

MEGA FUN

DM 5,90
9/99

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.

NINTENDO • SEGA • SONY



Turok N64

Aller guten Dinge sind drei:
Acclams Rothaut jagt die
Legenden des verlorenen Landes

2 coole
POSTER



Shadow Man

N64/PS

Endlich im Vorabtest: Mit Voodoo-Power gegen Serienkiller

Dino Crisis PS

Besser als Resident Evil? Ausführlicher
Vorabtest des Horror-Schockers



Silent Hill PS

Dem Horror ein Ende gesetzt:
Komplett gelöst auf 9 Seiten



Wip3out PS

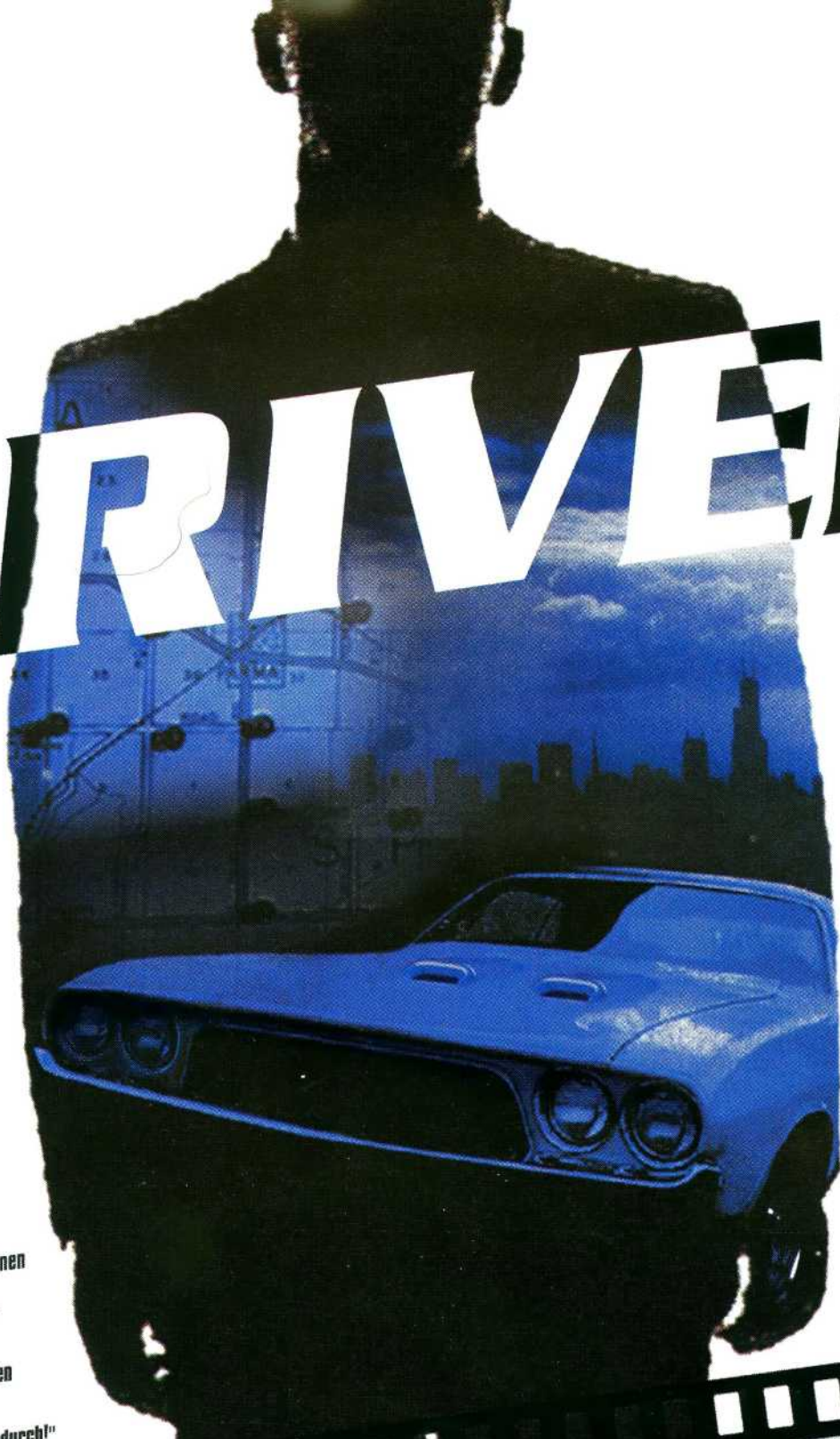
Rasante Gleitzeit:
Highspeed-Action mit coolen Beats

& tricks zum Sammeln

tipps Driver, V-Rally 2, Anna Kournikova's Smash Court Tennis, Rampage 2: Universal Tour, Kagero Deception 2, Command & Conquer 64, Trap Gunner, Silent Hill, Warzone 2100



DRIVER



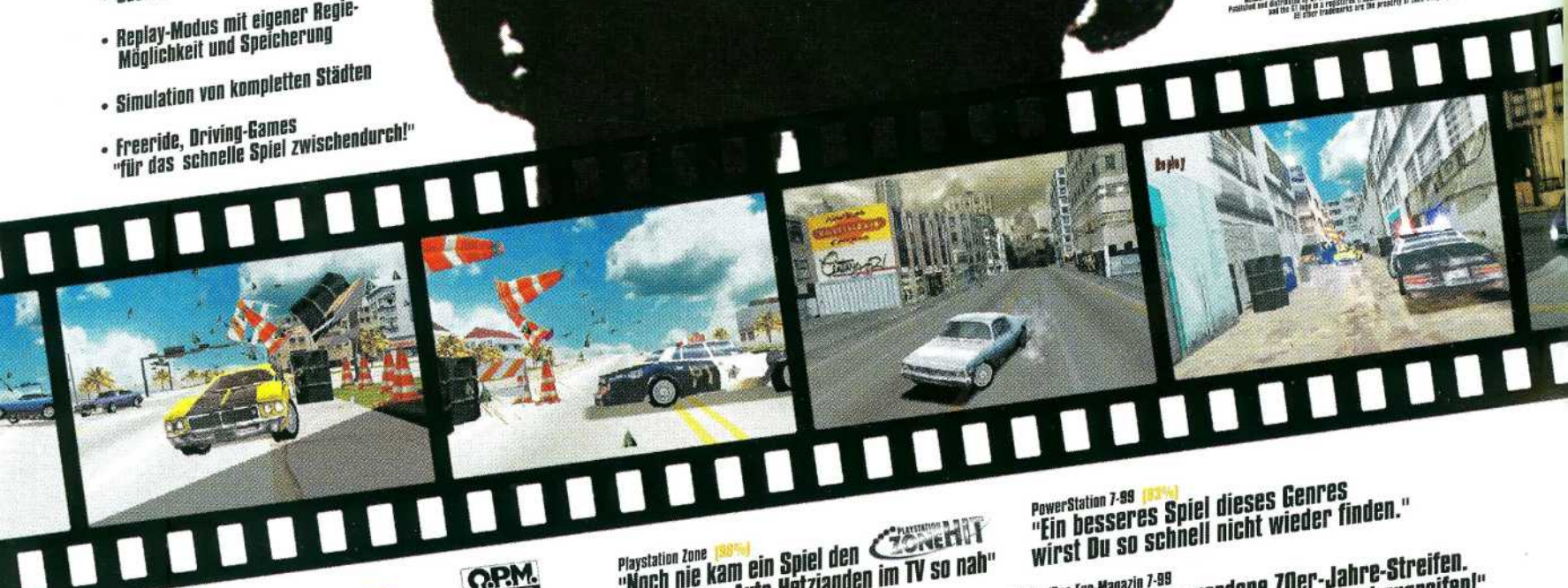
Features:

- 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
- Missions-basiertes Gameplay
- Vier Städte & Bonus-Karte
- Über 44 unterschiedliche Missionen
- Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
- Simulation von kompletten Städten
- Freeride, Driving-Games "für das schnelle Spiel zwischendurch!"

GT Interactive
www.gtinteractive.de



DRIVER™ © 1998 GT Interactive Software (Germany) Limited. All rights reserved. Developed and created by Reflections, a 3D Interactive production studio. Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections Development Studio. Published and distributed by GT Interactive Software (Germany) GmbH. GT is a trademark and the 3D logo is a registered trademark of GT Interactive Software Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (18/19)
"Hervorragendes Fahrverhalten...
Brilliantes Renn-Action im Gangster-Ambiente"



Playstation Zone (80%)
"Noch nie kam ein Spiel den
aufregenden Auto-Netzjagden im TV so nah"



PowerStation 7-99 (83%)
"Ein besseres Spiel dieses Genres
wirst Du so schnell nicht wieder finden."

Playstation Games 3-99
"Noch nie zuvor wurden Autoverfolgungsjagden derart packend in Szene gesetzt."
"Driver dürfte eines der originellsten Rennspiele des Jahres werden."

Fun Generation 4-99
"Potentieller Hitkandidat"

Offizielles Playstation Magazin 3-99
"Ein echtes Highlight."



Playstation / Das Fun-Magazin 7-99
"Driver ist der spielgewordene 70er-Jahre-Streifen.
Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedingt zugreifen!"

MCV KW89
"Geheimtip-unbedingt vormerken!"

Play Playstation 6-99
"Driver ist ein absoluter Spitzentitel,
das steht außer Frage"



Games And More 9-99
"Wen es bei den packenden Verfolgungsjagden im Sitz häßt,
der kann kein Racer-Fan sein. Mehr Spannung kann auch
ein toller Action-Film kaum bieten."

DUMM

gelaufen

Um der lieben Leserschaft mal wieder etwas Neues in Sachen Aufmacherfoto zu liefern, hat die Mega Fun (wie immer) weder Kosten noch Mühen gescheut, absolut exquisites und künstlerisch wertvolles Bildmaterial zu beschaffen. Leider reichte das Geld nur für eine neue Digitalkamera und nicht für einen Starfotografen. Deshalb flogen wir kurzerhand unseren Redaktionskollegen Udo vom Schwesternmagazin PlayStation Games ein, damit er die Schnappschüsse vornimmt. Dummerweise ist der Rheinländer nur gewohnt, entweder kühles Kölsch in der Hand zu halten oder Dual-Shock-Pads. So war es auch nicht weiter verwunderlich, dass seine Aufnahmen in die Kategorie "netter Versuch" fielen, da ihre Auflösung nicht dem Standard eines professionellen Magazins entsprachen. Nach einer Rüge und einer kleinen technischen Einführung ging zum Glück beim zweiten Mal alles glatt.



In der Nacht sind alle Redakteure grau

Der Hochsommer mit seinen Hitzeattacken raubt so manchem die Nerven. Swen verlor beispielsweise die Fassung, als sein heißersehnter Shenmue-Soundtrack endlich den Weg in seinen CD-Player fand. Sogar unsere sonst so bodenständige Fehlerfee Claudia war nach der Korrektur des letzten Shadow-Man-Previews dermaßen durch die Voodoo-Thematik aufgewühlt, dass sie auf eine Begleitung in die Tiefgarage zu ihrem VW Golf Turbo Diesel bestand. Man weiß ja nie, wo sich die dunklen Seelen in der Nacht versteckt halten... Fast an den Rand des Nervenzusammenbruchs standen auch alle Redakteure, weil das Acclaim-Special (zu lesen ab Seite 6) erst so kurz vor der Magazin-Abgabe zu Stande kam, dass Nachtschichten eingeteilt werden mussten. Aber wie immer haben wir es im Schweiß unseres Angesichts geschafft! Neben Shadow Man erwarten euch im Rahmen dieser zwölfseitigen Berichterstattung noch Ausblicke zu absoluten Spitzentiteln, wie Turok: Legenden des verlorenen Landes fürs N64 und Trickstyle für den Dreamcast. Derweil hat sich in den letzten Tagen wieder einiges getan zum Thema Dreamcast. Das Sega-Flaggschiff konnte in der Woche nach der Preissenkung auf 19.900 Yen (ca. 300 Mark) etwa 46.000 Einheiten verkaufen. Dazu kam noch das lang erwartete Racing-Spektakel Buggy Heat von CRI, über das wir ab Seite 38 genauer berichten. Bis Jahres-

ende braut sich im Land der aufgehenden Sonne also einiges zusammen und wir halten euch natürlich auf dem Laufenden. In Deutschland ist es in puncto New-Generation-Konsolen noch vergleichsweise ruhig. Die Hersteller scheinen förmlich auf den Dreamcast-Launch zu warten, um dann ihre Softwareperlen ins Rennen zu schicken. Aus diesem Grund haben wir diesmal vermehrt hochqualitative Previews im Programm. Formel 1 '99 lässt sicher viele Rennspiele-Fans aufhorchen. Ob der umstrittene Racer hält, was die PR-Abteilung von Studio 33 verspricht, muss sich aber erst zeigen. Ebenfalls in die Rubrik "mögliche Kandidaten für den Gold-Game-Award" fallen Metal Gear Solid VR Missions, Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung und Wip3out. Den Schluss dieses Editorials möchten wir dazu nutzen, uns vom Mega-Fun-Mitglied der ersten Stunde Ulf Schneider zu verabschieden, den es nach über sechs Jahren aus den Redaktionsräumen fortzog, um sich beruflich weiterzuentwickeln. Wir wünschen ihm dabei viel Erfolg und auf seinem weiteren Lebensweg viel Glück. Nichtsdestotrotz wünschen wir euch viel Spaß mit dem neuen Mag.

Euer Mega-Fun-Team



TI Titelthema

neuheiten

Dreamcast

Buggy Heat	38
Dynamite Deka 2	33
Expendable	39
Giant Gram	31
Street Fighter Zero 3	45

PlayStation

Ace Combat 3: Electrosphere	35
Aironauts	33
Armorines: Project S.W.A.R.M.	14
Cyberorg	25
TI Dino Crisis	26
Formel 1 '99	24
Fußball Live!	22
Killer Loop	44
Metal Gear Solid VR Missions	34
Mission: Impossible	36
Rat Attack	23
TI Shadow Man	8
Sled Storm	32
South Park	13
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	30
Tonic Trouble	40
Wip3out	20
Wu Tang: Shaolin Style	41

Nintendo 64

Armorines: Project S.W.A.R.M.	14
Shadow Man	8
TI Turok: Legenden des verlorenen Landes	12

In Arbeit

test

PlayStation

Bomberman	67
Bomberman Fantasy Race	67
Croc 2	54
G-Police 2	62
Puma Street Soccer	61
Speed Freaks	50
Star Ocean	68
Virus	61
WWF Attitude	64

Nintendo 64

Flying Dragon	66
Milo's Astro Lanes	66

erste hilfe

Dreamcast

Psychic Force (jp)	86
--------------------------	----

PlayStation

Akuji the Heartless (dt)	86
Anna Kournikova	87
Smash Court Tennis (dt)	87
Bomberman Fantasy Race (dt)	86
Bugs Bunny: Lost in Time (dt)	87
Driver (dt)	86, 90
Driver (dt)	87
Duke Nukem: Time to Kill (dt)	88
Everybody's Golf (dt)	87
FIFA '99 (dt)	87
Fighting Force (dt)	86
Kagero Deception 2 (dt)	88
Madden NFL '99 (dt)	87
NBA Live '99 (dt)	87
NHL Face Off '99 (dt)	87
Ninja - Shadow of Darkness (dt)	86
Rampage 2: Universal Tour (dt)	88
Rampage World Tour (dt)	87
Risiko (dt)	87
TI Silent Hill (dt)	94
Trap Gunner (dt)	88
V-Rally 2 (dt)	86
Warzone 2100 (dt)	87

Nintendo 64

Command & Conquer (dt)	86
GT 64 Championship Edition (dt) ..	86
Superman (dt)	86

Game Boy

Klax (dt)	86
Legend of the River King (dt)	86

Im Bann des Voodoo-Zaubers

Shadow Man: Mike LeRoi hat's nicht leicht! Im Kampf gegen einen mächtigen Unbekannten trifft er auf fünf Massenmörder, die es auszuschalten gilt. Ansonsten droht der Welt die Apokalypse.



ab Seite 8



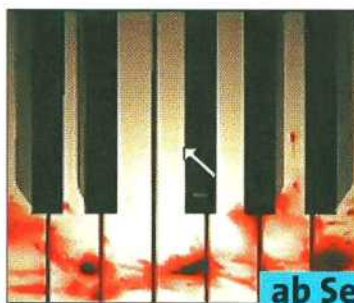
ab Seite 50

Speed Freaks

Unser Spiel des Monats ist ein wahres Suchtwerk. Im Mario-Kart-ähnlichen Fun-Racer geht es mit total abgedrehten Knuddel-Charakteren über zwölf verschiedene Rennpisten. Dabei gilt es, ausreichend Turbo-Boosts und andere nützliche Goodies einzusammeln, dank der ihr die Spitze des Feldes überrollt.

rubriken

Acclaim-Special	6
Aus aller Welt	68
Börse	103
Ihr über uns	82
Impressum	106
Inserenten	105
Klein & Fein	72
Leserecke	80
Nintendo-Special	42
Poster	57
Referenzen	70
Spielhölle	73
Szenegeflüster	46
Technik Ecke	78
Ubi-Soft-Special	74
Vorschau	106
Wir über uns	3
Zockerkönig	83



ab Seite 94

Silent Hill - Komplettlösung

Das Grauen hat endlich ein Ende! Auf neun Seiten lassen wir kein Rätsel des Mega-Adventures ungelöst. Somit sollte sichergestellt sein, dass ihr die kleine Cheryl aus den Klauen des Bösen befreit.





**UNSER SERVICE
IHR VORTEIL**

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

KOMPLETT-LÖSUNGEN

- 14,80 DM JE HEFT:**
- Abe's Oddysee
 - Akuji - The Heartless
 - Alien Trilogy
 - Alundra
 - Alone in the Dark 1-3
 - Ark of Time
 - Atlantis
 - Baphomets Fluch 1+2
 - Batman & Robin
 - Blazing Dragons
 - Blaze & Blade
 - Breath of Fire 3
 - Casper
 - Chron. o.t. Sword
 - Clock Tower
 - D
 - Deathrap Dungeon
 - Diablo
 - Discworld 1+2
 - Excalibur
 - Final Fantasy 7
 - G-Police
 - Gex 3D & Rayman
 - Granstream Saga
 - Hard Edge
 - Heart of Darkness
 - Herc's Adventure
 - Guardians Crusade
 - Kings F
 - Legacy
 - MDK
 - Medi Evil
 - Men in Black
 - Nightmare Creat. One
 - Pax Corpus
 - Rayman&Gex3D
 - Resident Evil 1
 - Riven
 - Spawn
 - Silent Hill
 - Suikoden
 - Syphon Filter* Tekken 1 & 2 & 3
 - The Note
 - The Last Report
 - Tomb Raider 1
 - Tomb Raider 2
 - Tomb Raider 3
 - Turok
 - Turok 2
 - Vandal Hearts
 - Wild Arms
 - Warhammer: Dark X-Com: Terror...
 - Zelda 64 uvm.
- LÖSUNGSBÜCHER**
- Abe's Exodus (19,95)
 - Colony Wars 2 (24,99)
 - Com. & Conq. 1+2 (19,95)
 - Metal Gear Sol. (19,95)
 - Silent Hill (24,95)
 - Tekken 3 (24,99)
 - Tomb Raider 1 (19,95)
 - Tomb Raider 2 (19,95)
 - Tomb Raider 3 (19,95)
 - Resident Evil 1 kompl. (19,95)
 - Ridge Racer 4 (24,99)
 - Warzone 2100 (19,95 DM)
 - Komplettliste anfordern!

Wir liefern entweder per Post-Nachnahme oder per Vorkasse. Bei Nachnahme bringt Ihnen die Post Ihre bestellte Ware direkt nach Hause. Möchten Sie per Vorkasse bestellen, schicken Sie uns bitte einen V Scheck über den

Gesamtbetrag.
PORTOKOSTEN:
Bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland 30,00 DM)
Bei Vorkasse 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)
Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

POWERWARE



CURSE OF THE SPAWN - JE FIGUR 34,99 DM



RESIDENT EVIL PLATINUM - JE SET 34,99 DM



RESIDENT EVIL - JE SET 34,99 DM



JE FIGUR 34,99 DM



JE FIGUR 34,99 DM



METAL GEAR SOLID - JE FIGUR 34,99 DM

WEITERE SERIEN:
CRASH
BANDICOOT
MARVEL VS
CAPCOM
MARIO KART
TEKKEN
STAR WARS

TOP SECRET 2
Mit Cheats, Tips & Codes zu den 100 aktuellsten Spielen.
Extra: Cheats zu allen PSX Platinum Spielen.
14,80 DM

NEU! MP3 PLAYER
- großes LCD Display
- zeigt Song & Spielzeit an
- 32MB Flash Memory
399,99 DM

Transparent Case
Der Hammer für Ihre PlayStation
Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine coole Powerstation. Verschiedene Farben lieferbar. Nicht für SCPH 1002 geeignet!
49,99 DM

X-PLODER PRO
Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in komplett in Deutsch!
139,00 DM

X-PLODER - DAS BUCH
Das offizielle X-Ploder Buch. Über 1500 Codes & ausführliche Anleitung für Ihren X-Ploder. **29,95DM**

CONTROLLER

- DUAL TWIN SHOCK** 29,99 DM
- SONY DUAL SHOCK** 44,99 DM
- STANDARD JOYPAD** 9,99 DM

MEMORY KARTEN
Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen zu **TOP PREISEN:**

- 1MB 6,90 DM
- 8MB 24,99 DM
- 24MB 39,99 DM
- 72MB 74,99 DM

8,24,72MB mit LCD Display
Unkomprimierte Speicherkarten
2MB 19,99 DM
4MB 29,99 DM

KNALERPREISE

- RGB KABEL** -> 8,99 DM
- RGB+AUDIO** -> 11,99 DM
- LINK KABEL** -> 8,99 DM
- PAD VERL.** -> 8,99 DM
- PANTHER** -> 39,99 DM

- GLOVE** -> 99,00 DM
- SCORPION GUN** -> 59,00 DM
- 1MB HÜLLE** -> 2,49 DM
- DEX DRIVE** -> 79,99 DM
- PLAYSTATION** -> 239,00 DM
- MAUS** -> 29,99 DM
- LENKRAD+R.** -> 99,00 DM
- RF-UNIT** -> 24,99 DM
- 4-SPIELER AD.** -> 54,99 DM
- BLAZE KOFFER** -> 69,00 DM
- INFRAROT PADS** -> 59,00 DM
- EQUALIZER** -> 59,00 DM
- GB DELUXE** -> 99,00 DM
- X-PLODER** -> 79,00 DM
- LINKKABEL** -> 8,99 DM
- PAL-BOOSTER** -> 29,99 DM
- CYBERSHOCK P.** -> 54,99 DM
- CD-LEERHÜLLE** -> 1,99 DM

NEU! CHEATMODUL "MASTER"
- kompatibel zu allen Mogelcodes
- einfach einstecken
- mit Feder
- komplett in Deutsch
- Deutsche Anleitung
- MIT SPEZIAL FUNKTION
49,99 DM

WEITERHIN LIEFERBAR: SPEZIAL HARDWARE

04131 / 200580

Gemeinsam sind sie stark!

Acclaim-Special Vom namentlichen Zusammenschluss versprechen sich die Verantwortlichen ein noch größeres Engagement der einzelnen Entwicklungsstudios für das Unternehmen.

Das US-Softwareunternehmen Acclaim, das ihren Sitz im amerikanischen Glen Grove hat, kann auf eine fast 13-jährige Geschichte zurückschauen. Dabei erlebte der Publisher, der mittlerweile beinahe jede Plattform mit Spielen versorgt, alle Höhen und Tiefen, die man in dieser Branche nur durchmachen kann. So wurde beispielsweise die Arcade-Abteilung nach den nur mäßigen Erfolgen der NBA-Jam-Reihe vollständig geschlossen. Doch auch im Konsolen- bzw. PC-Bereich tat sich die Schmiede anfangs sehr schwer. Es wurde zunächst sehr großer Wert auf teure Filmlicenzen oder auf bekannte Namen à la Street Fighter oder Fantastic Four gelegt. Der spielerische Gehalt der Titel geriet dabei leider fast in Vergessenheit. Die fragwürdige Firmenpolitik änderte sich jedoch mit Auslauf der Lizenzen gänzlich. Der Wendepunkt wurde 1996 mit dem düsteren Ego-Shooter-Hit Alien Trilogy erreicht, den die englische Schmiede Probe entwickelte. 1997 wurde mit dem Nintendo-Modul Turok: Dinosaur Hunter ein weiterer riesiger Erfolg erlangt. Der in Texas bei Iguana entwickelte Ego-Shooter schlug gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Zum einen sprachen die Programmierer den Otto-Normal-Videospieler an und erregten zum anderen bei der riesigen Fangemeinde des Comic-Helden Turok (ist übrigens ein Comic, der von Acclaim selbst vertrieben wird) enorme Aufmerk-

samkeit. Im gleichen Jahr noch sollten weitere Kracher die Unternehmensbilanz deutlich aufbessern. Aus London (Entwicklerstudio Probe) donnerte das rasante Extreme-G heran. Der Titel war sicherlich das erste ernstzunehmende Rennspiel für Nintendos Moduloaster, was somit ein Grund für den guten Abverkauf des Produktes war. Gleichzeitig verstärkte Acclaim ihr PC-Engagement mit dem Strategiespiel Constructor und der 3dFX-Variante des Turok-Abenteuers. Bis zum heutigen Tage sorgen dann die Fortsetzungen von Extreme-G und Turok genauso für Spitzenplätze in den Wertungs- und Verkaufscharts wie die WWF-Serie, die bei Iguana in Salt Lake City entstand. Mitte dieses Jahres entschloss man sich schließlich dazu, die Entwicklerstudios, die in der Vergangenheit trotz unterschiedlicher Lokalisierung sehr eng zu-

sammenarbeiteten, um neue Technologien zu entwickeln, zusammenzuschließen. Auf folgenden Seiten erfahrt ihr, welche Titel in nächster Zukunft durch die neue, geballte Kraft des Vereintseins entstehen.

AROUND THE WORLD

INTERVIEW

Harvey Elliot,
Director of Product-Development Europe, Acclaim

Im Zuge unseres Acclaim-Specials erhielten wir die Chance, Harvey Elliot, Director of Product-Development Europe, einige Fragen zu stellen:

Mega Fun: Warum wurden die Namen der verschiedenen Entwicklerstudios vereinheitlicht?

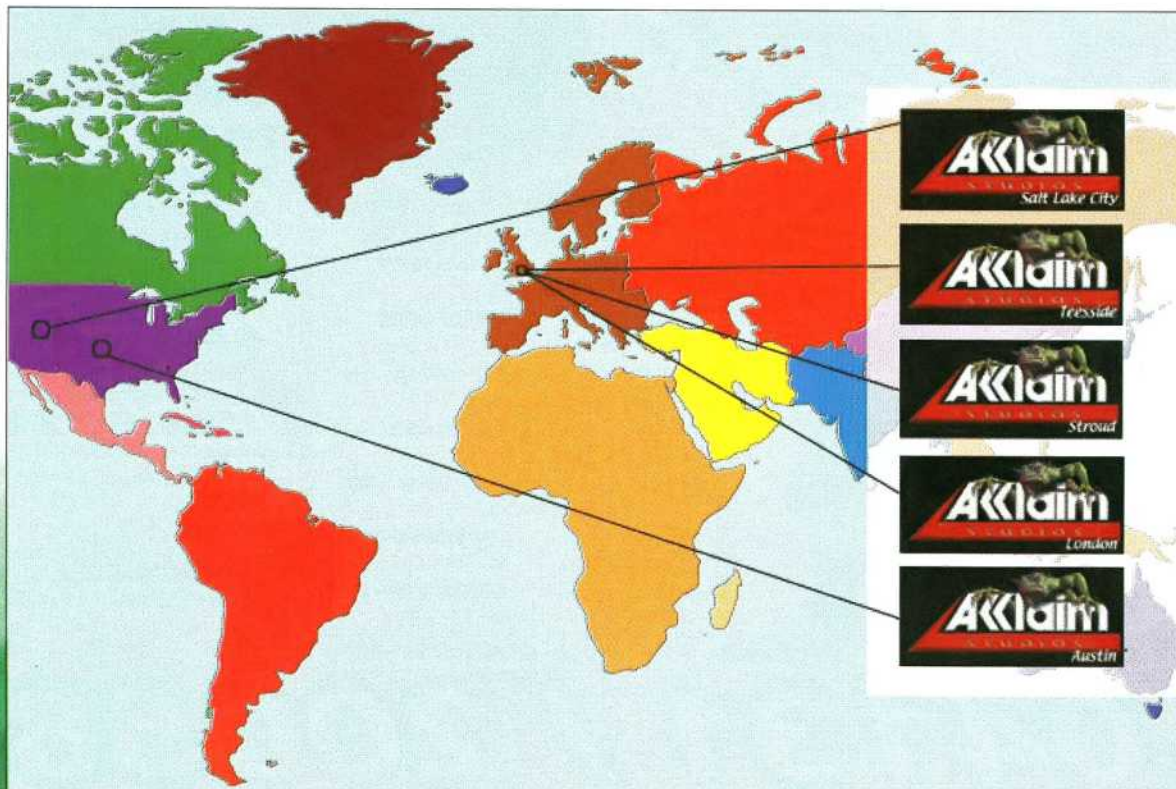
Harvey Elliot: Die Namensvereinheitlichung soll die Zusammengehörigkeit der Entwicklerstudios verkörpern. Die Entwicklerstudios arbeiten nämlich trotz unterschiedlicher Lokalisationen sehr eng zusammen, besonders wenn neue Technologien entwickelt werden. Darum war eine Namensänderung so wichtig.

MF: Welches Aufgabengebiet umfasst Ihre Tätigkeit?

HE: Ich bin für die Gründung und das Management des neuen Stroud Entwicklungsstudios zuständig. Dieses neue Studio wird ein fester Bestandteil von Acclaims Strategie werden, da sich der momentane Hardwarekreis schließt und die Next-Generation-Systeme kommen.

MF: Wie schätzen Sie momentan den Markt ein, und wie stufen Sie die kommende Konsolengeneration ein?

HE: Momentan ist Sonys PlayStation die unglaublich starke Massenmarkt-Konsole, die den Markt dominiert. Nintendo 64 verkauft sich weiterhin auch sehr gut, und es gibt mit Segas Dreamcast eine Next-Generation-Konsole, die diesen Herbst herauskommt. All das zeigt, dass wir einen sehr starken Markt haben, der zu den Next-Generation-Konsolen übergeht. Man sollte immer daren denken, dass



History

Acclaim Studios Salt Lake City ab Seite 17
WWF In your House
NHL Breakaway + 99
WWF Warzone N64, PS
NBA Jam Extreme + 99

Acclaim Studios Teesside ab Seite 8
Forsaken 64

Acclaim Studios Stroud (noch geheim)
G-Police 1+2 (Psygnosis)

Acclaim Studios London ab Seite 14
Alien Trilogy
Bubble Bobble
Fantastic Four
Extreme-G 1 + 2
Forsaken PS
Batman & Robin

Acclaim Studios Austin ab Seite 12
Turok: Dinosaur Hunter
Turok: Seeds of Evil
South Park
NFL Quarterback Club 98, 99
All Star Baseball 98, 99
Iggy's Reckin' Balls

die momentanen Systeme in Millionen von Haushalten überall auf der Welt vorhanden sind und dass es daher lange Zeit dauern wird, bis sich die Next-Generation-Systeme auf dem Markt wirklich mit signifikanter Quantität durchsetzen werden.

MF: Welche der kommenden Konsolen werden Sie bevorzugen, und wie viele Spiele sind derzeit dafür in Arbeit?

HE: Acclaim ist - und wird es immer bleiben - plattformunabhängig. Wir sind stolz darauf, hochentwickelte Software für jede Plattform zu liefern, und sind uns sicher, dass das auch in Zukunft bei den Next-Generation-Systemen so bleiben wird. Leider kann ich keine Details über Produkte, an denen wir zur Zeit arbeiten, verraten, aber wir werden die neuen Konsolen von ganzem Herzen unterstützen.

MF: Welche Gründe hatte die spärliche Unterstützung der PlayStation? Lag es an der leichten Kopierbarkeit der Software?

HE: Acclaim unterstützte die PlayStation stark und hat Titel wie Alien Trilogy, WWF Warzone und das bald erscheinende WWF Attitude zu verzeichnen. Wir haben uns auch entschlossen, das Nintendo 64 sehr stark zu unterstützen, und sind einer der erfolgreichsten Third-Party-Hersteller für diese Plattform. Software-Piraterie spielt immer eine Rolle bei der Festlegung einer Entwicklungsstrategie. Es gibt immer Bedenken, dass der Markt dadurch untergraben wird.

MF: Wie hoch ist der Arbeitsaufwand bei der Konvertierung von PC-Spielen für den Dreamcast? Dürfen Dreamcast-

Jünger verstärkt auf PC-Konvertierungen hoffen?

HE: Konvertierungen nehmen einige Monate in Anspruch und sind relativ leicht, da eine identische Art der Systemleistung vorgegeben ist. Um das Beste aus dem Dreamcast herauszukitzeln, muss man bis zu den Wurzeln des Systems vorstoßen, und das bedeutet Entwicklung für das Herzstück, um die maximale Leistung zu erreichen. Dreamcast-Fans dürfen hoffen, einige erfolgreiche PC-Spiele auf diesem System wiederzufinden, und es gibt ein paar hervorragende PC-Produkte auf dem Markt. Sie können sich daher auf gute Umsetzungen freuen. Wir werden aber immer versuchen, spezielle Features oder Modifikationen einzubauen, um Vorteile aus der Systemleistung der Konsole zu ziehen.

MF: Werden Sie durch die enge Verwandtschaft zwischen Dreamcast und Naomi nun auch Ihr Arcade-Engagement verstärken?

HE: Wir haben jetzt kein Arcade-Programmierteam mehr und werden daher nicht mehr direkt in diesem Markt vertreten sein. Aber wir werden auch in Zukunft Möglichkeiten und passende Partner finden, um unsere Spiele für die Spielhalle umzusetzen.

MF: Worin unterscheidet sich Ihrer Meinung nach die PlayStation 2 vom Dreamcast?

HE: Die zwei Konsolen sind sehr verschieden. Das Wichtigste, was man nicht außer Betracht lassen sollte, ist der Fakt, dass der Dreamcast ein ganzes Jahr eher auf dem Markt ist als die PlayStation 2 in USA und Europa und fast zwei Jahre

eher in Japan (laut aktuellen PS2-Release-Plänen). In dieser Zeit hat sich die Technologie beträchtlich weiterentwickelt, und ich glaube, es ist fair zu behaupten, dass es einen signifikanten Unterschied zwischen den beiden Technologien geben wird.

MF: Gerüchten zufolge sind Titel für Segas Dreamcast wesentlich einfacher und somit kostengünstiger zu programmieren als für Sonys kommendes Flaggschiff. Ist es somit nicht riskanter, Spiele für die PlayStation 2 zu entwickeln?

HE: Ich denke, es gibt gute Marktvoraussetzungen für beide Plattformen. Es stimmt, laut veröffentlichter Leistungsdaten hat die PS2 größere grafische Kapazitäten als der DC, wahrscheinlich resultiert daraus mehr Arbeit für die Hinzufügung spezieller Details. Wie dem auch sei, unsere Schlüsseltechnologien werden uns ein relativ leichtes Konvertieren zwischen den Plattformen erlauben. Und ich glaube nicht, dass die Kosten unerschwinglich sein werden für irgendeine der genannten Plattformen.

MF: Welche innovativen Spielelemente und Spezialeffekte eröffnen Ihrer Meinung nach die neue Konsolengeneration? Wird die virtuelle Welt dank Acclaim noch realistischer?

HE: Die schier unglaubliche Leistung der neuen Systeme erlaubt uns noch mehr Freiheit bei der Entwicklung unserer Produkte. Alle unserer Entwickler brennen darauf, dem System das Bestmögliche zu entlocken. Wenn die Leistungsdaten tatsächlich so gut sind, wie wir erwarten, dann wird der Konsument von dem technischen Fortschritt und der grafischen Power der Next-

Generation-Konsolen überrascht sein. Bezüglich charakterbasierender Spiele können wir wirklich die Qualität der Charaktere verbessern und die Spieler können sich dadurch viel mehr mit ihnen identifizieren. Die Umgebungen können viel detailreicher werden, und es ergibt sich die Möglichkeit, feinere Details in die Welten zu integrieren, damit sie noch realistischer wirken.

MF: Steigt durch das höhere Leistungspotential der Konsolen auch der Entwicklungsaufwand für Spiele und werden deren Leistungsgrenzen nur annähernd erreicht werden?

HE: Bei den neuen Konsolen wird es viel mehr Möglichkeiten geben, was man mit den Systemen tun kann, um das hohe Leistungspotential auszuschöpfen. Daher werden einige unserer Teams vergrößert und die Entwicklung der Projekte könnte länger dauern.

MF: Wie sehen Ihre Zukunftspläne bezüglich Nintendos Nachfolger Dolphin aus?

HE: Wir werden immer versuchen, alle Plattformen zu unterstützen. Greg Fischbach, Acclaims Vorsitzender, gab letztlich bekannt, dass wir den Dolphin ab Ende 2001 unterstützen werden.

MF: Was ist Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

HE: Ich spiele immer noch gern Legend of Zelda, Driver macht Spaß, und auf meiner Einkaufsliste steht unter anderem C&C 3: Tiberian Sun.

MF: Viele Dank für die vollständige Beantwortung der Fragen

HE: Kein Problem!



*** COMMODORE 64 BASIC V2 ***
 64K RAM SYSTEM 38 BASIC 1 ES FREE

READY?
 LOAD "REDAKTEUR", 8, 1

SEARCHING FOR REDAKTEUR
 LOADING
 READY.
 RUN

COMPUTEC MEDIA

Für unsere Redaktion in Würzburg suchen wir zum schnellstmöglichen Termin eine/n engagierte/n

Redakteur/in

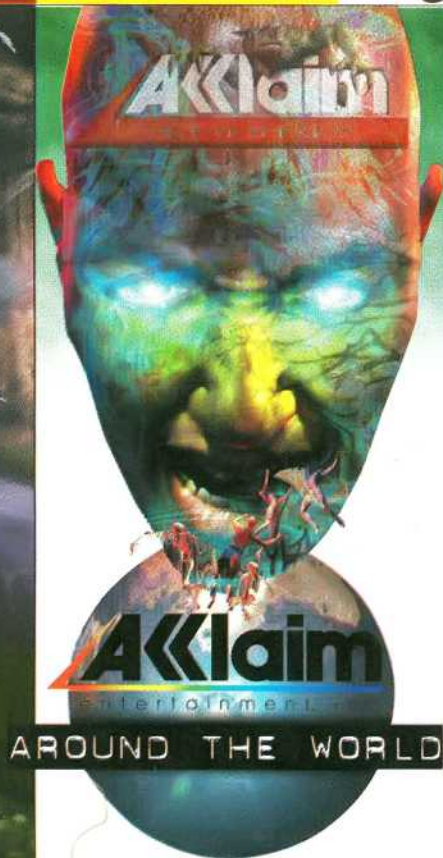
Du hast Spaß an journalistischer Arbeit, besitzt eine ideenreiche „Schreibe“ und kannst im Idealfall schon Berufserfahrung in diesem Bereich vorweisen. Du denkst konzeptionell und möchtest gern in einem jungen Team arbeiten.

Wir bieten dir ein gutes Gehalt, ein hervorragendes Betriebsklima und eine spannende Aufgabe mit Zukunftsperspektive. Top-Arbeitsbedingungen mit entsprechendem technischen Equipment sind für uns selbstverständlich.

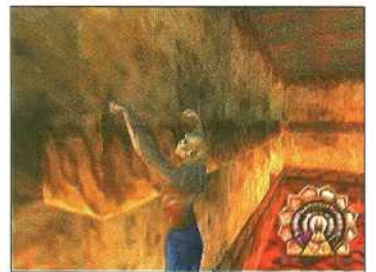
Wenn du dich von dieser Stellenausschreibung angesprochen fühlst, sende bitte deine schriftliche Bewerbung unter Angabe deiner Gehaltsvorstellung zu Händen Herrn Uwe Kraft. Wir freuen uns darauf, dich kennenzulernen.

Wir sind ein junges, innovatives Medienunternehmen im Bereich PC- und Videospiele. Die neun Magazine unserer Business-Unit Print nehmen eine marktführende Stellung ein.

REDAKTION MEGA FUN
 STICHWORT: BEWERBUNG
 FRANZ-LUDWIG-STR. 9
 97072 WÜRZBURG



Luftwaffe: Feinde tauchen nicht nur auf dem Land oder im Wasser auf, sondern auch Lufttackten sind keine Seltenheit. (N64)



Klettermaxe: Nur wenn Shadow Man sich an diesem Sims entlang hangelt, erreicht er einen Seelenbehälter. (N64)

Shadow Man

PlayStation/Nintendo 64 Action-Adventure Betrachtet euch als vernichtet! Keiner kann den Lauf der Zeit aufhalten! Am 9. September wird die Apokalypse über euch hereinbrechen und niemand wird euch retten, denn unser sind viele!

Die Zeit verrinnt weiter. In wenigen Wochen, exakt am 9.9.99, wird die diabolische Legion mitsamt fünf Massenmördern der Menschheitsgeschichte aus der Darkside zu uns Lebenden hinüberwechseln und die Apokalypse auslösen. Das ist nun das letzte Preview zu



Neue Art der Fortbewegung: Einige Abschnitte werden durch diese aufgehängten Herrschaften verbunden. (N64)

Acclains Horror-Adventure Shadow Man. Vor zwei Monaten erzählten wir bereits die Geschichte von Mike LeRoi, seinem verunglückten Bruder Luke und seiner Voodoo-Freundin Nettie. Dank der Schattenmaske, die sie Mike in die Brust implantierte, und ihren übernatürlichen Fähigkeiten erweckte sie den Shadow Man zum Leben. Dieser Voodoo-Krieger besitzt übermenschliche Kräfte. Er vermag als einziger in körperlicher Gestalt von unserer Welt in das Reich der Toten (die Darkside) überzuwechseln. Eines Nachts erlebt Nettie eine mächtige Vision. Sie sah einen mysteriösen Mann namens Legion und prophezeite, dass er die Welt in Finsternis und Chaos stürzen wolle. An seiner Seite stehen Heerscharen dunkler Seelen und fünf Massenmör-

der. Durch diesen Traum alarmiert, beauftragt die Voodoo-Prinzessin ihren Krieger Shadow Man, sich der Sache anzunehmen und die Legion zu vernichten. So macht sich Mike, sprich Shadow Man, auf, dieser Bedrohung aus der Darkside Einhalt zu gebieten. Das ist eine Kurzfassung der abgedrehten Geschichte, mit der der Spieler in Acclains neuester Comic-Umsetzung für N64 und PlayStation konfrontiert wird.



Spielablauf: Rette die Menschheit, aber lass dich nicht erwischen!

Shadow Man bietet innerhalb des Action-Adventure-Genres eine Innovation nach der anderen. Plattformen, Schalter und versteckte Räume sind ein alter Hut. Aber welches Spiel des Genres bietet darüber hinaus noch reinrassige Jump&Run-Elemente, dutzende Waffen, mysteriöse Gegenstände und verborgene Voodoo-Fähigkeiten, die sich erst im Laufe des Abenteuers in euch manifestieren? Irgendwann könnt ihr beispielsweise durch Feuer gehen, über Lava schreiten oder an Wasserfällen hinaufklettern. Es wird euch also später möglich sein, Bereiche von zuvor besuchten Levels zu entdecken, die beim ersten Mal noch verschlossen waren. Meistens sind dort auch die ver-



Im Zentrum der Macht: Shadow Man befindet sich hier im Herzen des Asyls, wo die fünf Massenmörder ihr Unwesen treiben. (N64)



Volle Hände: Zwei Gegenstände gleichzeitig darf Mike bzw. Shadow Man in die Hände nehmen. (N64)



Deutlicher Unterschied: Im Vergleich zur PlayStation-Version wirken die Texturen der N64-Fassung wesentlich detaillierter und realer. (N64)

steckten dunklen Seelen zu finden, ohne die Bösewicht Legion seinen finsternen Plan nicht in die Tat umsetzen kann. Im gesamten Spiel sind weit über 100 Stück davon verteilt und warten darauf, von Shadow Man bzw. Mike LeRoi entdeckt zu werden. Ein weiterer entscheidender Punkt im Gameplay des Spiels ist der Wechsel der Persönlichkeiten. Am Tage streift man als Mike LeRoi durch die Städte und Landstriche Amerikas, in der Nacht hingegen als Voodoo-Krieger Shadow Man. Der Schattenmann kann im Gegensatz zu seinem sterblichen Körper nicht nur mit konventionellen Waffen umgehen, sondern weiß auch die Mächte von Voodoo-Gegenständen einzusetzen. So kann er auch einen magischen Teddy seines ver-



Blitzgewitter: Immer wenn ihr ein Monstrum befreit, verlässt die Seele den Körper mit einem Effektgewitter. (PS)



Voll ins Kreuz: Dieses Exemplar einer Wache ist glücklicherweise von Natur aus blind. (N64)

Was ist Voodoo?

Was über Voodoo bekannt ist, gründet sich hauptsächlich auf zahllose Hollywood-Produktionen, in denen normalerweise Bösewichter finstere Absichten damit verfolgen. Aber was ist Voodoo wirklich? Voodoo entstand mit der Ankunft der afrikanischen Sklaven. Sklaven von verschiedenen Stämmen, die nach Europa und in die Vereinigten Staaten verschleppt und dort kolonisiert wurden, trafen zusammen, teilten und vermischten verschiedene Aspekte ihres religiösen und spirituellen Glaubens und ihrer Traditionen. Diese Verschmelzung betraf zahlreiche Glaubensformen und Riten. Schließlich entstand daraus eine neue Religion: Voodoo. Das Wort Voodoo stammt von dem französischen „vous deux“, was „you two“ („ihr zwei“) bedeutet. Wie der Cajun-Dialekt ist auch das Wort „Voodoo“ eine vielschichtige Mischung aus Französisch und Englisch. Man kann die Worte „vous do“ als „you do“ („ihr tut“) oder „vous deux“ als „you too“ („ihr auch“) verstehen. Worte haben oft mehr als eine Bedeutung. Daher tut man gut daran, keine mögliche Interpretation auszuschließen. In der Voodoo-Gesellschaft gibt es keine Zufälle. Wer Voodoo ausübt, glaubt, dass nichts und niemand für sich allein betrachtet werden kann. Daher „vous deux“, „you two“ (ihr zwei), „you too“ („ihr auch“). Das Universum ist eins. Alles beeinflusst einander. Wissenschaftler wissen das. Die Natur weiß es. Viele Spiritisten sind sich darin einig, dass wir keine Einzelwesen, sondern Teile eines großen Ganzen sind. Das bedeutet im Grunde nichts anderes als: Was man einem anderen zufügt, fügt man sich selbst zu, weil man der andere ist. Voo doo. View you. Betrachtet euch. Wir dienen einander als Spiegel der Seele. Leider hat, wer an Voodoo-Riten und -Rituale denkt, oft die finstere oder böse Seite der Dinge im Blick. Dabei gibt es auch „gutes“ Voodoo. Es gibt heilende Zauber, Naturzauber, Liebeszauber, Reinigungszauber, fröhliche Feierzauber. Geister können angerufen werden, um Harmonie und Frieden, Geburt und Wiedergeburt, Glück, materielle Zufriedenheit, Gesundheit zu bringen. Es gibt für alles „Böse“ auch etwas „Gutes“. Daher rührt das Gleichgewicht der Natur und des Universums, das fernöstliche Konzept des Yin und Yang, die ein einziges großes, einander ergänzendes Ganzes bilden. Es steht außer Frage, dass Voodoo bei dem, der daran glaubt, Wirkung zeigt. Es verleiht außerdem demjenigen Macht, der es ausübt. Schwarze Magie wird seit Jahrhunderten ausgeübt, und in New Orleans gibt es Menschen, die den Fluch fürchten und glauben, dass es „Hoodoo“, Unglück, bringt, wenn ein Feind einen Schlangenknochen unter ihr Kopfkissen legt oder wenn schwarzer Pfeffer und Salz über ihre Schwelle gestreut wird. Man kann eine „Hoodoo“-Tasche herstellen, indem man bestimmte Pulver, Kräuter, Unkräuter, Stoffetzen verwendet – Dinge, die es in Voodoo-Läden im französischen Viertel immer noch zu kaufen gibt.

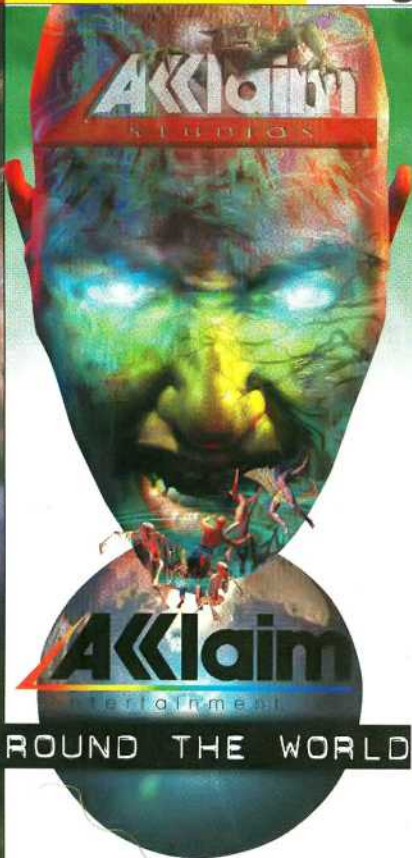


Wusstet ihr schon ...?

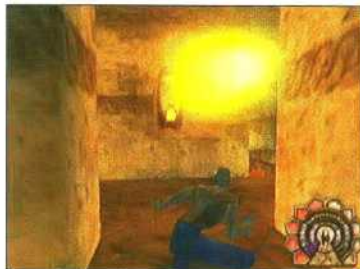
...dass viele Massenmörder in den USA nicht der Todesstrafe übergeben wurden, da man an ihnen wissenschaftliche Forschung praktiziert?



Blick aus der Ehrenloge: Mit der freibeweglichen Kamera lässt sich jeder Winkel der weitläufigen Levels begutachten. (N64)



storbenen Bruders Luke verwenden, der ihm die Portale zu den einzelnen Locations öffnet. Laut Acclaim soll es 16 unterschiedliche Levels geben, die alle vollkommen andere Grafik-Sets bieten. Besonders beeindruckend ist das Asyl, ein Bereich in der Darkside, wo alle dunklen Seelen hausen. Also der Ort, den man getrost als Höhle des Löwen bezeichnen darf.



Volle Deckung: Indiana Jones kennt solche Feuerfallen in der Wand schon aus dem FF. (N64)



Nicht vergessen: Die Seelenbehälter stellen einen der wichtigsten Aspekte in Shadow Man dar. (N64)



Eine weitere Stufe erklommen: Mit speziellen Voodoo-Power-ups steigert sich Shadow Mans Kraft immer weiter. (N64)



Technik: Zweiklassengesellschaft
 Noch immer herrscht im Konsolenlager eine zwiespältige Stimmung. Die N64-Version wurde sogar noch einmal sichtlich gesteigert. Die Framerate (vor allen Dingen im HiRes-Modus mit Expansions-Pak) konnte auch erhöht werden. Bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln macht Shadow Man einen unglaublich detaillierten Eindruck. Zu allem Überfluss ist die Sichtweite extrem hoch und scheint die Engine nicht negativ zu beeinflussen. Übrigens durften wir jetzt schon einige Auszüge aus der deutschen Sprachfassung erhaschen, die ebenfalls von hervorragender Qualität ist. Es ist schon erstaunlich, was das Team von Iguana UK (das nun komplett von Acclaim aufgekauft wurde) alles in das 256MBit-Modul gepackt hat. Auf der anderen Seite waren wir aus technischer Sicht bislang von der PlayStation-Version noch nicht begeistert. Der Grafikprozessor ist sicher zu mehr im Stande. Trotzdem muss man positiv feststellen, dass die PlayStation-Fassung in den letzten Wochen erheblich an Substanz gewonnen hat. Dort, wo die Sony-Konsole Vorteile hat, beispielsweise im Soundbereich, trumpft sie auch gnadenlos auf. Während beim N64 leichtes Rauschen durch das Kompressionsverfahren zu hören ist, wird bei der PlayStation mit der CD beste Qualität er-



Auf die Schliche gekommen: Dr. Batrachian (einer der Massenmörder) wurde ausfindig gemacht und sollte sich jetzt ernsthafte Sorgen machen. (N64)



zeugt. Dennoch bleiben Mängel, insbesondere bei der Grafik-Engine. Die uns nun vorliegende Preview-Version hat

zwar erheblich weniger Aufbau- und Clipping-Fehler und es wurden weitere Effekte, wie Light-Sourcing, hinzugefügt,

Gegenstände

Netties Dokumente

Die Voodoo-Prinzessin hat in diesen Unterlagen viele interessante Dinge über den Voodoo-Kult und die Massenmörder niedergeschrieben. Unbedingt genau lesen!



Lukes Teddybär

Mit diesem Stofftier kann Mike alias Shadow Man durch die Welten reisen und in die Darkside hinüberwechseln.

Lebensenergie

Sammele diese Energieblasen auf, bevor sie verschwinden. Sie schenken Shadow Man neue Lebenskraft.



Cadeaux

Finde alle, die du kriegen kannst! Je mehr du hast, desto stärker werden deine verborgenen Voodoo-Zauber.

Calabash

Dieser Seelenbehälter sind über das gesamte Spiel verstreut und stellen einen wichtigen Teil des Gameplays dar (welcher, das wird nicht verraten).



Dunkle Seele

Mit diesen glühenden Seelenbehältern erreicht Shadow Man eine neue Bewusstseinsgrenze. Je stärker er ist, um so schwerere Aufgaben kann er bewältigen.

Taschenlampe

Einige Abschnitte sind dermaßen dunkel, dass ohne die Taschenlampe kein Vorankommen möglich wäre.



Buch der Prophezeiung

Was ist das Asyl? Wer ist Legion? Wie hängt unsere Welt mit der Darkside zusammen? Antworten findest du hier!

Wusstet ihr schon ...?

...dass Shadow Man der wichtigste Titel 1999 für Acclaim ist?



Geschicktes Ausweichen ist der halbe Sieg: Mit den Schultertasten ist auch das berühmte "Sliden" möglich. Ihr lauft nach rechts und links, während ihr trotzdem nach vorne schaut. (N64)

jedoch ist Shadow Man noch immer weit von den Action-Adventure-Referenzen entfernt. Uns stellt sich natürlich die Frage, ob Acclaim den angestrebten Release aller Versionen am 9.9.99 auch einzuhalten vermag. Entwickler Guy Miller und sein britisches Programmiererteam setzten sicherlich alles daran, diese Herausforderung zu meistern. Immerhin versichert uns die PR-Abteilung von Acclaim, dass mittlerweile alle verfügbaren Entwickler an der PlayStation-Version sitzen.

Erster Eindruck: Spielerische Offenbarung

Man müsste die Überschrift in diesem Fall eigentlich "zweifelhafter Eindruck" nennen. Die N64-Fassung ist über jeden Zweifel erhaben und wird, falls nicht ein Blitz vom Himmel zuckt und die gesamten Datenbestände von Acclaim löscht, zu einem Erfolgstitel avancieren. Es stimmt einfach alles: gruseliges Ambiente, dichte Atmosphäre, packendes Gameplay, ausgefeiltes Charakterdesign und Abwechslung ohne Ende. In Sachen Gameplay machte Shadow Man bereits einen tollen Eindruck und könnte zu einer ernsthaften Konkurrenz für Tomb Raider, Akuji und Konsorten werden. Im Gegensatz zu diesen Titeln ist Acclaims Machwerk zudem wesentlich action-

Die Ursprünge des Voodoo

Voodoo ist vermutlich das beste Beispiel für den afrikanischen Synkretismus in Amerika. Obwohl die Weisheit, die ihm zugrunde liegt, aus verschiedenen Teilen Afrikas stammt und schon existierte, lange bevor die Europäer den Handel mit Sklaven begannen, entstand die Struktur des Voodoo, wie wir es heute kennen, während der europäischen Kolonisierung Hispaniolas auf Haiti. Ironischerweise war es die zwangsweise Einwanderung afrikanischer Sklaven verschiedener Stämme, die die Bedingungen für die Entwicklung des Voodoo schuf. Europäische Kolonisten glaubten, wenn sie die Stämme auseinander rissen, würde sich bei ihnen keine Gemeinschaft bilden können. Aber im Elend der Sklaverei fanden die verschleppten Afrikaner eine gemeinsame Grundlage in ihrem Glauben. Sie begannen, nicht nur ihre eigenen Götter zu beschwören, sondern auch noch andere als ihre eigenen Riten zu praktizieren. Dabei vermischten sie die Rituale verschiedener Stämme und passeten sie aneinander an. Schließlich integrierten die verschiedenen religiösen Gruppen ihre Glaubensformen und begründeten dadurch eine neue Religion: Voodoo, eine afro-karibische Religion, die Praktiken der Fon, Nago, Ibo, Dahomeer, Kongo, Senegalesen, Hausa, Caplaou, Mondungue, Mandingo, Angolaner, Libyer, Äthiopier und Malgache miteinander vermischte. Die



Afrikaner auf Haiti gewannen solche Stärke und Kraft aus ihrer Religion, dass sie die grausame Verfolgung des Voodoo durch die französische herrschende Klasse überlebten. Als den Franzosen klar wurde, dass die Religion der Afrikaner eine Bedrohung des kolonialen Systems darstellte, verboten sie die Ausübung aller afrikanischen Praktiken. Wer Voodoo praktizierte, wurde streng bestraft und musste mit Haft, Auspeitschungen und Tod durch Erhängen rechnen. Dieser Religionskampf zog sich über drei Jahrhunderte hin, aber keine dieser Strafen konnte die Afrikaner in ihrem Glauben beirren. Insgeheim übten sie ihre Religion weiter aus. Während dieses Kampfes wurde die Revolution angezettelt. Die Voodoo-Priester konsultierten ihr Orakel und lernten, wie der politische Kampf zu führen sei, damit sie siegen würden. Die Revolution brach 1791 mit einem Petr-Ritual aus und dauerte an bis 1804, als die Haitianer sich schließlich die Unabhängigkeit erkämpft hatten. Noch heute sieht man dem Voodoo-System seine Geschichte an. Die Namen der verschiedenen Riten und der Götterpantheon, der aus den Gottheiten aller Teile Afrikas zusammengesetzt ist, lassen immer noch die verschiedenen Stämme erkennen, deren Glaubenselemente darin verwendet wurden.

betonter und mit deftigen Horror- und Thriller-Einflüssen versetzt. Der Spieler erhält im Laufe des Abenteuers immer mehr das Gefühl, Teil der Geschichte zu werden und dass es ohne ihn keinen Ausweg gibt. Shadow Mans Dramaturgie ist vergleichbar mit moderner Horrorliteratur und wird sicher viele Freunde finden. Allein deswegen hoffe und bete ich für die PlayStation-Version, dass ihr nicht der Erfolg aufgrund mangelnder Technik verwehrt bleibt, und drücke den Entwicklern alle mir zur Verfügung stehenden Voodoo-Puppen. (Sven)



Macht pur: Mit dem Violator (in der rechten Hand) zerlegt Shadow Man alles. (PS)



Effektivität ist Trumpf: Mit den richtigen Waffen lassen sich alle Gegner binnen weniger Schläge ins Nirvana schicken. (PS)



Angst vorm Dunkel: Mit Taschenlampe oder Fackel bringt man Licht ins Dunkel. (N64)



PlayStation

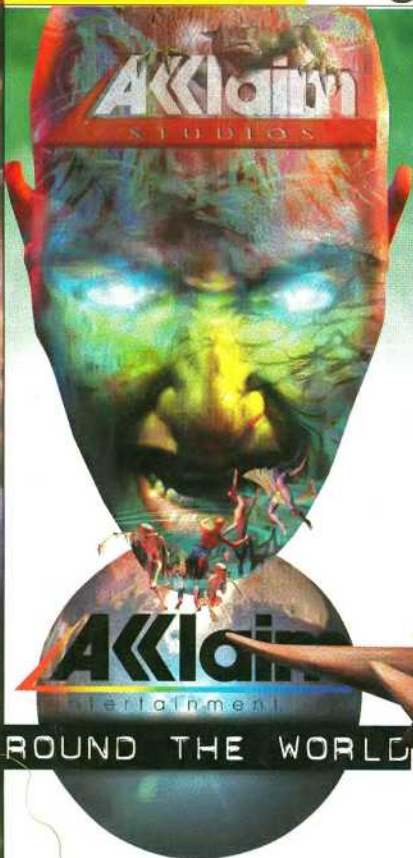
Hersteller: Acclaim
 Fakten: 16+ Welten, Dual Shock
 Erscheint: September

Erster sehr gut Eindruck

Nintendo 64

Hersteller: Acclaim
 Fakten: 16+ Welten, 256MBit-Modul, interne Speicherfunktion, Rumble-Pak, Expansion-Pak
 Erscheint: 9. September

Erster super Eindruck



Acclaim Studios Austin
 Acclaim Studios Austin (141 Entwickler)
 Derzeit in der Mache:
 • NFL Quarterback Club 2000 N64, DC
 • South Park Chef's Luvshack PS, N64
 • South Park PS
 • Turok: Legenden des verl. Landes N64



Unsympathischer Geselle: An der beinahe tadellosen 3D-Engine des Vorgängers wollen die Entwickler noch einige kleine Details verbessern.

AROUND THE WORLD

Turok

Legenden des verlorenen Landes

Nintendo 64 Action-Adventure Mehr als nur ein genialer Multiplayer-Spaß scheint Acclains neuestes Indianerabenteuer zu werden.

Bei der Bewertung des letzten Turok-Adventures gingen die Meinungen stark auseinander. Die einen wurden vom extremen Umfang und dem daraus resultierenden Schwierigkeitsgrad enorm motiviert, andere Videospiele dagegen verloren durch die extrem schwer auszumachenden Speicherpunkte in den mächtigen Arealen spätestens nach dem vierten Level gänzlich die Lust am Spielen. Lediglich der Multiplayer-Modus stimmte die Mehrheit der Zocker versöhnlich. Genau an diesem Punkt setzt Dave Dienstbiers neuestes Werk an. Der Multiplayer-Spaß wird im Sequel, besser gesagt im Turok-2-Bonuspiel (Original-Ton Dave Dienstbier), an erster Stelle stehen.

Spielprinzip: Der totale Spaß für bis zu vier Indianer

Von offizieller Seite wurde uns bestätigt, dass es endlich möglich sein wird, ein Turok-Abenteuer kooperativ im Zweispieler-Modus zu bestehen. Wie im Solo-Mode stehen euch hier mehr als 20 knallharte Missionen bevor, die sich sehr abwechslungsreich gestalten. Dabei nahm sich Mr. Dienstbier auch der kritischen Stimmen an, und sorgte dafür, dass die Areale, in denen der bzw. die Spieler ihr Unwesen treiben, deutlich verkleinert wurden. Save-Points findet ihr ebenfalls nicht mehr, so dass jede Mission erledigt werden muss, ohne dass der

Zocker auch nur ein einziges Mal abspeichern darf. Die einzelnen Aufträge könnten dabei abwechslungsreicher nicht sein. So gilt es beispielsweise eine Person bei einem wichtigen Botengang vor zahlreichen Feinden zu beschützen. Eine andere Mission verlangt vom Comic-Helden ein Lagerhaus zu infiltrieren und die sich darin befindlichen Aggressoren zu vernichten. Dabei werden höchstwahrscheinlich neben den bekannten Waffen ein paar neue Ballermänner im Inventar der Rothaut sein.

Technik: Die Gegnerschar wird zunehmend intelligenter

Grafisch basiert das neueste Turok-Abenteuer größtenteils auf der Seeds-of-Evil-Engine. Wie beim "Vorgänger" wird auch der neueste Dienstbier-Streich das Expansion-Pak unterstützen und eine hochauflösende Darstellung bieten. Lediglich kleine Verbesserungen wollen die Programmierer an der in Teil 2 bereits tadellos laufenden Routine vornehmen. Schwerpunktmäßig legen die Coder dagegen größeren Wert auf die Intelligenz der feindlichen Raptoren, die euch so manches Kopfzerbrechen



Feuer frei: Besonders großen Wert legen die Programmierer beim Nachfolger auf die Intelligenz der gegnerischen Raptoren.

bereiten werden. Steuerungstechnisch wird dem Spieler bewährte Kost geboten. Noch immer soll sich der Indianer präzise durch die Levels führen lassen, und das Rumble-Pak sorgt auch in der neuesten Turok-Fassung dafür, dass der Spieler mit dem Protagonisten regelrecht verschmilzt.

Erster Eindruck: Mehr als nur ein Bonus-Spiel

Leider liegt uns Turok: Legenden des verlorenen Landes noch nicht als spielbare Version vor. Wir müssen daher den Herstellerangaben und den ersten Screenshots Glauben schenken. Die Fakten, die wir in Erfahrung bringen konnten, sprechen jedoch dafür, dass der neueste Turok-Streich weniger ein nettes zusätzliches Goodie, als vielmehr ein potentieller Hit-Anwärter ist. Wir bleiben für euch dran. (Georg)



Der virtuelle Rucksack wird immer schwerer: Turok-Experten werden im Nachfolger einige neue Ballermänner vorfinden.



Cooler Feature: Im Zweispieler-Modus lassen sich Missionen nun auch kooperativ erledigen.



Hoher Wiedererkennungswert: Als Spielcharakter dürft ihr bekannte Figuren, wie Adon, den Campaigner, oder diverse Raptoren-Monster durch das Abenteuer steuern.

Nintendo 64
 Hersteller: Acclaim Studios Austin
 Pakete: 20+ Levels, Rumble-Pak, Expansion-Pak
 Erscheint: 4. Quartal
Erster nicht mögl. Eindruck

NFL Quarterback Club 2000

N64/DC American Football

American-Football-Fans aufgepasst! Ebenfalls einer Generalüberholung will Acclaim ihr Football-Aushängeschild NFL Quarterback Club unterziehen. In der Version 2000 werden natürlich wieder alle 31 Teams mit von der Partie sein (inklusive den Neulingen aus Cleveland). Mindestens ebenso beeindruckend sind die weiteren

reinen Fakten: Über 1500 Profis warten auf ihren Einsatz in einem der 30 authentisch gerenderten Stadien. Übrigens kann man die Spieler jetzt nicht nur an ihren Rückennummern oder Namensbezeichnungen unterscheiden, sondern auch an ihren Gesichtern! Die entsprechenden Texturen wirken sehr realistisch und machen die Huddles zu einem Erlebnis. In der neuen Version wurde natürlich auch



Alles gegeben: Mit dem Expansion-Pak holt Acclaim fast alles Machbare aus dem N64 heraus.

wieder Wert auf persönliche Specialmoves einzelner Spieler gelegt. So vollführen die Atlanta Falcons ihren

Dirty-Bird-Dance nach einem Touchdown. In der neuen Version wirken die Bewegungen noch echter und dynamischer als in den Vorgängern, was die Frage aufwirft, wer dafür verantwortlich ist: niemand Geringerer als der dreimalige MVP Brett Favre. Wir wollen hoffen, dass sich im Millennium-Werk auch die sechs NFL-Europe-Teams einfinden werden, wie bereits in Version 99 des N64. (Swen)

South Park

PlayStation Ego-Shooter

Wer endlich in heimischen Gefilden den Satz "Oh my god! They killed Kenny!" vernehmen möchte, der kann das ab August via Konsole erleben, einen Tick eher als das TV-Debüt. Und wer einen Shooter im herkömmlichen Stil erwartet, der hat nicht mit dem Ideenreichtum der kleinen Flegel gerechnet. Mit bis zu vier Spielern via Multitap geht ihr gegen Kühe, Truthähne oder ferngesteuerte Autos vor. Nein, nicht mit normalen Waffen, sondern mit ultra-abgedrehtem Gerät bekämpft ihr die außerirdischen Eindringlinge. Mal nur mit Schneebällen bewaffnet oder mit dem Super-Sniper-Chicken (!) oder einem Schrumpfstrahl, könnte die Waffenauswahl abgedrehter

Abgefahrene Feinde: Ein Truthahn als Feindbild? Sonderbar, sonderbar! Aber mit gezielten Würfen macht ihr ihm den Garaus.

nicht sein. Spaß geboten wird zweifelsohne, wenn ihr mit ein paar Freunden eine langweilige Party mit South Park rettet. In Sachen Single-Spaß lässt das Vergnügen aber schon schnell in seiner Faszination nach. (Georg)



Allseits bekannt: Der Chef aus South Park ist vielen schon aus den Musikvideos bekannt.

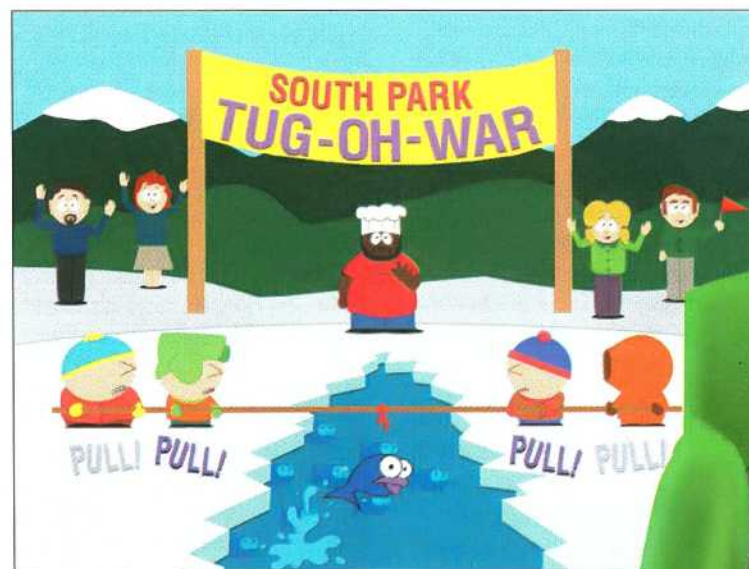


South Park

Chef's Luvshack

Nintendo 64 Denkspiel

Eine exakte Umschreibung für den sehr abgedrehten zweiten Streich der völlig durchgeknallten Kids auf Nintendos Modulfräser zu finden, ist selbst für einen erfahrenen Zocker alles andere als einfach. Der teils recht subtile und krankhafte Humor der kleinen Racker rund um Kenny und Cartman findet sich nun in einem Party-Game wieder. Auf der einen Seite wäre da die Quiz-Abteilung, die vom Chef höchstpersönlich präsentiert wird. Doch auch zahlreiche Mini-Games mit Multiplayer-Modus geben dem Titel darüber hinaus den letzten Feinschliff. Gut, Titel der Episoden wie etwa „Huntin' and Killin'“ oder „Asses in Space“ braucht man nicht zu übersetzen, da sich jeder Fünfjährige einen Reim darauf machen kann. Gehalt-



Pull the rope: Beim Seilziehen müsst ihr alle Kräfte mobilisieren, um nicht Opfer des eiskalten Wassers zu werden.

voller wird's dann schon bei "Spank the monkey". Tut mir leid, aber die Bedeutung müsst ihr selbst herausfinden, denn so eine Aussage ist beim besten Willen nicht druckreif. Auf

Grund des doch recht abgefahrenen Humors ist Luvshack eher nichts für die ganz jungen Zocker. (Mario)



Altbekannt: In Boxen verfrachtet, harren die Teilnehmer auf die kommenden Fragen.

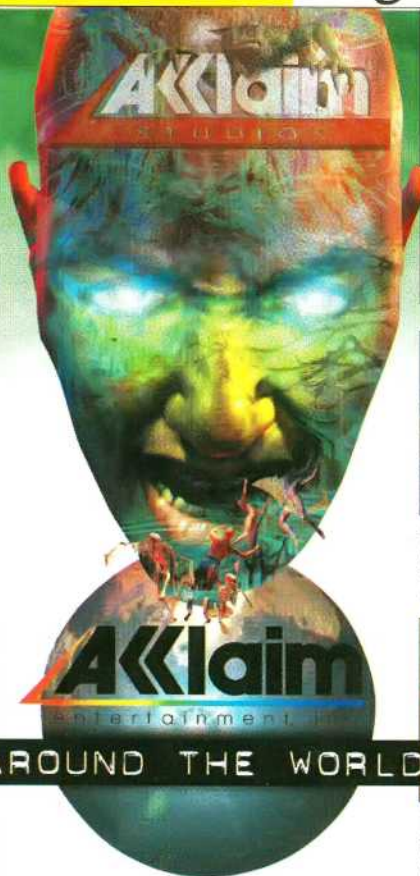


Volksfeststimmung: Wer schafft es, die meisten Dosen dieses Turms zum Einsturz zu bringen?



Asteroids light: In bester Arcade-Manier feuert ihr auf die Space-Pfirsiche, die ein klein wenig aussehen wie Hinterteile.





AKKlaim
STUDIOS
London

Acclaim Studios London (121 Entw.)
Derzeit in der Mache:

- Armorines: Project S.W.A.R.M. PS, N64
- Ultimate Football 2000 N64
- Re-Volt PS, N64



Stirb, du Schuft! Die Animationen der gefährlichen Gegner wirken bereits zum jetzigen Zeitpunkt überaus realistisch.



Ekel-Pakete: Die kleinen Käfer verfügen über einen dicken Panzer, der die Brüder vor euren Attacken schützt.



Kill the Bug: Oftmals ist es sinnvoll, aus einem Versteck heraus zu operieren.

einige Zeit lang mit den Abenteuern der Rothaut aus dem eigenen Hause beschäftigt zu haben. Bereits die Steuerung des Helden gleicht der des N64-Turoks wie ein Ei dem anderen. So schaltet ihr beispielsweise mit Hilfe der A- bzw. B-Taste durch das Waffeninventar des Protagonisten und feuert Schüsse durch Betätigen des Z-Buttons ab. Die C-Tasten dienen der Fortbewegung, und mit Hilfe des Steuerreglers dürft ihr euch eure Umgebung genauestens anschauen. Diese birgt, wie bereits zu Beginn des Artikels angedeutet, große Gefahren. Euer Abenteuer beginnt in einem Wüstenlevel, in dem riesige Spinnen auf den Spielcharakter warten. Zudem bedrohen euch eklige Riesenfliegen mit Kamikaze-Attacken aus den Lüften. Das Vernichten des Ungeziefers gestaltet sich als recht schwierig, da die Ungetüme sehr intelligent agieren und die Unwegsamkeiten des Geländes zu ihrem Vorteil nutzen. So verstecken sich viele Käfer in den für euch nicht erreichbaren Höhlen der Felslandschaften. Plötzlich und ohne Vorwarnung stürzen sich Scharen der Ungetüme auf euch. Da hilft lediglich schnelles Flüchten oder pure Waffengewalt. Wie bei Turok stehen euch nämlich mehr als zehn verschiedene Ballermänner zur Verfügung, die den Gegner zum vorzeitigen Ableben zwingen. Des Weiteren scheinen sich die Viecher nicht immer grün zu sein und vernichten sich zum Teil sogar gegenseitig – ein Fakt, den ihr euch schnell zu Nutze machen solltet. Beobachtet

also, welche Gegner sich nicht riechen können, und lockt sie zueinander. Somit gestaltet sich das Abenteuer in diesem Punkt bereits zum jetzigen Zeitpunkt wesentlich strategischer als Turok und dessen Nachfolger.

Technik: Klare Anleihen aus dem eigenen Hause

Leider stand uns lediglich eine noch sehr frühe N64-Fassung zur Verfügung. Daher lassen sich bezüglich der PlayStation-Variante noch keine konkreten Aussagen machen. Der Nintendo-Version war jedoch die nahe Verwandtschaft zum texanischen Acclaim-Ableger stark anzumerken. Die Engines glichen sich sehr stark, wobei die meisten technischen Schmankerln, zum Bei-



Innovativ: Im Zweispieler-Modus wird euch die Möglichkeit geboten, das Abenteuer gemeinsam mit einem Freund kooperativ zu erledigen.



Zwei Comic-Figuren unter sich: Die Steuerung des Helden vollzieht sich in bester Turok-Manier.

Armorines: Project S.W.A.R.M

N64/PS Ego-Shooter Nach Turok und Shadow Man veröffentlicht Acclaim mit Armorines in Kürze die dritte digitale Comic-Adaption.

Der Indianerheld Turok sorgte in seinen beiden Abenteuern für viel Aufsehen im Lande der 64-Bitter. Das besondere Geheimnis des Ego-Shooters schien die unglaublich dichte Atmosphäre zu sein, die der Spieler bei der virtuellen Raptorenjagd erleben durfte. Dave Dienstbier, der Schöpfer des Mega-Sellers, erwog einige Male, das Abenteuer auch auf der PlayStation umzusetzen, jedoch schien ihm die begrenzte Rechenpower der Konsole für eine 1:1-Umsetzung als unzureichend. Acclaim Studios London (ehemals Probe) wollen nun das Unmögliche möglich machen und arbeiten an einem Turok-ähnlichen Ego-Shooter,

der für beide Konsolen veröffentlicht werden soll. Dabei entstammt der Held, in dessen Rolle ihr natürlich schlüpfet, erneut einem Acclaim-Comic. Die Story des Shooters erinnert stark an einen mittlerweile indizierten Film. Auch hier spielen diese Insekten, gegen die ihr euch mit bloßer Waffengewalt durchzusetzen habt, eine Hauptrolle. Die Plagegeister haben die Erde befallen und wollen die Herrschaft über den blauen Planeten erkämpfen. Die Weltregierung schickt nun ihre besten Truppen aus, denen noch 128 Stunden zur Verfügung stehen, die Welt aus den Klauen der Aggressoren zu retten.

Spielablauf: Turok lässt grüßen

Die Programmierer, zu deren Werken unter anderem Forsaken gehörte, scheinen sich



Das hat weh getan: Einige Insekten versprühen giftige Substanzen auf den Protagonisten.



Die Qual der Wahl: Im fertigen Abenteuer sollen euch ähnlich viele Waffen zur Verfügung stehen wie bei Turok.



Angriff ist nicht immer die beste Verteidigung: Die Insekten greifen zumeist in Massen an.



Furcht erregende Mutanten: Viele der Bösewichter sind um ein Vielfaches größer als der Held.



Fliegender Holländer: Im Spielverlauf findet ihr einen futuristisch anmutenden Hubschrauber, mit dem ihr eure Feinde aus der Luft bekämpft.



Viel Arbeit vonnöten: Nur wenige Explosionseffekte wurden in die frühe Version integriert.

spiel Explosions- und Lichteffekte, noch nicht in das Werk integriert waren. Leider fielen uns die ziemlich dichten Nebelbänke in den verschiedenen Locations negativ auf. Dieser Mangel soll jedoch in der bald folgenden Preview-

Version bereits verschwunden sein.

Erster Eindruck: Gespannt auf die PlayStation-Variante

Unser zukünftiges Interesse gilt in erster Linie der 32-Bitter-Version, da es

ein solches Abenteuer auf Sonys CD-Schleuder zuvor noch nicht gegeben hat. Der N64-Shooter macht bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck, woraus wir sicherlich schließen dürfen, dass Turoks Thron kräftig zu wackeln beginnt. (Georg)

Nintendo 64/PS
Hersteller: Acclaim Studios London
Fakten: 20+ Levels, Dual Shock, Rumble-Pak
Erscheint: 4. Quartal
Erster sehr gut Eindruck

Re-Volt

N64/PS Rennspiel

Ein gemessen am Standard Acclaims beinahe unscheinbares Projekt stellt der Titel Re-Volt aus dem Hause der (ehemals unter dem Namen Probe bekannten) Acclaim Studios London dar. Jedoch lässt die Tatsache, dass die Rennen nicht mit PS-protzenden Boliden, sondern mit ferngesteuerten Mini-Autos ausgetragen werden, bereits wieder aufhorchen. Durch diesen Kniff erhält das Renngeschehen eine völlig eigene Dynamik, die sich durch das außergewöhnliche Handling eurer Vehikel

(ebenso schneller Vor- wie Rückwärts-gang, sehr enger Wendekreis etc.) und die durch ihr Format bedingten Problemstellungen auszeichnet. Ein kleines



Fahrerfeld: Die Computergegner des zur Zeit vierköpfigen Fahrerfelds bewältigen die verzwickten Kurse scheinbar ohne Probleme.

Beispiel: In den langen Gängen eines nächtlichen Museums gelangt ihr an eine monströs wirkende Treppe, die ihr nur auf einem schmalen Steg fahrend



Krieg der Knöpfe: In bester ExtremeG-Manier darf man auch bei Re-Volt seine Gegner mit verschiedenen Waffensystemen beharken.

erklimmen könnt. Driftet ihr jedoch auf dem Weg nach oben seitlich herunter, stellen die Stufen einen unüberwindbaren Höhenunterschied dar und ihr seid gezwungen, die ganze Tour vom Fuße der Treppe erneut zu beginnen. Neben dem erfrischend anderen Fahrverhalten sorgen die zahlreichen Extrawaffen, mit denen die ebenfalls ferngesteuerte Konkurrenz aus dem Verkehr gezogen werden sollte, für gehörige Turbulenzen. Hier warten abgesehen von altbewährten Such-Raketen oder Bomben auch Turbo-Boosts in Form von besonders langlebigen Batterien (Duracell und Konsorten lassen grüßen) auf ihren Einsatz. (Mario)

Ultimate Football 2000

Nintendo 64 Fußball Ein neuer Titel, der sich mit der Thematik der runden Lederkugel befasst, befindet sich noch in Acclaims Entwickler-Pipeline.

Der Kampf auf Nintendos Fußballmarkt wird mit ähnlich harten Vorzeichen geführt wie der auf Sonys Konsole. An der Spitze streiten sich auf dem Modulschlucker jedoch die Produkte der FIFA-Reihe mit Konamis ISS-Serie, während sich bei Sony alles klar in EAs Händen befindet. Nun schickt sich Acclaim an, zumindest Konami die Kronprinzenposition streitig zu machen und auf den zweiten Platz der Fußball-Titel vorzustoßen. Kein leichtes Unterfangen, zumal dies erst Acclaims zweiten Ausflug in die virtuelle Fußballszene nach dem doch recht dürftigen Super Match Soccer darstellt. Der Titel ist eine ausgewogene Mischung aus Simulation, mit einer leichten Übergewichtung der actionlastigen Balltorei.

Spielablauf: Nichts weltbewegend Neues

Alle Teams sind aufgrund einer fehlenden Lizenz leider nicht mit Originalspielern ausgerüstet, doch im eingebauten Editor macht ihr dieses Manko leicht wieder wett. Zuerst gilt es natürlich, einen passenden Schauplatz eurer Ambitionen auszuwählen. Neben verschiedenen Pokalwettbewerben der fantasievollen Art stehen auch Championships auf dem Programm. Danach entscheidet ihr euch für eine von sechs Nationalitäten, die euch als erfolgsträchtig erscheint. Neben Frankreich

und Italien ist unter anderem auch Deutschland wählbar. Ist das Stadion ausgesucht, kann in übersichtlichen Menüs kurz noch die eine oder andere taktische Variante festgelegt werden, ehe der Ball endlich rollt. Im Spiel stehen euch (inzwischen schon zum Standard jedes Fußball-Titels gehörende) technische Finten, wie Hackentricks, Übersteiger oder Fallrückzieher, zur Verfügung. Diese werden über die C-Tasten aktiviert. Dem Techniker unter euch stehen hier also alle Türen offen, den Gegner auf dem sprichwörtlichen Bierdeckel auszutanzen.

Technik: Solide und gut in Szene gesetzt

Die technische Seite lässt im Prinzip keine Wünsche offen. Der Titel wurde um die Engine aus NFL Quarterback herumgestrickt

und bietet keinen Anlass zur Kritik. Durch die Fußball-Spektakel wird in der endgültigen Version ein deutscher Reporter führen, der mit gnadenlosen Kommentaren für Verzückung sorgen soll.

Erster Eindruck: Hoch gepokert?

Die Bezeichnung "ultimate" verspricht bereits viel. Ob man hier nicht etwas zu vermessen in der Titelauswahl vorgegangen ist, wird sich noch zeigen. Acclaim ist es auf jeden Fall gelungen, einen guten Soccer-Titel zu fertigen, der die Qualität eines ISS Pro anstrebt. Für ein Erreichen dieses Ziels ist es

aber unerlässlich, den größten Makel, die etwas abgehakt wirkenden Spielzüge, noch weiter zu verfeinern. (Georg)



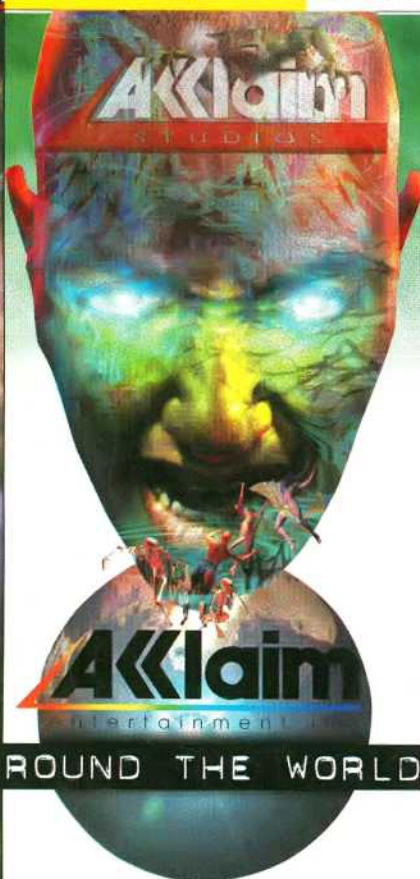
Flippiger Auswahlsscreen: Vor dem Start wärmt sich euer Spieler mit einem flotten Tänzchen erstmal auf.



Kampf mit harten Bandagen: Im 16-Meter-Raum wird der Platz eng. Eng gedeckt, gelingt es trotzdem den Gegner auszutanzen.



Keine Chance: Da kann der Keeper machen, was er will. Er zieht den Kürzeren, die Pille wird in den Maschen versenkt.



AROUND THE WORLD



Eine Augenweide: Die Hintergrundgrafik gehört mit zum Besten der Videospielezene.



Unter den Dächern von Nizza: In den Domes (Hallen) herrscht reges Zuschauerinteresse.



Herrlich schmutzig: Alle Texturen wirken selbst bei nahen Zooms sehr detailliert.



Heißes Duell: Wer geschickt hantiert, kann ganz clever seine Gegner vom Board schupsen.

Trickstyle

Dreamcast Rennspiel Die Welt wurde von den geschmolzenen Eiskappen fast vollkommen verschluckt. Warum also nicht das triste Leben mit spannenden Hoover-Skate-Rennen versüßen?

Die Erde hat sich gewandelt. Nachdem binnen drei Monaten die Polkappen geschmolzen waren, herrschte Chaos. Alle Regierungen wurden gestürzt und nur eine kleine Organisation namens OWC, die die Hoover-Technologie entwickelte, konnte sich (im wahrsten Sinne des Wortes) über Wasser halten. Wir befinden uns jetzt im Jahre 2260. Fast 100 Jahre sind seit der Katastrophe vergangen. Heute bestimmt das OWC viele Bereiche der Welt und unterstützt die Hooverboard-Liga. Zu ihrem 50-jährigen Jubiläum lobt sie

einen besonderen Preis aus, so dass sich die Besten des Sports zu einer Tour rund um den Globus zusammenfinden. Jeder der neun Freaks bringt sein Paket aus fünf persönlichen Hooverboards mit, die ihn befähigen, bis zu 400 verschiedene Kunst-



stückchen zu zeigen. Denn bei diesem Wettstreit geht es nicht nur darum, als Erster das Ziel zu erreichen, sondern auch möglichst spannende und akrobatische Tricks zu zeigen. Für den Einsteiger ist es ohnehin besser, zuerst in die Trainingsarenen zu gehen. Dort können einfache Tricks in der Halfpipe ebenso vollführt werden wie auf diversen Trainingsparcours. Ein Lehrmeister steht euch dabei immer zur Seite und gibt euch Tipps zum Umgang mit dem Board. Das Spiel

selbst erinnert an eine Mischung aus Tony Hawk Pro Skater und WipEout. Optisch hat sich im Vergleich zur E3-Version ebenfalls viel getan. Die Engine wirkt bei weitem nicht mehr so verwaschen wie noch auf der Messe. Trickstyle ist übrigens das erste reine Dreamcast-Projekt von Criterion bzw. Acclaim und könnte aufgrund seiner famosen technischen Umsetzung und des genialen Boarder-Racing-Flairs zu einem Überraschungstitel in dem Starting-Lineup der Sega-Konsole im September werden. (Swen)

Dreamcast

Hersteller: Acclaim
 Fakten: 9 Strecken (Länder), 9 Fahrer mit jeweils 4 Extraboards
 Erscheint: 4. Quartal

Erster sehr gut Eindruck

South Park Rally

Nintendo 64 Rennspiel Mit einem Fun-Racer-Ableger will Acclaim beweisen, dass auch spielerisch einiges aus einer guten Lizenz herauszuholen ist.

Beim Release des Ego-Shooters South Park bekleckerte sich Acclaim nicht gerade mit Ruhm. Das



Der typische Anti-Held: Unser Redaktions-Liebling Kenny stirbt in beinahe jeder Folge der Serie auf tragische Art und Weise.

langweilige Gameplay des Einspieler-Modus sorgte schon bald dafür, dass der Spieler motivationslos das Modul in die Schrankecke stellte. Lediglich der spaßige Multiplayer-Modus stimmte ihn versöhnlich, die Cartridge zumindest ab und an vom Staub zu befreien. Der reinrassige Fun-Racer South Park Rally hingegen scheint wesentlich besser zur verheißungsvollen Lizenz zu passen. Mit einem von 16 authentischen Figuren donnert ihr in bester Mario-Kart-Manier über die virtuellen Strecken.



Der Chef gibt Gas: Mehr als 16 Fahrzeuge mitsamt berühmter Insassen stehen euch zu Beginn des Rennens zur Verfügung.

Dabei zeigt sich die hochauflösende 3D-Engine bereits jetzt von einer guten Seite. Mit einer hohen Framerate und ohne erkennbare Aufbaufehler flimmert das Geschehen über den Bildschirm. Ob jedoch der Genre-Führer aus dem Hause Nintendo gestürzt werden kann, zeigt erst der Test im vierten Quartal des Jahres. (Georg)



Keine störenden Nebelbänke: Bereits in der frühen Version habt ihr einen enormen Weitblick.

Nintendo 64

Hersteller: Acclaim Studios (Tantalos)
 Fakten: 16+ Fahrzeuge
 Erscheint: 4. Quartal

Erster nicht mögl. Eindruck

Jeremy McGrath Supercross 2000

PlayStation/N 64 Rennspiel **Erstmals kommen in Kürze auch N64-Jünger in den Genuss einer reinrassigen Motocross-Schlammenschlacht aus dem Hause Acclaim.**

Der Held des Spiels ist bereits achtmaliger Supercross-Champion und zudem scheint er auch ein gewisses Interesse für Videospiele mitzubringen. Schon zum zweiten Mal steht er nämlich namentlich Pate für eine Motocross-



Feuer und Flamme: Wie viel besser das Sequel im Vergleich zum Vorgänger sein wird, lässt sich leider noch nicht beurteilen.

Simulation aus dem Hause Acclaim. Auch diesmal war er unmittelbar beteiligt an dem Streckendesign der mehr als 16 Strecken, die ihr auf einer 125ccm- oder einer 250ccm-Maschine befahren dürft. Dabei verhalten sich die Bikes äußerst authentisch und vermitteln euch somit das Gefühl, auf einer echten Rennmaschine zu sitzen. Wem die Parcours zu langweilig gestaltet wurden, der darf dank integriertem Editor eigene Strecken entwerfen, die anschließend auf einer Memory-Card verewigt werden. Technisch lässt sich noch nicht allzu viel über den Racer sagen, da momentan noch keine Screenshots aus dem Spiel existieren. Fest steht jedoch, dass Nintendo-Besitzer die Hetzjagden dank

Expansion-Pak-Unterstützung absolut hochauflösend genießen werden. Wir rechnen bereits in Kürze mit einer ersten spielbaren Version, dank der sicherlich konkretere Eindrücke über den Crosser zu vermitteln sind. (Georg)



Traurig, aber wahr: Die einzigen Screenshots, die wir euch zur Zeit präsentieren können, sind die einiger Auswahlmenüs.



Nintendo 64

Hersteller: Acclaim Studios (Salt Lake City)
Fakten: 16+ Strecken, Dual Shock, Rumble-Pak
Erscheint: 4. Quartal
Erster nicht mögl. Eindruck

NBA Jam 2000

Nintendo 64 Basketball **Eine verkürzte Saison kann die Firmen nicht davon abhalten, weitere verbesserte Versionen ihrer Basketballtitel zu veröffentlichen.**

Seit dem legendären NBA-Jam auf SNES und Mega Drive musste das Wort Fun-Sports neu definiert werden. Meterhoch springende Korbjäger, brennende Bälle und schier unmögliche Dunks waren bei diesem Spiel an der Tagesordnung. Jetzt kommt gegen Ende des Jahres eine weitere Version mit dem Namen NBA

Jam 2000 auf den Markt, das mit dem Ur-Spiel nicht mehr viel gemein hat. Neben dem Jam-Mode erwartet euch ein realistischer 5-on-5-Modus mit über 300 echten Akteuren aller 29 NBA-Teams. Jede Mannschaft besitzt eigene Offense- und Defense-Strategien, sowie typisches Spielverhalten. Beispielsweise verlassen sich die



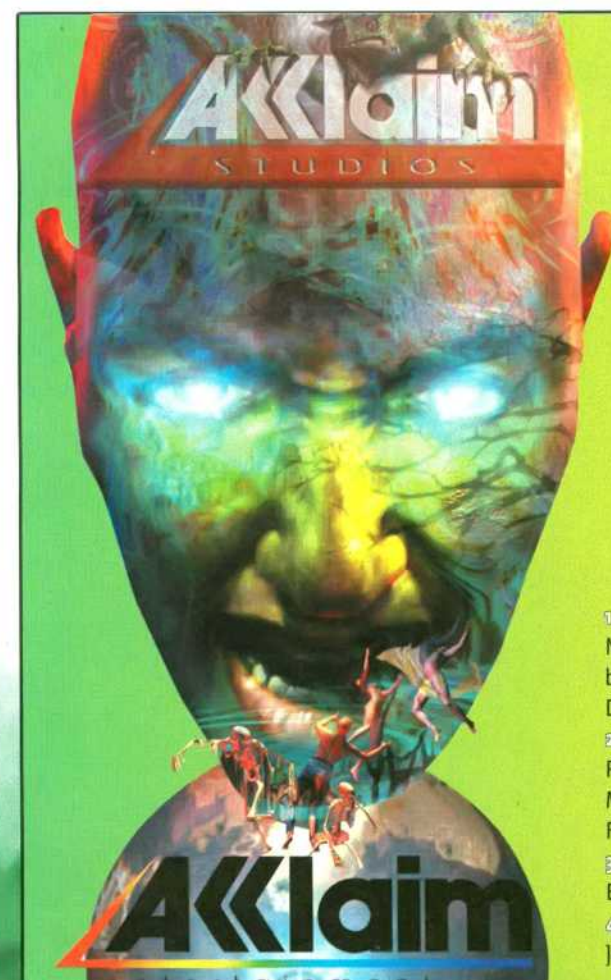
Unterm Blechdach: Aus der Vogelperspektive gesehen, hat man zwar die beste Übersicht, allerdings kommt kaum Action auf.

Utah Jazz stark auf Pick and Roll ihrer Superstar-Combo "Stockalone". Die Bulls spielen ihre Triangle-Offense (obwohl das Team dank der Statistik

der Saison 98/99 nicht mehr viel zu Lachen hat) und Los Angeles lässt es am Brett mit Shaq so richtig krachen. Mit dem Vierspieler-Modus sind gesellige Abende schon vorprogrammiert. (Swen)

Nintendo 64

Hersteller: Acclaim Studios (Salt Lake City)
Fakten: 29 NBA-Teams, über 300 authentische Spieler
Erscheint: 4. Quartal
Erster nicht mögl. Eindruck



Gewinnspiel

Acclaim lässt mächtig was springen !!! Allen Lesern, die sich näher mit unserem Special beschäftigt haben, sollte die Beantwortung folgender Frage nicht sonderlich schwer fallen:

Mit welchem Titel gelang Acclaim der Durchbruch?

Also, nichts wie einen Schreiber geschnappt und die Antwort (und eure Anschrift) auf eine Postkarte notiert! Sendet diese dann bis zum 18.08.1999 an folgende Adresse:

**Redaktion
Mega Fun
Stichwort: ACCLAIM
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg**

Der **Rechtsweg** ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media und Acclaim sind von der Verlosung ausgeschlossen.

1. Preis:

N64-Mega-Paket inklusive: ein Nintendo 64 sowie die Acclaim-Titel WWF Warzone, NFL Quarterback Club 2000, NBA Jam 2000, NHL Breakaway '99, Iggy's Reckin' Balls, Bust A Move 3, Turok: Dinosaur Hunter, Turok: Seeds of Evil, Extreme-G 1, Extreme-G 2, Forsaken.

2. Preis:

PlayStation-Mega-Paket inklusive: eine Sony PlayStation sowie die Acclaim-Titel Forsaken, Bust A Move 2, Bust A Move 4, WWF Warzone, Alien Trilogy, NHL Breakaway '99, Constructor, Fantastic Four, Batman & Robin.

3. Preis:

Eine Extreme-G-2-DJ-Tasche + Inhalt (Wollmütze, T-Shirt, etc.).

4.-8. Preis:

Je ein Turok-Seeds-of-Evil-Seesack + Inhalt (Mütze, T-Shirt, etc.).



Small vertical text on the left edge, likely a copyright notice or publisher information.

Ich, Raziel, der Vergessene,



... in der Verdammnis gefangen. In die Knie gezwungen.
Hört meine Stimme, die schreit nach Gerechtigkeit.

Auferstanden aus der Finsternis. Dürstend nach dem Licht des Lebens.
Dieser Drang läßt mich zum Krieger werden.

Die Zusammenkunft steht bevor. Der Kreis wird sich schließen.
Laßt Tausende über mich kommen, und ihre Körper werden fallen.

Meine Rache wird Euer Schicksal sein.

LEGACY of KAIN
SOUL REAPER



Zielgerade: Die Strecke scheint mitten in das Herz der Stadt zu führen.



Kondensstreifen: Neben diesen grafischen Elementen erkennt ihr auch den Einsatz der Air-Brakes.



Wahr oder unwahr: Ob das Faisar-Team nun fair oder unfair ist, müsst ihr selbst herausfinden.

Wipeout

PlayStation Rennspiel Psygnosis setzt dazu an, seine beiden fulminanten Future-Racer noch einmal zu toppen.

Wahre Rennspiel-Fans wollen gemäß ihrer Natur in allen möglichen diversen Rennwettbewerben zum Kontest antreten. Doch gerade im Sub-Genre der futuristischen Racer war die Auswahl an konkurrenzfähigen Produkten bislang eher dünn gesät. Die Referenzposition hat immer noch Psygnosis fantastische WipeOut-Reihe inne, mit dem selbstbetitelten Debüt und dem dazugehörigen Nachfolger WipeOut 2097. Gerade das

Sequel hinterließ zum Release-Zeitpunkt, Oktober '96, mehr als nur einige vor Begeisterung stauende Zocker. Die Gründe waren einfach zu offensichtlich: Kein anderer Racer konnte bis dato mit einer derart opulenten Grafik, die sich dem Auge des Betrachters zudem noch rasend schnell präsentierte, überzeugen. Witzige Gags, tolle Waffen, eine bis heute für die meisten Ohren ungeschlagene Musikauswahl aus dem Breakbeat-Sektor und andere technoide Spielarten machten diesen Titel zu dem, was er bis heute ist. Doch die Zeit, in welcher der PlayStation-Besitzer immer wieder WipeOut herauskramen muss, um einen guten Future-Racer zu zocken, hat bald ein Ende. Bereits in Kürze wird Wipe3out mit an



The Great Mall: Einkaufstrips des nächsten Jahrtausends funktionieren anders als heutzutage. Man fliegt jetzt einfach zum Einkaufen.



Splitscreen: Endlich ist es ohne Multitap möglich, simultan gegen einen menschlichen Gegner anzutreten.

Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit genau da ansetzen, wo die Vorgänger aufgehört haben. Also dann, anschnallen und ab geht die Post.

Spielablauf: Nicht nur neu verpackt

Es wäre wohl ein Leichtes für die Entwickler gewesen, mit ein bisschen grafischer Politur und selbstverständlich einigen neuen Dancefloor-Brechern in

schnellstmöglicher Zeit ein "neues" WipeOut nachzuschreiben (wie es beispielsweise im Falle von Tomb Raider geschieht). Doch die Zeit, die zwischen dem letzten Teil der Flitzerei bis heute verging, scheint genau auf das Gegenteil hinzudeuten. Aber langsam, eins nach dem anderen. Teils alte, teils neue Kräfte haben sich zusammengefunden, um unter der Obhut von Psygnosis Erfahrung mit neuen Ideen und Kreativität zu paaren. Herausgekom-



Aloha: Vorbei an von Palmen gesäumten Stränden gebt ihr Gas, den Widersacher immer im Blickfeld.



Grafische Leckereien: Die Kurse wurden mit Details wie Leuchttürmen grafisch gehörig aufpoliert.



Zukunftsvision: In der Zukunft werden die Brücken etwas anders konstruiert sein.



Malerischer Kurs: Vorbei an der Skyline dieser Metropole solltet ihr aufpassen, nicht an die Banden zu knallen.



Highspeed: Mit Höchstgeschwindigkeit verkommen die Rennen zu puren Adrenalinschüben.

men sind einige neue oder verbesserte Details. Zuallererst fällt auf, dass ihr für einen Zweispieler-Modus jetzt nicht mehr auf das leidliche Thema Link-Kabel zurückgreifen müsst. Vormalig mussten sich jeweils zwei Spieler je einen Silberling zulegen, um gegeneinander anzutreten. Doch dies wurde inzwischen mit einem Split-screen behoben, der je nach Wunsch und Neigung vertikal oder horizontal geteilt wird. Die Anti-Schwerkraftgleiter wurden komplett neu designt. Ferner gibt es jetzt zusätzlich zu den bereits bekannten fünf Teams aus 2097 drei komplett neue Teams, um so

eventuell eine größere Bandbreite, vor allem auch in Bezug auf die Eigenschaften der über dem Boden schwebenden Gefährte, zur Auswahl zu haben. Weiterhin stehen euch wieder acht Strecken mit sehr vielen detaillierten Randobjekten zur Verfügung. Alle diese Strecken befinden sich, getreu der Natur des Spiels, in einer futuristischen Stadt. Das System des Weiterkommens in den jeweiligen Ligen wurde enorm verbessert, so dass der Einstieg auch gerade für die unerfahrenen virtuellen Piloten leichter fallen dürfte als in den beiden Vorgängern. Dies soll wiederum nicht heißen, dass es bei fortgeschrittener Spieldauer ein Kinderspiel für ambitionierte Spielernaturen wäre, mit Leichtigkeit durch die Kurse zu "spazieren". Die Gegner sind nämlich um einiges gewiefter in ihren Flugmanövern. Die verbesserte KI (künstliche Intelligenz) in Wip3out sorgt für ein noch emotionsgeladeneres Rennspektakel und eine knallharte Rennerfahrung. Eine witzige Verbesserung des

Gameplays am Rande: Die Reparaturzonen im Start-/Zielbereich wurden erheblich aufgemöbelt. Daneben gibt es so genannte Hyper-Thrust-Facilities, also Einrichtungen, in denen ihr zusätzlich Speed erhaltet, jedoch zu Lasten eures Energielevels. In puncto Spielmodi hat sich auch einiges getan. Neben Tournament-, Challenge- und dem Death-Match- stehen euch wahlweise noch der Arcade-, Time-Trial- (mit Ghost) oder ein In-Cockpit-Mode zur Auswahl. Doch WipEout wäre nicht WipEout, wenn es neben dem bereits sehr rasanten Renngeschehen nicht darum ginge, den Widersachern per Waffeneinsatz ab und an ein Schnäppchen zu schlagen. Neben

gar im Zweispieler-Modus zur Verfügung steht, beginnt die Verbesserung im dritten Teil des Vergnügens. Die einzelnen Tracks werden sich je nach Teamwahl farblich voneinander unterscheiden. Zusätzlich wurden die Kurse mit reflektierenden Nässeeffekten und beispielsweise Blättern auf der "Fahrbahn" versehen. Als Krönung in grafischer Hinsicht sind nun sogar die Air-Brakes und Kondensstreifen an den Gefährten sichtbar. Die musikalische Untermalung gibt ebenfalls keinen Grund, den Kopf erbozt in den Sand zu stecken. Tracks von Bands wie den Propperheads, Underworld oder den Chemical Brothers sollten den Balm für die Ohren sein. Der englische DJ Sasha (thank God nicht der deutsche Hitparaden-Heuler und Teenie-Schwarm gleichen Namens) steuert zudem noch ein paar Eigenkreationen bei.



einigen neuen Waffen werden natürlich auch alte Favoriten, wie Schilde oder Lenkraketen, zum Einsatz kommen. Das Verhältnis zwischen offensiven und defensiven Auswirkungen soll jedoch im neusten Streich ausgeglichener sein.

Technik: Rasante Hatz in schönem Gewand

Psygnosis scheint gerade in grafischer Hinsicht die gesamte Konkurrenz das Fürchten lehren zu wollen. Mit einer lupenreinen HiRes-Auflösung, die so-

Erster Eindruck: Zurück in Bestform

Psygnosis scheint sich mit dem neusten Future-Rennspiel wieder einmal ganz nach vorne durchzuboxen. Eine Reihe netter Neuerungen, grafische Details und Verbesserungen sowie wieder eine sehr gute Musikauswahl lassen keinen Wunsch offen. Was will der Freak mehr als ein rasantes Game mit einem guten Sound, um sich kräftig abzureagieren? Wip3out wird sicherlich in dieser Konsolengeneration und auf der PlayStation nur noch schwer zu toppen sein. (Georg)



Unter Strom: Die Auswirkungen einzelner Power-ups auf der Strecke sind unübersehbar.



Farbänderung: Abhängig von eurem Team ändern sich auch die Farben des Bodenbelages.

PlayStation

Hersteller **Psygnosis**
 Fakten **8 Kurse, Analog-Pad, Dual Shock**
 Erscheint: **September**

Erster super Eindruck



Absolut realitätsnah: Jeder Spieler verfügt über die Eigenarten seines Vorbildes.



Das war wohl nix: Die gegnerischen Spieler agieren sehr intelligent.



Unsauberes Tackling: Die Steuerung der Charaktere ist über jeden Zweifel erhaben.

Fußball Live!

PlayStation Fußball Endlich scheint eine neue Fußball-Simulation die Phalanx der Riesen von Electronic Arts und Konami brechen zu können.

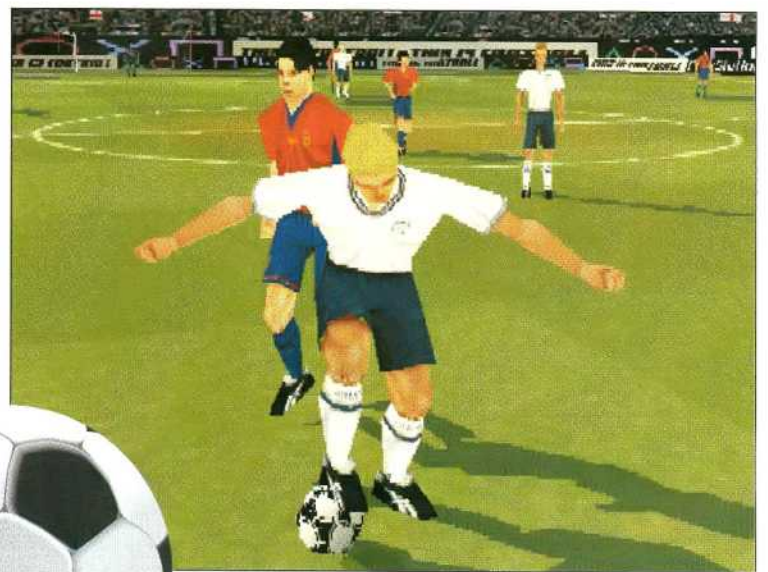
Die jährlichen Updates der Fußball-Serien FIFA und International Superstar Soccer sorgen immer wieder für neue Höchstleistungen in diesem Genre. Viele Versuche Dritter, in den Wettlauf der großen Zwei einzugreifen, scheiterten oftmals kläglich. Selbst SCEDs potentieller FIFA-Killer Libero Grande entpuppte sich im Nachhinein als reinrassiges Arcade-Fußballspiel, das sich nicht mit den beiden Edelsimulationen messen konnte. Wie es scheint, ist nun jedoch die Zeit der Wachablösung gekommen. Bereits seit zwei Jahren werkelt Sony hinter verschlossenen Türen an einem Titel, der den Genre-Thron besteigen soll.



Lass dem Gegner keine Chance: Natürlich unterstützt Fußball live! auch Sonys Analog-Controller samt Dual Shock.

Spielablauf: Ihr sitzt in der ersten Reihe

Zunächst einmal fallen dem Fußball-Fachmann die sage und schreibe 230 authentischen Teams positiv auf. Dabei wurden nicht nur die wichtigsten Nationalmannschaften der Welt berücksichtigt, sondern auch alle Vereinsmannschaften der stärksten europäischen Nationen sind in SCEDs Spiel enthalten. Masse und Klasse stellen darüber hinaus auch die 20 realistischen Meisterschaften dar, in denen ihr beispielsweise den World-Cup, eine Europameisterschaft oder eine Championsleague-Saison nachspielen dürft. Zudem lassen sich auch individuelle Meisterschaften kreieren, bei denen ihr entscheidet, welche Teams am selbsterzeugten Cup teilnehmen. Die Events finden anschließend in 13 weltberühmten Stadien statt. Ihr bolzt zum Beispiel in dem mehr als 100.000 Zuschauer fassenden Nou-Camp-Stadion zu Barcelona. Zusätzlich beglücken den



Grafische Höchstleistung: Die Schattenspiele auf dem Rasen wirken absolut authentisch.

emsigen Fußballer, der alle Wettbewerbe gewonnen hat, zwei Bonus-Stadien, die es wahrlich in sich haben. Der Realismus macht jedoch nicht beim äußerst großen Umfang Halt, sondern setzt sich auch auf dem Rasen fort. Die Animationen der Spieler, die aus über 300 Polygonen zusammengesetzt sind, wirken unglaublich realistisch, was durch das bewährte Motion-Capturing-Verfahren ermöglicht wurde. Zudem weisen die Spieler alle Stärken und Schwächen auf, die ihre Vorbilder besitzen (zum Beispiel die Elfmeter-Angst von Lothar Matthäus). Die Pad-Belegung wirkt sehr durchdacht und lässt selbst blutjunge Anfänger schnell in das Spiel finden.



Abpfiff: Natürlich wurden auch die obligatorischen Jubel-Arien in das Spiel integriert.

rung der Millionäre auf dem Platz erweist sich als unkompliziert und präzise. Abgerundet wird das überdurchschnittlich gute Bild von einer hervorragenden Gegner-Intelligenz, die wirklich alles vom Spieler abverlangt.

Erster Eindruck: FIFA und Co. müssen sich warm anziehen!

Fasst man alle Features und Eindrücke zusammen, lässt sich bereits jetzt sagen, dass Fußball Live! den Genre-Thron besteigen und somit die magische 90er-Marke erreichen könnte. (Georg)

Technik: SCED erbringt Höchstleistungen

Wie unsere Screenshots zeigen, läuft die 3D-Engine absolut hochauflösend. Mit 25 Bildern pro Sekunde flimmert das Geschehen völlig flüssig über den Bildschirm. Auch die Steue-



Adrenalin für die Massen: Die Events finden in den 13 bekanntesten Stadien rund um den Globus statt.



Fußball ist unser Leben: Dank gut durchdachter Pad-Belegung können bereits blutige Anfänger effektive Spielzüge durchführen.

PlayStation

Hersteller: SCED
Faktoren: 1 - 8 Spieler, Spieler-Editor, 230 Original-Mannschaften, 20+ Turniere

Erscheint: 4. Quartal

Erster nicht mögl. Eindruck



Hohl Stöckchen, Bello: Im Gartenlevel erschwert ein Wachhund, der auch den Endgegner des Levels darstellt, die Rattenjagd erheblich.

Rat Attack

PlayStation Geschicklichkeit Als tapferer Kater gilt es, eine wahre Ratteninvasion zu stoppen.

Der Alptraum aller Wissenschaftler wird wahr. Zwei ehemals an Forschungsprojekten im All beteiligte Ratten kehren auf die Erde zurück und stiften ihre Artgenossen zur Meuterei gegen die Menschen an. Nach der Wahl eines Katzenagenten des Sonderkommandos Scratchy Cats findet man sich in relativ kleinen Arealen wieder, welche aus der Vogelperspektive präsentiert werden. Hier tauchen sogleich einige Ratten auf, die sich am jeweiligen Inventar (Tische, Stühle oder andere Möbel) zu schaffen machen. Gelingt es nun den Nagern, alle Einrichtungsgegenstände zu zerstören, gilt der Abschnitt als verloren. Um dies zu verhindern, steht eurer Spielfigur zum einen eine Wirbelattacke, die Ratten kurzzeitig betäubt, zum anderen eine ringförmige Energiefalle zur Verfügung. Letztere funktioniert wie folgt: Bei gehaltener X-Taste zieht ihr durch Bewegung eures Katers einen Kreis auf und



Ungewollte Befreiungsaktion: Werdet ihr von einer Ratte getroffen, verliert ihr deren zuletzt gefangen genommenen Artgenossen.

versucht möglichst viele Ratten darin zu platzieren, um sie durch Loslassen der X-Taste gefangen zu nehmen. Dieses Grundthema wird ferner durch einige erschwerende Faktoren komplettiert, wie zum Beispiel den Umstand, dass eure Falle nur für wenige Gefangene Platz bietet und deshalb immer wieder an einer Teleporter-Plattform entleert werden muss. (Mario)



Energie-Lasso: Bevor ihr die Falle zuschnappen lasst, solltet ihr euch vergewissern, dass sich möglichst viele Nager darin aufhalten.



Tierische Helden: Die Charaktere der Sonder Einheit Scratch Cats unterscheiden sich in Punkten wie Geschwindigkeit und Wendigkeit.

PlayStation

Hersteller: Pure Entertainment
Fakten: 50+ Levels, Dual Shock
Erscheint: September

Erster mittel Eindruck

IFA sagt:
„Hier spielt sich was @b!“

28. August bis 5. September 1999 in Berlin

TV/PC
Multimedia
Internet
Edutainment
Games

Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics



Die IFA auf dem
Messegelände Berlin –
täglich von 10.00 bis 18.00 Uhr.

Der schnellste Weg zur IFA mit **S** und **S75** zum **S**-Bahnhof Eichkamp/Messe

Infos zur IFA '99: www.ifa-berlin.de.

Messe Berlin GmbH · Messedamm 22 · 14055 Berlin
Tel.: 0 30/30 38-20 87 · Fax: 0 30/30 38-20 59 · E-Mail: ifa@messe-berlin.de

Veranstalter:



Organisation:



Messe Berlin



Ein alter Hase: Laut neuester Meldungen soll Damon Hill auch in der Realität bis zum Saisonende über die Strecken donnern.



Zeitdruck: Mehr als 30 Entwickler werkeln derzeit an dem Racer, der bereits im dritten Quartal erscheinen wird.



Ihr solltet besser Regenreifen aufziehen: Auf der regennassen Fahrbahn spiegelt sich sogar das Rücklicht des Boliden.

Formel 1 '99

PlayStation Rennspiel Neues Team - neues Glück? Studio 33 versucht mit dem diesjährigen Formel-1-Sequel die mangelhafte letztjährige Version des Renners vergessen zu machen.



Raindrops keep fallin' on my head: Das Display soll bis zur fertigen Version noch deutlich überarbeitet werden.



Realismus pur: Natürlich dürft ihr in Psygnosis' neuester Rennschlacht mit allen aktuellen Piloten über die Pisten sausen.

Die Geschichte der Formel-1-Simulationen der Softwareschmiede Psygnosis wurde von mehr oder minder starken Ups and Downs begleitet. Im Jahre 1996 veröffentlichte der Publisher den von Bizarre Creations geschaffenen ersten Teil der Saga. Der Renner schlug ein wie eine Bombe und verkaufte sich weltweit mehr als zwei Millionen Mal. Der geniale Nachfolger, der ebenfalls in Liverpool bei

Bizarre Creations entwickelt wurde, konnte diese Bestmarke nochmals um 500.000 Exemplare toppen. Im letzten Jahr erschien schließlich Formel 1 '98. Psygnosis entschied sich, für dieses Projekt kurzerhand das Team zu wechseln. Aufgrund vieler grafischer sowie spielerischer Mängel flopte jedoch das Produkt von Visual Science total. Bestes Beispiel dafür ist der Leser-Award des vergange-



Ein heißer Reifen: Die 3D-Engine wirkt bereits wesentlich flüssiger, als es beim Vorgänger der Fall war.



Häkkinen gibt Vollgas: Der aufsteigende Rauch zeugt von einem zu harten Fahrstil.

nen Jahres, bei dem ihr den Renner zur größten Enttäuschung '98 gewählt habt. Für den neuesten Teil der Simulation wurde wieder ein neues Team (Studio 33) engagiert, und Visual Science hat bei einem anderen großen Publisher angeheuert.

Spielablauf: Naturgemäß nicht viel Neues

Wie in jedem Jahr geht es natürlich auch diesmal wieder über alle Kurse der aktuellen Formel-1-Saison. Zudem beinhaltet das Lizenz-Paket, das Psygnosis für teures Geld erstanden hat, sämtliche Fahrer, Teams und Regeländerungen. Ihr dürft also zum Beispiel auf Schumis rotem Flitzer, Heinz-Haralds Renn-Hornisse oder Häkkinens Silberpfeil über den Hockenheimring oder den glorreichen Monaco-Kurs donnern. Laut Hersteller wurde ferner (wie in jedem Jahr) die gegnerische KI deutlich verbessert. Um die Strecken authentisch nachzubilden, bewaffneten sich die Coder mit einem Camcorder und liefen jede Strecke per pedes ab. „Im Gegensatz zu den Vorgängern handelt es sich bei Studio 33 um echte Formel-1-Fans“, so der Kommentar eines Psygnosis-Mitarbeiters.

Technik: Verbesserungen zum Vorgänger deutlich sichtbar

Ein erster Blick auf den neuen F1-Racer zeigt deutlich, dass die 99er-Fassung grafisch enorme Verbesserungen im Gegensatz zum schwachen Vorgänger aufweist. Polygone ploppen nicht mehr so häufig ins Bild und auch die Framerate wurde im Vergleich zum Vorgänger erheblich aufgewertet. Weiterhin verschwinden die Fahrzeugtexturen der vor euch düsenden Boliden nicht so sprungartig. Anhand der frühen Version dürfen wir uns also im technischen Bereich berechnete Hoffnungen auf einen würdigen Nachfolger machen.

Erster Eindruck: Noch zu früh für ein eindeutiges Urteil

Für eine wertende Beurteilung ist es noch zu früh, da sich die uns präsentierte Version noch in einem sehr frühen Stadium befindet. Betrachtet man jedoch den Fortschritt, den diese Fassung bereits jetzt im Vergleich zum Vorgänger erfahren hat, lässt sich orakeln, dass Formel 1 '99 mit Sicherheit an die Qualität der ersten beiden Teile anknüpfen wird. (Georg)



Freie Fahrt voraus: Die beste Rundenzeit, die ihr im Qualifying erreicht, entscheidet über euren Startplatz.

PlayStation

Hersteller: Psygnosis
Fakten: 16+ Strecken, 22+ Fahrer
Erscheint: 3. Quartal

Erster sehr gut
Eindruck



Gutmütiger Koloss: Gigante macht seinem Hulk-ähnlichen Äußeren alle Ehre, denn wo er hinschlägt, da wächst kein Gras mehr.

Cyberorg

PlayStation Jump & Shoot Dieses actionlastige Spektakel besticht durch eine spannende Handlung, drei völlig verschiedene Spielfiguren und ein ausgeklügeltes Kampf- sowie Extrawaffensystem.

Als wir uns von dem folgenden Titel auf der Tokyo Game Show einen ersten Eindruck verschaffen konnten, war bereits abzusehen, dass den Programmierern aus dem Hause Fuzzbox die Entwicklung eines recht geradlinigen Actiontitels im Sinne stand. Einige Monate später nimmt das Projekt Cyberorg konkretere Formen an. Die Hintergrundgeschichte versetzt den Spieler in die prekäre Lage eines Agententeams der fernen Zukunft, das auf einer Aufklärungsmission in die Fänge eines unbekanntes Raumschiffes gerät und in der Folgezeit, um der drohenden Zerstörung zu entgehen, die Gänge dieses Schiffes auf der Suche nach der Kommandozentrale durchkämmen muss. Interessanterweise fällt dem Spieler im Laufe die-



Urkräfte beschwören: Bei besonders starken Extrawaffen orientierten sich die Programmierer an Naturereignissen wie Erdbeben oder Tornados.

ser Suche die Kontrolle von gleich drei Spielfiguren zu, die sich in ihren Fähigkeiten gänzlich unterscheiden. Während sich der menschliche T.J. in der fernöstlichen Kampfkunst und dem Umgang mit diversen Feuerwaffen versteht, schlagen beim insektenähnlichen Fosis und dem Muskelprotz Gigante eher deren außerirdische Talente durch. Bei Zusammenstößen mit den zahlreichen Feindkreaturen an Bord des Schiffes verlassen sie sich vollstens auf ihre Fäuste und Krallen. Neben dem Kampfgeschehen hat sich der Spieler ansonsten lediglich mit einigen Schalterrätseln, einer speziellen Zielerfassung mittels der R1-Taste und mit dem bemerkenswerten Inventory, in dem verschiedene Bonus-Items sogar miteinander kombiniert werden dürfen, auseinander zu setzen. (Mario)



Fliegendes Insekt: Die Kampfweise des skurrilen Fosis hebt sich von der seiner Partner durch die Fähigkeit, kurze Gleitflüge zu vollführen, ab.



Effekte, wo man nur hinschaut: Explosionen und Lichtblitze unterstreichen sämtliche Kampfhandlungen.

PlayStation

Hersteller: **Fuzzbox**
 Faktoren: **3 Spielfiguren, Dual Shock**
 Erscheint: **tba. (dt)**

Erster gut Eindruck



AB 2.7.99

APE ESCAPE

DIE MONKEYMANIA BRICHT AUS. JAG DIE AFFEN DURCH DIE WELTGESCHICHTE, ABER HÜTE DICH VOR TÜCKISCHEN BANANENSCHALEN. DOCH ACHTUNG, DIE BIESTER LASSEN SICH NUR MIT EINEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER FANGEN. DESWEGEN IST APE ESCAPE DAS ERSTE SPIEL, DAS ES IM BUNDLE MIT GRÜNEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER GIBT.

„EINES DER INTERESSANTESTEN SPIELE DES SOMMERS“ (PLAYSTATION ZONE 7/99)
 „SIEG AUF GANZER LINIE“ (GAMES & MORE 7/99)

IN DEN HAUPTROLLEN:
 SPIKE, SPECTER, DER PROFESSOR



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90 578 578
 WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Ape Escape™ & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



Dauerstress: Mit Angriffen muss auf der Insel an nahezu jeder möglichen Stelle gerechnet werden, da die Echsen sehr agil und intelligent sind.



Was 'ne Zunge: Nicht gerade zum Küssen lädt dieser stinkende Schlund ein. Viel Spaß mit dem bis zu zehn Meter hohen Lebewesen!



Keine Ruhepausen: Neben ständiger Anspannung bedingt durch mögliche Dino-Attacken muss Regina schwere Gegenstände verschieben.

Dino Crisis

PlayStation Action-Adventure Was passiert, wenn man den Erfolgsautor Crichton mit George Romero kreuzt? Genau, Dino Crisis ist das Ergebnis, der neueste Schocker aus Capcoms Ideenschmiede.

S hinji Mikami, Schöpfer der legendären und ungemein erfolgreichen Resident-Evil-1-Serie, hat sich erneut mit Hilfe eines fähigen Teams an die Arbeit begeben, um mit neuen Horror-Eskapaden auf der PlayStation für Entzücken zu sorgen. Die Wartezeit bis hin zum Release von Resident Evil3: Nemesis dauert bekanntlich noch einige Monate, dennoch ist es in diesem Zusammenhang mehr als verwunderlich, dass man bereits einen anderen potentiellen Hitkandidaten auf japanische Zocker loslässt. Seit dem ersten Juli erfreuen sich asiatische Spielernaturen an Capcoms neuester Kreation. Dino Crisis ist jedoch nicht als bloßer Lückenbüßer bis zur nächsten Zombiejagd in Raccoon City anzusehen, sondern als eigenständiges Spiel mit einem anderen Horrorfaktor und Inhalt. Ihr schlüpft in die Rolle der 23-jährigen Regina, Mitglied einer Spezialeinheit (S.T.A.R.S. lässt grüßen!). Mit drei bzw. zwei (einer wird bereits im Intro das Opfer eines hungrigen T-Rex) anderen Special-Forces-Mitgliedern, namentlich Gail und Rick, werdet ihr zur einsamen Insel Ibis geschickt. Per Helikopter landet ihr, um dort einige Nachforschungen anzustellen. Auf der Insel betreibt

der obskure Wissenschaftler Dr. Kirk ein Geheimplabor. Kirk hat sich dahin zurückgezogen, weil die staatlichen Stellen ihm eine weitere Unterstützung der Forschungen verweigerten. Ziel seiner Arbeit war die Suche nach der ultimativen Energiequelle, um so alle Ressourcenprobleme zu lösen und eventuell noch weitere Ziele mit dieser Energie zu verfolgen. Scheinbar waren die Bemühungen Kirks von Erfolg gekrönt, denn auf der Insel wimmelt es plötzlich nur so von urzeitlichen Echsen, die nach dem heutigen Wissensstand bereits vor 65 Millionen Jahren ausgestorben sein sollen. Hier beginnt euer eigentlicher Einsatz. Durch den Hintereingang erreicht euer Team den Forschungskomplex, um dort



Umweg: Über die Lüftungsschächte gelangt ihr an vorher unzugängliche Passagen des Gebäudekomplexes.



Sesam, öffne dich: Mit dem passenden Schlüssel öffnet ihr das schwere Gittertor, um dahinter nach dem Rechten zu sehen.

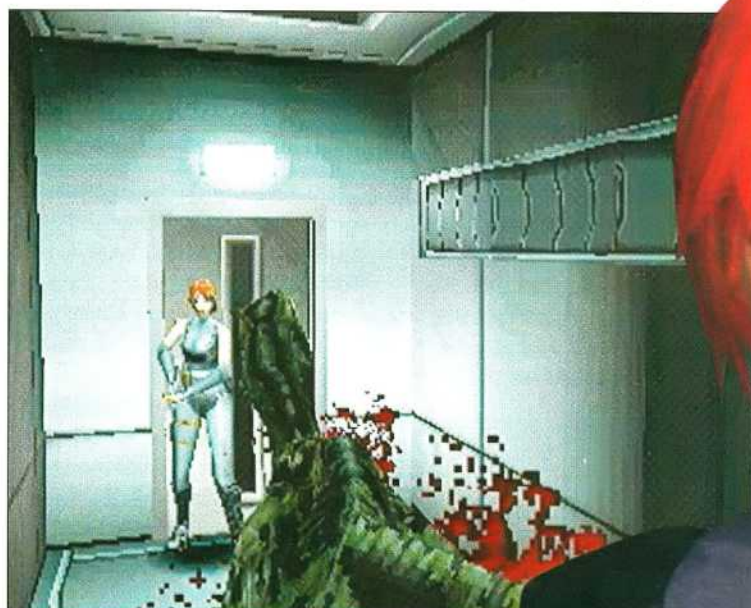


Kampfeslust: Im T-Rex lauert ein riesiges Aggressionspotential, welches sich nur schwerlich verbergen lässt.

festzustellen, dass es wohl am sinnvollsten ist, getrennte Wege zu gehen. Euer Team teilt sich also, wobei Gail die Außenbereiche untersucht und der smarte Rick durch die Lüftungsschächte eindringt, um die Kommandozentrale des Komplexes aufzuspüren.

Spielablauf: Teils Bekanntes neu verpackt

Hier übernimmt ihr die Kontrolle über Regina, deren Steuerung 1:1 aus den Resident-Abenteuern entliehen ist. Die X-Taste lässt euch sprinten und per Dreieckstaste gelangt ihr in das Inventory-Menü. Apropos



Durchschlagkräftige Bewaffnung: Die zähen Urzeiter benötigen schon einiges aus eurer Knarre, um endgültig das Zeitliche zu segnen.



Gefahr in Verzug: Die Saurier zu überlisten ist gerade am Anfang relativ schwierig. Flucht nach vorne ist meist ein adäquates Mittel.



Dynamische Lichteffekte: Durch die Berechnung in Echtzeit erhält das Spiel ein noch lebendigeres Flair.

Intro



Items, in Dino Crisis ist es euch gestattet, mehr Gegenstände in eurem Handgepäck mitzuführen als in Resident Evil 1. Hierbei spielen jedoch Key-Cards und die allseits bekannten Discs zum Entriegeln versperrt



Unappetitliches Gemetzel: Dieser angeknabberte Mann wurde offensichtlich das Opfer eines sehr kampfeslustigen Dinos.



Jurassic Park: Diese drolligen Saurierbabys sind weitaus mehr aggressiv als im Saurierspektakel auf der Leinwand.

Abschnitte keine tragende Rolle. Überschüssige Gegenstände, wie Heilmittelchen oder vergleichbarer Kleinkram, können weiterhin in strategisch gut positionierten Boxen gelagert werden. Mit der Aktionstaste führt ihr, wie der Name bereits sagt, Aktionen durch bzw. untersucht Gegenstände. Die R 1-Schultertaste dient dem Anlegen der jeweiligen Waffe mit integrierter Zielfunktion. Eine Neuheit gegenüber den früheren Capcom-Schockern ist die blitzschnell ausgeführte 180-Grad-Drehung. Umständliches und träges Richtungswechseln gehört somit der Vergangenheit an und gestattet euch schnelleres Reagieren in besonders prekären Situationen. Ihr marschiert also los, bis ihr schließlich den Generatorraum erreicht. Dort stoßt ihr zugleich auf das erste Rätsel. Dieses ist trotz vorhandener Sprachbarriere leicht zu lösen. Ihr müsst vier verschiedenfarbige Sicherungen nach



Schaltzentrale: Ein Wiedersehen mit eurem Mitschreiber gibt es schon bald, doch ein weiter Weg liegt noch vor euch, um Ibis Island lebend zu verlassen.

einem bestimmten Schema anordnen. Lediglich zwei der in Reihe geschaltene Widerstände lassen sich gleichzeitig bewegen, so dass ihr bereits nach einigen Handgriffen die richtige Stellung gefunden habt. Kleiner Hinweis: Die richtige Reihenfolge ist leicht zu ersehen aus dem farbigen Abbild neben den Sicherungen. Jetzt, da der Stromkreislauf wiederhergestellt ist, können die weiteren Investigationen beginnen. Schon sehr bald macht ihr die schaurige Entdeckung eines völlig zerfleischten und zerteilten Menschen. Selbst ein herkömmliches Raubtier könnte nicht mit einer derartigen Präzision und Brutalität zuschlagen. Im Hauptgebäude angelangt, entdeckt ihr den eventuellen Urheber dieses Massakers. Eine urzeitliche Echse, die euch nicht sofort im Zombie-Stil attackiert, sondern erst die Lage sondiert, um dann gezielt vorzugehen. Die Saurier bewegen sich schnell, geradezu blitzartig gegenüber den eher lahmen Bewegungen eines Untoten durch das Gelände. Weiterhin bevorzugen die Wadenbeißer Rudelangriffe, so dass ihr oftmals von mehreren Tieren gleichzeitig erspäht und angegriffen werdet. Hier glänzen die wieder zum Leben erweckten Tiere geradezu mit einer genialen KI (künstliche Intelli-

DDKをドアにセットすると、パスワードの入力を求められる。その際は、「消去法」の基本ルールで暗号を解読しなければならない。これは、実際にDDKをドアにセットして試してもらいたい。
たとえば、
CODE : "OXFYEZLN"
KEY : "XYZ"
ならば、パスワードは"OPEN"となる。
EXIT

Unsägliche Sprachbarriere: Einige Hinweise sind leicht zu entschlüsseln, doch bleiben leider einige Infos auf der Strecke.

genz). Die Raptoren umzingeln euch, anstatt sich blindlings und wie von der Tarantel gestochen auf euch zu stürzen. Interessant, aber gefährlich für die virtuelle Regina ist es in diesem Zusammenhang, dass es den geschickt agierenden Dickhäutern des Öfteren gelingt, euch die angelegte Waffe durch geschickte Bewegungen aus euren Händen zu schlagen bzw. zu kicken. Zusätzlich vermögen es die Viecher, euch so fest zu packen, dass euer einziger Ausweg darin besteht, die attackierenden Tierchen durch Drücken aller verfügbaren Buttons wegzustößen. Da es gerade zu Beginn der Nachforschungen, durch den stark begrenzten Munitionsvorrat bedingt, sehr schwer ist, gegen die in großen Zahlen auftauchenden Widersacher vorzugehen, ist eine Flucht oftmals der bessere Ausweg. Aber ihr müsst im Prinzip immer auf der Hut sein, denn selbst wenn ihr einen sicher geglaubten Raum erreicht, kann es euch leicht passieren, dass etwa ein Raptor geschickt die Vorzüge einer Schwingtür zu nutzen weiß und unverhofft vor euch steht. Dies birgt ein ungeheuerliches Spannungsmoment in sich, am ehesten zu vergleichen mit der brillanten Atmosphäre eines



Idylle: Auch das Außengelände wird durchsucht.



Mysteriöse Symbolik: Das auf den Boden gezeichnete Symbol steht für Dr. Kirks Laboratorien.



Rätselkost: Im ersten Rätsel ist lediglich die richtige Anordnung von vier Widerständen wiederherzustellen.



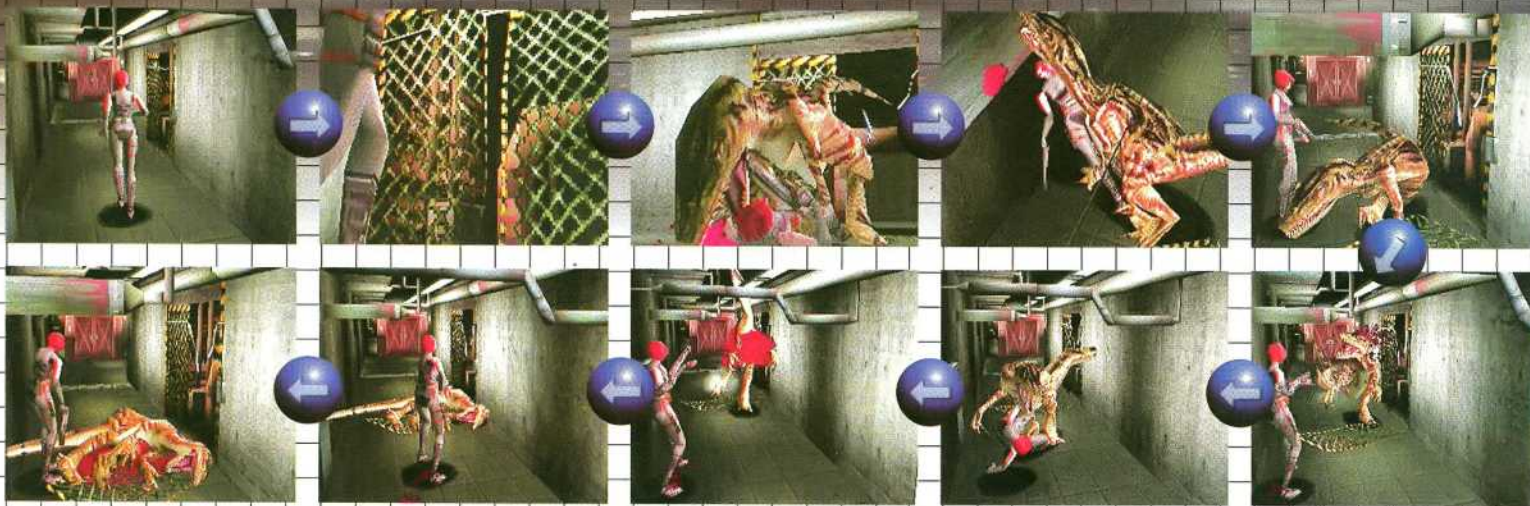
Fair-Play: Gegen die guten Sitten verstößt das Verhalten, wenn euch zwei Beißer gleichzeitig beharken.



Parallelen zu RE: Dienen in RE noch die schmucken MO-Discs zur Öffnung einiger Türen, so ist das Nachfolgemodell in D.C. nun die DDK-Disc.

Taktik ist alles

In den Kellerräumen attackiert euch dieser aggressive Vertreter der Dino-Zunft. Entweder ballert ihr auf ihn, oder ihr befördert ihn mit Tritten und Schlägen in Richtung der beiden stromführenden Kabelenden.



Auto-Mapping: Wie bereits aus Resident Evil bekannt, steht euch nach und nach eine umfangreiche Kartensammlung zur Verfügung.



Ohoh: In diesem Büro hat jemand offenbar sehr stark geblutet. Im Nebenzimmer der Office liegt die Lösung der Spuren.



Verständlich: Nicht immer ist es so offensichtlich wie in diesem Beispiel, was uns die japanische Sprache mitteilen will.



Silent Hill. Kleineres Getier macht sich auch Lüftungsschächte zugänglich, ganz zu schweigen vom mächtigen T-Rex, der ganze Mauern mit enormer Kraft niederwalzt. Doch glücklicherweise wurde die bereits von RE bekannte Möglichkeit, verschiedene Zutaten zu mixen, bei Dino Crisis in ähnlicher Form übernommen. Nur mit dem Unterschied, dass ihr verschiedene Grundstoffe in Beübungspfeilen kombinieren dürft. Mit deren Hilfe und der richtigen Mixtur haut es sogar den dicksten Beißer aus den Socken. Der Umfang des begehbaren Geländes wurde sehr vielfältig gestaltet. Neben dem Inneren der Gebäude gibt es ein großes Außenareal. Viele Punkte sind aber erst nach dem Absolvieren recht knackiger Rätsel zu lösen. Ursache ist, wie sollte es anders sein, die

Sprachbarriere, da alle Erläuterungen zu Gegenständen und die Lösungshinweise in japanischer Sprache gehalten sind. Mit einigen Try-and-Error-Versuchen erreicht ihr dennoch meist das gewünschte Ziel.

Technik: Gewohnte Capcom-Qualität

Der technische Hauptunterschied zwischen Resident Evil 1 und Dino Crisis besteht darin, dass Capcom im neuesten Grusical auf die bekannten und bewährten vorgeordneten Hintergründe verzichtet hat. An deren Stelle treten nun in Echtzeit berechnete Hintergründe. Ferner baute man in Echtzeit berechnete Licht- und Schatteneffekte geschickt ein, um den optischen Genuss noch zu erhöhen. Die Kamerafahrten wirken enorm dynamisch und verstärken die be-

drohliche Gesamtsituation, so dass die Handlung noch intensiver erlebt wird. Doch muss man eingestehen, dass dieses Feature in Silent Hill besser gelöst wurde. Die Akteure wie auch die urzeitlichen Lebewesen wurden schön in Szene gesetzt und mit sehr vielen Animationsphasen versehen. In Bezug auf Sound und Musik gibt es die bewährte Qualität aus japanischen Landen mit sehr stimmungsvollen Effekten.

Erster Eindruck: Hervorragende "Alternative" für RE-müde Zocker

Wer sich noch nie so ganz mit der Zombie-Thematik anfreunden konnte, aber mit dem restlichen Spielprinzip genau sein Genre gefunden hat, sollte zu Dino Crisis greifen. RE-Fans und Liebhaber ähnlich gearteter Horror-Adventures werden von Dino Crisis begeistert sein. Das einzige, was der westliche Zocker ankreiden wird, sind die japanischen Texte. Wer also wie wir darauf wartet, alles zu verstehen, der muss sich noch kurze Zeit gedulden, bis er die lokalisierte Version in den Händen halten darf. (Georg)



Selbstgemixter Ko.-Cocktail: Mit dem Try-and-Error-Verfahren findet ihr am ehesten etwas über die Wirkung der einzelnen Mixturen heraus.

PlayStation

Hersteller: Capcom
 Fakten: RE mit Dino-Thematik, Dual Shock
 Erscheint: 4. Quartal

Erster super Eindruck

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

Dreamcast Pal : Grundgerät 489,-...Sonic 109,95...Metropolis 109,95
Red Dog 94,95...Virtua Fighter 94,95...Toy Commander 94,95...Buggy
Heat 94,95...Dynamite Cop 94,95...Get Bass 189,95 Jetzt vorbestellen

Nintendo 64

N64 + Star Wars Pod.. + Memory Card	299,00
F1 World Grand Prix 2	89,95
Beetle Adventure Racing	99,95
Jet Force Gemini * JETZT VORBESTELLEN	119,95
Castlevania 3D	114,95
Shadowgate	119,95
Mario Party	84,95
FIFA 99	99,95
Goemon Mystical Ninja 2	124,95
Star Wars Pod Racer	104,95
NBA Live 99	99,95
Flying Dragon	114,95
Mario Golf *	89,95
Monster Truck Madness	94,95
Premier Manager 64 * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Superman	119,95
Turok 2 Deutsch	84,95
WWF: Attitude * JETZT VORBESTELLEN	104,95
Zelda 64-Ocarina of Time	99,95
Mario Kart Player Choice	69,95
Shadowman * JETZT VORBESTELLEN	104,95
Comand & Conquer 3 D	119,95
Vigilante 8	109,95



Dreamcast

Dreamcast Japan	485,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter	499,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter + Monaco oder Sonic	589,00
Memory Card VMS	74,95
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Maken X *	129,95
Aero Dancing	99,95
Gundam Mobile Armor * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers	129,95
Air Force Delta	129,95
Space Griffon	129,95
D2-D's Diner II * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Speed Devils * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Incoming	89,95
Marvel vs Capcom	119,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Dead or Alive II *	129,95
Redline Racer DC	99,95
Monaco GP Simulation	99,95
Sea Man	129,95
Sega Rally 2	129,95
Expandable	129,95
Seventh Cross	109,95
Shen Mu (Free) * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Under Cover *	129,95
Super Speed Racing	119,95
Bio Hazard : Code Veronica * JETZT VORB.	139,95
Soul Calibur	129,95
Dreamcast Lenkrad	149,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	129,95
Frame Gride	129,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	199,95
King of Fighters DC	129,95
House of the Death II + Gun	189,95
World League Soccer *	129,95
Tokyo Highway Battle DC	129,95
Dynamite Deka II	129,95

485,00
499,00
Dreamcast
589,00



Dreamcast (Release 23.09.99) rechtzeitig vorbestellen !!!

Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

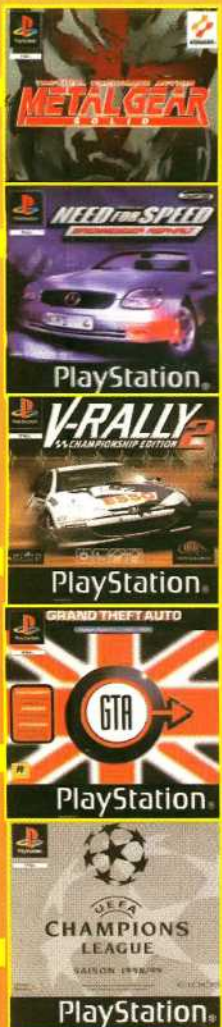
Playstation

Playstation	245,00
Playstation+Memory+2Pad	270,00
1MB Memory	14,95
360° *	84,95
Driver	94,95
Akuji the Heartless	84,95
Alien Resurrection * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Bugs Bunny auf Zeitreise	94,95
Attack of the Saucerman	84,95
Breath of Fire 3	59,95
Bloody Roar II	89,95
C&C II Gegenschlag	84,95
C&C II Platinum	49,95
Wächter der Schatten	99,95
Castrol Honda Superbikes	84,95
Bust a Move 4	69,95
Dino Crisis *	99,95
Civilization II	89,95
Crash Bandicoot 2 Platinum	49,95
Crash Bandicoot 3	79,95
Croc II *	84,95
Dark Messiah * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Ape Escape + Dualshock Controller	139,95
Ape Escape	89,95
Das Grab des Pharao	94,95
Discworld Noir JETZT VORBESTELLEN	99,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
UEFA Striker * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Syphon Filter Pal	94,95
Formel 1 97 Platinum	44,95
FIFA 99	79,95
Final Fantasy VII Platinum	49,95
Game-Buster Deluxe	94,95
Omega Boost	84,95
Grand Turismo Platinum	49,95
GTA Double Pack	79,95
G-Police 2 * JETZT VORBESTELLEN	84,95
Hard Egde	94,95
Heart of Darkness Platinum	49,95
Warzone 2100	84,95
Evil Zone	89,95



Playstation

Legacy of Kain: Soul Reaver * JETZT VORB.	94,95
Legend of Kartia *	94,95
Jordan GP 2 Lenkrad mit Rumble	119,95
Metal Gear Solid	94,95
Versailles	99,95
Mission Impossible *	99,95
Monkey Hero	94,95
NBA Live 99	79,95
NHL 99	79,95
Need for Speed IV	84,95
Oddworld 2 Abe's Exodus	84,95
Populus - The Beginnig	84,95
Player Manager 99	94,95
Anna Kournikova Tennis	79,95
Rallymasters	84,95
R-Type Delta	89,95
Rally Cross II	79,95
Rainbow Six * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Real Arcade Lightgun (Rückschlag)	99,95
Ridge Racer Type 4	89,95
Rugrats	84,95
Silent Hill	99,95
V-Rally 2	94,95
Shadowman *	89,95
Spyro the Dragon	79,95
Star Wars Epiode 1 Racer *	94,95
Bundesliga Stars 2000 *	99,95
Real Fishing *	94,95
Tekken 3	89,95
The Grandstream Saga	79,95
GTA London	49,95
Wipe Out III *	89,95
Tomb Raider II Platinum	49,95
Tomb Raider III	89,95
Virus	84,95
Hugo 2	99,95
Sports Car GT	84,95
Point Blank 2 *	89,95
UEFA Championsleague	99,95
WWF: Attitude * JETZT VORBESTELLEN	84,95
X-Files *	84,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: 8,50 DM plus Nachnahme, bei Vorkasse plus 4,50 DM, Ausland: Vorkasse plus 25,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Ab 150,00 DM Versandkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM. **Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246**

Email: FCGAMES@AOL.COM



Jedi in Aktion: Der Kampf gegen Horden von Kampfrobotern wird euch zu Beginn der Suche ganz schön auf Trab halten.



Feuchte Träume: Auch unter Wasser erlebt ihr zahlreiche Abenteuer und werdet euch mit Seeungeheuern herumschlagen.



Obacht geben, länger leben! In der Hauptstadt der Naboo-Welten regiert schon nach kurzer Zeit die erobrerlustige Handelskonföderation. Daher ist tödliche Action angesagt.

Star Wars Episode 1

Die dunkle Bedrohung

PlayStation Action-Adventure Bereits im September sollen sich auch deutsche PS-Jünger aktiv in das Geschehen des neuesten Star-Wars-Filmes einklinken und mit Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn auf die virtuelle Reise gehen.

Verheißungsvoll startete der neue Star-Wars-Film Episode I: Die dunkle Bedrohung vor gut drei Monaten in den USA. Selbst deutsche Fans reisten über den großen Teich, um sich das lang erwartete Epos anzuschauen. Als „phänomenal, fantastisch und absolut cool“ bezeichnete unser Layouter Peta den Film, nachdem er von seinem Kurztrip in die Staaten und einem zweimaligen Kinobesuch zurückkam. Der Film brach nicht nur alle Rekorde, sondern bringt einen riesigen Merchandising-Markt mit sich: Figuren, Getränke-



Abwehr: Wer geschickt das Laserschwert als Abwehrwaffe benutzt, kann die tödlichen Laserstrahlen der Feinde auf diese zurückschmettern.

dosen, Essen etc. Lucas Arts sorgt nun mit einem 3D-Action-Adventure für eine virtuelle Umsetzung der Sci-Fi-Saga, die euch in die Geschehnisse des ersten Teils versetzt.

Spielablauf: Möge die Macht mit dir sein

Das Wichtigste gleich einmal vorweg: Dieses Action-Adventure bricht teilweise mit den Traditionen seiner Genre-Kollegen, zum Beispiel Tomb Raider oder Metal Gear Solid. Ihr übernehmt nicht nur die Rolle eines bestimmten Charakters, sondern schlüpft je nach Situation in die verschiedenen Figuren des Films. So habt ihr unter anderem die Kontrolle über die beiden Lichtschwertschwinger Obi-Wan Kenobi und seinen Jedi-Meister Qui-Gon. Darüber hinaus kommen zum Beispiel die Königin Amidala und Captain Panaka hinzu. Die meiste Zeit jedoch werdet ihr mit den beiden Jedis verbringen. Diese

sind auf den Planeten Naboo beordert worden, um die Handelsblockade durch die machthungrige Handelsförderer zu brechen. Schnell wird klar, dass die beiden geradewegs in eine Falle gelockt worden sind, und aus den Jägern sind nun Gejagte geworden. Das Spektakel erlebt ihr aus einer erhöhten 3D-Perspektive, die es euch erlaubt, eure Figur durch die Städte, Höhlen und Raumschiffe zu steuern. Vor allem der Kampf ist ein wesentlicher Bestandteil eures Daseins. Mit einem Lichtschwert ausgerüstet, drescht ihr auf Kampfdroiden, feindliche Söldner und nicht zuletzt auf Darth Maul ein, oder ihr wehrt in bester Luke-Skywalker-Manier Laserschüsse ab. Ferner werden euch aber auch verschiedene Blaster, Bomben und anderes High-Tech-Spielzeug zur Verfügung gestellt, um die Schergen des Bösen zu vernichten. Während ihr auf Naboo, dem Wüstenplaneten Tatooine und in der Hauptstadt des Universums Coruscant (der gesamte Planet ist mit Bauwerken zugebaut und hat rund 60 Mrd. Einwohner) nach



Gruppendynamik: Wenn ihr auf Tatooine seid, werdet ihr es auch mit den ominösen Sandmenschen zu tun bekommen. Aber aufgepasst, sie treten immer in Gruppen auf!



Informationsaustausch: Durch Gespräche und Bestechung bekommt ihr meist wichtige Hintergrundinformationen.

des Rätsels Lösung sucht, kommt ihr mit mehr als 100 Personen in Kontakt. Durch diese erhaltet ihr vor allem neue Informationen, Ausrüstung oder andere Gegenstände. Neben den zahlreichen Kämpfen erwarten euch auch immer wieder kleine Aufgaben und Extra-Missionen, die euch einiges abverlangen werden.

Technik: Wenig Hochkarätiges

Wie von der Konkurrenz gewohnt, wird man auch bei Episode I mit einer texturüberzogenen Landschaft konfrontiert, deren Detailreichtum wahrscheinlich nicht an die Qualität von Metal Gear Solid heranreichen wird. Musikalisch und soundtechnisch hingegen werden wir sicher mit den exzellenten Balladen und Effekten des Films verwöhnt werden, die schon bei den „Vorgängern“ einen sauberen Eindruck hinterlassen haben.

Erster Eindruck: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen

Da wir keine spielbare Version vorliegen haben, sondern lediglich Screenshots, kann man wenig über das eigentliche Gameplay aussagen. Aufgrund der zahlreichen Rätsel und ständigen Kämpfe hoffen wir aber auf ein interessantes Game, das wieder einmal mit einer exzellenten Lizenz aufwartet. (Georg)



Schutzschild: Diese Killer-Roboter besitzen einen Schutzschild, der durch eine schemenhafte Kugel dargestellt wird.

PlayStation

Hersteller: Lucas Arts
 Fakten: komplett in Deutsch, Dual Shock
 Erscheint: September

Erster nicht mögl. Eindruck



Freiheit, die ich meine: Außerhalb des Ringes darf auch gekämpft werden. Einfach mit der Y-Taste den Ring verlassen.

Giant Gram

Dreamcast Wrestling Wer braucht schon die WCW oder WWF? Die starken japanischen Ringer tun's doch auch!

Wrestling-Spiele erfreuen sich – besonders in Europa – großer Beliebtheit. Aber auch in Japan gibt es neben dem traditionellen Sumo-Ringen und den filigranen Kampfsportarten den ungestümen Ringkampf der Show-Hünen zu bewundern. Sega trägt dieser Anfrage Rechnung mit Giant Gram: All Japan Pro Wrestling. Dabei legte der Software-Hersteller besonderes Augenmerk auf die Präsentation. Jeder Akteur betritt, während seine persönliche Original-Musik aus der japanischen Wrestling-Liga läuft, den Ring. So eingestimmt, geht es ohne Umschweife zum ersten Kampf. Mit einfachen Tastenkombinationen, die an das Beat'emUp-Aushängeschild Virtua Fighter angelehnt sind, malträtiert man seinen Gegner. Grafisch macht das Spiel einen ausgereiften Eindruck, obwohl sicher mehr aus dem Dreamcast rauszuholen ist. Natürlich macht Giant Gram auch von den Multiplayer-Fähigkeiten der Sega-Konsole Gebrauch. Finden sich vier Freunde vor dem Bildschirm ein, wird einfach im Tag-Team gekämpft! Der Spielerwechsel wird durch das typische Abklatschen vollzogen, wobei sich innerhalb weniger Sekunden ein Tag-Move, sprich zwei

gegen einen, ansetzen lässt. Wem die 15 Schwergewichte zu wenig sind, der darf mit einem Editor neue Recken kreieren. Leider erschließen sich die meisten Optionen wegen der Sprachbarriere erst nach akribischem Ausprobieren. Übrigens befinden sich unter den Knaben auch drei bekannte aus Virtua Fighter: Jeffry, Wolf und Kage-Maru, der durch seinen Kampfstil etwas aus der Rolle fällt. Fazit: Giant Gram ist nicht nur für reinrassige Wrestling-Fans, sondern ebenso für Beat'emUp-Zocker interessant. Leider fehlt uns Europäern der Bezug zum Kämpferfeld (mit Ausnahme des maskierten Vader), so dass eine Veröffentlichung in Deutschland fraglich ist. (Swen)



Alter Hase: Jeffry McWild aus Virtua Fighter ist ebenso mit von der Partie wie seine Kollegen Wolf Hawkfield (auch als realer Kämpfer dabei) und Kage-Maru.



Gut aufpassen: Lässt man die Intro-Sequenz verstreichen, gibt es eine kleine und sehr interessante Einführung in die Wrestling-Thematik.

Dreamcast

Hersteller: Sega
 Fakten: 15+ Kämpfer, PuruPuru, VGA-Box, Vierspieler-Modus
 Erscheint: erhältlich (jp), tba. (dt)

Erster gut Eindruck

Ich kann nach der Arbeit einfach nicht abschalten!!!



PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
 - Auto Feuer / Slow Motion
- DM 79.95***



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Cyber Shock Controller

- Turbofeuer
- Analog-Steuerung
- auswechselbarer Analog-Stick



DM 59.95*

PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör



DM 79.95*

Internet: <http://www.blaze.de>
 e-mail: service@blaze.de



Kopf-an-Kopf-Duell: Die fließende 3D-Engine vermittelt ein gutes Bild der Rasanzt des Snow-Mobile-Sports.



Steilkurve: Teilweise lassen sich markante Punkte im Streckenverlauf zum eigenen Vorteil nutzen.



Der virtuelle Shop: Vor einem Weltmeisterschaftsrennen lassen sich die Boliden deutlich aufrüsten.

Sled Storm

PlayStation Rennspiel Donnert mit einem PS-starken Snowmobil durch eiskalte Schneelandschaften auf der Jagd nach Weltmeisterschaftspunkten.

Die Programmierer von Electronic Arts versuchen mit einem Racer der besonderen Art die Phalanx von Gran Turismo und Co. zu brechen. Nicht die PS-Monster der internationalen Automobilhersteller spielen die Hauptrolle im Rennspiel, sondern motorisierte Schlitten, mit denen ihr über hügelige Schneepisten donnert, stehen im Mittelpunkt von Sled Storm. Bereits die auf der diesjährigen E3-Messe gezeigte Version sorgte für großes Aufsehen bei den Messebesuchern. Dank der relativ frühen Preview-Version können wir euch erste Eindrücke von EAs Racer vermitteln.

Spielablauf: Wave Race lässt grüßen!
Zunächst hat sich der Schnee-Pilot für einen von fünf rennspieltypischen Modi zu entscheiden. Anfänger erlangen durch das Zeittraining die nötige Erfahrung für das spätere Renngeschehen. Erste Wettkampferfahrungen sammelt ihr im anschließenden Einzelrennen, in dem ihr gegen vier Gegenspieler anzutreten habt. Eine erste Fahrt auf dem Snowmobil zeigt bereits in der frühen Version, wie präzise sich der Bolide durch die weißen Landschaften dirigieren lässt. Zudem lassen sich schwierige Kurven durch Betätigung der Schultertasten noch enger nehmen. Einen weiteren Reiz erlangt Sled Storm durch sein durchdachtes Streckendesign. So folgt einer Hochgeschwindigkeitspassage beispielsweise ein Hügel, durch den ihr von der Strecke abhebt und meterweit durch die Lüfte saust. Doch Vorsicht! Beim Aufsetzen nach der Flugphase ist zu beachten, dass ihr eure vorderen Kufen gerade eingestellt haben solltet, da ihr ansonsten von der Strecke geschleudert werdet. Der Höhepunkt des Einspieler-Modus wird jedoch im Championship-Mode



Ein Blick genügt: Der auf dem Bildschirm eingeblendete Streckenverlauf zeigt euch eure genaue Position an.

erreicht, in dem an zwei unterschiedlichen Bergen, die jeweils vier verschiedene Strecken bieten, um wichtige Weltmeisterschaftspunkte gekämpft wird. Sled Storm wird euch darüber hinaus die Möglichkeit bieten, gegen drei menschliche Gegenspieler anzutreten.

Technik: Feintuning vonnöten
Beim Aufbau der Landschaften zeigt die Preview-Version noch deutliche Schwächen. Viel zu spät errichtet sich die Strecke unmittelbar vor euch. Dadurch erreichen die Programmierer bereits jetzt eine hohe Framerate,



Party-Spaß: Bis zu vier menschliche Mitspieler tummeln sich auf der schneebedeckten Piste.

wodurch echtes Rennfeeling aufkommt. Zudem erfreut die präzise Steuerung der Boliden, die fast schon Wave-Race-Gefühle erweckt. Weniger Gefallen finden wir jedoch an den (noch) sehr unintelligent agierenden Gegnern.

Fazit: Gute Aussichten
Werden alle Fehler der Preview-Version noch ausgemerzt, steht uns ein echtes Racing-Highlight bevor, das sogar den Sprung über die 85%-Hürde schaffen könnte. (Gunther)



Gerade nochmal gut gegangen: Durch Betätigung der Schultertasten nimmt euer Schlitten eine Kurve sehr eng.



I believe I can fly: Solche Sprungeinlagen gehören zu den spektakulärsten Elementen im Spiel.

PlayStation

Hersteller: Electronic Arts
 Faktoren: 14 Strecken, 7+ Fahrer
 Erscheint: September

Erster sehr gut Eindruck

Aironauts

PlayStation Shoot 'em Up Abgedrehte Charaktere, wendige Drachenflieger und futuristische Waffensysteme bilden die Hauptelemente von Aironauts.

Visionen über eine menschenverachtende Fernsehshow der Zukunft, die den Konsumenten am Bildschirm durch Gladiator-Kämpfe zu unterhalten versucht, haben uns schon einige Film- und Softwaretitel beschert. Jüngstes Beispiel ist das Projekt Aironauts aus dem Hause Take Two Interactive, bei dem Strafgefangenen die Möglichkeit geboten wird, sich durch live übertragene Luftkämpfe das Ticket in die Freiheit zu verdienen. Als Vehikel dienen hierbei futuristische Ableger der heutigen Drachenflieger, bei deren Handling trotz eines starken Düsenantriebs auch besonderes Au-

genmerk auf die Thermik und sonstige Luftströme im jeweiligen Areal gelegt werden muss. Um den Spaß für die Zuschauer auf die Spitze zu treiben, müssen sich die Kontrahenten, bevor sie aufeinander losgelassen werden, in verschiedenen Geschicklichkeitstests unter Zeitdruck als würdig erweisen. Unter anderem stehen hier die Zerstörung einer bestimmten Anzahl von Kampfdroiden auf der Tagesordnung oder etwa das Passieren mehrerer kompliziert angeordneter Ringsysteme im Präzisionsflug. Grafisch stellt Aironauts ein zweischneidiges Schwert dar. Verzückt einerseits



Flugschule: Im Handling der drachenfliegerähnlichen Jets unterscheidet sich Aironauts erheblich von anderen Shootern.

die etwas pixelige Darstellung nicht gerade das verwöhnte Spielerauge,

schafft es die Engine andererseits viele Lichteffekte und Explosionen ohne große Geschwindigkeitsverluste darzustellen. (Mario)



Panzerung: Die acht Charaktere unterscheiden sich im Hinblick auf Geschwindigkeit, Gewandtheit und Rüstungsstärke.



Extrawaffen: Um sich der vielen Kampfdroiden zu erwehren, solltet ihr Ausschau nach Bonus-Items, zum Beispiel Schilden, halten.



Rennspielcharakter: Nahezu alle Aufgaben müssen unter enormem Zeitdruck bewältigt werden.

PlayStation

Hersteller **Read Lemmon Studios**
Fakten **60 Levels, Dual Shock**
Erscheint: **Oktober**

Erster mittel Eindruck

Dynamite Deko 2

Dreamcast Beat 'em Up Ein Luxusliner mit über 2000 Passagieren samt der Präsidententochter wurde entführt. Also, macht euch auf die Socken!

Saturn-Besitzer werden sich vielleicht noch an Fox Interactives (mittlerweile indizierten) Vorgänger erinnern. Damals galt es, als Bruce-Willis-Verschnitt die verschleppte Tochter des Präsidenten aus den Klauen verrückter Terroristen zu

befreien. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert: Entweder geht es alleine oder im Duett gegen allerlei feindliche Horden. Dabei wird der Schauplatz immer komplett gezeigt. Gescrollt wird kaum, nur hier und da herangezoomt, um die Spieldynamik



Pikante Fleischberge: Nur mit ausgeklügelter Technik lassen sich solche Kolosse auf die Schippe nehmen.

zu erhöhen. Mit der Kombination der drei Grundbewegungen Springen, Schlagen und Treten lassen sich auch weitere Specialmoves ausführen. Knochen brechen, Arm verdrehen und Tritte in die Weichteile gehören noch zu den sanfteren Attacken. Natürlich finden sich in den Kajüten, Lagerhallen und auf dem Oberdeck des Schiffes viele nützliche Goodies, wie Pistolen, Granatenwerfer oder Sprühdosen, die in Verbindung mit einem Feuerzeug als Flammenwerfer zu gebrauchen sind. Bevor die Action beginnt, darf der Spieler aus drei Charakteren auswählen. Bruno, Jean und Eddie verfügen zwar teilweise über ein anderes Schlagrepertoire, ähneln sich allerdings sonst stark. Leider ist DD2 sehr schnell durchgezockt (rund eine knappe Stunde), so dass die Langzeitmotivation rapide abnimmt. Deshalb kann man zu Beginn aus drei Missionen auswählen, wie die Elitetruppe auf das Schiff



Finstere Bande: Der Endgegner mit seinen zwei Schergen hat natürlich noch einige Tricks auf Lager.

gelangt, entweder per Fallschirm, Motorboot oder Taucherausrüstung. Je nach Wahl verändern sich der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Gegner. Ebenfalls aus dem Vorgänger übernommen wurden die Quicktime-Events, bei denen schnelle Reaktionen gefragt sind. Gelingt es nicht, binnen weniger Augenblicke die richtige Taste zu drücken, stellen sich euch schwerere Gegner in den Weg. (Swen)

Dreamcast

Hersteller **Sega**
Fakten **3 Missionen, 3 Bonusspiele**
Erscheint: **erhältlich (jp), tba. (dt)**

Erster gut Eindruck



Einen Schritt zu spät: Mit dem Maschinengewehr hätte sich Bruno vielleicht seiner Haut erwehren können.



Auf leisen Sohlen: Wie im Original solltet ihr euch ruhig verhalten, damit die Mission nicht vorzeitig beendet ist.



Fast geschafft: In diesem Level gilt es, den Zielpunkt unerkannt zu erreichen.



Mit roher Waffengewalt: In dieser Mission müsst ihr die fliegenden Ungetüme abschießen.

Metal Gear Solid

VR Missions

PlayStation Action-Adventure Solid-Snake-Fans, aufgepasst! Konami sorgt mit den VR Missions für Metal-Gear-Solid-Nachschub.

Kaum ein Spiel erfreut sich einer solch großen Anhängerschaft wie Konamis Metal Gear Solid, das im Frühjahr veröffentlicht wurde. Mit dem Helden Solid Snake gilt es unerkannt in ein Lagerhaus im fernen Alaska einzudringen, das von bösen Terroristen besetzt gehalten wird. Dummerweise deponiert die amerikanische Regierung dort Raketen, die mit nuklearen Sprengköpfen bestückt sind. Somit erhalten die FOXHOUND-Guerillas die Möglichkeit, der Welt mit einem atomaren Anschlag zu drohen, wenn deren Forderungen nicht binnen 24 Stunden erfüllt werden. Doch Solid Snake hält, was sein guter

Ruf als eiskalter Top-Agent verspricht: Er infiltriert das gut bewachte Gebäude unerkannt und vernichtet die Oberbosse der Terroristen samt der Todesmaschinerie Metal Gear Rex, einem Kampfroboter, der in der Lage ist, die atomaren Raketen abzufeuern.

Spielablauf: Leise schleicht der Tod heran

Ein wichtiger Bestandteil des Vorgängers waren die Trainingsmissionen, dank derer ihr die einzelnen Aktionsmöglichkeiten des Helden erlernen konntet. Diese Spieloption steht nun im Mittelpunkt von Metal Gear

Solid VR Missions. Insgesamt 300 Missionen hat der Top-Spion in Konamis neuestem Titel zu meistern. In futuristisch anmutenden Räumlichkeiten muss Solid Snake einen bestimmten Punkt der Stage erreichen, der zumeist weit entfernt vom Startpunkt liegt. Dabei solltet ihr natürlich extrem vorsichtig zur Sache gehen, um eine Entdeckung und somit das vorzeitige Ende der Mission



Alles beim Alten: Die Sequenzen, die ihr in einem speziellen Untermenü anwählt, wurden wieder in Spielgrafik gehalten.

zu verhindern. Es gilt also genau wie im Hauptspiel den Agenten an Wände zu pressen, damit die Kamera in den hinter euch liegenden Gang schwenkt. Auf diese Weise gelingt es euch, die dort postierten Wachmänner unerkannt zu beobachten. Sind die Gegner für einen kurzen Zeitraum unaufmerksam, verlässt Snake sein Versteck und erreicht den Zielpunkt der Stage, ohne dass er entdeckt wird. Natürlich verlaufen nicht alle Missionen ohne Waffengewalt. Vor den Aufträgen entscheidet ihr, ob ihr euch unbewaffnet in das Abenteuer stürzt oder mit Hilfe eines Todbringers den folgenden Auftrag meistert. Dabei stehen euch alle Wummen des Originals zur Verfügung.

Technik: Konami baut auf die Klasse des Vorgängers

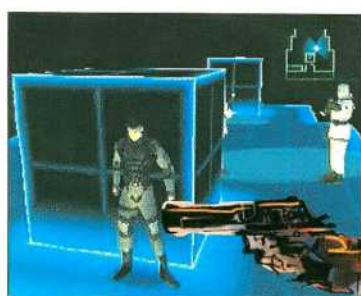
Grafisch und steuerungstechnisch wurde alles beim Alten belassen. Auch die musikalische Untermalung gleicht der des Originals. Neu sind die in Spielgrafik gehaltenen Sequenzen, die teilweise freigespielt werden müssen.

Erster Eindruck: Nur für Fans?

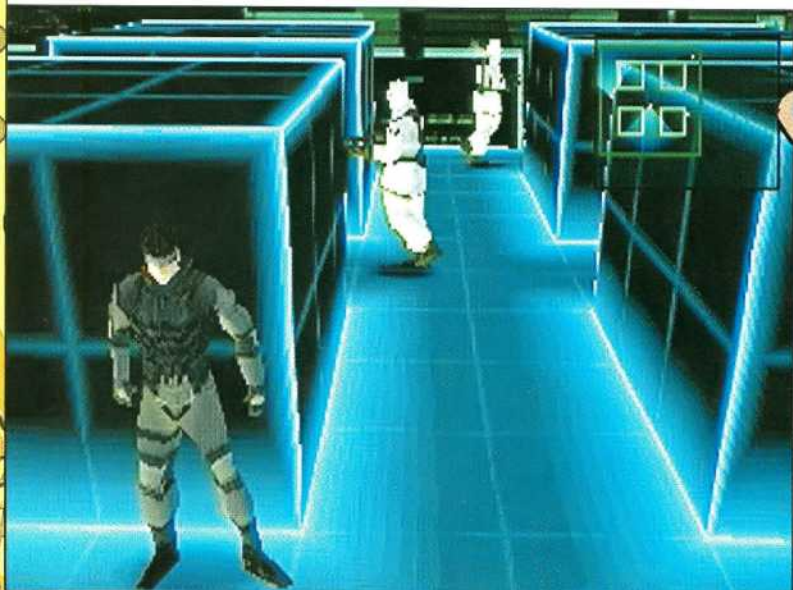
Um es gleich vorwegzunehmen: In VR Missions werden euch, wie es der Name schon sagt, lediglich neue Trainingsmissionen präsentiert. Echte MGS-Fans werden diese jedoch genüsslich verzehren. Zusätzlich wird Konami die Stand-alone-Version (läuft ohne Original) zu einem günstigen Preis anbieten. (Georg)



Feuer frei: Im Verlauf der Missionen stehen euch alle Waffen des Originals zur Verfügung.



Wachsamer Snake: Dank des eingeblendeten Radarschirms lassen sich Blickrichtung und -weite der gegnerischen Recken bestimmen.



An die Wand gedrückt: Die Wachposten agieren ähnlich intelligent wie im Original.



Im Fadenkreuz: Dank des Diazepan lässt sich der Gegner besser anvisieren.

PlayStation

Hersteller: Konami
 Fakten: 300+ Trainingsmissionen
 Erscheint: September

Erster sehr gut Eindruck



Augenschmaus: Die Grafik-Engine wurde mit einer Vielzahl authentischer Details ausgestattet.



Rauchende Colts: Habt ihr eine gegnerische Maschine abgeschossen, verabschiedet sich diese spektakulär.



Da schau her: Neben der Cockpit-Ansicht steht euch zusätzlich eine Perspektive außerhalb der Kanzel zur Verfügung.

Ace Combat 3

Electrosphere

PlayStation Shooter Der dritte Teil der Shooter-Serie aus dem Hause Namco verspricht ein grafisches Meisterwerk zu werden.

Erinnert man sich an das erste Ace Combat bzw. Air Combat, fällt dem Spieler sofort die kunterbunte Grafik ein, die dem Titel bereits optisch jeglichen Simulationscharakter nahm. Spielerisch setzte sich dieser Eindruck schon in der ersten Mission fort. Es galt, simpel gestrickte Aufträge zu erfüllen, die zumeist das Ausschalten diverser Boden- oder Luftziele beinhalteten. Zudem rundete die arcadelastige Steuerung das unkomplizierte Gesamtbild ab. Teil 2 der Serie wartete hingegen mit einer für damalige Verhältnisse überdurchschnittlichen 3D-Engine auf. Am Gameplay veränderten

die Programmierer nicht viel.

Spielablauf: Seek and Destroy!

Zu Beginn eurer Mission habt ihr zunächst die Wahl zwischen unterschiedlichen Jets, mit denen ihr in den Luftraum des Gegners eindringt. Im weiteren Spielverlauf erhaltet ihr noch andere stählerne Vögel. Ihr donnert zum Beispiel mit einer MIG 33 oder einem Eurofighter 2000E Typhoon II durch die Lüfte. Die Steuerung der Flugfährte vollzieht sich nicht mehr ganz so arcadelastig wie

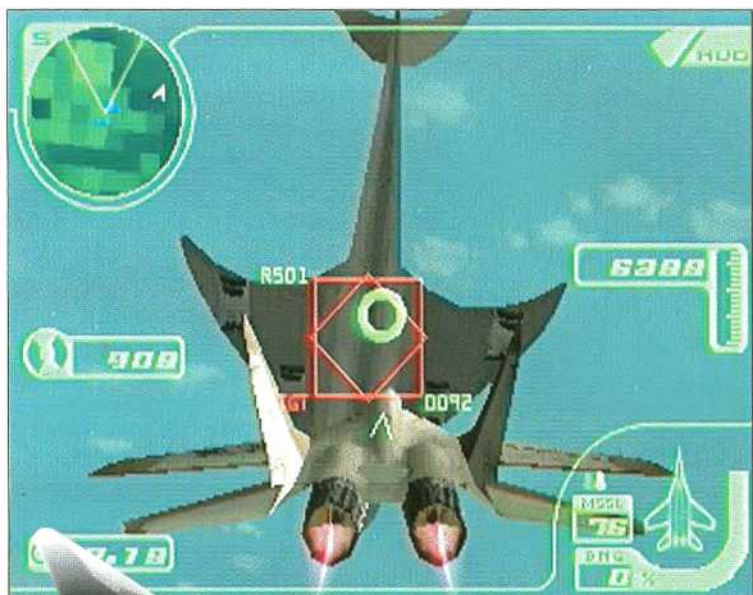
in den beiden Vorgängern. Natürlich lässt sich die Kampfmaschine analog steuern und auch der Dual-Shock-Controller findet perfekte Unterstützung. Am Spielablauf hat sich jedoch nichts Wesentliches verändert. Noch immer gilt es, gut gesicherte Bodeninstallationen, gegnerische Fluggeschwader oder Ziele zu Wasser, beispielsweise riesige Flugzeugträger, zu zerstören. In einigen Missionen hat sich der PlayStation-Pilot zudem mit einem engen Zeitlimit auseinander zu setzen. Wieder andere Aufträge erlauben es euch, sogar während des Fluges alternative Wege einzuschlagen.

Technik: Ridge Racer in den Lüften

Vergleicht man Ace Combat 3 mit seinem Vorgänger, lässt sich bereits beim ersten Start in die virtuellen Lüfte feststellen, dass den Programmierern in grafischer Hinsicht ein ähnlicher Quantensprung gelungen ist, wie es bereits bei den ersten beiden Teilen der Fall war. Die hochauflösende und flüssige 3D-Engine glänzt mit einer Vielzahl authentischer Details. Grafische Meisterleistungen, wie die genialen Lens-Flare-Effekte, runden das überdurchschnittliche Gesamtbild ab.

Erster Eindruck: Grafisches Blendwerk?

Grafisch macht Ace Combat 3 einen hervorragenden Eindruck. Ob jedoch auch langfristig für Spielspaß gesorgt ist, wird unser ausführlicher Test in einer der kommenden Ausgaben zeigen. (Georg)



Feuer frei: Das rote Zielkreuz signalisiert, dass der feindliche Flieger vom Zielsystem erfasst wurde.



PlayStation

Hersteller **Namco**
Fakten **Analog-Pad, Dual Shock, zwei CDs**

Erscheint: **4. Quartal**

Erster gut Eindruck



POWER VIDEOSPIELE ULLRICH

Ihr Videospiele-Spezialist

SEGA DREAMCAST IMPORT

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

(inklusive Joypad und Spannungswandler 220 V)

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

Dreamcast Spiele Import:

Aerodancing feat. Blue Impulse	CRI	89,- DM
Blue Stinger	Sega	119,- DM
Dynamite Deka 2	Sega	119,- DM
Get Bass inklusive Angel Contr.	Sega	185,- DM
Marvel VS Capcom	Capcom	119,- DM
Monaco Grand Prix Rac.Sim2	Ubisoft	119,- DM
Power Stone	Capcom	119,- DM
Psychic Force 2012	Taito	89,- DM
Redline Racer	Imagineer	119,- DM
Sega Rally 2	Sega	99,- DM
Sonic Adventure	Sega	79,- DM
Super Speed Racing	Sega	119,- DM
The House of the Dead 2+Gun	Sega	169,- DM
Virtual Fighter 3 tb	Sega	79,- DM
The King of Fighters 99	Snk	139,- DM
Giant Gram	Sega	119,- DM
Tokyo Highway Battle	Genki	119,- DM
Expendable	Imagineer	119,- DM
Street Fighter Zero 3	Capcom	119,- DM
Buggy Heat	CRI	119,- DM
Frame Gride	From	119,- DM
Seaman	Vivarium	a. Anfr.
Pace Griffon	Panther	119,- DM
Air Force Delta	Konami	119,- DM
Soul Calibur	Namco	119,- DM
Cool Boarders Burrn	Uep	119,- DM

VERSAND TÄGLICH!!!

Bestell-Hotline von 10.00 - 20.00 Uhr unter:

06 11 - 6 02 99 62

SONY PLAYSTATION SPIELE:

Ace Combat 3	119,- DM
Gungage	119,- DM
Dino Crisis	119,- DM
Driver	99,- DM

Weitere Toptitel auf Anfrage!!!

Oder besuchen Sie unseren Partner-Laden in Hessen:

MUSIKLAND

Oskar-Meyer-Straße 15
65719 Hofheim am Taunus
Telefon 0 61 92/2 83 64

Öffnungszeiten:

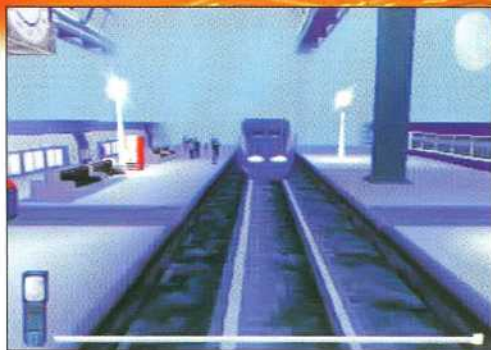
Mo.-Fr.	9.30 Uhr – 13.30 Uhr 14.30 Uhr – 19.00 Uhr
Sa.	9.30 Uhr – 14.30 Uhr

Bei Nachnahme:
Porto + Verpackung 4,90 DM
bei Vorkasse: 3,00 DM

Annahmeverweigerung wird mit den entstandenen Lieferkosten von 20,- DM berechnet.

Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers

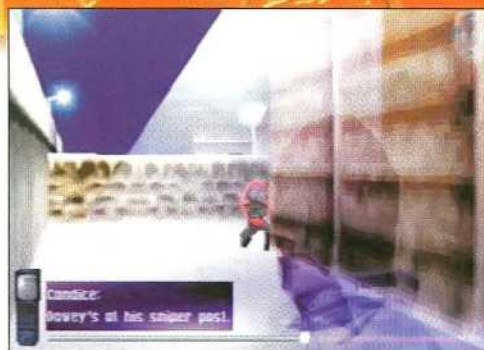
Power Videospiele Ullrich
Talstraße 33/Postfach 63
65719 Hofheim/Taunus
Fax-Bestell-Hotline:
0 61 92/2 89 55



Gut gerüstet: Mit dem Taser grillt ihr relativ lautlos die unliebsamen Zeitgenossen ohne großes Aufsehen.



Gesichtsimitator: Mit diesem Gerät nehmt ihr problemlos eine fremde Identität an und täuscht so den Feind.



Zielmodus: Hier wird Ethan durchsichtig, damit er den Wegelagerer besser anvisieren kann.

Mission: Impossible

PlayStation Action-Adventure Titel, die eine gewiefte Spionagetätigkeit erfordern, befinden sich nicht erst seit Metal Gear Solid in aller Munde. Auf die bereits seit längerer Zeit erhältliche N64-Variante folgt demnächst das Pendant auf Sonys Konsole.

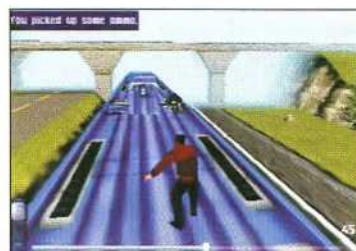
Die bereits erhältliche N64-Fassung rund um die Abenteuer des smarten Tom Cruise musste sich einige berechnete Kritik gefallen lassen.

Hauptargument, das eine bessere Wertung verhinderte, war vor allem die Grafik, die sich durch spärliche Texturen und den bekannten Nintendo-Nebel auszeichnete. Der Schwierigkeitsgrad

war darüber hinaus recht happig, da es keine Zwischenspeichermöglichkeit in den teils sehr umfangreichen Missionen gab. Der kleinste Fehler wurde gnadenlos damit bestraft, dass die jeweilige Mission neu gestartet werden musste. Das deutsche Team X-Amples Architectures hat diese Kritikpunkte analysiert, um die von anderen Programmierern verbockten negativen Aspekte auf der PlayStation nicht zu wiederholen und vielmehr ein (relativ) eigenständiges neues Produkt abzuliefern. Relativ, da die Missionsziele sowie die Grundstrukturen der Umgebung nahezu gleich geblieben sind.

Spielablauf: MGS aus deutschen Landen?

Begeisterten Kinogängern wird der Hollywood-Blockbuster sicher noch in guter Erinnerung sein. Im Filmvorbild hatte sich Tom Cruise in der Rolle des Topspions Ethan Hunt mit allerlei Problemen des Agentenalltags auseinander zu setzen. Die Handlung des Konsolenspiels ist prinzipiell, mit Ausnahme kleiner Abweichungen, stark daran angelehnt. Durch eben diese Änderungen erhält der Titel jedoch ein eigenständiges Flair. Der gute Ethan Hunt wird in den eigenen

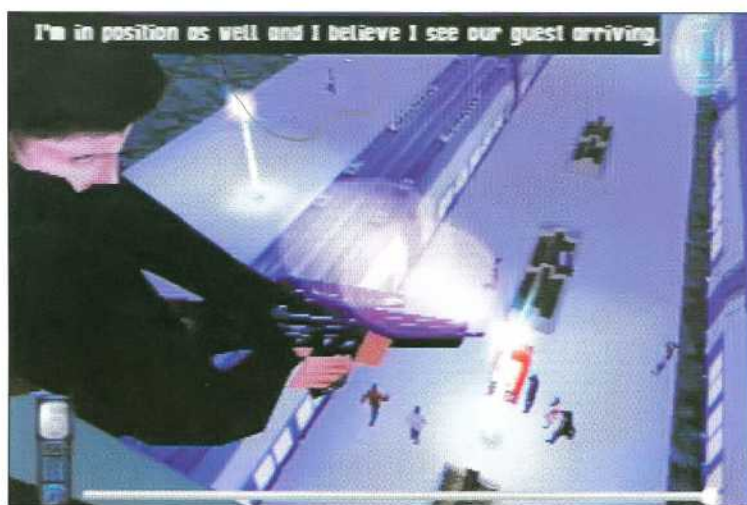


Nützliche Goodies: An vielen Stellen der Agentenhatz findet ihr Munition oder Ausrüstung, um leichter voranzukommen.

Reihen verdächtigt, seinen Geheimdienst zu untergraben. Nicht gerade glücklich über diese Anschuldigungen, versucht der Spion, seine Unschuld nachdrücklich unter Beweis zu stellen. Bis zu diesem Ziel sind viele Missionen zu bewältigen, die Mr. Hunt in verschiedene Winkel des Erdballs verschlagen. Wie ihr sicher schon erraten habt, übernehmt ihr die virtuelle Rolle von Tom Cruise. Der Beginn der Nachforschungen ist das malerische Norwegen. Euer Boss Jim Phelps hält dort ein paar zu erledigende Aufgaben für euch parat. Ein geplanter Atomwaffen-Deal stellt eine Bedrohung des Weltfriedens dar und muss natürlich von einem Fachmann verhindert werden. In der bewährten Verfolgerperspektive steuert ihr den virtuellen Tom Cruise durch "Feindesland". Das Militärareal ist nur so ge-



Hilfreicher Agent: Der verummte Kauz versorgt euch mit wichtigen Tipps, ohne die ihr die Basis nicht verlassen könntet.



Sniper in Position: Euer Kollege ist bestens postiert, um dem Pack aus der Ferne das Fürchten zu lehren.



Vorsicht Falle: Die Suchscheinwerfer solltet ihr tunlichst meiden, um ungesehen durch die Basis zu schleichen.



Bekannte Sequenz: Wie im Filmvorbild hängt ihr an einem Seil, um den gesicherten Zentralrechner zu erreichen.



Gefahr im Verzug: Der geringste Fehler führt dazu, dass ihr sehr schnell entdeckt und festgenommen werdet.



Positive Überraschung: Neben zahllosen Widersachern trifft ihr in Skandinavien auf den einen oder anderen wohlgesonnenen Spitzel.

spickt mit Wachposten und feindlichen Schergen. Suchscheinwerfer, die ein relativ großes Gebiet abdecken, erschweren die Untersuchungen zusätzlich. Zur besseren Verteidigung stehen euch durchschlagkräftige Waffen, wie eine reguläre Pistole (mit Schalldämpfer) oder ein Scharfschützengewehr, zur Verfügung. Gerade das Sniper-Rifle erweist sich als sehr nützlicher Ausrüstungsgegenstand, weil ihr damit weit entfernte Wachposten bequem unschädlich machen könnt. Ferner werden im späteren Verlauf andere wichtige Waffen anwählbar sein, wie etwa die Uzi, jedoch nur mit begrenztem Munitionsvorrat. Das Zielen wird durch den Umstand erleichtert, dass euer Spion dabei transparent wird und dem genauen Anvisieren des Gegners somit nichts mehr im Wege steht. Im Optionsmenü kann zudem eingestellt werden, ob die automatische oder die manuelle Zielerfassung genutzt werden soll.

Die automatische Zielerfassung bringt aber den Nachteil mit sich, dass ihr den anvisierten Schergen öfter treffen müsst als in der manuellen. Habt ihr euch erst einmal mit den Eigenheiten der Spionagetätigkeit auseinander gesetzt, könnt ihr mit dem eigentlichen Vorhaben loslegen. Einem Kollegen ist es gelungen, eine Liste zu beschaffen, auf der alle CIA-Agenten inklusive Tarnnamen genannt werden. Um diese Liste völlig zu entschlüsseln, wird ein Pendant, eine zweite Liste in den Händen der Übeltäter befinden, wären die Folgen für den Geheimdienst verheerend. Als wäre dies noch nicht genug, entführte die Gegenseite die Computerexpertin Candice, um durch ihr Fachwissen an den zweiten Teil der besagten Liste zu gelangen. Die Entführer brachten die hübsche Expertin nach Prag in die russische Botschaft. Schlimmer kann es gar nicht mehr kommen! Ein Großteil der Missionen besteht darin, ohne großes Aufsehen zu agieren. Als voll ausgestatteter Spion, vor allem mit einem großen Waffenarsenal, erhaltet ihr natürlich keinen Einlass in das Botschaftsgebäude. Doch glücklicherweise seid ihr nicht ganz hilflos. Euer Geheimdienst gibt euch eine kleine, aber wirkungsvolle Spezialität, den Gesichtsimitator, mit auf die Reise. Mit dessen Hilfe ist es euch möglich, die



Völlig verstrahlt: Ohne Schutzanzug zieht ihr hier schnell den Kürzeren. Gutes Equipment ist die halbe Miete.

Identität beliebiger Personen anzunehmen, um etwa unbemerkt vom Botschafts- und Wachpersonal durch die Botschaft zu flanieren. Ein gesondertes Menü gibt zu jedem Zeitpunkt genaue Auskunft über die noch zu erledigenden Teilaufgaben.

Technik: Gelungene Rundenerneuerung

Im direkten Vergleich zur sehr durchwachsenen N64-Version überzeugt das PlayStation-Produkt auf ganzer Linie. Alleine die Grafik beeindruckt durch viele kleine Details. Die Texturen der Oberflächen, sowohl die der Gebäude und Randobjekte als auch die der Charaktere, wirken sehr realistisch. Durch langwierige Prozesse ist es den Entwicklern gelungen, Clipping nahezu völlig auszuschließen. Die Framerate bewegt sich auf einem flüssigen Niveau. Am witzigsten ist in diesem Zusammenhang die Sprachausgabe. Die Akzentuierung der einzelnen Szenen ist wahrlich überragend. Nur schade, dass es mir nicht vergönnt



Scharfschütze: Die hilfreiche Waffe sorgt für eine bequeme Lösung so mancher Probleme.

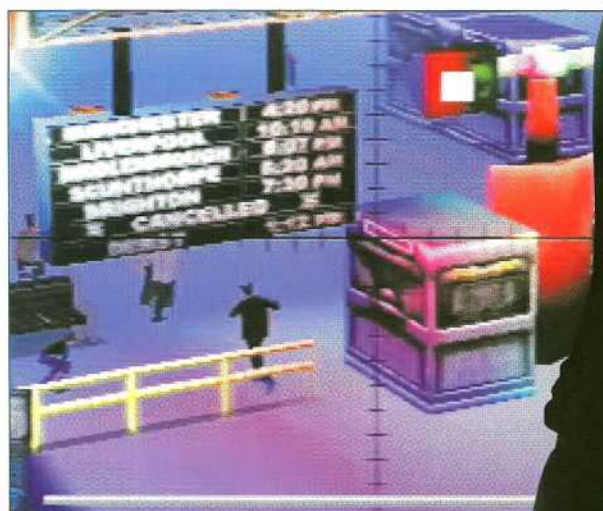


Virtuelle Frostbeulen: In Norwegen geht's kalt her. Atem und Fußabdrücke in der Kälte verraten euch leicht.

war, die spanische Version des Russen Boris zu genießen! Das interessanteste neue Feature stellt jedoch klar die Quick-Save-Funktion dar. Nun kann beliebig oft und an jeder Stelle direkt gespeichert werden, ohne jedesmal zuerst das Missionsende erreichen zu müssen.

Fazit: Qualität aus deutschen Landen

Die Konkurrenz im Agentensektor stellt im Prinzip nur Metal Gear Solid dar, da Syphon Filter offiziell nicht hier zu Lande erschienen ist. Der sehr gute technische wie auch spielerische Eindruck sollte den berechtigten Erfolg unterstützen. Es ist also scheinbar auch für deutsche Teams nicht unmöglich, einen guten Titel zu präsentieren. (Georg)



Detailpower de Luxe: Der Bahnhof zeigt sich mit vielen Einzelheiten, zum Beispiel dem Fahrplan, sehr realitätsnah.



PlayStation

Hersteller: X-Atple Architectures/ Infogrames

Fakten: Dual Shock, Analog-Pad

Erscheint: **September**

Erster sehr gut Eindruck



Schwerer Belag: Schlammflöcher und Pfützen (in diesem Fall eher Tümpel) machen die Ideallinie zunichte.



Parallelfly: Hat der CPU-Fahrer die Ideallinie gesichert, verteidigt er sie nach Kräften.



Ausgefuchst: Selten gab es dermaßen intelligente Computergegner.

Buggy Heat

Dreamcast Rennspiel Einige Male wurde der abgedrehte Racer verschoben. Nun aber ist die Sega-Rally-Konkurrenz endlich lieferbar.

Nach dem eher spärlichen Erfolg der Flugsimulation Aero Dancing folgt nun ein weiterer Hoffnungsträger von CRI: Buggy Heat, die Racer-Simulation mit Fun-Einlage. Auf der Aero-Dancing-GD-ROM befand sich ja bereits ein sehr beeindruckendes Video, das uns damals schon das Wasser im Mund zusammenlaufen ließ. Nach längeren Release-Schwierigkeiten fand der Titel nun endlich den Weg in die japanischen Verkaufsgale. Grund genug für uns, Buggy Heat vor dem sicheren Deutschland-Start unter die Lupe zu nehmen.

Spielablauf: Motivierend schwer
Wie alle typischen Sega-Spiele ist auch Buggy Heat sehr arcadelastig. Die Menüführung ist erstaunlich einfach und mit unmissverständlichen Icons gekennzeichnet. Im Standard-Optionsbildschirm lassen sich, wie gehabt, die Controller-Belegung, Display-Einstellungen und Sound-Funktionen beeinflussen. Aus Sega Rally dürfte die Option „Slower Car Boost“ bekannt sein, mit der der nachfolgende Wagen im Zweispieler-Modus schneller fährt als üblich. In diesem Spielmodus habt ihr die Wahl, ob es gegen den Computer, einen Freund im

horizontalen Splitscreen oder Zocker aus dem Internet gehen soll. Leider befinden sich in diesen Varianten immer nur zwei Fahrzeuge auf der Strecke, obwohl der Dreamcast sicher zu mehr im Stande wäre. Betrachtet man nämlich den normalen Einspieler-Modus, wird schnell klar, dass das Demo-Video nicht zu viel versprochen hat. Acht internationale Fahrer rangeln um die Spitze, ohne zurückzustecken. Wir

waren überrascht, mit welcher fahrerischen Intelligenz die CPU-Gegner agieren. Wollt ihr an ihnen vorbeiziehen, schlagen sie euch regelrecht die Tür vor der Nase zu. Wer dabei die Oberhand behält, ist meistens der, der das schwerere Auto unterm Hintern hat. Als Starttruppe stehen euch acht verschiedene



Bleibender Eindruck: Gummispuren auf dem Asphalt sind auch noch in der nächsten Runde zu sehen.



Buggys zur Auswahl, die sich optisch

sowie von den Leistungsdaten her enorm unterscheiden. Um auf den sechs Strecken zu bestehen, sollte man sein Schwergewicht zuerst ein wenig für die bevorstehende Aufgabe in der Garage wappnen. Reifengrip, Bremskraft und Stoßdämpfer können unter anderem verändert werden. Das ist auch bitter notwendig, da die Strecken dermaßen unterschiedlich in puncto Bodenbelag, Anzahl der Sprünge und Witterungsverhältnisse sind, dass es nahezu unmöglich ist, ohne Feintuning zu bestehen.

Technik: Überzeugend auf ganzer Linie

Grafisch gesehen ist Buggy Heat einen Tick besser als Sega Rally 2. Die Strecken wirken detaillierter und überschaubarer.



Versteckter Hinweis: Die Kursübersichten zeigen nicht nur den Kurvenverlauf, sondern ebenso die Streckenbreite an.

Besonders im Zweispieler-Modus lässt der Neuling den Altmeister weit hinter sich, da die Qualität kaum nachlässt. Die Spielbarkeit ist sehr gut, auch wenn es zu Anfang den Anschein hat, die Fahrzeuge wollten nicht so, wie man es gern hätte. Dieses Problem hängt aber in erster Linie mit der Tuning-Problematik zusammen. Die Musikuntermalung ist abwechslungsreich, die Soundkulisse überdurchschnittlich und vollkommen ausreichend für das Genre.

Erster Eindruck: Ein Racer der Spitzenklasse

Buggy Heat erfüllt die Erwartungen mit Bravour und wird ohne Zweifel zu einem der beliebtesten Dreamcast-Titel werden. Einziger Wermutstropfen ist der knappe Umfang. Hätte sich CRI in diesem Punkt an Sega Rally 2 orientiert, wäre ihr Produkt sicher zur Referenz geworden. So bleibt, meiner Meinung nach, Sega Rally ganz oben. (Swen)



Genau hinsehen: Der unglaubliche Detailreichtum bei den Fahrzeugen ist beeindruckend.

Dreamcast

Hersteller: CSK Research Institute
Fahrer: 8+1 Fahrzeuge,
6+1 Strecken, PuruPuru, VGA-Box,
Internet-Schnittstelle
Erscheint: 4. Quartal

Erster sehr gut Eindruck

Expendable

Dreamcast Shoot'em Up Geklont, verschleppt, missbraucht! Die Helden von Rages Expendable wollen schnell da raus...

Wir schreiben das Jahr 2463. Die Menschheit macht sich im Weltall breit und kolonisiert eine Welt nach der anderen. Irgendwann ist man zu tief vorgestoßen – Außerirdische fühlen sich auf den Schlips getreten und wollen den Homo sapiens ausradieren. So werden geklonte Soldaten erzeugt, um dieser Gefahr Einhalt zu gebieten. Als einer dieser entbehrlichen Expendable-Einheiten ist es eure Aufgabe, Grenzplaneten von den Alien-Horden zu säubern. Ihr

marschiert in typischer Plattform-Shooter-Manier durch hochdetaillierte Szenarien und ballert alles nieder, was sich euch in den Weg stellt. Dabei zündet der Dreamcast ein wahres Grafikfeuerwerk, so wie es bisher auf keiner Konsole zu sehen war. Epileptisch gefährdete Menschen sollten auf jeden Fall die Finger von Expendable lassen. Bevor es jedoch so richtig kracht, muss man allerlei Power-ups und Extrawaffen einsammeln, da mit der Standard-Waffe kein Blumenpotp zu gewinnen gibt. Neben Laser



Tag-Team-Action: Zu zweit macht Expendable am meisten Laune. Leider verliert man zu schnell die Übersicht.



Wo bin ich? Solche satten Explosionen gehören zum Expendable-Alltag und sorgen für offene Münder.



Abrüstung, nein danke: Mit jedem Power-up erhöht sich die Streuwirkung des roten Lasers.

und zielsuchenden Raketen gibt es zehn weitere Waffensysteme, die sich teilweise auch in drei Stufen ausbauen lassen. Wem diese Zerstörungskraft noch nicht ausreicht, der sollte einen Freund vor den Dreamcast zeren und zu zweit gleichzeitig die Gegner nach Hause schicken. Leider verliert man in heftigen Feuergefechten allzu schnell die Übersicht und es geschehen eigentlich vermeidbare Missgeschicke. Trotzdem ist Expendable ein Muss für Freunde

von Shoot'emUp-Titeln à la Apocalypse oder One. (Swen)

Dreamcast

Hersteller: Rages
 Fakten: 10+ Levels, PuruPuru, VGA-Box, Zweispieler-Modus
 Erscheint: erhältlich (jp), September (dt)
Erster sehr gut Eindruck



Graphic Kit collection

for SONY PLAYSTATION

PROMO VIDEO
 VIDEOGAMES
 DISTRIBUZIONE

NEU BEI DYNATEX

DIE GRAPHIC-KITS MACHEN AUS DEINER „GRAUEN“ PLAYSTATION® EIN COOL GESTYLTES DESIGNEROBJEKT

„UM ES GLEICH VORWEG ZU SAGEN, DIE 15 VERSCHIEDENEN MOTIVE SIND QUALITATIV UND KÜNSTLERISCH DAS BESTE, WAS WIR BISHER GESEHEN HABEN!“
 World of Playstation 8/99, Seite 4

NEU

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIEDO
- ÜBER 19 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- SENSATIONSERFOLG IN ITALIEN, GRIECHENLAND UND FRANKREICH
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund • <http://www.dynatex.de>



Finsterer Schurke: Durch die Tonic-Dose wurde der einst friedfertige Grogh zum Bösewicht und Endgegner.



No Prob für Computerhelden: Sich an schmalen Felsvorsprüngen entlang zu hangeln gehört zu Eds leichtesten Übungen.



Für zwischendurch: Kleinere Zwischensequenzen, wie diese Schneefahrt, lockern das Gameplay auf.

Tonic Trouble

Nintendo 64 Jump & Run Ubi Soft will seinen PS-Erfolg Rayman nun auf N64 wiederholen. Mit gleichem Team, gleichem Konzept, aber anderem Helden.

In Ausgabe 7/99 haben wir bereits einige Bemerkungen über Ubi Softs neuestes Projekt Tonic Trouble gemacht. Die dortige spielbare Version litt leider noch unter der ein oder anderen Kinderkrank-

heit, so dass wir damals mehr als skeptisch waren, ob dieses N64-Jump&Run eine Erwähnung wert wäre. Mittlerweile ist jedoch eine Preview-Version in unsere Redaktion eingetrudelt, deren Qualitätsstandard glücklicherweise über dem des "Demo"-Cartridges liegt.

Spielablauf: Schnörkellose Hüpferei mit Rätsleinlagen

Wie jedes moderne 3D-Jump&Run bietet Tonic Trouble nicht nur einfache Plattform-Action, sondern nebenbei auch einige Zwischeneinlagen zur Auflockerung, wie Schneeabfahrtsrennen oder Flugabschnitte. Trotzdem bleibt es eure Hauptaufgabe, eine Blechdose wiederzufinden, die ihr selbst (sprich das tollpatschige Alien Ed) durch eine Unachtsamkeit auf die Erde befördert habt. Dank des extraterrestrischen Gesöffs wurde die gesamte Flora und Fauna genetisch umprogrammiert und somit die Natur ins Chaos gestürzt. Eds Reise führt



Power macht Laune: Mit der Zeit wird Ed immer stärker und erlernt neue Moves und Angriffe.

euch durch zehn vollkommen unterschiedliche Levels mit großen Teilabschnitten und allerlei Gegnern. Im Laufe des Spiels bekommt das Alien-Nobody immer mehr Fähigkeiten und weiß sich schließlich mit Wurfgeschossen und Stockattacken zu wehren.

Technik: Durchschnittliches mit Niveau

Im augenblicklichen Entwicklungsstadium hinterlässt Tonic Trouble einen nur durchschnittlichen technischen Eindruck. Weit entfernte Objekte verschwinden hinter einer dicken Nebelsuppe. Die Texturen erinnern eher an alte N64-Tage, als der Bildschirm noch mit Weichspüler ge-

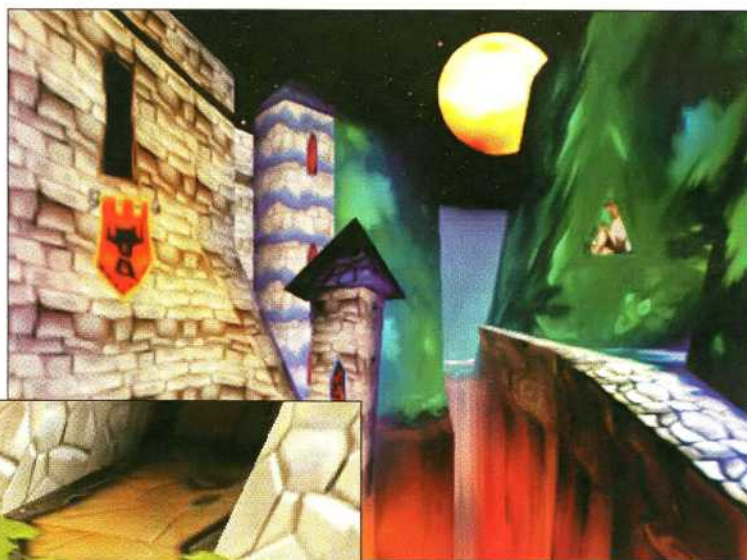


Für den Winter vorsorgen: Dieses mutierte Eichhörnchen hält unseren Helden für etwas Essbares.

säubert wurde. Dazu kommt eine manchmal sehr eigenwillige Kamera, deren Einstellbarkeit im Optionsmenü auch nicht weiterhalf. Werden diese negativen Punkte bis zum Release noch ausgemerzt, könnte Ed durchaus ein Erfolgsgelingen, da das Jump & Run sonst solide programmiert wurde.

Erster Eindruck: Spielerisch überzeugend

Fans von Banjo Kazooie werden sicher auch mit Tonic Trouble ihre Freude haben, auch wenn Ubi Softs Hüpferei wahrscheinlich nicht an die Referenz heranreichen wird. Allerdings sollte man den Tag nicht vor dem Abend loben! (Swen)



Schönheit macht blind: Leider fehlt es den Levels von Tonic Trouble bisher an Übersichtlichkeit.



Unter Strom: Einige Monster versetzen Ed einen gehörigen Stromschlag. Euer Freund, der Professor, gibt zur Selbstverteidigung wertvolle Tipps.

Nintendo 64

Hersteller: Ubi Soft
Fakten: 10+ Levels, Rumble-Pak, Memory-Pak
Erscheint: August

Erster gut Eindruck



Das haut den stärksten Mann um: Die Steuerung der Charaktere erinnert sehr an die von Tekken.



Effektvoll: Immer wieder verwöhnen nette Lichteffekte den virtuellen Kämpfer.



Ein schnelles Ende für den Gegner: Während der Sprung-einlage lassen sich zusätzlich tödliche Angriffe anwenden.

Wu Tang: Shaolin Style

PlayStation Beat 'em Up Eine erfolgreiche Hip-Hop-Formation stand namentlich Pate für Activisions neuesten Prügel-Spaß.

Die überaus erfolgreichen Songs des Wu Tang Clans sind auch hier zu Lande bestens bekannt. Die neun Rapper arbeiteten zudem bereits mit Größen des Musikgeschäfts, wie Prodigy, Notorious B.I.G. oder Mariah Carey, zusammen. Die Hip-Hop-Formation versteht sich als "Fechter der Zunge" (Übersetzung des Gruppennamens), wodurch schon eine erste Verbindung zum neuesten Klopfer von Activision geschaffen ist. Die Rapper kümmerten sich als Namensgeber natürlich um die musikalische Untermauerung der Kämpfe. Ferner wurden acht „Hip-Hopper“ der Formation digitalisiert, so dass Fans der Truppe mit ihrem Band-Liebling in den virtuellen Kampf ziehen dürfen.

Spielablauf: Der totale Mehrspieler-Spaß?

Das herausstechende Feature des Prüglers ist mit absoluter Sicherheit der Vierspieler-Modus, in dem ihr euch gegen bis zu drei gegnerische Kämpfer zu erwehren habt. Die

Anzahl der Kontrahenten ist zu Beginn des Kampfes frei zu bestimmen. So landet ihr in einem düsteren Areal, in dem bereits die feindlichen Recken auf euch warten. Jeder Charakter ist mit einer individuellen Waffe ausgerüstet, die natürlich auch seinen Kampfstil nachhaltig beeinflusst. Es stehen euch unter anderem Schwerter oder gewaltige Eisenketten zur Verfügung, die den Kontrahenten schwerwiegende Verletzungen zufügen. Weiterhin sorgen diverse Specialmoves dafür, dass die Energieleiste des Feindes schnell abgebaut wird. Fans der Tekken-Serie dürften mit der Steuerung der Helden gut zurechtkommen, da sich diese nah am Namco-Vorbild orientiert. Bis zu 50 unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten sollen euch in der fertigen Version für jeden Kämpfer bereitstehen, so dass der Kampfverlauf nicht zu simpel und eintönig ist. Dass zu einem guten Prügler neben den Angriffsmoves auch Verteidigungsmöglichkeiten gehören, scheinen auch die



Da ist was los: Bis zu vier menschliche Kontrahenten gleichzeitig haben das Vergnügen, sich virtuell zu verprügeln.



Abwechslungsreichtum gewährleistet: Jeder Charakter verfügt über eine spezielle Waffe, mit der er individuelle Moves ausführt.

Programmierer erkannt zu haben. Mit recht spektakulären Countermoves lassen sich nämlich Angriffe des Kontrahenten abblocken. Zusätzlich ermöglicht euch eine solche Aktion, gleichzeitig einen Energie raubenden Angriff zu starten.

Technik: Kommt mir irgendwie bekannt vor ...

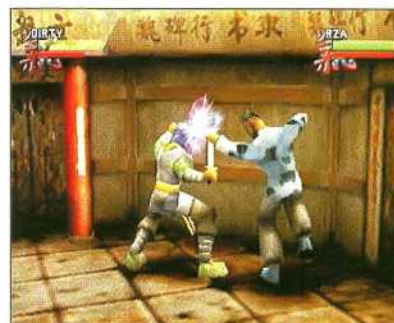
Es war einmal ein Titel namens „Thrill Kill“, der nie den Weg in die Regale der Kaufhäuser geschafft hat. Das Team von Paradox Development, das bereits am "Vorgänger" werkelte, zeigt sich auch für die Programmierung von Wu Tang: Shaolin Style verantwortlich. Die gute 3D-Engine von Thrill Kill wurde weiterentwickelt und glänzt nun mit fulminanten Effekten im Stile von Tekken 3. Lediglich die Steuerung der Charaktere vollzieht sich noch etwas träge. Dieser Mangel soll jedoch bis zur fertigen Version vollkommen ausgemerzt sein.

Erster Eindruck: Ein Kandidat für die 80er-Region

Vor allem der Mehrspieler-Modus, in dem ihr gleichzeitig gegen bis zu drei menschliche Mitspieler antreten dürft, sorgt für Laune. Der Story-Modus fördert darüber hinaus den Langzeitspaß nachhaltig. (Georg)



Enorme Vielfalt: Jeder Charakter verfügt über 50 unterschiedliche Moves.



Chancenlos: Gegnerische Attacken lassen sich durch Countermoves abwehren.



Langzeitspaß: In der fertigen Verkaufsversion wird ein Story-Modus für die zusätzliche Spielmotivation sorgen.

PlayStation

Hersteller: Activision
 Fakten: 8 Kämpfer, 10 Arenen
 Erscheint: 3. Quartal

Erster gut Eindruck



Mini-Golf: Der Variantenreichtum der kleinen Bahnen ist nicht zu unterschätzen und sorgt für Kurzweil.



Fantastic Colours: Die ideenreich gestalteten Parcours haben mitunter ein abstraktes Flair.



Na also: Es geht doch! Mit ein bisschen Übung schafft sogar der Anfänger einen perfekten Drive.

Mario Golf

Nintendo 64 Golf Die drolligen Charaktere rund um den Klempner Mario wagen sich nun auch in die Welten des Golfsports.

Was passiert, wenn sich nahezu alle bislang bekannten Charaktere rund um den pffiffigen Italiener Mario versammeln und aufmachen, einen Golfplatz bzw. gleich mehrere davon unsicher zu machen? Genau, ein Golfspiel ist die logische Folge. Auch wenn die comicartigen Charaktere den Eindruck zunächst einmal vermitteln, ist Mario Golf bei weitem nicht nur für die Klientel der unter 14-jährigen gedacht. Ähnlich wie beim PlayStation-Pendant und Genre-Führer Everybody's Golf, besitzt der Titel einen hohen Simulationsanspruch, der bereits die frühe Preview-Version prägt.

Spielablauf: Relativ leichter Einstieg

Wer unter den Zockern schon früher einmal die Gelegenheit ergriffen hat, einen Golfplatz zu spielen, dem wird bereits klar sein, dass Golf (zumindest virtuell) alles andere als öde ist, v.a. wenn noch ein paar Freunde mit in den elitären Ballsport einsteigen. Nintendo gibt euch nun genau diese Möglichkeit. Bis zu vier Spieler treten in einem Wettbewerb gegeneinander an, um mit möglichst wenig Schlägen zum Erfolg zu kommen. Ihr wählt aus bis zu 17 Nintendo-Maskottchen aus, wobei am Anfang jedoch noch nicht alle spielbar sind. Unter den virtuellen Puttern befindet sich neben Mario, Wario, Luigi auch der drollige Yoshi. Die insgesamt sechs Golfkurse, mit einer Gesamtzahl von 108 Löchern, befinden sich allesamt im Mario-Universum und sind somit reine Fantasiekurse. Vorher legt ihr noch einen von insgesamt zehn verschiedenen Spielmodi fest. Neben den geläufigen Arten des Wettstreits, wie Tournament, habt ihr die Möglichkeit, solch illustre Modi wie etwa den Ring Shot oder Speed Golf zu zocken. In Ring Shot schwebt eine vor-



Fast am Ziel: Mario puttet gekonnt ein und bleibt so unter Par. Ein Traum für jeden Novizen!



Krankenschwester: Diese Mario-Gespielin erreicht mit einem Birdie ihre kühnsten Erwartungen.

gegebene Anzahl von Ringen über der Spielbahn, die ihr möglichst alle mit einem gezielten Schlag durchquert und dabei noch unter Par bleibt. Im Speed Golf müsst ihr lediglich schneller als die gesammelte Gegnerschar mit der betreffenden Bahn fertig sein. In einem speziellen Modus („Get Character“ genannt) werden schließlich noch versteckte Charaktere freigespielt. Unterschiedliche Wetterbedingungen, wie Regen, erschweren so manches Mal einen guten Schlag und enden im Rough oder gar im Sandbunker. Eine gelungene Partie Minigolf rundet das Vergnügen ab.

Technik: Gewohnter Mario-Style

Die Grafik ist weder weltbewegend gut, noch ist sie schlecht. Im typischen Mario-Look (knallbunten Far-

ben mit abgedrehten Details) tretet ihr an, um in bester Bernhard-Langer-Manier das Grün zu lesen und den Ball ins Loch zu befördern. Mario Golf wird neben dem Rumble-Pak auch das hoffentlich bald erscheinende GB-Transfer-Pak unterstützen. Mit dieser technischen Errungenschaft könnt ihr u.a. bereits freigespielte Charaktere per Kabel übertragen.

Erster Eindruck: Vorzeige-Golf für den Modulschlucker?

In Mario Golf steckt neben ordentlichem Gameplay auch eine gehörige Portion Realitätstreue. Dies dürfte sowohl die jüngere Generation auf diesen Titel aufmerksam machen als auch die Älteren unter den Zockern. Mario Golf scheint sich zu einem echten Überraschungshit zu entwickeln. (Mario)



Ring-Shot: Der Name trifft das Ziel dieser Variante auf den Kopf oder besser gesagt durch den Ring.



Nintendo 64
 Hersteller: Camelot Software Publishing
 Pakete: 6 Kurse, GB-Transfer-Pak, Rumble-Pak
 Erscheint: September
Erster super Eindruck

Infos ohne Ende: Euch stehen mehr Infos zur Verfügung als dem wahren Tiger Woods. Rechts unten gebt ihr dem Ball noch Effet.

The New Tetris

Nintendo 64 Denkspiel Tetris in seiner Urform bzw. in all seinen bislang erhältlichen Abwandlungen ist mit Sicherheit immer noch ein Klassiker.

Der Spieler wird sich mit Sicherheit nun die mehr oder weniger berechnete Frage stellen, welche Existenzberechtigung ein Tetris kurz vor dem neuen Millennium eigentlich noch hat. Nun, alle die dem Charme der Klötzchenstaperei einmal erlegen sind, kommen oder kamen so schnell nicht von dem eigentlich simplen Spielprinzip weg. Doch trotz all dieser historischen Lobhudelei muss man schon ein paar neue Features einbauen, um den Denker bei der Stange zu halten.



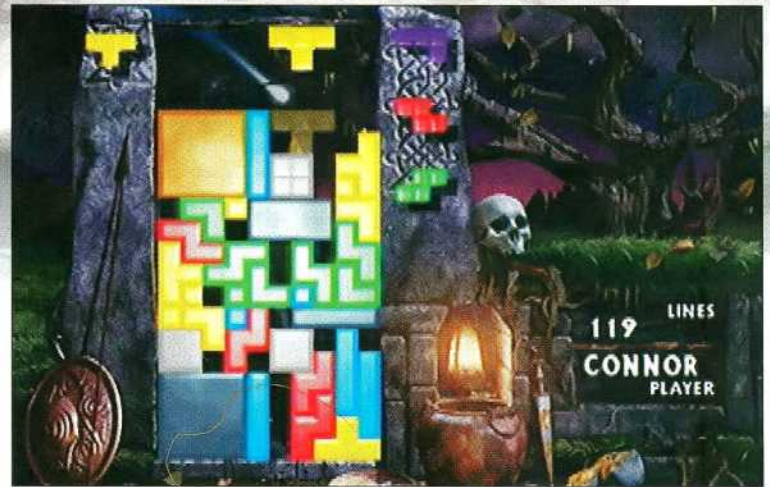
Stress pur: Im Vierspieler-Modus kommt es hart auf hart. Aufgelöste Reihen können über die Y-Buttons einem Gegner "geschenkt" werden.

Spielablauf: Steine geschickt positionieren

Nach wie vor müssen geschlossene Reihen "produziert" werden, um eine Reihe komplett zu "löschen". Im Nachfolger zu all den Klonen habt ihr nun die Auswahl aus drei neuen Spielmodi. Darunter Marathon, Sprint und Ultra. In ersterer Spielvariante geht es, wie der Titel schon andeutet, um eure Ausdauer, möglichst lange gegen die CPU oder die vier möglichen menschlichen Mitstreiter zu bestehen. Ein witziges neues Feature betritt die Tetris-Bühne: Kommt als nächstes ein Stein,



Antikes Griechenland: Neben neuen Modi und Features wird das Auge mit neuen Hintergründen verwöhnt.



Gut geparkt: Der neue Kniff erlaubt es euch, ein gerade unpassendes Teil (links oben) geschickt zwischenzulagern.

den ihr beim besten Willen nicht gebrauchen könnt, so lagert ihr einen Klotz zwischen, indem ihr in an den Rand eures Levels zieht. Benötigt ihr ihn dann, so holt ihr den Baustein einfach wieder zurück ins Spiel. Besonders bei langen Steinen ist dies sehr sinnvoll, da diese nur sehr selten auftauchen, und dann auch meist, wenn man gerade keine Verwendung dafür hat.

Technik: Nicht weltbewegend
Grafisch sowie soundtechnisch sollte man von Tetris keine Wunderdinge erwarten.

Erster Eindruck: Sinnvolle Neuerungen

Tetris erfährt gerade durch die "Parkmöglichkeit" der Steine einen frischen neuen Wind. (Mario)

Nintendo 64

Hersteller: H2O
Fakten: 3 Modi, modulinterner Speicher
Ersteht: Oktober

Erster sehr gut Eindruck

Pokémon

Game Boy Rollenspiel Das Pokémon-Fieber hat inzwischen derartige Ausmaße angenommen, dass selbst Spielekenner davon erschrocken sind.

Es ist für den Laien kaum vorstellbar, wie das Phänomen mit den kleinen herangezüchteten Tierchen vermarktet wird. Es gibt nahezu jeden erhältlichen Artikel mit irgendeinem Bezug zu dieser Thematik. Sogar Flugzeuge einer japanischen Fluggesellschaft blieben davon nicht verschont. Japan, die USA und Australien wurden bereits infiziert. Nun ist es auch hier zu Lande bald so weit, denn im Oktober rollt die Welle auch nach Deutschland.

Spielablauf: RPG light?

Das Pokémon-Universum in einige Sätze zu fassen ist schlichtweg unmöglich. Inzwischen gibt es sogar schon Pokémon-Pinball und Pokémon-Snap (eine Schnappschussvariante). Zu Anfang wählt ihr euch einen sympathischen Charakter aus und beginnt mit ihm die spaßige Aufzucht der kleinen Begleiter. Jedes Pokémon ist mit speziellen Fähigkeiten und Stärken ausgerüstet. In bester Rollenspielmanier gilt es, andere Pokémon's zu besiegen bzw. diese mit Kugeln einzufangen, so dass ihr sie für eure Zwecke nutzen könnt. Insgesamt wird es 150 verschiedene Pokémon geben, die in der für Game-Boy-Verhältnisse riesigen Spielwelt ihr Zuhause haben. In gewohnter Weise könnt ihr, abhängig von den Fähigkeiten (jedes Pokémon macht zusätzlich noch eine Art Evolution durch!), in den Kämpfen Experience-Points erhalten, um eure kleinen Begleiter weiter zu stärken.

Technik: Für den Game Boy fast schon opulent

Die Spielewelt ist so riesig, dass es kaum machbar sein wird, alle 150 Begleiter einzufangen. Daher wird es möglich sein, die mehr oder weniger possierlichen Kameraden mit Freunden via Link-Funktion zu tauschen.

Erster Eindruck: Das Phänomen ist nicht zu bremsen

Auch die hiesigen Gefilde werden (zu Recht) nicht von der grassierenden Pokémon-Sucht verschont bleiben. Nicht nur die kleinen User werden ihren Spaß daran haben, sondern auch die größeren, die keinen Wert auf gehobene Kost á la Final Fantasy legen. (Mario)



Nintendo 64

Hersteller: Nintendo
Fakten: Link-Funktion
Ersteht: Oktober

Erster super Eindruck



Freier Blick: Mit einer neuartigen Technik erreicht FEB einen sehr großen Weitblick.



Über Stock und Stein: Dank rapider Berg- und Talfahrten wird das Geschwindigkeitsgefühl gesteigert.



Am Wegesrand: Viele detaillierte Bauten sorgen beim Spieler für optische Abwechslung.

Killer Loop

PlayStation Rennspiel Gibt es neben WipEout einen wirklich guten Future-Racer für die PlayStation? Bisher nicht. Das könnte sich jedoch schlagartig ändern...

Von dem deutschen Newcomer-Programmierteam FEB (Free Electric Band) stammt der futuristische Racer, der hier von Crave Entertainment vertrieben wird. Das Projekt ist bereits zwei Jahre alt und wurde bislang unter dem Arbeitstitel YARG gehandelt, wobei Parallelen zu Psygnosis' Kultspiel WipEout nicht zu leugnen sind. Im Rahmen unseres E3-Besuches durften wir ja schon einen Blick auf den Racer werfen, waren damals allerdings noch enttäuscht. Mittlerweile hat sich Killer Loop zu einem fast fertigen Produkt gemausert und ist für uns Grund genug, eine letzte Vorschau vorzunehmen.

Spielablauf: Flott und abwechslungsreich

Im Mittelpunkt stehen wie immer ultramoderne Fahrzeuge, die mit diversen Waffensystemen zu verteidigen wissen. Gewonnen hat der Fahrer, der sein Vehikel in einem Stück als Erster über die Ziellinie schiebt. Als Antrieb steht ein Magnet-System mit drei Stahlkugeln zur Verfügung, das mittels der Schultertasten auch sliden kann. Der besondere Gag bei Killer Loop ist jedoch die Magnetkraft. Durch gelbe Felder tankt ihr sie auf und könnt mit ihrer Hilfe an Wänden und Decken entlang fahren. Überholen fällt so wesentlich leichter, wobei es aber auch Passagen gibt, die anders nicht zu überwinden wären. Grüne Felder verleihen euch noch einmal einen Extra-Schub, während lila Felder die begehrten Power-ups verstecken. Es stehen euch zwei Kategorien zur Verfügung. Defensive und offensive Waffen, wobei sich jede Klasse weiter ausbauen lässt. Doch Vorsicht! Einmal eingesetzt, muss man wieder von vorne sammeln. Durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Taste vollführt der Tripod eine Pirouette um die eigene Achse, was Verfolger aus der Bahn wirft. Insgesamt warten vier Rennklassen auf euch. Nach jeder bestandenen Klasse gibt es einen Bonus, wie weitere Pods oder Strecken.



Déjà-vu: Alte Zockerhasen wird das ganze Ambiente an die Genre-Aushängeschilder WipEout und XG2 erinnern.



Dankeschön: Nach jeder Klasse gibt es einen Bonus, wie diesen Tripod, als Belohnung.

Technik: Reife Leistung mit kleinen Tricks

Killer Loop hinterließ einen sehr guten Eindruck. Weder gravierende Aufbauprobleme noch Slowdowns der Grafik-Engine waren zu bemängeln. FEB machte sich einen Trick zu Nutze, indem sie entfernte Polygone durch vorberechnete Grafiken ersetzten. Das spart ordentlich Rechenleistung! Das Geschwindigkeitsgefühl ist daher tadellos und wird mit einem Bonus-Spielmodus, der 25% schneller läuft, noch auf die Spitze getrieben. Selbst musikalisch bietet der Racer genü-

gend Abwechslung, so dass in der Vollversion kaum noch Verbesserungen nötig wären.

Erster Eindruck: Einfach gut

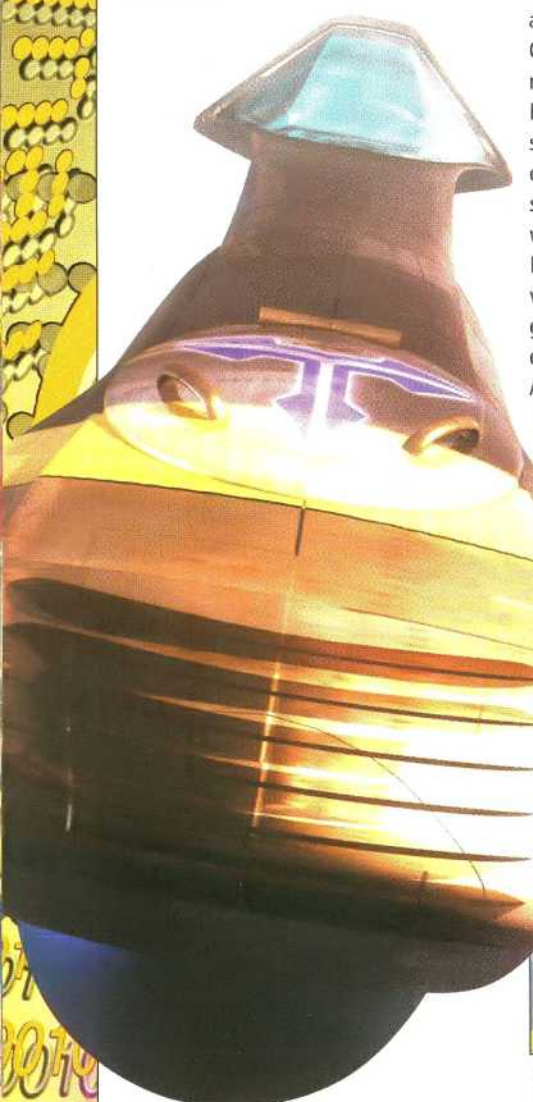
Killer Loop könnte durchaus den etablierten Future-Racern wie WipEout 2097 und Extreme-G 2 den Schneid abkaufen. Dazu werden sicher die neuartigen Spielelemente ebenso beitragen wie die angewandten technischen Tricks. Wir sind auf das fertige Produkt gespannt und hoffen auf hervorragende Qualität aus deutschen Landen. (Swen)



Ordentlich Schwung holen: Nur mit genügend Geschwindigkeit sind solche Passagen zu meistern.



Vorsicht, Rutschgefahr! Mit den Schulterbuttons lässt sich der Tripod um die Ecken manövrieren.



Made in Germany: Ein Produkt mit solcher Qualität gab es bisher selten aus deutschen Landen. Wir sind auf die Testversion gespannt!

PlayStation

Hersteller FEB
 Fakten 8+1 Strecken, Dual Shock
 Erscheint 15. September

Erster sehr gut Eindruck



Infos unter
info@gamerspoint.de

Ab sofort auch ONLINE
<http://www.gamerspoint.de>

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16.00 Uhr
werden am selben Tag verpackt
und sollen am nächsten Tag
bei Euch sein!!!

Super Service, Geile Preise und Jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM!!!



Neuheiten

Aktuelle Preiskisten per FRK		Dreamcast		PlayStation		Nintendo 64	
Konsole	499,95	Monster Truck Mad.	104,95	360	89,95	Legend of Kartia	89,95
Joypad original	59,95	NBA Pro 99	124,95	Attack o.t. Saucer.	89,95	Looney Tunes SR	109,95
Joystick	94,95	NFL Blitz	114,95	Baseball Ed. 2000	84,95	Master of Monsters	89,95
Scart Kabel	44,95	NHL Pro 99	124,95	Bundes. Stars 2000	89,95	NFL Blitz	79,95
Keyboard original	59,95	Premier Manag. 64	104,95	Capcom Generat. 1	89,95	NHL Pro 99	*
Lenkrad original	119,95	Racing Simulat. 2	119,95	Castr. H. Superbike	89,95	Omega Boost	84,95
VMS original	59,95	Revolt	104,95	Chessm. Millennium	84,95	Point Blank 2	84,95
Rumble Pak orig.	44,95	Shadowgate	114,95	Colin McRae Rally	44,95	Rainbow Six	89,95
Aero Wings	*	Shadowman	109,95	Croc 2	89,95	Rallymasters	84,95
Buggy Heat	89,95	Soccer	104,95	Dark Messiah	*	Rat Attack	94,95
Dynamite Cop	89,95	WWF - Attitude	104,95	Discworld Noir	89,95	RC Stunt Copter	89,95
G.B. Fishing+Pad	179,95			Earthworm Jim 3D	89,95	Reel Fishing	*
H.o.t.D. 2 + Gun	144,95			Le Mans 24	99,95	Revolt	84,95
Killer Loop	*					Shadowman	94,95
Red Dog	89,95					Silent Hill	89,95
Sonic Adventure	109,95					Silent Hill	89,95
Space Griffon	134,95					Sled Storm	89,95
Tokyo Highway Ch.	*					Soul Reaver	99,95
Toy Commander	89,95					South Park	84,95
Virtua Fighter 3tb	89,95					Speed Freaks	89,95
						Star Wars-D. Bedro.	99,95
						Star Wars - Racer	99,95
						Ubik	89,95
						UEFA Striker	99,95
						Um Jammer Lammy	84,95
						Versailles	104,95
						WWF - Attitude	84,95

ab 250,- DM 1x1 Meg Memory Card kostenlos (N64/PSK) (Lieferbare Ware) (nur bei Software)

Top 10

PSX	N64
1. Syphon Filter 94,95	1. Mario Party 89,95
2. Player Manager 99 94,95	2. F1 World Grand Prix 2 89,95
3. Driver 99,95	3. Star Wars - Epis. 1 - Racer 109,95
4. V-Rally 2 99,95	4. Superman 109,95
5. Street Fighter Alpha 3 89,95	5. Castlevania 64 119,95
6. Ape Escape 99,95	6. Flying Dragon 84,95
7. Bloody Roar 2 89,95	7. Fifa 99 109,95
8. Need for Speed 4 89,95	8. Beetle Adv. Racing 94,95
9. Bugs Bunny auf Zeitreise 99,95	9. All Star Tennis 99 119,95
10. NBA Pro 99 99,95	10. Bust-a-Move 3 DX 69,95

gebote

Nintendo 64	PlayStation
NHL Breakaway 98 39,95	W.G. 3D Hockey 98 29,95
Wetrix 39,95	Destruction Derby 1 29,95
Goemon 3D 44,95	Wipeout 29,95
Holy Magic C. Eitale 44,95	Rock & Roll Racing 2 39,95
Clayfighter 63 1/3 49,95	Ayrton Senna Kart 39,95
Dark Rift 49,95	Adidas P. Soccer 2 39,95
Hexen 64 49,95	MDK 39,95
Int. S.S. Soccer 64 49,95	Frankreich 98 - WM 39,95
Lamborghini 64 49,95	Worms 44,85
Multi Racing Champ. 49,95	Mechwarrior 2 44,85
Nag. Wint. Olymp. '98 49,95	Soviet Strike 44,85
NFL Quaterb. Club 99 49,95	Crow - City of Angels 44,85
Bust-a-Move 2 54,95	FIFA 98-Qualifikation 44,95
Forsaken 54,95	Constructor 44,95
Extreme G 2 59,95	Heart of Darkness 44,95
NHL Blade of Steel 99 59,95	
V-Rally Ch. Edition 99 59,95	
	SCARS 64,95
	Crash Bandicoot 2 44,95
	GTA - London 44,95
	Gran Turismo 44,95
	Grand Theft Auto 44,95
	Bio Freaks 44,95
	Contra 3D 44,95
	Wipeout 2097 44,95
	Lemmings 44,95
	Lost Vikings 2 44,95
	Tom Raider 1 44,95
	X-Men: Children Atom 44,95
	C&C 2-Alarmstufe Rot 44,95
	G-Police 44,95
	Warhammer 1 44,95
	Ridge Racer Rev. 44,95
	V-Rally 44,95
	V-Rally 44,95
	Formel 1 '97 44,95
	Formel 1 '95 44,95

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an!!!

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11
Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE) Telefax: 0721-93357 28
Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale		
Das Video Play Lädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173 - 2290	World Games Albaxer Str. 1 37671 Hötter 05271 - 920932	Softmouse Rheingoldstr. 25 38112 Braunschweig 0531 - 2321450
Gamestation Hattinger Str. 191 44795 Bochum 0234 - 3252052	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44	Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131
Your Level Kronenstr. 21-23 78054 VS-Schwenningen 07720 - 36402	Saphir Am Postplatz 4 79822 T.-Neustadt 07651 - 2788	Musi-X-treme Kirchlern 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780



Alle guten Dinge: Zu dritt gleichzeitig sich die Köpfe einzuschlagen gab es in dieser Form bei Street Fighter noch nicht.

Street Fighter Zero 3

Dreamcast Beat'em Up Capcom bleibt seiner Linie treu und veröffentlicht weiterhin modifizierte SF-Nachfolger.

Der Name Street Fighter löst bei mir beklemmende Gefühle aus, denn die Anzahl der Ur-SF-Nachfolger vermag ich mittlerweile nicht mehr verlässlich anzugeben. Dennoch räumen wir dem neuesten Klon auf dem Sega Dreamcast eine faire Chance ein, denn schließlich sind auch diesmal neue Optionen hinzugekommen. Eins aber vorneweg: Die technischen Möglichkeiten der 128-Bit-Konsole werden bei weitem nicht ausgenutzt. Zwar bietet der 2D-Klopfer große Kämpferfiguren, allerdings fehlt es ihnen an der ein oder anderen Animationsphase, um nur annähernd an vergleichbare 3D-Beat'emUps heranzukommen. Echte SF-Fans wird das kaum beeinflussen, deshalb wenden wir uns den

neuen Features zu. Als Hauptunterschied zum spielerisch vergleichbaren Street Fighter Alpha 3 auf der PlayStation dürfen diesmal gleichzeitig drei menschliche Kontrahenten an die Pads. Wer sich an den Klassiker IK+ erinnert fühlt, liegt falsch. Es kämpft nämlich nicht jeder gegen jeden, sondern Solo gegen Team! Wobei das Team natürlich in der Stärke angeglichen wird. Ebenfalls neu sind die drei verschiedenen Kampftechniken, von denen vor dem Match eine ausgewählt werden muss und sich dann der Stil der insgesamt 29 Kämpfer (zuzüglich versteckter Recken) entsprechend verändert. Unterm Strich ist SF Zero 3 für Beat'emUp-Fans sehr empfehlenswert. (Swen)



Sodom und Gomorrha: Der Final-Fight-Endgegner Sodom und das Urwaldtier Blanka haben beide stattliche Ausmaße.



Ein wenig holprig: Hätte Capcom den Kämpfern noch einige Animationsphasen mehr spendiert, gäbe es wenig Anlass zur Kritik.

Dreamcast
Hersteller: Capcom
Faktor: 29+ Kämpfer,
Dreispiel-Modus
Erscheint: erhältlich (jp),
tba. (dt)
Erster gut
Eindruck

mal ehrlich



Gast-Meckerer Udo, PlayStation Games: Sie liegen voll im Trend der Zeit. Den einen Nerven sie, den anderen erinnern sie an gute alte Zeiten. Die Rede ist von so genannten "Remakes", d.h. Neuauflagen, die uns beispielsweise in der Musikszene täglich begegnen. Sogar in modernste Techno-Hymnen werden oftmals Melodien gepackt, zu denen schon meine Eltern oder sogar Großeltern in ihrer Jugend tanzten. Immer häufiger hält dieser Trend nun auch Einzug in die virtuellen Videospiele-Welten. Wie in der Musikszene sparen sich die Entwickler auch hier die Mühen, etwas wirklich Neues erschaffen zu müssen. Zudem sorgen die großen Namen der Vergangenheit, denen schlichtweg ein „3D“ oder ein „2000“ angehängt wird, für den nötigen Wiedererkennungswert bei den Käufern. Gleiches gilt auch für die große Zahl der Sequels, die uns zum diesjährigen Weihnachtsfest wieder einmal vor der Tür steht. Eine Rothaut schlachtet zum 2,5-ten Mal böse Cyber-Raptoren, eine Archäologin gerät mitsamt ihres neuen spektakulären Zungen-Piercings bereits zum vierten Mal in große Gefahr und in Raccoon City ist zum dritten Mal die Seuche ausgebrochen. Da gibt es also erneut haufenweise Level-Updates, die dem Spieler zum vollen Preis berechnet werden. Doch wo bleiben die Innovationen, liebe Damen und Herren Spiele-Entwickler? Hat denn niemand mehr den Mut, etwas wirklich Neues zu erschaffen? Dabei könnte doch die enorme Rechenleistung der kommenden Mega-Konsolen auch der Umsetzung neuer Spielideen dienen, oder? Aber ich mein ja nur ...



DC Strategie

E.G.G.

Wer auf japanische Rollenspiele steht, darf sich auf Hudsons ehrgeiziges Projekt E.G.G. freuen, das seit Anfang Juli als Import erhältlich ist. Wer allerdings nicht über Japanisch-Kenntnisse oder ein ausgeprägtes Durchhaltevermögen verfügt, der wird mit den Unmengen an Schriftzeichen-Sprachboxen seine liebe Not haben. Grafisch beschreitet E.G.G. neue Wege. Die Charaktere sehen zwar immer noch sehr manga-lastig aus, allerdings ist die Umgebung in einem neuartigen, sehr knudelligen Comic-Stil gehalten. Kommt es zu einer größeren Auseinandersetzung (die in Echtzeit abläuft), wird in den 3D-Kampfmodus umgeschaltet. Da es sich, wie gesagt, um ein reinrassiges Nippon-RPG handelt, ist ein Deutschland-Release eher unwahrscheinlich.



PS Action-Adventure

Resident Evil 3 Nemesis

Der dritte Teile der Saga löst ein großes Rätsel, das Resident Evil 1 und der mittlerweile indizierte Nachfolger nie gelüftet haben: Was ist eigentlich aus den Hauptakteuren Chris Redfield, Barry Burton oder Jill Valentine geworden? Ansonsten soll sich zudem auch das Gameplay des Action-Adventures enorm verändert haben. So ist der virtuelle Abenteurer im Nachfolger gezwungen, seine Gehirnzellen deutlich mehr anzustrengen, als es in den Vorgängern (Teil 1 + DC) der Fall war. Natürlich warten auch neue gegnerische Zombies (zehn unterschiedliche Arten) auf den Spieler, die sich in ihren Verhaltensweisen erheblich voneinander unter-



scheiden. Die Puzzles sind nun nicht mehr so simpel gestrickt und auch alternative Lösungsmöglichkeiten soll euch das Abenteuer bieten. In grafischer Hinsicht wird jedoch gewohnte RE-Kost geboten. Die Hintergründe sind im Gegensatz zum In-House-Titel Dino Crisis vorberechnet. Dabei sorgen aber animierte Details, wie Rauchschwaden oder lodernde Flammen, für viel Bewegung. Einziges Manko ist der späte Erscheinungstermin. RE 3 Nemesis wird nämlich aller Voraussicht nach nicht vor Dezember in den Regalen der Videospiegelgeschäfte stehen. Wir halten euch weiter auf dem Laufenden ...



Szenegeflüster

GT Interactives kluger Schachzug

Dass die ultimative Autohatz Driver nun mit absoluter Sicherheit auch im Verkaufsbereich zu den Top-Titeln des Jahres gehören wird, dafür sorgt nun auch Deutschlands auflagenstärkste Tageszeitung, die Bild-Zeitung. GT Interactive schloss nämlich kurzerhand eine Kooperation mit dem Blatt, das seinerseits eine groß angelegte Promotion-Tour ankündigt. Weiterhin werden in einem Preisausschreiben der Bild, das sich natürlich um den außergewöhnlichen Racer dreht, ein Ford Mustang II, eine Reise nach Miami sowie eine von Airbrush-Künstlern speziell aufbereitete PlayStation verlost. GT Interactive selbst steckt etwa 2,5 Millionen Mark in die Werbung. Dass der Erfolg nicht lange auf sich warten lässt, zeigen erste Verkaufszahlen. Bereits 110.000 Exemplare des Renners wurden laut Hersteller vorverkauft. Alle Achtung!



Eidos' Formel-1-Engagement

Ihr solltet beim nächsten Formel-1-Rennen, wenn Kai Ebel sich durch die Boxengasse quetscht, mal genauer auf die Rennanzüge der McLaren-Mercedes-Fahrer Coulthard und Häkkinen achten. Auf den Ärmeln der beiden Piloten ragt nämlich seit neuestem ein Eidos-Interactive-Schriftzug hervor. Seit dem großen Preis von Monaco darf sich der Publisher (dank einer kleinen Spende, die im einstelligen Millionenbereich liegen sollte) als offizieller Sponsor der Weltmeister West McLaren Mercedes bezeichnen. "Das High-Tech-Team verbindet man mit Erfolg und Dynamik – Attribute, die auch auf Eidos Interactive zutreffen", so der Eidos-Chef Rolf Duhnke. In der Pressemitteilung will Eidos gar Parallelen zwischen dem aktuellen Weltmeister und dem unglaublichen Erfolg der Archäologin entdeckt haben.



Schon gehört?

+++ Ausgeheftet: Der neuen PS-Reihe (SCPH-9002C), die seit Juni ausgeliefert wird, fehlt der parallele I/O-Port, so dass Zubehör von Drittherstellern (Game Buster, Xploder, etc.) nicht mehr angeschlossen werden kann. Die Firma The Next Generation aus Gelsenkirchen bieten jedoch für ca. 70 DM einen Umbau an, der diesen Missstand behebt. Ferner gewährt das Unternehmen noch ein Jahr Garantie auf den Umbau.

+++ Aller Wahrscheinlichkeit nach verliert GT Interactive die Abe's-Oddysee-Macher Oddworld. Nach Informationen des unabhängigen Handelsmagazins MCV steht die Schmiede bereits mit mindestens sechs Publishern in Verhandlung.

+++ Codemasters hat die Restbestandteile des Entwicklers Sensible Software inklusive die entsprechenden Markenzeichen übernommen. Vielleicht dürfen wir schon bald Klassiker wie Mega-Lo-Mania auf der PS zocken!

+++ Flop: Die große Star-Wars-Ausstellung, die ursprünglich auch für mehrere Städte Deutschlands geplant war, wurde aufgrund mangelnden Interesses abgesagt.

+++ Konami veröffentlicht in Kürze eine 80th-Collection für die PS. Ihr dürft dabei Arcade-Hits wie Gyruss, Pooyan, Scramble oder Super Cobra in Original-Qualität genießen.

++ Konami stellt nach einer Hausdurchsuchung Strafanzeige gegen einen 32-jährigen Nürnberger, der bewiesenermaßen Raubkopien des Agententhillers in Umlauf brachte. Nach dem Urheberrechtsgesetz drohen dem Mann nun Geldbuße, die Beschlagnahmung seiner Hardware und vielleicht sogar Freiheitsentzug.

PS2 News

PlayStation-2-Neuheiten

Würden sich die Gerüchte bestätigen, die seit einiger Zeit im Internet kursieren, dann wäre die Sensation perfekt. So soll die PlayStation 2 bereits am 3. Dezember in Japan ausgeliefert werden. Der Einstiegspreis der Konsole soll dabei zwischen 340 US-\$ und 440 US-\$ liegen. Auch im Software-Bereich brodeln die Gerüchteküche. Square-soft arbeitet derzeit angeblich an drei weiteren Titeln für Sonys High-End-Konsole. Darunter soll sich auch der Edelklopfer Ehrgeiz 2 befinden. KOEI soll derzeit mit Kessen einen Launch-Titel in der Mache haben.

Erste Screenshots des Strategie-Titels sind bereits im Internet zu bewundern.



PS Rollenspiel

The Misadventures of Tron Bonne

Die Programmierer der japanischen Softwareschmiede Capcom werkeln zur Zeit intensiv an einer Parallelstory zu Mega Man Legends. Leider wurde das Projekt ins Jahr 2000 verschoben. Als Grund für die Verspätung von "The Misadventures of Tron Bonne" gaben die Programmierer den immensen Aufwand bei der Lokalisierung des Textes und der Sprachausgabe an. Zum Background des Spiels: Das actionlastige Rollenspiel basiert auf der Geschichte von Mega Man Legends. Damals agierte die Heldin Tron Bonne als Bösewicht. Im aktuellen Teil, der übrigens kein Nachfolger ist, sondern vielmehr den Umstand erklärt, warum Tron zur dunklen Seite übergewechselt ist, übernimmt ihr die Kontrolle der zwielichtigen Frau. Das gesamte Szenario wird dabei aus der Third-Person-Sicht gezeigt, wie man es von anderen Titeln dieses Genres gewohnt ist. Die 3D-Polygon-Optik ist wie immer im ty-



pisch japanischen RPG-Stil gehalten und ähnelt Mega Man Legends stark.

Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Tomb Raider II (Platinum)
2. Crash Bandicoot 2 (Platinum)
3. Gran Turismo (Platinum)
4. G-Police (Platinum)
5. Grand Theft Auto (Platinum)

Nintendo 64

1. Star Wars Episode I: Racer
2. Zelda: Ocarina of Time
3. Mario Party
4. Star Wars R.S.
5. Turok 2



JAPAN

1. Dino Crisis (PS)
2. Ace Combat 3 (PS)
3. Beatmania Append
Gottamix (PS)
4. Dance Dance Revolution 2 (PS)
5. Buggy Heat (DC)



USA

1. Lunar: Silver Star (PS)
2. Jamjack: Summer '99 (PS)
3. Pokemon Red (GB)
4. Syphon Filter (PS)
5. Mario Party (N64)

Szenegeflüster

Cooler Pfuscher!

Aus dem Hause des Hartman Media Verlages kommt eine neue Buchserie, die für alle PlayStation-Zocker gedacht ist, die schon mal gerne einen Cheat aktivieren, um ein Spiel komplett zu beenden. Insgesamt werden sechs Bücher auf den Markt kommen, die jeweils ein bis zwei unterschiedliche Genres abdecken. Die Serie startete bereits im Mai mit Racing & Fly. Die unverbindliche Preisempfehlung für das praktische Nachschlagewerk liegt bei DM 14,80. Darüber hinaus erscheint vom jeweiligen Buch eine limitierte Ausgabe, welche mit einer 1MB-Memory-Card versehen ist und 19,95 DM kostet. Die Speicherkarte ist randvoll mit Spielständen zu den besten Games des Genres gefüllt und die knapp 5 DM Aufpreis wahrlich wert.



Das Ende des Grauens

Wem unsere Komplettlösung zu Silent Hill in dieser Ausgabe nicht reicht, der sollte sich unbedingt Konamis offizielles Lösungsbuch zulegen. Auf 148 Seiten erhaltet ihr alle Infos, die notwendig sind, um die kleine Cheryl aus den Klauen der bösen Wesen zu befreien. Es werden alle Kampf- und Fluchttaktiken und alle Monster ausführlich erklärt und auch alle Karten sind natürlich im Komplettwerk enthalten. Dabei dürft ihr zudem noch eure Englischkenntnisse schulen, da das gute Stück zweisprachig gehalten ist. Das edle Nachschlagewerk ist im gut sortierten Fachhandel zum Preis von 24,95 DM erhältlich.



Der Comic zum Film!

Star Wars Episode I ist mit absoluter Sicherheit das Filmereignis des Jahres und dürfte außerdem einer der erfolgreichsten Streifen aller Zeiten werden. Bereits nach 13 Tagen hat George Lucas' Erfolgsstory 200 Millionen Dollar eingespielt – schneller als jeder Film zuvor. Bereits einen Monat vor dem Filmstart wird der Comic-Verlag Dino Comics die beiden offiziellen Bildbände (je 112 Seiten) zum Film präsentieren. Ferner

erscheinen ab Mitte September zwei weitere Bücher, die sich mit den Stars des neuen Star-Wars-Abenteuers beschäftigen.



DC Shoot 'em Up

Jump Runner

In die Scharte des Weltraumklassikers Wing Commander schlägt Glass Ghosts' Action-Adventure Jump Runner. In diesem Sci-Fi-Thriller mit Horror-Elementen übernehmt ihr die Rolle des Schmugglers Ethan Fall,



der durch eine Aneinanderreihung von Zufällen in den Besitz eines mysteriösen Paketes kommt. Und allem Anschein nach versucht die gesamte Galaxie an diese Fracht heranzukommen. Wie es der Rolle eines verschmitzten Schmugglers dienlich ist, solltet ihr "schmutzig" spielen, d.h. keine Gelegenheit auslassen zu zeigen, dass ihr eigentlich auf der falschen Seite von Gut und Böse steht. Als besonderes Feature möchte Glass Ghosts via Internet die Möglichkeit eröffnen, mehrere Zocker gleichzeitig in einem Jump-Runner-Universum zu vereinen. Das Spiel wurde bisher noch nicht mit einem offiziellen Erscheinungstermin versehen, man darf aber mit dem 1. Quartal 2000 rechnen.



DC Beat 'em Up

The King of Fighters

Von SNK, dem Prügelspezialisten aus Nippon, stammt ein weiteres 2D-Prügelspiel. The King of Fighters: Dream Match 1999 ist in erster Linie eine Kombination aus allen firmeneigenen Beat 'em Ups, die jemals von SNK hergestellt wurden, und ist nun in Japan erhältlich. Immerhin warten sage und schreibe 38 verschiedene Recken darauf, eine Chance im Ring zu erhalten. Im direkten Vergleich mit der Capcom-Konkurrenz SF Zero 3 schneidet KoF schlechter ab. Die Kämpfer sind zwar flüssiger animiert, jedoch wesentlich kleiner. Die Auflösung ist Low-Res, so dass der Verdacht nahe liegt, man wollte eine schnelle und einfache Umsetzung von der Neo-Geo-Pocket-Version durchziehen. Übrigens können

via Upload Daten zwischen dem Handheld und Dreamcast ausgetauscht werden. Bis auf dieses Feature und die rekordverdächtige Anzahl von Kämpfern gibt es sonst keinen Kaufanreiz für KoF.



DC Adventure

Swords of Vengeance

Mit Treyarchs Swords of Vengeance trudelt gegen Ende dieses Jahres der erste Hack'nSlash-Titel für den Dreamcast ein. Der Spieler übernimmt wahlweise die Rolle eines fähigen, schwer ausgerüsteten Söldners oder einer technisch versierten Kriegerin und schaut ihnen dabei

ständig aus der Third-Person-Perspektive über die Schulter. In über 15 Außen- und Dungeon-Welten geht es den unzähligen Monstern und Schergen des Dragon Lords an den Kragen, um die finsternen Truppen davon abzuhalten, euer Heimatland zu zerstören. Technisch macht SoV bereits einen sehr guten Eindruck. Sehr viele Details lassen die Kämpfer ebenso realistisch erscheinen wie die Umgebung. Wir sind gespannt, ob das Gameplay genauso vielversprechend sein wird.



Schon gehört?

+++ Laut der Internet-Seite der Interactive Studios Ltd. arbeitet die Softwareschmiede derzeit fleißig an der Fortsetzung ihres Knobel-Hits Glover für Nintendos Modulschlucker. Eine Besonderheit des Geschicklichkeitsspiels soll der neuartige Multiplayer-Modus sein.

+++ Der französische Software-Hersteller Titus hat angekündigt, Nintendos zukünftiges Flaggschiff (Arbeitstitel: Dolphin) mit einigen Titeln zu unterstützen.

+++ Codemasters' Rallye-Hammer Colin McRae Rally hat Platinum-Status erreicht und kostet somit nur noch DM 49,99.

+++ Capcoms Gruselschocker Dino Crisis wurde in Japan innerhalb einer Woche ca. 390.000 Mal verkauft.

+++ Die Nuon-Konsole wird erst Anfang 2000 käuflich zu erwerben sein.

+++ Speedball is back! Der Amiga- bzw. Atari-ST-Kracher wird im kommenden Frühjahr für Sonys PS erscheinen. Den Vertrieb des Bitmap-Brothers-Produkts soll Empire Interactive übernehmen.

+++ Laut des amerikanischen MCV-Magazins werbelt Namco derzeit an neuen Dreamcast-Titeln. Als potentielle Kandidaten werden der Nachfolger eines bekannten (indizierten) Pistolen-Shooters und eine Tekken-Variante gehandelt.

+++ Japanische Dreamcast-Besitzer erhalten in Kürze eine neue Internet-Zugangs-Software. Der Dream-Passport 2.5 soll zukünftige Dreamcast-Peripherie, beispielsweise das Mikrofon, unterstützen.

Szenengeflüster

Speicherstände aus dem Internet

Das DexDrive von Interact versetzt nun auch N64-Besitzer in die glückliche Lage, Memory-Card-Spielstände zu sichern und zu verwalten. Das Peripheriegerät wird an einen normalen PC (Mindestvoraussetzung Pentium 75 sowie Windows 95/98/NT) angeschlossen. Mit der mitgelieferten Software dürft ihr eure wertvollen Speicherstände auf Festplatte speichern und könnt diese jederzeit wieder auf Memory-Card zurückspielen. Die Handhabung der Software gestaltet sich hierbei äußerst einfach, da die Benutzeroberfläche sehr übersichtlich und selbstklärend gestaltet wurde. Als weiteres Schmankerl findet man im Internet schon dutzende Anlaufstellen, bei denen ihr euch mit den neusten Spielständen versorgen dürft. Die Speicherstände, die mit dem DexDrive zusammenarbeiten, liegen meist gepackt als so genannte ZIP-Dateien zum Herunterladen bereit. Das DexDrive, welches hervorragend verarbeitet ist, kostet 79,90 DM, was derzeit den Anschaffungswert von 2,6 originalen Memory-Karten entspricht. Somit bietet sich gerade für den Dauerzocker mit umfangreicher Softwaresammlung damit eine günstige Alternative.

Spielstände erhaltet ihr im Internet unter anderem bei:

- <http://www.gigermd.com/search.html>
- <http://www.dexdrive.de/>
- <http://www.interact-europe.de/>
- <http://sages.ign.com/dex/10/index.html>

Game-Boy-Color-Tuning von Interact

Der Zubehör-Hersteller Interact hat gleich fünf neue Peripherie-Geräte im Angebot, die das virtuelle Leben des Handheld-Spielers versüßen. Das HandyPak für DM 39,99 ist die Krönung der nützlichen Utensilien und macht aus einem einfachen Game Boy eine ultimative Spiele-Maschine mitsamt Stereo-Lautsprecher, ausziehbarem Vergrößerungsglas mit Beleuchtung, Joystick-Adapter und vergrößerten Feuerknöpfen. Der Power-Zoom (DM 24,99) ist eine Lupe mit Licht für den Handheld. Er vergrößert das Bild um das Eineinhalbfache und ist kompakt zusammenfaltbar. Der PowerGrip (DM 39,99) ist ein Akku-Pack, das für stundenlanges, ununterbrochenes Daddeln sorgt. Sind die Energiezellen leer, könnt ihr das Pack mit dem im Lieferumfang enthaltenen Netzteil aufladen. Für den totalen Spielspaß sorgt das PulsePak (DM 24,99), das abhängig vom Spieltond mehr oder weniger stark vibriert. Zusätzlich bringt ein in die Peripherie eingebauter Lautsprecher noch besseren Klang beim Zocken. Der Protector (DM 19,99) schützt den guten Game Boy vor Kratzern. Alle Produkte sind im Vertrieb von Interact und beim gut sortierten Fachhändler erhältlich.



> Wissen ist Macht.

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game Universe.
Mit News, Tips, Special Rankings und 'ner
Menge Background zu Deiner PlayStation-Konsole.
Ab 18.8. für 5,99 DM am Kiosk.





Kinder: Zu Beginn der Pistenhatz stehen sechs verschiedene Kids zur Auswahl.



Ansichtssache: Speed Freaks bietet drei unterschiedliche Außenperspektiven, die alle sehr gut spielbar sind.



Animation: Die Leuchter mit dem Feuer schwingen zwar hin und her, treffen euch aber nicht.

Speed Freaks

PlayStation Funracer SCED schickt die kleinen Strolche der skandinavischen Softwareschmiede Funcom auf die Piste. Lest auf den folgenden Seiten, wie sich der Funracer gegen die Konkurrenz schlägt.

Sommer, Sonne, Strand und Meer. In der heißen Jahreszeit trocknet auch der ansonsten stetige Fluss an Neuerscheinungen ein wenig aus, und da ist es um so erfrischender, wenn sich unter den wenigen Games hochkarätige Kost befindet. Da das Genre der Funracer auf der PlayStation schon immer ein stiefkindliches Dasein gefristet hat, hofft man mit jedem neuen Spiel, dass auch Sonys 32-Bitter endlich mit einem Racer à la Mario Kart 64 versorgt wird. Mit Speed Freaks (früherer Arbeitstitel Wheel Nuts) möchte die skandinavische Softwareschmiede Funcom für hohe Qualität sorgen und den Referenzthron neu besetzen.

Spielablauf: Kinderquatsch auf heißem Asphalt

Im Mittelpunkt der virtuellen Kart-Meisterschaft steht eine Clique von Kindern, die sich in ihren kleinen Flitzern heiße Rennen liefern. Dabei bestehen die Vehikel nur aus einem Sitz, vier Rädern, einem Lenkrad und dem Piloten selbst. Nicht gerade viel. Aber was braucht es schon an teuren Boliden, wenn man damit in die Reifenschikane der Rennstrecke brettet und sich einen üblen Blechschaden einfängt bzw. sich ein Bein bricht? Okay, lassen wir die Kirche mal im Dorf und widmen uns der virtuellen Rallye. Zu Beginn stehen gerade einmal sechs verschiedene Fahrer zur Verfügung, die

euch bei der Asphalthatz begleiten. So gibt es zum Beispiel die beiden ungleichen Brüder Buster und Wedgie, die zusammen auf einem Kart fahren. Diese beiden bringen natürlich entsprechend viel Gewicht auf die Waage und sind daher in der Beschleunigung langsamer, fallen aber nicht so schnell um und werden in scharfen Kurven nicht so weit hinausgetragen. Der



Allrounder Monty ist in allen physikalischen Belangen ausgeglichen und somit die erste Wahl im Fahrerfeld. Darüber hinaus gibt es noch den Intelligenzprotz Brains, die liebevolle Monica, den introvertierten Tempest und die kindliche Tabatha. Ausgangspunkt ist das Baumhaus der Clique, von wo aus ihr euch für ein paar Trainingsrunden, die fünf Spielmodi oder die Bonus-Games entscheidet. Neben den Einzelrennen der schon erspiel-

Schnellstart: Wer am Start ein gutes Timing mit dem Gaspedal zeigt, dessen Flitzer hat von Beginn an Höchstgeschwindigkeit.

ten Pisten und dem klassischen Time-Attack gibt es einen Turnier-Modus, der das Herzstück der Flitzerei darstellt. Hier stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung, die auf einen Sieger warten. Jede Stufe enthält vier unterschiedliche Strecken. Begonnen wird in der Einsteiger-Runde: Seid ihr nach allen vier Rennen auf Platz 1 der Wertung, dann erhaltet ihr Zugang zur ersten Strecke der nächsten Schwierigkeitsstufe. Nachdem ihr alle Pisten freigespielt habt, bekommt ihr beschränkten Zugang zu den Bonus-Modi. Deren Zahl erhöht ihr ebenfalls



Überraschung: Wenn ihr solch ein Pick-up aufnehmt, dann ist nie sicher, was ihr bekommt.

RACE RESULTS		
1	MONTY	025730 10 PTS
2	TEMPEST	025940 7 PTS
3	BRAINS	030123 5 PTS
4	BUSTER ...	030392 3 PTS
5	MONICA	030633 1 PTS

Punkteverteilung: Nach jedem Rennen werden die begehrten Punkte verteilt. Wer aus vier Rennen das größte Konto besitzt, hat ein Turnier für sich entschieden.



Alles im Blick: Während des Spiels werden euch wichtige Fakten, wie die Spielzeit oder der Spielstand, auf dem Bildschirm angezeigt.





Licht und Schatten: Die Grafik-Engine sorgt mit Licht- und Schatteneffekten für eine tolle Atmosphäre.

durch gelungene Aktionen, zum Beispiel in einer Kategorie alle vier Rennen hintereinander zu gewinnen. Auf der Piste angelangt, befindet ihr euch am Schluss des sechsköpfigen Feldes. Durch einen gut getimten Start macht ihr schnell einige Positionen gut. Danach entscheiden euer fahrerisches Können, der taktische Einsatz der Goodies und natürlich auch ein wenig Glück über den Ausgang des fünf Runden umfassenden Rennens. Das Handling eures Flitzers ist zwar einfach gehalten, dennoch wollen richtiges Sliden und Ausbremsen geübt sein. Goodies unterteilen sich in zwei Kategorien: Zum einen gibt es die Extra-Power, die euren Power-Boost-Stand nach oben treibt, und zum anderen die klassischen Pick-ups. Letztere verkörpern zum Beispiel Bomben, Raketen, Schleimpfützen oder einen Superblast. Bei richtigem Einsatz dieser Goodies wird die Konkurrenz entscheidend geschwächt und ihr zieht an ihr vorbei bzw. verkürzt die Distanz auf den nächsten Fahrer. Vor allem die zielgerichteten Waffen verfolgen ihr Opfer automatisch über einen längeren Zeitraum und sollten daher sofort zum Einsatz kommen. Ein oft unterschätzter Faktor bei Funracern ist auch der Streckenverlauf. Immer wieder gibt es Abkürzungen und Schleichwege, die euch entweder mit Goodies versorgen oder ein kleines Zeitpolster einbringen. Einige sind auf der Karte zu sehen,



Schilder: Wer auf die Zeichen am Wegesrand schaut, der wird fast nie unvorbereitet in eine Schikane hineinfahren.

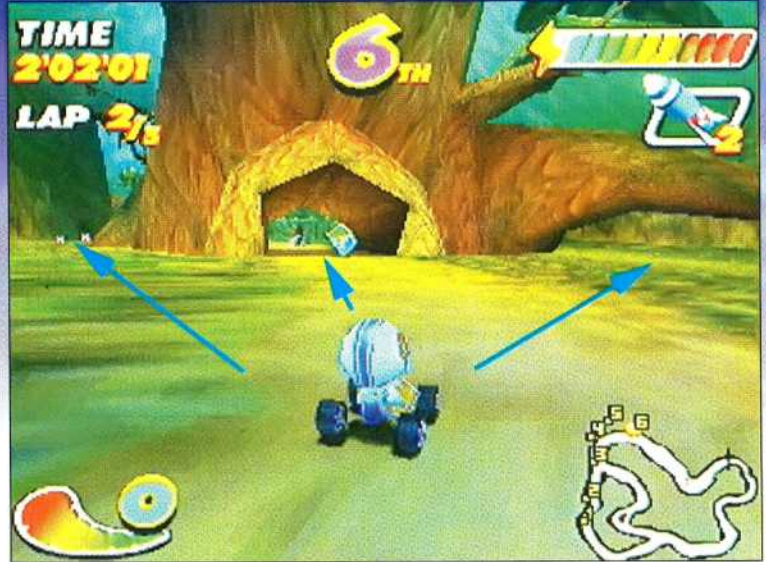


Angriff: Mittels einer Ziel-Such-Rakete wird der gegnerische Fahrer erst einmal gestoppt.



Auf dem Weg: Jeder Abschuss von Raketen und anderen Vernichtungswaffen wird exzellent dargestellt.

die meisten sind versteckt und müssen erst noch gefunden werden. Darüber hinaus ist der unterschiedliche Belag der Strecken ein wichtiger Faktor im Hinblick auf euer Fahrverhalten. Schlamm und Rasen bremsen euer Vehikel genauso wie seichtes Wasser. Wer sich in die tiefen Fluten stürzt, einen Abgrund hinabfällt oder der heißen Lava zu nahe kommt, der verliert kostbare Zeit. Ferner gibt es Sand und rutschige Holzbohlen, die euren Halt auf der Fahrbahn reduzieren und so für eine schwammige Steuerung sorgen. Im



Alle Wege führen zum Ziel: Der direkte Weg führt durch den Baum (Mitte). Fahrt ihr links, gibt es Speed-Goodies. Auf der rechten Rampe erwarten euch Pick-ups, jedoch ist der Weg sehr schmal.

Mehrspieler-Bereich stehen grundlegend zwei verschiedene Spielmodi zur Wahl: Da wäre einerseits die Versusvariante zu nennen, in der ihr gegen einen Kollegen antretet und euch auf den verschiedenen Pisten

• messt, und andererseits die Multiplayer-Option. Hier gibt es neue, eigens für drei bis vier Spieler ausgelegte Rundkurse, die einen tollen Mehrspieler-Spaß garantieren.

erste hilfe **HILFESTELLUNG**



Strecke #1 Shipwreck Shore

Die erste Piste dürfte selbst für Anfänger keine große Schwierigkeit darstellen. Zahlreiche Speed-Boni versorgen euch immer wieder mit genügend Power für den Extra-Boost. So könnt ihr trotz Fahrfehler ganz vorne mitmischen. Einzige Abkürzung auf der Strecke ist das Schiffswrack, das ihr als Schanze nutzen solltet und so beim Zieleinlauf ein paar Meter gewinnt.



Strecke #2 Thunder Nail

Als Nächstes geht es in eine Höhlenstrecke. Erste Schwierigkeit dürften die zahlreichen Kurven zu Beginn der Piste sein. Danach geht es am Lavasee vorbei. Auf dem folgenden Abschnitt solltet ihr richtig Gas geben, bis ihr wieder ans Tageslicht gelangt. Fahrt ihr links um den Baum herum, dann gibt es Speed-Boni. In der vierten und fünften Runde ändert sich der Streckenverlauf: Zum einen geht es jetzt links um den Lavasee herum und zum anderen könnt ihr durch den Baum am Ende der Strecke fahren.



Strecke #3 Millennium Park

Auf der sandigen Piste ist der Einsatz eures Powerslides gefragt. Darüber hinaus gibt es zwei Beschleunigungsfelder, die ihr auf jeden Fall nutzen solltet. Die beiden lang gezogenen Kurven zu Beginn der Strecke und nach dem zweiten Sprung sind am besten immer mit der Slide-Taste zu durchfahren. In der Boxengasse auf der Start/Ziel-Geraden findet ihr Pick-ups. Ferner ist die Schikane vor der Zielgeraden nicht zu unterschätzen.



Strecke #4 Neon City

Zu später Stunde geht es über die Asphaltpiste einer Stadt. Erstes Hindernis ist der Kreisel, den ihr rechts umfahrt, da es dort Pick-ups gibt. Bei der Ein- und Ausfahrt befinden sich Beschleunigungsfelder. Die größte Schikane ist die 90-Grad-Kurve vor der Zielgeraden, die ihr aber mit einem geschickten Bremsmanöver meistert. Danach über das Beschleunigungsfeld fahren und in Richtung Ziel weiterbretern.

Die Padbelegung

L2: Bonus aktivieren

L1: Powerslide

R2: Nitro aktivieren

R1: Powerslide

Dreieck-Taste: Perspektive

Quadrat-Taste: Bremsen

X-Taste: Beschleunigen

Steuerkreuz/Analogsticks: Steuerung



Georg: Während Michael Schumacher in Reifenstapel brettert, Erik Zabel sich im grünen Trikot durch die Alpen quält und allerorts in Deutschland die Ferien ausgebrochen sind, da bietet Speed Freaks eine willkommene Abwechslung an verregneten Tagen. Mit einer komplexen, aber sehr gut bedienbaren Steuerung kann der Funracer wahrlich überzeugen. Darüber hinaus sorgen die detaillierte Optik, rasante Strecken und zahlreiche Goodies für viel Spaß an den heimischen Geräten. Auch die zahlreichen Bonus-Modi und der Mehrspieler-Modus können auf lange Sicht erfreuen. Ein rundum gelungenes Game, das dem Genre der Funracer nun auch auf der PS einen würdigen Erben des Referenzthrons beschert.

Technik: Kunterbunte Grafik und exzellentes Handling

Die einfach gehaltene Analog-Steuerung wird selbst blutigen Anfängern von Beginn an kaum Schwierigkeiten bereiten. Nur das Handling mit der Slide-Taste bedarf einiger Übungsrunden, deren Handhabung aber nach ein bis zwei Turnieren ebenfalls in Fleisch und Blut übergegangen ist. Die individuelle Dosierung der Extra-Power mit der R2-Taste sorgt für optimalen Einsatz dieser Ausrüstung. Dabei ist die Fahrphysik keinesfalls übertrieben, sondern kommt dem Verhalten von echten Karts in einigen Punkten sehr nahe. Grafisch gesehen, werden ebenfalls große Register gezogen. Zum Teil animierte Hintergrundobjekte, detailliert gestaltete Streckenverläufe und ein gut animiertes Fahrerfeld sorgen für ein herrliches

Funracer-Feeling. Dies wird durch die Dual-Shock-Funktion unterstützt. Fein abgestuft, vibriert das Pad, wenn man zum Beispiel

über Schotter oder durch seichtes Wasser fährt. Heftiger geht es bei Unfällen mit der Konkurrenz oder bei Berührungen mit der Bande vonstatten.



Goodies: Schießt ihr die bereits aufgesammelten Goodies (Raketen) ab, dann steht einer erneuten Aufnahme nichts im Weg.



Gerammt: Wer auf seine Gegner auffährt, wird meist stark abgebremst und schiebt seine Konkurrenz an. Daher gilt die Devise: Überholen anstatt blindes Auffahren!



Animierte Randbebauung: Die meisten großen Objekte am Wegesrand sind animiert. So zum Beispiel auch diese Windmühle, deren Segel sich langsam im Wind drehen.



Sicherheit auf Brücken: Nicht alle Brücken oder Streckenabschnitte haben eine Sicherheitsplanke, die euch vor Abstürzen beschützt.



Extra-Power: Sammelt ihr die Goodies zu eurer Linken ein, dann aktiviert ihr den Power-Boost und überholt die Konkurrentin zu eurer Rechten.

Intro



Test PlayStation

Hersteller: Funcom
 Vertrieb: SCED
 Spielanzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: SCED
 Vergleichbar mit: Wrecking Crew (78%)
 Fakten: 14+ Pisten, Dual Shock
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 80 Sound: 68

Fun: 86



Jetzt Zuschlagen!

Als Dankeschön für einen neuen MEGA FUN-Abonnenten erhältst Du eine von den vier nebenstehenden Prämien – gratis!

1. Das transparente PlayStation Game Pad mit 8 Feuertasten, Dauerfeuer, Zeitlupefunktion und 8-Wege-Steuercross.
2. Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der PlayStation Memory Card hast Du 1 MB freien Speicherplatz!
3. Der Tips&Tricks-Sammelordner. Unentbehrlich, wenn Du Deine Tips&Tricks immer griffbereit haben willst.
4. Mit dem LX4 Rumble Pak für N64 kannst Du Deine Videospiele jetzt auch spüren! Es funktioniert ohne Batterien!



Mega Fun im Abo bedeutet:

! Jede Ausgabe günstiger als beim Händler!

! Jede Ausgabe bequem per Post nach Haus – ohne Versandkosten!

! Jede Ausgabe druckfrisch, pünktlich, top-aktuell!

JA, ich möchte das MEGA FUN Abo (DM 62,-/Jahr; Ausland: DM 86,-/Jahr; ÖS: 528,-/Jahr)

P3 F 020

Adresse des neuen Abonnenten (Empfänger der Abrechnung): (in Druckbuchstaben)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse: (in Druckbuchstaben)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht: (bitte nur eine ankreuzen)

- Tips&Tricks-Ordner (Art.-Nr. 995) PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
 N64-LX4 Rumble Pak (Art.-Nr. 1172) PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. 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 (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung

(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Abo-Betreuung COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.

Croc 2 Kingdom of Gobbos

PlayStation Jump & Run Im Herbst des Jahres 97 betrat ein kleines Krokodil-Findelkind die PlayStation- und Saturn-Bildschirme. Nun ist endlich der Nachfolger von Croc da!

Die britische Softwareschmiede Argonaut mit Sitz in London hatte sich bereits mit dem ersten Teil Croc: Legend of Gobbos bei den PlayStation- und Saturn-Fans einen Namen gemacht. Zwei Jahre dauerte jetzt bereits die Entwicklung des Nachfolgers, der stark an klassische Vertreter des Jump&Run-Genres erinnert. Dabei setzte sich das Team unter Chefdesigner Nic Cusworth und Teamchef Lewis Gordon zur Hälfte aus alteingesessenen Codern und aus 50% Neuzugängen zusammen. Für alle, die nichts mit Croc am Hut haben, hier eine kurze Zu-

sammenfassung. Croc ist ein kleines Krokodil, das eines Tages noch als Baby an der Küste des Gobbo-Landes angespült wurde. Die flauschigen Gobbos – von Natur aus freundlich – nahmen sich der Echse an und zogen ihn groß. Schließlich kam der Tag, als Croc feststellte, dass er sich vollkommen von seinen Freunden unterscheidet, und so machte er sich auf, seine Eltern zu finden. Auf seiner Reise traf er die bösen Dantinis und ihren Anführer Baron Dante. Croc durchkreuzte kurzerhand (im ersten Teil) ihre Pläne

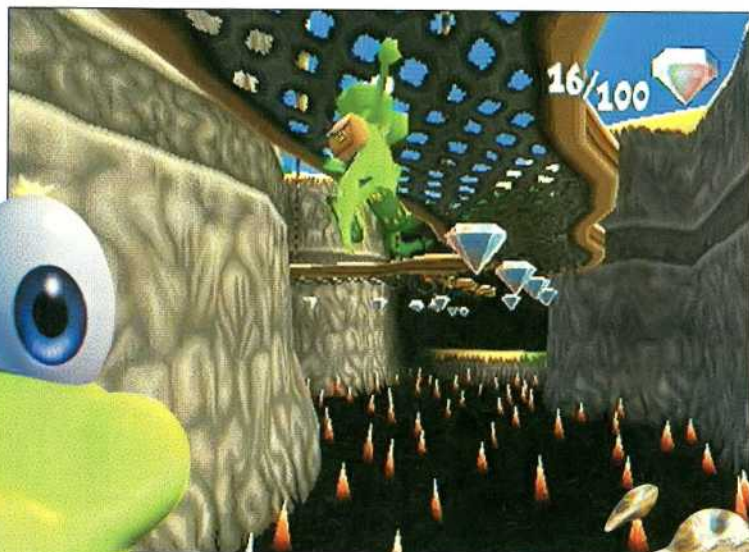


Tentakelmonster: Einer der ersten Endgegner ist dieser Tintenfisch, der nur mit Dynamitkisten bezwungen werden kann.

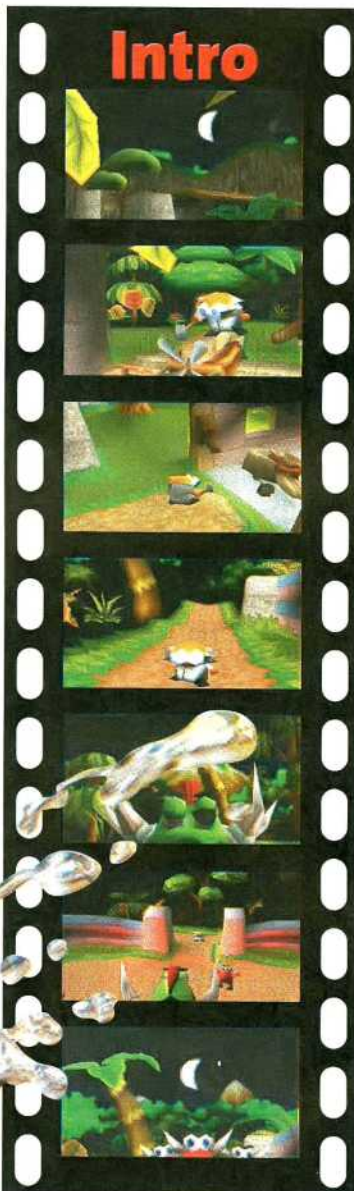
und verbannte Dante in eine Parallel-Dimension. Jahre später spielt Croc - wieder von seiner erfolglosen Suche zurückgekehrt - mit seinen Gobbo-Freunden am Strand. Überraschend wird eine Flaschenpost angespült: "Croc entführt - Bitte helft!", unterzeichnet mit einer Krokodilstatze. Natürlich macht sich Croc sofort auf den Weg, seinen Artgenossen zu su-



Level-Einstieg: Dieser freundliche Gobbo öffnet euch das Portal zur Eiswelt.



Hangellaktion: Solche Gitterpassagen lassen sich unterhalb und oberhalb beschreiten.



Verfolgungsjagd: Auf der Suche nach dem Dorfmaskottchen läuft Croc dieser Dantini-Dieb über den Weg.





Einfachstes Jump&Run-Prinzip: Finde den Schlüssel und erhalte als Belohnung den Inhalt dieser verschlossenen Truhe.



Nasses Vergnügen: Eines der Bonusspielen ist das Bootrennen gegen die Dantinis.



Merk-Gong: Nach einer Schwanzattacke gegen diesen Gong, werdet ihr nach eurem Ableben wieder an diesen Punkt gesetzt.

chen. Was Croc nicht weiß (wir aber aus dem Intro): der große Dante und seine Schergen stecken dahinter!



Swen: Vor den Entwicklern von Argonaut kann man nur den Hut ziehen. Sie verstanden es meisterhaft, den ersten Teil Punkt für Punkt zu verbessern, so dass ein weiteres Jump&Run-Highlight für die PlayStation entstand. Warum dann aber keine Gold-Game-Auszeichnung? Leider patzte das Team bei den (für mich) entscheidenden beiden technischen Punkten Kamera und Steuerung. Ich habe rund eine geschlagene Stunde gebraucht, bis ich den kleinen Croc im Griff hatte. Dennoch bietet Croc 2 so viel Innovatives und Verbessertes, dass dieses Game nicht nur für die jüngeren PlayStation-Besitzer eine Überlegung wert ist. Selbst ich mit meinen 25 Lenzen konnte mich (selbst nach den anfänglichen Unstimmigkeiten) für dieses unkomplizierte Jump & Run erwärmen.

Spielablauf: Erste Hürden müssen genommen werden

Croc 2 ist ebenso wie sein Vorgänger ein typisches, schnörkelloses Jump & Run, streng nach dem Motto: Plattformen sind gut, Feuer und scharfkantige Gegenstände schlecht. Das Spiel beginnt im Matrosendorf, wo dem Spieler nach und nach die Steuerung durch kleinere Geschicklichkeitseinlagen beigebracht wird. Diese Trainingsstunde sollte man nicht zu kurz kommen lassen, denn wer die Bewegungen von Croc nicht hervorragend beherrscht, wird in den "richtigen" Levels seine Mühe und Not haben. Dabei stellt das punktgenaue Springen natürlich das A und O dar. Drückt ihr während eines Sprunges ein weiteres Mal auf die X-Taste, vollführt der Kleine einen Stampfer auf den Boden. Damit lassen sich Kisten und Gegner knacken. Die Schwanzattacke, bei der sich Croc einmal um die eigene Achse dreht, ist hingegen nur zum Angriff gegen die Dantinis geeignet. Daneben gibt es noch so genannte Bonusgegenstände, wie ein Fernglas, Wackelpudding in drei Farben (kein Scherz) oder aufziehbare Gobbs zur



Pure Waffengewalt: Mit Kanonen auf Krokodile zu schießen scheint die Lieblingsbeschäftigung dieses Endgegners zu sein.



Feindverwirrung. Mit dem Fernglas kann man quasi die Kamera manuell in der Ego-Sicht bewegen. Den Wackelpudding gibt es beim Händler Tiefpreis-Pete ab 40 Edelsteine zu erwerben. In den einzelnen Levels gibt es nämlich spezielle farbige Plattformen (orange, rot und grün), auf die der Pudding gestellt werden muss. Durch Springen auf die Götterspeise kann Croc wesentlich höher gelegene Plattformen als üblich erreichen und dann wertvolle Extras ergattern. Damit wäre die Steuerung eigentlich im Großen und Ganzen erklärt. Leider muss hier der erste gra-

erste hilfe HILFESTELLUNG

Frei nach dem Motto „Croc fragt, Mega Fun antwortet“ haben wir hier einige Einsteigertipps des ersten Abschnitts zusammengestellt.

“Wo finden Croc tolle Herzkontainer?”

Im Matrosen Dorf gibt es einen Baum mit einem spielfreudigen Gobbo davor. Tut, was er sagt, und ihr erhaltet einen Herzkontainer. Beim Tiefpreis-Pete bekommt ihr übrigens für 250 Edelsteine jeweils einen weiteren.



“Hilfe, Croc verliert Orientierung!”

Im Umgang mit der etwas gewöhnungsbedürftigen Kameraführung lautet die Devise: Ruhe bewahren. Lasst die Kamera nach einer Drehung erst wieder vollständig hinter euren kleinen Helden schwenken, bevor ihr weitere Manöver startet.

“Dantinis sind zu fix. Kann Rennen nicht gewinnen”

Im Schlauchbootduell gegen das Dantini-Feld solltet ihr nicht zu fair agieren. Damit meinen wir nicht nur Rempeler und rücksichtsloses Ausbremsen, sondern besonders die schlaue Abkürzung durch den Wasserfall bei der Biegung vor der Zielgeraden.



“Fiese Krake macht Croc ständig platt!”

Der Endgegner des Matrosendorf-Levels muss mit drei TNT-Kisten beworfen werden. Beachtet dabei, dass es zwei Routen über die schwimmenden Fässer im Hafenbecken gibt.

“Croc finden Edelsteine, aber nicht wissen wozu”

Findet in jedem Abschnitt alle fünf Edelsteine und ihr erhaltet Zugang zu einem Bonuslevel. Manchmal sind die Klunkern sehr gut auf entlegenen Plattformen versteckt.



Stechattacke aus der Luft: Sehr gefährlich, da schnell, sind die wendigen Hornissen. Am besten man geht ihnen einfach aus dem Weg.



Geborener Schwimmer: Unser geliebter Held Croc beherrscht von klein auf die elegante Fortbewegung im feuchten Element.



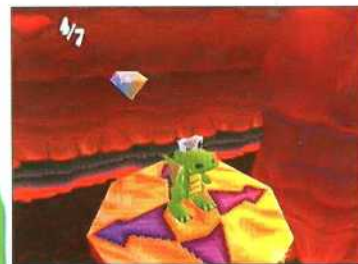
Holzpresse: Richtiges Timing ist bei diesem Geschicklichkeitstest gefragt.

vierte Kritikpunkt von Croc 2 angemerkt werden. Durch die eigenwillige Kamera und die ungenaue Steuerung beim Springen braucht man selbst als erfahrener Zocker viele Versuche, bis dieses Problem ausgeglichen ist. Hat man schließlich diese Frustramente überstanden und sich den Eigenwilligkeiten des Spiels angepasst, liegt ei-



Pseudonebel: Weit entfernte Grafikobjekte lässt die Engine einfach weg. Das ist zu Anfang verwirrend.

nem die Gobbo-Welt mit insgesamt 40 Levels zu Füßen. Als kleinen Gag hat Argonaut einen etwas merkwürdigen Zweispieler-Modus eingebaut. In einem besonderen Menü lassen sich Funktionen der Steuerung auf das zweite Pad legen oder gemeinsam verwalten. Inwieweit es sinnvoll ist, Sprünge oder Attacken einem Freund zu überlassen, sei einmal dahingestellt. Wahrscheinlich ist das nur ein PR-Gag, damit man auf die Packung "1-2 Spieler" schreiben darf. Zum Glück bietet das Spiel selbst genug Positives, um über solche plumpen Versuche hinwegzusehen. So spendierten die Programmierer Croc 2 einige Bonusspielchen, wie ein Bootsrennen oder ein kleines Schießspiel. Darüber hinaus warten allerlei versteckte Levels darauf entdeckt zu werden. Entweder sie liegen auf entlegenen Plattformen oder sie



Grüner Baron: Croc fliegt auf dieser Plattform zwischen Vulkan-Eruptionen umher.

stehende Kameraführung, die leider nicht manuell geändert werden darf. Trotzdem bietet Croc 2 eine sehr detaillierte kindliche Grafik der Extraklasse. Kritikpunkt hier: Die Fernsicht leidet unter einem Nebel, der allerdings kaum stört und nicht besser auf der PlayStation zu realisieren ist. Auch musikalisch veränderte man Croc zum Positiven hin. Die Rhythmen passen allesamt sehr gut zu den einzelnen Levels und unterstreichen die gewaltfreie Atmosphäre dieses außergewöhnlichen Jump&Run-Vergnügens. (Sven)

müssen durch Auffinden von Diamanten geöffnet werden. In jeder der Welten wartet natürlich ein Handlanger des Barons, der entweder mit List, Geschick oder Zielgenauigkeit bezwungen werden muss, bevor ihr zu den Gobbos zurückkehren könnt.

Technik: Zwei Jahre Entwicklung machen sich bezahlt

Argonaut hat konsequent fast alle negativen Punkte des ersten Teils in Augenschein genommen und verbessert. Besonders positiv vielen mir die Ladezeiten auf, die in Croc 2 fast vollständig in den Hintergrund treten. Nur wenn man die Welt wechselt, dauert es einige Sekunden. Wie bereits erwähnt, stören die schlechte Steuerung und die im direkten Zusammenhang



„Gobo spielen wollen“: Wenn ihr auf die linke Seite der Schaukel springt, fliegt euer Gobo-Freund zu einer entlegenen Schatzkiste.

Wusstet ihr schon ...?

...dass der Musik-Designer von Argonaut drei Tage ohne Unterbrechung an einem bestimmten Effekt gearbeitet hat?



Auf dem Pulverfass: Nur durch eine waghalsige Rettungsaktion kann Croc diesen Gobbo davor bewahren, in flauschig-kleine Stückchen zerrissen zu werden.

Test PlayStation

Hersteller **Argonaut**
 Vertrieb **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für **Anfänger bis Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit **Crash Bandicoot: Warped (89%), Gex: Deep Cover Gecko (89%)**
 Fakten: **40 Levels, Dual Shock, Auto-Save**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 82 Sound: 77

Fun: 83





Durcheinander: Das Spiel wechselt schnell von einem Strafraum zum anderen. Aus dem Chaos schlägt ihr oft Profit.

Puma Street Soccer

PlayStation Fußball Im Magerjahr zwischen WM und EM will ein Fußball-Exot die Gunst der Käufer erringen.

Die Wiege von Fußballgrößen wie Franz Beckenbauer oder Uwe Seeler liegen nicht in professionell geführten Sportschulen, sondern auf den Hinterhöfen der Wohnsiedlungen. In den letzten Jahren erlebt der klassische Straßenfußball eine wahre Renaissance: Drei Feldspieler und ein Torwart stellen ein Team und treten auf einem Kleinfeld gegen die Konkur-

renz an. Ohne großes Taktikgeplänkel geht es nach dem Anpfiff sofort heiß her. Durch eine unkomplizierte Steuerung, die für die aktive Ballkontrolle lediglich eine Schuss-, Pass- und Tricktaste aufweist, ist ein schnelles Spiel garantiert. Darüber hinaus lässt sich via L1-Taste die Grundtaktik (Angriff, Verteidigung oder Mann-deckung) ändern. Wer sich durch



Georg: Nicht Fisch, nicht Fleisch. So kann man Puma Street Soccer wohl am besten bezeichnen.

Zum einen ist die vorliegende Bolzerei ein Versuch, mit der ewigen Kopiererei von FIFA Soccer aufzuheben. Die Steuerung und die Idee mit dem Superschuss zeigen die Orientierung am Arcade-Stil. Zum anderen jedoch ist die Optik oft unübersichtlich,

und der Torabschluss aus nächster Nähe ist ebenfalls nicht ganz einfach. Meist fliegt der Ball über die Kiste des Gegners. Leider kann auch der Keeper nicht aus seinem abgesteckten 5-Meter-Raum herauslaufen, was eure Möglichkeiten zusätzlich einschränkt. Zum Schluss sollen der mäßige Kommentator, die laue Musik und die durchschnittliche Grafik nicht unerwähnt bleiben.



Reflexe wie eine Katze: Der Torhüter muss bei Street Soccer einfach flink sein, da die Bälle aus allen Lagen auf ihn zukommen.

gelungene Pässe, Torschüsse oder Paraden auszeichnet, greift bald auf einen Superschuss zurück. Mit dem Knaller gelingen euch meist zwei bis drei schnelle Tore. Wer bei den einschlägigen Wettbewerben, wie WM, Meisterschaft oder Pokalwettbewerb, erfolgreich ist, erspielt sich Profis, zum Beispiel Jay Jay Okocha, und neue Bolzplätze. Ferner lassen sich die neuen Spieler in euer Team integrieren.

Test PlayStation

Hersteller: **Sunsoft**
 Vertrieb: **Infogrames**
 Spieleranzahl: **1 - 8**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Infogrames**
 Vergleichbar mit: **FIFA '99 (89%)**
 Fakten: **32 Teams**

Erscheint: erhältlich

Grafik: 52 Sound: 35

Fun: 50

Virus

PlayStation Action-Adventure Mit Hilfe einer Film- lizenz eröffnet Cryo das Feuer auf Lara Croft & Co!

In hiesigen Gefilden ist der Streifen Rund um die knackige Jamie Lee Curtis etwas untergegangen. Nichtsdestotrotz versucht die französische Programmierschmiede mit einer zugkräftigen Lizenz im Rücken zu entzücken. Nach einigen eher durchwachsenen Produkten ein (finanziell zumindest) gewagter Schritt. Ihr betretet das Szenario in Person einer Polizistin namens Joan. Euer Hauptanliegen ist die Invasion eines Virus

zu stoppen. Dieses mutierte Etwas machte sich von einem Schiff aus auf, Kontrolle über alles Lebende zu erlangen. In der 3D-Verfolgerperspektive steuert ihr die wagemutige Beamtin anfangs durch die Kanalisation, um dort den Geschehnissen auf den Grund zu gehen und schließlich auf diesem Weg ein Hotel zu erreichen, in welchem die Ursache des Übels vermutet wird. In den Abwasserkanälen trifft ihr auf so manch feind-



Georg: Virus ist wie ein Eisschrank am Nordpol, keiner braucht ihn.

Das Action-Adventure präsentiert sich mit hölzernen Animationen und langweiligen, da spärlich texturierten Levels. Doch die Krönung ist das Spielprinzip. Wenig Überraschung, gepaart mit Langerweile und ei-

nem Schwierigkeitsgrad, der dazu einlädt, die Scheibe dem größten Feind zur Hochzeit zu schenken. Dies lässt nur einen Schluss zu: Warum versucht man es nicht mal mit eigenen I-D-E-E-N, anstatt abgegriffene Konzepte bzw. in diesem Fall eine teure Lizenz sehr mager umzusetzen? „Virus: It is aware“ - oh ja, leider...

seliges Volk, wie Zombies oder überdimensional große Kakerlaken. Glücklicherweise habt ihr bereits zu Anfang mit zwei Pistolen und einem Taser eine relativ schlagkräftige „Verteidigungsausrüstung“, so dass ihr die genetischen Missbildungen sofort ins Fadenkreuz nehmen könnt. Die Rätsel bestehen zum Großteil aus Schalter-Finden und Schalter-Drücken. Als nicht ganz zeitgemäß ist die Technik zu charakterisieren. Die Polyongrafik präsentiert sich eher schlicht und wenig detailreich. Der Sound ist auf das Nötigste reduziert.



Defragmentiert: In ihre Einzelteile zerlegt, windet sich Joan im Todeskampf. Absicht oder ein böser Bug?

Test PlayStation

Hersteller: **Cryo**
 Vertrieb: **Cryo**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Cryo**
 Vergleichbar mit: **The Fifth Element (52%), Pax Corpus (13%)**
 Fakten: **25+ Levels, Dual Shock**

Erscheint: Juli

Grafik: 34 Sound: 28

Fun: 21



Freistof: Mario Basler hätte an dieser Szene eine Menge Spaß. Ein Mutant wird per Spannstoß an die Wand gekickt.

G-Police 2

PlayStation Shoot 'em Up Nach den erfolgreichen Helikopterschlachten in den Häuserschluchten der Kuppelstädte Callistos müssen nun kriminelle Syndikate in die Schranken verwiesen werden.

Die künstliche Biosphäre des Jupitermonds Callisto war bereits vor zwei Jahren Austragungsort bürgerkriegähnlicher Kämpfe zwischen Einheiten der G-Police und einem Kartell machthungriger Konzerne. Obwohl diese Auseinandersetzung zu Gunsten der G-Police entschieden werden konnte, hörten die Probleme der Kolonie damit nicht auf. In die allgemeine Verwirrung stießen nämlich kriminelle Syndikate mit dem Ziel, die geschwächte Verfassung der Gesetzeshüter auszunutzen und die Macht an sich zu reißen. Um die tapfere Truppe nicht gänzlich im Stich zu lassen, entsandten die Erdstreitkräfte ein kleines Kontin-

gent an Marines in die entfernten Regionen des Alls, deren Loyalität im Spielverlauf jedoch immer fragwürdiger wird. Stehen sie euch in den ersten Missionen gegen die Syndikatsstreitmacht noch zur Seite, offenbaren sie in späteren Einsätzen ihre wahren Ziele.

Spielablauf: Quer durch die Kuppelstädte gejagt

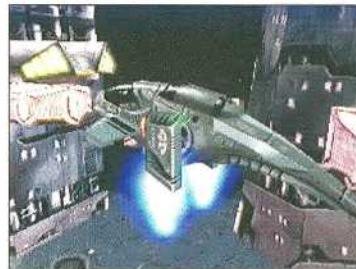
Nachdem ihr von einer wohl klingenden Frauenstimme in die Primär- und Sekundärziele eurer folgenden Mission eingeweiht worden seid, zeigt das anschließende Ausrüstungsmenü, welches Einsatzfahrzeug und welche Bewaffnung hierfür festgelegt sind. Im Laufe des Abenteuers kommt ihr in das Vergnügen, sowohl zwei Hubschraubertypen, nämlich den altbekannten Havoc sowie die modernere Venom, als auch drei grundverschiedene Vehikel zu besteigen. Der Rhino zum Beispiel, ein gepanzertes Einsatzfahrzeug mit eingebautem Turbo-Boost, erweist sich als schnelles, straßengebundenes Verfolgungsfahrzeug, während der Kampfpläuffer Raptor durch enorme Sprungkkräfte



Fliegende Festungen: Selbst in der Luft begegnen euch zum Teil sehr große Brocken, wie diese Wiederbewaffnungsstation der G-Police.



Chaos pur: Bei starkem Feindbeschuss geht die Übersicht in der Cockpit-Perspektive schon mal flöten.

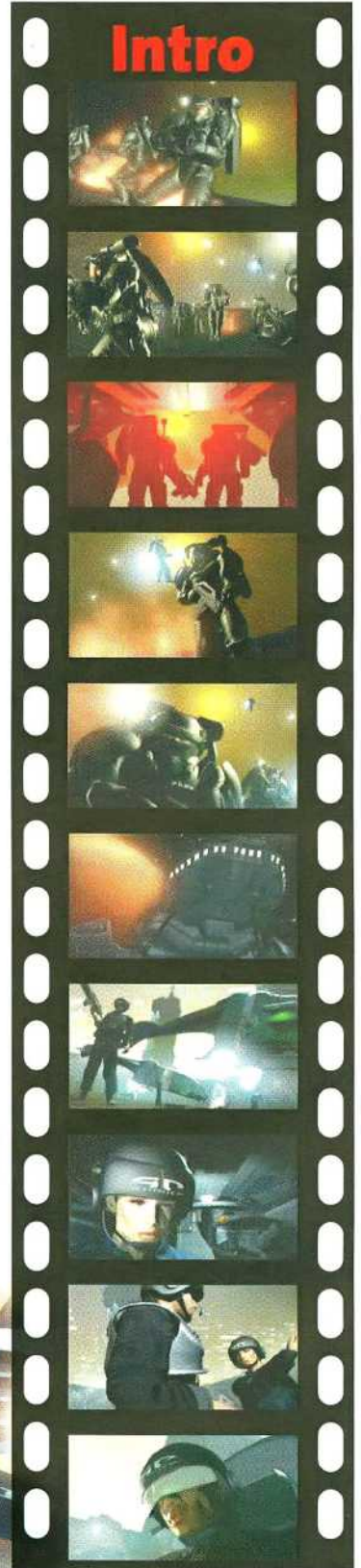


Altes Schlachtross: Zu dem aus dem Vorgänger bekannten Havoc gesellen sich gleich vier weitere Einsatzfahrzeuge.

auch äußerst geländetauglich in Erscheinung tritt und selbst gravierende Höhenunterschiede problemlos meistert. Nicht zu viel verraten möchte ich über das fünfte Fahrzeug, bei dem sich aber Taktik und Kampfverhalten wiederum etwas verändert darstellen. Vom Hauptquartier der G-Police startend, gilt es dann mit dem jeweiligen Gefährt unter der Anleitung der Funkzentrale die einzelnen Wegmarken abzuklappern. An



Gepanzertes Bodenfahrzeug: Der Rhino besitzt neben der Bordkanone ein Laserschütz, das automatisch die nächste Feindeinheit aufs Korn nimmt.



Wusstet ihr schon ...?
 ...dass ihr euch im Internet unter www.gpolice.com über alles Wissenswerte im G-Police-Universum informieren könnt?



So kann's gehen: Von einem Hacker in eine andere Kuppel gelockt, kommt ihr fast zu spät zum Haupttortor, dem Gefängnis.



Scannen leicht gemacht: Um einen Frachter zu durchleuchten, muss er lediglich einige Sekunden im Visier behalten werden.



Explosionen satt: Beste Chancen, einen Abschuss zu erzielen, hat man, wenn man die Syndikatjäger frontal angeht.



Einsatzbesprechung: Eine sanfte Frauenstimme verdeutlicht dem Piloten Sinn und Zweck seines Einsatzes.

jedem dieser Checkpoints trifft ihr entweder auf feindliche Konvois, eine Schar Syndikatjäger oder ihr müsst eine andersartige Aufgabe erfüllen, bevor ihr zum nächsten Punkt auf eurer Missionsroute fortfahren dürft. Zum größten Teil laufen die Missionen zwar nach dem Motto "Seek & Destroy" ab, jedoch haben sich die Jungs von Psygnosis bemüht, dieses Thema weitestgehend zu variieren und einige Überraschungsmomente einzubauen. So ist es oft nötig, Zielob-

jekte erst auf kriminelle Güter oder Geiseln hin zu scannen, bevor sie im Falle eines positiven Befunds aus dem Verkehr gezogen werden dürfen. Weiterhin passiert es, dass ihr durch ein kleines Ablenkungsmanöver in eine entfernte Kuppel gelockt werdet, während an einem anderen Ort die Hauptstraße bereits voll im Gange ist. Der Faktor Zeit spielt letztlich bei fast jedem Einsatz eine wichtige Rolle. Ebenso wenn es etwa darum geht, einen Angriff auf den wertvollen Sauerstoffvorrat in Person der Atmosphärenwandler der Kolonie zu vereiteln. Zu allem Übel trifft ihr in solch haarigen Situationen zum Teil nicht nur auf eine Bande von feindlichen Jägern, sondern bekommt es auch mit weit härteren Nüssen, den großen Kanonenbooten der Syndikate, zu tun, die nur in guter Teamarbeit mit euren Flügelmännern und verbündeten Geschwadern zu schlagen sind. Die Unterstützung eurer Kameraden lässt sich im Kampfgetümmel üb-

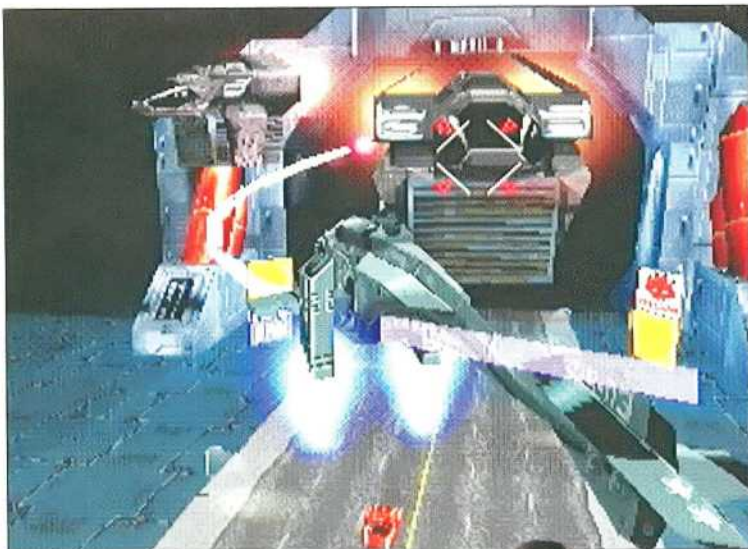
rigens wie Extra-Waffen mit der R1-Taste anwählen und durch die Keis-Taste aktivieren. Im Klartext heißt das: Gegner anvisieren, Flügelmänner auf diesen Feind ansetzen, um dann gleich den nächsten mit der Bordkanone zu beharken. Sinnlos verheizen sollte man seine Kollegen aber auch nicht, da deren Überleben oft ein sekundäres Missionsziel darstellt, was bei G-Police 2 eine wichtige Rolle spielt. Erfüllt man nämlich stets primäre sowie sekundäre Parameter des Einsatzes, werden Bonusspiele freigeschaltet, die stets Renncharakter vorzuweisen haben, zum Beispiel wenn ein Präzisionsflug mit dem Helikopter durch zahlreiche Ringformationen auf dem Plan steht.

Technik: Beschränkte Weitsicht gut kaschiert

Die Grafik-Engine von G-Police 2 deutet weit entfernt liegende Objekte als grüne Rasterlinien an, deren Innenleben erst mit Texturen gefüllt wird, sobald ein gewisser Mindestabstand unterschritten wird. Gleiches gilt übrigens auch für Feindobjekte, die bei zunehmender Entfernung zwar von der Zielerfassung markiert bleiben, für das Spielerauge jedoch im nächtlichen Dunkel verschwinden. Loben will ich die gut modellierten Explosionen und Effekte sowie die



Gegenverkehr: Besonders in den engen Tunnelschächten könnte unerfahrenen Piloten der zivile Verkehr zum Verhängnis werden.



An Alpha-Geschwader: „Scannen Sie erst alle drei Frachter dieses Transports auf illegale Waffen, bevor Sie das Feuer eröffnen!“



Sounduntermalung, zumal neben zahlreichen Begleitmelodien während der Einsätze auch eine authentische Großstadt-Geräuschkulisse geboten wird.



Mario: Es ist oft die Rede vom Duell zwischen Konsole und PC um den Rang als optimale Spielmaschine. Wie man auch immer dazu stehen mag, man muss objektiv anerkennen, dass bei diesem speziellen Typ des Shoot 'em Ups, sei es im Weltraum oder in der Luft, die PC-Besitzer eindeutig die besseren Titel geboten bekommen. Egal ob man hierfür das simulationsbetonte X-Wing Alliance oder das Action-Feuerwerk Wing Commander Prophecy zum Vergleich heranzieht, beide übertrumpfen G-Police 2 spielend. Und dabei beziehe ich mich nicht auf die technischen Unterschiede, die sich aufgrund unterschiedlicher Hardwarevoraussetzungen nicht vermeiden lassen, sondern vielmehr auf Aspekte wie abwechslungsreiches Missionsdesign, AI der Gegner und verbündeten Streitkräfte sowie eine dichte Atmosphäre. Damit wir uns nicht falsch verstehen: G-Police 2 ist alles andere als ein schlechtes Produkt, da es dem Action-Fan kampfbetonte Einsätze mit allerhand Waffensystemen und Gegnertypen bietet und einige Probleme des Vorgängers behoben worden. Jedoch lässt Psygnosis' Werk in den oben genannten Punkten noch stark zu wünschen übrig.

Test PlayStation

Hersteller: **The Wheelhaus**
 Vertrieb: **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **SCEE**
 Vergleichbar mit: **Colony Wars Vengeance (89%)**
 Fakten: **5 Einsatzfahrzeuge, 35+ Missionen, Dual Shock**
Erscheint: September

Grafik: 76 Sound: 78

Fun: 78





Chaos: Obwohl hier vier Wrestler voll zur Sache gehen, sorgt die automatische Kamera stets für einen guten Überblick.



Hinterrücks: Viele Halte- und Wurfkombinationen werden direkt im Rücken des Gegners angesetzt.



Bedrängnis: Gerät ein Wrestler in Gefahr, greift sein Tag-Team-Kollege von sich aus ein.

WWF Attitude

PlayStation Wrestling Die Acclaim Studios haben sich aufgemacht, das Meisterwerk WWF Warzone zu übertreffen.

Die World Wrestling Federation, kurz WWF genannt, wird erneut mit einer neuen Scheibe aus dem Hause Acclaim Studios (früher Iguana) beglückt. Nachdem die Liga schon mehrmals in digitaler Form vermarktet wurde, hat man es sich mit dem neuen WWF Attitude zum Ziel gesetzt, die PlayStation an den Rand der Leistungskapazität zu bringen. Und vergleicht man Attitude mit seinem direkten Vorgänger WWF Warzone, scheint wirklich das letzte Quentchen aus Sonys Schleuder herausgequetscht zu werden.

Spielablauf: Optionen und Einstellungen ohne Ende

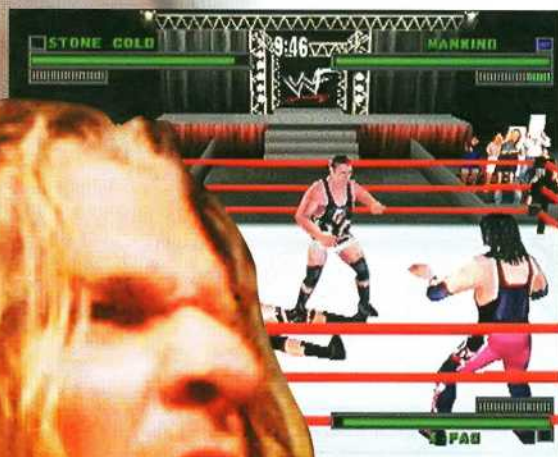
Schon beim Spielstart wird man förmlich von den dutzenden Modimöglichkeiten überrascht. Da WWF Attitude auch per Multitap zu viert gezockt werden kann, summieren sich die anfangs verfügbaren Einstellungsmöglichkeiten auf sage und schreibe 31! Diese reichen von simplen Wegen, einen der begehrten Meistergürtel zu ergattern, bis hin

zur Zusammenstellung eines abwechslungsreichen Schlagrepertoires, das nach eigenem Geschmack aus unterschiedlichen Modes zusammengewürfelt wird. Wem auf dem Weg zu Ruhm und Ehre die vorhandenen Wrestler zu langweilig erscheinen, der schaut erst einmal in den Bastel-Mode hinein. Hier kann man sich nach Lust und Laune seinen eigenen Wrestler zusammenschustern. Leider haben sich Acclaim Stu-



Zufallsgenerator: Per Random-Befehl kreiert WWF Attitude selbstständig Wrestler. Diese kann man nach Belieben zurechtbasteln.

dios in der uns vorliegenden Testversion nicht dazu hinreißen lassen, von Anfang an weibliche Wrestler zu integrieren, so dass man sich diese, wie gewohnt, erspielen muss. Allerdings sticht sofort eine Option ins Auge: Random. Mit dieser würfelt



War: Hier treten vier Wrestler gleichzeitig an und das Motto lautet: Jeder gegen jeden. Es empfiehlt sich anfangs etwas Zurückhaltung zu zeigen.



Tag-Team-Action: Geduldig warten eure Teamkollegen am Ringrand auf die Ablösung, um ihrerseits eingreifen zu dürfen.



Einstimmung: Der brachiale Vorspann zeigt, was in WWF Attitude angesagt ist. Action pur!



Handicap: Zwei gegen einen ist zwar nicht gerade fair, aber für einen WWF-Meister eine Herausforderung.



Verknottet: Jeder Wrestler setzt seine typischen Griffe ein. Dr. Death zeigt hier wahre Urgewalt, um den Gegner zu schwächen.

WINNER	PLAYER 1	PLAYER 2
WINNER		
MATCH LENGTH	0:50	
SPECIAL ATTACKS	19%	28%
BEHIND ATTACKS	19%	
AERIAL ATTACKS	19%	
GROUND ATTACKS	19%	
GRAPPLE MOVES	43%	72%
READY MOVES		

Statistiken: Nach jedem Fight erhaltet ihr genaueste Information über den Kampfverlauf.

das Game selbst einen Wrestler zusammen. Es ist dann euch überlassen, ob ihr diesen weiter konfigurieren wollt oder ob das Modell gleich direkt ins Geschehen geschickt wird. Auch hier haben Acclaim Studios wieder ganze Arbeit geleistet. Es gibt derzeit kein Spiel aus der Sparte Wrestling, das eine solch hohe Befehlstreue der Moves aufweist. Klar müssen die Moves erst einmal erlernt werden, aber immerhin bietet die jederzeit aufrufbare Move-Liste stets den totalen Überblick. Nicht nur dass sie einfach

Mario: WWF Attitude ist im Prinzip die konsequente Fortsetzung zu WWF Warzone. Neben der Wrestleranzahl und der Modivielkeit wurde die Möglichkeit, sich einen eigenen Wrestler zu erstellen, enorm verfeinert. Und das mit Erfolg! Zwar sind Nebensächlichkeiten, wie beispielsweise Einzug der Wrestler, nicht gerade das Gelbe vom Ei, aber das Wichtigste ist hervorragend gelungen: die Steuerung! Bisher konnte nur WWF Warzone eine derart hohe Befehlstreue und Move-Vielkeit aufweisen, die ein jedes Match zum Live-Act machen. Ferner ist die Charakteristik ungeheuer fein ausgefallen. Jeder Wrestler bringt seine individuelle Art und Weise mit in den Ring, und das quittieren wir mit dem Schlussfazit: Klasse!



Kräfte messen: Sehr realistisch loten sich der Undertaker und Goldust hier aus.

Wurfkombinationen nennt, sie zeigt auch ständig Aktionsmöglichkeiten an, die gerade im Moment des Kampfes aus der aktuellen Situation heraus eingesetzt werden können. So stehen neben simplen Schlägen und Tritten alle möglichen spektakulären Aktionen parat, die euer jeweiliger Wrestler drauf hat. In WWF Attitude wird ungeheuer Wert darauf gelegt, dass ein möglichst realistischer Fight stattfindet. Die digitalisierten Superstars treten nahezu realitätsstreu und charakteristisch auf. Ein Undertaker bricht also nicht gleich zusammen, wenn er von einem wesentlich kleineren Gegner attackiert wird. Im Gegenteil, er schlägt seinerseits mit brachialen Moves, wie einem Tombstone, oder mit seinen gefürchteten Handschlägen zurück. Dass selbstverständlich jeder Wrestler mit seiner eigenen



Bodyslam: Selbst solche Aktionen gehen mit ein wenig Übung leicht von der Hand.

Eintrittsmusik in den Ring einmarschiert, ist Ehrensache. Um dem Titel den letzten Schliff zu verpassen, lässt jeder Fighter vor dem Kampfbeginn noch einmal einen seiner markanten Sprüche ab, damit die richtige Stimmung entsteht.

Technik: In jeder Hinsicht perfekt

Was WWF Attitude dem Spieler bietet, wird erst auf den zweiten Blick offensichtlich. Beobachtet man die vorgegebenen Wrestler der World Wrestling Federation, wie sie im Ring agieren, merkt man, dass

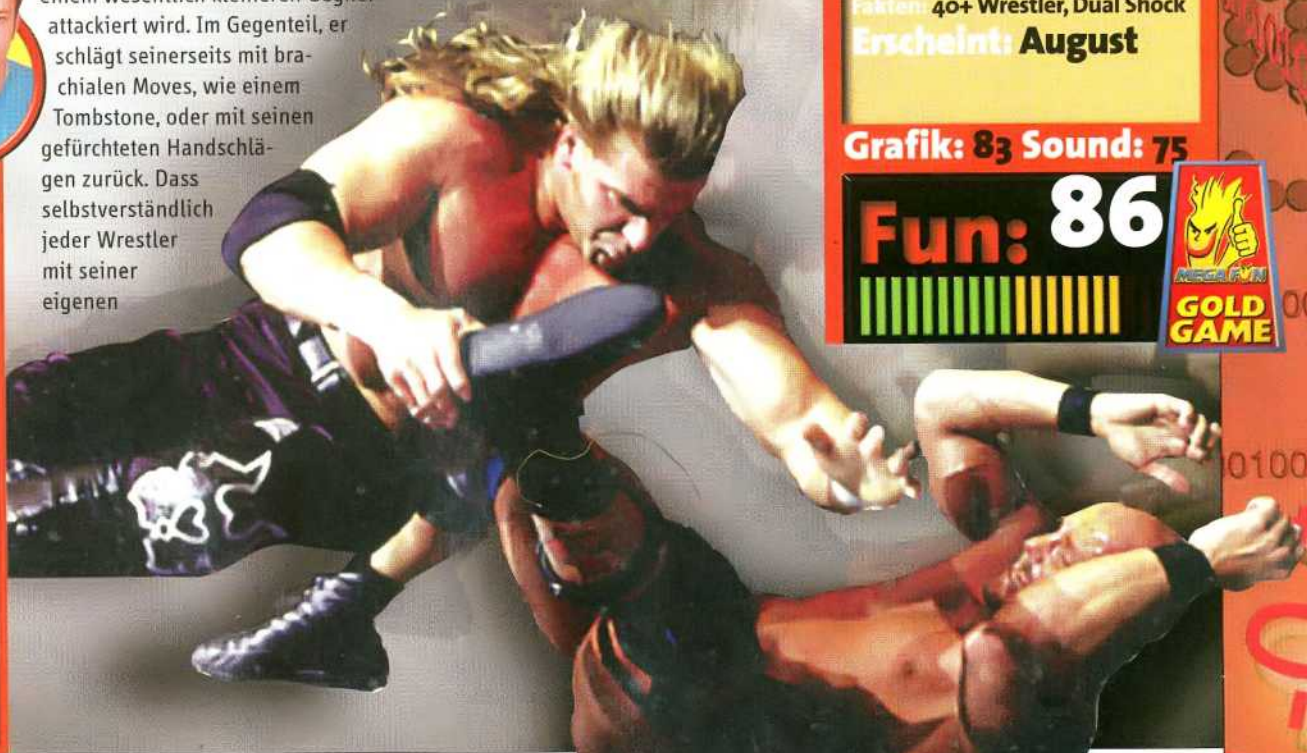
Acclaim Studios schwerste Feldarbeit geleistet haben. In perfekter Weise bewegen sich die Akteure durch den Ring und zeigen ihre Aktionen, wie sie sonst nur im Fernsehen zu sehen sind. Das Spiel lädt förmlich dazu ein, den Demo-Mode endlos laufen zu lassen, um das Geschehen in sich aufzunehmen. Zwar wurde dem Publikum und den Einmärschen nicht gerade grafische Edelkost spendiert, aber der Fight selbst wird mit ungeheuer hohem Standard absolviert.

Test PlayStation

Hersteller: **Acclaim Studios**
 Vertriebs: **Acclaim**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Acclaim**
 Vergleichbar mit: **WWF Warzone (84%)**
 Fakten: **40+ Wrestler, Dual Shock**
 Erscheint: **August**

Grafik: 83 Sound: 75

Fun: 86





3D-Stil: Wer sich für die 3D-Varianten entscheidet, wird mit einem durchschnittlichen Klopper konfrontiert.



Georg: Leider können die zahlreichen Möglichkeiten von Flying Dragon das Game nicht aus der Grauzone des Mittelmaßes herausbringen. Die Gründe sind zahlreich: Eine träge Steuerung sorgt genauso wie die durchschnitt-

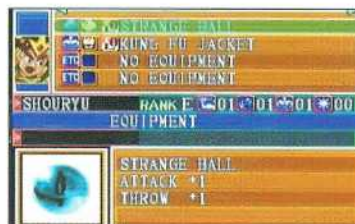
liche Grafik bzw. Soundkulisse und das Fehlen einer Adrenalin fördernden Beat-'em-Up-Stimmung für wenig Euphorie. Es fehlt einfach an einer ausgereiften Programmierung, die vor allem dem Gameplay des 3D-Modus Leben à la Tekken einhaucht.

Flying Dragon

Nintendo 64 Beat 'em Up Für Nintendos Flaggschiff bietet Interplay einen wahren Genre-Cocktail in puncto Prügelei.

Sehr gute Prügelispiele sind auf dem N64 so rar gesät wie Regentage in der Sahara. Flying Dragon geht neue Wege und bringt euch zwei unterschiedliche Spielmodi in einem, die über 20 verschiedene Kämpfer zu bieten haben. Zum einen gibt es den klassischen 2D-Stil. Hier kämpfen knuddelig wirkende Kombatanten mit den klassischen Supermoves à la Street Fighter gegeneinander. Zum anderen steht eine realistisch anmutende

Kämpferriege zur Verfügung, die sich in 3D-Arenen die Knochen bricht. Im zweidimensionalen Mode fallen der Sidestep und einige Grifftechniken weg, dafür gibt es hier ein interessantes RPG-Feature. Dieses erlaubt es euch, in jedem Kampf Erfahrungspunkte zu sammeln, Gegenstände (rund 200 Stück) zu finden und neue Kampfvarianten zu entdecken. Erfahrungspunkte verbessern zum Beispiel eure Techniken und Schlagkraft. Aus-



rüstung hingegen steigert die Schadenshöhe bzw. eure Defensiveigenschaften. Anfänger werden in einem Trainingsmodus bestens auf den virtuellen Schlagabtausch in den bekannten Spielmodi vorbereitet und dürfen sich dank einer überaus nützlichen Option auch die Schwachstellen ihrer Gegner anzeigen lassen.



Old School: Im klassischen Street-Fighter-Stil mit 3D-Optik präsentiert sich eine Prügelvariante von Flying Dragon.

Waffenarsenal: Bis zu vier unterschiedliche Ausrüstungsgegenstände können die Kämpfer auf einmal tragen und so ihre Fähigkeiten verbessern.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Culture Brain**
 Vertrieb: **Virgin**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Interplay**
 Vergleichbar mit: **Mace the Dark**
 Age (81%)
 Fakten: **20+ Kämpfer, Rumble-Pak**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **63** Sound: **49**

Fun: **50**

Milo's Astro Lanes

Nintendo 64 Bowling Wolltet ihr schon immer mal eine Partie auf der Zunge eines Aliens bowlen?

Exotische Sportarten wurden stets mit geringem Erfolg für die eine oder andere Konsole umgesetzt, da es zu selten gelingt, die Faszination und die Spielfreude des Originals einzufangen. Unter dem Label der neu gegründeten Softwareschmiede Crave Entertainment erscheint deshalb mit Milo's Astro Lanes ein Spiel, bei dem die Grundthematik des Bowlings durch ein cartoonhaftes Alien-Flair stark abgewandelt wurde und das folglich dem Titel Fun-Bowler

am ehesten gerecht wird. So wählt der Spieler nicht nur einen von sechs größtenteils außerirdischen Akteuren, sondern findet sich mit entsprechendem Schuhwerk auch auf Bowlingbahnen wieder, die auf der Erde wohl ihresgleichen suchen. Der Haken dabei ist, dass auf der Oberfläche der Venus oder im Inneren eines Warp-Tunnels störende Ereignisse, wie ein Meteoriten-Hagel oder angreifende UFOs, unvermeidbar sind und den geglaubten Strike schon



Mario: Die Jungs von Crave sind zwar Neulinge im Geschäft, dennoch kann man bei der Beurteilung ihres ersten Werkes wohl nicht Gnade vor Recht ergehen lassen. Objektiv betrachtet, handelt es sich bei Milo's Astro Lanes schlicht um eine Bowlingsimulation im Alien-Outfit, die weder außergewöhnlich abwechslungsreich gestal-

tet, noch vom Simulationsaspekt anspruchsvoll genug ist, um auf lange Sicht zu begeistern. Die Idee der Power-ups und Gegen-Power-ups ist zwar reizvoll, aber mit lediglich acht Waffensystemen sehr schnell ausgelutscht. Oder anders ausgedrückt: Jeder, der sich dieses anfangs sicherlich lustige Modul für 100 Mark anschafft, beißt sich spätestens nach vier Tagen kräftig ins eigene Hinterteil.

mal in eine Niete verwandeln. Ferner bietet das Reglement die Möglichkeit, im Prinzip zufällig verteilte Power-ups zur Unterstützung seines eigenen Wurfs oder als Sabotageakt eines Mitstreiters einzusetzen. Legt euch euer Kontrahent zum Beispiel eine Bombe auf die Bahn, solltet ihr mit dem Einsatz der Kugel-Klone antworten, wodurch sich plötzlich drei Bowlingkugeln auf dem Weg zu den Pins befinden und bestenfalls eine davon eliminiert wird.



Grundstellung: Mittels der C-Buttons positioniert ihr euren Bowler, während der Controlstick die Wurfstärke und den Drall festlegt.



Jubelszene: Je nach zuletzt erzielter Punktezahl vollführen die Charaktere unterschiedliche Posen.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Crave Entertainment**
 Vertrieb: **Interplay**
 Spieleranzahl: **1-4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Interplay**
 Vergleichbar mit: -
 Fakten: **3 Ligen, 5 Bahnen, Rumble-Pak**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **31** Sound: **46**

Fun: **22**

Bomberman Fantasy Race

PlayStation Fun-Racer Als Fun-Racer-Variante kommen die kultigen Bombenleger leider einem Blindgänger gleich.

Wie sind uns die kleinen Sprengstoffexperten aus dem Hause Hudson doch ans Herz gewachsen. So sehr, dass mich unser Tipps-und-Tricks-Experte Gunther während meiner Fantasy-Race-Testphase mal kurz beiseite nahm und mit ernster Stimme knurrte: "Denk dran, Bomberman-Titel haben immer einen

Extra-Bonus." Bei dem vorliegenden Produkt handelt es sich zwar um einen Fun-Racer-Ableger, dennoch sind die Einflüsse des Ur-Spiels deutlich zu erkennen. Auf ulkigen Reitern streiten sich sechs Charaktere der Kultreihe um die Poleposition und traktieren einander dabei durch allerlei Sprengstoffeinsatz. Neben



Turbo-Boost: Bei geschickt geworfenen Bomben kann die Druckwelle zur Beschleunigung verwendet werden.



Mario: Sorry Hudson, aber Fantasy Race löst bei mir das gleiche Gefühl aus wie ein Sylvester-Knaller, der nicht explodiert. Mal ganz abgesehen von der schwachen technischen Umsetzung (kantige Spielfiguren, Lens-Flare-Effekte, die diesen Namen nicht verdienen, nervige

Sounduntermalung), setzt BFS auch in spielerischer Hinsicht wenig Akzente. Der kleine Streckenumfang wirkt sich vielleicht nur beim Einzspieler-Modus aus, die schwammige Steuerung der Reittiere und ein stellenweise unüberlegtes Streckendesign minimieren hingegen auch den Mehrspieler-Spaß.

dem Abwurf von Standardbombschen, wobei die Wurfweite und Richtung beeinflusst werden können, stehen auch zahlreiche Bonuswaffen zur Verfügung, welche zum größten Teil auf der Strecke eingesammelt oder vom erspielten Preisgeld in einem Shop erstanden werden dürfen. Apropos Preisgeld, der schnöde Mammon regiert auch das Bomberman-Universum und ohne das nötige Bargeld stehen dem Spieler weder alle Rennstrecken noch die schnellsten Reittiere zur Auswahl.



Lens-Flare-Effekte: Technisch zeigt sich Bomberman Fantasy Race leider von einer schlechten Seite.

Test PlayStation

Hersteller: **Hudson Soft**
 Vertrieb: **Virgin Interactive**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Virgin Interactive**
 Vergleichbar mit: **Chocobo Racing (68%)**
 Fakten: **7 Strecken, Dual Shock**
 Erscheint: **k. A.**

Grafik: 28 Sound: 25

Fun: 18

Bomberman

PlayStation Denkspiel Schlägt mit Bomberman den ganzen fiesen Monstern ein bombastisches Schnippchen.

Hudsons Kultfigur Bomberman hat es erneut zu einem neuen Spiel gebracht. Nachdem wir in Bomberman World schon mit dem kleinen, frechen, explosiven Kerlchen tüchtig knobeln und aufräumen durften, legt Virgin einen Nachfolger in Deutschland auf. Im Gegensatz zu Bomberman World versuchte man sich alter Tugenden zu besinnen und spendierte dem Kleinen

die klassische, zwar unspektuläre, aber ungeheuer effektive Draufsichtsperspektive. In gewohnter Weise säubert ihr ein schachbrettartiges Feld von allerlei Monstern und Widrigkeiten mit gezieltem Bombeneinsatz. Als Ziel einer jeden Runde gilt es hierbei, neu erworbene Fähigkeiten (Zeitbomben, stärkere Sprengkraft, Schnelligkeit, etc.) so einzusetzen, dass das knapp



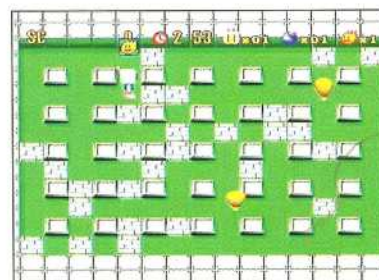
Georg: Wo ist mein gutes altes Saturn Bomberman geblieben? Anstatt der PlayStation endlich einmal ein gelungenes Bomberman zu spendieren, wurden lediglich ein paar langweilige Levels zusammengewürfelt, die mich nicht vom Hocker reißen. Triste Grafik und liebloses Leveldesign. Zusätzlich sind wichtige Power-ups und Goodies derart rar ge-

sät, dass man beim vorzeitigen Ableben und dem damit verbundenen powerlosen Wiedereintritt schon ein wenig weinen könnte. Lediglich der gelungene Multiplayer-Modus bildet eine Ausnahme, der durch hervorragendes Leveldesign besticht und mich ein klein wenig versöhnlich stimmt. Warum wurde das ganze Spiel nicht aus solchen wirklich gelungenen Levels aufgebaut? Fazit: Durchwachsen.

bemessene Zeitlimit überwunden wird. Neben den regulären 50 Levels wurden dem Spiel einige wirklich gelungene Multiplayer-Arenen spendiert, in denen ihr zu fünf (vorausgesetzt ihr habt einen Multitap parat) nach Herzenslaune bombardieren dürft bis zum Abwinken. Als Dreingabe für Fans alter klassischer Games ist zusätzlich ein Modus eingefügt, der grafisch an die guten alten Tage aus den Anfängen der Videospiegelgeschichte erinnert.



Reingefallen: Auch nachdem ihr ausgeschieden seid, machen die CPU-gesteuerten Gegner fleißig weiter.



Goodies: Durch verschiedene Power-ups schöpft Bomberman neue Kraft.

Test PlayStation

Hersteller: **Hudson Soft**
 Vertrieb: **Virgin Interactive**
 Spieleranzahl: **1-5**
 Geeignet für: **Anfänger**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Virgin Interactive**
 Vergleichbar mit: **Bomberman**
 Fakten: **50+ Levels, Dual Shock**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 50 Sound: 50

Fun: 70



Kleiner Dieb: Als Strafe muss der Junge eine kleine Stadtführung veranstalten.



Willkommen in der Import-Zone!

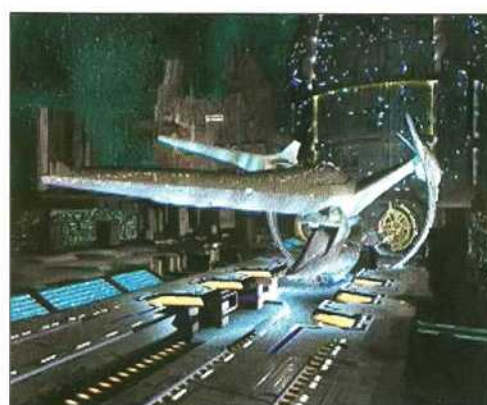
Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Einsendeschluss ist der 31.08.99. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Kidnapping: Eine Gruppe von Banditen entführte die Kinder eines Dorfes, um an den Schatz des Ältesten heranzukommen.



Missglückte Trauung: Der arme Alen ist von einem Dämon besessen und bildet sich ein, Rena zur Heirat zwingen zu können.



Von der Zukunft in die Vergangenheit: Claudes Raumschiff startet in die mysteriöse Welt.

Star Ocean The Second Story

PlayStation Rollenspiel Neues Rollenspielfutter aus Amerika lässt das Sommerloch nicht ganz so trocken erscheinen.

Kennt ihr noch das Star Ocean für das Super Nintendo? Bei der uns vorliegenden US-Version handelt es sich um den PlayStation-Nachfolger. Ihr spielt nun eine Geschichte um Claude Kenni, den Sohn des legendären Helden Ronixis. Aber der 19-jährige hat keinen Elan, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten, und macht nur ihm zuliebe eine Laufbahn an der Akademie der Earth Federation Army. Bei einem Einsatz auf einem unbekanntem Planeten verspricht es ihn auf die Fantasy-Welt Expel, auf der ein böses Unheil regiert.

Spielablauf: Rollenspiel vom Feinsten

Ihr habt die Wahl, die Geschichte entweder aus den Augen von Claude oder einem 17-jährigen Mädchens namens Rena Lanford zu betrachten. Rena ist die erste, der Claude auf dem fremden Planeten begegnet. Gemeinsam machen sie sich auf die Suche nach einem Gegenstand, der Sorcery Globe genannt wird und die Wurzel allen Übels zu sein scheint. Der Spielablauf ist typisch Rollenspiel: Neben der großen Quest erwarten euch noch viele kleine Aufgaben, bei denen es euch oftmals freigestellt ist,

ob ihr sie löst. In den zahlreichen Dungeons schauen in regelmäßigen Abständen Monster vorbei, die euren Helden an den Kragen wollen. Von der anwachsenden Party, in der bis zu vier Charaktere aktiv sind, könnt ihr immer nur mit Claude oder Rena kämpfen - je nach eurer Wahl zu Beginn. Die anderen agieren selbstständig, jedoch ist ihre Taktik per Menü beeinflussbar. Auch an anderer Stelle flossen ein paar originelle Ideen ein. So gibt es Specialties. Hinter diesem Begriff verbergen sich Zaubersprüche für die Magier, bei den Kämpfertypen sind damit die Spezialangriffe gemeint. Zusätzlich kann jeder Charakter noch Skills lernen. Ein paar hat er von Anfang an, ein paar sind in einem Gildehaus zu kaufen. So kann jeder Kochen lernen oder verschiedene Kampftechniken, zum Beispiel das Blocken.

Technik: Sprites auf Rendergrafiken

In Sachen Technik hat sich Entwickler tri-Ace viel Mühe gegeben. Final-Fantasy-VII-gleiche Hintergrundgrafiken werden von hübschen Sprite-Figuren bevölkert. Hinzu kommen noch fantastische Zwischensequenzen, die eindrucksvoll die Story erläutern. Einzig die Steuerung ist aufgrund der Vollbelegung des Pads etwas gewöhnungsbedürftig.



René: Ich muss neidlos anerkennen, dass mit der Second Story von Star Ocean ein sehr würdiger Nachfolger des Klassikers gelungen ist. Mit gut und gerne 40 Stunden Spielspaß und hohem Anspruch sorgt der Titel für andauernde Motivation. Auf technischem Niveau macht es, abgesehen von den Sprite-Figuren, sogar FFVII Konkurrenz. Für RPG-Freaks wird Star Ocean wohl das Highlight des diesjährigen Sommerlochs werden. Top!



Ihr habt die Wahl: Wollt ihr die Story aus den Augen Claudes oder Renas betrachten?



Selbst ist der Held: Ihr steuert im Kampf nur euren eigenen Charakter, den Rest der Party verwaltet die CPU.



Wohin des Weges? Auf der 3D-Weltkarte wandert ihr zwischen den Ortschaften umher.



Fantastische Zwischensequenzen: Eine gigantische Flutwelle wird in Kürze eine komplette Stadt hinfortspülen.



Immer schneller



Neu



**nur
3,90**

Alle 14 Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

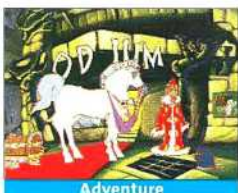
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

BEST OF MEGA FUN



Rennspiel

- Gran Turismo**
Sony 6/98 5.70Fun 94%
- V-Rally 2**
Infogrames 8/99 5.32Fun 93%
- Ridge Racer Type 4**
Namco 4/99 5.44Fun 90%
- Driver**
Reflections 7/99 5.72Fun 89%
- C3 Racing**
Eutechmyx 1/99 5.102Fun 89%
- Test Drive 5**
Accolade 12/98 5.96Fun 88%
- Need for Speed IV**
EA 6/99 5.70Fun 87%
- TOCA 2**
Codemasters 12/98 5.100Fun 87%
- WipEout 2097**
Psygnosis 11/96 5.60Fun 87%
- Total Drivin'**
Eutechmyx 12/97 5.104Fun 86%



Adventure

- Discworld 2**
Psygnosis 12/97 5.103Fun 84%
- Discworld**
Psygnosis 2/96 5.74Fun 84%
- Baphomets Fluch 2**
Revolut./Virgin 12/97 5.102 Fun 82%
- Baphomets Fluch**
Revolut./Sony 11/96 5.62 Fun 80%
- Riven the Sequel to Myst**
Cyan/Acclaim 3/98 5.69Fun 78%
- Blazing Dragons**
BMG Int./10/96 5.42Fun 77%
- Myst**
Sunsoft 10/96 5.75Fun 73%
- Blood Omen Legacy of Kain**
Crystal Dynamics 1/97 5.70 Fun 69%
- Atlantis**
Cryo 3/99 5.68Fun 67%
- Diver's Dream**
Konami 7/99 5.87Fun 55%



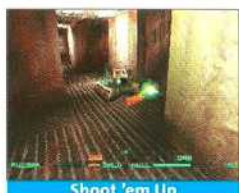
Action-Adventure

- Metal Gear Solid**
Konami 3/99 5.58Fun 94%
- Legacy of Kain: Soul Reaver**
Crystal Dynamics 08/99 5.60 Fun 93%
- Silent Hill**
Konami 9/99 5.44Fun 89%
- Tomb Raider III**
Core Design 1/99 5.52Fun 89%
- Indiziertes Spiel 2**
Capcom 5/98 5.102Fun 89%
- Oddworld Abe's Oddysee**
GT Interactive 9/97 5.39 Fun 88%
- Oddworld Abe's Exoddus**
Oddworld Int. 11/98 5.92 Fun 88%
- Tomb Raider II**
Core Design 12/97 5.52 Fun 87%
- Resident Evil Director's Cut**
Capcom 12/97 5.100 Fun 87%
- Resident Evil 1**
Capcom 6/96 5.38Fun 85%



Geschicklichkeit/Denkspiel

- Bomberman World**
Hudson Soft 5/98 5.108Fun 83%
- Kula World**
Game Design/Sony 6/98 5.83 Fun 83%
- The Lost Vikings 2**
Interplay 4/97 5.36Fun 83%
- Swing!**
Software 2000 4/99 5.61 Fun 80%
- Devil Dice**
Shift 1/99 5.106Fun 76%
- Overboard**
Psygnosis 11/97 5.73Fun 75%
- Kurushi**
Sony 11/97 5.73Fun 75%
- Blast Chamber**
ATD 2/97 5.72Fun 73%
- Bust-A-Move 4**
Taito 2/99 5.68Fun 73%
- Shanghai True Valor**
Sunsoft 4/99 5.61Fun 720%



Shoot 'em Up

- Forsaken**
Probe/Acclaim 5/98 5.38Fun 90%
- Colony Wars: Vengeance**
Psygnosis 1/99 5.92Fun 89%
- R-Types**
Irem 12/98 5.87Fun 86%
- Colony Wars**
Psygnosis 12/97 5.56Fun 85%
- Omega Boost**
SCED 08/99 5.64Fun 84%
- Ace Combat 2**
Namco 12/97 5.107Fun 84%
- Elemental Gearbolt**
Working Design 11/98 5.86 Fun 84%
- Wing Commander 3**
Electronic Arts 4/96 5.81 Fun 83%
- Future Cop**
Electronic Arts 11/98 5.82 Fun 82%
- Wing Commander 4**
Electronic Arts 7/97 5.60 Fun 82%



Rollenspiel

- Final Fantasy VII**
Squaresoft 12/97 5.90Fun 95%
- Parasite Eve**
Squaresoft 11/98 5.96Fun 89%
- Breath of Fire III**
Capcom/Infogrames 8/98 5.76 Fun 88%
- Wild Arms**
Sony 3/99 5.66Fun 88%
- Diablo**
Blizzard/EA 5/98 5.41Fun 85%
- Tactics Ogre**
Atlus 7/98 5.88Fun 84%
- Suikoden**
Konami 2/97 5.40Fun 83%
- Xenogears**
Squaresoft 1/99 5.108Fun 83%
- Devil's Deception**
Tecmo 3/97 5.80Fun 78%
- The Granstream Saga**
THQ 3/99 5.64Fun 78%



Golf

- Everybody's Golf**
SCEE/Camelot 7/98 5.78Fun 87%
- Tiger Woods**
Electronic Arts 4/99 5.55 Fun 79%
- Actua Golf 3**
Gremlin 1/99 5.47Fun 76%
- PGA Tour '98**
Electronic Arts 1/98 5.99 Fun 75%
- Actua Golf 2**
Gremlin 12/97 5.102 Fun 73%
- PGA Tour 97**
Electronic Arts 12/96 5.69 Fun 71%
- Pro 18: World Tour Golf**
Psygnosis 3/99 5.67Fun 71%
- Actua Golf**
Gremlin 3/96 5.71Fun 61%
- Konami Open Golf**
Konami 7/96 5.62Fun 57%
- Virtual Golf**
Core Design 9/96 5.65Fun 53%



Jump & Run

- Crash Bandicoot: Warped**
Naughty Dog 1/99 5.76Fun 89%
- Gex: Deep Cover Gecko**
Crystal Dynamics 5/99 5.70 Fun 89%
- Gex 3D**
Crystal Dynamics 5/98 5.101 Fun 88%
- MediEvil**
SCEE/Millennium 10/98 5.80 Fun 88%
- Ape Escape**
SCED 08/99 5.72Fun 85%
- Crash Bandicoot 2**
Sony 12/97 5.84Fun 85%
- Heart of Darkness**
Amazing Studios 8/98 5.72 Fun 85%
- Spyro the Dragon**
Isomniac Games 11/98 5.66 Fun 85%
- Croc 2: The Kingdom of Gobbos**
Argonaut/EA 9/99 5.54 Fun 83%
- Wild 9**
Shiny/Acclaim 10/98 5.78 Fun 83%



Boxen

- Box Champions**
Electronic Arts 2/99 5.66 Fun 76%
- Victory Boxing 2**
JVC 1/99 5.63Fun 70%
- Victory Boxing '97**
JVC 2/97 5.63Fun 64%
- Boxer's Road**
New 11/95 5.83Fun 56%



Snowboard

- Cool Boarders 3**
989 Studios 12/98 5.88Fun 80%
- Snow Racer 98**
Infogrames 5/98 5.109 Fun 76%
- Extreme Snowbreak**
Microids 4/98 5.76Fun 72%
- X-Games Pro Boarder**
Radical Ent. 2/99 5.68 Fun 72%
- Cool Boarders 2**
UEP-Systems 2/98 5.70 Fun 71%
- Cool Boarders**
UEP-System 2/97 5.65 Fun 62%
- Chill**
Eidos Interactive 6/98 5.84 Fun 38%



Ego-Shooter

- Indiziertes Spiel**
Lobotomy Softw. 4/97 5.67 Fun 84%
- Lifeforce Tenka**
Psygnosis 5/97 5.64 Fun 81%
- Alien Trilogy**
Acclaim 3/96 5.40 Fun 75%
- Hexen**
Raven Software 4/97 5.40 Fun 60%



Simulation

- Theme Park**
Bullfrog 1/96 5.72Fun 83%
- Theme Hospital**
Bullfrog/EA 4/98 5.74 Fun 76%
- A-Train**
Maxis 5/96 5.76Fun 76%
- A-Train IV Evolution Global**
Maxis 8/96 5.64Fun 76%
- Constructor**
System 3/Acclaim 11/98 5.90 Fun 75%



Fußball

- FIFA '99**
Electronic Arts 1/99 5.48 Fun 89%
- Frankreich '98: Die Fußball.**
Electronic Arts 6/98 5.73 Fun 88%
- FIFA '98: Die WM-Quali.**
Electronic Arts 1/98 5.84 Fun 87%
- Int. Superstar Soccer Pro '98**
Konami 10/98 5.73 Fun 87%
- Int. Superstar Soccer Pro**
Konami 7/97 5.62 Fun 83%
- Actua Soccer 2**
Gremlin/Sunsoft 2/98 5.74 Fun 82%
- Int. Superstar Soccer Deluxe**
Konami 1/97 5.42 Fun 82%
- Libero Grande**
Namco 12/98 5.78 Fun 81%
- Olympic Soccer**
Centregold 8/96 5.62 Fun 80%
- FIFA Soccer '96**
Electronic Arts 1/96 5.83 Fun 54%



Basketball

- NBA Live '99**
Electronic Arts 1/99 5.66 Fun 88%
- NBA Pro '98**
Konami 5/98 5.116 Fun 85%
- NBA Fastbreak**
GT Interactive 4/98 5.70 Fun 85%
- NBA Live '98**
Electronic Arts 1/98 5.92 Fun 83%
- NBA In the Zone 2**
Konami 2/97 5.36 Fun 75%
- Total NBA '96**
Sony 3/96 5.68 Fun 60%
- In the Zone**
Konami 2/96 5.72 Fun 55%
- NBA Jam T.E.**
Acclaim 11/95 5.89 Fun 54%
- NBA Live '96**
Electronic Arts 5/96 5.38 Fun 51%
- Slam 'n' Jam '96**
Crystal Dynamics 7/96 5.42 Fun 48%



Flipper

- Pro Pinball Big Race USA**
Empire 3/99 5.67 Fun 66%
- Tilt**
Virgin 3/97 5.78 Fun 65%
- Timeshock**
Another Cunning 3/98 5.64 Fun 64%
- Pro Pinball - The Web**
Empire 8/96 5.65 Fun 61%
- Full Tilt Battle Pinball**
Empire 9/97 5.66 Fun 61%
- True Pinball**
Digital Illus. 5/96 5.70 Fun 60%
- Extreme Pinball**
Electronic Arts 6/96 5.66 Fun 59%



Beat 'em Up

- Tekken 3**
Namco 9/98 5.90 Fun 90%
- Dead or Alive**
Tecmo 7/98 5.42 Fun 86%
- Street Fighter EX Plus Alpha**
Capcom 11/97 5.70 Fun 85%
- Bloody Roar**
Hudson/Virgin 1/98 5.88 Fun 85%
- Soul Blade**
Namco 3/97 5.74 Fun 85%
- Tekken 2**
Namco 10/96 5.38 Fun 85%
- Bushido Blade 2**
Square 1/99 5.109 Fun 84%
- Bloody Roar 2**
Virgin 5/99 5.76 Fun 82%
- Star Gladiator**
Capcom 12/96 5.78 Fun 82%
- Rival Schools**
Capcom 1/98 5.46 Fun 80%



Tennis

- Sampras Extreme Tennis**
Codemasters 8/96 5.42 Fun 74%
- Anna Kournikova S. C. Tennis**
Namco 7/99 5.86 Fun 74%
- Smash Court Tennis**
Namco 11/96 5.70 Fun 73%
- All Star Tennis**
Ubi Soft 11/98 5.79 Fun 67%
- V-Tennis 2**
Tonkin House 4/97 5.66 Fun 59%
- Hyper Final Match Tennis**
Human Ent. 5/96 5.79 Fun 59%
- Tennis Arena**
Ubi Soft 12/97 5.121 Fun 58%
- Davis Cup Tennis**
Telstar 11/96 5.59 Fun 55%
- V-Tennis**
Tonkin House 11/95 5.88 Fun 48%
- Power Serve**
Ocean 11/95 5.88 Fun 41%



Jump & Shoot

- Apocalypse**
Neversoft 12/98 S.82Fun 85%
- One**
ASC/Visual C. 2/98 S.76Fun 82%
- Mega Man 8**
Capcom 4/98 S.84Fun 81%
- Small Soldiers**
Dreamworks 1/99 S.64Fun 72%
- Blasto**
SCEE 7/98 S.44Fun 71%
- Assault**
Telstar/Konami 10/98 S.75 ..Fun 70%
- Spot goes to Hollywood**
Virgin/Burst 1/97 S.62Fun 61%
- Mega Man X3**
Capcom 9/97 S.66Fun 60%
- Agent Armstrong**
Virgin 8/97 S.66Fun 54%
- Rabbit Reload**
Sony 9/95 S.78Fun 52%



Wrestling

- WWF Attitude**
Acclaim 9/99 S.64Fun 86%
- WWF Warzone**
Acclaim 9/98 S.95Fun 84%
- WWF Wrestlemania**
Acclaim 12/95 S.41Fun 75%
- WCW Nitro**
THQ 7/98 S.68Fun 75%
- WCW Thunder**
THQ 3/99 S.66Fun 68%
- WCW vs the World**
THQ 6/97 S.81Fun 55%
- Power Move Pro Wrestling**
Capcom 3/97 S.84Fun 50%



Action-Adventure

- Zelda - Ocarina of Time**
Nintendo 1/99 S.38Fun 98%
- Nightmare Creatures**
Kalisto 2/99 S.71Fun 74%
- Mission: Impossible**
Infogrames 10/98 S.88Fun 72%



Geschicklichkeit/Denkspiel

- Bomberman 64**
Hudson 12/97 S.110Fun 90%
- Iggy's Reckin' Balls**
Acclaim/Iguana 9/98 S.102 ..Fun 85%
- Mario Party**
Hudson/Nintendo 4/99 S.51 ..Fun 83%
- Wetrix**
Ocean/Laguna 8/98 S.87Fun 81%
- Silicon Valley**
DMA Design 12/98 S.91Fun 76%
- Tetrisphere**
Nintendo 3/98 S.77Fun 76%
- Bust a Move 2**
Taito/Acclaim 6/98 S.86Fun 70%



Shoot 'em Up

- Forsaken**
Iguana/Probe 6/98 S.88Fun 92%
- Duke Nukem: Zero Hour**
GT Interactive 8/99 S.42Fun 89%
- Star Wars: Rogue Squadron**
Factor 5 2/99 S.60Fun 86%
- Body Harvest**
Greenin 12/98 S.80Fun 83%
- Lylat Wars**
Nintendo 10/97 S.38Fun 83%
- Wild Choppers**
Seta 2/98 S.82Fun 78%
- Buck Bumble**
Ubi Soft 11/98 S.94Fun 76%
- Star Wars: Shadow of the Empire**
Lucas Arts Ltd. 3/97 S.64 ..Fun 76%
- Aerofight Assault**
Vic Tokai 2/98 S.83Fun 71%
- Knife Edge**
Kencro 2/99 S.64Fun 52%



Beat 'em Up

- Indiziertes Spiel**
Nintendo/Rare 3/97 S.42Fun 86%
- Nice the Dark Age**
Midway 12/97 S.112Fun 81%
- Fighters Destiny**
Imagineer/Laguna 3/98 S.70 ..Fun 75%
- Dark Rift**
Kronos/Vic Tokai 9/97 S.66 ..Fun 74%
- Bio F.R.E.A.K.S.**
Midway 8/98 S.78Fun 70%
- Rampage World Tour**
Midway/GT Int. 8/98 S.86Fun 61%
- Dual Heroes**
Hudson 3/98 S.68Fun 60%
- Flying Dragon**
C. Brain/Virgin 9/99 S.66 ..Fun 50%
- Clayfighter 63 1/3**
Interplay 1/98 S.102Fun 50%



Fußball

- FIFA '99**
Electronic Arts 5/99 S.68...Fun 91%
- FIFA '98: Die WM-Qualifikation**
Electronic Arts 2/98 S.64 ..Fun 91%
- International Superstar Soccer '98**
Konami 10/98 S.76Fun 90%
- International Superstar Soccer 64**
Konami/Major A 6/97 S.62Fun 87%
- FIFA 64**
Nintendo 6/97 S.66Fun 74%



Strategie

- Command & Conquer 2**
Westwood/Virgin 12/97 S.98 ..Fun 90%
- Final Fantasy Tactics**
Squaresoft 4/98 S.82Fun 88%
- Warcraft 2**
EA/Blizzard 9/97 S.40Fun 88%
- Command & Conquer 2: Gegenschlag**
Westwood/Virgin 10/98 S.86 ..Fun 88%
- Populous: The Beginning**
Electronic Arts 4/99 S.62 ..Fun 88%
- Warzone 2100**
Pumpkin/Eidos 6/99 S.62Fun 84%
- Command & Conquer**
Westwood/Virgin 1/97 S.36Fun 84%
- Worms**
Team 17/Ocean 2/96 S.68Fun 82%
- KKND Krossfire**
Infogrames 4/99 S.52Fun 80%
- Panzer General 2**
SSI 7/97 S.66Fun 80%

Platinum

- Oddworld Abe's Oddysee**
GT Interactive 9/97 S.39Fun 88%
- WipEout 2097**
Psygnosis 11/96 S.60Fun 87%
- Total Drivin'**
Eutechnyx 12/97 S.104Fun 86%
- Tekken 2**
Namco 10/96 S.38Fun 85%
- V-Rally**
Infogrames 7/97 S.40Fun 85%
- Soul Blade**
Namco 3/97 S.74Fun 85%
- Resident Evil 1**
Capcom 6/96 S.38Fun 85%
- Tomb Raider**
Core Design 12/96 S.44Fun 84%
- TOCA**
Electronic Arts 1/98 S.96 ..Fun 84%
- Worms**
Team 17 2/96 S.68Fun 82%

Eishockey

- NHL '99**
Electronic Arts 12/98 S.92 ..Fun 85%
- NHL '98**
Electronic Arts 11/97 S.64 ..Fun 82%
- NHL Powerplay '98**
Virgin 4/98 S.68Fun 81%
- NHL Breakaway '98**
Acclaim 11/97 S.62Fun 77%
- NHL Face Off '99**
SCEA 4/99 S.60Fun 74%
- NHL Powerplay**
Virgin Int. 9/97 S.60Fun 71%
- NHL Face Off '98**
Sony 2/98 S.72Fun 69%
- NHL Open Ice**
Williams/Midway 4/97 S.73 ..Fun 65%
- NHL Face Off '97**
Killergame/Sony 4/97 S.62 ..Fun 58%
- Actua Ice Hockey 2**
Greenin 7/99 S.84Fun 52%

Baseball

- Triple Play 2000**
Electronic Arts 7/99 S.85 ..Fun 85%
- VR Baseball '97**
Interplay 8/97 S.61Fun 77%

Billard

- Virtual Pool**
Interplay 4/97 S.71Fun 63%
- Pool Hustler**
Sunsoft 4/99 S.60Fun 53%

Bowling

- Brunswick C. Pro Bowling**
THQ 2/99 S.64Fun 41%
- Ten Pin Alley**
ASC Games/Adz. 5/97 S.81Fun 25%

American Football

- Madden NFL '99**
Electronic Arts 12/97 S.100 ..Fun 87%
- Madden '98**
Electronic Arts 1/97 S.64 ..Fun 86%
- Madden '97**
Electronic Arts 11/98 S.75 ..Fun 85%
- NFL Gameday**
Electronic Arts 4/96 S.38 ..Fun 84%

Funsports

- Riot**
Beyond/Psygnosis 3/97 S.79 ..Fun 60%
- Cyball Zone**
GT Int./Rage 6/98 S.85Fun 55%
- Pitball**
Warner Int. 11/96 S.67Fun 54%

Funracer

- Speed Freaks**
Funcom/SCEI 9/99 S.50Fun 86%
- Micro Machines v3**
Codemasters 4/97 S.38Fun 82%
- Wrecking Crew**
Telstar/Konami 7/98 S.70 ..Fun 78%
- Rogue Trip**
Singletrac 12/98 S.94Fun 75%
- Vigilante 8**
Activision 7/98 S.77Fun 74%
- Circuit Breakers**
Supersonic/Minds. 8/98 S.81 ..Fun 72%
- Mega Man Battle & Dash**
Capcom 4/98 S.86Fun 71%

Sonstige Sportarten

- V-Ball**
American Technos 6/98 S.79 ..Fun 67%
- Nagano Winter Olympics**
Konami 3/98 S.66Fun 61%
- Olympic Games**
U.S.Gold 8/96 S.40Fun 60%
- International Track & Field**
Konami 7/96 S.38Fun 58%



Wrestling

- WWF Warzone**
Iguana/Acclaim 10/98 S.82 ..Fun 91%
- WCW vs NWO**
THQ 12/98 S.86Fun 84%
- WCW vs NWO - World Tour**
THQ/Konami 5/98 S.118Fun 68%



Jump & Run

- Super Mario 64**
Nintendo 3/97 S.36Fun 95%
- Banjo Kazooie**
Rare/Nintendo 7/98 S.46Fun 94%
- Gex 64 Enter the Gecko**
Crystal Dynamics 10/98 S.74 ..Fun 83%
- Mischief Makers**
Nintendo 1/98 S.104Fun 81%
- Bomberman Hero**
Hudson 7/98 S.72Fun 81%
- Goemon 64**
Konami 11/97 S.84Fun 81%
- Yoshi's Story**
Nintendo 3/98 S.75Fun 80%
- Starshot**
Ocean 1/99 S.84Fun 79%



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 3/97 S.62Fun 88%
- Indiziertes Spiel 64**
Midway 6/97 S.60Fun 74%
- Hexen**
Raven Software 9/97 S.68 ...Fun 65%
- South Park**
Iguana 3/99 S.66Fun 35%



Basketball

- Kobe Bryant NBA Courtside**
Nintendo 6/98 S.90Fun 91%
- NBA Jam '99**
Iguana Ent. 1/99 S.68Fun 89%
- NBA Live '99**
Electronic Arts 1/99 S.66 ..Fun 81%
- NBA Pro '98**
Konami 5/98 S.116Fun 75%
- NBA Hangtime**
Williams/Midway 4/97 S.81 ..Fun 71%

Baseball

- All-Star Baseball 2000**
Acclaim 6/99 S.69Fun 86%
- All-Star Baseball '99**
Acclaim 9/98 S.101Fun 85%

American Football

- NFL Quarterback Club '99**
Iguana 1/99 S.86Fun 92%
- NFL Quarterback Club '98**
Iguana 12/97 S.114Fun 91%
- Madden 64**
Electronic Arts 3/98 S.77 ..Fun 88%

Jump & Shoot

-

Rollenspiel

- Quest 64**
THQ/Konami 9/98 S.104Fun 64%

Schach

- Virtual Chess 64**
Acclaim 9/98 S.103Fun 61%

Simulation

- Pilotwings 64**
Paradigm/Nintendo 3/97 S.60 ..Fun 78%

Strategie

- Command & Conquer**
Westwood Studios 8/99 S.68 ..Fun 82%

Tennis

- Centre Court Tennis**
Hudson 3/99 S.74Fun 79%
- All Star Tennis**
Ubi Soft 4/99 S.55Fun 63%



Snowboard

- 1080° Snowboarding**
Nintendo 12/98 S.84Fun 88%
- Snow Kids**
Atlus 3/98 S.76Fun 76%

Zubehör (N64/PS)

PlayStation-Memory-Cards

- Real 120 Block MC**
Joytech 49,95 DM -super
- 4 MB MC**
Blaze 49,90 DM 1/99 S.122super
- Mega Memory Card PS**
Interact 89,95 DM 3/98 S.84super
- Memory Card 2X**
Interact 39,95 DM 1/99 S.122super
- Memory Card**
SCEI 29,95 DM -sehr gut

Nintendo64-Memory-Cards

- Mega Memory Card N64**
Interact 89,95 DM 3/98 S. 85 ..super
- Memory Card Plus**
Interact 59,95 DM 10/97 S. 92 super
- Ultra 64 Memory Card 256**
Blaze 24,95 DM 10/97 S. 90super
- Controller Pak**
Nintendo 39,95 DM -super



PlayStation-Joypads

- Barracuda 2**
Interact 69,95 DM 1/99 S.122 ..super
- Dual Shock Controller**
SCEI 59,95 DM 7/98 S.108super
- Double Shock**
Analog Controller
Sunflex 44,95 DM 1/99 S.122super
- Dual Force PSX**
Gamerster 49,95 DM 1/99 S.122sehr gut
- Twin Shock**
Analog Controller
Best A. 39,95 DM 1/99 S.122. sehr gut



Nintendo 64-Joypads

- Nintendo 64 Controller**
Nintendo 59,95 DM -super
- Super Pad 64 Plus**
Interact 44,95 DM 3/98 S. 87 ...gut
- Advanced Control Pad**
Mad. Catz. 69,95 DM 7/98 S. 109...gut



PlayStation-Lenkräder

- Act RS Wheel**
Act. Labs 199,95 DM -super
- Top Drive**
Logic 3 179,95 DM -super
- Speedster**
Fanatec 179,95 DM -super
- Rallye**
Fanatec 149,95 DM -super
- Top Drive**
Logic 3 179,95 DM -gut



PlayStation-Pistoien

- Scorpion**
Blaze 89,95 DM 7/98 S.108super
- Real Arcade Light Gun**
Joytech 99,95 DM -super
- G-Con**
Namco 89,95 DM -super
- Erazer**
Blaze 89,95 DM 7/98 S.108 ..sehr gut



Conker's Pocket Tales (GBC)

Noch bevor das Eichhörnchen Conker seine Abenteuer



auf Nintendos 64-Bitter durchlebt, kommen Besitzer des Game Boys in den Genuss des knuddeligen Jump & Runs. Hier dreht sich alles um den Geburtstag des Titelhelden, an dem unverhofft der Bösewicht Acornius auftaucht. Dieser stiehlt dem armen Conker nicht nur die zahlreichen Geschenke, sondern entführt zu allem Übel auch noch die Freundin des Eichhörnchens, die es nun zu befreien gilt. Im 16-MBit-

Modul stecken weitläufige Spielebenen, die zu erforschen sind. Zusätzlich sorgen eine Menge Minispiele und Bonuslevels für viel Abwechslung. Zudem dürft ihr während des Abenteuers dank batterie-unterstütztem Speicher zu jeder Zeit euren momentanen Spielefortschritt sichern.

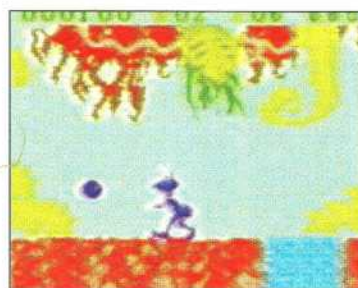
WERTUNG: **Fun: 85%** GOLD GAME

Bug's Life (GBC)

Die Abenteuer der mutigen Ameise Flick, die ihr im Kino und auf diversen Konsolen erleben dürft, finden nun auch auf dem Game Boy bzw. auf dessen buntem Pendant statt. Dabei wurde das klassische Jump & Run von der dritten in die zweite Ebene verfrachtet. In neun Levels muss Flick klettern, springen, krabbeln, Gegenstände finden und Rätsel lösen,

um seine Kolonie vor Hopper, dem bösen Grashüpfer, zu schützen. Mit dem Passwortsystem ist es möglich, auch ohne Batteriepuffer das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen.

WERTUNG: **Fun: 74%**



F-1 World Grand Prix (GBC)

Gerade ist der zweite Teil für Nintendos 64-Bitter erschienen, da kommen auch Game-Boy-Color-Besitzer in den Genuss einer Formel-1-Simulation. Bis zu zwei menschliche Spieler gleichzeitig tümmeln sich dabei auf den originalen 16 Rennpisten der 98er-Formel-1-Saison. Natürlich dürft ihr einen der 22 Originalfahrer aus elf authentischen Rennteams auswählen. Um einen gewissen Grad an Realismus zu gewähren,

haben die Programmierer interessante Features, wie wechselnde Wetterverhältnisse oder Fahrzeugtuning, eingebaut. Natürlich verfügt das 16-MBit-Modul auch über einen Batteriespeicher, dank dem die aktuellen Saisonergebnisse gespeichert werden dürfen.

WERTUNG: **Fun: 79%**



Klax (GBC)



Klax ist ein klassisches Puzzlespiel, in dem es darum geht, Ziegel der gleichen Farbe in einem Korb übereinander zu stapeln. Die bunten Quader werden zuvor auf einem Transportband zu einer Schaufel geführt, die der Spieler nach rechts bzw. links steuert. Liegt beispielsweise ein grüner Ziegel auf der Schaufel des Spielers, so sollte er das gute Stück möglichst auf einen Stapel im Korb

werfen, auf dem bereits Quader der gleichen Farbe lagern. Habt ihr drei gleichfarbige Steine übereinander gelegt, baut sich der Stapel automatisch ab und ihr erhaltet zur Belohnung für die Mühen wichtige Spielpunkte. Vorsicht, Suchtgefahr!

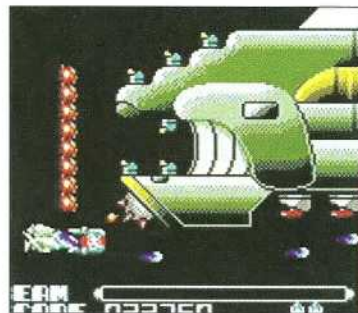
WERTUNG: **Fun: 64%**

R-Type DX (GBC)

Wer kennt ihn nicht, den fast schon legendären Weltraum-Shooter R-Type, der nicht nur wegen des genialen Leveldesigns für Furore auf beinahe jeder Spieleplattform gesorgt hat. Nun kommt auch der Game-Boy-Zocker in den Genuss des originalen R-Types und dessen Nachfolger sowie einer De-Luxe-Version, die die Vorteile beider Shooter miteinander verbindet. Letztere Fassung ist jedoch leider nur

für Besitzer eines farbigen Game Boys interessant, während die Originale auch in Schwarzweiß über den Mini-Bildschirm flimmern. Das 8-MBit-Modul bietet zusätzlich einen Batteriespeicher, dank dem eure Highscores erhalten bleiben.

WERTUNG: **Fun: 74%**



Arcade Hits:

Spy Hunter/ Moon Patrol (GBC)

Midway legt seine Arcade-Klassiker Spy Hunter und Moon Patrol neu auf. Spy Hunter ist eine Art Rennspiel, in dem ihr mit einem Spezialfahrzeug im Stile der James-Bond-Boliden auf die Straßen zieht und fiese Terroristen mit purer Waffengewalt wegfeigt. Auch in Moon Patrol seid ihr mit einem Vehikel unterwegs, aber nicht auf unserem blauen Planeten, sondern, wie es der Name schon sagt, auf dem guten alten Mond. Dort macht ihr euch auf den beschwerlichen Weg zurück zu eurer Basis. Dabei habt ihr es mit außerirdischen Gegnern, zum Beispiel UFOs, zu tun, die euch das Unterfangen erschweren. Leider sind die Bomben, die die gegnerischen Gefährte auf euch abwerfen, vor allem unter schlechten Lichtverhältnissen, kaum auszumachen.

WERTUNG: **Fun: 54%**

Top Gear Rally (GBC)

Ein Racer der ganz besonderen Art kommt aus dem Hause Kemco. Der Titel Top Gear Rally sollte so manchem N64-Besitzer noch ein Begriff sein. Ihr donnert mit einem



von acht unterschiedlichen Fahrzeugen, das ihr zu Beginn des Rennens auswählt, über sechs Rallye-Pisten, die rund um den Globus führen. Kommt der virtuelle Rennfahrer von der Strecke ab, vibriert der Game Boy dank genialer Rumble-Funktion in den Händen des Spielers. Bevor ihr euch für den Kauf dieses Moduls, zu dessen Lieferumfang auch eine Batterie für die Rumble-Funktion gehört, durchringt, beachtet bitte, dass es nur in Verbindung mit einem Game Boy Color funktioniert. Besitzer eines normalen Game Boys schauen leider in die Röhre.

WERTUNG: **Fun: 83%**

War: New Missions

Spielhallen-Altmeister Atari Games beschreitet mit War vollkommen neue Wege. Basierend auf dem im PC bereits weit verbreiteten Voodoo-II-3D-Beschleuniger entwickelten die Amerikaner einen waschechten Ego-Shooter. Nach dem Erfolg von War: Final Assault (siehe Ausgabe 6/99) war

man bei Atari nicht untätig gewesen und erarbeitete eine neue Version des Automaten mit neuen Abschnitten und Death-Match-Levels. Bis zu vier Kabinen können miteinander verbunden werden, um entweder gemeinsam auf Terroristen-Hatz zu gehen oder sich gegenseitig in einem Death-Match

vom Bildschirm zu pusten. Alleine bietet War mit seinen acht Levels etwa 30 Minuten Spielspaß. Dennoch ist der Schwierigkeitsgrad so hoch, dass schon einige Markstücke in den Automaten geworfen werden müssen, um dem Endgegner Alienov entgegenzutreten. Für den Multiplayer-Spaß sorgen 14 Death-Match-Missionen, die allesamt an "Quark" erinnern. Damit die Motivation in jeder Variante erhalten bleibt, spendierten die Entwickler ihrem guten Stück zwölf verschiedene Waffensysteme, diverse Power-ups und Extraleben, zum Teil in versteckten Räumen. Dass War nach Deutschland importiert wird, ist aufgrund des Erfolges in Amerika wohl so gut wie sicher.



Hauptquartier: Russische Dissidenten stellen sich euch in den Weg.



Feurig: Selbst das weibliche Geschlecht weiß sich in War entsprechend zu verteidigen.



Im Fadenkreuz: Die Ego-Shooter-Levels motivieren am meisten.

Vapor TRX

Wer fühlt sich beim Anblick von Midways Vapor TRX nicht an den Future-Racer WipeOut erinnert. Neben der Optik wurde ebenso das Gameplay an den Klassiker angelehnt. Zuerst wählt man aus einem von sechs verschiedenen Flitzern, die sich natürlich in den Punkten Top-Speed,

Beschleunigung, Handling und Widerstandskraft unterscheiden. Je mehr Schaden das Fahrzeug kassiert, um so wahrscheinlicher ist eine Explosion. Damit man überhaupt eine Chance auf den sehr anspruchsvollen Strecken hat, müssen Power-ups eingesammelt werden, die sofort die

Fahrzeug-Performance verbessern. Sehr arcadestark ist die permanente Bordkanone, die vorausfahrende Gegner richtig einheizt. Vapor TRX bietet nur vier, dafür sehr abwechslungsreiche Strecken mit vielen Abkürzungen und Extras, so dass der Wiederpielwert des Automaten sehr hoch ist.



Rasant: Optisch nicht mehr auf dem neuesten Stand, aber dennoch schnell.



Power-ups en masse: Das wichtigste Ziel bei Vapor TRX ist es, mächtiger zu werden.



Idyllisch: Schmale Flussläufe und verschneite Täler sollen den Fahrer ablenken.

California Speed

Etwas für Freunde der althergebrachten Automobil-Racer ist California Speed. Für die Entwicklung des Automaten zeigte sich Steve Richie verantwortlich, der sich bereits auf dem Heimsektor mit Star Trek: Next Generation, High Speed und No Fear einen Namen gemacht hat. Die 14 malerischen Strecken führen den Fahrer durch ganz Amerika: angefangen vom Silicon

Valley, über San Diego, bis hin zum verwinkelten San Francisco. Jeder Kurs hat neben einer vollkommen unterschiedlichen Optik auch einen passenden Soundtrack aus der Pop/Rock-Szene zu bieten. Dabei darf der Spieler aus zwölf Fahrzeugen mit automatischem oder manuellem Getriebe wählen. Freunde der leichten Unterhaltung wird es freuen, dass California Speed sehr "player-friendly" ist. Immer wenn man crasht, wird der Wagen wieder auf die Strecke zurückgesetzt. Außerdem macht die einfache Steuerung richtig Spaß. Als technische Grundlage für den Atari-Automaten wurde die 3Dfx-Technologie verwendet.



Bunte Vielfalt: California Speed bietet eine sehr abgedrehte Streckenführung.



Eng: Serpentinien sorgen für Schwindelgefühl.



Zu steril: Leider wirken die Texturen der Fahrzeuge nicht sehr überzeugend.

kurz erwähnt

+++ Airwolf vs. Terror

Spielhallenspezialist Namco stellt seinen modernen Helikopter-Shooter Gunblade vor. Der Automat bietet eine vollautomatische Maschinenpistole mit Rückschlag-effekt und einen ebenso dynamischen Pilotensitz. In der „Operation Battle Storm“ geht es auf Terroristenjagd.

+++ Schlamm-schlacht für zwei

Ebenfalls von Namco stammt der Motorrad-Spaß Motocross Go!, der auf die bewährte System-23-Architektur zurückgreift. In der De-Luxe-Version des Automaten warten zwei hydraulische Motorrad-



Nachbildungen auf die Spieler. Durch Neigen der Maschinen zur Seite wird gesteuert.

+++ Voll Spann ins nächste Jahrtausend

Sega plant eine neue Version ihres so überaus erfolgreichen Virtua-Striker-Automaten. Fußballfans dürfen sich auf Virtua Striker 2000 freuen, der wahrscheinlich auf



Naomi-Platinen basiert. Ob und wie viele davon zum Einsatz kommen, ist noch unklar.

+++ Mit sanfter Berührung

Midways Touchmaster 7000 setzt die Erfolgsgeschichte der Bildschirmautomaten fort. Mit unzähligen Gesellschaftsspielen, wie Karten- oder Würfelvarianten, wurde die Platine bestückt. Sogar erotische Versionen beherrscht das Gerät.

+++ In den Olymp

Das Beat 'em Up Soul Calibur avancierte zu einem der beliebtesten Automaten in Japan.





Detailfülle: An nahezu alle möglichen Aspekte, sogar an Nebel, wurde gedacht, um einen hohen Realitätsfaktor zu erreichen.



Multi-Texturing: Bei diesem unfreiwilligen Ausritt wird deutlich, dass eine Wiese nicht gleich eine Wiese ist.



Harte Positionskämpfe: Hübsche in Echtzeit berechnete Licht- und Schatteneffekte bereichern das Erscheinungsbild.

Monaco Grand Prix

Racing Simulation

Dreamcast Rennspiel Ubi Soft beglückt nun auch bald europäische Schumis mit einer Formel-1-Simulation.

So manchem Import-Zocker wird die japanische Version des Titels bereits ein Begriff sein. Diese schaffte es schon in der Veröffentlichungswoche bis an die Spitze der Dreamcast-Charts. Das Entwicklerteam blieb fast unverändert, um eine für den europäischen Markt zurechtgeschnittene Fassung rund um die röhrenden Motoren zu basteln. Wer jetzt glaubt, lediglich die Sprache wurde optimiert, sieht sich bald eines Besseren belehrt. Ubi Soft hat nahezu eine Rundenerneuerung in Angriff genommen, um das Optimum (bis dato) aus der Hardware zu kitzeln.

Spielablauf: Spaß ohne teure Lizenz

Wie bereits im "Vorgänger" muss erneut auf eine offizielle Lizenz verzichtet werden. Diese Tatsache mindert nicht automatisch den Spaß, denn das eigentliche

Gameplay sollte im Vordergrund stehen. Zudem lassen sich die Namen im Editor nach Belieben ändern. Alle 16 Originalstrecken der realen Bolidenhatz werden auch hier zum Schauplatz des Geschehens. Anfangs wählt ihr zwischen fünf Spielmodi aus. Darunter befindet sich neben Arcade, Simulation, Time-Attack und Challenge auch ein Retro-Modus. In letzterem macht ihr mit 50er-Jahre-Zigarren (die Form ähnelt stark dem kubanischen Produkt) eine Originalstrecke von anno dazumal unsicher. Einsteiger sollten sich zuerst in den relativ leicht zu handhabenden Arcade-Modus begeben, um dort die grundlegenden Fahreigenschaften zu erlernen. Für echte "Profis" kommt natürlich nur die Simulation in Frage, die ihrerseits noch in drei Schwierigkeitsgrade gesplittet ist. Die Benzinschlucker können zudem in verschiedenen Kategorien individuell abgestimmt

werden. Kein Wunsch bleibt für den Mechaniker in euch unerfüllt, von der Flügelstellung über Lenkeigenschaften bis zur Tankfüllmenge reicht die Palette. Neu integriert wurden auch Checkpoints und Cheat-Codes, um den Spaßfaktor weiter in die Höhe zu treiben. Daneben gibt es ein komplett neues, sehr stimmungsvolles Intro. Gezeigt wird ein Pilot, der einige Déjà-vus aus seiner Kindheit durchlebt, ehe er durchstartet. Die Wetterberichte vor dem Start erleichtern ein Tuning des Wagens und schließen Vorbereitungsfehler, etwa eine falsche Bereifung, nahezu aus.

Technik: Verbesserung total

Bereits die Japano-Version war sehr realistisch in Szene gesetzt worden, doch das Pendant stellt noch eine deutliche Steigerung dar. An nahezu allen technischen Aspekten wurde gefeilt. Angefangen beim erwähnten Intro setzt sich diese Liste nahtlos fort. Ubi Soft integrierte noch detailliertere Hintergründe. Die Bodenbeschaffenheit wurde noch wirklichkeitsgetreuer gestaltet. Im Vorgänger gab es zwar bereits die unterschiedlichsten Bodenstrukturen, aber der Nachfolger wartet mit noch höherer Originaltreue auf. So gibt es in den Auslaufzonen nicht nur simpel dargestelltes Gras bzw. Sand zu sehen, sondern unterschiedliche Beschaffenheiten (Multi-Texturing) innerhalb des jeweiligen Belags. Die Licht- und Schatteneffekte wurden nun komplett in Echtzeit berechnet und machen einen hervorragenden Eindruck. Daneben glänzt die KI (künstliche Intelligenz) auf ganzer Linie, denn selten hat man in einem Rennspiel derart klug agierende Gegner gesehen. In puncto Musik hat man sich auch eher den europäischen Vorlieben angepasst und das Spiel mit Drum 'n' Bass angereichert.



Team One ohne Slicks: Mit anderen Reifen wäre der Grip merklich besser gewesen und ein Rutscher leichter abzufangen.

Alt und Neu

Betrachtet man die Rasenflächen in der japanischen und der europäischen Version, wird anschaulich deutlich, was mit dem Begriff Multi-Texturing gemeint ist.



Erster Eindruck: Ubi Soft setzt die Messlatte hoch

Die Neuerungen haben nicht nur dem optischen Erscheinungsbild, sondern auch dem Gameplay sehr gut getan. War die Nippon-Version bereits ausgezeichnet, so wird sich in Zukunft wohl die gesamte Konkurrenz an diesem Titel messen müssen. Einziger Kritikpunkt bleibt der Schwierigkeitsgrad im Simulationsmodus. Für Einsteiger ist es sinnvoller, erst den Arcade-Modus zu zocken, ehe man sich an den Sim-Modus wagt, denn dieser ist wirklich r-e-a-l-i-s-t-i-s-c-h. (Mario)

Dreamcast

Hersteller: Ubi Soft
 Inhalt: 17 Strecken, Lenkrad, PuruPuru, VMS-Unterstützung
 Erscheint: September

Erster super Eindruck



Ideallinie verloren: In engen Passagen bricht euch der Bolide leicht aus. Ursache: überhöhte Geschwindigkeit.



Twister total: Um dem Naturereignis zu entkommen, ist geschicktes Timing gefragt, sonst landet ihr schnell woanders.



Französischer Nationalfeiertag: Die Jets scheinen die Farben der Trikolore in den Himmel zu zeichnen.

Speed Devils

Dreamcast Rennspiel Ein Racer, der auf perfekte Art beinharte Action mit Fun-Elementen paart? Gebt Gas mit den Speed Devils.

Ubi Soft scheint sich in Zeiten der Next-Generation-Hardware in Sachen Support erst einmal auf Segas Flaggschiff zu konzentrieren. Speed Devils ist nur einer von mehreren Renniteln aus dem Hause Ubi Soft, die pünktlich zum Europa-Launch in den Regalen stehen werden. Neben Speed Devils dürfen sich auch die Freunde der PS-Hatz in der Formel 1 sowie Motorradfans auf neue Kost freuen.

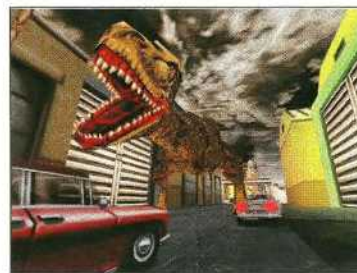
Spielablauf: Need For Speed meets Funracer?

Schon der Titel deutet an, dass es sich bei Speed Devils um alles andere als ein reguläres Simulationsspiel handelt. Ubi Soft hat sich bei der PC-Spielerschaft bereits mit Speed Busters einen Namen gemacht und setzt das relativ erfolgreiche Konzept direkt auf Segas Konsole um. Realismus wird vor allem in Bezug auf das Streckendesign bewusst nicht sehr großgeschrieben. Die prinzipiell realen Kurse sind mit haufenweise Abkürzungen und witzigen Ideen angereichert. Die

einzelnen Kurse haben so effektvolle Namen wie etwa Hollywood-Disaster oder Louisiana-Tornado. Dem Zocker deutet sich hier schon der Inhalt der nicht alltäglichen Elemente an. In den Südstaaten wirbelt euch, wenn ihr nicht auf der Hut seid, schon mal ein Tornado in die Höhe. In Arizona befördert euch der Beamstrahl eines UFOs nach oben, während Hollywood mit gigantischen Filmkulissen, wie einem Amok laufenden T-Rex, bestückt ist. Das Drumherum klingt zwar sehr interessant, doch wären nicht die anderen guten Einfälle, so würde der



Brücke ohne Wiederkehr: Über dieser Brücke baut sich ein aztekisches Symbol auf, welches den halben Bildschirm füllt.



City of Illusions: In der Filmmetropole Hollywood steht urplötzlich ein ausgewachsener T-Rex vor euch. Schnelle Reaktion ist die halbe Miete.



Grafische Leckereien: Nicht nur die Strecken, sondern auch die spielbeeinflussenden Elemente wurden schön in Szene gesetzt.

Titel nicht die große Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Euch stehen zehn verschiedene Flitzer zur Auswahl, um die 13 Strecken in sieben unterschiedlichen Regionen unsicher zu machen. Die allseits bekannten Modi eines Racers, vom Ghost bis zum Championship-Modus, werden angereichert mit dem Kernaspekt des Titels. Das Hauptaugenmerk in Speed Devils liegt nämlich darauf, Wetten gegen menschliche bzw. Computer-Gegner abzugeben oder anzunehmen. Ziel ist es dabei, nach Siegen als Belohnung das gegnerische Vehikel einzusacken. Zusätzlich vergebene Preisgelder machen einen Ausflug in die Werkstatt fast

schon unausweichlich, um die Kohle gleich in den Besitz auf vier Rädern zu investieren. Das Tuning ist auch unvermeidbar, da die Kästen beschädigt werden können. Außerdem will der Hobby-Frentzen ja wettbewerbsfähig bleiben. Das Ziel des Challenge-Modus ist es schließlich, Driver X zu schlagen, einen bislang unbesiegt Computergegner.

Technik: Tolle Effekte, gute Arbeit

Betrachtet man Speed Devils, wird bereits auf den ersten Blick deutlich, dass sich die Entwickler eingehend mit der Hardware beschäftigt haben. Davon zeugen die sehr detaillierten langen Strecken, die sich dem Auge mit einer stabilen hohen Frame-Rate präsentieren, gepaart mit sehr guten Effekten abseits der Pisten. Im Multiplayer-Modus müssen keine Einbußen in Bezug auf die Grafik in Kauf genommen werden.

Erster Eindruck: Abwechslung en masse

Der technisch gute Eindruck verbindet sich fast perfekt mit dem fein abgestimmten Gameplay. Einem kurzweiligen Rennspaß dürfte hier also nichts mehr im Weg stehen. (Mario)



Einstürzende Neubauten: Auf den Kalifornien-Kurs scheinen Katastrophenfilme einen sehr massiven Einfluss ausgeübt zu haben.



Dreamcast

Hersteller: Ubi Soft
 Fakten: 7 Strecken, 10 Wagen, Lenkrad, PuruPuru
 Erscheint: September

Erster sehr gut Eindruck



Monumentale Bauwerke: Die Brücke scheint fast nicht enden zu wollen. Randobjekte wie diese gibt es zuhauf.



Beach-Kurs: Am Strand entlang, vorbei am Leuchtturm, führt euch diese Strecke auch über nicht alltägliche Bodenverhältnisse.

Suzuki Alstare Racing

Dreamcast Rennspiel Nach Redline Racer versuchen sich die Entwickler erneut an einer reinrassigen Zweirad-Flitzerei.

Das Rennspiel-Genre auf dem Dreamcast scheint das erste zu sein, welches bereits zu Beginn mit einer Vielzahl an Titeln regelrecht übersättigt wird. Nachdem für die japanische DC-Version schon mehrere Titel, wie etwa Sega Rally 2, Racing Simulation 2 und Super Speed Racing, erhältlich sind, scheint es um die europäische Käuferschicht auch nicht schlecht bestellt zu sein. Pünktlich zum Release des Dreamcast in Europa im September sollen auch

virtuelle Zweiradkönner bedient werden.

Spielablauf: Zugkräftige Lizenz an Bord

Ubi Soft schnappte sich kurzerhand die Lizenz des Suzuki-Alstare-Teams, um so einen möglichst hohen Grad an Identifikation der Spielerschaft mit dem Produkt herzustellen. Das Rennteam spielt sowohl in der Supersport-Serie (600 ccm), als auch in der Superbike-Serie (750 ccm) seit längerer Zeit eine führende Rolle im internationalen Rennzirkus. So ist es euch möglich, in die virtuelle Haut der Stars namens Chambon, Chili, Fujiwara oder Pirovano zu schlüpfen, um eure Gegenspieler

gehörig das Fürchten zu lehren. Anfangs wählt ihr zu diesem Zweck einen von vier möglichen Modi, und zwar Arcade, Pure Arcade, Time-Trial oder Championship, aus. Man kann schon hier leicht erkennen, dass der Fokus der Entwickler,



grob gesagt, auf einem arcadelastigen Gameplay ohne größere Kinkertitzen liegt. Die Flitzer können natürlich wie im echten Fahrerleben per Feinschliff und Upgrades verbessert werden. Das Handling der Bikes hat sich im Vergleich zu Redline Racer ebenfalls verbessert, so dass euch über das Fahrverhalten die Unterschiede der einzelnen Fahrwerke deutlich bemerkbar werden.

Wahlweise steigt ein menschlicher Gegner per Splitscreen mit ein. Ihr müsst die heißen Stühle nun aber nicht permanent auf den zwölf spielbaren Rennkursen fahren, sondern dürft auch über detaillierte Kurse cruisen, die in eher alltäglicher Umgebung angesiedelt sind. Ein interessanter Aspekt sind die implementierten rollenspielähnlichen Elemente. Abhängig von euren erziel-



Duell der Giganten: Über Stock und Stein fahren, um dem Kontrahenten endgültig den Schneid abzukaufen.



Detaillierte Landschaft: Die Suzuki-Raserei führt euch durch hübsch gestaltete Landstriche, die sehr abwechslungsreich gehalten sind.



Virtueller Vorteil: Im Gegensatz zur realen Raserei enden Machtkämpfe der Konkurrenten nicht mit schweren Verletzungen an der Leitplanke.

ten Leistungen bzw. Zeiten werden nach einem speziellen System Punkte verteilt, die ihr dann in euer Gefährt investieren könnt. So werden durch geschicktes Hantieren mit den Punkten spezielle Parameter verändert, um die Fahreigenschaften des Zweirads zu verbessern.

Technik: Solide Arbeit

In Sachen Technik hat sich gegenüber Redline Racer eigentlich nichts verschlechtert, eher im Gegenteil. Die Grafik wurde verfeinert. Jeder einzelne Fahrer setzt sich nun aus nahezu 3000 Polygonen zusammen. Bezüglich der Soundeffekte setzt das Team auf Originalgeräusche der hochgezüchteten Rennmaschinen.

Erster Eindruck: Interessante Alternative

Im Motorrad-Genre mangelt es bekanntlicherweise an überragenden Titeln für Freaks der Szene. Daher befindet sich mit Suzuki Alstare Racing mit ziemlicher Sicherheit ein äußerst interessantes Game für europäische Konsolisten in der Pipeline, das es auch schaffen könnte, Nicht-Motorradler für dieses Genre zu begeistern. (Mario)

Dreamcast

Hersteller: Criterion Studios/Ubi Soft

Fakten: 12 Strecken, Suzuki-Alstare-Lizenz

Erscheint: September

Erster nicht mögl. Eindruck



No Fear: Den wahren Biker stört es nicht einmal, bei mehr als 180 km/h über verschneite Bergspitzen zu donnern.



Ubi Soft

einer neuen Konsole! Dies ist um so spannender, wenn ein derart großes Potential in ihr steckt, wie eben im Dreamcast. Mir erscheint es so, als ob wir gerade erst die Tür zu einer neuen Welt aufgestoßen haben.

MF: Was war neben der erwähnten Schwierigkeit Ihr Hauptanliegen bei dieser "Neufassung"?

CF: Fakt ist einfach, dass sich das Erscheinungsbild der Sportsimulationen, vor allem der Rennitel, vom rein mechanischen Aspekt wegbewegen wird. Es wird mehr Fokus auf menschliche Aspekte und Emotionen gelegt werden.

MF: Hat sich in puncto Teamzusammenstellung etwas verändert? Oder sind Sie mit den gleichen Entwicklern an die Sache herangegangen?

CF: Der Erfolg, sowohl der PC-Version als auch der DC-Japan-Version, gab uns im Prinzip keinen Anlass, größere Veränderungen vorzunehmen.

MF: Sega unterstützt in seinem Vorzeigeracer Sega Rally bereits ein Modem. Was waren die Ursachen, dass dieses Feature bei Ihrem Produkt keine Unterstützung fand?

CF: Der Grund ist auf den ersten Blick einleuchtend. Der Dreamcast benutzt im Prinzip zwei Sprachen. Auf der einen Seite wäre die von Sega entwickelte Programmiersprache SDK, auf der anderen Seite Windows CE. Die Sprache von Microsoft ist aber erst seit relativ kurzer Zeit verfügbar. Da wir nun schon seit geraumer Zeit an unserem Produkt brüten, genauer gesagt seit ca. einem Jahr, war es uns nicht möglich bzw. mit zu großem Aufwand verbunden, dieses Feature noch nachträglich zu implementieren. Sega hatte dagegen den Vorteil, über Details von Windows CE verständlicherweise sehr früh genauestens informiert gewesen zu sein. Dies war die Ursache dafür, dass Sega das Modem



Kritische Blicke: Die gesamte Presse beim Antesten von Monaco Grand Prix. An mehreren Konsolen war es den Vertretern der schreibenden Zunft möglich, ausführlich zu testen.

unterstützt, während wir darauf verzichteten (mussten).

MF: Welchen Stellenwert räumen Sie den Set-ups persönlich ein?

CF: Gerade bei Spielen mit Simulationscharakter einen sehr hohen! Um das Maximum für das jeweilige Auto und die Strecke herauszukitzeln, ist es unerlässlich, eine Menge zu tüfteln. Doch es gibt andererseits auch kein perfektes Set-up für einen Boliden auf eine bestimmte Strecke angepasst. Die Einstellungen sollen in erster Linie dazu dienen, exakt auf die Fahrgeohnheiten des spezifischen "Fahrers" abgestimmt zu sein. Der Spieler sollte sich einfach mit der Art der Einstellung zurechtfinden und wohlfühlen. Dies muss nicht zwangsläufig bedeuten, dass ein anderer Spieler für die gleichen Voraussetzungen

(Strecke, Auto) die gleichen Einstellungen verwenden würde.

MF: Gibt es neben den Modifikationen grafischer und soundtechnischer Natur noch Änderungen, die zwar klein erscheinen, aber großen Einfluss auf das Gameplay haben?

CF: Neben einigen anderen Änderungen wurde vor allem an einem Punkt gefeilt. In der japanischen Version war es bei Ausritten ins Gras oder in Sandzonen so, dass ihr, falls ihr feststecktet, erst umständlich in den ersten Gang runterschalten musstet. Dieser Umstand wurde behoben, so dass ihr jetzt in einer derartigen Situation automatisch in den untersten Gang "befördert" werdet. Dies stellt nicht nur eine Verbesserung, sondern auch eine Erleichterung des Gameplays dar.

MF: Welches Spiel ist Ihr momentaner Lieblingstitel?

CF: Tekken 3 ... und natürlich unser neuestes Produkt, daneben aber auch Rayman und MediEvil.

MF: Vielen Dank für das Interview!

Im Rahmen einer Presseveranstaltung in einem Pariser Automobil-Museum stand uns Claude Farge Rede und Antwort.

Mega Fun: Welcher Aspekt hat eine Adaption für den europäischen und den amerikanischen Markt beeinflusst?

Claude Farge: In erster Linie die Sprachanpassung. Doch daneben war



"Mir erscheint es so, als ob wir gerade erst die Tür zu einer neuen Welt aufgestoßen haben."

es unser Anliegen, auch die Kritikpunkte seitens der Spielerschaft zu analysieren, vor allem in Bezug auf den Schwierigkeitsgrad.

MF: Was war der interessanteste Aspekt bei der Arbeit?

CF: Natürlich die Entwicklung auf



Das Kind im Manne: Neben einem straff durchorganisierten Ablauf der Veranstaltung war genügend Zeit, auf einer antequierten Carrera-Bahn gegen die Konkurrenz zu rasen.



Grafik-Engine

**Technik Ecke Folge 10 Die Gretchenfrage für fast alle Video-
spiele: Wie gut ist die Grafik? Wo sind die Qualitätskriterien
und Schwierigkeiten zu finden? Und was bedeuten die vielen
Begriffe? Wir versuchen, Licht ins Dunkel zu bringen.**

Leserecke

Wie kann man ein laufendes Spiel auf VHS-Kassette aufnehmen?

Das ist nicht schwer. Ihr schließt zwischen Konsole und Fernseher den Videorekorder an. Am besten benutzt ihr dazu den AV-Eingang des Videorekorders und wählt anschließend den passenden Kanal (meist Sender 0 oder AV) aus. Ebenso müsst ihr am TV den Videorekorder-Kanal aufrufen.

Ist es möglich, mit einem PAL-Videorekorder Mitschnitte von NTSC-Spielen zu machen?

Mit den meisten PAL-Modellen geht das mit der Einschränkung, dass die Aufnahme nur schwarz-weiß ist. Übrigens: Wir akzeptieren bei unserer Rubrik Zockerkönig auch solche Videos.

Kann man einen Dreamcast an einen Fernseher mit RF-Stecker anschließen?

Das ist möglich, aber nur mit zusätzlicher Hardware. Diese RF-Auto-Switch genannten Geräte wandeln das AV-Signal, das aus der Konsole in das für den alten Fernseher nötige Mischsignal um.

Ist es möglich, US-Spiele auf einer japanischen Konsole (und umgekehrt) zu zocken, da ja beide NTSC verwenden?

Normalerweise geht dies nicht, da die Konsole die Herkunft eingelegerter CDs bzw. Module erkennt und nur dem ihrigen Ländercode entsprechende Spiele annimmt. Ist die Konsole umgebaut oder mit einem Multinorm-Chip versehen worden, lassen sich auf dieser Konsole alle Spiele genießen. Wichtig: Umgebaute Konsolen verlieren ihre Hersteller-Garantie. Das gilt auch für defekte Module, die zuvor in einer solchen Konsole genutzt wurden.

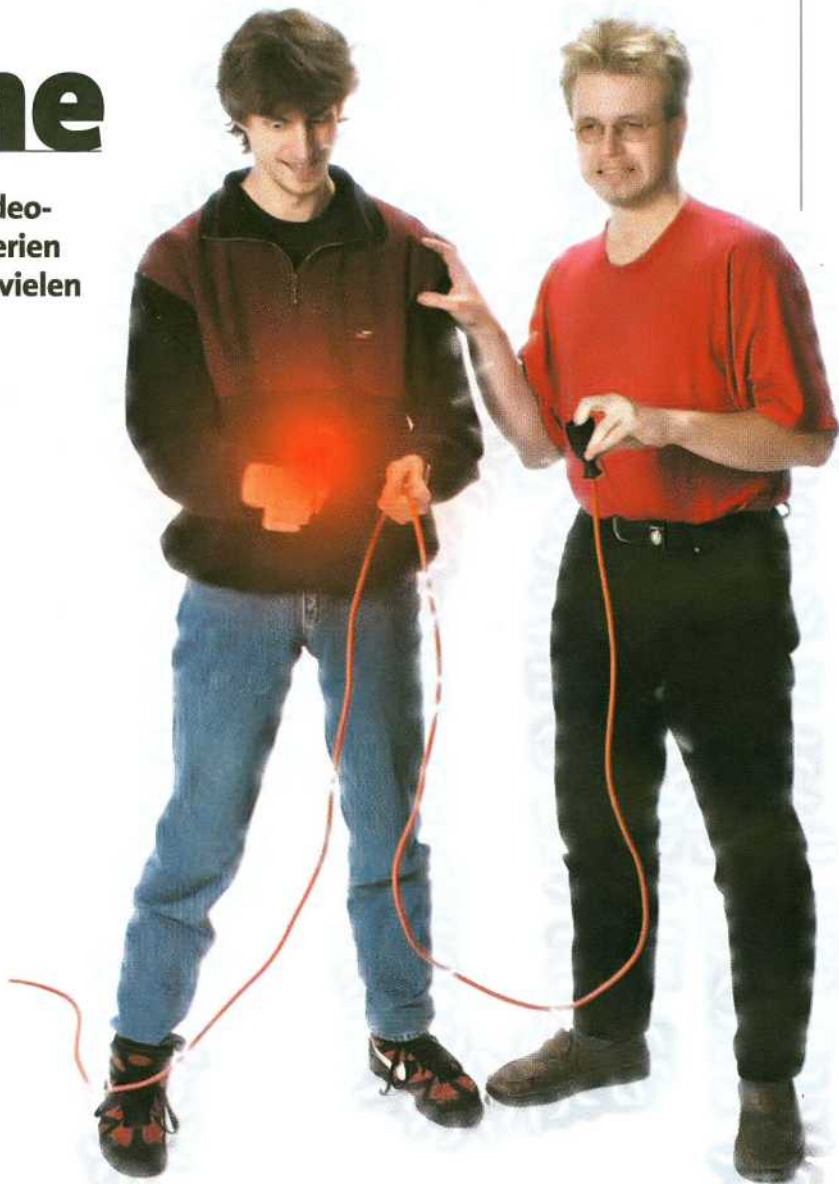
Habt ihr technische Fragen, dann schreibt, faxt oder mailt uns einfach.

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Technik Ecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
E-mail: leserecke@megafun.de

Die Grafik-Engine, ein programmiertechnisches Mysterium, Hexerei oder doch nur eine Ansammlung von Befehlen? Was ist das eigentlich, eine Engine? Nun, Engine ist ein englisches Wort und bedeutet Motor oder Antrieb. Der Begriff Grafik-Engine gilt als Sammelbegriff für die Gesamtheit aller Programmroutinen eines Spiels, die nur für die grafische Darstellung zuständig sind. Das hört sich vielleicht einfach an, jedoch ist dieses Thema im Zeitalter von 128-Bit-Grafik-Prozessoren unglaublich komplex. Früher gab es noch grobpixelige Player-Missile-Grafik (Atari VCS) oder einfach animierte Sprites zu bewundern. Seit Saturn, PlayStation und N64 sind polygonbasierte 3D-Landschaften an der Tagesordnung. Heute schrauben die Hochleistungsprozessoren die Anzahl dieser Vielecke in schwindelige Höhen von mehreren Millionen pro Sekunde. Die Qualität steigt unaufhörlich und somit auch die Spannweite von einer schlechten zu einer hervorragenden Engine.

Bitmap oder Polygon? Das ist hier die Frage

Anhand der beiden Screenshots der Abbildung 1 soll der Unterschied zwischen Bitmap- und Polygon-Grafik erklärt werden. Links ist eine typische Bitmap-Grafik (Street Fighter Zero 3 auf Dreamcast) zu sehen. Der Hintergrund und die Kämpfer wurden aus Grafiken zusammengesetzt, die ähnlich wie ein Foto aus einer Aneinanderreihung von verschiedenfarbigen Pixeln bestehen (siehe Beispiel). Bitmap-Grafiken liegen bereits vorberechnet im Speicher und können jederzeit abgerufen werden. Animationen erreicht man durch Austauschen bzw. Übereinanderlagerung, vergleichbar mit einem Daumenkino. Dieses Verfahren benötigt nur wenig Rechenleistung, dafür allerdings sehr viel Videospeicher. Das rechte Bild zeigt eine übliche Polygon-Engine (Virtua Fighter 3tb, ebenfalls Dreamcast). Um zu verstehen, wie ein solches Spielszenario aufgebaut ist, muss man etwas in die Tiefe gehen. Ich möchte das Prinzip anhand eines Kämpfers erklären. Ein Polygon-Objekt ist eigentlich ein Gittermodell (siehe Abbildung 2). Dieses Modell besteht aus Vielecken, den Polygonen. Darüber hinaus beinhaltet es auch so genannte Knotenpunkte (bei menschlichen Objekten zumeist an den Gelenken), damit natürliche Bewegungen, beispielsweise in die Hocke gehen oder springen, simuliert werden können. Der wichtigste Vorteil dieses Verfahrens ist, dass man das Gittermodell beliebig drehen kann, da sich jeder Eckpunkt der Polygone in einem dreiachsigen Koordinatensystem befindet. Da also jeder Punkt abhängig



vom Winkel des Betrachters neu berechnet werden muss, kann man sich vorstellen, dass sehr viel Rechenleistung vonnöten ist, um flüssige Animationen zu erzeugen. Mittlerweile ist die Hardware aber fähig, genügend Polygone gleichzeitig darzustellen, um fast den Eindruck zu vermitteln, es handle sich nicht um eckige Gittermodelle, sondern um hochauflösende Bitmap-Grafiken. Weil solche nackten Gittermodelle nicht sehr ansehnlich sind, werden sie mit so genannten Texturen überzogen (siehe Abbildung 3). Durch geschickte Farbgebung und Muster der Texturen erhält der Spieler den Eindruck, es handle sich bei dem Polygonmodell um einen echten Menschen mit Gesicht, Haaren und Kleidung.

Bits und Sprites: Die Overlay-Technik

Ohne Frage ist die vor allem von den 16-Bit-Systemen her bekannte Bitmap-Grafik die einfachste Variante, animierte Bilder zu erstellen. Die dazu benötigten Sprites sind einfache pixelorientierte Bilder, die als Zusatzinformation einen so genannten Alpha-Kanal besitzen. Dieser

Kanal beherbergt die Information, an welcher Stelle das rechteckige Sprite transparent, also der Hintergrund sichtbar sein soll. Um eine Bewegung zu erzeugen, werden mehrere Sprites hintereinander aufgerufen. Durch dieses Prinzip ähnelt die **Overlay-Technik** (engl. overlay = bedecken) stark den aus dem Internet bekannten animierten GIF-Grafiken. Doch auch mit Sprites kann man einen räumlichen Eindruck erzeugen. Die bekannteste Variante ist das von den 2D-Jump&Runs bekannte **Parallax-Scrolling**. Neben der Hintergrundebene existieren noch weitere passive Ebenen, die für den Beobachter weiter vorn sichtbar sind. Bewegt der Spieler seine Figur nach rechts oder links, beginnt der Bildschirm zu scrollen, das heißt, auch die Spielfläche bewegt sich. Dabei bewegt sich der Hintergrund am langsamsten. Die Geschwindigkeit des Ebenen-Scrollings nimmt zu, je weiter vorn die Ebene platziert ist. Das Prinzip funktioniert so, wie ihr es seht, wenn ihr auf der Autobahn aus dem Fenster schaut. Bäume



Abbildung 1, Bitmap- und Polygon-Grafik: Im linken Bild handelt es sich mit Street Fighter Zero 3 um einen typischen Vertreter der Bitmap-Grafik, während im rechten Bild in Virtua Fighter 3tb mit Polygon-Grafik gearbeitet wird.

und Sträucher fliegen als verwischte Schemen an euch vorbei, während am Horizont scheinbar gar nichts passiert. Diese Technologie wird von einem Effekt unterstützt, den man **Interpolation** nennt. Die Figuren sind oft in der Lage, sich vom Hintergrund in den Vordergrund zu bewegen. Die einfachste Variante ist es, die Größe der Pixel anzupassen. Doch dabei entsteht eine unschöne Klotzgrafik. Diesen Effekt nennt man auch **Aliasing** oder Treppeneffekt. Bei Schrägen oder Kurven erhaltet ihr dann zackenförmige Übergänge. Durch filternde Interpolationsverfahren (beispielsweise Mittelung) und **Anti-Aliasing** (das Vermischen von benachbarten Pixeln führt zu weicheren Übergängen) kann dieser Effekt eindrucksvoll vermieden werden.

Von Dreiecken und Vierecken: Polygon-ABC

Um ein Objekt darzustellen, wird zunächst auf dessen Oberfläche ein Gitternetz gelegt. Die Anzahl und Form der Polygone ist abhängig von der Größe und Form des Objekts sowie von der Rechenleistung der CPU, auf der das Objekt während des Spiels berechnet werden soll. Diesen Vorgang nennt man **Tessellation**. Dabei ist es wichtig, Informationen für die Bewegung des Objekts zu berücksichtigen. Neben dem nach wie vor weit verbreiteten per Hand erstellten Gittern existieren inzwischen einige Techniken, die den Designern diese Arbeit abnehmen. Gegenstände können so beispielsweise per Laser abgetastet werden und anschließend übernimmt ein Computer die Berechnung des Rasters. Für die Bewegung von Menschen oder

Tieren existieren andere Varianten. Die bekannteste ist das **Motion-Capturing**. Dabei werden Personen mit reflektierenden Punkten versehen, die in einem abgedunkelten Raum von einer Kamera aufgenommen

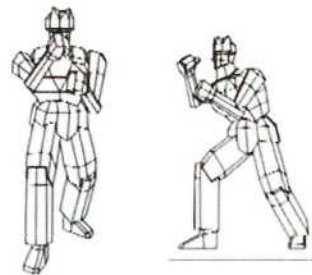


Abbildung 2, Gitternetze: Objekte und Personen werden als ein Gitternetz nachgebildet. Der Vorteil dieses Verfahrens ist, dass diese Modelle frei im Raum bewegt werden können.

werden. Die Person führt dann eine Bewegung aus, die sehr schnell im Computer zu einer Animation umgewandelt wird. Den Rest übernimmt das **Morphing**, das den Übergang zwischen zwei Bildern oder Formen berechnet.

Das Leben im Raum: Die dritte Dimension

Was nützt uns die schönste Polygon-Gratik, wenn kein perspektivischer Eindruck entsteht? Jedes gerasterte Objekt wird nun in unser Bild eingefügt und eventuell vergrößert oder verkleinert. Dazu wird zu jedem Punkt eine 3D-Information abgespeichert. Diese **Z-Buffer** genannte Information speichert den Abstand zum Beobachter (Z). Der gesamte Vorgang heißt Geometrische Transformation. Um den Rechenaufwand zu vermindern, werden nun verschiedene Optimierungsverfahren angewendet. So kann je nach Entfernung eines Objekts zum Betrachter das Objekt mit unterschiedlich dichten Gitternetzen versehen sein. Dieses Level of Detail (LoD) sorgt dafür, dass viele kleine Objekte unter Umständen genauso viel Rechenaufwand benötigen wie ein sehr großes mit mehr Details. Die zwei wichtigsten Optimierungstechniken sind jedoch das **Clipping** und das **Culling**. Beim Culling wird jedes Polygon überprüft, ob es unsichtbar ist. Ist dies der Fall, wird es von der Berechnungsliste gestrichen. Ähnlich agiert das Clipping. Hier überprüft man die restlichen Polygone darauf, welcher Teil eines Polygons versteckt ist. Die betroffenen Polygone können natürlich auf den kleineren sichtbaren Teil reduziert werden.

Vom Skelett zur Figur: Texturen

Damit ihr nicht mit Gitternetzen spielen müsst, werden die Polygone von so genannten **Texturen** überzogen (Texture-Mapping). Bei den Texturen handelt es sich um nichts weiter als Bitmaps, die ihr aus einer bestimmten Perspektive be-



Abbildung 3, Texturen: Die eckige Polygonstruktur, die vor allem an Pais Hand sichtbar ist, wurde mit hautfarbenen Texturen überzogen (im Bild das alte Virtua Fighter 1).

trachtet, so wie ein Gemälde, das ihr schräg anschaut, einen perspektivischen Eindruck hinterlässt (auch: Perspective Correction). Wird beispielsweise ein Foto von Ziegelsteinen auf ein Polygon platziert, erscheint das fertige Bild dann wie eine Ziegelmauer. Das Problem ist nun, dass die Polygonfiguren ziemlich eckig und kantig wirken. Durch verschiedene Schattierungsfilter (Shading) soll ein glättender Effekt erreicht werden. Das normale Texturieren mit einheitlich gefärbten Polygonen nennt man **Flat Shading**. Einen ganzen Schritt weiter geht das **Gouraud-Shading**. Es benutzt die Eck-Farbwerte benachbarter Polygone, um Farbübergänge zu berechnen. Gouraud-Shading ist inzwischen das Mindeste, was eine 3D-Engine beherrschen muss. Das aufwändigste Verfahren ist das **Phong-Shading**. Es arbeitet noch genauer, weil es die Positionen der Polygone zueinander berücksichtigt. Auch andere Filter haben einen aufweichenden Effekt. **Bilineares Filtern** wertet das Aussehen einer texturierten Oberfläche auf, indem es ähnlich wie das Gouraud-Shading, allerdings abhängig vom Sichtabstand, die Farben von benachbarten Texturen vermischt. Die Steigerung davon ist das **Trilineare Filtern**, das eine noch besser Qualität erreicht. Auch für das sehr rechenaufwändige Texture-Mapping gibt es Optimierungsverfahren. Das bekannteste ist das **MIP-Mapping** (latein. multi in partem = viele Teile). Diese Technik reduziert den Rechenaufwand zu Lasten eines höheren Speicherverbrauchs. Einem Objekt werden in Abhängigkeit vom Abstand mehrere Textur-Varianten zugeordnet. Nähert sich der Betrachter dem Objekt, wird die Objektdarstellung detaillierter, entfernt er sich, werden vorher bereits berechnete kleinere Varianten der Texturen verwendet.

Grafik wie in Riven: Rendering

Unter **Rendering** versteht man allgemein den Rechenprozess zur Darstellung einer 3D-Szenerie, bei dem Position und Farbe jedes Punktes im Raum bestimmt werden. Dabei werden Polygone, Texturen, Lichtquellen und andere grafische Informationen verwendet. Für die Konsolen ist diese extrem rechenaufwändige Technik bisher zuviel des Guten. Daher verwendet man spezielle High-End-Computer des Herstellers Silicon Graphics (SGI) für deren Berechnung und bindet sie dann in Spielen wie Final Fantasy als Hintergrundgrafiken ein. Die Software, die die SGI-Workstations verwenden, nennt man **Raytracer**. Mit Hilfe einer einfachen Script-Sprache kann man ohne großen Aufwand Kugeln, Quader und andere komplizierte Objekte im Raum platzieren. Dabei werden im Wesentlichen auch die bereits angesprochenen Techniken der Polygone und Texturen verwendet. Hinzu kommen noch ein paar Spezialeffekte, die das Besondere an den Renderbildern ausmachen. Das **Environ-**

ment-Mapping wird beispielsweise benutzt, um realistisch wirkende Reflexionen auf einer Oberfläche zu erzeugen. Dabei spielen Brechungen und Mattierungen eine wichtige Rolle. Ähnlich funktioniert eine Technik namens **Specular Reflections**. Diese Technik erzeugt Reflexionen auf einer schimmernden Oberfläche. Weitere wichtige Techniken sind **Light-Sourcing** und **Lens-Flare**. Light-Sourcing verfolgt, wie der Name schon sagt, das Licht zurück, bis es in der Lichtquelle oder im Nirvana landet. Lens-Flare sieht man oft bei Rennspielen. Schaut ihr dort in die Sonne, entsteht ein Luftbrechungseffekt, so dass eine Art runder Regenbogen um die Sonne entsteht und euch blendet. Von den Rendertechniken wurde bisher erst eine konsolenfähig, wenn auch in einer drastischen Art und Weise. Der **Fog** oder Nebel ist ein atmosphärischer Effekt, der mit Transparenzen und matten Reflexionen den Dunst in der Luft nachbildet. Leider wurde dieser Effekt auf dem N64 dazu missbraucht, mangelnde Hardwareleistungen zu kaschieren.



Prozessorbremse Rendering: Real wirkende Grafiken können bis jetzt nur mit der Rendertechnik kriert werden. Für die gängigen 32-Bit-Konsolen stellt dies noch ein nahezu unüberwindliches Hindernis dar, da solche wunderschönen Grafiken jeden Prozessor lahmlegen.

Vom Grafikspeicher auf den Bildschirm

Der letzte Schritt zum Erzeugen eines Bildes ist es, dieses auf den Monitor zu bringen. Dazu ist es wichtig, den Grafikspeicher ordentlich zu organisieren. Der **Frame-Buffer** (das ist ein Bereich des Grafikspeichers, der die kompletten Bildinformationen enthält) ist unterteilt in einen Front-Buffer und mehrere Back-Buffer. Der Rest des Grafikspeichers wird für Videostreams, Bitmap-Caching oder Texturen verwendet. **Double Buffering** bedeutet, dass der Bildspeicher doppelt vorhanden ist. Dadurch kann das nächste Bild im zuerst unsichtbaren Hintergrund erstellt werden. Sobald dieser Bildaufbau abgeschlossen ist, wird die Bildschirmanzeige auf das bis dahin im Hintergrund befindliche Bild umgeschaltet und auf der anderen Seite wird das nächste Bild vorbereitet. Im Unterschied zum Double Buffering kann im Single-Buffer-Betrieb nicht auf das nächste fertig berechnete Bild zurückgegriffen werden. Dadurch wird der Aufbau einzelner Bildobjekte sichtbar, was wie ein Flimmern der Teilbereiche wirkt. Durch das Umschalten wird dieser Effekt beim Double Buffering vermieden. Der Front-Buffer ist also der sichtbare Bildbereich, während die Back-Buffer die nicht sichtbaren Bereiche sind, die bereits die nächsten Bilder im Hintergrund aufbauen.

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
- Folge10 09/99 Grafik-Engine
- Folge11 10/99 Entwicklung
- Folge12 11/99 Konsolenvergleich



Die Zeichen der Zeit

Die meisten Konsolen verschwinden so schnell, wie sie gekommen sind. Ebenso geht es mit Fan-Gruppen, die eher an fanatische Zusammenschlüsse von engstirnigen Zockern erinnern. Wird es nicht langsam Zeit, das Kriegsbeil zu begraben und sich einfach nur an der Spielvielfalt von Sony, Sega und Nintendo zu erfreuen?

Euer Swen

Nintendo-Hasser

Hi, Mega-Fun-Crew! Zuerst möchte ich euch sagen, dass ihr wirklich das beste Videogame-Magazin seid. Keiner berichtet so gut über N64, PS und DC. Einfach spitze! Zum Brief von Olaf Tobianski in Ausgabe 7/99. Ich bin selbst PlayStation-Besitzer und habe auch Metal Gear Solid (Durchspielzeit 11 Stunden) und finde, es ist ein Spitzenspiel. Eure 94% sind meiner Meinung nach gerechtfertigt. Als ich dann im Kaufhaus Zelda – Ocarina of Time spielte, war selbst ich (als Nintendo-Hasser) voll überzeugt. Eine fantastische Grafik, Musik und präzise Steuerung. Zelda ist wirklich das beste Spiel. Zur PS 2: Wir sollten uns nicht gleich zu große Hoffnungen machen, die ultimative Spielekonsole zu erhalten. Sonys Hardwaredaten überzeugen mich noch nicht im geringsten. Vor ein paar Jahren präsentierete uns Nintendo vollkommen übertriebene Daten und Bilder, die wir bis heute noch nicht auf dem N64 gesehen haben.

Roberto Dräbelhoff, Stuttgart

Danke für die positive Einschätzung unseres Magazins, Roberto. Da deine Meinung bezüglich MGS und Zelda exakt auch meine ist, könnte ich einfach darüber hinweggehen. Allerdings sind Qualitätseinschätzungen bei Videospiele sehr subjektiv. Sicher, wir Spieleredakteure versuchen so fair wie möglich zu bleiben, wobei dies aus vielen Gründen nicht immer einfach ist. Letztendlich ist es Geschmackssache, welchen der beiden Titel man bevorzugt. Fest steht jedoch: Beide Produkte sind absolute Spitzenklasse und stellen jeweils für PlayStation bzw. N64 Meilensteine dar, die man sich nicht entgehen lassen darf. Über die PlayStation 2 gab es leider in den letzten Wochen nichts Neues zu erfahren. Wen dieses Thema interessiert (wen eigentlich nicht?), der darf sich auf unseren großen Tokio-Game-Show-Messebericht in Ausgabe 11/99 freuen.

Joypad-Kritik

Hallo Mega Fun! Ich habe das Joypad des Dreamcast genauer unter die Lupe genommen und wirklich versucht zu verstehen, warum das Pad so designt wurde. Wo sind die Action-Buttons?! Wenn man die Druckknöpfe der Analogsticks des PlayStation-Dual-Shock-Pads mitzählt, hat das DC-Pad ganze fünf weniger. Das ist allerhand, da bei modernen Spielen, wie Syphon Filter (meiner Meinung das genialste Spiel), alle Tasten inklusive Select verwendet werden. Dass man mit den L- und R-Buttons analog bremsen und Gas geben kann, ist ganz okay, aber das konnte man bei Gran Turismo ebenfalls. Das DC-Pad

ähnelt dem des N64, hat nur drei Tasten weniger. Für mich stellt das PS-Pad das Nonplusultra dar. Vielleicht könnte man es mit zwei weiteren Tasten noch verbessern, denn Controller müssen viele Knöpfe haben – ich liebe Spiele mit komplexer Steuerung. Zudem finde ich es unnobel von Sega, dass der Controller keine eingebaute Rüttelfunktion besitzt. Außerdem macht es einen weit weniger stabilen Eindruck als das PS-Pad. Das DC-Pad ist zum Scheitern verurteilt und wird sicher durch einen Nachfolger abgelöst werden, wie bei der PlayStation. Sega ist sich dessen bewusst und will wohl zweimal abkassieren. Es ist mir völlig egal, wer von wem abkuppert, Hauptsache das Resultat stimmt. Nun zur Software der ersten Stunde. Virtua Fighter 3tb ist deutlich schwächer als das Spielhallenoriginal. Bei Sega Rally 2 sieht man den Grafikaufbau deutlich, ebenso bei Sonic Adventure. Doch das war sicher Schuld des Zeitdrucks. Außerdem befinden wir uns erst am Anfang der Dreamcast-Ära. Ich vertraue ganz dem Dreamcast und freue mich auf zukünftige Superhits und einen PS-Controller-Klon. Abschließend möchte ich noch eure Zeitschrift loben. Sie ist die beste.

Matthias Mahlknecht, Bozen (Italien)

Ich muss dir ganz ehrlich gestehen, Matthias, ich habe mit Freude festgestellt, dass die Pad-Revolution wieder ein simples Exemplar mit wenig Tasten hervorgebracht hat. Mir fällt es immer schwer, bei Tastenmonstern den richtigen Knopf im richtigen Mo-

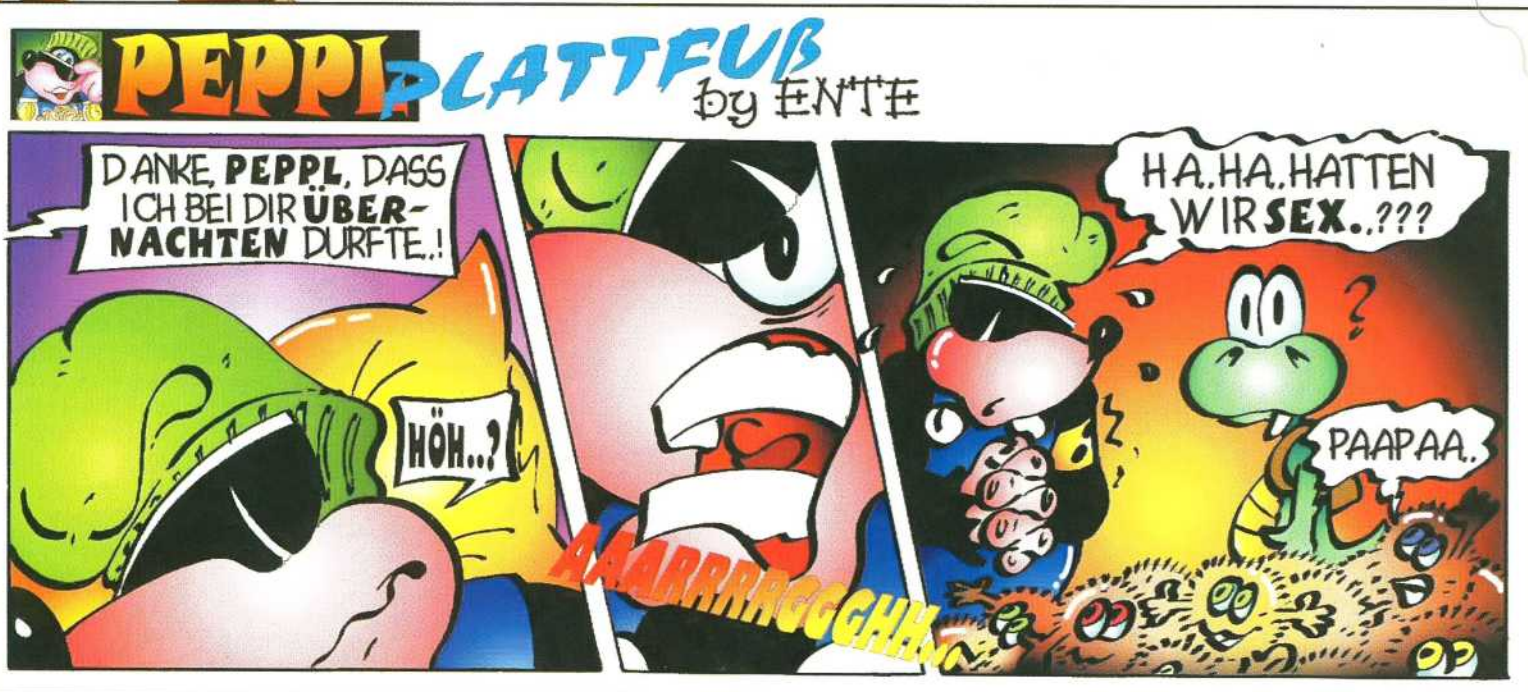


Alt, aber gut: Das Saturn-Pad war robust und hatte sechs Feuerknöpfe. Ist das DC-Pad ein Rückschritt?

ment zu finden. Ich gebe dir aber dahingehend Recht, dass dem DC-Pad zwei weitere Tasten (wie beim Nights-Pad des Saturn) gut zu Gesicht gestanden hätten. Das würde sicher viele Street-Fighter-Fans beglücken. Ob es bald einen Pad-Nachfolger geben wird, halte ich für unwahrscheinlich. Allerdings sollen am aktuellen Controller diverse Schönheitsoperationen durchgeführt werden, um die von dir angeprangerte Stabilität zu erhöhen (obwohl ich bisher noch keine Probleme hatte). Am Grunddesign wird das sicher nichts ändern. Deine Kritik zu den First-Generation-Spielen ist begründet, da sie einige kleinere Fehler hatten. Dennoch bin ich der Meinung, dass gerade diese drei Titel die besten sind, die jemals einer Konsole zum Launch zur Verfügung standen.

Importkrieg

Liebe Redaktion, ein freaky Hallo meinerseits. Ich gratuliere euch, denn die neue Ausgabe ist wieder einmal tadellos. Doch nun will ich meiner





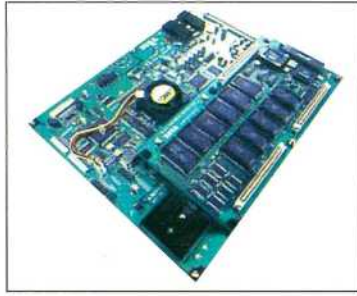
Wut Luft machen. Es betrifft den Leserbrief aus Ausgabe 7/99 von R. Breinwart. Einer wie du sollte sich schleunigst aus der Videospielezene verziehen und dahin gehen, wo der Pfeffer wächst. Solche Vollidioten wie dich können wir Importspieler nun wirklich nicht gebrauchen! Auch für mich sind die PAL-Spieler arme Hunde, wegen der schlechten und verspäteten Umsetzungen. In einem stimme ich zu: Es waren wirklich wir, die Importspieler, die der PS1 zum Erfolg verhalfen. Ebenso denke ich, dass Sony und Konami einen Fehler gemacht haben, indem sie ein Importstopp verhängten (wo sie doch alles uns zu verdanken hätten). Doch sei mal ehrlich! Hast du oder schon irgendjemand Probleme mit dem Verbot gehabt? Ich denke nicht. Wir Importspieler können nach wie vor alle Importe von Sony und Konami genießen. Dies liegt daran, dass dieses Verbot zu spät kam. Sie können die ganzen Händler einfach nicht kontrollieren. Und von wegen PlayStation-2-Scheiß! Ich wette, dass du einer der ersten sein wirst, die sie sich besorgen. Und bis dahin (es wird noch ein wenig dauern) kann ich nur sagen: Sega rulz! Was soll das heißen, überhöhte Preise bei Sony?! Hast du dir schon einmal Gedanken darüber gemacht, wie viel Arbeit in einem Videospiel steckt? Wie viele Familien von dieser Mühe leben? Auch die Beschäftigten der Hersteller müssen davon existieren. Aber das ist etwas, dass dich wohl einen feuchten Dreck schert, was?

Benjamin Scheidegger, Zielesbach (Schweiz)

Das ist ja ganz schön starker Tubak, den du da ablässt, Benjamin! Bevor ich auf den Grabenkrieg der Importspieler eingehe, möchte ich noch eines klarstellen: Bitte verzichtet bei direkten Briefantworten auf Kraftausdrücke. Zum einen ist das nicht gerade freundlich, und zum anderen macht es die eigene Meinung nicht besser! Das Thema Importstopp ist ein sehr heißes Eisen. Es ist wahr, dass sich nicht alle Händler, geschweige denn die Spieler, daran halten. Ich glaube auch nicht, dass sich langjährige Freaks von solchen Maßnahmen abhalten lassen, sich ihre japanischen oder amerikanischen Importe zu sichern. In erster Linie war es ein Rechtsstreit, der nun einmal eindeutig entschieden wurde und Sony/Konami Recht gab. Dennoch gibt es keine Handhabe gegen mündige Käufer, die vollkommen legitim Importware aus dem Ausland beziehen. Es wird wohl noch eine Weile dauern, bis sich absehen lässt, welchen Nutzen bzw. Schaden diese Importstopp-Initiative der Branche gebracht hat.

Kaskadenschaltung

Hi MF-Team! Ich habe in Ausgabe 7/99 gelesen, dass es möglich sei, bis zu 16 Naomi-Platinen (aktuelles Sega-



Spielhallen-Revolution: Mit dem neuen Naomi-Board stürmt Sega die Arcade-Häuser.

Arcade-Board, nahezu mit Dreamcast identisch, Anm. d. Red.) miteinander zu verbinden. Angeblich mit einem Performance-Gewinn von jeweils 70% pro Platine. Dazu habe ich nun einige Fragen: Wie sind diese 70% genau zu verstehen? Wenn eine Naomi-Platine 3 Millionen Polygone darzustellen vermag, können dann zwei Boards 5,1 Millionen? Warum leisten zwei Platinen nicht das Doppelte? Wie viele Polygone schaffen dann 16 Platinen? Wenn diese Performance-Steigerung bei Naomi funktioniert, wäre es dann nicht ebenso möglich, den Dreamcast mit einer oder mehreren Erweiterungen aufzurüsten?

René Ronschkowski, Göttingen

Interessante Fragen, René! Die Angabe von 70% ist ein Richtwert, der sich aus der zusätzlichen CPU-Leistung ergibt. Um eines gleich richtigzustellen: Die Anzahl der darstellbaren Polygone ist kein Maximalwert, sondern ebenfalls ein Richtwert. Dem Dreamcast hat man auch schon 3,5 Millionen entlockt, und im Laufe der Zeit wird diese Größe weiter steigen. Wie viele es im Endeffekt sind, hängt vom Können und den Tricks der Programmierer ab. Warum zwei Naomi-Boards nicht das Doppelte zu leisten im Stande sind, liegt einfach daran, dass beide Platinen durch die Arbeitsteilung einen erhöhten Datentransfer haben, der wiederum Rechenleistung kostet. Außerdem liegen einige Bereiche brach, beispielsweise der Sound, der kaum verbessert werden kann. Deine letzte Frage trifft den Nagel auf den Kopf. Wie wir bereits in Ausgabe 2/99 im Rahmen unseres Dreamcast-Specials orakelten, bietet die Sega-Konsole eine Erweiterungsmöglichkeit über Rasten am Boden und eine Seriellen-Schnittstelle. Bislang wurde zwar noch nichts bestätigt, wir rechnen allerdings mit einem DVD-Zusatz mit zusätzlichen Prozessoren gemäß dem Naomi-Vorbild. Das Ganze könnte an dem alten Mega-CD von Sega, das seinerzeit das Mega Drive aufbohrte, angelehnt sein.

Lara nackt - die Letzte!

Hallo erstmal! Jetzt muss ich auch mal was loswerden. Der ganze Sony-vs-Sega-Scheiß regt mich total auf. Es gibt sowohl auf Sonys Maschine herausragende Titel als auch auf Segas (vernachlässigtem) Saturn – er ruhe in Frieden. Einem wirklichen Spiele-Freak ist es ganz egal, auf welchem

System er zockt, Hauptsache er hat Fun. Das ist doch alles Kinderkacke, was da abgeht. Mich interessiert nicht, welche Konsole den stärkeren Prozessor oder mehr MB unter der Haube hat. Ich will ein gutes Spiel, das einen geilen Flow hat, egal ob auf PlayStation, Dreamcast oder N64. Ich verstehe manche Leser nicht, die sich zum Affen machen, indem sie sich immer verändern – aber die Spiele nicht (zumindest nicht am Unterhaltungswert). Mich kann ein Wonder-Boy noch genauso entzücken wie eine Lara Croft. Apropos – zum Nacktcheat-Brief von Tobias Laß: Lara ist keine Porno-Braut, sondern besitzt Charme und Stil. Das weiß Eidos, weshalb so kleine pubertierende Lausebengel niemals einen Nacktcheat bekommen werden. Basta.

Basti, Neu-Ulm

Also, Basti, ich darf dir gratulieren, denn du hast definitiv die letzte Meinung zum Thema "Nacktcheat" kundgeben dürfen. Mir persönlich geht diese Diskussion schon dermaßen auf den Senkel, dass ich alle zukünftigen Briefe mit entsprechendem Inhalt (lechz) einfach den Flammen übergeben werde. Mir kommt die ganze Konsolen-Diskussion ebenfalls sehr aufgesetzt vor. Immerhin ist der Dreamcast noch nicht einmal in Deutschland erhältlich. Bisher hat noch niemand das Gehäuse einer PlayStation 2 gesehen, geschweige denn ein Dolphin! Deshalb mein Appell an alle Leser: Bleibt objektiv, fair und lest unsere Berichte. Macht euch nach einem Testspiel beim Fachhändler, welcher Konsole ihr den Vortritt gebt. Lasst euch nicht von der Werbung blenden, sondern nur von reinen Fakten leiten. Übrigens: Ich will auch Spiele mit einem geilen Flow, die so richtig hip und stylisch sind und allen Old-School-Vertretern mal zeigen, wo der Hammer hängt!

South Turok 2

Mir ist aufgefallen, dass auf der Verpackung von South Park (N64) steht, ihr hättet eine Wertung von 94% vergeben. In Wirklichkeit waren es aber nur 35% (Ausgabe 2/99). Ist das nun ein Missverständnis, oder hat es Big N wirklich nötig, seine Kunden zu verarschen, um sie zum Kauf seiner Spiele anzuregen?

Tim Ecker, Hagen

Danke, Tim, für die Nachfrage. Wir selbst haben nichts mit dieser falschen Warenkennzeichnung zu tun. Es handelt sich dabei um einen Produktionsfehler beim Third-Party-Hersteller

Lesercharts

Leserhits Nintendo 64

- 1. Zelda - Ocarina of Time**
(2) 10. Monat Action-Adventure Nintendo
- 2. Castlevania 64**
(-) 1. Monat Action-Adventure Konami
- 3. Super Mario 64**
(-) 1. Monat Jump & Run Nintendo
- 4. FIFA '99**
(-) 1. Monat Fußball Electronic Arts
- 5. Turok 2: Seeds of Evil**
(3) 6. Monat Ego-Shooter Acclaim

Leserhits PlayStation

- 1. Metal Gear Solid**
(1) 6. Monat Action-Adventure Konami
- 2. Need for Speed: Brennender Asphalt**
(-) 1. Monat Rennspiel Electronic Arts
- 3. Command & Conquer 2: Gegenschlag**
(-) 1. Monat Strategie Westwood Studios
- 4. Tiger Woods 99**
(-) 1. Monat Golf Electronic Arts
- 5. FIFA '99**
(5) 6. Monat Fußball Electronic Arts



Acclaim, der versehentlich Sticker von Turok 2 verwendete (diesem Produkt vergaben wir nämlich 94%). Trotzdem sollte so etwas nicht vorkommen und ist daher in unseren Augen auch keine Entschuldigung. Am Schluss möchte ich noch Big N in Schutz nehmen. Das Unternehmen lizenziert zwar die Spiele fürs N64, hat allerdings keinen Einfluss auf die Präsentation, sprich Hüllen, der Third-Party-Produkte. Die Mega-Fun-Redaktion möchte sich, auch im Namen von Acclaim, für diesen Fauxpas bei allen enttäuschten South-Park-Spielern entschuldigen.



Kurz beantwortet

Werdet ihr nach den Starts von Dreamcast, PlayStation 2 und Dolphin auch weiterhin über die "alten" Konsolen berichten?

Wir werden so lange über PlayStation und N64 berichten, wie es Software gibt. Nach unserer Einschätzung mindestens noch zwei bis drei Jahre.

Wird die PlayStation 2 einen Kopierschutz haben?

Diese Frage könnten wohl nur die PS2-Entwickler selbst beantworten. Aus heutiger Sicht bietet der DVD-Standard relative Sicherheit. Bis die Konsole herauskommt, wird es aber sicher bereits DVD-Brenner geben. Wenn Sony keinen effektiven Kopierschutz einführt, könnte sich eine ähnliche Piraterieszene wie bei der PS1 entwickeln.

Wann bringt ihr das versprochene Sega- und Sony-Special?

Bisher sind diese Berichte aus Platzgründen nicht ins Heft gekommen. Wir versuchen zu den Starts der jeweiligen neuen Konsolengenerationen parallele Specials zu machen.

Was bedeutet "indiziert"?

Indizierte Produkte sind jugendgefährdend und dürfen nur an volljährige Personen verkauft werden. Ebenso ist es nicht erlaubt, für indizierte Produkte zu werben oder darüber zu berichten.

Wann wird der erste Teil von Shen Mue in Deutschland erscheinen? 100%ig sicher ist noch nichts. Wir rechnen jedoch mit einem Deutschland-Release gegen Ende des Jahres, um das Weihnachtsgeschäft herum.

Wird es für den Dolphin einen Nachfolger zu Mario Kart geben? Bisher gib es keine verlässlichen Daten über die Hardware, geschweige denn Spiele. Ich lege allerdings meine Hand dafür ins Feuer, dass es ein Mario-Kart-Sequel geben wird.

Plant ihr einen Bericht über die Internetfähigkeiten des Dreamcast? Spätestens in Ausgabe 10/99 darfst du mit einem solchen Bericht rechnen. Dann nämlich werden wir rechtzeitig zum Deutschland-Start ein großes Dreamcast-Special haben.

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

Für besondere Verdienste: Leser, denen wir zu Dank verpflichtet sind oder die uns einfach eine klasse Zusendung zukommen lassen, erhalten in Zukunft den Gold-Mail-Award. Er geht diesmal an: Hannes Falke aus Walsrode.

Bug-Buster

Fast geschafft! Ihr habt wieder einige Bugs aus eurer Rubrik „Best of Mega Fun“ beseitigt und meine Mängelliste ist nun viel kleiner als noch vor einem Monat. (Die ellenlange Mängelliste haben wir aus Platzgründen weggelassen – aber berücksichtigt! Anm. d. Red.) Ich habe natürlich noch einige interessante Fragen. Wird es eine englische (unzensurierte) Fassung von Resident Evil 3: Nemesis zu kaufen geben? Wie kommen die Wertungen bei Grafik, Sound und Fun zu Stande? Sind sie auch unter den einzelnen Konsolen vergleichbar? Danke für die positiven Veränderungen in der Rubrik „Best of Mega Fun“ und macht weiter so!

Hannes Falke, Walsrode

Aufopferungsvolle Arbeit, Hannes! Dank deines nimmermüden Einsatzes gegen den Fehlerteufel konnten wir unsere Referenzrubrik entscheidend verbessern und verleihen dir deshalb zum ersten Mal den "Gold-Mail-Award". In diesem Zusammenhang möchten wir alle Leser aufrufen, uns weiterhin mit Verbesserungsvorschlägen und konstruktiver Kritik zu unterstützen, denn wir wollen die Mega Fun an euren Wünschen orientieren. Zu deinen Fragen, Hannes. Es ist sehr wahrscheinlich, dass es eine unzensurierte englische Version von Nemesis geben wird. Die Wertungen in der Mega Fun ergeben sich aus der Tester-Meinung und aus Vergleichen, die sich im Laufe der Zeit ergeben haben. Wir versuchen auch immer so zu bewerten, dass die Prozentzahlen systemübergreifend vergleichbar bleiben. Das ist nicht immer einfach, da das N64 und die PlayStation zwei völlig unterschiedliche Hardware-Voraussetzungen aufweisen. Da Ende September mit dem Dreamcast die neue Generation auf uns wartet, werden systemübergreifende Bewertungen noch kniffliger. Direkt miteinander vergleichbar sind auf jeden Fall die Fun-Wertungen. Ein PS-Spiel mit 87% macht auf jeden Fall mehr Spaß (wenn auch nur minimal) als ein N64-Titel mit 86%.

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

Beabsichtigst du dir die PlayStation-2-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dolphin-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität _____

Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game Boy & Co)?

Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

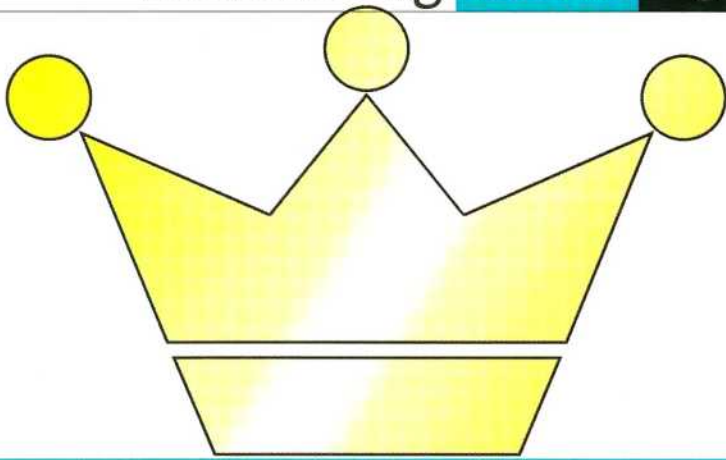
Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Ihr über uns
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515





Zockerkönig

Was für ein Finish! In allen von uns zum Wettbewerb ausgeschriebenen Titeln gab es eine Entscheidung erst auf der Zielgeraden. Gut, zu New Beetle Adventure hatten wir bis zum vergangenen Redaktionsschluss noch gar keine Teilnehmer. Die Käfer-Freunde scheinen sich nur ungern in die Karten schauen zu lassen und schickten ihre Tapes erst in allerletzter Sekunde heraus. Ähnlich verhielt es sich bei Need for Speed 4. Der arme Mehmet Balta wurde Millimeter vor der Ziellinie noch abgefangen und sogar vom Podest gestoßen. Dafür bewies Daniel Neubauer aus Wien, dass es möglich ist, eine solche Fabelzeit ohne Cheats zu fabrizieren. Schlussendlich blieben alle drei Erstplatzierten in EAs Rennspektakel unter der magischen Grenze von 1.35.00 Minuten. Respekt, sogar in unseren Redaktionsräumen kann euch niemand das Wasser reichen. Das, was sich bei Sega Rally im Einzelnen abspielte, kann wohl nur unter dem Begriff „Tragik des Lebens“ zusammengefasst werden. Kenan Demic galt bereits als fast sicherer Sieger und hätte sich die Lorbeeren auch redlich verdient gehabt, ehe, ja ehe uns das Band von Alexander Bock erreichte. Dieser legte mit dem Lancia Stratos den absolut fehlerfreiesten aller Ritten hin, die man sich nur vorstellen kann. Sagenhafte 1.00.739 Minuten schlugen am Ende für ihn zu Buche. Ein verdienter Sieger! Wir gratulieren allen Gewinnern und hoffen, dass die Teilnehmerzahl beim nächsten Mal vergleichbar groß ausfällt. Die Gewinne werden wir den drei Erstplatzierten in den nächsten Tagen per Post zukommen lassen. Ach ja, ehe wir es vergessen: Denkt bitte immer daran, dass ihr die erzielte Bestzeit und den Namen des Spiels auf der Verpackung erwähnt sowie ein Passbild beifügt!!!

Habt ihr Anregungen oder Kritik, dann schreibt uns einfach:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg



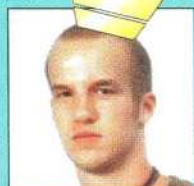
Need for Speed 4

1. 1.34.56 Minuten, Daniel Neubauer, Wien
2. 1.34.65 Minuten, Daniel Schäfer, Georgsmarienhütte
3. 1.34.87 Minuten, Dirk Henke, Sulingen



New Beetle Adventure

1. 6.02.41 Minuten, Sascha Dietrich, Elsterwelda
2. 6.04.18 Minuten, Daniel Wieland, Backnang
3. 6.10.36 Minuten, Marc Scholz, Ellwangen



Sega Rally 2

1. 1.00.739 Minuten, Alexander Bock, Aschach
2. 1.00.794 Minuten, Mike Eisenbruch, Duisburg
3. 1.00.933, K. Demic, Wiesbaden

06/99



07/99



08/99



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 06/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 07/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 08/99	zu DM 5,90	
zuzüglich Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto-Nummer

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

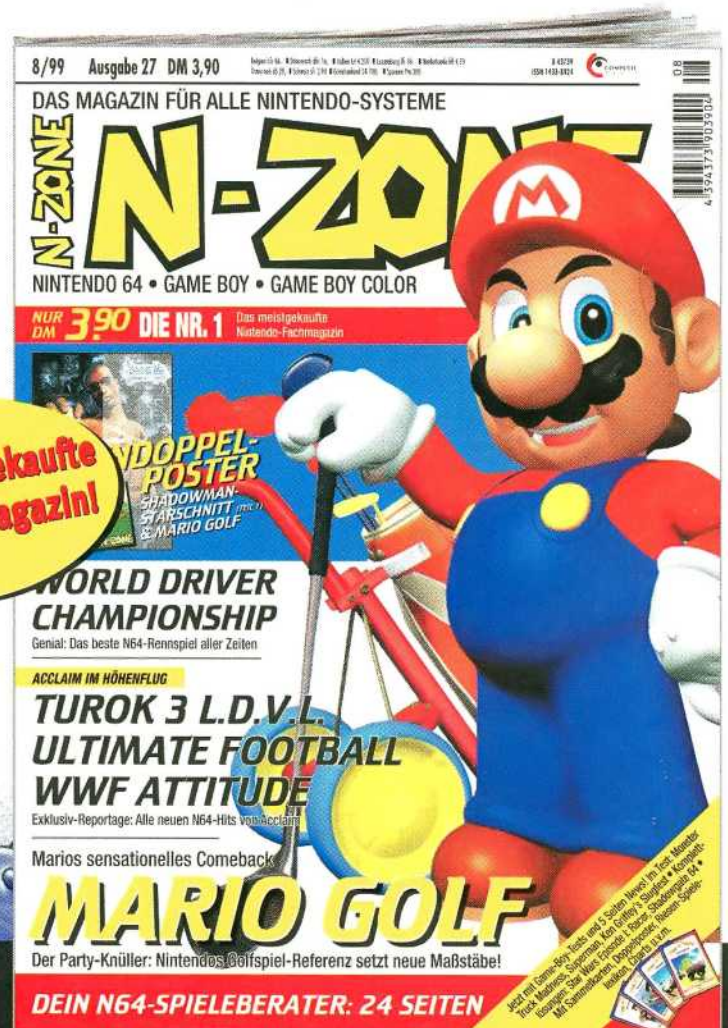
Ich wollt, ich wär' ein WaveRacer.

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!



Illustration: O. Schneider



DEIN N64-SPIELEBERATER: 24 SEITEN

erste hilfe inhalt



tipp & tricks 9/99

Dreamcast		
Psychic Force.....	Tipps.....	340
Game Boy		
Klax.....	Passwort.....	340
Legend of the River King.....	Tipps.....	340
Nintendo 64		
Command & Conquer.....	Tipps.....	340
GT 64 Championship Edition.....	Tipps.....	340
Superman.....	Cheats.....	340

PlayStation		
Akuji the Heartless.....	Cheats.....	340
Anna Kournikova Smash Court Tennis.....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	341
Bomberman Fantasy Race.....	Tipps.....	340
Bugs Bunny: Lost in Time.....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	341
Driver.....	Cheats.....	340
Driver.....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	341
Duke Nukem: Time to Kill.....	Cheats.....	342
Everybody's Golf.....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	341
FIFA '99.....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	341
Fighting Force.....	Cheats.....	340
Kagero Deception 2.....	Tipps.....	342
Madden NFL '99.....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	341
NBA Live '99.....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	341
NHL Face Off '99.....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	341
Ninja - Shadow of Darkness.....	Cheats.....	340
Rampage 2: Universal Tour.....	Cheats.....	342
Rampage World Tour.....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	341
Risiko.....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	341
Trap Gunner.....	Cheats.....	342
V-Rally 2.....	Cheats.....	340
Warzone 2100.....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	341

komplettlösung 9/99

PlayStation		
Driver.....	Die ultimativen Straßenkarten.....	344
Silent Hill.....	Dem Horror ein Ende gesetzt.....	348

tipp des monats

PlayStation (dt) Passwörter



Na endlich sind wieder brauchbare Tipps eingetrudelt! Nachdem in den letzten Ausgaben stets der Nachschub hart aus dem Internet herausgesaugt werden musste, landeten nun einige Zuschriften auf meinem Tisch, deren Inhalt wir als neu einstufen konnten. Erich aus Frankfurt hat hierbei das große Los gezogen und als Erster alle Passwörter zum aktuellen Bomberman eingeschickt. Das geniale an diesen ist, dass ihr nicht nur einfach so in die Level gebeamt werdet, sondern zusätzlich ein reichhaltiges Sortiment an Power-ups und Goodies einstecken könnt. Klasse Erich, übrigens Danke für dein Lob zum Heft. Hier aber nun endlich die Passwörter:

- Level 01: 46224622
- Level 10: 3G59E326
- Level 11: 10191019
- Level 20: 3D5D49C4
- Level 21: 12221222
- Level 30: 8D5A4B26
- Level 31: 26572657
- Level 40: 8D5A4BCE
- Level 41: 38793879



tipp des monats

Games und Kohle zu gewinnen!



Reif für die Insel? Stellt sich die große Frage: Was würde man dorthin mitnehmen? Daher hier mal ungezwungen meine Favoriten für die Urlaubszockerei, die nicht unbedingt die Meinung der Redaktion widerspiegeln müssen.

1. Final Fantasy VII, weil man in Squares Meisterwerk ewig abtauchen kann.
2. Metal Gear Solid, weil die Spannung heute noch ungebrochen ist.
3. Saturn Bomberman, weil kein anderes Spiel so zehnt so viel Spaß macht.

Übrigens haben wir in unserer Rubrik Erste Hilfe eine kleine Neuerung vorgenommen. Wir unterscheiden die Herkunft der einzelnen Spiele nun in dt (Deutschland), us (Amerika) und jp (Japan). Wir wollen somit Unklarheiten beseitigen und den t&t-Teil den restlichen Rubriken anpassen.

Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier. Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelobt, und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt daher bitte unbedingt, welches System ihr besitzt.

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Erste Hilfe
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
GreetinZZZ Gunther

Theo
KRANZ
VERSAND

Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Bomberman Fantasy Race

PlayStation (dt) Tipp Mehr sicherbare Game-Positionen: Markiert die Option „New System Data“.

Haltet folgende Tasten gedrückt: L1 + R1 + L2 + R2 + Select + Start. Betätigt abschließend O.

Andere Effekte: Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein: L1, L1, R1, R1, ↓, ↑, O.

Spiegelkurse: Hierzu muss jede Strecke mit dem ersten Platz abgeschlossen werden. Haltet dann in der Track-Selection → gedrückt.

End-Sequenz: Bewältigt alle Mirror-Tracks. Im Titelscreen geht es dann mit Start weiter.

Mehr Geld: Speichert ein gleiches Spiel jeweils auf eine Memory-Card (also eine in Slot 1 und eine in Slot 2). Per Bank-Option kann nun zwischen den Speicherständen transferiert werden.

Driver

PlayStation (dt) Cheats Direkt vom Hersteller trudelten per E-Mail Cheats zu Driver ein. Und

damit sie wirklich niemand verpasst, drucken wir diese nochmal ab. Gebt die Zahlenkolonnen mit den Schultertasten ein. Hierbei gilt folgende Belegung: L1 = 0, L2 = 1, R1 = 2, R2 = 3.

- 0123023123012 = Credits (Abspann)
- 1133131032100 = Invincible (Fahrzeug wird nicht beschädigt)
- 0122221122003 = Immune (die Polizei sieht euer Fahrzeug nicht)
- 2223123103210 = Rear Wheels (Heckantrieb)
- 2323012302111 = Minis (kleine Autos)
- 3123103311032 = Stilts (anderes Fahrverhalten)
- 3321031033130 = Australia (Mirror-Mode)

Die Codes müssen übrigens im Menü-Screen eingegeben werden!

Akuji the Heartless

PlayStation (dt) Cheats Einige Cheats zum herzlosen Akuji. **Debug-Mode:** Pausiert das Spiel, haltet

L2 bzw. R2 gedrückt und gebt Folgendes ein:

←, ↑, ↑, Δ, →, □, ←, Δ, ↑, ↓, →, →.

Unverwundbarkeit: Pausiert das Spiel, haltet L2 bzw. R2 gedrückt und gebt Folgendes ein: →, →, ←, Δ, X, ↑, O, ←.

Ninja-Shadow of Darkness

PlayStation (dt) Cheats **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, R2, O, Δ, □, O, Δ, □. Der Ninja verwandelt sich daraufhin in ein Skelett.

Fighting Force

PlayStation (dt) Cheatmenü Haltet in der Auswahl „1-Spieler-Modus/Optionen“ die

Tasten R2 + L1 + ← + □ so lange gedrückt, bis auf dem Screen die Meldung „Cheat Mode“ aufleuchtet.

Jetzt schaut ihr in den Optionen nach. Hier können Unverwundbarkeit und Ziellevel ausgesetzt werden.

Im Spiel solltet ihr allerdings darauf achten, keine Power-ups aufzunehmen, da die entsprechende Energie nun abgezogen anstatt hinzugefügt wird.



V-Rally 2

PlayStation (dt) Cheat In letzter Sekunde fischten wir noch Folgendes aus dem Internet: Um in

V-Rally 2 an alle Fahrzeuge und Trophäen zu gelangen, muss im Game-Progress-Screen Folgendes eingegeben werden: L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X + Select. Ein Schrei bestätigt die richtige Eingabe. Markiert dann ein leeres Feld und deckt dieses mit der X-Taste auf.

Game-Boy-Corner

Game Boy (dt) Allerlei Nachdem sich Game-Boy-Spiele höchstem

Zuspruch erfreuen, wollen wir zu den aktuellsten Titeln hier zwanglos einige Tipps abdrucken. Schreibt uns, ob ihr diese Ecke in Zukunft regelmäßig in der Mega Fun sehen wollt!



Klax

Für ein Bonusspielchen benutzt ihr folgendes Passwort: grüner Alien - grüner Alien - Kreis - Viereck.

Legend of the River King

Um in den fünften Level, den Fun-Lake, zu gelangen, müsst ihr ganz einfach von jeder Fischart ein Exemplar einfangen. Nachdem dann die Credits abgelaufen sind, seht ihr die Meldung, dass der Fun-Lake geöffnet ist.

Superman

Nintendo 64 (us) Levelanwahl Startet das Spiel und zockt so lange, bis ihr die Mög-

lichkeit erhaltet zu speichern. Speichert und resetet das Nintendo 64. Geht auf die Option „Load“ und sucht das eben gespeicherte Spiel aus. Nun erhaltet ihr die Möglichkeit, ein Rumble-Pak zu benutzen. Hier drückt ihr für ca. eine Sekunde L + B. Drückt dann die A-Taste. Daraufhin sollte ein Level-Select-Screen erscheinen.

GT 64 Championship Ed.

Nintendo 64 (us) Spiegelkurse Um den Mirror-Mode, also die Kurse andersherum, befahren zu dürfen, müsst ihr lediglich die komplette Championship auf der Schwierigkeitsstufe Easy bestehen.

Command & Conquer

Nintendo 64 (us) Tipps Um etwas Geld einzusparen, solltet ihr (anstatt einen neuen Sammler zu kaufen) lieber gleich eine komplette Tiberium-Raffinerie erstellen. Verkaufte ihr diese daraufhin wieder, bleibt der Sammler übrig und ihr spart im Endeffekt.

Um eine Ruhepause zu erhalten, kann man seine gesamte Basis und ein anliegendes Tiberium-Feld mit Sandsäcken umrahmen. Stellt auf das Tiberium einige eigene Fahrzeuge, damit die Sammler nicht alles abgrasen und das Tiberium neu wachsen kann. Außerdem werdet ihr jetzt seltener von gegnerischen Truppen attackiert, vorausgesetzt, eure eigenen Einheiten greifen diese nicht an. Wollt ihr ein Gebäude ein wenig abseits bauen, kann dies ermöglicht werden, indem ihr euch mit Sandsäcken auf neues Gelände vortastet.



Dreamcast-Corner

Dreamcast (jp) Allerlei Nachdem für Dreamcast immer Dreamcast



mehr Spiele als Importversion erhältlich sind, wollen wir auch diesen mit Hinweisen hier Tribut zollen. Da der Kreis derer, die sich den Luxus leisten können, sich die Spiele als Importversion zuzulegen, jedoch noch verhältnismäßig klein ist, halten wir diese Dreamcast-Corner so kompakt wie möglich. Auch hat sich in der Vergangenheit immer wieder herausgestellt, dass Cheats zu Segas Importversionen auch mit den lokalen Versionen bei uns funktionieren. Deshalb sollten sich alle diejenigen unter euch, die mit einer Anschaffung eines bald erhältlichen deutschen Dreamcasts liebäugeln, diese Seiten vorsorglich einmal gut aufheben.

Psychic Force 2012 (jp) - Tipps

Als VON spielen: Spielt wenigstens sechs Stunden oder absolviert den Story-Mode mit allen Charakteren.

Als KISS spielen: Spielt wenigstens sechs Stunden oder absolviert den Story-Mode mit allen Charakteren.

Als BURN spielen: Absolviert den Story-Mode mit allen Charakteren, inklusive VON und KISS.

Artwork: Schmeißt die CD in einen normalen PC, der Grafikdateien anzeigen kann.



Xploder-/Game-Buster-Codes

PlayStation (dt) Codes

Driver

Kein Schaden beim
Einstellungstest:
801E 3588 0000
Schadensanzeige auf 0:
8009 AC10 0000
Gesucht-Anzeige auf 0:
8009 70F8 0000
Ramm-Missionen -
1 Treffer genügt:
D109 CFA4 0000
8009 CFA4 3FFF
Charger-Boost (immer nur kurz
aktivieren, sonst wird das
Fahrzeug unkontrollierbar):
mit R1 + X aktivieren:
D009 6AEC 0048
8009 AB84 3FFF
Low-Rider-Modus (immer nur
kurz aktivieren, sonst wird das
Fahrzeug unkontrollierbar):
mit L1, R1 + X aktivieren:
D009 6AEC 0045
8009 AADA FFFF
Charger-Boost im
Rückwärtsgang:
mit L1 + □ aktivieren:
D009 6AEC 0084
8009 AB84 000F
Starte mit (xx = Anzahl)
Checkpoints/Wimpel:
Checkpoint/Wimpel/Trail-Blazer
D00C 69B4 0000
800C 69B4 00xx
Starte in der dritten Runde
Dirt-Track:
D00C 69C8 0000
800C 69C8 0002

Unzerstörbar einschalten:

mit L1 + ↑ aktivieren:
D009 6AEC 1004
8009 6230 0001

Unzerstörbar ausschalten:

mit R1 + ↑ aktivieren:
D009 6AEC 1008
8009 6230 0000

Immunität einschalten:

mit L1 + ↓ aktivieren:
D009 6AEC 4004
8009 6234 0001

Immunität ausschalten:

mit R1 + ↓ aktivieren:
D009 6AEC 4008
8009 6234 0000

Hinterradlenkung einschalten:

mit L1 + Δ aktivieren:
D009 6AEC 0014
8009 D2CC 0001

Hinterradlenkung ausschalten:

mit R1 + Δ aktivieren:
D009 6AEC 0018
8009 D2CC 0000

Mini-Cars-Modus einschalten:

mit L1 + ○ aktivieren:
D009 6AEC 0024
8009 D2D0 0001

Mini-Cars-Modus ausschalten:

mit R1 + ○ aktivieren:
D009 6AEC 0028
8009 D2D0 0000

Stelzen-Modus einschalten:

mit L1 + X aktivieren:
D009 6AEC 0044
8009 D2D4 0001

Stelzen-Modus ausschalten:

mit R1 + □ aktivieren:
D009 6AEC 0088
8009 D2D4 0000

Australien-Modus einschalten:

mit R1 + → aktivieren:
D009 6AEC 2008
8009 D2DC 0001

Australien-Modus ausschalten:

mit R1 + ← aktivieren:
D009 6AEC 8008
8009 D2DC 0000

Kein Grip-Modus einschalten:

mit L1 + R2 aktivieren:
D009 6AEC 0006
8009 D2D8 0001

Kein Grip-Modus ausschalten:

mit L2 + R1 aktivieren:
D009 6AEC 0009
8009 D2D8 0000

Skelett-Modus einschalten:

mit L1 + L2 aktivieren:
D009 6AEC 0005
8009 D2E0 0001

Skelett-Modus ausschalten:

mit R1 + R2 aktivieren:
D009 6AEC 000A
8009 D2E0 0000

Madden NFL '99

Toranzahl Heimteam (ersetzt die
xx mit der gewünschten Anzahl):
8006 A3BE 00xx

Toranzahl Auswärtsteam (ersetzt
die xx mit der gewünschten
Anzahl):
8006 CE7E 00xx

FIFA '99

Anzahl Tore Spieler 1
(mögliche Toranzahl: 00-63)
8003 4D40 00xx

Anzahl Tore Spieler 2
(mögliche Toranzahl: 00-63)
8003 4D44 00xx

Unendlich Transfers möglich:
8009 C61A 2400

Anna Kournikova Smash Court Tennis

Spieler 2 keine Gamepoints:
8007 A65C 0000

Bugs Bunny: Lost in Time

Unendlich Energie:

3001 0041 0006

Karotten:

3001 0047 00DD

Viele Uhren:

3001 0045 00DD

Everybody's Golf

Extra-Charaktere:

D010 4784 0000

8010 4784 0009

9000 0000 0000

NBA Live '99

Punktzahl Heimteam:

8009 11BC 00xx

Punktzahl Auswärtsteam:

8009 FD5C 00xx

NHL Face Off '99

Toranzahl Heimteam:

800D 4BE0 00xx

Toranzahl Auswärtsteam:

800D 4BE0 00xx

Rampage World Tour

George unverwundbar:

800D 6F86 0064

Lizzy unverwundbar:

800D 7152 0064

Ralph unverwundbar:

800D 731E 0063

Warzone 2100

Fahrzeugproduktion ohne Limit:

800D B6D0 0000

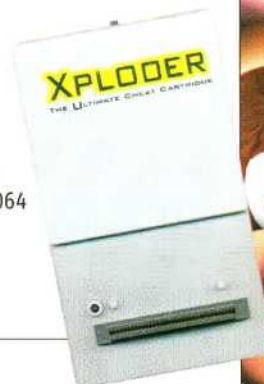
Unendlich Geld:

8014 CE90 C350

Risiko

100 Männer:

3009 C45C 0064



Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielehotlines der Spielehersteller und Vertreiber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten

nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: erstehilfe@megafun.de

Acclaim:

Spielehotline: 089/32940600
(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)
sowie 0180/5335555
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.acclaim.de> (com)

Activision:

Spielehotline: 0190/510055
(Mo.-So. 16.00-18.00)
HP: <http://www.activision.de> (com)

Eidos:

Spielehotline: 0190/510051
(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)
Fragen per Fax: 05241/953395
HP: <http://www.eidos.com>

Electronic Arts:

Spielehotline: 0190/900030
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.ea.com>

Fire International (Deutschland)/Blaze

Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251
(Mo.-Fr. 15.00-17.00)
HP: <http://www.blaze.de>

GT Interactive:

Spielehotline: 01805-254391
(Voice-Box für die wichtigsten Fragen)
01805-254392 (Helpline-Operator)
01805-254393 (Helpfax)
HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Hasbro:

Spielehotline: 01805/202150
(Mo.-So. 15.00-20.00)

Infogrames:

Spielehotline: 0190/510550
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.infogrames.de>

Konami:

Spielehotline: 069/95081288
(Mo.-Fr. 14.00-18.00)
HP: <http://www.konami.com>

Nintendo:

Spielehotline: 06026/940940
(Mo.-Fr. 13.00-19.00)
Spielerberatung: 0130/5806
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.nintendo.de>

Sega:

Spielehotline: 040/2270961
(Mo.-Fr. 10.00-18.00)
HP: <http://www.sega.de>

Sony:

Spielehotline: 0190/578578
(Mo.-Fr. 10.00-20.00)
HP: <http://www.playstation-europe.com>

Take 2:

Spielehotline: 0180/5304525
(Mo.-Fr. 10.00-17.00)
HP: <http://www.take2.de>

Ubi Soft:

Spielehotline: 0211/3380033
(Mo.-Fr. 09.00-16.00)
Spielerfragen per Fax: 0221/3380015
HP: <http://www.ubisoft.de>

Virgin:

040/39101300
(Mo.-Do. 15.00-20.00)

Wolfsoft:

Umbauhilfe: 02622/83517

Duke Nukem: Time to Kill

PlayStation (dt) Cheats ... und noch ein paar Cheats zum Duke:

Level-Select: Pausiert ein aktuelles Spiel und drückt neunmal ↓, und einmal ↑. Verlässt das Spiel und ihr findet bei den Optionspunkten die neue Zeile „Time to Kill“ vor. Per ← und → dürft ihr euch hier durch die Levels klicken und dann selbstverständlich einsteigen.

Kurzfristig unverwundbar: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.

Länger unverwundbar: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, Select, Select.

Unendliche Continues: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: ←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1.

Unsichtbar: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Munition bis zum Abwinken: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: ←, →, ←, →, Select, ←, →, ←, →, Select.

Waffen bis zum Abwinken: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.

Aufgeputzte Waffen: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select, Select.

Alle Items: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: fünfmal R1, fünfmal L2.

Alle Schlüssel: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: ↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓.

Extra-Schaden: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Wasserkopf-Duke: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: neunmal R1, dann einmal ↑.

Schrumpfkopf-Duke: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: neunmal R1, dann einmal ↓.

Wasserkopf-Gegner: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: neunmal R1, dann einmal ←.

Schrumpfkopf-Gegner: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: neunmal R1, dann einmal →. Oder dreimal R1, dreimal L1, dreimal R2, und einmal →.

Anfangssequenz: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: Select, neunmal ↑, Select, L1.

Sieges-Sequenz: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: Select, neunmal ↑, Select, L2.

Sterbe-Sequenz: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: Select, neunmal ↑, Select, R2.

Credits: Pausiert ein aktuelles Spiel und gebt Folgendes ein: Select, neunmal ↑, Select, R1.

Spiel abgeschlossen: Haltet während des Spiels L2 + R2 gedrückt und gebt bei gehaltenen Tasten Folgendes ein:

□, △, ○, ○, Start.

Rogue-Trip-FMV-Sequenz: Drückt folgende Tasten, während das GT-Interactive-Logo im Vorspann zu sehen ist:

L1 + L2 + R1 + R2.

Kagero Deception 2

PlayStation (dt) Soundtest Gebt im Hauptscreen mit der Aufforderung „Press Start“

Folgendes ein: R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Unter der Option findet ihr dann den neuen Punkt „Soundtest“.

Trap Gunner

PlayStation (dt) Cheats Hier einige Cheats:

Bonus-Level:

Gebt im Titelscreen Folgendes ein: zwölfmal Select.

Bonus-Charakter: Gebt im Titelscreen Folgendes ein: L2, L1, ↑, ←, ↓, →, □, ×, ○, △, R1, R2.

Bonus-Outfit: Gebt im Titelscreen Folgendes ein: R2, R1, △, ○, ×, □, →, ↓, ←, ↑, L1, L2.

Traps ändern: Gebt im Titelscreen Folgendes ein: L2, R2, L1, R1, ↑, △, ←, →, □, ○, ↓, ×.

Andere Hintergrundmusik: Gebt im Titelscreen Folgendes ein: ○, R2, R1, △, ×, □, →, L2, L1, ↑, ↓, ←.

Verstecktes Save-Icon: Gebt im Titelscreen Folgendes ein: L2, L1, ↑, ↓, →, □, R1, R1, △, ×, ○.

Rampage 2: Universal Tour

PlayStation (dt) Cheats Cheat-Menü: Tragt euch mit folgendem Passwort ein:

BVGGY

In den Optionen findet ihr dann die zusätzliche Option „Cheats“ vor.

Als George spielen:

Benutzt dieses Passwort: SM14N

Als Lizzie spielen:

Benutzt dieses Passwort: S4VRS

Als Myukus spielen:

Benutzt dieses Passwort: N0T3T

Als Noobus Myukus spielen:

Benutzt dieses

Passwort: SRY3D

Als Ralph

spielen:

Benutzt dieses

Passwort:

LVPVS

Als Alien

spielen:

Benutzt

dieses

Passwort:

B1G4L



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

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!!!

**Davon können sich
andere 'ne Scheibe
abschneiden!**

**PlayStation Zone -
starkes Heft
plus fette CD**



**In Ausgabe 9/99:
32-seitiger
Einkaufsführer
August/September**

Extra Wurst!

Nachschlag - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu **533 PS-Games**.

First Aid - Tips & Tricks-Data-Base zu **304 PS-Games**.

High Score - mit 15 Save Games und der **Memory Card** in unentdeckte Level vordringen: **Driver, Final Fantasy VII, Gran Turismo** u.v.a.

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

Fettrand!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: **Exklusiv: Silent Hill** (dt. Demo-Version), **Bugs Bunny, Total Drivin', Premier Manager 99, Actua Ice Hockey 2, Hit-Tip** - die rasantesten **Newcomer** des Monats im Überblick: **Silent Hill, Soul Reaver...**

Frischfleisch!

Die Top-Games des Monats im **Video-Überblick** - atemberaubende **Filmsequenzen** zu: **Exklusiv: Mission: Impossible, Exklusiv: Metal Gear Solid Special Missions, V-Rally 2, Gungage, Legend Of Kartia,**

Qualitätskontrolle!

Work in Progress - der Blick in die **Entwicklungs-Labors** der Hersteller. **Bilder** zu über **33 Top Secret Games** in der **Vorschau**. **First View - Screenshots** zu den neuen **Games** in einer **spannenden On-Screen-Show**.

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone ist die **geballte PS-Energie** auf **156 Seiten**. **Spannende Infos** und **aufregendes Insiderwissen** über **Deine Konsole** und **alle aktuellen Games**. Ein **absolutes Muß** für alle **echten PlayStation-Fans**.

PlayStation Zone - wissen was läuft.

are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Driver

PlayStation Komplettlösung Driver bietet gehobenen 70er-Jahre-Fahrspaß, gepaart mit doch recht knackigen Zeitlimits. Damit ihr zwischen Zeitdruck und ständigen Verfolgungen seitens der Polizei nicht den Überblick verliert, steht euch dieser Guide zur Seite.

1. Bankraub, Einstiegsmission. Nicht zu früh an der Bank ankommen!
2. Zur Zelle
3. Hier gibt es die erste Abzweigung.
 - 3a: Beweise verstecken
 - 3b: Fahrt mit Tico
 - 4a: Schlüsselkasten
 - 4b: Die Säuberung
5. Tanner trifft Rufus
6. Jean-Pauls Rettung: Fahrt in die Garage (Bild 2 + Bild 3)
7. Abzweigung Nummer 2
 - 7a: Zahltag: Zerstört mit eurem Wagen die Restaurants (Bild 4).
 - 7b: Superfly-Drive
 - 8a: Eine Lieferung kommt.
 - 8b: Lockmittel
 - 8c: Schalte Di Angios Auto aus! Verfolgt und rammt den braunen Wagen.
9. Fang Jesse: Verfolgt die Hochbahn bis zur Endstation (Bild 1).

In der Karte werden nur die Zielpunkte der Missionen angezeigt. Der Ausgangspunkt ist entweder der bekannte Hinterhof oder der Punkt, an dem ihr die letzte Mission beendet habt.



Miami

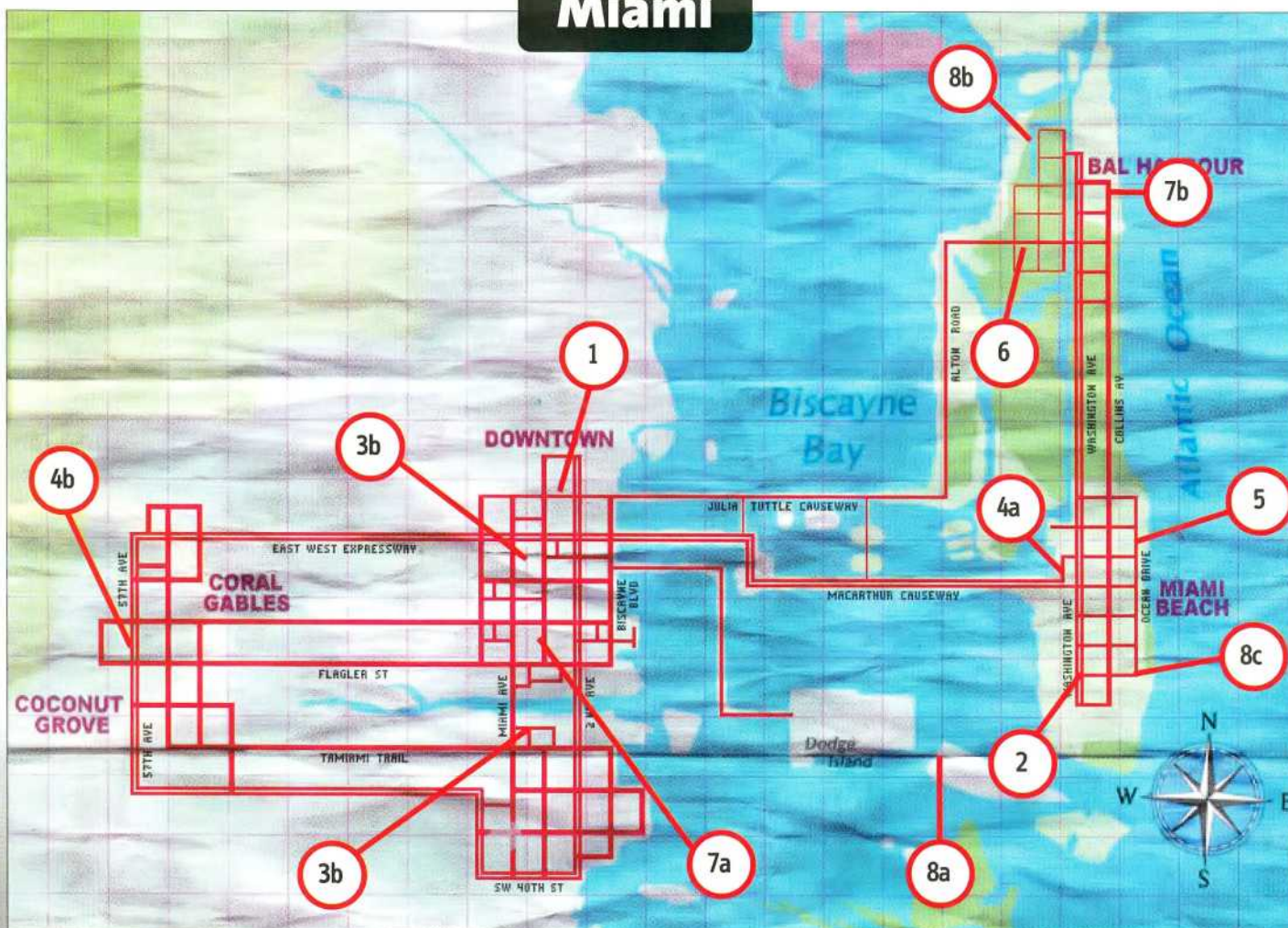




Bild 5



Bild 6



Bild 7



Bild 8



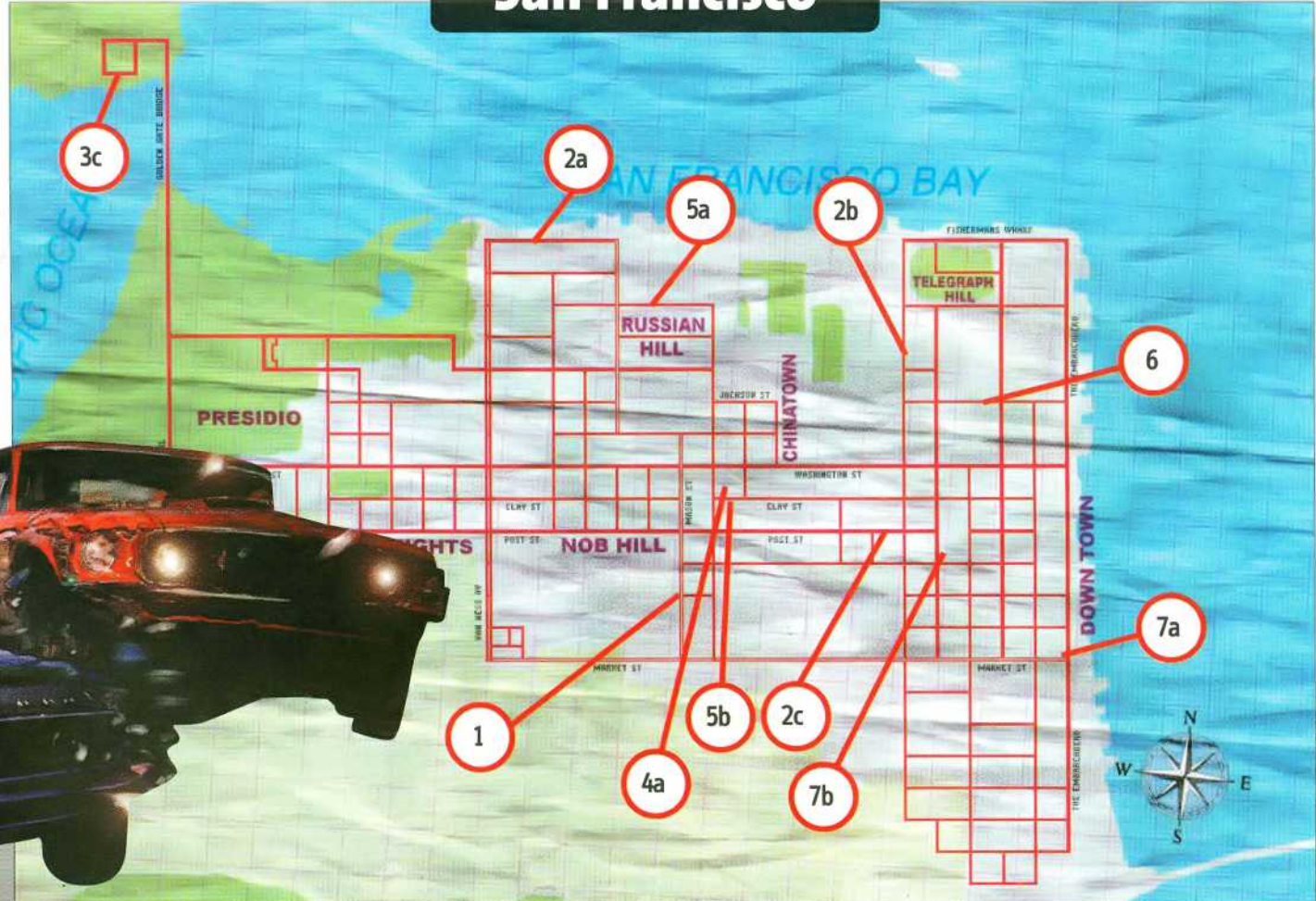
Bild 9

Auf zu neuen Untaten, Schauplatz diesmal: San Francisco

1. Der Casino-Auftrag: Kommt nicht zu früh am Casino an! Weiter zur Lagerhalle, um die Ecke durch die Kisten brettern und dann am Haus entlang (Bild 5).
2. Da haben wir die erste Abzweigung in Frisco:
 - 2a: Besuch im Einkaufszentrum, anschließend in den Hinterhof.
 - 2b: Begib dich nach Fisherman's Wharf. Nun müsst ihr euch absetzen. Fahrt am Zielpunkt um die Ecke und dann durch die Kisten (Bild 6).
 - 2c: Der Aktenkoffer: Begib dich zu Sonoma Liquors, weiter nach Russian Hill und anschließend zu Maupin.
3. Mach den Austausch! In den Bergen über die Golden Gate Bridge, anschließend zurück zum Ausgangspunkt. Ihr seht, die „C“-Variante ist am kompliziertesten.
4. Schon wieder eine Abzweigung
 - 4a: Nimm mich mit: In dieser Mission solltet ihr scharfe Richtungswechsel, Bremsmanöver und allzu heftiges Anfahren sowie Unfälle dringlichst vermeiden, denn die Kiste, die ihr transportiert, ist auf eurer Ladefläche nicht befestigt. Der Zielpunkt liegt in einer schma-

- len Seitengasse, deren Zufahrt durch allerlei Gerümpel versperrt ist (Bild 7).
- 4b: Taxi! Zur Abwechslung geht's diesmal nicht von A nach B, sondern ihr müsst als Taxifahrer einem Teilhaber unmissverständlich klarmachen, wie der Hase läuft. Das Angstbarometer steigt mit einigen 360°-Turns leicht nach oben.
- 5a: Treffpunkt Chinatown, weiter zur Krippe nach Russian Hill.
- 5b: Cosy fliegt gerne: Holt Cosy ab und bringt ihn zu dem Hubschrauber.
- 6. Mission aus Mitleid: Hier werdet ihr in bester Die-Hard-Manier von einer Telefonzelle zur anderen gehetzt. Gleichzeitig folgt hier die letzte Abzweigung in Frisco.
- 7a: Hyde-Street-Stress: Holt Ross an der Endhaltestelle der Cable-Cars ab und bringt ihn zu Castaldi. Treffpunkt ist eine Tiefgarage (Bild 8).
- 7b: Die Falle. Der Treffpunkt liegt in einem Parkhaus auf dem obersten Parkdeck, doch dies entpuppt sich als Falle und ihr düst zurück zum Motel (Bild 9).
- 8. Tanner und Slater: Hier müsst ihr den Wagen eures „guten“ Kumpels Slater zu Schrottrahmen.

San Francisco



Nun sind wir an der Westküste im malerischen Los Angeles angekommen. Auch hier können wir unserem verbrecherischen Potential freien Lauf lassen.

In LA gibt es gleich zu Beginn eine Abzweigung:

- 1a: Klau ein Polizeiauto: Hier gilt es, den anderen Cops aus dem Weg zu gehen, da sie es gar nicht mögen, wenn ihnen ein Streifenwagen abhanden kommt. Schaltet die Sirene ein, denn so mancher gesetzestreue Fahrer macht euch brav den Weg frei (Bild 10)!

- 1b: Luckys Arztbesuch: Bringt den angeschossenen Lucky zum Onkel Doktor.

- 2a: Die Verfolgung: Rammt den Wagen von Duval. Mit einem Burnout gleich zu Beginn könnt ihr fast zu ihm aufschließen.

- 2b: Maya: Die verwundete Maya (Castaldis Freundin) muss ins Krankenhaus. Die Zeitbegrenzung hier ist teuflisch knapp.

3: Der Maddox-Anschlag: Dreiteiliger Auftrag (Abholen, Anschlag, Flucht). Fahrt im Parkhaus bis auf das letzte Deck (Bild 11).

Nun habt ihr die Qual der Wahl, für welchen der drei neuen Aufträge ihr euch entscheidet:

- 4a: Die Probefahrt: Gebt Gas und enjoy the ride! (Bild 12)

- 4b: Die Flucht aus Beverly Hills: Sobald ihr am Ziel angekommen seid, warten die Cops auf euch. Also nichts wie weg (Bild 13).

- 4c: Lucky zur Krippe: Schon wieder Ärger mit Lucky. Diesmal hat ihn die feindliche Gang in



Bild 11

ihrer Gewalt. Fahrt rein und holt ihn raus, wie ihr es von schlechten Verbrecherfilmen gewohnt seid (Bild 14).



Bild 13

Habt ihr diese abenteuerlichen Aufträge zur Zufriedenheit Castaldis ausgeführt, müsst ihr nun im Verbrecher-Mekka New York euer Können unter Beweis stellen.



Bild 12

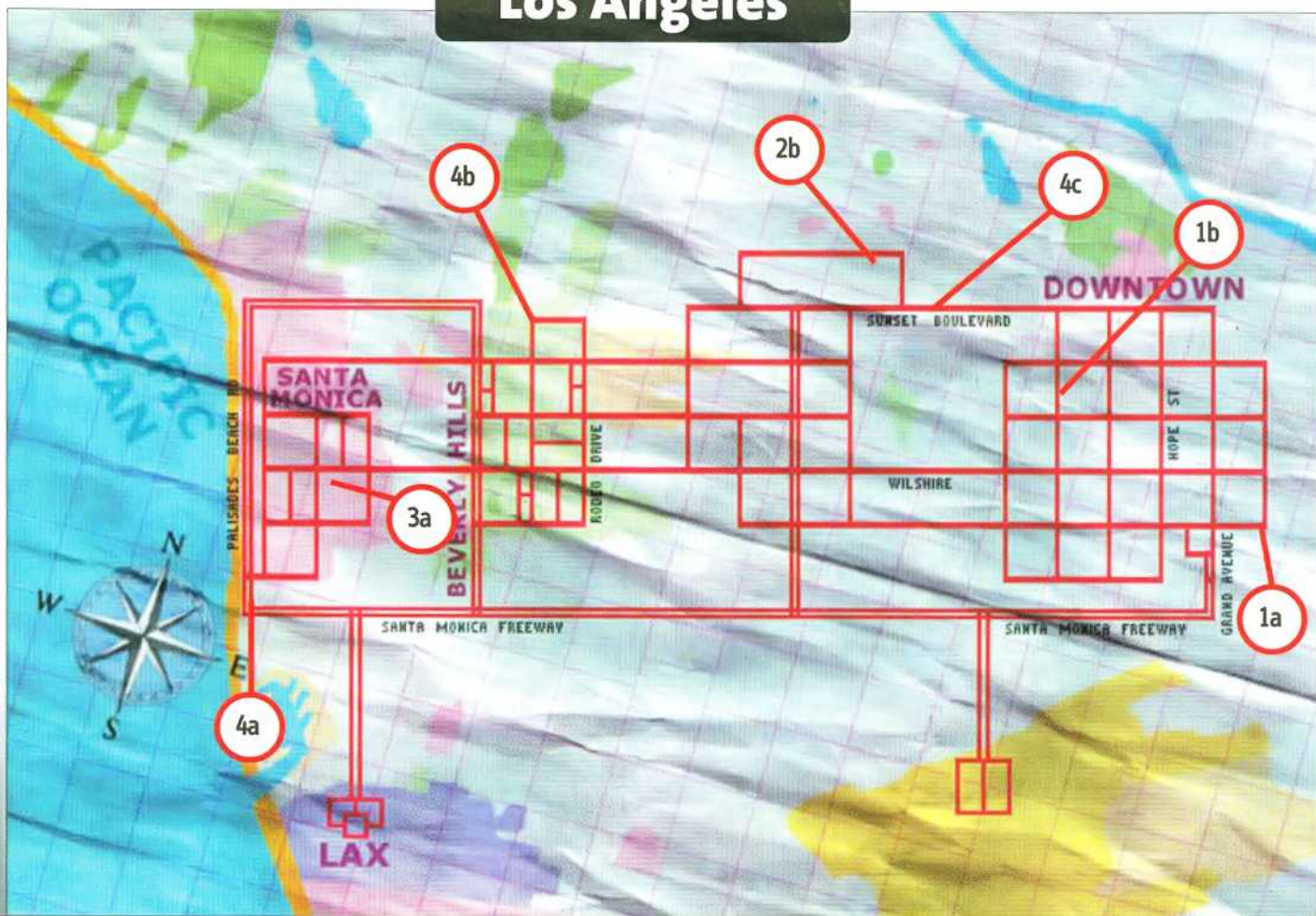


Bild 14



Bild 10

Los Angeles



Die größte Stadt der USA wartet gleich mit einer Abzweigung auf.

- 1a: Grand Central Station: Trefft euren Kontaktmann an der Grand Central Station. Doch sobald ihr diese verlasst, haften sich die Bullen und der Kontaktmann an eure Fersen (Bild 15).

- 1b: Luthers Müll: Ein gemütlicher Auftrag für zwischendurch.

- 2a: Der Unfall: Ihr wartet in der Seitengasse, bis einer von Grangers Jungs die Bank überfallen hat. Da ihr aber in einem Streifenwagen sitzt, mit dem ihr den anderen Wagen rammen müsst, glaubt Granger, in seiner Gang gibt es einen Maulwurf.

- 2b: Die Rettung: Holt ein paar Gangster aus einem umgestellten Gebäude.

- 3a: Hallo Taxi: Diesmal wird ein unbeschädigtes Taxi benötigt (Bild 16).

- 3b: Der Reifenriss: Das Objekt der Begierde ist das Auto des gegnerischen Bosses Granger. Es wurde in der Stadt gesichtet, und ihr müsst dafür sorgen, dass Granger sein Auto nicht wiedererkennt.

- 4a: Granger und seine Jungs: Der wütende Granger stattet euch mit seiner Meute einen



Bild 19

Besuch ab und ihr müsst versuchen, sie aufzuhalten. Schrottet die vier Autos und bleibt ständig in Bewegung, andernfalls nageln euch die Gesetzeshüter fest.

- 4b: Die Negative: Der Bürgermeister wurde fotografiert, wie er in einem Haus im Rotlichtmilieu verschwand. Ungünstigerweise hat einer von Grangers Männern die Negative und

ihr sollt sie jetzt beschaffen. Verfolgt ihn!

- 5a: Feierliche Fahrt: Ihr müsst im Regen von einer Seite der Stadt zur anderen und dabei noch Slaters Zeit von vier Minuten unterbieten. Nicht ganz einfach, aber ohne Crash machbar (Bild 17).

- 5b: Die Ali-Situation: Holt das Mädels aus Hancocks Büro (Bild 18).

6: Die Fahrt des Präsidenten: Ihr habt den Präsidenten der USA in eurem Auto und die Polizei jagt euch wie der Teufel. Fahrt so schnell ihr könnt und vermeidet jeden Crash (Bild 19).



New York



Bild 15

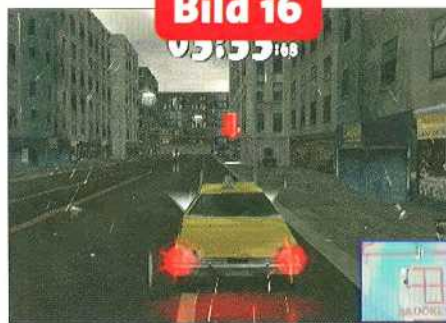


Bild 16



Bild 17



Bild 18

Silent Hill

PlayStation Komplettlösung Das einst so malerische Fleckchen Silent Hill hält einige Kopfnüsse für den Fan des gepflegten Thrills bereit. Damit ihr in der virtuellen Horrorwelt die Oberhand gegen das Böse behaltet, steht euch dieser Guide hilfreich mit Rat und Tat zur Seite.



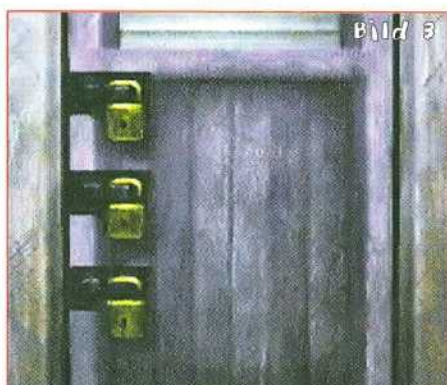
Nach der Unterhaltung mit Cybil dürft ihr endlich durchstarten und Silent Hill unsicher bzw. endlich wieder sicher machen. Schnappt euch dort das Küchenmesser, das Taschenradio, die Taschenlampe und die zwei Heildrinks. Vergessen solltet ihr besser auch die Karte von Silent Hill (Bild 7) nicht, denn sonst verliert ihr leicht den Überblick. Hier findet ihr auch den ersten Save-Point (Notizblock) vor. Bevor ihr nun das



Lokal verlassen könnt, fliegt ein garstiger Unhold durch die Frontscheibe und attackiert euch sofort. Rüstet euch deshalb schon vorher mit Cybils Pistole aus und erledigt den Schergen.



Erstmal draußen, begeben ihr euch die Bachman Street hoch in Richtung Convenience Store. Auf



Da sind drei Schlösser.

der Karte ist übrigens bereits markiert, wohin ihr gehen müsst. Einige hilfreiche Goodies liegen auf dem Weg verstreut, wie etwa zwei Schachteln mit Pistolenmunition gleich auf einer Bank neben dem Café. Im Convenience Store findet ihr außer dem Save-Point noch drei Heilmittel und ein Erste-Hilfe-Kit. Verlasst dann den Laden und marschier weiter in nördlicher Richtung, bis ihr das Ende der Straße erreicht und euren geschrotteten Jeep entdeckt. Untersucht ihr diesen, erhaltet ihr erneut einen Heildrink. Begeben euch danach zurück in die Gasse, in der die kleinen Wesen euch zu Anfang niedergeschlagen haben. Geht so lange die Gasse hinein, bis ihr an einen Wust aus Zeteln gelangt. Ein klarer Hinweis ("Zur Schule")



wird euch mit dem Wisch gegeben. Zusätzlich liegen noch zwei Packungen Pistolenmunition und ein Stahlrohr für die garstigen Widersacher herum. Macht euch dann endlich auf den Weg zur Schule: auf der Finney Street westlich, bis ihr an die Kreuzung zur Levin Street kommt. Über die Matheson geht es in westlicher Richtung weiter, schon steht ihr erneut vor einem Loch im Boden. Ein Zettel deutet es schon an, dass das nächste Ziel ein Umweg zur Hundehütte ist. In der Levin Street durchsucht ihr die Hundebehausung vor dem fünften Haus (Bild 1) auf der linken Seite (das mit der Fackel). Ein Hausschlüssel ist die Belohnung. Geht schließlich in das Haus hinein. Die Tür rechts ist verschlossen und nur bei nochmaligem Durchzocken im Next-Fear-Modus zu öffnen. Neben zwei Schachteln Muniton, einem Erste-Hilfe-Kit, einem Save-Point und einem Heildrink gibt es dort nichts zu holen. Die Tür zum Garten wird auch noch von drei Schlössern (Bild 3) versperrt. Werft auf jeden Fall noch einen Blick auf die Karte

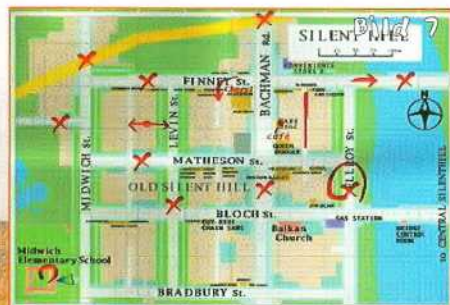
an der Wand, die Infos werden jetzt wie von Geisterhand auf eure alte Karte kopiert. Begeben euch dann wieder in die Levin Street. Nördlich geht's weiter, bis ihr die Markierung auf der Karte in der Nähe des Convenience Store erreicht habt. Durch ein Tor auf der rechten Seite kommt ihr auf den makabren Basketballplatz mit dem abgetrennten Hundekopf. Neben einem der drei gesuchten Schlüssel, dem Holzfällerschlüssel (Bild 6), ist noch ein Heildrink zu finden. Weiter östlich auf der Finney Street in Richtung der zerstörten Brücke erreicht ihr ein Polizeiauto. Im Kofferraum befindet sich der Löwenschlüssel (Bild 2). Die Elroy Street geht's jetzt in südlicher Richtung voran, schon steht ihr (wiedermal) vor einem Loch im Boden. Ein geschickt eingefädelter Kameraschwenk (Bild



4) zeigt euch eine Holzplanke, die zu einem Haus hinführt. Geht über die Planke und schaut im Briefkasten nach. Der Vogelscheuchenschlüssel (Bild 5) hängt vor euch neben einem Heilmittel auf den Stufen. Jetzt befinden sich alle gesuchten Schlüssel in eurem Besitz, so dass der Weg nun zurück zur Levin Street führt. Zwischen der Levin und der Bachman Street liegt ein Erste-Hilfe-Kit auf dem Boden. Vor



dem letzten Haus in dieser Straße könnt ihr noch ein Heilmittel finden. In der Levin Street benutzt ihr die drei Schlüssel und macht den Weg in den Garten frei. Auf der Terrasse liegen noch zwei Heilmittel. Den ersten Abschnitt habt ihr hiermit abgeschlossen.

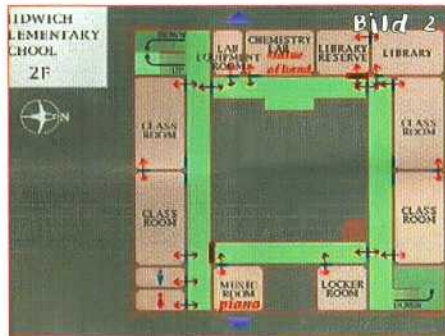


Abschnitt 2 DIE SCHULE

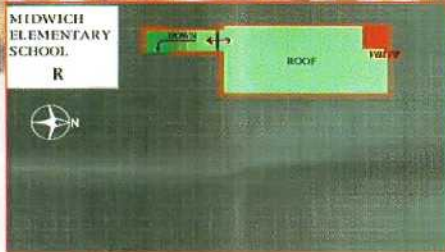
Jetzt können die Suche nach Cheryl und der Weg zur Schule fortgesetzt werden. Laufen Sie die Gasse nach oben, bis Sie sich in der Finney Street befinden. Dort geht's weiter westlich und auf der Midwich nördlich, bis ein Loch im Boden den Weg versperrt. Ein Heildrink und eine Schachtel Munition sind da zu finden. Von hier weiter in die Gasse zwischen Mid-



wich und Levin Street. Etwa auf halber Strecke befinden sich eine Schachtel Munition und ein Heildrink auf der rechten Seite. Nun setzen Sie die Suche in Richtung Bloch Street fort. Von dort weiter westlich, bis Sie auf die Bloch Street stoßen. Jetzt ist das Ziel fast vor Augen, zuvor sollten Sie aber an der Schule vorbeimarschieren, um im Bus an der Schule einen Heildrink aufzunehmen und am Save-Point eventuell abzusaven. Nachdem dies erledigt ist, betreten Sie die Schule. Bereits im ersten Raum finden Sie eine Karte (Bild 2) der Lehranstalt, die Sie auch bitter benötigen werden. Von der Eingangshalle geht Ihr erstmal in die Reception Area, in der einige blutbesudelte



Bücher und die Notiz mit den Uhrzeiten liegen. Die Notiz gibt noch etwas unverständliche Hinweise auf die zu erledigenden Aufgaben in der Schule. Hinter dem Schalter befindet sich die Lehrerliste. Durch die Tür in diesem Raum kommt Sie in den Genuss, Munition für die Pistole aufzunehmen. Gehen Sie dann zurück in den Hauptgang und durch die Infirmary-Tür. Ein Save-Point, ein Erste-Hilfe-Kit und eine Heildrink sind im Schrank zu finden. Danach betreten Sie den Courtyard, doch es gibt außer einem Fight mit einem kralligen



Monster nichts zu tun. Also weiter in den zweiten Gang der Schule und von dort aus genau durch die Tür, die sich in nördlicher Richtung befindet. Auf der Sitzgelegenheit befindet sich weitere Munition. Ein kleines schwarzes Wesen wandelt hier umher, attackiert Sie aber nicht. Sie können ihm ebenfalls keinen Schaden zufügen. Also zurück in den Gang und westlich in einen anderen Flur. Da hier alle Türen verschlossen sind, marschieren Sie die Treppe nach oben in den 1. Stock. Die Tür neben der Treppe ist nicht verschlossen, also nichts wie hinein. Dort befindet sich erneut ein Heilmittel. Ansonsten ist nichts zu erledigen. Die Mädchentoilette ist der nächste Anlaufpunkt. Ein kurzes Intermezzo mit Mutanten ist bald vorbei, so dass Sie die Munition einsammeln dürfen. Über die Verbindungstür neben der Treppe gelangen Sie in einen neuen



Gang, der Sie auch unter anderem in den Lab Equipment Room führt. Auf der rechten Seite kann die Flasche (Bild 1) aufgenommen werden. Danach weiter in das Chemistry Lab. Eine Hand hält ein Medaillon fest umklammert, doch die Lösung liegt im wahrsten Sinne des Wortes auf der Hand: Übergießt die Hand mit der Chemikalie und schon wird das Goldmedaillon auf dem Tisch ein und verlässt den Raum. Weiter geht's in die Library. Lediglich ein Erste-Hilfe-Kit befindet sich in der Bücherei, so dass Sie den Weg in Richtung südlicher Class Room fortsetzen. Mit der Munition im Gepäck, die Sie vorfinden, bewegen Sie sich über die Treppe hinab in den ersten Stock und dort in den Courtyard. Setzen Sie das Goldmedaillon (Bild 3) in die Aussparung an der Seite des Clock Towers ein, und ein weiteres Rätsel ist gelöst. Doch um die Tür zu öffnen, benötigen Sie eine weitere Plakette. Sollten Sie eventuell schon das Musikzimmer mit dem Piano besucht haben, haben Sie sicherlich festgestellt, dass Sie keinen Zu-



gang zu der Klaviertastatur hatten. Nachdem Sie aber das Goldmedaillon eingesetzt haben, können Sie die Tastatur benutzen (Bild 4). Lesen Sie genau das Gedicht über die Vögel an der Wand durch, denn es beinhaltet nützliche Hinweise zur Lösung des Pianorätsels, ohne die Sie dies nicht absolvieren können. Die richtige Spielfolge sieht so aus: Zuerst spielt die zweite weiße Taste (immer von links aus gesehen!), jetzt die sechste weiße, danach die fünfte schwarze, nun drücken Sie die fünfte weiße, bevor Sie den "Song" mit der ersten schwarzen beendet. Auf wundersame Art und Weise fällt von oben ein silbernes Medaillon (Bild 5) herunter. Packen Sie es ein und logischerweise gehen Sie zurück in den Courtyard, um dieses Item sogleich einzusetzen (Bild 6). Von hier aus treten Sie den Weg in die erste Etage erneut an, um über den "Umweg" (es gibt nur diese Möglichkeit) die andere Treppe dieses Stockwerks zu erreichen. Nun können Sie diese



Treppe nach unten betreten und bis in den Keller gelangen. Der Storage Room ist verschlossen, deshalb ab in den Boiler Room und drücken Sie dort am Generator den roten Knopf. Diese Aufgabe erledigt, laufen Sie zurück in den Courtyard hin zum Clock Tower. Die Tür am Uhrenturm kann nach Absolvierung aller Probleme geöffnet werden. Den zweiten Abschnitt haben Sie auch glücklich bewältigt, so dass Sie sich ein kleines Verschnaufpüschchen gönnen oder aber gleich wieder in medias res gehen können.



Abschnitt 3 PARALLELWELT

Von jetzt an werden vielleicht dem einen oder anderen manche Ereignisse leicht seltsam erscheinen, doch keine Panik, ihr braucht nicht an eurem gesunden Menschenverstand zu zweifeln. Alle Ereignisse werden sich noch früh genug klären. Nachdem ihr den mysteriösen Uhrenturm betreten habt, stellt ihr schnell fest, dass alles um euch herum leicht verändert ist.



Geht durch zwei Türen, bis ihr ein Heilmittel und ein Erst-Hilfe-Kit einsammeln könnt (im Raum mit dem riesigen Ventilator). Im Storage Room nehmt ihr den Gummiball (Bild 8) mit, denn ohne diesen bleibt ihr irgendwann stecken. Lauft von dort in das erste Klassenzimmer, um auf dem Schreibtisch in der Raummitte die



Picture Card aufzunehmen. Durch das andere Klassenzimmer hinaus und zurück in den Gang. Auf einer Bank liegt ein Heildrink herum, einsammeln, versteht sich von selbst. Durch die Tür unten links geht ihr in das alternative Infirmary. Erneut befinden sich hier ein Save-Point und auch ein Heildrink. Vom Infirmary weiter in die Lobby der Schule, in der sich der Rollstuhl befindet. Hier liegt eine ebenfalls sehr Energie spendende Ampulle, die ihr für den Notfall einsammeln solltet. In der Reception Area tretet ihr vor eine merkwürdige Tür mit einem Schlitz als Schloss. Packt vorher aber noch die Munition ein. Schiebt die Karte mit dem Bild in den Schlitz (Bild 5) hinein, und die Tür öffnet sich auf wundersame Art und Weise. In der Jungentoilette in der Box seht ihr einen aufgehängten Körper mit einem glänzenden Etwas am Boden. Untersucht die Stelle und ihr erhaltet die Schrotflinte, eine durchschlagskräftigere Waffe. Das Lehrzimmer ist der nächste Punkt, den ihr anlaufen solltet. Neben dem Einsammeln von Munition erwartet euch eine Furcht einflößende Szene mit eurer Tochter und den Telefonen. Lasst euch überraschen! Zuerst betretet ihr das Klassenzimmer. Auf einer Bank entdeckt ihr Mu-



nitition. Verlasst anschließend den Raum, um im Flur auf der Bank einen Heildrink einzusammeln. Betretet das Klassenzimmer erneut, um durch die Verbindungstür in den zweiten Class Room zu gelangen. Dort gibt es endlich Munition für die Schrotflinte. Bewegt euch in Richtung Music Room weiter. Diese Tür ist aber verschlossen. Also weiter hin zum Locker Room.



Eine beängstigende Szene, ähnlich wie die im "normalen" Locker Room, nur eben viel, viel, Angst einflößender erwartet euch, solltet ihr den Schrank öffnen. Belohnung der Schweißausbrüche ist das Finden (Bild 1) eines kleinen goldenen Schlüssels. Mit dem Büchereischlüssel im Gepäck begeben euch in Richtung Dach. Auf dem Dach trifft ihr keine Gegner, so dass ihr in aller Ruhe die Location untersuchen könnt. In einem Loch im Boden entdeckt ihr einen glänzenden Schlüssel, den ihr aber leider nicht erreicht. Ein klein bisschen Hirngymnastik und ihr habt schnell eine Lösung parat. Geht dem Abfluss nach, bis ihr auf ein weiteres Loch stoßt. Stopft den Gummiball (Bild 4) in die Öffnung. Anschließend dreht ihr (Bild 3) das Ventil auf, um Wasser in den Abfluss laufen zu lassen. Der Wasserdruck befördert den Schlüssel aus dem Loch heraus, doch ihr seht denselben auch nicht mehr, da er die Abwasserrinne hinabge-



spült wurde. Ihr erinnert euch aber sicherlich daran, dass im Courtyard eine Regenrinne endet! Nichts wie ab in den Courtyard, um in der Ecke endlich den Schlüssel einzusammeln. Dieser Klassenzimmerschlüssel (Bild 2) gestattet euch weitere Nachforschungen. Benutzt aber erst den Büchereischlüssel, um die Bücherei zu betreten. Ein Erste-Hilfe-Kit und Munition stocken eure Vorräte etwas auf. Ferner bekommt



ihr ein sehr abstraktes Märchen zu lesen. Dies ist ein wichtiger Hinweis, wie ihr wirksam gegen den ersten happigeren Widersacher vorgehen könnt. Doch so weit seid ihr noch nicht ganz. Erstmal geht die Reise weiter in das erste Klassenzimmer und direkt weiter in das zweite. Ein Heildrink verleiht euch wieder die eventuell verloren gegangene Power. Gleiches Item sammelt ihr im Flur auf der Sitzbank ein. Benutzt anschließend die Treppe auf der Karte rechts unten, um in den Keller zu gelangen. Erstmal öffnet ihr die Tür zum Storage Room (Heilampulle und zwei Schachteln Schrotmunition). Weiter geht es ohne Verschnaufpause zum Boiler Room. Im Inneren seht ihr eine unzugängliche "Tür", eingerahmt von zwei Ventilen. Diese müssen in einer bestimmten Kombination gedreht werden, damit sich die Drehvorrichtung ganz öffnet. Ihr könnt hier (Bild 7) durch Herumexperimentieren die richtige Kombination herausfinden oder aber das linke Ventil einmal nach rechts und das rechte Ventil zweimal nach links drehen. Die Passage ist nun zugänglich. Ihr seht eine kurze Szene mit einem brennenden Körper, und der erste Endgegner betritt die Bühne. Anfangs ist es egal, mit welcher Waffe ihr den Unhold bekriegt. Am besten benutzt ihr die Pistole, da ihr wahrscheinlich mehr Munition für diesen Peacemaker besitzt. Schrotmuni-



on bewirkt am Anfang des Fights genau das gleiche Ergebnis, so dass ihr die Schrotmunition besser einspart. Nach einigen Treffern fällt ein seltsames Teil von eurem Widersacher herunter. Dies ist der perfekte Zeitpunkt, eure Pistole gegen die Schrotflinte zu wechseln. Passt nun exakt den Moment ab, in dem der Fiesling seinen Schlund öffnet, und feuert rein, was eure Waffe hergibt. Mit dieser Taktik ist der Widersacher schnell in die Geschichte eingegangen und ihr habt ein Problem weniger zu lösen. So schnell kann es gehen, denn auch den dritten Teil habt ihr erfolgreich hinter euch gebracht. Ihr seid schon bald über den (imaginären) Berg ... schwups seid ihr auch schon zurück im ersten Boiler Room und sammelt den silbernen K. Gordon Key (Bild 6) ein. Nach einer weiteren Filmsequenz lautet das nächste Ziel: Balkan Church.

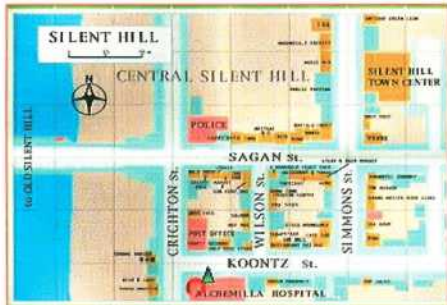


Abschnitt 4 DAS KRANKENHAUS

Bewegt euch auf der Bradbury Street nördlich in die kleine Gasse hinein. Etwa in der Mitte der Gasse befindet sich auf der rechten Seite eine kleine Tür. Durch diese und über den anschließenden Hinterhof gelangt ihr an ein Haus. Mit dem K. Gordon Key öffnet ihr die Tür und betretet das Haus. Zwei Schachteln Munition und ein Save-Point befinden sich im Inneren. Lauft dann die Bradbury Street weiter und hinein in den nächsten kleinen Weg. Auf halber Strecke nehmt ihr dort eine Schachtel



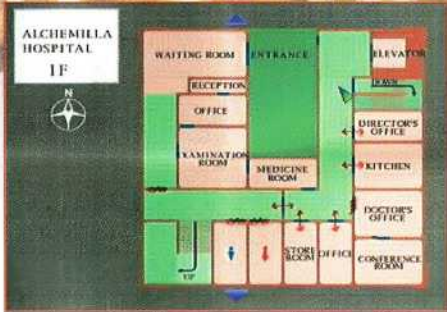
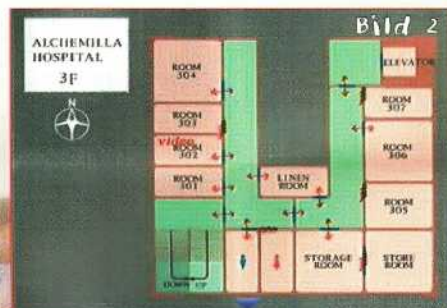
Munition auf und setzt euren Weg in Richtung Bloch Street fort. Ein kurzer Fußmarsch nach Westen liegt noch vor euch, ehe ihr die Balkan Church betreten könnt. Hier macht ihr via Filmeinspielungen erstmalig Bekanntschaft mit der mysteriösen Dahlia Gillespie. Einige



Items warten am Ende der FMV-Szenen geradezu darauf, eingesammelt zu werden. Dazu zählen der Schlüssel für die Zugbrücke, der Flauros (ein sehr mysteriöser Gegenstand,



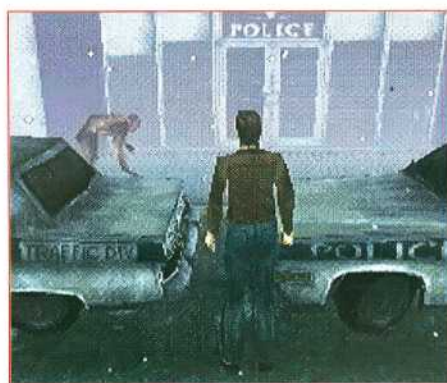
dessen genaue Funktion unbekannt ist), ein Health Drink und eine Speicher Gelegenheit. Neben der Gas Station findet ihr wichtige Munition. Weiter geht's die Ellroy Street runter, am Truck vorbei (Pistolen- und Schrotflintenmunition mitnehmen). Jetzt setzt ihr den Gewaltmarsch hin zur Brücke fort und betretet die Tür zum Kontrollraum der Zugbrücke. Rechts und links der Brücke führen jeweils kleine Treppchen zum Fluss hinab. Hier sind neben Energiedrinks auch eure Munitions-



vorräte aufzufüllen. Im Kontrollraum selbst findet ihr einen Save-Point und eine Karte von Central Silent Hill. Am anderen Ende des Raumes benutzt ihr nun den Kontrollschlüssel (Bild 1) am Kontrollpult (Bild 5), und die Zugbrücke wird hinuntergelassen. Den Health Drink solltet ihr nicht vergessen! Der Weg sollte euch nun über die begehbare Brücke (Bild 4) in Richtung Alchemilla Hospital (Bild 3) führen (bereits auf der Karte markiert). Also lauft ihr einfach die Crichton Street südlich entlang, um schließlich über den Eingang an der Koontz Street ins Krankenhaus zu gelangen. Im Inneren entdeckt ihr einen Speicher-



punkt am Empfangsschalter. Nach einigen Metern hört ihr einen Schuss. Betretet den ersten Raum links. Es folgt abermals eine kurze FMV-Sequenz, in der ihr Bekanntschaft mit dem obskuren Dr. Kaufmann schließt. Nachdem ihr euch von Kaufmann verabschiedet und ihm alles Gute mit auf den Weg gegeben habt, tren-



nen sich eure Wege und der Arzt verlässt euch wieder. Dann geht ihr durch die rechte Tür weiter, bis ihr durch eine andere Tür hinter dem Empfangsschalter steht. An der Wand hängt eine Karte des Krankenhauses (Bild 2) und an der Tür befindet sich ein weiteres Erste-Hilfe-Kit. Sucht nun den Flur auf, indem ihr den Medicine Room passiert. Von hier aus tretet ihr direkt in den Doctor's-Office-Raum ein. Nehmt dort die Karte des Kellers mit und macht euch in den



Conference Room auf. Der blau-grünliche Kellerschlüssel auf dem Schreibtisch sticht euch sofort ins Auge. In der Küche gibt es noch einen Energiedrink zu holen. Nehmt auch eine der Plastikflaschen mit. Mit dieser geht ihr zurück in den Director's Room und füllt die Flasche mit der Flüssigkeit am Boden auf. Im ersten Moment erscheint das seltsame Gebräu nicht sonderlich hilfreich, aber der Sinn und Zweck wird euch eventuell später schmerzhaft klar (hängt ganz von einer im späteren Verlauf zu wählenden Strategie gegen einen Fiesling ab). Hinab geht der Weg weiter in den Keller, dort zuerst in den Generatorraum. Drückt den Knopf am Generator und fahrt mit dem Aufzug zurück in den ersten Stock. Sammelt am Automaten die Health Drinks ein und benutzt den Aufzug erneut. Diesmal wählt ihr Ebene zwei. Die Türen hier sind aber verschlossen. Deshalb geht die Hatz weiter in den dritten Stock, wo sich euch das gleiche Bild offenbart, erneut sind die Türen versperrt. Betretet den Aufzug abermals, und ihr stellt fest, dass ein zusätzliches Stockwerk auf der Wahltafel im Aufzug anwählbar ist, der vierte Stock. Drückt die vier im Aufzug und ihr werdet überrascht werden. Eine erneute Cut-Szene leitet zum alternativen Krankenhaus über. Durchatmen, der vierte Teil ist auch schon passé. So schnell kann's gehen. Daher auch ohne lange Umschweife zum nächsten Teil.



Abchnitt 5
NEUE DIMENSION

Tretet durch die erste Tür im Vorraum in einen neuen Flur hinein. Da alle Türen, mit Ausnahme der letzten, verschlossen sind, öffnet ihr gleich diese, um in einen neuen Gang zu gelangen. Entfernt ihr euch nun von der Tür, so schnappt diese ins Schloss und bleibt vorerst verschlossen. Da die Eingänge in dem Stockwerk ebenfalls verschlossen sind, steigt ihr hinunter zur dritten Etage (Karte!). Im Zimmer 302 befinden sich eine Speicher Gelegenheit, Munition und ein alter Fernseher. Raum 304 bietet



außer einem Health Drink und einer Stahlplatte an der Wand keine interessanten Dinge. Deshalb setzt ihr eure Nachforschungen besser im Storage Room fort. Eine Blutkonserve (Bild 5), Munition und ein Erste-Hilfe-Kit sind im Raum verteilt. Im Zimmer 306 findet ihr einen Stein (Bild 7) mit einer Katze als Symbol. Pinkelpau-



se lautet das Motto, daher ab in die Jungentoilette. Auf einem Regal (Bild 6) liegt die Schildkrötenplatte. Jetzt geht die Reise weiter hinunter in den zweiten Stock. Im Raum 201 findet ihr das Feuerzeug (Bild 3) auf dem Bett. Nun lauft ihr gen Raum 204. Hinten im Zimmer befindet sich die Hutmacherplatte (Bild 4), doch ein Tentakel-Monster versperrt den Weg (Bild 2), so dass ihr vorerst noch nicht rankommt. Werft dem Tierchen den Beutel mit dem Blut hin, und es scheint ihm vorzüglich zu schmecken. Der Weg zur nächsten Platte ist frei, und ihr packt diese ein. Im Nurse Center entdeckt ihr ein mit Blut geschriebenes Ge-



richt, ein weiterer Hinweis auf ein Rätsel also. Das poetische Werk erlaubt es euch, die Tür zum nächsten Flur zu öffnen. Zuerst müsst ihr die vier Platten aber in der richtigen Reihenfolge (Bild 8) in die Aussparungen einsetzen. Da ihr aber noch eine Platte benötigt, lauft ihr hinunter in die erste Etage. Durch die Küchentür hindurch kommt ihr in den Besitz eines Heilmittels. Lauft weiter zur Office und packt die Munition ein. Der nächste Raum, der etwas hergibt, ist der Director's-Office-Raum. Endlich gelangt ihr in den Besitz der Königinnenplatte (Bild 11). Jetzt lautet die Devise natürlich: Zurück zum Nurse Center und die Platten ein-



gesetzt! Die genaue Position der jeweiligen Objekte entnehmt ihr (Bild 8) dem Bild. Abermals wird ein neuer Flur begehbar, in dem ihr zusätzlich zu dem bereits bekannten Pack auch von Ärzten und Schwestern attackiert werdet, die sehr widerstandsfähig sind. Begebt euch durch den Operating Prep Room in den Operating Room. Schnappt euch den Schlüssel für den Storeroom (Bild 9) und geht zum ICU-



Zimmer. Von den Flaschen könnt ihr eine mitnehmen, welche Desinfektionsalkohol (Bild 10) enthält. Im Zimmer 206 befindet sich ein weiteres Erste-Hilfe-Set. Mit dem Aufzug fahrt ihr runter in den Keller. Im Morgue Room gibt's allerlei Heilmittel, während im Generatorraum ein wichtiger Hammer liegt. Öffnet den Storeroom und schnappt euch die Items. Untersucht den Schrank und ihr stellt fest, dass ihr denselben bewegen könnt. Schließlich entdeckt ihr in dem daran anschließenden Zimmer, dass das Gitter am Boden zugewuchert ist. Benutzt eine geschickte Kombination aus Desinfektionsalkohol und dem Feuerzeug und fackelt das Gewuchere ab. Steigt hinunter und ihr gelangt in



einen Bereich, der nicht auf der Karte erfasst ist. Lauft den Gang bis zum Ende, macht einige Schritte zurück, und auf der Seite befindet sich eine weitere Tür, welche leicht versteckt ist, aber auch nicht so gut, dass ihr sie gar nicht entdecken würdet. Dort ist außer einem Video-



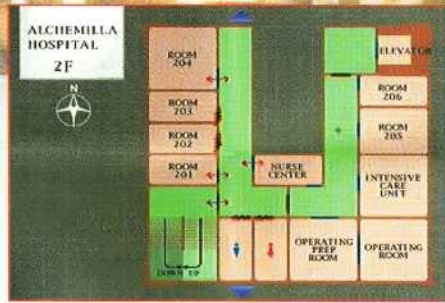
band nichts Besonderes zu holen. Nun voran in das letzte Zimmer auf der linken Seite. Nehmt den Schlüssel neben dem Bild. Per Aufzug den Weg zurück zu Zimmer 302, um das Video anzusehen. Anschließend verwendet ihr den kürzlich gefundenen Examination Room Key im



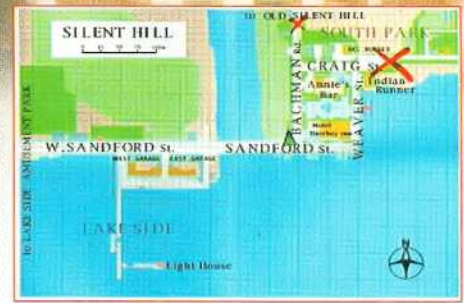
ersten Stockwerk. Es folgen zwei längere FMVs, und hokuspokus - schon seid ihr erneut im "normalen" Krankenhaus. Dahlia lässt einen grünen Schlüssel zurück (Bild 1), den ihr selbstredend einpackt. Marschiert zum Antique Shop, der sich oben rechts auf der Karte, nördlich vom Einkaufscenter, befindet. Im Keller des Ladens angekommen, könnt ihr absaven. Erneut gilt es, einen Schrank zu verschieben, um einen Gang freizulegen. Es folgt eine Szene mit Cheryl und eine kurze Unterhaltung mit der Schönheit. In diesem Gespräch erfahrt ihr von der Polizistin, dass sie eure vermisste Tochter gesehen hat. Das seltsame an dieser Aussage ist jedoch die Tatsache, dass auch die Bachman - Street in einem großen Loch im Boden endete, so dass es den Anschein gemacht hat, als habe



sich Cheryl über dieses Hindernis schwebend hinfortbewegt. Nun begeben ihr euch durch das freigelegte Loch in den Gang, bis ihr einen sakralen Raum mit einem Altar erreicht. Nehmt dort die Axt von der Wand und untersucht den Altar. Als ihr versucht, den Raum zu verlassen, geschieht etwas Merkwürdiges. Der Altar beginnt Feuer zu fangen. Ihr könnt zwar die Tür untersuchen, diese bleibt aber verschlossen. Cybil ruft nach Harry, aber ihr seid plötzlich wie vom Erdboden verschwunden. Dann wacht euer



Held auf, und zwar im Krankenhaus. Hier erzählt euch Lisa viele interessante Dinge über die Kulthandlungen in Silent Hill. Nach einigen



weiteren Erfahrungen wacht ihr wieder auf, diesmal im alternativen Antiquitätenladen. Bestens! Der fünfte Abschnitt ist geschafft.

Abschnitt 6 TOWN CENTER

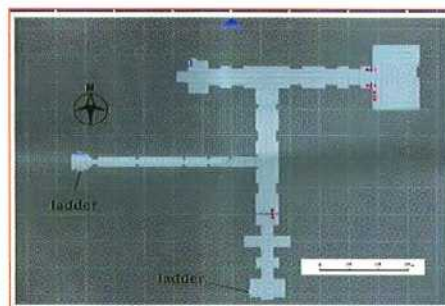
Wieder einmal erwartet euch ein verändertes "Outfit" der Stadt. Lauft in Richtung Town



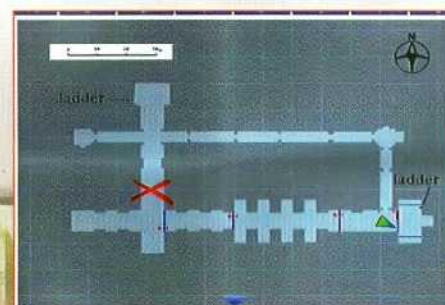
Center, ein kleines Loch im Stahlgitter gewährt euch Durchlass. Sobald ihr versucht, die Rolltreppe zu nutzen, werdet ihr mit einer FMV mit eurer hilflosen Tochter visuell bombardiert. In der ersten Etage liegt der Juwelierladen mit nützlichen Items, wie etwa Munition für ein Jagdgewehr(!) und ein Heilmittel. Lauft am Laden vorbei, und ihr stürzt unweigerlich ab. Am Boden aufgeschlagen, dauert es nicht lange, ehe ihr von einem Riesenwurm angegriffen werdet. Die Taktik gegen diesen Angreifer ist denkbar einfach. Schnappt euch das Jagdgewehr an der Wand und feuert einige Salven auf den garstigen Feind. Da ihr hoffentlich noch einige Heildrinks parat habt, stellt dieser Typ keine zu große Bedrohung dar. Bevor ihr ihm den endgültigen Garaus machen könnt, entfernt



sich das lästige Tierchen, hinterlässt aber bei der Flucht ein großes Loch in der Wand. Ihr solltet nun zurück zum Krankenhaus gehen. Benutzt dort am besten den Save-Point. Im Examination Room seht ihr die nächste Cut-Scene und verlasst daraufhin das Hospital. Da alle Wege, außer dem, der direkt gegenüber auf ein Dach führt, blockiert sind, habt ihr keine Wahl. Der Wurm scheint nun seine Verpuppungsphase hinter sich zu haben und attackiert euch als Riesenmotte. Die Angriffe



mit den Giftgeschossen gehen schon eher an seine Substanz. Also benutzt am besten hin und wieder ein Heilmittel und feuert mit dem Jagdgewehr auf den Mutanten. Auch dieses Insekt dürfte kein unüberwindbares Hindernis darstellen. Ist er erst einmal um die Ecke gebracht, befindet ihr euch (schon wieder) im gewöhnlichen Silent Hill. Allmählich verliert ihr den Überblick, gell? Speichert am besten im Krankenhaus und geht danach zur Ecke Koontz - Simmons und schnappt euch den Heildrink. Von hier direkt weiter zur Police Station. Im Inneren befindet sich ein Speicherpunkt und es liegt einiges an Munition bereit (auch den Nebenraum abchecken). Tretet den beschwerlichen Gang zurück zur Schule an. Sobald ihr die Brücke überquert, findet ihr euch gnädigerweise direkt vor der Schule wieder, so dass euch ein langer Marsch erspart bleibt. Ein Stückchen nördlich befindet sich ein eingezäuntes Gelände, der Zugang zur Kanalisation. Das Schloss knackt ihr am besten mit dem Hammer, den ihr im Krankenhaus gefunden habt. Steigt hinunter in die Kanäle und lauft so lange, bis ihr einen größeren Raum erreicht. Auf dem Schreibtisch greift ihr euch den Schlüssel (Bild 2) und eine Karte. Dreht euch links herum und lauft zum folgenden Metallgitter, welches über dem Wasser liegt. Am Ende dieses Pfades könnt ihr einige hilfreiche Dinge einpacken, neben reichlich Munition auch Heilmittel. Versucht danach, das parallel dazu verlaufende Ende des Gitters zu erreichen, und sammelt die Munition ein. Von



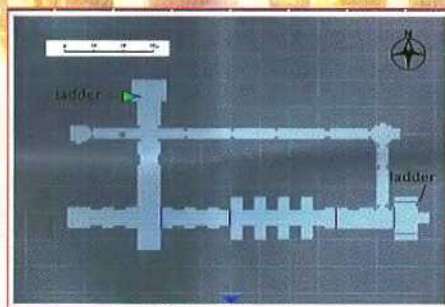
hier wieder zurück in den Raum, in dem ihr die Karte gefunden habt. Lauft in die entgegengesetzte Richtung, durch die Keep-Out-Tür hindurch. Weiter bis hin zur nächsten Tür, bis ihr den Raum mit dem Save-Point und der Karte erreicht. An der Wand neben den Büchern befindet sich der Kanalisationsschlüssel. Diesen solltet ihr unbedingt mitnehmen. Lauft schnurstracks bis zur folgenden Tür. An der nächsten versperrten könnt ihr sogleich den Schlüssel verwenden. Begebt euch weiter südlich hin zur verschlossenen Tür, die ihr bequem mit dem Sewer Key aufschließen könnt, und von hier aus nehmt ihr die Leiter nach oben hinein in die nächste Ebene. Hier müsst ihr alles absuchen, da einige Gegenstände verteilt sind. Der wichtigste ist hierbei jedoch der Schlüssel, der den Weg zum Ausgang freimacht. Er befindet sich in der Nähe der Blutlache im Wasser. An der nächsten Tür setzt ihr den Schlüssel ein, um so nach oben zu gelangen. Bevor ihr hinaufsteigt, könnt ihr noch absaven. Zurück an der Oberfläche, betretet ihr das baufällige Gebäude und nehmt die Munition und das First-Aid-Kit mit. Verlasst die Ruine und lauft zum Informationsschild, denn in dem Ständer befindet sich ein Plan der Resort Area. Begebt euch dann in Annie's Bar. Dr. Kaufmann wird dort angegriffen, hinterlässt jedoch eine Rechnung (Bild 3) und einen Schlüssel (Bild 1). Nachdem ihr euch die Medizin geschnappt und eventuell den Speicherpunkt genutzt habt, macht ihr euch flugs daran, den Indian Runner zu erreichen. Ihr könnt die Tür nur mit dem passenden Code öffnen (befindet sich auf der Rechnung). Die Kombination lautet 0-4-7-3. Schnappt euch drinnen die Munition und das Heilmittel. An der Wand neben dem Safe erhaltet ihr die Kombination für Norman Young's Place. In der Schreibtischschublade liegt der Safeschlüssel, den ihr sogleich be-



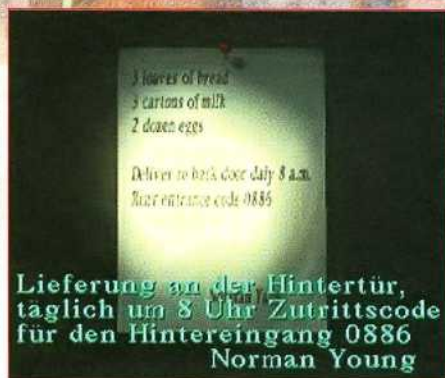
Ein kleines Glasfläschchen, in einen Plastikbeutel eingewickelt.

SILENT HILL

nutzt. Außer Drogen(?) befinden sich keine Gegenstände im Inneren, so dass ihr den Weg hin zu Haerbey's Inn einschlagt. Benutzt am Eingang den Code 0-8-8-6, den ihr vor kurzem entdeckt habt. Auf dem Sofa liegt ein Magnet, während im Nebenraum, der Garage, ein Heilmittel und Munition für Freude sorgen. Werft auch einen kurzen Blick auf das Bike. Geht von hier in den Raum mit dem Speicherpunkt und schließlich hinaus ins Freie, durch die Tür, die ihr noch nicht geöffnet habt. Sucht das Motelzimmer mit der Nummer 3 auf. Verschiebt den Schrank im Inneren und ihr entdeckt einen Schlüssel, den ihr nur mit dem Magneten herausfischen könnt. Mit dem Bike-Schlüssel im



Gepäck versucht ihr das Motorrad zu starten. Ihr entdeckt einen obskuren Gegenstand, den euch Kaufmann sogleich wieder entreißt. Schlagt euch anschließend über die Brücke bis nach Silent Hill durch. Jetzt befindet ihr euch in der alternativen Resort Area. Von hier aus weiter in



Lieferung an der Hintertür, täglich um 8 Uhr Zutrittscode für den Hintereingang 0886 Norman Young

Richtung Lighthouse, wo ihr erneut eine Cut-Scene auf dem Boot zu sehen bekommt. Greift euch die Items auf dem Boot. Bewegt euch jetzt hin zum Lighthouse.

Abschnitt 7 DAS FINALE

So, den Großteil der Problematik rund um das verwunschene Nest Silent Hill und die Parallelwelt habt ihr geschafft. Jetzt ist der perfekte Zeitpunkt gekommen, den Endspurt einzuläuten. Am besten startet ihr gleich ohne Verschnaufpause durch, um die letzten Rätsel zu lösen. Ihr befindet euch immer noch im Leuchtturm. Nutzt den Speicherpunkt und nehmt die Wendeltreppe nach oben hin zur obersten Plattform. Am Boden befindet sich erneut das seltsam anmutende Symbol, welches ihr vorher schon an einigen Orten entdeckt habt. Eine Vision von Alessa Gillespie ist das Einzige, was euch im Lighthouse widerfährt. Somit macht ihr euch daran, das Gebäude wieder zu verlassen. Die Programmierer haben erneut an eventuelle Laufmüdigkeit gedacht und "beamen" euch gleich zurück auf das Bootsdeck. Lauft die West Sandford Street in westlicher Richtung, bis ihr eine offene Tür erreicht, die euch erneut den Zugang in die Kanalisation ermöglicht. Durch das Loch im Boden gelangt ihr in die stinkenden Gemäuer.



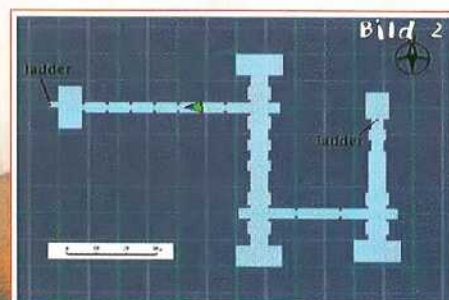
veränderte Cybil beginnt, euch das Leben zur Hölle zu machen. Dieser Punkt ist wesentlich für den weiteren Verlauf der Story. Wem es im Prinzip egal ist, welche der Endsequenzen er zu Gesicht bekommt, der sollte damit beginnen, so lange auf Cybil zu feuern (ständige Heilung Harrys inklusive), bis er der schönen Polizistin den Garaus gemacht hat. So erreicht ihr allerdings kein positives Ende der Story. Vorausgesetzt ihr plant, den Verlauf hin zum Guten zu wenden, solltet ihr folgende Strategie wählen. In dem Moment, als Cybil konkret auf euch zuläuft und mit dem Angriff beginnt, wählt ihr schnell euer Inventory an und benutzt die Flüssigkeit in der Flasche aus dem Krankenhaus. Lasst euch von den weiteren Ereignissen überraschen. Habt ihr diese Sequenz genossen, befindet ihr euch mit Lisa erneut (!) im Krankenhaus. Nach dem Ablauf der Sequenz lauft ihr in den Raum mit dem Vogelkäfig und nehmt die Munition mit. Dann weiter in den Furniture Room, in welchem ihr den Save-Point nutzt, die Medizin und die Munition einpackt. Schlagt den Weg zur Treppe nach unten ein, und ihr erreicht ein Klassenzimmer. Lauft von hier aus durch die nächste Tür. Untersucht den Tisch und erhaltet den Schraubenzieher und die Zange. Von dort steigt ihr die Treppen wieder hinauf und sucht den Raum auf, in dem ein Wasserhahn steht, in dessen vorderem Ende ein Schlüssel (Bild 9) feststeckt. Mit Hilfe der Zange zieht ihr den Schlüssel des Ophiel heraus und benutzt denselben an der Tür des Ophiel. Ab und an das Speichern nicht vergessen! Ihr betretet einen neuen Flur, in welchem ihr den Raum mit dem



dreiseitigen Puzzle (Bild 4) erreicht. Die Lösung ist prinzipiell nicht sehr schwierig, wenn ihr den richtigen Ansatz verwendet. Die linke Zahl muss sechs lauten, denn ein Schütze hat vier Arme und zwei Hände. In der Mitte bei der Abbildung des Stiers ist die zu drückende Ziffer vier, da der Stier vier Extremitäten besitzt. Rechts drückt ihr die acht, da Zwillinge je zwei Beine und zwei Arme besitzen, also insgesamt acht Extremitäten. Die Kombination von links nach rechts muss demnach 6-4-8 lauten. Als Belohnung fällt der Zeitstein (Bild 11) aus der Verankerung. Begebt euch im Anschluss daran zu dem Rätsel an der Wand, welches sich direkt neben der Grim-Reaper-Liste (Bild 1) befindet. Sortiert die Namen auf der Liste nach dem Alter. Das bedeutet im Klartext: zuerst den jüngsten Toten bis hin zum ältesten Toten am Ende. Dies ergibt aus den jeweiligen Anfangsbuchstaben der Dahingegangenen das Wort A-L-E-R-T. Gebt dieses Codewort auf der Eingabetafel ein, und schon seid ihr im nächsten Gang. Lauft weiter, bis ihr am Ende eines Ganges das blaue Amulett des Solomon (Bild 12) findet. Der Marsch führt euch wieder zurück, bis ihr eine Cut-Scene mit Lisa genießen dürft. Von diesem Punkt geht ihr zurück in den Raum, in dem sich die Standuhr befindet. Benutzt an der Uhr den Zeitstein, dann splittert das Glas an der Front. Der Zeiger bricht ab, und siehe da, schon ist der Hagith-Schlüssel (Bild 14) in eurem Besitz. Öffnet die Hagith-Tür und nehmt den Aufzug hoch in den zweiten Stock. Benutzt die dritte Tür auf der linken Seite und schnappt euch das Crest of Mercury auf dem Sofa, die Munition und den Vertragsring (Bild 7) weiter hinten



An der Wand entdeckt ihr glücklicherweise eine Karte dieses Abschnitts (Bild 2). Ihr habt lediglich die andere Leiter zu erreichen, wobei es außer einem Heildrink und Munition nichts zu erforschen gibt. Der Vergnügungspark erscheint alles andere als einladend. Am Eiscremestand solltet ihr noch einmal zwischenspeichern, ehe ihr euch darauf vorbereitet, dem folgenden Endgegner gegenüberzutreten. Betretet das Pferdekarrussell und eine (entgegen ihrem früheren Erscheinungsbild) "leicht"





im Zimmer. Geht zurück in den letzten Flur und dort durch die letzte Tür. Schon betretet ihr eine neuen Gang. Schlagt euch hier zum Raum durch, in dem die Kamera mitsamt der Munition herumliegt. Erinnert euch danach an den Raum mit der Metallplatte an der Wand und benutzt an dieser den Schraubenzieher, um die Platte abzuschrauben. Darunter verborgen liegt (Bild 8) der Schlüssel des Ara-



tron. Ihr könnt ihn leider noch nicht mitnehmen, da Strom führende Kabel den Schlüssel umschließen. Benutzt die große Tür, denn durch diese gelangt ihr zurück in den allerersten Flur. Dies ist enorm wichtig, denn tut ihr dies nicht, so lauft ihr später lange Zeit planlos umher, denn die Tür kann ansonsten von der anderen Seite nicht mehr geöffnet werden. Benutzt jetzt den Aufzug hoch in den dritten Stock. Spätestens hier verliert ihr leicht die Übersicht, da ihr überhaupt keinen Plan mehr habt, wo ihr euch exakt befindet. Im Prinzip sieht der Raum aus wie vormals die Alternativ-Version des Altarraums, doch ihr seid im Krankenhaus, oder etwa nicht? Links und rechts befindet sich je eine versperrte Tür. Um die jeweiligen Türen zu öffnen, muss je ein Rätsel gelöst werden, welches sich auf das je-



weilige Bild neben dem Altar bezieht. Ihr müsst nun ein bestimmtes Muster als Zugangscod eingeben, habt jedoch keinerlei Anhaltspunkte bezüglich der Kombination. Benutzt deshalb vor jedem Bild links und rechts vom Altar die Kamera. Durch den Blitzeffekt (Bild 13) werden die Konturen der Muster sichtbar und die Öffnung der Türen ist ledig-

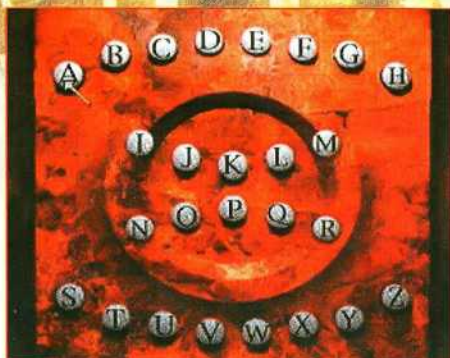


lich noch eine Formsache. Zuerst betretet ihr die linke Tür. Dort hebt ihr den Vogelkäfigschlüssel (Bild 10) vom Stuhl auf. Die rechte Tür offenbart einige detaillierte Informationen über halluzinogene Drogen, ein Heilmittel liegt ebenfalls bereit. Mit Hilfe des Aufzugs geht es nun wieder hinab in das erste Stockwerk. Hier entriegelt ihr den Vogelkäfig und



erhaltet im Gegenzug dafür erneut einen Schlüssel, und zwar den Phaleg-Schlüssel (Bild 3). Am besten ihr speichert noch einmal kurz nebenan ab, bevor es ans Eingemachte geht. Begebt euch von dort aus in den Raum mit dem großen Kühlschrank, in dessen Mitte ein Dolch steckt. An der Vorderseite hängt eine Kette, wobei ein Glied der Kette fehlt. Setzt an der Kette den Vertragsring (Bild 5) ein. Der Ring verbindet beide Kettenhälften. Zieht anschließend den Dolch des Melchior aus der Verankerung heraus. Benutzt ihr den Ring nicht, stürzt der schwere Schrank auf euch, und das soll ja nicht eintreten. Im Storage Room öffnet ihr schließlich die Packung Jelly Beans. Die Packung (Bild 6) zerreißt, der Inhalt mitsamt einem darin enthaltenen Schlüssel fällt zu Boden. Den Schlüssel des Bethor nehmt ihr anschließend an euch, wie auch die Munition und das Heilmittel. Im nächsten Raum befindet sich ein Videorecorder, mit dessen Hilfe ihr das Videoband noch einmal ohne Flimmern anschauen könnt. Nun weiter in den beschmierten Raum, in dem ihr wieder





eine Cut-Scene zu Gesicht bekommt. Nehmt das Ankh-Kreuz an euch und entriegelt schließlich die Tür des Bethor. Das Erscheinungsbild ähnelt frappierend dem des Generatorraums. Drückt in diesem Zimmer den



Der Zeiger der Uhr ... er ist ein Schlüssel!

Schalter und verlasst den Raum in Richtung zweiter Stock, in dem sich noch der Schlüssel befindet, der unter Strom (Bild 8) steht. Anyway, jetzt ist der Strom abgeschaltet und ihr könnt den Schlüssel an euch nehmen. Da ihr nun auch den Schlüssel des Aratron besitzt,



Da ist ein Emblem des Merkur. Mitnehmen?



Da ist ein Schlüssel.



Da ist eine Ouroboros-Scheibe. Mitnehmen?

wandert ihr zurück zur Tür des Aratron. Den Aufzug könnt ihr nun nicht mehr benutzen, da ihr eben den Saft abgedreht habt. Hier schnappt ihr euch noch die Ouroboros-Scheibe. Jetzt geht's zurück in das Zimmer mit den Kinderzeichnungen und dem Save-Point. In diesem Raum befindet sich am Ende die Tür, in die ihr die fünf magischen Symbole einsetzen müsst, um sie zu öffnen. Die Reihenfolge, in welcher ihr die Gegenstände platziert, spielt hier keine Rolle. So noch einmal eine Szene mit Dahlia und Cheryl. Jetzt habt ihr es fast geschafft, denn der Fight mit dem Endboss steht unmittelbar bevor. Je nach gewählter Marschroute habt ihr es entweder mit dem geflügelten Endgegner (bei Wahl des guten Endes mit der Krankenhaus-Flüssigkeit, s.o.) oder mit dem gottähnlichen Wesen zu tun. Beide Gegner sind nicht sonderlich schwierig zu eliminieren. Einige gezielte Schüsse mit dem Jagdgewehr oder der Schrotflinte reichen prinzipiell aus. Zu achten habt ihr allerdings auf die Attacken der Widersacher, denn die Blitze fahren euch in Mark und Bein und



Das Licht, das die Finsternis durchdringt.



Da ist eine Schiefertafel.

setzen eurem Energiehaushalt doch gehörig zu. Setzt daher vorsichtshalber nach jeder Attacke Erste-Hilfe-Kits bzw. andere Heilmittel ein. Auf diese Weise dürfte dem Betrachten des Abspans nichts mehr im Wege stehen. Viel Vergnügen damit!



Game over

DER NEXT-FEAR-MODUS !!!

Bereits sehr schnell werdet ihr feststellen, dass es zusätzlich zu den fünf möglichen Endsequenzen einen so genannten **NEXT-FEAR-Modus** gibt, den ihr nach erfolgreichem Durchzocken anwählen könnt (siehe Bild). Bei nochmaligem Starten des Spiels sind neue Waffen querbeet in Silent Hill verstreut. Zudem könnt ihr in den Genuss eines neuen Abspans kommen.

1.) Kettensäge / Presslufthammer

Beim ersten Next-Fear-Versuch müsst ihr eine weise Entscheidung zwischen der Kettensäge und dem Presslufthammer fällen, da nur einer der beiden Peacemaker anwählbar ist. Die Kettensäge findet ihr im Cut-Rite-Laden, während der Presslufthammer im Erdgeschoss des Brückenkontrollraums sehnsüchtig auf seinen Einsatz wartet.

2.) Katana

Dieses altjapanische Schwert befindet sich in der Levin Street, im Haus, für dessen Öffnung ihr den Schlüssel aus der Hundehütte verwendet. Im Inneren kann jetzt die ehemals verschlossene Tür betreten werden.

3.) Benzin

Zwar keine Waffe, aber ihr benötigt es für die Kettensäge und den Presslufthammer. Ihr findet es natürlich an der Gas Station.

4.) Hyper-Blaster

Ihr erhaltet ihn von den Aliens, vorausgesetzt, ihr erreicht „nur“ ein



schlechtes Ende. Hierbei müsst ihr im Next-Fear-Modus den Telepathiestein an mehreren Orten des Spiels einsetzen, um die Aliens zu „beschwören“. Diese überreichen euch schließlich den Hyper-Blaster.

5.) Telepathiestein

Dieser ist zu finden im Convenience Store. Er ist erforderlich zur Erlangung des Hyper-Blasters.

Kleinanzeigen

Verschiedenes

Verkaufe 5 Konsolen inkl. Zubehör mit Spielen. 1 x N 64 (JAP), umgebaut, 1 x Sony PSX (PAL), umgebaut, 1 x 3 DO-FZ-10, 1 x SNES und 1 MD (PAL). Ich habe genügend Spiele für die Systeme. Verkaufe nur alles zusammen. INTERESSE, dann ruft mich an Erik Maslow. Tel.:017013208505. Zubehör habe ich auch genug.

Suche, tausche, verkaufe: Suche Toca 2, Preis Verhandlungssache. Verkaufe Sega Mega Drive mit 3 Controller und 7 Spielen, James Bond, NH4 ATB Tour Formel 1, Monaco GP, Football Phelios, Preis ca. DM 150 oder weniger. Rufen Sie an ab 18.00 Uhr und fragt nach Mike. Tel.:03494/42757

Suche wie verrückt RPG: für PSX Final Fantasy Tactics (US), Ogre Battle, für SAT Dark Savior, Grandia (US?), für MD Shining Force 1 und 2, für SNES FF2, Breath of Fire 1, Earthbound 1 und 2 (US?), Chrono Trigger, Robotrek, 7th Saga. Suche US-NES. Zahle DM 100 bis DM 200 pro Game! Auch nicht genannte Titel anbieten! Tel.:0228/612112 Dorothee

Suche für SNES Final Fantasy 3, Ogre Battle und Breath of Fire 1. Suche auch für Sega Saturn Magic Knight Rayearth, Fist of the North Star und Panzer Dragoon Saga. Und für Game Boy Mystic Quest und Final Fantasy. Tel.:07231/74196

Jetzt Mitglied im Cheater Club werden!!! Monatliches Clubheft, kostenlose Clubkarten vvm. (für nur DM 1,66 pro Monat). Kostenlose Infos beim Cheater Club, H.-Allmers Str. 22, 26721 Emden.

Kaufe und verkaufe Spiele, Konsolen und Zubehör für Playstation, Nintendo 64, Dreamcast, SNES und Gameboy. Suche vor allem Importe. Anzeige gilt länger, bitte Aufheben! Fax.:09603/914323, e-mail:jere-miah-CN9134@T-Online.de. Freue mich auf eure Angebote! Biete immer zu fairen Preisen Top-Ware an!

Verkaufe Playstation-Spiele ab DM 20, Megadrive-Spiele ab DM 20 (Quackshot, Aleste etc.), Mega CD ab DM 15 (Sonic CD, Thunderhawk etc.), Nintendo 64 mit 8 Spielen (Turok, 007, 1080, Fifa 99) mit Memorycard und Ram-Erweiterung. VB DM 540. Alles Originalspiele mit Anleitung. Tel.:04770/1282 oder ab 15.30 Uhr 0172/5132820

Tausche Samurei Showdown 4 Special, Legend of Legaia (US), Last Blade (JAP), Metal Slug (JAP) gegen Brave Fencer, Brigandine, Kagero, Guilty Gear, Thunderforce V, (SAT, PS JAP oder US), Star Ocean (US), Suikoden (US), für SAT Panzer Dragon Saga, Albert Odysee, R. Silvergun, Necronomion und SNK-Fighter. Tel.:0170/2441025 nur am Wochenende

Suche Vectrex und Spiele, NEO GEO (Modul) und Spiele, sowie Master System Spiele. Verkaufe ca. 100 Mega Drive und Mega CD Spiele ab je DM 20. Tel.:02156/77827

Kaufe, verkaufe: PSX, PC, N 64 Spiele (alles Originale). Suche PSX Konsole. Kostenlose Preisliste anfordern unter Tel.:05531/916791 oder Fax.:916790

Suche Kontakt zu Leuten, die öfters Trödelmärkte besuchen und für mich Ausschau halten nach alten elektrischen Spielzeug. Umfangreiche Suchliste schicke ich vorab. Tel.:02831/2273 Karl-Hermann

Suche für Saturn Polizeispiel 2, Panzerdragoon Saga für je DM 30. Verkaufe N 64 MRC für DM 60. F 1 World Gran Prix, Mario Kart 64 für je DM 40. Wave Race, Bomberman 64, Chameleon Twist für je DM 30. Fifa 64 für DM 20. Verkaufe für PSX Tekken für DM 30. Auch Tausch. Tel.:030/7962165 Bastian

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme auch für Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe z.B. Vectrex, Coleco, Intelevisión, Game Boy Spiele usw. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Verkaufe Nintendo 64 Konsole mit Mario und Zelda für DM 220. F-Zero für DM 55, Banjo für DM 55, Diddy Kong für DM 50, Nintendo Virtual Boy Konsole und 2 Spiele für DM 170, weitere Spiele je DM 50. Tiger game com und 2 Spiele DM 160. Tel.:02156/77827

Verkaufe N 64, PSX, Mega Drive 2 und Super NES Spiele: wie z.B. Extreme G, Duke Nukem 64, Super Mario 64, Mario Kart 64, ISS 64, Lylat Wars (+ Rumble-Pak), 1080° Snowboarding, Banjo Kazooie (alles N64), Formel 1, NHL 97, FIFA 97, 98, Heart of Darkness (alles PSX), Mega Drive und Fifa Soccer, NBA Jam, Street Fighter 2 Special Edition, König der Löwen, Primal Rage, Mega Man X, Asterix und Obelix (Super NES). Preise VB! Tel.:0228/9323049

Verkaufe Turbo Duo mit 80 Spielen, alle Top-Games, z.B. Castlevania X, Devil Crash, Parasol Stars, Liquid Kids, Star Parodier, Spriggan, Time Cruise 2, Jacky Chan, Aeroblasters, Override, Neo Nectaris..., 5-Spiele-Adapter, 2 Pads, alles in 1A-Zustand, nur komplett für DM 4.900 Festpreis. Tel.:0171/9216145

Verkaufe und kaufe Spiele und Hardware für PC-Engine/Tutbo-Duo. Tel.:02374/850355. Ab 17.00 Uhr

Verkaufe für PSX: Wild Arms (DT) für DM 30, Bushido Blade (DT) für DM 25, Chocobo Fantasy Race (JAP) für DM 35, Rayman (DT) für DM 18, Jogcon-Controller (JAP/RR4/NAMCO) für DM 39 (natürlich auch für normale Games). Für SNES: Zelda 3 (DT) für DM 18, Super Castlevania IV (DT/V/A) für DM 10. Für MD: Pirates! Gold (US) für DM 45. Für MCD: Keio Flying Squadron (DT) für DM 20, Silpheed (DT) für DM 15. Für N 64: SM 64 (JAP) für DM 20. Tel./Fax.:03834/811747

Verkaufe: PC-Engine GT und Spiel für DM 500, Turbo Express und Spiel für DM 450, PC-Engine (weiß) und RGB und Spiel für DM 250, Coregrafx 2 und Spiel für DM 250, Arcade Card Duo und Art of Fighting für DM 120, Saturn (DT) und 35 Spiele (25 NTSC und 10 PAL) und Universaladapter für DM 500, Virtual Boy und 10 Spiele und AC Adapter für DM 500, 7 NEO GEO Module für DM 400, 3 DO (FZ 10) NTSC und 4 Spiele für DM 200, SNES Final Fantasy 2 und 3, Chronotrigger für je DM 200. Tel.:030/6233039

Suche dringend Spiele und Geräte für NEO GEO Pocket Col., Wonder Swan, Game Gear, GB. Col., Lynx. **Verkaufe und tausche** auch Spiele und Geräte für PS, NEO GEO CD bzw. kaufe jederzeit ganze Sammlungen. MD mit 9 Games für DM 150, oder tausche gegen eines der obigen Systeme. Verkaufe komplette Sätze von Ü-Ei-Figuren. Tel.:08251/3217 Markus

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des Weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Verkaufe Final Fantasy Tactics noch versiegelt gegen Gebot, NES Zelda und Link für je DM 80, NTSC N 64 Spiele (neuwertig) ab DM 50, PAL GB Spiele für DM 25, PAL SNES Spiele ab DM 30, PAL NES Spiele für DM 25 sowie Zubehör. Suche US N 64 Spiele (neuwertig und komplett). Tel.:0841/36217 Mo-Do 16.00 bis 19.30 Uhr

Verkaufe, tausche Multinorm Playstation mit 2 Joypads, 2 Cards, Gamebuster, RGB-Kabel und 50 Spiele (Originale) und 20 Demo Spiele: Metal Gear (US), Silent Hill, Grand Turismo, RR 4, Spyro, Parasite Eve, FIFA 99, Command & Conquer 1 und 2 für DM 2.000 oder tausche gegen Dreamcast und Zubehör. Ab 18.30 bis 21.30 Tel.:0208750294 Christian oder Telefonnummer hinterlassen

Verkaufe für Saturn: In the Hunt (US) für DM 10, Lunar Eternal Blue (Remake 98 JAP und JAP-Hintbook) für DM 30, Wonder 3 Arcade Gears (JAP) für DM 20, Tengaimakyo 4th Revelation (Hudson/Red/JAP) für DM 20. Für PC-E: Puyo Puyo CD Nr. 1 (JAP) für DM 35, Bomberman 93 (US-Card) für DM 35, Super Star Soldier (US-Card) für DM 30, Far East of Eden (JAP/SCD) für DM 35. Für DC: Evolution (Esp/Sting/JAP) für DM 39. Tel./Fax.:03834/811747

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele und Konsolen für Sega Sony, Nintendo! Suche Saturn mit MPEG-Karte günstig! Dreamcast mit 8 Spielen und 2 Pads und VMS und Gunt und RGB-Kabel für DM 1.000! Super Nintendo und 2 Spiele für DM 75! MD und 5 Spiele für DM 80! Tel./Fax.:05561/982042. Bitte ab 16.30 Danke! Thomas

3. Game XX Videospiele-Börse in Berlin am Sonntag den 11.07.99 von 14.00 bis 18.00 Uhr. Game XX-Hotline unter Tel.:030/6858756 weitere Termine 22.08.99, 03.10.99, 05.12.99. Termine für das Jahr 2000 ab November 99.

Hallo Sega-Fans! Verkaufe und Suche günstige Spiele und Zusatzgeräte für alle Segasysteme, tausche auch Tips und Tricks, Gamebuster Codes aus. Bitte nur von Mo-Sa. Von 18.00 bis 20.00 Uhr gilt immer. Tel.:09145/1702, fragt nach Marcus

Tausche Sega Mega Drive, 32 X, Mega CD mit 40 Spielen gegen Sega Saturn mit Spielen! Tel.:09922/6756

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldie-Systeme. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch LCD-Spiele (Game und Watch) usw. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Verkaufe Metal Gear Solid Figuren von McFarlane Toys, sehr gut erhalten für je DM 20 oder alle zusammen (8 Stück) für DM 140. Tel.:04251/7420

Verkaufe, tausche Spiele für DC, PS und N 64. Habe z.B. VF 3 tb, Sega Rally 2, Silent Hill, FF 7, Tekken 3, Wild Arms, Lifeorce Tenka, DKR, Banjo-Kazooie, 1080°, WWF, Zelda, Silicon Valley, NFL QC 98, usw. Verkaufe noch 300 Zeitschriften für nur DM 300. Außerdem Hardwar und Zubehör. Anrufen Mo-Do- von 17.00 bis 22.00 Uhr, Fr.-So. von 14.00 bis 22.00 Uhr unter Tel.:02551/80842, Benny!!!!

Verkaufe: 26 MD, MCD und 32 X Spiele (Vectorman, Earthworm Jim, SF II Special, Wrestlemania, NHL Hockey, V.R. Deluxe, Hook CD usw.) für VB DM 230. 7 SAT-Spiele (VF II, Daytona USA usw.) für VB DM 100. N 64 WAF1 WGP für DM 40. Super Game Boy und 2 Spiele für DM 50. Suche Game Boy Color und Spiele (Zelda, Tetris Deluxe, Mario Brother usw.). Für SNES Super Probotecto, DK 2 und 3, Zelda 3, Super Tennis, Sim City usw. Tel.:02237/8905 Andreas

Verkaufe für PC: Destruction Derby, Grand Prix 2, Grand Prix Manager 2 und Video, Micro Machines 2, Outpost, Holiday Island, Rally Racing, Bleifuss, Fleet Defender, Decathlon, Police Quest Swat für nur DM 20 oder alles für nur DM 130 (alle Spiele laufen ab 486/66MHZ/8MB). Tel.:09673/1274 Gerhard

Dreamcast

Verkaufe DC-Spiele, z.B. Blue Stinger, Dynamite Deka 2, Power Stone, F 3, Monaco Racing Simulation 2, Sega Rally 2, Redline Racer. Habe immer wieder neue Spiele. Also Nummer merken! Tel.:0179/2904427. Falls in Berlin, Tausch auch möglich. Achtung: Ich übernehme keine Versandkosten!

Neo Geo

Suche!!! NEO GEO Modul Sammlungen zu kaufen gesucht!! Und suche!! NEO GEO CD. Gerät und Spiele und Zubehör! Suche: außerdem, noch eine komplette P.C. Engine Sammlung oder Konsole! Die weisse im Interfacekoffer mit C.D. bevorzugt oder Turbo Duo und Spiele! Suche auch P.C. Engine GT Handheld mit oder ohne Spiele! Bitte alles anbieten!!! Verkaufe für NEO GEO 20 Module (Raritäten!) Tel.:08431/41991

PlayStation

Verkaufe komplette Spiele-Sammlung meiner älteren Playstation-Spiele. Zusätzlich noch einige aktuelle Spiele wie z.B. Silent Hill, Ehrgeiz, Final Fantasy VIII und Suikoden 2 zum günstigen Preis. Tel.:0179/6943633

Suche alles über Resident Evil I. Cheats Tricks Komplettlösungen auch vom Directors Cut. Suche auch das Spiel Rebel Assault 1. Biete Spielestand von Hunk. Tel.:0421/465911, Anrufbeantworter

Verkaufe Metal Gear, 2 Capcom-Spiele, Fifa 98 WM, Victory Boxing, Porsche Challenge, Contra, Formel 1 96. Tel.: ab 19.00 Uhr 0202/773439

Verkaufe Playstation mit 1 Dual Shock Controller und Memory Card für DM 150. Außerdem folgende Spiele zu je DM 40: Gran Turismo, GTA, WWF Warzone, NBA Live 99 und Spyro the Dragon. Tel.:02831/86918 oder Fax.:993291 ab 14.00 Uhr, nach Michael fragen

Tausche Tomb Raider 2 oder 3 oder Cool Boarders oder NBA Pro 98 gegen WCW vs. NWO Thunder oder WWF Attitude oder Premier Manager 99 oder Need for Speed 4. Tel.:05245/1336

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme auch für Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe z.B. Vectrx, Coleco, Intelevison, Game Boy Spiele usw. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Verkaufe Multinorm PSX und 33 Spiele und Zubehör an den Meistbietenden (Mindetgebot DM 800) nur komplett. Nur Top-Titel (allerdings auch viele ältere Spiele z.B. Capcom Horror 2, Thunderforce 5, Grand Turismo, RR 4, Toca 2, MGS, Point Blank und Gun, FF7 etc.). Verkaufe auch US-N 64 Spiele. Tel.:06762/951999 oder 0171/3874222

Verkaufe PS mit 2 Controllern und 1 Memory Card und 17 Spielen (alle PAL: Ridge Racer 4, Need for Speed 4, Gran Turismo, Indiziert 2, Tomb Raider 2 und 3, Tekken 2 und 3, Cool Boarders 2 und 3, Point Blank mit Econ 45, Metal Gear Solid, Final Fantasy 7, ISS 98, Spyro, NBA Jam T. E., Herkules) und diverse Hintbooks und CD-Case und über 15 Hefen und 9 Demo CDs auf VB. Tel.:089/1501768 (nur München und Umkreis)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele für alle Systeme, auch für Oldie-Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch LCD-Spiele (Game und Watch) usw. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Tausche aktuelle Playstationspiele! Habe und suche neuere Games, keine Importspiele. Tel.:07354/1487 ab 17.00 Uhr

Verkaufe Playstation mit 10 Top-Spielen (Metal Gear Solid, Horrorspiel 2, Gran Turismo, Tekken 3, Tomb Raider 3, Ridge Racer 4, Final Fantasy 7, Forsaken, Colin McRae Rally, Abe's Exoddus) zu günstigem Preis. Alles originalverpackt und in Top-Zustand. Tel.:030/7745914, David

Verkaufe Tekken 2, Tekken 3, Soulblade, Resident Evil 1, Metal Gear Solid, Gran Turismo, Breath of Fire 3, Warhammer 1, MediEvil, Final Fantasy 7. Auch alle zusammen für DM 420. Verkaufe auch F 1 World Grand Prix für N64. Tel.:09195/3384

Tausche PSX-Spiele (PAL, US, JAP) nur Neuheiten. Suche Saturnspiele günstig und N 64 bis DM 100 und PSX-Konsole bis DM 120. Tel.:036074/31456 oder 31045, Stefan

Verkaufe: Civilization 2 (es ist noch ganz neu, denn ich habe es erst vor einer Woche gekauft) für DM 80. Fragt nach Paul, Tel.:05221/759789

Verkaufe Metal Gear Solid in ungeöffneter Originalverpackung für DM 60. Tel.:030/5535956 von 16.00 bis 18.00 Uhr bei Michael

Verkaufe/Suche: Verkaufe Theme Park (PAL). Suche: Wer hat folgende Spiele durch und gibt sie nicht zu teuer ab: Croc 2, Riven, Scull Monkeys, Rugrats (alles PAL). Angebote an: Maya Mohrholz, Sophienstr. 19, 23560 Lübeck

Verkaufe für Playstation: Constructor für DM 30, Command & Conquer Alarmstufe Rot für DM 40, Nascar 98 für DM 20, Toca 1 für DM 20, Frankreich 8 WM für DM 25, Total Drivin für DM 25, oder alles zusammen für DM 140 inklusive Versand. Tel.:09350/99193 ab 18.00 Uhr

Suche Schummel-Cheats für Tomb Raider 1 und 2. Tel.:030/55490328 ab 18.00 Uhr

Verkaufe/Tausche folgende PSX-Spiele (PAL): Metal Gear Solid für DM 60, Crash Bandicoot 3 für DM 50, Gran Turismo, Abe's Exoddus, Tekken 3, Ace Combat 2, für je DM 40. Verkaufe noch PSX mit Wärmeschaden (muss hochkant gestellt werden = keine Probleme) für DM 80. Tel.:02735/6613, Patrick, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Multi-PS mit 2 Dualshockpads, 2 Controllerpads, 720 Block Memorycard, Memorycard, V 3 Lenkrad, G-Con Pistole, 20 Spiele, z.B. Gran Turismo, Metal Gear, Music, Final Fantasy 7, und 12 Demo-CDs für DM 800. Nintendo64 Controller, Expansions Pak, Controller Pak, Jolt Pak, Antennenweiche, Mario 64, Zelda 64, Turok 2 für DM 330. Tel.:0511/1611908 ab 18.00 Uhr

Sony PSX mit 2 Pads, Memory-Card, Games Athena, Omega Boost, G-Police 2, GTA, Le Mans 24, Soul Reaver, Need for Speed 4, Army Man 3 D, und andere Games. Tel.:07263/2489 oder 01724430516

Saturn

Suche gut erhaltenes Radiant Silvergun (JAP). Zahle DM 100!!! Tel.:09321/32639 oder 35829

Verkaufe Sega Saturn mit 43 Spielen, 20 Demo CD's und Memory Modul und 3 Joypads und 1 Lenkrad und 3 Guns und Adapter und Zubehör für DM 1.200. Tel.:0821/466193 ab 19.00 Uhr

Verkaufe Worldwide S. 98 für DM 50, Virtua Gunt 3 Topgames für DM 150, Sega Rally für DM 40, Daytona USA (JAP. Version, Linkbar, Preis VB). Weitere Games auf Anfrage. Tel.:06046/3392, Sven

Verkaufe Enemy Zero für DM 60, Dragon Force für DM 50, Shining the Holy Ark, Virtua Stick für je DM 40, Manx TT, Sega Rally, NHL Powerplay, Alien Trilogy, Story of Thor 2, Tomb Raider für je DM 30, Darklight Conflict, WWF: Arcade Game, Thunderhawk 2, Crimewave, Bubble Bobble, D, NHL 97, NBA 97, Paradius für je DM 15. Demo-CDs Prev. Vol. 1, Flash 3, 6, 7 für je DM 10. Tel.:035774/30300, fordert Matthias

Tausche Deep Fear, Sega Touring Car, Manx TT, Hexen, Virtual On, W. S. Baseball, Street Fighter Alpha, Polizei 2, Toshinden VRA, NBA Live 97, usw. Suche Hardcore 4x4, Amok, Need for Speed, Bomberman, King of Fighters, Sim City, Vampir Savior, St. Sl. Sliders, Fighters Megamix, Stirb Langsam Arcade, Iron Blood, Mech Warrior 2, Shinobi X, usw. Tel.:08803/3246 Marco

Verkaufe Saturn und 2 Pads und 10 Spiele und Game Buster und Memory Card und Sega Flash 1 bis 5, Sega Magazin ab 6/97. Alles zusammen für nur DM 300. Suche für PX Parasite Eve. Tel.:03946/600439. Bitte nach Conny fragen, nur von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Bin die "Trend-Konsolen" leid, will mir deshalb einen Saturn mit umfangreicher Spielesammlung zulegen. Listen bitte an Herbert Goller, Agnes-Bernauer-Str. 22, 80687 München. Keine Sportspele und vor allem : keine Schreckenspreise!

Suche Panzer Dragon Saga für DM 150 sowie R. Silvergun, Thunderforce V, Albert Odysee, SNK Capcom, Fighter mit Ram. Für SNES Might und Magic 3, Ultima the Black Gate (je DM 200!), Earthbound und diverse KOEI Spiele. Tel.:0170/2441025 nur am Wochenende

Verkaufe Sega Saturn, Analog Pad und Controller für DM 150. Außerdem 10 Spiele (Nights, VF 2, Sonic Jam, Sonic R, C. Knight 2, Daytona 1 und 2, A. Racing, Tomb Raider, Sonic 3 D) für je DM 25. Konsole und Spiele zusammen für DM 400. Tel.:030/9276364 ab 19.00 Uhr

Suche und kaufe Saturngames und Zubehör (bevorzugt Jamp and Runs, Strategie, Action-Adventure, Rollenspiele, Ego-Shooter). Schickt eure Spiele und Zubehör oder auch Listen an Jens Niemann, Ballisgraben 7, 37627 Stadtdorf. Dringend, meldet euch. Zum Schluß, Spiele und Zubehör sollten (noch) in Ordnung sein und vor allem günstig, so zwischen DM 30 und DM 50.

Verkaufe Saturnspiele Rayman, Shellshock, Thunderhawk 2, Sega Rally, Bug, Panzer Dragon, Alien Trilogy, Daytona USA, Virtua Fighter Remix für je DM 15, Videocard für DM 70, 2 Pad für DM 20, 13 Demos für DM 40 oder alles zusammen für DM 280 unter Tel.:09436/2738 ab 17.00 Uhr Rafael

Verkaufe Saturn Spiele. Habe virtua Fighter für DM 15, Sega Rally Championship für DM 20, Rayman für DM 25, Pebble Beach Golf Links für DM 15. Suche für Sega Saturn eine Maus und eine Memory Card. Tel.:030/4032423, fragt nach Oliver

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Börse
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Meine Adresse: (diese Angabe ist rechtlich notwendig, die Adresse wird nicht in die Anzeige übernommen)

Wichtig!
Einsendungen, die nicht leserlich sind und die selbst durch kreatives Raten keinerlei Sinn ergeben, landen gnadenlos im Altpapier. Wer das Heft nicht zerschneiden will, kann diesen Coupon auch kopieren (eventuell gleich im Verhältnis 2:1, also vergrößert!)

Mega Fun 9/99

Bitte unbedingt beachten: Pro Kleinanzeige 5,- DM (als Schein und nicht als Münzen!) in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

- 3DO Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation
- Saturn Super Nintendo Dreamcast Verschiedenes

Suche Grandia, Shining the Holy Arc, Dragon Force, Shining Force III. Verkauft Sega Rally, Sega Touring Car, Andretti Racing, Arcade Racer, Stirb Hard, Battle Arena Toshinden. Preis auf Anfrage. Tausche auch Resident Evil. Tel.:097421/20396

Verkaufe Andretti Racing, Daytona USA, Sega Rally, Soviet Strike, Shinobi, je Spiel DM 20. Paradius, F-1 Challenge, Resident Evil 1, World Series Baseball 2, je Spiel DM 35. Discworld, Digital Pinball je Spiel DM 40. Lösungsheft für Atlantis DM 5. Tel.:033434/46530 ab 17.00 Uhr Markstein

Verkaufe Sega Saturn mit 1 Pad, 4 MB Memory und 13 Spielen z.B. NHL 98, NBA 98, Warcraft 2, Command & Conquer, Sega Rally, WWS 97, Shooter usw. für DM 250 VB. Tel.:03576/241291, Enrico

Tausche Sonic R, Sh. T. H. ARC, Gun, Max. Force, Burnin Rangers, D. Conflict, Prügelspiel 3. Suche Step Slope S., Bomberman, Marvel Super Heroes, Importspele (Dead or Alive, Rad, Silvergun, Striker 1945, Thunderforce V, etc.) ab 18.00 Uhr. Tel.:0631/270341

Verkaufe Lightgun mit Spiel für DM 80, Streetfighter Collection für DM 60, Wipe Out 2097 für DM 30, Prügelspiel für DM 20, Virtual On, Clockwork 2 für je DM 15, NBA Jam Extreme, Paradius für je DM 10, Demo CD's für je DM 5. Meldet Euch unter Tel.:07761/2503 oder Fax.:07761/913898. Fragt nach Matthias

Verkaufe Fifa 97 für DM 8, Sega Flash 7, Wipe Out Demo, Pinball Graffiti Demo, Core Demo, Gremlin Demo und Panzer Draoon Saga Demo Disc für DM 20, Saturn Backup Memory für DM 25. Hallo FC Bayern Fans verkaufe FC Bayern Jahrbuch 97/98 für DM 10, Bayern Magazin Saison 98/99 (Stadionzeitschrift 17 Hefte) für DM 21, Bayern Poster Book 97/98 für DM 10. Tel.:09931/5913, Andi

Suche alle Panzer Dragon Spiele sowie Sleep Slope Sliders. Tausche dagegen z.B. Virtual On, Warcrat 2, The Crow, Nascar 98, Sonic R, Bug! Amigic Carpet. Suche auch Playstation mit Pad und Memorycard. Tel.:034979/21603 Britta

Virtua Fighter 2, Sega Rally, Mystaria, Cyberia, Solar Eclipse, The Legend of Oasis, Panzer Dragon 2, Panzer Dragon Saga, Hang on GP 95, Bomberman SS, alles US bzw. JAP je Spiel DM 35 incl. P + V (Nachnahme) anrufen unter

Tel.:0611/601691 ab 17.00 Uhr. Bitte nach Alex fragen!!! Habe auch N 64 US-Games: Quest 64 und Star Wars: Rogue Squadron

Verkaufe Sega Saturn mit Memory Card, Adapter, Lenkrad, Pistole, 4 Spieler Adapter, 6 Controller und 27 Spiele: Command & Conquer, NBA Action 98, Comgo, Mystaria, Deep Fear, Winter Heat, Croc, Space Hulk, W.W.S. 98, Shining für DM 500 plus Sega Master System und 5 Spiele. Tel.:040/8703852

Verkaufe Lightgun mit Spiel für DM 70, Streetfighter Collection, WipeOut 2097 für DM 30, Prügelspiel für DM 20, Virtual on, Clockwork Night 2 für je DM 15, NBA Jam Extreme und Paradius für je DM 10, Demo CDs für DM 5. Meldet euch unter Tel.:07761/2503 oder Fax.:07761/913898 bei Matthias

Verkaufe Top-Spiele für Saturn: Alien Trilogy, Thunderhawk 2, Sim City, Command and Conquer, Myst, Christmas Nights, NBA Jam Extreme, WWS 97, Athlete Kings für je DM 40, Shining Wisdom, Worms, Story of Thor, Dark Savior, Pebble Beach Golf, Gex, Earthworm Jim, D. Bug, Too, für je DM 30. Titan Wars für DM 20. Minnesota Pool Legend (US), Deadalus (JAP) für je DM 50. Tel.:0841/77656

Suche - KEIO Flying Squadron 1 und 2 - Saturn Version von IVC/Victor Inc.. Angebote bitte von 9.00 bis 16.00 Uhr unter 07702/439814 sonst 07424/1602, Ralf

Verkaufe Saturn Spiele Rayman, Shellshock, Thunderhawk 2, Sega Rally, Bug, Panzer Dragon, Alien Trilogy, Daytona USA, Virtua Fighter Remix für je DM 15, Videocard für DM 70, 2 Pad für DM 20, 13 Demos für DM 40 oder alles zusammen für DM 280. Tel.:09436/2738 ab 17.00 Uhr, Rafael

Verkaufe Fighters Megamix, Cyber Speedway, Street Fighter Alpha, Steep Slope Sliders, Off-World Interceptor Extreme, Resident Evil 1, WWF Wrestlemania, Nights (Prügeleien), usw. abe auch viele PC-Spiele. Tel.:02104/40219

Verkaufe Sega Saturn und 2 Pads und 11 Spiele: Sega Rally, Shellshock, Resident Evil, Worldwide Soccer 97, Athletekings, Cyberia, Theme Park, NHL 97, Clockworkknights, Command & Conquer Teil 1, Nascar 98, für VB DM 550. Tel.:0241/37959 oder 01718186965 oder e-mail:b.reinhold@operamail.com

Verkaufe Haus der Toten mit Gun für DM 90, Streetfighter Collection für DM 60, WipeOut 2097 und Prügelspiel 3 für je DM 30, Virtual On für DM 20, NBA Jam Extreme und Paradius für je DM 10, Demo CDs für je DM 5. Meldet euch bei Matthias Tel.:07761/2503 oder Fax.:07761/913898

Verkaufe After Burner 2 (JAP), Athlete Kings (JAP), Blazing Tornado (JAP), Bubble Bobble, Creature Shock (JAP), C-Croc, Dark Savior (JAP/US), Daytona Championship, Fist (JAP), Fighting Vipers (JAP), Hang on (JAP), In the Hunt (JAP), Last Gladiators (JAP), Layer Section (JAP), Manx TT, Outrun (JAP), Panzer Dragon 2 (US), Puzzle Bobble 2X (JAP), Swagman etc. für je DM 65. Alles inkl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe After Burner 2 (JAP) für DM 65, Athlete Kings (JAP) für DM 65, Blazing Tornado (JAP) für DM 65, Daytona USA (JAP) für DM 45, Fighting Vipers (JAP) für DM 65, Formula Karts für DM 55, Game Ware 3 (JAP) für DM 85, Hebereke (JAP) für DM 65, Last Gladiators (JAP) für DM 65, ZAP! Snowboarding (JAP) für DM 65, Street Fighter Collection (JAP) für DM 85, Streetfighter Zero 2 (JAP) für DM 85, Layer Section (JAP) für DM 65, etc. alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Saturn und 15 Spiele mit Universal-Adapter und Joypad, z.B. Gehen War, Cyper Speedway, Steamgear Mask, V. open Tennis, V. Fighter, Krazy Ivan, Soviet Strike, Daytona USA, Myst etc. für DM 333. MD II und 10 Spiele für DM 150, MD I MCD und 10 Spiele für DM 200, 32 X Adapter und 4 Spiele für DM 170. Viele MD-GG und MCD Saturn Spiele ab DM 15 bis DM 50. Auch Nintendo Spiele je DM 40. Tel.:07631/13875, Frank

Suche für den Saturn Panzer Dragon Saga, Torico-Geka Mugetan, Dragon Force 1 und Dragon Force 2. Die Spiele sollten gut erhalten und nicht zu teuer sein. Tel.:08141/58126,

e-mail:mmarmetsch@aol.com

Biete nochmals neu gekauften Saturn aus Geldnot! Mit neuwertigen Spielen wie: Riven, Resident Evil 1, Pandemonium, Sega Rally, Virtua Fighter Kids, 3D-Pad mit Nights, Tunnel B 1. Alle CD's haben keine Kratzer. Preis verhandelbar. Mindestgebot je Spiel ca. DM 40 bis DM 50. Also auch einzeln erhältlich. Per Nachnahmeversand. Tel.:033203/22721 ab 18.00 Uhr Danke!

Sammlungsauflösung! Verkauft ca. 80 Saturn Spiele und Zubehör ab DM 10. Tel.:09922/6756

Verkaufe 14 Saturn Spiele über 20 Demo CD's und Tips und Tricks Buch. Tel.:06332/72181

Inserentenverzeichnis

CDG	5
Computec Media	49, 5369, 83, 84, 89
Dynatex	39
Eidos	18, 19
First Class	29
Gamers Point	45
GT Interactive	U2
Infogrames	U4
Media Tunnel	105
Messe Berlin	23
Power Video	35
SCED	25, 31
Theo Kranz Versand	U3

MEDIA-TUNNEL

Neue und gebrauchte Spiele auf über 200qm

ANKAUF Wir kaufen Eure Spiele! VERKAUF

Wir freuen uns auch über Händler- und Sammleranfragen

Telefon: 030 - 32 70 60 34

Unser Angebot wird ständig erweitert und verbessert!
Wir führen zur Zeit

Unsere aktuellen Top-Angebote:

über 60	verschiedene	N64
über 800	„	PC
über 500	„	PlayStation
über 400	„	GameBoy
über 300	„	Master System
über 400	„	Mega Drive
über 60	„	Sega Saturn
über 400	„	Amiga
über 60	„	Game Gear
über 200	„	Nintendo
über 500	„	Super Nintendo

N64 Spiele - neu und gebraucht
ab DM 40,-
PlayStation Spiele - neu und gebraucht
ab DM 40,-

****Gebrauchte Konsolen****	
Super Nintendo	DM 60,-
Mega Drive	DM 60,-
Master Konsole	DM 40,-
Amiga	DM 40,-
NES	DM 40,-
Saturn	DM 110,-

Spiele und außerdem:

Atari 2600, X32, 3DO, CDI, Atari ST, C64

Spiele, darunter viele Raritäten!

Unser Service:

- Spiele für alle Systeme in Riesen-Auswahl
- An- und Verkauf von Spielen und Konsolen
- Ein Anruf - wir kümmern uns um den Rest

Unser Laden:

Media Tunnel
U-Bhf. Wilmsdorfer Str. 60/6; ggü. Woolworth
10627 Berlin



Wir kaufen und verkaufen alle Arten von Spielen



Funk: 0177 - 61 41 781/ 82

Fax: 030 - 32 70 60 34

Geschäftszeiten: Montag-Freitag 09.30 - 19.00 Uhr Samstag 09.30 - 16.00 Uhr
Alle Preise incl. MwSt., Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten, Auslieferung solange Vorrat reicht

Das lest ihr in der nächsten



Dreamcast-Launch

Bald hat die lange Wartezeit bis zum Euro-Start von Segas neuem Konsolen-Flaggschiff ein Ende. Ab dem 23.09. könnt ihr die Maschine bei eurem Händler erstehen, vorausgesetzt, ihr kommt nicht zu spät! Alle interessanten Fakten und natürlich einen umfassenden Überblick über alle Launch-Titel präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe...



Dreamcast

Mega Fun 10/99 erscheint am 1.9.99

Weitere Themen:
 • Shadow Man: Hält der Titel, was er verspricht?
 • Bundesliga Stars 2000:

EA schürt das Ballfieber weiter • No-Fear-Downhill-Mountainbiking-Test • WWF Attitude: Die raue Sportart im N64-Test!

sekunde +++ in le

Tekken 3 - Platinum

Wahnsinn: Ab dem 1. September steht Tekken 3, die absolute Nr. 1 der Beat 'em Ups aus dem Hause Namco für knappe schlappe 50,- DM in den Händlerregalen. Wer da nicht zugreift, ist entweder schon ein stolzer Besitzer der Keilerei oder selbst schuld, wenn er die Scheine nicht investiert.

Ganz nebenbei erfuhren wir noch einen coolen Cheat für Star Wars - Rogue Squadron: Wenn ihr mit dem Naboo-Fighter fliegen wollt, gebt ihr als Passwort zuerst HALIFAX? ein und bestätigt mit „Enter Code“. Dann tippt ihr IYNGWIE!, bestätigt erneut mit „Enter Code“ (ignoriert den Bad-Code-Ton!), und ihr dürft den Naboo Starfighter fliegen. Möge die Macht mit euch sein!



Tomb Raider 4

In wirklich allerletzter Sekunde erreichen uns die ersten Screenshots zu Eidos „Serientäterin“ Lara Croft. Erneut gilt es, durch die Welt zu reisen und dabei

einige mehr oder weniger harte Kopfnüsse zu lösen. Ob jedoch wirkliche Neuerungen in das Abenteuer integriert werden, können wir zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht sagen.



index

Ace Combat 3:	
Electrosphere.....	NH..... 35
Aironauts.....	NH..... 33
Akuji the Heartless.....	Cheats..... 86
Anna Kournikova	
Smash Court Tennis.....	XP/GB..... 87
Armornies:	
Project S.W.A.R.M.....	NH..... 14
Bomberman Fantasy Race ..	T..... 67
Bomberman Fantasy Race ..	Tipps..... 86
Bomberman.....	T..... 67
Buggy Heat.....	NH..... 38
Bugs Bunny: Lost in Time ..	XP/GB..... 87
Command & Conquer.....	Tipps..... 86
Croc 2.....	T..... 54
Cyberorg.....	NH..... 25
Dino Crisis.....	NH..... 26
Driver.....	Cheats..... 86
Driver.....	Kompl.Lösung. 90
Driver.....	XP/GB..... 87
Duke Nukem: Time to Kill ..	Cheats..... 88
Dynamite Deka 2	NH..... 33
Everybody's Golf.....	XP/GB..... 87
Expendable.....	NH..... 39
FIFA '99.....	XP/GB..... 87
Fighting Force.....	Cheats..... 86
Flying Dragon.....	T..... 66
Formel 1 '99.....	NH..... 24
Fußball Live!.....	NH..... 22
Giant Gram.....	NH..... 31
G-Police 2.....	T..... 62
GT 64 Championship Edition. Tipps.....	86
Kagero Deception 2.....	Tipps..... 88

Killer Loop.....	NH..... 44
Klax.....	Passwort..... 86
Legend of the River King ..	Tipps..... 86
Madden NFL '99.....	XP/GB..... 87
Metal Gear Solid VR Missions	NH..... 34
Milo's Astro Lanes.....	T..... 66
Mission: Impossible.....	NH..... 36
NBA Live '99.....	XP/GB..... 87
NHL Face Off '99.....	XP/GB..... 87
Ninja - Shadow of Darkness ..	Cheats..... 86
Psychic Force.....	Tipps..... 86
Puma Street Soccer.....	T..... 61
Rampage 2: Universal Tour ..	Cheats..... 88
Rampage World Tour.....	XP/GB..... 87
Rat Attack.....	NH..... 23
Risiko.....	XP/GB..... 87
Shadow Man.....	NH..... 8
Silent Hill.....	Kompl.Lösung 94
Sled Storm.....	NH..... 32
South Park.....	NH..... 13
Speed Freaks.....	T..... 50
Star Ocean.....	T..... 68
Star Wars Episode I:	
Die dunkle Bedrohung.....	NH..... 30
Street Fighter Zero 3.....	NH..... 45
Superman.....	Cheats..... 86
Tonic Trouble.....	NH..... 40
Trap Gunner.....	Cheats..... 88
Turok: Legenden des	
verlorenen Landes.....	NH..... 12
Virus.....	T..... 61
V-Rally 2.....	Cheats..... 86
Warzone 2100.....	XP/GB..... 87
Wip3out.....	NH..... 20
Wu Tang: Shaolin Style ..	NH..... 41
WWF Attitude.....	T..... 64

Erscheinungstermine

Japan	
Mermanoid.....	August.....PS
Street Fighter Zero 3.....	August.....SAT
Galerians.....	August.....PS
Gundam.....	September...DC
Lake Masters Pro.....	September...PS
Derby Stallion.....	September...PS
Biohazard 3.....	September...PS
Shenmue.....	Oktober.....DC

USA

V-Rally Edition '99.....	16. August.....N64
Sled Storm.....	20. August.....PS
Goemon's	
Great Adventure.....	25. August.....N64
Champ. Motocross.....	27. August.....PS
WWF Attitude.....	August.....N64
Duke Nukem: Zero Hour.....	August.....N64
Gex 3: Deep Cover Gecko.....	August.....N64
Soul of the Samurai.....	August.....PS
Shogun Assassins.....	August.....PS
NFL Blitz.....	August.....PS
HFL Quarterback 2000.....	August.....N64
Jet Force Gemini.....	27. SeptemberN64
Bass Hunter.....	September...N64
Shadow Man.....	September...N64
Dino Crisis.....	September...PS
NHL Champ. 2000.....	September...PS
NFL 2000.....	September...DC
NBA 2000.....	September...DC
Trickstyle.....	September...DC
Aero Wings.....	September...DC
NBA Basketball 2000.....	Oktober.....PS
MDK 2.....	Oktober.....DC
Soul Calibur.....	Oktober.....DC

Deutschland

Kurushi Final.....	6. August.....PS
Bundesliga Stars 2000.....	12. August.....PS
Speed Freaks.....	27. August.....PS
Um Jammer Lammy.....	27. August.....PS
Point Blank 2.....	27. August.....PS
Monster Truck Madness.....	August.....N64
The X-Files.....	1. September...PS
G-Police 2.....	1. September...PS
Wip3out.....	8. September...PS
Madden NFL 2000.....	9. September...PS
Sled Storm.....	9. September...PS
NHL 2000.....	23. September .PS
Hot Wheels.....	24. September .PS
Ruff & Tumble.....	September.....PS
Rainbow Six.....	September.....PS
Road Rash.....	September...N64
Shao Lin.....	September...PS
World League Soccer.....	September...PS
Re-Volt.....	September...PS
Shadow Man.....	September...PS
Shadow Man.....	September...N64
Superman.....	September...N64
Mario Golf.....	September...N64
The new Tetris.....	September...N64
Roadsters '99.....	September...N64
Millennium Soldier.....	September...DC
Speed Devils.....	September...DC
Racing Simulation 2.....	September...DC
Suzuki Alstare Racing.....	September...DC
Destrega.....	6. Oktober.....PS
Fußball Live!.....	13. Oktober.....PS
Formel 1 '99.....	20. Oktober.....PS
Buster & The Beanstalk ..	21. Oktober.....PS
Final Fantasy VIII.....	27. Oktober.....PS
Mission: Impossible.....	Oktober.....PS
UEFA Striker.....	Oktober.....PS
Die Schlümpfe.....	Oktober.....PS
GTA 2.....	Oktober.....PS
Rayman 2.....	Oktober...N64
Wildwaters.....	Oktober...N64
Hybrid Heaven.....	Oktober...N64

So erreicht ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:

Tel.: 0180 / 5959506

Fax: 0180 / 5959513

email: computec.abo@dsb.net

Anschrift der Redaktion

Computer Media, Mega Fun

Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg

e-Mail: leserecke@megafun.de

Fax: 0931/7842515

Anschrift des Abo-Service

Abo-Betreuung Nürnberg

Computer Media

Postfach 90 02 01

90493 Nürnberg

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver

Menne

Redaktion

Chefredakteur

Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Gunther Hruby, Swen Harder

Bildredaktion

Karel Stumpf

Redaktion England

Derek dela Fuente

Freie Mitarbeiter

René Schneider, Georg Döller, Mario Brkujl

Layout

Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby,

Björn Harhausen

Konzeption

Uwe Kraft

Titel

Acclaim

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers.

Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt

Computer Media Services GmbH

Roonstraße 21

90429 Nürnberg

Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 -143

Fax: +49 - (0)911 - 28 72 -241

email: carudolph@computec.de

Web: www.computec.de

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144)

Jens Klüver (-348)

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer (-140)

Anzeigenassistent

Ina Schubert (-346)

Online-Werbeflächen

Susanne Szameitat (-142)

Anzeigenleitung

Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

Anzeigenmarketing

Monika Fleenor (-345)

Assistenz der Anzeigenleitung

Claudia Rudolph (-143)

Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisleiste Nr. 12

vom 1.12.1998

Verlag

Computer Media

Innere Cramer-Klett-Str. 6

90403 Nürnberg

Verlagsleitung

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),

Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb

Göng Verlag GmbH

Abonnement

Mega Fun kostet im Abonnement

DM 62,- (Ausland DM 86,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niedererlm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246/8820, Fax:06246/8825277

e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN 0946-6282 WKJ | 11355

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung

von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 1. Quartal 1999: 50.810 Exemplare

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:



Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht in den Anforderungen des Umweltzeichens.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
44135 Dortmund
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSAHDHÄNDLER AUF
DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD BLAZE-CYBER SHOCK 59,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. ... 59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK ... 39,95
ORIG. PSX-CASE-BUNDLE ... 69,95
PRO CARRY CASE - BLAZE ... 69,95



V-RALLY 2 (PSX) 89,95

PLAYSTATION - SCHUTZHULE ... 9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT ... 29,95
GAMEBUSTER DELUXE ... 89,95
X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
X-PLÖDER SCHUMMELBUCH ... 29,95
X-PLÖDER PROFESSIONAL ... 134,95
EQUALIZER ... 69,95
ANTENNENKABEL ... 24,95
RGB-KABEL (G-CON - AV-ANSCHL.) 16,95
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK 129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL ... 149,95
LENKRAD FANATEC SPEEDSTER ... 189,95
JOYSTICK PRO SHOCK ARCADE ... 69,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP ... 34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 159,95
PISTOLE AVENGER PRO ... 89,95
PISTOLE C-CON 45 ORIGINAL ... 79,95
PISTOLE REAL ARCADE LIGHTGUN ... 99,95
MEM. CARD 15 BL. ORIGINAL ... 29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2in1) ... 29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4in1) ... 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS ... 44,95
MOUSE LOW BUDGET ... 34,95
MULTI TAP LOW BUDGET ... 44,95
SPACE STATION ... 49,95
DISK STATION ... 24,95



CROC 2 (AUG) (PSX) 89,95

360 ... 89,95
ACM 1918 ... 84,95
AIRONAUTS ... 89,95
APE ESCAPE ... 89,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. 139,95
ATTACK OF THE SAUCEMAN ... 79,95
BASEBALL EDITION 2000 (AUG.) ... 89,95
BIG AIR ... 89,95
BILLARD NIGHTS (SEPT.) ... 79,95
BLOODY ROAR 2 ... 84,95
BOMBERMAN ... 79,95
BOMBERMAN FANTASY RACING ... 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. ... 99,95
BREATH OF FIRE 3 ... 89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE ... 84,95
BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG.) ... 89,95
CAPCOM GENERATIONS 1 ... 84,95
CARMAGEDDON - FAHR ZUR H. (DT) 84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE ... 89,95
CENTIPEDE PSX (SEPT.) ... 89,95
CHESSMASTER MILLENNIUM ... 89,95



METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (PSX) 89,95

RAILROAD TYCOON 2 (SEPT) (PSX) 89,95
SPEED FREAKS (SEPT) (PSX) 89,95
NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN
VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR
PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE
NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI!
BESTELL-ANNAHME 9-20 UHR,
SA, 10-16 UHR. SIE KÖNNEN AUCH
UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN MIT
FRANKIEMTE (3 DM) UND ADRESSIER-
TEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

CHOKOBO (OKT.) ... 89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE ... 89,95
COMMAND & CON. 2: GEGENSCHLAG 89,95
COOL BOARDERS 3 ... 89,95
CRASH BANDICOOT 3 ... 89,95
CROC 2 (AUG.) ... 89,95
DARK MESSIAH (SEPT.) ... 89,95
DISCWORLD NOIR (SEPT.) ... 84,95
DRIVER ... 89,95



RIDGE RACER TYPE 4 (PSX) 89,95

BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG) (PSX) 89,95
NHL 2000 (SEPT) (PSX) 89,95
TOMORROW NEVER DIES (SEPT) (PSX) 89,95
EARTHWORM JIM 3D (AUG.) ... 89,95
EVIL ZONE ... 89,95
FINAL FANTASY VIII (OKT.) ... 99,95
FORMEL 1 '98 ... 99,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF J. (SEPT) 79,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO ... 99,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON ... 44,95
GRAND TH.A. - PACK: PLAT. + LOND. 74,95
GUARDIAN - WACHTER D. SCHATTEN 89,95
GUNGAGE (SEPT.) ... 89,95
HOT WHEELS (SEPT.) ... 89,95
HUGO 2 ... 89,95
JADE COCOON (SEPT.) ... 89,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (SEPT) ... 89,95
KNND - KROSSFIRE ... 89,95
KURUSHI FINAL (SEPT.) ... 89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (OKT.) ... 89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER ... 99,95



SYPHON FILTER (PSX) 89,95

SABOTEUR (OKT) (PSX) 89,95
DISCWORLD NOIR (SEPT) (PSX) 89,95
WIPEOUT 3 (SEPT) (PSX) 89,95
LEGEND OF KARTIA (SEPT.) ... 89,95
LEGO RACERS (SEPT.) ... 89,95
LIVE WIRE ... 64,95
METAL GEAR SOLID ... 89,95
METAL G. S. VR MISSIONS (SEPT) 89,95
MISSION IMPOSSIBLE (OKT.) ... 89,95
MULAN STORY (SEPT.) ... 79,95
NBA PRO '99 ... 99,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPH. 89,95
NHL 2000 (SEPT.) ... 89,95
NHL PRO '99 (AUG.) ... 99,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT) 89,95
OMEGA BOOST ... 79,95
PLANE CRAZY ... 89,95
PLAYER MANAGER '99 - ANCO ... 84,95
POINT BLANK 2 (AUG.) ... 89,95
POPOULDS - THE 3RD COMING ... 89,95
POY POY 2 ... 89,95
RACING SIMULATION 2 ... 49,95
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT.) ... 89,95
RAINBOW SIX (SEPT.) ... 89,95
RALLYMASTERS ... 79,95
RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR ... 84,95
RC STUNT COPTER (AUG.) ... 79,95
REAL FISHING (AUG.) ... 89,95



DRIVER (PSX) 89,95

REVOLT (AUG.) ... 84,95
RIDGE RACER TYPE 4 ... 89,95
RUNNING WILD ... 79,95
SABOTEUR (OKT.) ... 99,95
SHADOWMAN (AUG.) ... 84,95
SHANGHAI TRU VALOR ... 89,95
SILENT HILL ... 89,95
SPIELERABER SILENT HILL ORIG. ... 24,95
SLED STORM (AUG.) ... 89,95
SMASH COURT TENNIS: A. KOURN. 79,95
SOUTHPARK (AUG.) ... 84,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (AUG) 89,95
SPEED FREAKS + MULTI-TAP ... 129,95
STAR WARS: EPISODE 1 - DUNKLE B. 89,95
STAR WARS: EPISODE 1 - RACER ... 89,95
STREETFIGHTER ALPHA 3 ... 79,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2 ... 79,95
STREET SKATER ... 89,95
SYPHON FILTER ... 89,95
TANK RACER (ENGL.) ... 89,95
TANKTICS ... 84,95
TOCA TOURING CAR 2 ... 89,95
TOMB RAIDER 3 ... 99,95
TOMORROW NEVER DIES (SEPT) ... 89,95
TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT) 89,95
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 ... 89,95



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (AUG) (PSX) 99,95

TUNGUSKA (SEPT.) ... 84,95
UEFA STRIKER (SEPT.) ... 84,95
UM JAMMER LAMMY (AUG.) ... 89,95
V-RALLY 2 ... 89,95
WARZONE 2100 ... 89,95
WILD NINE'S LTD ED (MIT T-SHIRT) 69,95
WIPEOUT 3 (SEPT.) ... 89,95
WORMS 2 (SEPT.) ... 89,95
WWWF ATTITUDE (AUG.) ... 84,95
X-FILES (SEPT.) ... 89,95
YOYO'S PUZZLE PARK ... 84,95



X-FILES (SEPT) (PSX) 89,95



SILENT HILL (PSX) 89,95

STAR WARS EPISODE 1 (AUG) (PSX) 89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (PSX) 84,95
GAME BOY COLOR (VERSCH. TRUENT) 139,-
GAMEBOY POCKET CAMERA ... 89,95
GBP CAMERA PRINTER ... 119,95
LIGHT MAN 2 (TRUK. BATTI) ... 34,95
AC ADAPTER & BATT. PACK ... 39,95
NETZEITEL COLOR POWER SET ... 39,95
10 PIN BOWLING (SEPT) ... 59,95
720° SKATE BOARDING ... 64,95
ASTERIX & OBELIX ... 59,95
BLACK BASS FISHING (SEPT) ... 59,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE ... 84,95
BUST A MOVE 4 ... 59,95
CARMAGEDDON TOT ... 89,95
CHASE HO (AUG.) ... 59,95
F1 WORLD GRAND PRIX (AUG) 84,95
HUGO 2 (AUG.) ... 54,95
LUCKY LUKE ... 59,95
MADDEN NFL 2000 (AUG.) ... 64,95
MICRO MACHINES 1+2 ... 44,95
NHL 2000 (AUG.) ... 64,95
NHL PRO '99 (SEPT.) ... 64,95
PAPER BOY (SEPT) ... 64,95
SCRUGATS ... 64,95
SCHLIMPE STALPENAHLAND ... 84,95
STAR WARS: RACER (OKT) ... 84,95
SUPER MARIO BROS. DFLUKE ... 84,95
TOP STAR BOWLING (TRUK. PRK.) 74,95
TWEETY & SYLVESTER ... 54,95
UEFA STUNNER (AUG.) ... 89,95
V-RALLY ... 89,95
WARLD LAND 2 ... 64,95
WWWF ATTITUDE (AUG.) ... 84,95
YODA STORIES (SEPT) ... 64,95
ZELDA IV - DK ... 64,95

360 ... 89,95
ACM 1918 ... 84,95
AIRONAUTS ... 89,95
APE ESCAPE ... 89,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. 139,95
ATTACK OF THE SAUCEMAN ... 79,95
BASEBALL EDITION 2000 (AUG.) ... 89,95
BIG AIR ... 89,95
BILLARD NIGHTS (SEPT.) ... 79,95
BLOODY ROAR 2 ... 84,95
BOMBERMAN ... 79,95
BOMBERMAN FANTASY RACING ... 89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. ... 99,95
BREATH OF FIRE 3 ... 89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE ... 84,95
BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG.) ... 89,95
CAPCOM GENERATIONS 1 ... 84,95
CARMAGEDDON - FAHR ZUR H. (DT) 84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE ... 89,95
CENTIPEDE PSX (SEPT.) ... 89,95
CHESSMASTER MILLENNIUM ... 89,95

Dreamcast
am 23.09.'99 bei uns!
Rechtzeitig vorbestellen!
Dreamcast (Sept) ... 494,-
deutsche Version, inkl. Modem!
Controller (Sept) ... 59,95
Dreamcast-Stick (Sept) ... 94,95
Keyboard (Sept) ... 59,95
Vibration Pack (Sept) ... 49,95
VMU-Card (Sept) ... 59,95
Racing CP (Lenkrad) (Sept) ... 124,95
Aero Wings (Sept) ... 94,95
Blue Stinger (Sept) ... 94,95
Buggy Heat (Okt) ... 94,95
Cool Boarders DC (Nov) ... 94,95
D 2 (Jan) ... 94,95
Dynamite Cop (Okt) ... 94,95
Get Bass (Okt) ... 189,95
(inkl. Fishing Controller)
House of the Dead 2 ... 149,95
(inkl. Gun) (Okt)
Killer Loop (Y.A.R.G.) (Nov) ... 94,95
Metropolis (Sept) ... 114,95
NBA 2000 (Dez) ... 94,95
Racing Simulation 2 (Sept) ... 99,95
Red Dog (Sept) ... 94,95
Sega Rally 2 (Nov) ... 114,95
Sonic Adventure (Sept) ... 94,95
Soul Calibur (Dez) ... 114,95
Speed Devils (Sept) ... 94,95
Suzuki Alstare Racer (Okt) ... 94,95
Tokyo Highway Chall. (Sept) ... 94,95
Toy Commander (Sept) ... 94,95
Virtua Fighter 3 tb (Sept) ... 94,95

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK ... 244,-
ANTENNENKABEL ... 24,95
ANTENNENKABEL ORIG. ... 49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL ... 54,95
(GRÜ, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER) ... 64,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS ... 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH ... 14,95
LENKRAD 664 RUMBLE WHEEL ... 129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. ... 34,95
MEMORY CARD 1 MEG ... 26,95
MEMORY CARD 8 MEG ... 59,95
RUMBLE PAK ... 34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR ... 19,95
X-PLÖDER - SCHUMMELMODUL ... 109,95



JET FORCE GEMINI (SEPT) (N64) 109,95

1080° SNOWBOARDING ... 89,95
ALL STAR BASEBALL 2000 ... 99,95
ALL STAR TENNIS '99 ... 99,95
ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT) ... 89,95
BANJO & KAZOIE ... 89,95
BASS HUNTER 64 (OKT) ... 99,95
BATTLEZONE 64 (OKT) ... 109,95
BEETLE ADVENTURE RACING ... 99,95
BOY HARVEST ... 49,95
BOMBERMAN HERO ... 89,95
CARMAGEDDON 64 - F. Z. H. (DT.) 109,95
CASTLEVANIA 3D ... 109,95
CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY ... 89,95
COMMAND & CONQUER 3D ... 109,95
DIDDY KONG RACING ... 89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 ... 89,95
FIGHTING FORCE 64 (SEPT) ... 109,95
FLYING DRAGONS ... 89,95
F-ZERO X ... 89,95
GEX 64 (GEX 2)-ENTER THE GECKO 109,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA ... 114,95
IGGY'S RECKING BALLS ... 69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 ... 59,95
JET FORCE GEMINI (SEPT) ... 109,95
LODE RUNNER 3D ... 99,95
MARIO GOLF (OKT) ... 89,95
MARIO PARTY ... 89,95



MARIO PARTY (N64) 89,95

die ersten Besteller der N64-Version
erwarten eine kleine Überraschung!
RACING SIMULATION 2 (PSX) 49,95 (N64) 119,95
WWWF ATTITUDE (PSX) 84,95 (N64) 89,95
COMMAND & CONQUER (N64) 109,95

MICRO MACHINES 64 TURBO ... 114,95
MILO'S ASTRO BOWLING ... 89,95
MISSION IMPOSSIBLE ... 99,95
MONSTER TRUCK MADNESS ... 99,95
NASCAR '99 ... 109,95
NBA LIVE '99 ... 109,95
NBA PRO '99 (SEPT) ... 114,95

NFL QUARTERBACK CLUB '99 ... 94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 ... 94,95
NHL PRO '99 (SEPT.) ... 114,95
PREMIER MANAGER 64 (AUG) ... 99,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT) ... 119,95
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR ... 109,95
RAYMAN 2 (OKT.) ... 119,95
REVOLT (AUG.) ... 99,95
ROADSTERS '98 ... 114,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME R. ... 109,95
S.C.A.R.S. ... 109,95

ZELDA 64 (N64) 109,95
TUROK 2 (N64) 77,77 BZW. 88,88
WORLD DRIVER CHAMP. (N64) 119,95
ROADSTERS '98 (N64) 114,95



SHADOWMAN (AUG) (PSX) 84,95 (N64) 109,95

SHADOWGATE 64 ... 109,95
SHADOWMAN (AUG) ... 109,95
SOUTHPARK ... 99,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER ... 109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON ... 109,95
STARTRAC (OKT) ... 109,95
SUPERMAN ... 109,95
THE NEW TETRIS ... 89,95
TONIC TROUBLE (ED) (SEPT) ... 109,95
TUROK 2 - DEUTSCH ... 77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION ... 88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING ... 109,95
VIGILANTE 8 ... 114,95
VIRTUAL POOL ... 109,95
V-RALLY ... 99,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP ... 119,95
WWWF ATTITUDE (AUG) ... 99,95
YOSHI'S STORY ... 89,95
ZELDA: OCARINA OF TIME ... 109,95
SPELLEBERATER ZELDA 64 ... 24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION ... 139,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT
SONY PLAYSTATION
ABE'S EXODUS ... 49,95
CONSTRUCTOR ... 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO '98 59,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE ... 69,95
RACING SIMULATION 2 ... 49,95
S.C.A.R.S. ... 49,95
SENTIENT ... 49,95
STAR W.: REBEL ASSAULT 2 ... 69,95
SUPERCROSS (J. MCGRATH) ... 49,95
VIGILANTE 8 ... 49,95
WILD 9'S LIMITED EDITION ... 69,95
WWF IN YOUR HOUSE ... 49,95
WWF WARZONE: RAW IS WAR ... 59,95

PLATINUM EDITION
ABE'S ODDYSSEY ... 49,95
AIR COMBAT ... 49,95
ALIEN TRILLOGY ... 44,95
BUST A MOVE 2 ... 49,95
C & C 2: ALARMSTUFE ROT ... 49,95
COLIN MCREA RALLY ... 49,95
COOL BOARDERS 2 ... 49,95
CRASH BANDICOOT 2 ... 49,95
CROC ... 44,95
DESTRUCTION DERBY 2 ... 49,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION ... 49,95
FINAL FANTASY VII ... 49,95
G-POLICE '97 ... 49,95
G-POLICE ... 49,95
GRAN TURISMO ... 49,95
GRAN THEFT AUTO ... 44,95
HEART OF DARKNESS ... 44,95
HERCULES ... 49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO ... 49,95
JURASSIC PARK ... 49,95
MEDIWAL (SEPT) ... 49,95
MICRO MACHINES V3 ... 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES ... 49,95
MOTO RACER ... 44,95
PANDEMONIUM ... 49,95
RAYMAN ... 44,95
RESIDENT EVIL 1 ... 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION ... 49,95
ROAD RASH ... 44,95
SOUL BLADE ... 49,95
SOVIET STRIKE ... 44,95
TEKKEN 3 (SEPT) ... 49,95

TOCA TOURING CAR ... 44,95
TOMB RAIDER 2 ... 49,95
TRUE PINBALL ... 49,95
V-RALLY ... 49,95
WIPEOUT 2097 ... 49,95
WORMS ... 44,95

NINTENDO 64
BOY HARVEST ... 49,95
BUCK BUMBLE ... 79,95
BUST A MOVE 2 ... 39,95
EXTREME G 2 ... 79,95
HOLY MAGIC CENTURY ... 59,95
IGGY'S RECKIN' BALLS ... 69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 ... 39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 ... 59,95
MYSTICAL NINJA GOEMON ... 89,95
NBA PRO '98 (IN THE ZONE) ... 39,95
PENNY RACERS ... 49,95
SILKON VALLEY - SPACE STAB ... 69,95
TUROK 2 DT. INKL. SPIELER. 77,77
TUROK 2 ENGL. INKL. SP. BER. 88,88
VIRTUAL CHESS 64 ... 39,95
PLAYER'S CHOICE
F1 WORLD GRAND PRIX ... 64,95
LYLAT WARS ... 64,95
MARIO KART 64 ... 64,95
SNOWBOARD KIDS ... 64,95
WAVE RACE 64 ... 64,95
gleich zugreifen,
teilweise begrenzte Stückzahl!

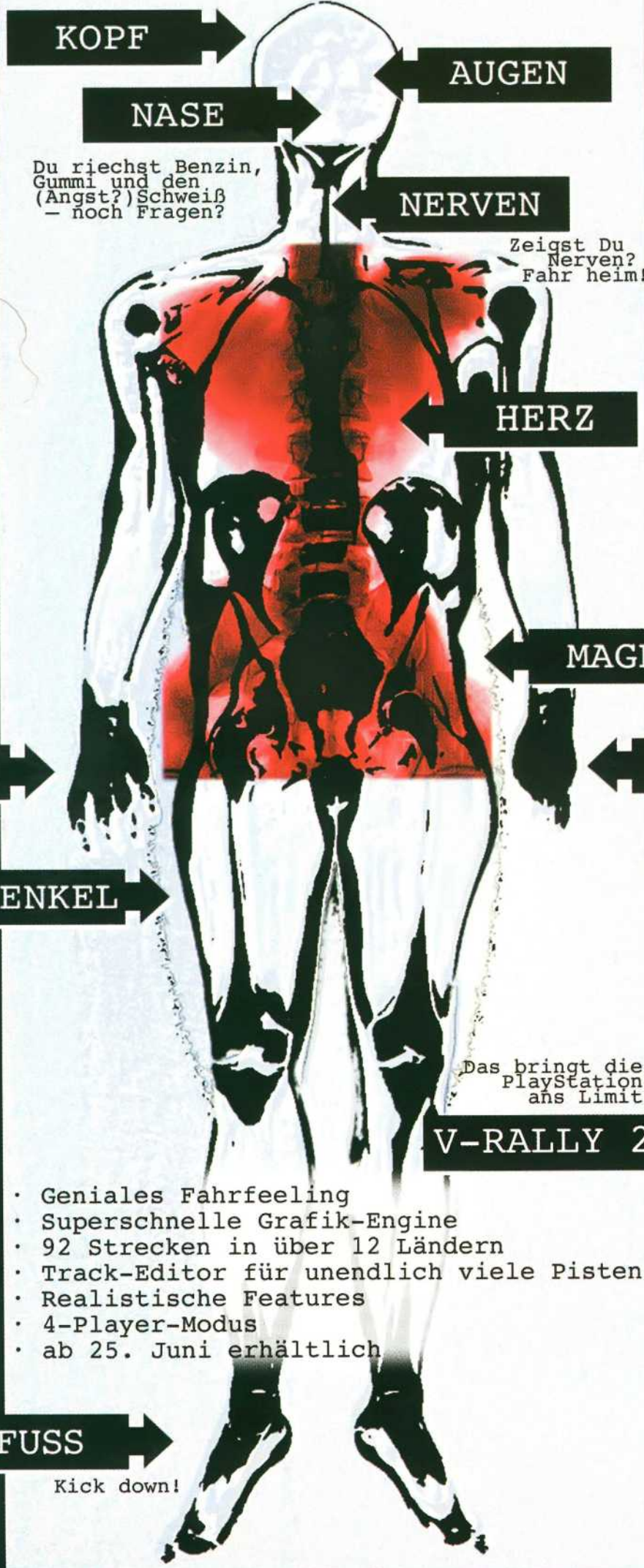
SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL SERVICE:
IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE
VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG
UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL
SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI
IHEN. BEIM VERSENDEN VON 3
LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG
SOGAR PORTOFREI!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den Champagner!



KOPF

AUGEN

NASE

Du riechst Benzin, Gummi und den (Angst?) Schweiß – noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du Nerven? Fahr heim!

HERZ

Defibrilieren!!!

MAGEN

Dir dreht's den Magen um!

HAND

Du drehst am Rad!

GESÄSS

Hier brauchst Du viel Gefühl!

OBERSCHENKEL

viermal gebrochen!

Das bringt die PlayStation ans Limit!

V-RALLY 2

- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

Jenseits der 200 km/h schaut Du der Gefahr ins Auge!



zu erhalten bei:

EINE WELT VOLLER IDEEN

KAUFHOF + Horten

Internationale Funkausstellung 1999

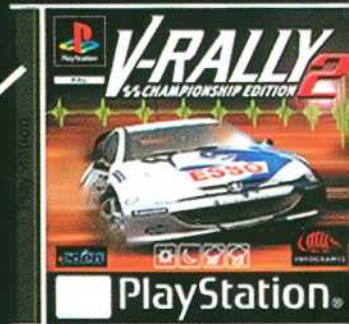


Your world of consumer electronics
Berlin, 28. August - 5. September

WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01

FUSS

Kick down!



www.v-rally.com