamera, die mit einer Selbstschussanlage ausgestattet ist. Werft Chaff-Grenades, um die Elektronik der künstlichen Augen zu stören (Bild 52). Seid ihr oben angekommen, sammelt ihr erstmal die Munition und die Ration ein. Klettert die Leiter hinauf und öffnet die Tür. Auf dem Dach des Gebäudes werdet ihr von Liquid Snake und seinem Militärhubschrauber empfangen. Stellt euch auf das Podest und feuert Raketen auf den Widersacher (Bild 53, 54). Nach etwa 15 Treffern verabschiedet sich der Bösewicht mit einem kräftigen Feuerwerk (Bild 55).

Danach rennt ihr ins Gebäude zurück und nehmt die Treppen nach unten. Steigt nun in den Aufzug und fahrt in den ersten Stock. Vorsicht! Dort trifft ihr auf vier Soldaten, die mit einem Stealth-Generator ausgerüstet sind. Ballert sie ab, sammelt die Goodies ein und verlasst den Aufzug. Laft nach rechts und öffnet die untere Tür (Bild 56). Laft nun durch die Korridore, sammelt alle Goodies ein und achtet auf die Kameras.



Schützenfest

Ihr verlasst die Lagerhalle und werdet zum zweiten Mal von Sniper Wolf überrascht. Sucht sie hinter den Bäumen, die an der gegenüberliegenden Seite stehen (Bild 57).



Ein kleiner Tipp: Mit dem Nikita-Raketenwerfer beseitigt ihr die sexy Scharfschützin wesentlich einfacher und schneller. Lediglich ein gutes Versteck ist dazu vonnöten. Nachdem ihr alle Level-6-Räume nach Goodies durchsucht habt (Achtung: Sie sind vermint oder werden stark bewacht!), lauft ihr in das mittlere Gebäude (Bild 58) und greift nach den Goodies hinter den Kisten. Stieft nun die Treppe hinunter. Glückwunsch, ihr habt die erste CD gemeistert...



Brücken-Trick

Die erste Wache erledigt ihr mit ein paar gezielten Schüssen aus eurer Socom-Wumme (Bild 59).



Lauft anschließend nach links über die längere der beiden Brücken und drückt euch an die Wand am Ende des Steges. Schleicht nun nach links über den dünnen Steg und duckt euch vor dem Kran (Bild 60).



So erreicht ihr die zweite Brücke unbeschadet, von der aus ihr eine Treppe, die in den unteren Bereich der Location führt, erreicht. Erledigt auch die zweite Wache mit ein paar gezielten Schüssen. Sammelt die Munition und die Ration ein, die sich unter der Brücke befinden, und weiter geht es durch den Durchgang südlich der Brücke (Bild 61).



Hier findet ihr eine Body-Armor und Munition (Vorsicht vor den Dampf-Strahlen). Jetzt verlasst ihr den Raum und geht durch das Tor im Norden.

Carao Elevator

Alles, was ihr hier zu tun habt, ist auf den Aufzug zu warten, der sich im Norden befindet. Steigt auf den Lastaufzug und aktiviert den Schalter auf der rechten Seite. Unglücklicherweise seid ihr nicht alleine, denn drei Wachen erschweren euch die Fahrt ins Ungewisse. Tötet diese und verlasst die Plattform, um auf der rechten Seite den nächsten Aufzug zu erhaschen. Jedoch wimmelt es dort vor Raben, die unserem Helden an die Wäsche wollen. Ducken verhindert das vorzeitige Ableben der Spielfigur. Nachdem der Aufzug sein Ziel erreicht hat, sammelt ihr den Sprengstoff, die Ration und die Munition ein, die an den Seitenrändern liegen. Lauft dann durch das Tor im Norden.

Eisiger Zweikampf

(Bild 62) Ihr trefft nun zum zweiten Mal auf Raven, der euch mit einer riesigen Wumme bedroht. Es gibt zwei Wege, das Ungetüm zu besiegen. Zum einen könnt ihr den Aggressor mit eurem Stinger-Raketenwerfer bekämpfen. Ihr solltet dazu den Hünen von hinten aus der Deckung heraus angreifen. Zum anderen besteht die Möglichkeit, Raven mit Hilfe des Nikita-Raketenwerfers ungefährdet aus der Deckung zu bekämpfen (Bild 63). Laft nun durch den Ausgang im Norden.



Auf dem Weg zu Rex

In der nachfolgenden Passage müsst ihr auf die Fallen achten, die sich im Boden befinden (Bild 64). Außerdem solltet ihr die Chaff-Grenades nutzen, um die Überwachungskameras zu überwinden. Nachdem ihr euch auf der linken Seite die Goodies geschnappt habt, verlasst ihr die Halle durch den Ausgang im Norden und folgt dem Pfad. Ihr trefft zum ersten Mal auf Rex, der sich in einer riesigen Halle befindet (Bild 65). Laft nun Ungetüm und klettert die Leiter an der rechten Seite hinauf. Rennt nun nach links, um die nächste Leiter zu nutzen, die euch zu einem weiteren Aufstieg führt, den ihr nutzt, um auf die





andere Seite des Kolosses zu gelangen. Ihr folgt nun dem Pfad, sammelt die Goodies ein und erledigt den Wachmann. Ihr gelangt an eine Treppe, die ihr nutzt, um in den nächsten Raum zu gelangen. Nach der Sequenz gilt es die Key-Card zu finden, die dem Helden aus der Hand geschossen wurde. Lauft dazu den Weg zurück und sucht im Wasser unter Rex nach dem Schlüssel (Bild 66).



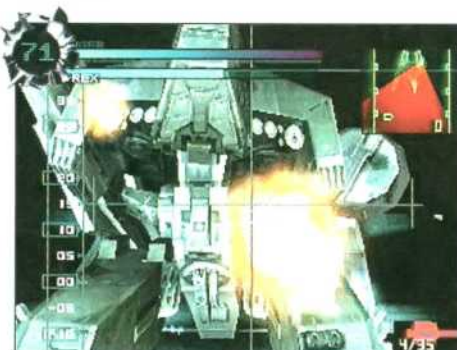
Solltet ihr dabei versehentlich eine Bombe einsammeln, so werft diese aus eurem Inventar. Solltet ihr die Karte nicht finden, besteht immer noch die Möglichkeit, dass eine der Wasser-ratten das gute Stück verschluckt hat. Diese gilt es nun zu finden und zu erledigen, um die Karte zurückzugewinnen. Habt ihr das wichtige Inventar endlich eingesammelt, müsst ihr zurück zur Kommandozentrale wetzen, in der ihr zuvor Liquid Snake und Ocelot belauscht habt. Dort angekommen, werft ihr eine Chaff-Grenade, um die Kamera zu überlisten. Bewaffnet euch nun mit der Schlüsselkarte und schiebt diese in den linken Computer (Bild 67).



Geht nun zurück zum Warehouse, wo ihr Vulcan Raven erledigt habt. Lauft ein wenig herum, und die Karte ändert automatisch ihre Farbe (schaut in euer Inventar!) (Bild 68). Eilt nun zurück in die Kommandozentrale, werft eine Störgranate und steckt die Karte in den mittleren Computer (Bild 70). Spurtet zurück in den Raum, in dem sich die beiden Brücken befinden (Bild 69). Achtet auf Minen und Selbstschussanlagen,



die euch euer Unterfangen, den Blast-Furnace-Raum zu erreichen, erschweren. Hastet nun ein drittes Mal zur Kommandozentrale und schiebt die Karte in den rechten Computer. Nach der Sequenz strömt Gas in den mittlerweile verschlossenen Raum. Ruft Otacon, der euch sogleich aus der Gefahr rettet. Wenn ihr die Zentrale verlassen habt, solltet ihr nach rechts laufen, um euren Bruder zu sprechen. Anschließend kommt es zum großen Showdown zwischen Snake und Metal Gear Rex. Werft Chaff-Grenades und ballert mit Stinger-Raketen (Bild 71).



Nachdem der Ninja getötet wurde, greift euch Metal Gear Rex ein zweites Mal an. Wieder gilt es, das Ungetüm mit Stinger-Raketen zu beschießen und endgültig zu vernichten.



Leider konntet ihr Liquid Snake nicht ausschalten, so dass es zu einem Faustkampf zwischen den beiden Brüdern kommt. Ihr habt lediglich drei Minuten Zeit, den Widersacher von der Plattform zu schlagen. Ist dieser erledigt, trifft ihr auf Meryl, mit der ihr das Gebäude innerhalb von zehn Minuten verlassen müsst. Während

Meryl nach Schlüsseln für ein Auto sucht, schießt ihr die heranstürmenden Gegner ab. Nachdem die smarte Lady ein Fahrzeug flottgemacht hat, schießt ihr mit dem MG des Jeeps auf die Wachmänner, die eure Flucht verhindern wollen. Feuert auf die Fässer, die hierdurch explodieren und ein riesiges Loch in die Absperrung reißen, durch die Meryl das Fahrzeug scheidet. Im weiteren Verlauf der Fahrt müsst ihr nochmals auf Wachmänner und Fässer schießen (Bild 72).



Noch habt ihr das Abenteuer aber nicht bestanden, denn Liquid Snake jagt euch durch die Tunnelsysteme (Bild 73).



Habt ihr ihn mit ein paar gezielten Schüssen erledigt, erwartet euch ein stimmungsvoller Abspann. Von Meryl erhaltet ihr ein Bandana, mit dessen Hilfe eure Waffen beim nochmaligen Durchzocken des Abenteuers über unendliche Munitionsreserven verfügen. Last but not least noch eine kleine Anmerkung zum Abschluss des Abenteuers: Es existiert ein alternatives Ende, in dem ihr die letzten Aufgaben gemeinsam mit Otacon erlebt. Von ihm erhaltet ihr statt dem Bandana-Goodie den Stealth-Generator (Bild 74).



Auftrag erfüllt...





Ich wollt,
ich wär' ein
Mario.

Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die

genialsten Strategien, geheimsten Kniffe

und hilfreichsten Tips und Tricks kennt,

kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes

und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE –

dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem:

umfangreiche Tests, News und Previews der

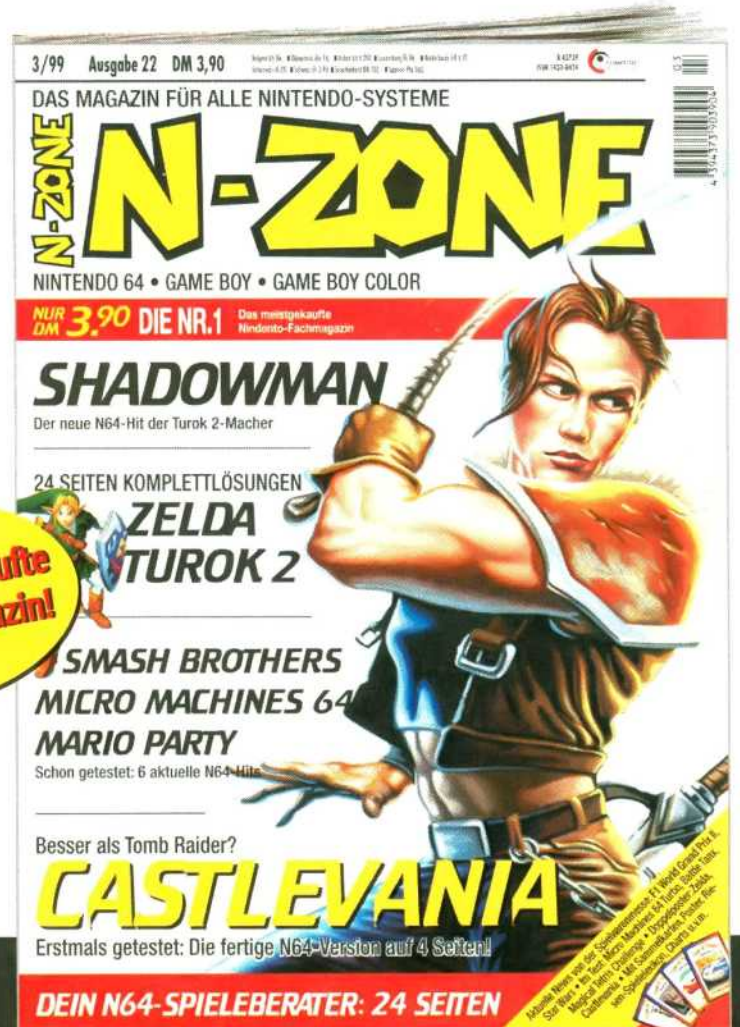
aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen:

das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke

Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis?

Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!



Populous 3

The Beginning

PlayStation Komplettlösung Teil 1 Bullfrogs Echtzeit-Strategie-Hit beherbergt einige Schwierigkeiten für virtuelle Gottheiten. Unser erster Teil der Komplettlösung soll euch helfen, Herr über das Sonnensystem zu werden

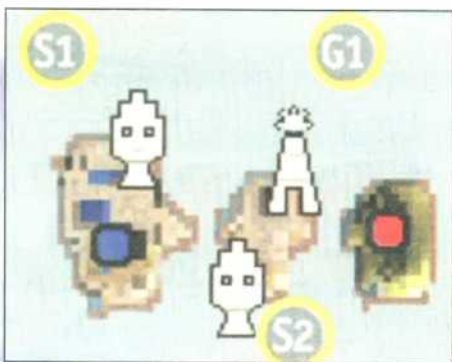
Mission 1

1 gegnerischer Stamm

Holt euch mit der Schamanin die Brücken- und Blitz-Zauber-Sprüche von den Steinköpfen und betet anschließend vor der Gruft. Dann gilt es, eine Kriegerhütte zu bauen und mindestens zehn Krieger auszubilden. Greift nun den gegnerischen Stamm an. Mit dem Blitz-Zauber ist die gegnerische Schamanin schnell beseitigt.



Legende:
S1 – unbegrenzter Bonuszauber Brücke
S2 – 4 x Bonuszauber Blitz
G1 – neuer Gebäudetyp: Kriegerhütte



Mission 2

1 gegnerischer Stamm

Lauft mit der Schamanin auf die Anhöhe (1) und greift von dort mit eurem Wirbelsturm-Zauber



das gegnerische Dorf an. Zusätzlich solltet ihr zehn Krieger als Verstärkung mitschicken.

Legende:
S1 – 3 x Bonuszauber Wirbelsturm
T1 – Brücke zu S1
G1 – neuer Zauber: Insektenplage



Mission 3

1 gegnerischer Stamm

Lauft mit der Schamanin zum Totempfahl und erforscht anschließend die Gruft des Wissens. Bildet nun jeweils sechs Krieger und Priester aus und zerstört die Siedlung der Chumara.



Legende:
T1 – direkter Weg zu G1
G1 – neuer Gebäudetyp: Tempel



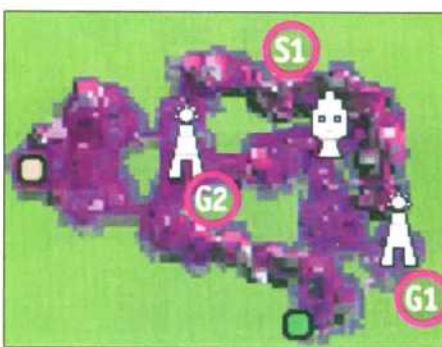
Mission 4

1 gegnerischer Stamm

Erforscht zunächst die Artefakte in unmittelbarer Nähe. Bildet dann Priester aus, die eure Schamanin zur zweiten Gruft (G2) des Wissens begleiten. Anschließend solltet ihr euren Gegner mit Priestern und Kriegern angreifen und die feindliche Schamanin mit Blitzschlägen attackieren.



Legende:
S1 – 4 x Bonuszauber Bekehren
G1 – neuer Gebäudetyp: Wachturm
G2 – neuer Zauber: Blitz



Mission 5

1 gegnerischer Stamm

Erforscht den Steinkopf (S1), damit die Schamanin vom Wachturm aus die Eingeborenen auf der Insel bekehren kann. Ihr erhaltet durch den Totem (T2) ein Boot, mit dem ihr auf die Nachbarinsel (1) übersetzt. Bildet vier Priester aus und schickt sie zusammen mit der Schamanin in die Nähe des Gargoyles (3). Nutzt dazu ein Boot, das euch in diese Region bringen kann. Benutzt nun die Insektenplage und die Blitze, um für Unruhe im Dorf des Gegners zu sorgen. Dies solltet ihr bereits von See aus tun, um



einen Überraschungsangriff zu starten. Sind die gegnerischen Priester ausgeschaltet, habt ihr ein Leichtes mit den wenigen feindlichen Truppen. Ruft nun den Todesengel herbei.



Legende:
 S1 – 3 x Bonuszauber Bekehrung
 S2 – 2 x Bonuszauber Brücke
 T1 – Boot
 T2 – Landverbindung zu einer Insel (1)
 T3 – Landverbindung zu einer Insel (2)



Mission 6

2 gegnerische Stämme

Bildet Priester aus und wartet auf das Entstehen der Landverbindung (1) zum Lager der Matak. Der Steinkopf, der von feindlichen Truppen bewacht wird, sollte mit Sumpffeldern umlagert werden, damit eure Schamanin das Monument in Ruhe anbeten kann.

Ihr erhaltet den wichtigen Hypnose-Zauber, durch den ihr gegnerischen Einheiten befehlt, den Totempfahl anzubeten (T1), welcher die zweite Landverbindung (2) herstellt. Mit Wohlgefallen schaut ihr nun zu, wie sich eure Gegner bekriegen. Diesen Zeitraum solltet ihr nutzen, Truppen auszubilden, um

anschließend die stark geschwächten Gegner zu vernichten.



Legende:
 S1 – 3 x Bonuszauber Sumpf
 S2 – 3 x Bonuszauber Hypnose
 S3 – 1 x Bonuszauber Feuerregen
 T1 – lässt Brücke bei (2) entstehen
 G1 – neuer Zauber: Bekehren
 G2 – neuer Zauber: Brücke



Mission 7

1 gegnerischer Stamm

Direkt gegenüber der Insel mit dem versteinerten Kopf (S1) baut ihr euer Dorf auf. Nun solltet ihr den Brückenbau-Spruch anwenden, um den Kopf zu erreichen. Bildet nun jeweils 20 Krieger und Priester aus. Wendet den Erosions-Zauber an, wenn die Schamanin der Chumara eine Landverbindung zwischen den beiden Inseln herstellt.



Greift nun die Siedlung der Chumara von der Steinkopf-Insel aus an.



Legende:
 S1 – 2 x Bonuszauber Erosion
 G1 – neuer Zauber: Unsichtbarkeit

Mission 8

1 gegnerischer Stamm

Lauft mit der Schamanin in westliche Richtung bis zum Rand des Hügels, der die beiden Siedlungen trennt (Bild 1). Dank des Brückenspruchs geht's dann unerkannt zur Gruft des Wissens.

Errichtet eine Feuerkriegerhütte und bildet 20 Feuerkrieger und zehn Priester aus.

Macht nun die Priester unsichtbar und bewegt sie auf die Anhöhe. Nun bekehren sie die gegnerischen Truppen, während eure Feuerkrieger gefahrlos nachrücken.

Von der Anhöhe aus kann eure Schamanin nun das Dorf des Gegners mit ihren Zaubersprüchen attackieren (Bild 2). Zusätzlich solltet ihr einige Feuerkrieger um sie herum postieren, die die Gottheit vor lästigen Angriffen des Gegners schützen.



Legende:
 S1 – 3 x Bonuszauber Magischer Schild
 S2 – 4 x Bonuszauber Wirbelsturm
 G1 – neuer Gebäudetyp: Feuerkriegerhütte



Mission 9

1 gegnerischer Stamm

Erkundet mit der Schamanin die Insel und baut gleichzeitig eine Siedlung auf. Betet die beiden Steinköpfe an und bekehrt die Eingeborenen. Auf den Anhöhen sollten Wachtürme errichtet werden, die mit Feuerkrieger besetzt werden. Auch am Ufer müsst ihr Wachposten aufstellen. Benutzt den Brückenspruch, um die Meerenge (2) zwischen den Inseln passierbar zu machen. Schickt nun 20 Priester und Feuerkrieger in Richtung des Lagers eures Gegners. Nutzt die Insektenplage und den Blitz-Zauber, um die Übermacht des Feindes zu verringern. Die finale Zerstörung des feindlichen Lagers sollte nun durch den Erdbeben-Spruch erfolgen.



Legende:

- S1 – 2 x Bonuszauber Wirbelsturm
- S2 – 1 x Bonuszauber Erdbeben
- S3 – 1 x Bonuszauber Vulkan
- T1 – An dieser Stelle betet der Gegner und schafft eine Landverbindung (1).
- G1 – neuer Gebäudetyp: Bootshaus



Mission 10

1 gegnerischer Stamm

Ladet euren Blitz-Zauber auf. Setzt mit der Schamanin und den Priestern auf die Insel über und betet den Totempfahl (T1) an. Besetzt die Siedlung, die aus dem Meer aufsteigt (1), und bildet Priester aus, die ihr unsichtbar zaubert und zu den Matak schickt (2). Die Gottesmänner bekehren den Feind und beten anschließend den Totempfahl (T2) an.



Legende:

- T1 – Eine Siedlung (1) taucht aus den Fluten auf.
- T2 – Die Siedlung des Gegners versinkt im Meer.



Mission 11

2 gegnerische Stämme

Baut drei Hütten und einen Tempel, in dem ihr zuvor bekehrte Eingeborene zu Priestern ausbildet.

Bewegt die Priester und die Schamanin auf die Anhöhe vor die Matak-Siedlung. Setzt nun euren Sumpf-Zauber ein, um die heranstürmenden Einheiten zu beseitigen.

Macht nun einige Priester unsichtbar und bekehrt die Feuerkrieger des Feindes, mit denen ihr die Hütten im Umkreis vernichtet.

Baut einen Turm auf dem Hügel (1) und besetzt ihn mit der Schamanin, wodurch sie beinahe die gesamte Siedlung mit ihren Zaubersprüchen erreicht. Bekämpft die gegnerische Schamanin mit eurem Blitz-Zauber.

Nachdem die Matak besiegt wurden, solltet ihr eure Siedlung ausbauen und Wachtürme zum Schutz eures Stammes bauen.

Stellt eine Landverbindung mit der Insel des zweiten Steinkopfes (S2) her und sichert diesen mit Türmen auf den Hügelkuppen.

Marschiert in Richtung der Chumara und vernichtet die feindlichen Truppenansammlungen mit Sumpfgebieten.

Legende:

- S1 – 3 x Bonuszauber Sumpf
- S2 – 3 x Bonuszauber Land ebnet
- G1 – neuer Zauber: Sumpf
- G2 – neuer Zauber: Hynose



Mission 12

3 gegnerische Stämme

Es gilt, sofort einen Tempel und ein Bootshaus zu errichten. Setzt sie anschließend mit vier Priestern und der Schamanin zur Gruft (G1) der Chumara, um eine Spionhütte erbauen zu können.

Ladet nun euren Sumpf-Zauber zweimal auf und landet mit gleicher Besetzung vor der Gruft der Matak (G2). Heranstürmende Einheiten des Gegners versinken im Sumpf, während ihr den Zauber der Erosion erlangt.

Gleiche Taktik wie zuvor wird bei der Einnahme der dritten Gruft (G3) angewandt. So erhaltet ihr den Wirbelsturm-Zauber.

Bildet Priester und Feuerkrieger aus und setzt mit vier Booten zu den Matak über, die dank der Truppen schnell besiegt sind.

Baut nun eine Brücke zu den Chumara (1) und erobert auch deren Basis.

Jetzt solltet ihr 30 Priester ausbilden und die gleiche Anzahl von Feuerkrieger, die den Dakini mächtig einheizen. Die Schamanin unterstützt eure Truppen mit Wirbelsturm- und Sumpf-Zauber.

Legende:

- G1 – neues Gebäude: Spionhütte
- G2 – neuer Zauber: Erosion
- G3 – neuer Zauber: Wirbelsturm





Zelda

Ocarina of Time

Nintendo 64 Nachschlag Ganondorf ist besiegt und die Bewohner Hyrules können wieder ruhig schlafen. Nach getaner Arbeit sollte man es sich nicht nehmen lassen, einige der witzigen Einfälle des Spiels zu entdecken

Hitchcocks Vogel lassen grüßen

Attackiert einmal eines der Hühner in Kakariko mit einigen Schwertschlägen, worauf dieses in einer lustigen Cutscene Verstärkung anfordert. Mit der erschienenen Vogelarmee könnt ihr im einfachsten Fall fertig werden, wenn ihr den entsprechenden Abschnitt feige verlasst.

Erste Hilfe

Habt ihr euch schon einmal gewundert, wozu die Steinblöcke, die nach einem Schwertstreich die Zeit verraten, außerdem noch gut sind. Dann stellt euch doch mal vor einen und spielt für ihn Zeldas Schlaflied. Siehe da, er spuckt eine rote Fee aus, die ihr in eine leere Flasche sperren solltet. Weiterhin lassen sich den Steinen mit Hilfe der Maske der Wahrheit interessante Neuigkeiten entlocken.



Der Geisterhändler

Als erwachsener Link solltet ihr im Wachhaus, direkt hinter der Zugbrücke der Stadt Hyrule, vorbeischaun. Der mysteriöse Geisterhändler schreibt euch für jeden gefangenen Geist Punkte gut und belohnt euch nach 1000 Punkten mit einer Flasche.

Ocarina-Spiel für Fortgeschrittene

Um etwas klangvollere Melodien aus der Ocarina

hervorzulocken, solltet ihr folgende Kunstgriffe beherrsigen. Spielt ihr Töne bei gleichzeitig gedrückter Z-Taste, klingen sie weicher. Die R-Taste lässt die Töne wiederum schärfer erscheinen. Mittels des Steuerkreuzes lassen sich zusätzlich verschnörkelte, vibrierende Laute erzeugen. Die Lieder des Spiels werden so zwar selten akzeptiert, einfallsreichen Eigenkompositionen steht jedoch nichts mehr im Wege.

Tod und Wiedergeburt eines Wegweisers

Wer hat nicht schon einmal seine Wut an einem der harmlosen Holzschilder ausgelassen und es mit Schwertschlägen zersäbelt. Für diejenigen, die es danach bereuen, sei erwähnt, dass sich die böse Tat durch Zeldas Schlaflied ungeschehen machen lässt.

Einige Goldskullulas gefällig?

Unter einigen Steinen krabbeln einige Käfer hervor, die ihr in einer Flasche einfangen könnt. Doch was soll man bloß mit den Insekten anfangen? Sucht euch einfach eines der Löcher, in das ihr als junger Link eine magische Bohne pflanzen würdet, und lasst das Krabbelvieh darin verschwinden.

Das Vogelscheuchen-Lied

Besucht als junger Link die beiden Vogelscheuchen, die am Ufer des Hylia-Sees zu finden sind, und spielt der linken ein selbst erdachtes Lied. Trällert dieselbe Melodie auch der rechten vor und kehrt als erwachsener Held zurück. Wenn ihr nun der ersten Vogelscheuche erneut ein Ständchen gebt, lehrt sie euch das Vogelscheuchen-Lied.

Freie Milch für alle

Von Talon, dem Besitzer der Lon-Lon-Farm, könnt ihr als junger Link jederzeit gegen 30 Rubine frische Milch kaufen. Kostenlos erhaltet ihr sie jedoch, wenn ihr eine Kuh findet und sie mit Hilfe von Eponas Lied zum Melken bewegt. Als erste Anlaufstelle könnte der Stall am südlichen Ende der Lon-Lon-Farm dienen.

Das Geheimnis der Schmetterlinge

Gerüchte besagen, dass die zahlreichen Schmetterlinge, die zu Zeiten des jungen Link das Dorf Korkiri bevölkern, durch einen Deku-Stab in rote

Feen verzaubert werden können.

Längster Tauchgang

Um die Goldschuppe zu ergattern, die es euch ermöglicht, sage und schreibe neun Sekunden unter Wasser zu bleiben, müsst ihr als erwachsener Link zum Fischteich am Hylia-See finden und einen Zwanzigpfünder an Land ziehen.

Das Maskenspiel

Nach dem Tipp der Wache in Kakariko solltet ihr dem Maskenhändler am Marktplatz in Hyrule aufsuchen. Er verkauft euch immer nur eine Maske, die ihr dann an irgendwelche Figuren weiterver-scherbeln müsst. Hier einige Tipps:

Die erste Maske: an die Wache am Eingang zum Todesberg in Kakariko.

Die zweite Maske: an das Horror-Kind in den verlorenen Wäldern.

Die dritte Maske: Sieht sie nicht Bruno, dem Totengräber, ähnlich?

Die vierte Maske: an den Jogger, der die Hylianische Steppe bereist und auch im Gerudo-Tal Halt macht.

Die restlichen Masken können nicht verkauft werden, rufen aber bei vielen Gelegenheiten witzige Reaktionen hervor.

Schnelles Geld

Steckt ihr in Geldnöten, könnt ihr in Kakariko einen goldenen Rubin einsacken, der 200 Rubine wert ist. Kurz nach dem Dorfeingang müsst ihr dazu etwa zehn Schritte hinter den dort stehenden Baum eine Bombe platzieren.

Ist Ganondorf zu stark für euch?

Hat sich der Kampf gegen den Großmeister des Bösen als unlösbares Hindernis erwiesen, könnt ihr folgenden Trick anwenden: Verlasst Ganons Schloss, nachdem ihr die Titanhandschuhe ergattert habt, und wendet euch nach der Regenbogenbrücke nach links. Ihr trifft auf einen silbernen Obelisk, hinter dem sich der Eingang zu einer weiteren magischen Fee verbirgt. Mit nunmehr verdoppelter Herzchenzahl sollte selbst Ganon höchstpersönlich kein Problem mehr darstellen.

Oder doch lieber das Superschwert?

Wer Ganondorf nicht durch diesen unfairen Trick betrügen möchte, dem sei verraten, dass es ein mächtiges Schwert in Hyrule zu ergattern gibt, das ähnlich wie das Langschwert geschwungen wird, aber nie zerbricht. Der Beginn dieser langwierigen Suche liegt in Kakariko bei der Frau, für die ihr als junger Link die sieben Hühner einsammeln durftet. Was ihr mit dem erhaltenen Ei anstellen müsst, dürft ihr jedoch selbst herausfinden.

Link als Rodeo-Reiter???

Kurz vor Toreschluss erreichte uns noch ein ganz skurriler Tipp. Nachdem ihr Epona im Wettrennen gegen Ingo gewonnen habt, solltet ihr abermals zur Ranch zurückkehren und mit Malon reden. Willigt ein, den Hindernis-Parcours zu absolvieren, und erhaltet bei einem neuen Rekord eine Kuh.



KKND Crossfire

PlayStation Komplettlösung Postnuklearer Showdown im Jahre 2179. Manche kommen einfach nicht miteinander aus. Lest hier, wie ihr euch als Evolutionärer, Überlebender oder als Vertreter der Serie 9 im Schlachtfeld behauptet

Allgemeine Tipps:

Infanterie gegen Fahrzeuge:

In KKND ist die Größe der einzelnen Einheit nicht unbedingt entscheidend. Vielmehr kann man auf Eigenschaften schließen. Kleinere mobile Einheiten zu Fuß nutzen schmale Schluchten und vor allem die versteckten unterirdischen Durchgänge in Sandgebieten. Größeren Einheiten ist dieser Weg versperrt, da sie zu groß dafür sind. Achtet darauf, dass die breiten Einheiten in eurer aktiven Kampftruppe nicht einfach den kleineren Einheiten den Weg versperren. Notfalls sollte ein größerer Kampftrupp geteilt werden. Bleiben die plumpen Tanks doch einmal stecken, bleibt euch nichts anderes übrig, als ein kurzes Stück zurückzulaufen, um somit den Weg freizugeben. Größere Einheiten haben gegen normales Fußvolk oft nur den Vorteil einer stärkeren Angriffswaffe, dafür sind so nicht so flink und besitzen auch nicht die hohe Wiederholungsrate bei Schussabgabe. Kleiner Tipp am Rande: Wie schon in Command & Conquer können diverse Kettenfahrzeuge gegnerische kleinere Einheiten einfach überrollen und sie somit sehr schnell und effektiv ausschalten.

Erkundungen:

Tastet euch langsam und Stück für Stück im Gelände vor. Blindes Drauflosstürmen endet oft mit einer Niederlage.

Upgrades:

In späteren Missionen ist die Herstellung besserer Kampftechnik unvermeidlich. Hierzu müssen verschiedene Gebäude upgegradet werden. Da dies einiges an Ressourcen kostet, solltet ihr stets darauf achten, noch ein wenig Geld bereitzuhalten, um notfalls eine kleine Verteidigungstruppe zu produzieren.

Gruppen:

Die aktive Kampftruppe ist stets zu einer Gruppe zusammengefasst. Dies bedeutet, dass neu produzierte Einheiten dem Haupttrupp einfach querfeldein folgen. Da dies zu sinnlosen Kämpfen führt, wenn ihr beispielsweise eine feindliche Stellung umgehen wollt, solltet ihr möglichst erst die fertige Produktion abwarten, bevor ihr loschlagt. Sehr oft kommt es nämlich auch vor, dass gegnerische Einheiten bei diesen versehentlichen Scharmützeln nicht mehr locker lassen und dann gezielt den Haupttrupp angreifen. Deswegen gilt es auch stets abzuwägen, wie Gruppen (L1-Taste für die Gruppenoptionen) aufgeteilt werden.

Fairness:

Was ist an einer Echtzeitstrategie fair? Vergesst das Wort "fair" bei KKND Crossfire sofort.

Missionsziele:

Es ist keine schlechte Idee, das Missionsbriefing zu studieren. Zwar lauten die meisten Aufträge schlicht "Seek and Destroy", aber nutzt dies nichts, wenn beispielsweise der schutzbefohlene Konvoi von Gegnern aufgerieben wird.

Niederlage:

Völlig INDISKUTABEL!



Evolutionäre – Mission "Die Höhle der Spinne"

Tastet euch mit euren Einheiten vorsichtig nach Süden vor. Hier befinden sich die Reste eures Lagers.

Deckt vorsichtig rund um die Waffentürme die Karte auf, bis ihr einen Überblick habt. Im Osten, im Süden und im Nordwesten befinden sich feindliche Einheiten der Überlebenden. Foppt diese. Attackiert sehr schnell eine dieser Gruppen und macht euch sofort auf den Rückweg zu den Resten der eigenen Basis. Mit der Feuerkraft der Waffentürme sind die lächerlichen Truppen des Feindes schnell zerstört. Vorsicht, die Gruppe im Nordwesten solltet ihr erst als Letztes angreifen, da diese die stärkste ist. Umgeht ihr vom Startpunkt aus gesehen gleich die Hügel direkt nach Westen, erwarten euch hier Verstärkungen.

Passwort: HHQQQ4



Evolutionäre – Mission "Die Kanonen von Navaho"

Ihr startet mit einem Verband im Südosten des Gebietes. Bei eurer Gruppe befinden sich die Kamikaze-

Einheiten Märtyrer. Per R2- und L2-Taste dürft ihr zwischen den einzelnen Gruppen umschalten. Tastet euch zunächst mit dem Hauptverband im Uhrzeigersinn rings um die Karte herum. Starke feindliche Waffentürme bekommen den Siegeswillen eines Märtyrers zu spüren. Wählt einfach einen von ihnen aus und schickt ihn zur entsprechenden feindlichen Einrichtung. Er erledigt dann schon von sich aus den geforderten Job. Die normalen Fußtruppen des Gegners vernichtet der Haupttrupp. Hat der entsprechende Märtyrer seine Aufgabe erledigt, kann der Haupttrupp gnadenlos den Rest vollbringen. Nutzt hier im Gelände auch den Vorteil, von einer Anhöhe auf gegnerische Stellungen zu feuern. Sind die Randgebiete gesäubert, sucht ihr den Weg zu den Stellungen in der Mitte. Vernichtet hier zuerst die Waffentürme, bevor ihr den Rest des Feindes von Süden her auf der Insel zerstört.

Passwort: HUQQQI



Evolutionäre – Mission "Die sieben Samurai"

Macht euch sofort auf den Weg nach Südwesten, geht hier über die Brücke und vernichtet das

Gebäude in der äußersten linken oberen Ecke der Karte. Hierdurch erhaltet ihr Verstärkung. Kehrt danach schnell zu euren eigenen Gebäuden zurück, da hier der Feind zuerst attackieren wird. Um nun den Verstärkungen der Serie 9 den Weg zu versperren, wird unter der Gruppenoption (L1-Taste) der Erzwingene Angriff auf die Brücken angewandt (Vorsicht, teilt hierzu eure Gruppe, um nicht selbst dabei baden zu gehen). Vernichtet danach einfach die restlichen feindlichen Einheiten im Südosten (zwei Fahrzeuge, ein Gebäude) sowie im Nordosten (lächerliche Infanterie sowie ein Gebäude) des Gebietes.

Passwort: HGQQQQ



Evolutionäre – Mission "Der Kaninchenbau"

Teilt euren Verband in Fußtruppen und Fahrzeuge auf.

Stoßt vom Startpunkt aus gesehen direkt nach Osten vor und dann am äußersten Rand des Einsatzgebietes nach Norden. Vorsicht! Hier befinden sich gegnerische Verbände auf den Felsen, die gnadenlos von der Anhöhe euren Trupp unter Feuer nehmen. Haltet euch deswegen stets am Rand auf. Mit der zweiten Gruppe, dem Fußvolk, reinigt ihr verstreute Truppen in der näheren Umgebung. Habt ihr oben die Verstärkungen eingesackt, marschiert ihr direkt nach Westen bis zu dem Gleiter. Hier baut ihr euch mit den Einheiten auf. Schnappt euer Fußvolk und geht auf dem Weg weiter nach Westen. Sobald ihr die Verteidigungsanlagen des Gegners dort angreift, werdet ihr von mobilen Einheiten attackiert. Flüchtet und lockt den Feind somit in das Kreuzfeuer eurer aufgebauten Fahrzeuge. Wiederholt dieses Katz-und-Maus-Spiel, bis ihr das Gefängnis und die darin wartenden Mechaniker befreien könnt. Markiert dann die Gruppe "Alle Mechaniker" und bringt diese zu dem wartenden Gleiter. Haben sie diesen unbeschadet erreicht, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen. Der Süden des Gebietes kann hierbei völlig unbeachtet bleiben. Hier würdet ihr euch nur in sinnlose Kämpfe verwickeln.

Passwort: HLQQQZ



Evolutionäre – Mission "Die Vögel"

Zuerst weist ihr eure Tankameisen an, das wichtige Öl in die Sammelstellen zu bringen.

Dann wird umgehend mit der Produktion von Berserkern und Riesenskorpionen begonnen. Schützt zuerst die eigene Basis, da schon sehr bald die ersten Angriffe erfolgen werden. Sobald ca. 30 Einheiten zur Verfügung stehen, wird die Kampftruppe halbiert. Die erste Hälfte schützt die Basis und die zweite Gruppe greift etwas weiter im Nordosten die Solarkollektoren des Feindes an. Haltet eure Truppe stets in Bewegung, um von den attackierenden Bombern nicht zu stark geschwächt zu werden. Sind die Energieerzeuger vernichtet, schlagt ihr euch genau nach Norden des Gebietes durch. Hier landen die Bomber des Gegners. Vernichtet sie, während sie am Boden liegen. Nehmt einen zweiten Verband und vernichtet die Energieerzeuger des Feindes im unteren westlichen Abschnitt der Karte. Geht auch gezielt mit geballter Übermacht gegen die Verteidigungsanlagen vor, um nachrückende, eigene, frisch produzierte Einheiten nicht zu verlieren. Solltet ihr über genügend Guthaben verfügen, werden zehn Berserker am Landepunkt der Bomber stationiert, um neu produzierte Fluggeräte der Überlebenden schnell zu vernichten. Der Rest der Mission besteht aus der totalen Vernichtung des Feindes.

Passwort: IQQQHZ


**Evolutionäre – Mission
"Enge Beziehung"**

Der beste Punkt, das zweite Lager in dieser Mission zu errichten, ist das nordwestliche Gebiet auf der Karte. Hier befinden sich Ölquellen und es kann leicht verteidigt werden. Baut eine starke Basis auf und sorgt schnell für einen zweiten Ölsauger, um genügend finanziellen Spielraum zu erlangen. Die zu Anfang bestehende Kampfgruppe wird zunächst an Ort und Stelle gelassen. Produziert ein schlagkräftiges Heer, das zunächst zusätzlich die beiden Basen schützen sollte. Eine weitere starke Gruppe greift dann gnadenlos den Gegner im Osten an. Um die befreundete Basis in Gelb zu unterstützen, sollten auch hier einige Einheiten zum Schutz aufgestellt werden. Dies hat den Vorteil, dass von der befreundeten Basis produzierte Kampfgruppen schon einmal von sich aus den Gegner mürbe schießen und euch somit die Arbeit erleichtern.
Passwort: IVQQZ


**Evolutionäre – Mission
"Geleitschutz"**

Stoßt sofort mit der Kampftruppe nach Osten vor und vernichtet hier die Ölförderanlagen sowie die Energieerzeuger des Gegners. Bahnt euch dann den Weg am östlichen Rand der Karte nach Süden und kehrt in eure Basis im äußersten Südosten ein. Baut sofort einen Ölsauger und sucht mit der Tankameise, die sich bereits im Lager befindet, die Ölförderanlage westlich des Lagers. Nun werden die anderen Tankameisen vorsichtig auf dem bereits sichtbaren sicheren Weg ins Lager gebracht. Der traurige Rest des Feindes befindet sich ziemlich genau in der Mitte des Gebietes. Seine totale Vernichtung beendet diese Mission erfolgreich.
Passwort: IAQQGZ


**Evolutionäre – Mission
"Flammender Sonntag"**

Stoßt sofort nach Nordosten vor und vernichtet hier die einzelnen gegnerischen Gebäude. Errichtet dann auf den beiden nordöstlichsten Ölquellen eure Förderanlagen und schickt zu jeder jeweils zwei Tankameisen. Produziert dann eine schlagkräftige Truppe, die der Basis der Überlebenden auf den Leib rückt. Wendet hier die Taktik der Überlegenheit an. Lasst erst einmal gegnerische Verbände in euer Kreuzfeuer laufen und sorgt dafür, dass dem Feind der Ölnachschub abgedreht wird. Ist die Basis geplättet, geht es den versprengten einzelnen Einheiten im Abschnitt an den Kragen.
Passwort: IGQHGZ


**Evolutionäre – Mission
"Mauern des jenseits"**

Führt den Mechaniker im Uhrzeigersinn um die Karte herum und schickt ihn in die Forschungsanlage des Feindes. Ist diese infiltriert, werden starke Kampfeinheiten beim Startpunkt für euch bereitgestellt. Der Weg des Mechanikers kann schwer sein. Gebt nicht gleich auf, wenn euch dieser vor der Nase weggeschossen wird. Die einfachste Taktik ist ein äußerst vorsichtiges Tasten im Gebiet und notfalls immer wieder einmal einen normalen Soldaten zu opfern, um den Weg des Mechanikers zu erkunden. Habt ihr es geschafft, wird alles, was nach Überlebenden aussieht, in gewohnter Weise ausgemerzt.
Passwort: ILQHLZ


**Evolutionäre – Mission
"Das Ende der Symetrierer"**

Versucht mit der Starttruppe die erste Möglichkeit nach Norden zu nehmen und dann am oberen Rand der Stadt nach Westen zu stoßen. Auf dem Weg findet ihr einige eurer eigenen versteckten Einheiten, die sich der Gruppe 1 anschließen. Zieht dann mit dem Clanzelt nach. Jetzt wird in der Basis zuerst eine Übermacht aufgebaut. Beschränkt euch auch erst einmal auf die Verteidigung eurer Basis. Um dies schneller zu erreichen, wird die Brücke südlich der Basis mit der Aktion Erzwungener Angriff gesprengt. Ein großer Verband von mindestens 30 Einheiten plättet dann die Basis im Nordosten. Stellt euch darauf ein, mehrere dieser Gruppen produzieren zu müssen. Habt ihr die erste Basis des Feindes niedergerungen, kümmert ihr euch um die im Südwesten.
Passwort: JHQLZ


**Evolutionäre – Mission
"Dambruch"**

Das zweite Lager wird im Nordwesten errichtet, da sich hier Ölquellen befinden. Versucht das Clanzelt vorsichtig an den gegnerischen Verteidigungsanlagen vorbeizusteuern. Produziert mit dem bereits verfügbaren Lager schnell Einheiten, da der erste Angriff der Serie-9-Roboter schnell auf euren Bohrturm erfolgen wird. Mit starken Verbänden wird zunächst das gegnerische Lager im Westen vernichtet. Danach geht es der Basis im Süden an den Kragen. Teilt dann eure Streitmacht in zwei Gruppen auf. Eine nimmt den Weg über den Staudamm und macht die Basis hier nieder. Die zweite Gruppe kümmert sich um die eintreffenden Verstärkungen der Roboter, die oberhalb des Stausees eintreffen.
Passwort: JFQGLZ


**Evolutionäre – Mission
"Rückeroberung des Turms"**

Nehmt die erste Möglichkeit nach Osten und marschier dann nach Nordwesten. Vernichtet hier die einzelnen Gegner und errichtet euer Lager. Mit einem Riesenskorpion versucht ihr euch von dem Stützpunkt aus nach Nordosten abzusetzen. Hier warten schon Verstärkungen auf euch. Konzentriert euch dann erst einmal wieder auf die Verteidigung der eigenen Basis und baut eine schlagkräftige Truppe auf. Mit mindestens 50 Einheiten wird dann das feindliche Lager auf der Insel inmitten der Stadt überrannt. Passt aber darauf auf, dass im Südwesten stets Verstärkungen für den Gegner nachrollen. Versucht hier eine kleinere Gruppe abzustellen, die den Feind schon an der Brücke abfängt.
Passwort: J6QLLZ


**Evolutionäre – Mission
"Luftherrschaft"**

Upgradet euer Clanzelt, um die Übersichtskarte durch den Radar zu erhalten. Baut dann Truppen und eine weitere Ölversorgung auf. Die feindliche Hauptbasis befindet sich nördlich von euch und kann durch einen Brückendurchgang attackiert werden. Sondiert jedoch zuerst das Gelände um sie herum und vernichtet an den Rändern der feindlichen Basis die Ölversorgung, um den Gegner den Geldhahn abzdrehen. Der Rest endet wieder mit dem Vernichtungskrieg. Das Auffinden der besagten Wespenbomber geht in der Mission von selbst. Übrigens erhalten die Serie-9-Roboter fast jedesmal, sobald ihr euer Clanzelt upgradet,

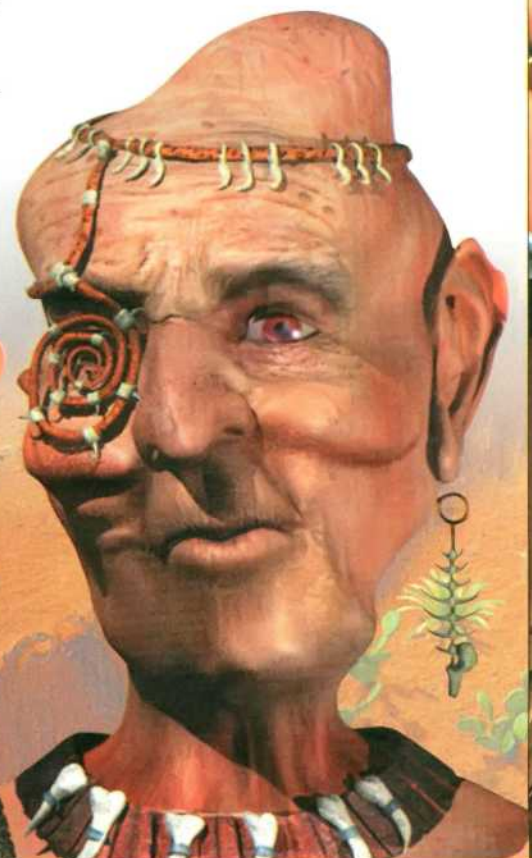
Verstärkung. Wundert euch also nicht, falls die Mission schon beendet sein müsste und kein Feind mehr aufzufinden ist. Upgradet dann einfach das Clanzelt so lange (und vernichtet anschließend die Verstärkungen), bis die Meldung erscheint. Aber Vorsicht! Nach dem dritten Upgrade erhält der Gegner Luftunterstützung.
Passwort: JKHLZ


**Evolutionäre – Mission
"Operation Pfannkuchen"**

Stoßt mit eurer Gruppe sofort nach Osten vor. Den einzelnen Märtyrer setzt ihr gegen einen Abwehrturm ein. Am Rand des Gebietes erhaltet ihr Verstärkungen und das dringend benötigte Clanzelt. Errichtet nicht sofort an Ort und Stelle eure Basis, sondern marschier nach Süden. Im untersten rechten Abschnitt der Karte baut ihr eure Basis auf, denn hier befinden sich mehrere Ölquellen. Erkundet nebenbei vorsichtig das Gelände. Sobald ihr die gegnerische Basis attackiert, treffen im Nordwesten Verstärkungen für euch ein. Nutzt diese. Greift zuerst feindliche Verteidigungsanlagen an und vernichtet danach die Ölversorgung des Feindes. Der Rest besteht wieder in der völligen Vernichtung.
Passwort: KQULLZ


**Evolutionäre – Mission
"Auf zur Verschrottung"**

Eine Materialschlacht erwartet euch. Baut eure Basis möglichst schnell aus und macht euch daran, verschiedene Gruppen auf Verteidigungsposten aufzuteilen. Versucht vorsichtig zwei weitere Ölquellen anzuzapfen, die sich östlich eurer Basis am nördlichen Rand des Gebietes befinden. Nun heißt es mit starken Verbänden den Gegner zu schwächen. Über das gesamte Gebiet sind dessen Gebäude und Einrichtungen verteilt. Versucht einen Abschnitt nach dem anderen zu reinigen. "Mögen die Götter mit euch sein".
Passwort: K8GLLZ





**Überlebende – Mission
"Die große Flucht"**

Benutzt zur Flucht einfach den Weg geradeaus nach unten. Sobald hier ein Geschütz der Evolutionären auf euch feuert, versucht ihr den Schüssen auszuweichen. Bleibt ihr stets in Bewegung, trifft es euch nicht. Im Südwesten kehrt ihr mit dem Gefangenen in eure eigene Basis ein. Nun müsst ihr die Penetranten Evolutionären auslöschen. Kommt dabei aber ihren Abwehrtürmen nicht zu nahe! Führt eure Einheit im Uhrzeigersinn um das Gelände. Habt ihr euren Job erledigt, wird der Transporter etwas östlich von eurer Basis landen. Lasst den Gefangenen einsteigen und düst mit dem Transporter an das nordöstliche Ende der Karte, um die Mission erfolgreich abzuschließen.

Passwort: DGSQS4



**Überlebende – Mission
"Versteckspiel"**

Die Techniker befinden sich nördlich eurer Startposition. Schlagt euch also mit eurer Gruppe in den linken oberen Abschnitt durch. Danach zieht ihr mit euren Truppen nach Osten, bis ihr den Technikbunker entdeckt. Lasst einen Techniker diese reparieren. Mit den Resten eurer Truppen sowie dem nun zur Verfügung stehenden Bomber zerstört ihr die gegnerische Basis.

Passwort: DUSQSI



**Überlebende – Mission
"Kamikaze-Kommando"**

Mit dem Kamikaze-Todes-Schwadron werdet ihr im Süden des Einsatzgebietes abgesetzt. Schnappt einen Kamikazekämpfer und lauft ein Stück östlich. Hier wird unter der Brücke der Weg nach Norden angetreten. Versucht die Wachposten zu umgehen und jagt mit dem Kamikazekämpfer eine der Verteidigungsanlagen der Mutanten in die Luft. Für diese Aktion trifft nördlich eine Verstärkungsgruppe ein. Vernichtet mit den Verstärkungen die einzelnen Wachposten und setzt die Kamikazekämpfer gegen die Wachtürme ein. Es reicht aus, das Clanzelt des Gegners zu zerstören, um die Mission abzuschließen. Sorgt deswegen dafür, dass die Kamikazekämpfer möglichst eine Schneise der Verwüstung für eure Truppen bahnen.

Passwort: DHSQSQ



**Überlebende – Mission
"Technik der Welt"**

Steuert den ersten Techniker direkt nach Osten und lasst ihn dort den Technikbunker reparieren. Die nun

eintreffende Verstärkung bahnt dem nächsten Techniker zum Technikbunker im Norden des Startpunktes den Weg. Der nächste Technikbunker liegt östlich des zweiten. Den Weg findet ihr, indem ihr eure Leute durch die Lavalandchaft marschieren lasst. Der vierte ist euch überlassen, da sich mehr Technikbunker im Gelände befinden, als Techniker zur Verfügung stehen. Mit den todbringenden High-Tech-Waffen wird das gesamte Gelände nun von allen feindlichen Einheiten gesäubert. Nutzt dabei die hohe Reichweite eurer Geschosse gewinnbringend aus.

Passwort: DJSQSZ



**Überlebende – Mission
"Himmelfahrtskommando"**

Produziert einige Einheiten zum Schutz der Basis. Upgradet dann die Maschinenhalle und baut ein Dutzend Hoverbuggys. Mit diesen räumt ihr das Flussbecken im Osten der Karte auf. Stoßt dann auf dem Wasserweg nach Norden vor und schlagt den Weg nach Westen ein. Vernichtet hier die Ölförderanlagen des Feindes. Eine zweite Landtruppe attackiert derweil das Hauptlager des Gegners, indem ihr direkt nach Norden aufbrecht.

Passwort: ESSQZ



**Überlebende – Mission
"Einsatz schwerer Waffen"**

Ihr startet im Südwesten und müsst euch mit der Kampftruppe quer diagonal durch die ganze Karte schlagen. Im Nordosten angekommen, werden die Reste der Kampftruppe zum Schutz der Basis verwendet. Beginnt umgehend mit der Waffenproduktion. Nutzt auch schnellstmöglich die beiden Ölquellen aus (im geschützten Gebiet und gleich neben dem Gebiet). Mit einem starken Verband vernichtet ihr das Mutantenlager im Süden und dürft dort die Ölquelle übernehmen. Dann wird die Basis des Gegners im Nordwesten von zwei Seiten in die Zange genommen. Schickt eine Gruppe direkt über das Wasser und lasst die andere nördlich der Karte außen herum den Weg suchen.

Passwort: E1S8GZ



**Überlebende – Mission
"Wer zuerst kommt ..."**

Zuerst werden gegnerische Stellungen westlich und östlich des Lagers vernichtet. Obwohl euer Vorgesetzter im Missionsbriefing etwas von der Mitte des Gebietes erzählt hat, solltet ihr dieses Gebiet erst einmal meiden.

Errichtet lieber im Nordosten die zweite Basis und versucht von hier aus zwei weitere

Ölquellen im Westen einzunehmen. Erst dann wird mit geballter Kraft der Gegner überrannt. Behaltet auch immer die Aktionen der Basis, von welcher aus ihr startet, im Auge. Diese sendet von sich aus Truppen ins Feld. Unterstützt ihr diese, wird der Gegner noch schneller geschwächt.

Passwort: EESCGZ



**Überlebende – Mission
"Zweimal ist keinmal"**

Vom Startpunkt aus führt ihr eure Gruppe direkt nach Osten und errichtet dort am Rand der Karte euer Lager. Erkundet dann nach und nach das Gebiet und versucht dem in Bedrängnis kommenden Lager im Norden zu helfen (Unterstützung). Erst nachdem eine gewaltige Truppe (mind. 50 Einheiten) aufgebaut ist, wird der Gegner überrannt. Aber beachtet, dass dieser Verstärkungen erhält. Schützt deswegen eure Gebäude ausreichend.

Passwort: ENTCGZ



**Überlebende – Mission
"Sonderflug der Con-Air"**

Produziert so viele Einheiten, wie es eure Geldmittel zulassen (bei Geldmangel werden die Gebäude recycelt, was etwas Geld bringt, außer Baracke natürlich). Beeilt euch! Es erfolgen sehr schnell Angriffe der Gegner. Kundschaftet den Weg diagonal nach Nordwesten aus und versucht die Luftabwehr hier auszuschalten. Auch wenn eure Gruppen hierbei völlig aufgerieben werden, ist es wichtig die Luftabwehr so weit wie irgend möglich zu zerstören. Düst dann mit dem Transporter in den Nordwesten. Nehmt hier die gegnerischen Anführer auf und bringt sie zum anderen Gefängnis, das sich südöstlich eurer Basis befindet. Zerstört unter keinen Umständen selbst eines der Gefängnisse. Achtet auch darauf, die beiden Gefangenen nicht zu nahe an Mutanten zu lassen, da sie sonst gnadenlos attackiert werden.

Passwort: EJUCGZ



**Überlebende – Mission
"Nieder mit den Mutanten"**

Das Gelände ist durch einen großen Fluss, der sich in der Mitte der Karte von Westen nach Osten erstreckt, geteilt. Baut zuerst eine Basis auf. Erkundet anfangs kein Gelände, da der Feind sehr nahe ist. Erst mit mehreren dutzend Einheiten säubert ihr die gesamte Hälfte. Postiert dann einen Trupp südöstlich eurer Basis, um eintreffende feindliche Einheiten, die den Tunnel dort benutzen, zu zerstören. Nutzt nun die beiden anderen Ölquellen hier und upgradet euren Vorposten, die Maschinenhalle sowie das Forschungslabor. Mit Hooverbuggys könnt ihr nebenbei durch die Furt im Westen den Feind ausspionieren. Mit Raketenorgeln und Hooverbuggys setzt ihr dann als gewaltiges Heer über.

Passwort: FUHCGZ



**Überlebende – Mission
"Untergangsstimmung"**

Baut erst das Lager aus. Sobald ihr versucht über eine der beiden Brücken zu marschieren, werdet ihr von starken Verbänden der Serie-9-Roboter erwartet. Greift also mit Übermacht an und zerstört den Gegner, der sich gerade im Norden breit macht. Beim Ausbau der eigenen Basis solltet ihr darauf achten, die Gebäude möglichst immer nach Süden zu setzen. Greifen die Roboter von sich aus an, sollten die Einheiten erst über die Brücke gelassen werden, da diese sonst zerstört werden könnten.

Passwort: FIHCUZ




**Überlebende – Mission
"Roboter surfen nicht"**

Führt eure Einheiten nach Südwesten, um die Basis zu erreichen. Erkundet eure Insel und upgradet die Maschinenhalle, um Hooverbuggys und Raketenorgeln herstellen zu können. Säubert dann Schritt für Schritt das Gebiet. Vergesst nicht die beiden Ölquellen auf eurer Insel anzupapfen. Im Norden solltet ihr zunächst eure Truppen im linken Abschnitt einsetzen, um die Stromversorgung des Gegners zu vernichten. Hierzu werden die Raketenorgeln einfach so nahe wie möglich an den Waldrand gestellt. Gegen Ende der Mission wird euch ein Transporter als Verstärkung gestellt, mit dessen Hilfe ihr einfach ein paar Hooverbuggys auf die Anhöhen beim Gegner bringt, um dort die letzten Einheiten zu vernichten. Achtet während der gesamten Mission darauf, dass die Roboter permanent Verstärkungen erhalten, und schützt deswegen euer Lager ausreichend.
Passwort: FAHCHZ


**Überlebende – Mission
"Der Konvoi"**

Schlagt mit euren Kampfeinheiten eine Presche zwischen den Gegner. Teilt in dieser Mission die Kampftruppen auf und sichert sämtliche Kreuzungen und Abzweigungen, um gegnerische Attacken auf den Konvoi zu verhindern. Ob ihr euch den Weg durch den Gegner links herum oder rechts herum schlagt, ist euch überlassen, da der Kriegsaufwand in beiden Fällen gleich bleibt. Wichtig ist es, die Gefechtstürme des Gegners östlich der Basis zu vernichten. Dadurch unterbleiben an dieser Stelle seine Verstärkungsnachschübe. Abschließend dürft ihr das gegnerische Lager noch dem Erdboden gleichmachen.
Passwort: GGHQZ


Überlebende – Mission "Stoßtrupp nach Avalon"

Nutzt die Ölquellen auf eurer Insel und versucht zunächst den gegnerischen Sturmangriffen standzuhalten. Säubert mit Amphibieneinheiten die nördlichen Inseln von Feindeinheiten. Die im Missionsbriefing genannten Verstärkungen findet ihr westlich eurer Basis. Der Rest der Mission besteht aus der Vernichtung des Gegners.
Passwort: GTH6JZ


**Überlebende – Mission
"Schmelzt die Roboter ein!"**

Für diese Mission heißt es: bauen – bauen - bauen. Sichert euch möglichst schnell die Ölquelle südlich des Lagers. Vernichtet auch die Holzbrücke mit dem Erzwungenen Angriff. Mit den regulären Einheiten werdet ihr nicht sehr weit kommen. Deswegen heißt es upzugraden, um stärkere Einheiten einsetzen zu können. Schützt eure Basis und wartet auf das Eintreffen des mobilen Vorpostens, um sofort ein Forschungslabor errichten zu können! Die Angriffe der Blechbüchsen werden nicht lange auf sich warten lassen. Baut möglichst Raketenorgeln, da diese mit ihrer Geschützreichweite dem Gegner aus sicherer Entfernung zusetzen können. Der schwerste Brocken in diesem Gebiet ist das Lager des Gegners, welches die hellrote Farbe trägt. Räumt deswegen erst einmal rings herum mit einzelnen Gruppen auf, um euch dann auf das Lager zu stürzen.
Passwort: G1HLJZ


**Serie 9 – Mission
"Miss Daisy und ihr Chauffeur"**

Startet sofort am nördlichen Rand der Karte durch. Verhaltet euch vorsichtig. Schwebt dann im westlichen Stück nach unten und bei der ersten Möglichkeit gen Osten. Dann südlich, gleich darauf wieder östlich und bei der nächsten Möglichkeit nach unten. Links befindet sich das Gebäude, das es zu erreichen gilt.
Passwort: L41Q14


**Serie 9 – Mission
"Jagd auf Wühlmäuse"**

Tastet euch vorsichtig durch das Gelände und gebt euren Truppen Zeit nachzurücken. Haltet den Trupp stets beisammen. Rollt die Karte nach und nach vorsichtig auf und bedenkt, dass in den Sandmulden Gegner lauern könnten.
Passwort: LI1Q1I


**Serie 9 – Mission
"Alarmstufe Purpur"**

Bewegung! Kurz nach Missionsbeginn bekommt der Gegner Verstärkung. Setzt die Micheangolos gegen die penetrantesten Ziele ein und lasst das Lager der Mutanten zunächst unbeachtet. Nach der zweiten Brücke werden zur Rechten erst einmal einige Verstärkungen aus dem Gefängnis befreit. Marschiert dann nach Westen und holt dort eure Verstärkungen aus dem Gefängnis. Benutzt einen Systech, um den Technikbunker am nordöstlichen Rand der Karte zu reparieren. Mit dem dort erhaltenen Transferator werden die beiden Gefängnisse am westlichen Rand der Karte geknackt. Mit der gesammelten Streitmacht werden nun die Reste der Mutanten im Bereich vernichtet.
Passwort: LQ1Q1Q


**Serie 9 – Mission
"Checkpoint Charlie"**

Teilt euren Trupp auf und versucht mit den Einheiten, deren Reichweite am höchsten ist, gegnerische Verbände schon von der Ferne unter Feuer zu nehmen. Die kleineren eigenen Einheiten lauern, bis sich der Gegner zu weit hervorwagt. Geschütztürme sollten nach Möglichkeit umwandert werden, da selbst die spärlichen eigenen Verstärkungen den Verlust kaum aufwiegen können. Die zu findende Basis liegt in der nordöstlichen Ecke der Karte.
Passwort: LZ1Q1Z


**Serie 9 – Mission
"Highway zur Hölle"**

Baut zuerst einige Kampfeinheiten und wartet die erste gegnerische Angriffswelle in eurer Basis ab. Dann attackiert ihr die gegnerische Ölförderanlage, die sich nördlich eures Lagers befindet. Kehrt dann schnell in die Basis zurück, da schon bald ein weiterer Angriff erfolgen wird. Nun solltet ihr mit einem starken Verband westlich des Lagers zuschlagen. Übernehmt nun die Kontrolle der befreiten Ölquellen und kümmert euch zunächst wieder so lange um die Verteidigung eurer eigenen Basis, bis ihr eure Streitmacht teilen könnt, um den Feind den Gnadenstoß zu geben.
Passwort: M11Q4Z


**Serie 9 – Mission
"Die Brücken fallen Anheim"**

Widersteht dem ersten Angriff der Mutanten und schickt die zur Verfügung stehende Truppe nach Norden. Dort angekommen, schickt ihr sie nach Osten. Hier befinden sich die zu schützenden Einheiten. Achtet beim Truppennachschub darauf, dass Verstärkungen nicht blind durch das gegnerische Lager laufen. Sammelt eine schlagkräftige Truppe bei der Ölquelle und attackiert von hier aus das Mutantenlager. Eine zweite Gruppe schützt die eigene Basis derweil vor Übergriffen. Mit einem dritten Stoßtrupp stoßt ihr erst nach Osten und anschließend nach Norden vor und sorgt für Mutantenmatsch.
Passwort: MB1QJZ


**Serie 9 – Mission
"Der Ringelreihen"**

Um einigermaßen einen guten Standort für eine Basis zu finden, muss zuerst der gesamte Weg nach Norden gesäubert werden. Stoßt dann nach Westen vor und errichtet bei der ersten auffindbaren Ölquelle die Basis. Sind Einheiten produziert, wird die nahe Ölförderanlage des Gegners westlich attackiert und eingenommen. Nun reibt ihr die Mutantenkräfte auf. Bewegt euch hierzu einfach entgegen des Uhrzeigersinnes um das Gelände herum.
Passwort: MP1QQZ





**Serie 9 – Mission
"Die Haue-Lagune"**

Baut eure Basis auf und sorgt sofort für Truppenproduktion.

Bereitet euch darauf vor, dass schon sehr früh gegnerische Angriffe erfolgen werden. Beschränkt euch zunächst auf die Verteidigung der Basis. Attackiert, sobald ihr genügend Kräfte gesammelt habt, alles Gegnerische, das sich auf eurer Seite des Flussufers befindet. Upgradet die Makroboterfabrik und produziert Todeskuppeln. Mit diesen setzt ihr über und vernichtet den Rest der Mutanten. Die bereits produzierten Kampfeinheiten, die nicht über den Fluss setzen können, positioniert ihr am östlichen Rand eures Ufers, um die hier eintreffenden gegnerischen Verstärkungen zu vernichten.
Passwort: MQ1HQZ



**Serie 9 – Mission
"Früchte des Zorns"**

Produziert eine Truppe und macht euch mit dieser auf den Weg nach Norden. In der nordwestlichen Ecke

des Gebietes trifft ihr auf die dringend benötigten Ölquellen. Errichtet hier eine neue Basis und baut diese auf. Das feindliche Lager befindet sich in der nordöstlichen Ecke der Karte. Was ihr zu tun habt, wisst ihr. Ausschalten! Achtet jedoch darauf, dass gegnerische Verstärkungen es auf euer Startlager abgesehen haben.
Passwort: MZ1HZZ



**Serie 9 – Mission
"Mutanten Off Line"**

Stoßt mit eurer Gruppe nach Norden vor. Nach einigen

Bergwegen trifft ihr auf eure Basis. Baut schnell eine zweite Ölförderanlage. Schnappt dann einen Kampftrupp und vernichtet die gegnerische Verteidigungsanlage, die die einzelne Ölquelle westlich des Lagers verteidigt. Baut hier eine dritte Förderanlage auf. Mit einer schlagkräftigen Truppe vernichtet ihr dann die Mutantenbasis südlich eurer Basis. Nutzt hier die neu erworbenen Ölquellen. Upgradet und produziert zwei Dutzend Todeskuppeln und startet eure Invasion im Norden des Gebietes.
Passwort: N41UZZ



**Serie 9 – Mission
"Die Mauern von Jerich-Oh"**

Hm, das Missionsbriefing erzählt zwar etwas von Brücken zerstören.

Wo diese sich jedoch befinden, können wir euch leider auch nicht sagen. Startet und baut eure Basis auf. Upgradet, um schwerere Kettenfahrzeuge bauen zu können, und überrollt die Gegner im Norden. Im südwestlichen Eck der Karte findet ihr übrigens zwei Fluggeräte, die euch unterstützen.
Passwort: NN1GZZ



**Serie 9 – Mission
"Inseln im Strom"**

Um diese Mission zu meistern, solltet ihr zunächst die Ölquellen auf eurer Insel nutzen. Baut dann einige

Landeinheiten, um das Lager gegen die penetranten Angriffe der Gegner zu schützen. Nebenbei wird die Makroboterfabrik upgegradet, um Todeskuppeln zu erzeugen. Baut euch eine brachiale Übermacht von zwei Dutzend dieser Geräte auf und klappert die Inseln nacheinander ab, um dort die Reste der Überlebenden niederzumachen.
Passwort: NF1LZZ



**Serie 9 – Mission
"Witterung der Morgenluft"**

Basis aufbauen und verteidigen.

Upgradet, um Todeskuppeln herstellen zu können. Räumt das Gelände und setzt mit den Todeskuppeln auf die Insel in der nordwestlichen Ecke über. Vernichtet hier mit den Todeskuppeln die Luftabwehr der Überlebenden. Sorgt dann dafür, nicht von den häufigen Verstärkungen der Überlebenden überrannt zu werden. Upgradet die Gebäude so lange, bis ihr Flugzeuge herstellen könnt. Eigentlich reicht es schon aus, mit einer einzigen Todeskuppel und einem Gleiter hinüberzufliegen, da der Feind keinerlei Abwehr mehr hier besitzt. Vorausgesetzt ihr habt die Luftabwehrkanonen ausgeschaltet. Auch

das schwer zu erreichende Geschütz im Osten der Karte kann mit dieser Taktik vernichtet werden. Allerdings reicht es aus, die drei gegnerischen Gebäude in der nordwestlichen Ecke zu vernichten.
Passwort: NZBLZZ



**Serie 9 – Mission
"Menschen am Fluss"**

Seek and Destroy in Vollendung.

Schnappt euch den Trupp und bahnt euch den Weg nach Norden. Immer wenn ihr mitgeteilt bekommt, dass Verstärkung online ist, solltet ihr diese neuen Gruppen eurer Gruppe 1 anschließen, da ihr nur mit geballter Kraft etwas gegen die Überlebenden ausrichten könnt. Vernichtet alle Feinde in diesem Sektor.
Passwort: O1ILZZ



**Serie 9 – Mission
"Überlebende Go Home"**

Ihr startet im Nordosten. Trennt das Flugzeug von der Truppe ab und hebt es euch für spätere Aktionen auf.

Marschiert dann direkt nach Süden und dann nach Westen. Sichert eure Basis, denn der Sturmangriff der Überlebenden wird nicht lange auf sich warten lassen. Es stehen euch hier nur zwei Ölquellen zur Verfügung, und diese beiden liegen auch noch recht ungünstig rechts und oberhalb des Lagers. Verteidigt diese sehr gut. Was sehr gefährlich in dieser Mission ist, ist die Tatsache, dass der Feind Gebäude auf Brücken gebaut hat. Zerstört ihr diese Gebäude, ist der Übergang auch verloren. Es empfiehlt sich deswegen, diese Gebäude erst gegen Ende der Mission zu vernichten. Schlagt mit überlegenen Kräften zu und denkt an die Sicherheit eurer Basis. Möge die Rache der Serie 9 euer sein.
Passwort: OJQLZZ



Verkaufe 60 Spiele ab DM 10 (z.B. Sportspiele für DM 80 zum Teil US). Tel.:09922/6756

Verkaufe Saturn mit Memorycard, 2 Pads, 1 Board, 1 Analogpad und 24 Spiele (Fifa 96, Shinobi X, Bug 1, Virtua Fighter 2, Sega Rally) für DM 500. Tel.:05593/364 ab 18.00 Uhr

Suche Gun Griffon 2, Deep Fear Max. Force, Tennis Arena, Bomberman Wars, Thunderforce V, Herkules (Disney), Area 5, Choro Q. Tel.:07533/4354

Verkaufe Deep Fear für DM 55, Winter Heat für DM 55, Fifa 97 und 6 Demos (Panzer Dragoon Saga, Sega Flsh Vol. 7, Pinnball Graffiti, Wipeout) DM 20, Mega Fun 5/98 bis 12/98 DM 24, Sega Magazin 1/98 bis 12/98 DM 20. Tel.:09931/5913 Andi

Verkaufe Atlantis, Alin Trilogy, Andretti Racing, Daytona USA, D, Pro Pinball, PGA Tour 97, Road Rash, Sega Rally, Soviet Strike, Shinobi X, Tomb Raider, je Spiel DM 30. Lösungsheft für Atlantis, D, je Heft DM 5. Tel.:033434/46530 Mirko ab 17.00 Uhr

Suche für Saturn Necronomicon und Fantastic Pinball. Tel.:05231/628142 Klaus, ab 18.00 Uhr

Suche Saturn und 2 Pads und Memory Card und Videocard und Virtua Fighter 2, Fighters Megamix, Sega Rally. Biete DM 250. Tel.:030/4257886 Matthias

Verkaufe Saturn und 3 Pads, Gun und 20 Games und 12 Demos für DM 450. Tel. 02432/939688 ab 19 Uhr

Biete Bomberman SS (JAP) DM 65, Torico DM 65, Terra Cresta 3 D (JAP) DM 85, Shining Force 3 (JAP) DM 85, Shanghai (US) DM 65, Rockman X 3 (JAP) DM 85, Puzzle Bobble 2 (JAP) DM 65, Panzer Dragon 2 (JAP/US) DM 65, Gunbird DM 85, Gradius Deluxe (JAP) DM 85, Fantastic Pinball (JAP) DM 85, Dragon Force (US) DM 65, Congo (US) DM 65, Blazing Tornado (JAP) DM 65, Astal (JAP) DM 65, Myst DM 45, etc. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe Sega Saturn Konsole und Scart-Kabel und 2 Controller für DM 140, Memory Card Original für DM 35, Tomb Raider für DM 30, Resident Evil für DM 30, Theme Park für DM 25, Spiel, NBA Jam TE, Mystery Mansion, Works je DM 20, 20 Demos gratis. Alles original verpackt. Tel. 02373/64942

Verkaufe /Tausche/Kaufe Spiele und Konsolen für Sega, Sony und Nintendo! Suche besonders Dreamcast Spiele und Zubehör. Verkaufe Interton 2000 ca. 20 Jahre alt mit 3 Kassetten gegen Gebot, alles original verpackt. Tel./Fax. 05561/982042 oder Hand 0170/2047356! Bitte ab 16.30 Uhr, Thomas

Verkaufe Sega Saturn komplett mit 16 Spielen für VB DM 350. Tel. 0211/7186394

Verkaufe Saturn mit Action Replay, 3 Pads, viele Sega-Magazine und 40 Spielen. Verhandlungsbasis DM 1.250. Tel. 07053/8799 (am Wochenende) Bernhard verlangen, Tel. 07404/910024 (werktags ab 18.30 Uhr)

Verkaufe 8 Spiele und 10 Demo Cd's. Die Spiele sind: Dark Savior, Story of Thor 2, Dragon Force, Manx TT, Thunderhawk 2, Shellshock, Nascar 98, NBA 98. Preis DM 165 und DM 5 für Nachnahme und Verpackung. "Nur Komplett". Tel. 04181/291943

Verkaufe Saturn und Panzer Dragon Saga, Magic Carpet, Ballerspiele, Preis VHB DM 300. Tausche auch diverse SA Titel, Suche Import Universal-Adapter und JAP-Spiele. Suche für Mega Drive Shining Force I und II. Zahle gut oder biete Saturn-Spiele zum Tausch an. Tel. 07803/2944.

Verkaufe In the Hunt (JAP) DM 85, WipeOut 2097 DM 65, Discworld 2 DM 65, Command & Conquer DM 65, Manx TT DM 65, Myst DM 45, Dark Savior (US/JAP) DM 65, Athlete Kings DM 55, Dragon Force DM 65, Golden Werkzeug (JAP) DM 55, Ogre Battle (JAP) DM 85, Pandemonium DM 65, Story of Thor DM 55, Super Puzzle Fighter 2 DM 55, World Advanced Commander 2 (JAP) DM 95, F1 (US) DM 45. Etc. incl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe Sega Saturn (JAP), Adapter, 1 Pad, und 6 Spiele. Sega Rally, Tomb Raider I, Gruselspiel I, Sonic Jam (alle deutsch), Panzer Dragoon I, Virtual Fighter Remix (JAP). Alles Top Zustand für DM 180, nur komplett P.S. Batterie ist nagelneu. Tel. 0931/51887

Verkaufe Saturn und 3 Pads, Gun und 20 Games und 12 Demos für DM 450. Tel. 02432/939688 ab 19 Uhr

Verkaufe Sega Saturn mit Scart Kabel, 4 Joypads, 1 3D Joypad, 1 Memory-Card, 20 Spiele wie Sega Rally, Manx TT, Riven, Winterheat, Tomb Raider, Nights. Gratis dazu jede Menge Demos. Verkaufe nur alles Zusammen für DM 330. Nachnahme Portofrei. Tel. 02182/5447 ab 17 Uhr.

Verkaufe Sega Saturn mit 30 Spielen, 2 Joypads, Memory Card, 7 Demo-CD's, Lenkrad, 3 D-Pad, Lightgun. Alles wie neu mit Originalverpackung für DM 950. Tel. 089/1235686, Jürgen

Suche ganz dringend Thunderforce Gold Pack 1 und 2 und Metal Slug incl. 4 MB Cartridge. Preis VB. Tel. 07331/61250 an 16.10 Uhr

Tausche Saturn-Konsole gegen vier Spiele. Suche Bug! Too, Gex, Mega Man 8, Tilt usw. Tel. 09922/6756

Verkaufe Sega Saturn mit 2 Joypads, 6 Spieler-Adapter, Game-Buster, 12 Demo CD's und 7 Spielen u.a. Warcraft 2, UK 3, Need for Speed, NHL Powerplay, WWS 97, Andretti Racing und UF-Remix. Preis VHB DM 250. Spiele auch einzeln abzugeben. Ab 17.30 Uhr Tel. 06438/71506

Verkaufe Saturn mit Pad, 3 D-Pad, Arcade Raler-Lenkrad, Sega Rally, Daytona USA, C.C.E., Manx TT Sup. Bike, Bust-A-Move 3, Super Puzzle Fighter. Alles mit Anleitung und Verpackung, neuwertig, Neupreis ca. DM 1.000, jetzt nur noch VB DM 250. Jetzt anrufen! Tel. 04954/6995. Wer Sofort anruft und kauft, kriegt eine Demo-CD gratis!!!

Tausche/Verkaufe: B. Rangers, The Crow, Mysteria, Cyberia, Space Hulk, Magic Carpet, Euro 96, Crypt Killer, Jo Bazookatone, Iron Mann Mannowar, NFL Quarter Back Club 96, Lode Runner (JAP), Eartworm Jim 2 (US), Slam Jam (US), Skeleton Warrior (US). Suche Panzer Dragon 1, Polizei 1 und 2, Resident Evil, Warcraft 2. Tel. 0201/744317 ab 18 Uhr, Oliver

Suche alle möglichen Spiele für Saturn zum Tauschen gegen Street Racer, Sim City 2000, Sega Touring Car, Steep Slope Sliders u.a., sowie fast jede erschienene Demo CD. Diese Anzeige gilt bis zum Dreamcast-Release. Bei Interesse Tel. 04131/61460. Also gilt die Anzeige auch noch nach dem Erscheinen der nächsten Ausgabe.

Greetings Sega Fans! Danke für die lange Unterstützung des SEGA-FAN-CLUBS! Leider kann ich aus zeitlichen Gründen den Club nicht mehr weiterführen. Allerdings werden dank Dreamcast sicher bald neue Fan-Clubs wie Pilze aus dem Boden schießen. Euer ZYM.

Suche günstige Saturn-Original-Spiele. PAL/US/Japan. Einfach alles anbieten unter Handy 0172/6620416

Inserentenverzeichnis

Acclaim	U2
CDG	35
Computec Media AG.....	77, 81, 85, 87, 88, 101
Electronic Arts	24
EMP.....	31
Game it!.....	37
Gamers's Point	19
Interact	52
Konami.....	U4
MLC.....	9
Theo Kranz Versand.....	U3



Für unsere Redaktion in Würzburg suchen wir zum schnellstmöglichen Termin eine/n engagierte/n



Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Herrn Uwe Kraft

Redakteur/in

Sie haben Lust an journalistischer Arbeit, besitzen eine ideenreiche „Schreibe“ und können im Idealfall schon Berufserfahrung in diesem Bereich aufweisen. Sie denken konzeptionell und möchten gern in einem jungen Team arbeiten.

Wir bieten Ihnen ein gutes Gehalt, ein hervorragendes Betriebsklima und eine spannende Aufgabe mit Zukunftsperspektive. Top-Arbeitsbedingungen mit entsprechendem technischen Equipment sind für uns selbstverständlich.

Wir sind ein junges, innovatives Medienunternehmen im Bereich PC- und Videospiele. Die neun Magazine unserer Business-Unit Print nehmen eine marktführende Stellung ein.

Wenn Sie sich von dieser Stellenausschreibung angesprochen fühlen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung unter Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung zu Händen Herrn Uwe Kraft. Wir freuen uns darauf, Sie kennenzulernen.

Akuji The Heartless © 1998 Crystal Dynamics. © & published by Eidos Interactive, 1998. Alle Rechte vorbehalten.

KVP Hamburg



AKUJI™

THE HEARTLESS

VOM BRUDER VERRATEN ● DIE BRAUT GERAUBT ● DAS HERZ ENTRISSEN

WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT

(AB FEBRUAR GEHT DIE HÖLLE LOS!)



EIDOS
INTERACTIVE