

MEGA FUN

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.

5/99
DM 5,90



A GLIMPSE OF THE FUTURE



NINTENDO • SEGA • SONY

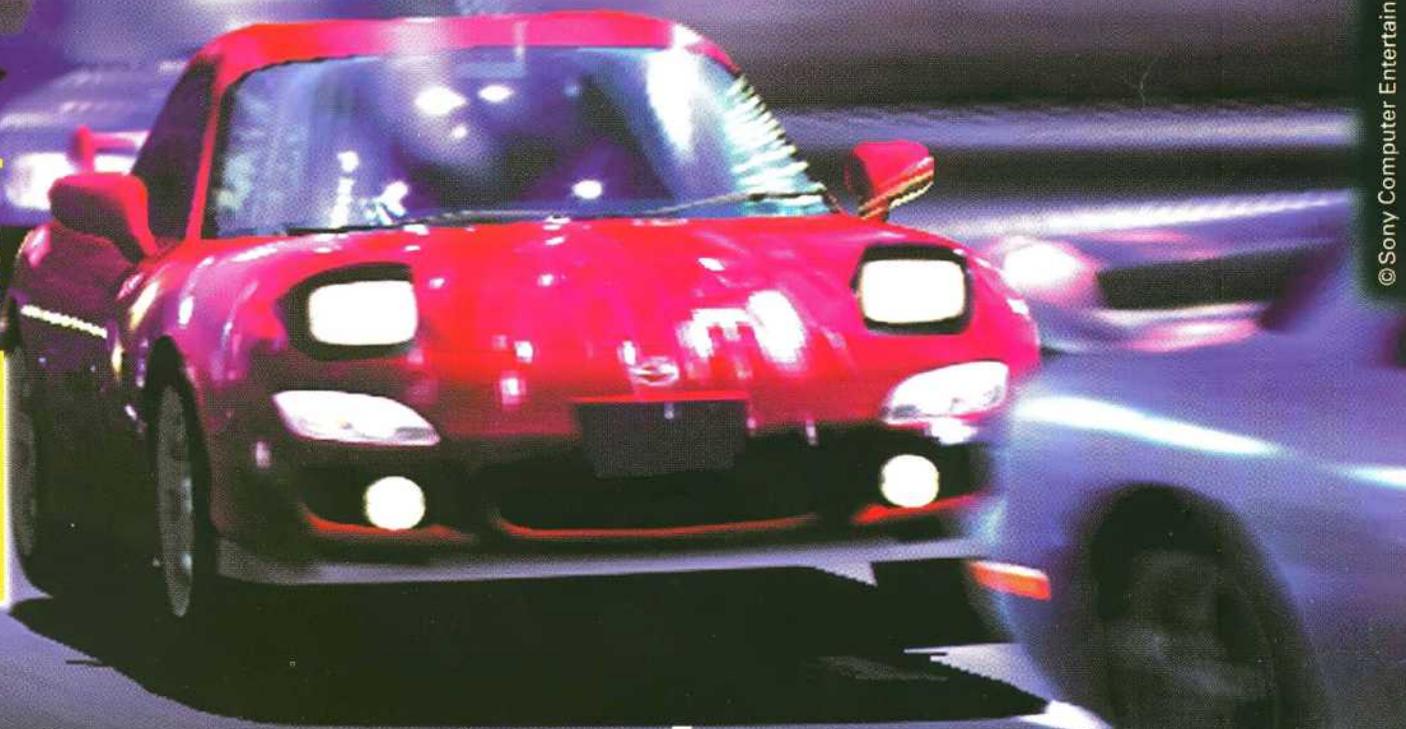
Geniale Bilder und alle Fakten

Die neue PlayStation

Doppel-Poster:



Zelda 64



© Sony Computer Entertainment Inc.

Gex 3 Deep Cover Gecko PS

Der freche Gecko erobert die Jump&Run-Herzen



Tokyo Game Show

Live aus Japan: Alle Hits von morgen

& tricks zum Sammeln

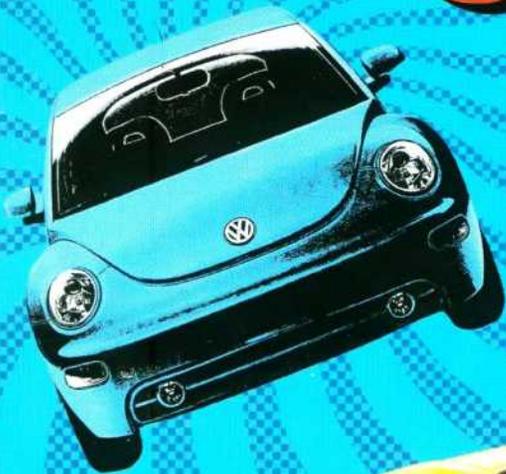
Populous: The Beginning, Dreamcast-Cheats für Insider, Mission: Impossible, V Rally '99, alle Gamebuster-Codes zu Metal Gear Solid, Heart of Darkness u.v.m.



4 391135 505901

05

THE BEETLES ON TOUR



Rasante Käfer-action
FÜR DAS NINTENDO 64®



ELECTRONIC ARTS™



Beetle®
Adventure
Racing!

DUMM

gelaufen

Es war eine tiefe und innige Freundschaft: Ulf und sein Furby namens Mimi, den er der Firma Hasbro nach langem Zureden abschnacken konnte. Eines Tages wollte jedoch auch die gesamte Mega-Fun-Redaktion an seinem Schmuseglück teilhaben ("Der Furby gehört der Redaktion!") - dies war der Beginn eines langen sozialen Abstieges des pelzigen Plappermauls. Tips&Tricks-Rambo Gunther riss sich den Furby gleich unter den Nagel. Doch die Chemie untereinander stimmte nicht. Die Folge war fatal: Kühlschranks-Folter sowie Einzelhaft in einem dunklen Schuhkarton hinterließen ihre tiefen psychologischen Risse bei Mimi. Sprachstörungen, eine gespaltene Persönlichkeit sowie schwere Depressionen verwandelten den ehemaligen Strahlmann in eine bemitleidenswerte Gestalt. Psycho-Furby spricht mittlerweile nicht mehr mit uns - sein Lebenssaft ist abgelaufen. Die Beerdigung findet am 23. April statt, Franz-Ludwig-Str. 9, dritter Mülleimer von links - Sniff!



Me Mimi
love nix
Tiefkühlruhe
much - Gicks!

Drei sind einer zuviel?

Mittlerweile dürfte es jeder leidenschaftliche Zocker mitbekommen haben. Der Videospiegelmarkt steht kurz vor dem Umbruch zur Generation 2000. Nachdem Sega - mal wieder - mit dem Dreamcast den erbitterten Grabenkrieg um die Marktanteile als Erster eingeläutet hat, zog Anfang März auch SCEI durch eine kleine, aber feine Konferenz nach, auf der zwar noch nicht einmal der offizielle Name des PlayStation-Nachfolgers, geschweige denn das Gehäuse präsentiert wurden, dafür aber verführerische Specs und Grafik-Demos der Superlative genannt bzw. gezeigt wurden. Dieser erste öffentliche Auftritt rief kurze Zeit später natürlich den ehemaligen Branchenprimus Nintendo auf den Plan, der letztendlich aber wenig Konkretes verlautbaren ließ, außer der zwangsläufigen Message: "Haltet euer Geld zurück, wir werden noch besser sein!" Nun wäre es schon aufgrund der Abwärtskompatibilität der PlayStation 2 (oder wie immer der Nachfolger auch heißen mag) sicherlich übertrieben, Sonys 32-Bitter als Auslaufmodell zu bezeichnen. Dennoch wird hinter den Kulissen bereits heftig an dem - fliegenden - Wechsel gearbeitet. Für die Hersteller, die Softwarefirmen und die Videospiele haben die kommenden 24 Monate daher eine sehr große Bedeutung, denn der Kampf um den Markt der Generation-2000-Konsolen gilt als äußerst lukrativ, nachdem Sony mit der PlayStation den Massenmarkt erschlossen hat. Stellt sich nur die entscheidende Frage, ob sich der Videospiegelkuchen auch durch drei teilen lässt. Nicht

nur Experten haben da ihre Zweifel, so dass mindestens eine Firma wohl den Kampf verlieren dürfte, mit fatalen Konsequenzen für den jeweiligen Hersteller, denn die Investitionskosten sind seit den 16-Bit-Zeiten explosionsartig in die Höhe gestiegen und im Gegensatz zur früheren Zeit sind die Third-Party-Hersteller aus veständlichen Gründen weitaus wählerischer geworden. Es ist noch zu früh, eine Prognose zu wagen, doch sind sicherlich alle in der Branche überaus gespannt, wie sich die Situation in zwei Jahren darstellt, sprich wer der große Gewinner und Verlierer sein wird. Abseits der vollmundigen Hardware-Ankündigungen hat sich natürlich auch einiges getan. Längere Mega-Fun-Fans wissen es sicherlich bereits: Wir feiern unseren sechsjährigen Geburtstag (Jubel, Trubel, Heiterkeit)!!! Nachdem wir im letzten Jahr bereits eine fette Sonderausgabe präsentierten, beließen wir es diesmal bei einer Mischung aus tollen Gewinnspielen, Tests und Vorabberichten noch und nöcher sowie dem ultimativen Messebericht von der Tokyo Game Show. Müssen wir eigentlich erwähnen, dass der Stress mal wieder groß und das Schlafpensum gering war? Sicherlich nicht. Solange aber uns (und euch) das Resultat zufrieden stellt, sind wir immer wieder gern bereit, auch die kommenden Jahre unermüdlich weiter an der Konsolenfront zu ackern. Viel Spaß beim Schmöckern und genießt die ersten Sonnenstrahlen!

Euer Mega-Fun-Team



TT Titelthema

neuheiten

Dreamcast

Blue Stinger.....	34
Buggy Heat.....	43
Dead or Alive 2.....	42
House of the Dead 2.....	50
Power Stone.....	44
Racing Simulation 2.....	45
Calibur.....	30

PlayStation

Anna Kournikova Smash C.Tennis.....	39
Dino Crisis.....	24
Final Fantasy VIII.....	33
G-Police 2.....	32
Gran Turismo 2.....	20
Rainbow Six.....	48
Silent Hill.....	46
Syphon Filter.....	40
Um Jammer Lammy.....	49

Nintendo 64

Re-Volt.....	39
Shadowman.....	26

In Arbeit..... 52

test

PlayStation

Asterix.....	62
Big Air.....	68
Blood Line.....	68
Bloody Roar 2.....	76
Civilization 2.....	65
Gex: Deep Cover Gecko	70
Guardian's Crusade.....	77
Hard Edge.....	64
Marvel Super Heroes vs SF.....	75
Monkey Hero.....	64
Poy Poy 2.....	62
Racing Simulation 2.....	62
Sports Car GT.....	66
Street Fighter Alpha.....	75
Street Fighter Collection 2.....	76
UEFA Champion League Soccer.....	78
VIVA Soccer.....	77

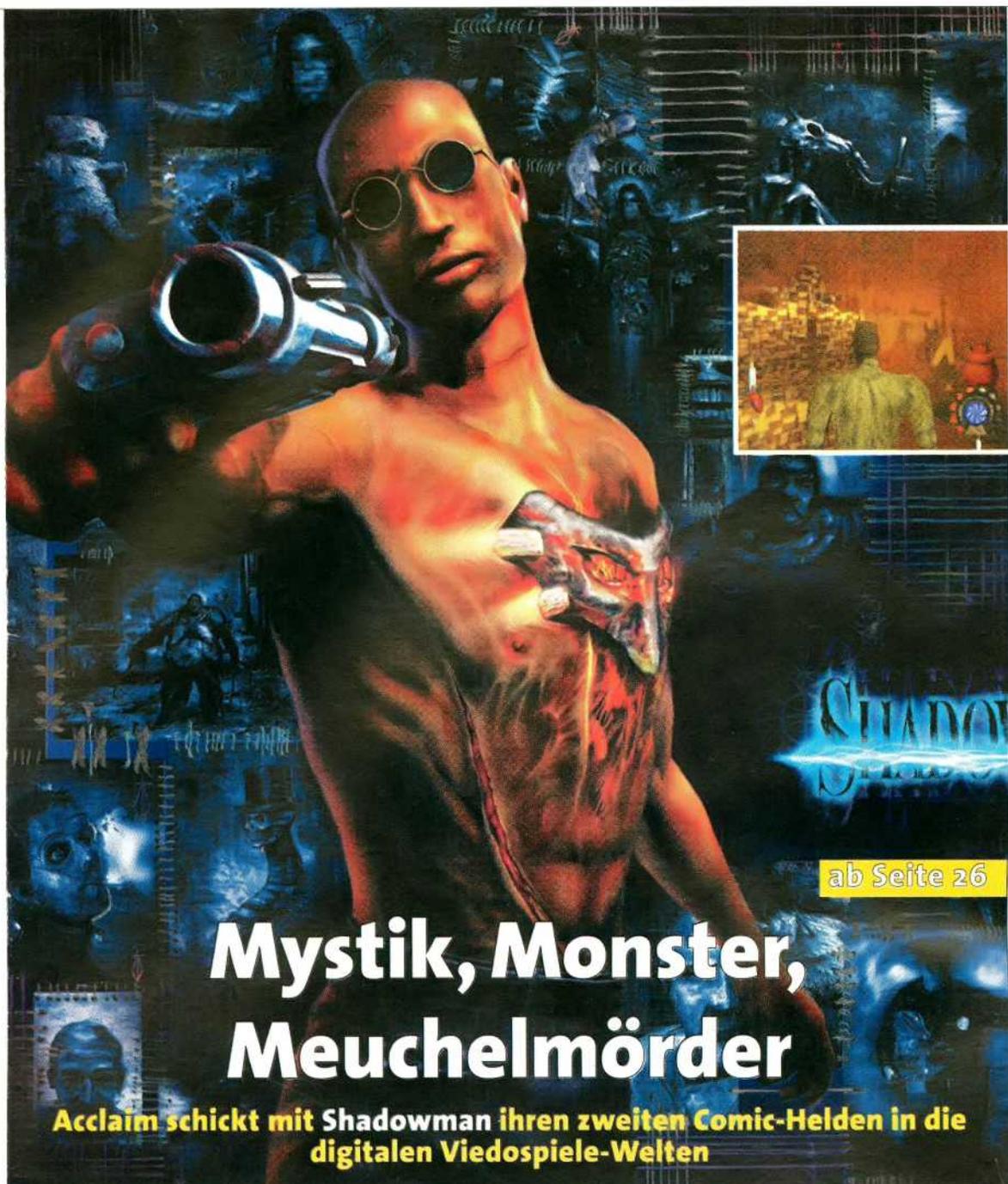
Nintendo 64

Beetle Adventure Racing.....	56
FIFA '99.....	68
Goemon 2.....	69
Micro Machines 64 Turbo.....	69
Vigilante 8.....	63
Virtual Pool 64.....	76

erste hilfe

PlayStation

Air Race (PAL).....	XP-/GB.....	288
Akuji (PAL).....	XP-/GB.....	288
Army Men 3D (US).....	Cheats.....	285
Asteroids (PAL).....	XP-/GB.....	288
Colony Wars: Veng. (PAL).....	Cheats.....	286
Crash Bandicoot (PAL).....	XP-/GB.....	288
Croc (PAL).....	Passwort.....	286
Eliminator (PAL).....	XP-/GB.....	288
Explosive Racing (PAL).....	Diverses.....	285
Fifa 99 (PAL).....	XP-/GB.....	288
Granstream Saga (PAL).....	XP-/GB.....	288
Hard Edge (PAL).....	XP-/GB.....	288
Heart of Darkness (PAL).....	Levelwahl.....	285
Jurassic Park (PAL).....	XP-/GB.....	288
Legend (PAL).....	XP-/GB.....	288
Liberio Grande (PAL).....	XP-/GB.....	288
MDK (PAL).....	XP-/GB.....	288
Metal Gear Solid (PAL).....	XP-/GB.....	287
NBA Live 99 (PAL).....	XP-/GB.....	288
NHL 99 (PAL).....	XP-/GB.....	288
Penny Racer (PAL).....	XP-/GB.....	288
Retro Force (PAL).....	XP-/GB.....	288
Road Rash 3D (PAL).....	XP-/GB.....	288
Rogue Trip: V. 2010 (PAL).....	Passwörter.....	286
Rollcage (PAL).....	XP-/GB.....	287
Sentinel Returns (PAL).....	XP-/GB.....	288
Silent Hill (US).....	Tipp.....	286
Soul Blade (PAL).....	XP-/GB.....	287
Syphon Filter (US).....	Cheats.....	285
TOCA 2 (PAL).....	XP-/GB.....	288
Unholy War (PAL).....	Cheats.....	286
WCW/nWo Thun. (PAL).....	XP-/GB.....	288
Wild Arms (PAL).....	XP-/GB.....	288
Wild 9 (PAL).....	XP-/GB.....	288



ab Seite 26

Mystik, Monster, Meuchelmörder

Acclaim schickt mit Shadowman ihren zweiten Comic-Helden in die digitalen Viedospiele-Welten

erste hilfe

Nintendo 64

Battletanx (US).....	Diverses.....	285
Buck Bumble (PAL).....	Cheats.....	285
Forsaken 64 (PAL).....	Cheats.....	286
Mission Imp. (PAL).....	Cheats.....	285
Turok 2 (PAL).....	Cheat.....	286
Vigilante 8 (US).....	Cheats.....	285
V-Rally Edition 99 (PAL).....	Cheats.....	285

Dreamcast

Aero Dancing (JAP).....	Tipp.....	286
Power Stone (JAP).....	Diverses.....	286
Sega Rally 2 (JAP).....	Diverses.....	286

rubriken

Börse.....	111
Electronic-Arts-Gewinnspiel.....	61
Extreme-G-2-Special.....	85
Handheld.....	89
Ihr über uns.....	100
Importe.....	80
Impressum.....	114
Inserentenverzeichnis.....	113
Konami-Interview.....	18
Leserecke.....	100
Leser-Award-Auflösung.....	84
Referenzen.....	83
Peripherie.....	86
TT PlayStation-Nachfolger	6
Spiele-Ausblick.....	94
Spielhölle.....	90
Technik Ecke.....	92
TT Tokyo Game Show	10
Vorschau.....	114
Wegweiser.....	4
Wir über uns.....	3
Zockerkönig.....	101



Beetle Adventure Racing

Die Käfer sind los! Electronic Arts' außergewöhnlicher Racer ist unser Spiel des Monats. Noch nie war es so spaßig, einen Käfer durch die Landschaften zu steuern. Entlang der aufwändig gestalteten Strecken wimmelt es nur so voller Abkürzungen und Goodies.



ab Seite 56 Rennfahrer Swen mussten vier nach tagelangem Dauerheizen vom Lenkrad losschweißen. Seine Eindrücke schildert er ausführlich in seinem Fahrbericht



ab Seite 10

TT Tokyo Game Show

Eines der Messe-Highlights des Jahres ist neben der E3 und der ECTS mit Sicherheit die Tokyo Game Show. Bis auf Nintendo traf man in der japanischen Metropole die Crème de la Crème der Videospiele-Szene an. Ulf stürzte sich kurzerhand in das Getümmel und berichtet auf acht Seiten über seine aufregenden Erlebnisse im Land der aufgehenden Sonne

GET MORE COLOR NOW FROM 1999

GET MORE SUN!

GB KABEL PRO



19,95 DM

World of play station

Verarbeitung: Sehr Gut

5 Colors available

LINK KABEL



14,95 DM

5 Colors available

EXTENSION KABEL



14,95 DM

5 Colors available

MEMORY CARDS...setzen Sie alles auf eine Karte

TEXT 12/98

Verarbeitung: Exzellent

und anderer mehrwöchigen Tests keine Schwierigkeiten beim Abspeichern von Daten"

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben



5 Colors available

World of play station 12/98
Gesamturteil: Sehr Gut

"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bestanden"



39,95 DM
59,95 DM
79,95 DM



29,95 DM

12/98
World of play station

"Die Verarbeitung des kleinen Moduls ist vorbildlich und der Preis ok"

30 - 60 Block Memory Card mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben auch im Transparent Look erhältlich



NO COMPRESSION



39,95 DM

5 Colors available

12/98
World of play station

"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergröße bietet, könnt ihr bedenkenlos zugreifen"

POWER WING



49,95 DM



5 Colors available

DOUBLE SHOCK... Get More Color!



39,95 DM

5 Colors available

STEEL GAMES 1/99

Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

12/98

Verarbeitung: Sehr Gut
Gesamturteil: Gut

MEGA FUN 12/98

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Gut

EMOTE STATION

AN!AC 2/99

Praxistest arbeitete "Station" tadellos auch schnellen Action- und Anspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen"

Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Sehr Gut

...mit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, die Übertragung stets wandfrei funktioniert... eine tolle Sache!"



79,95 DM

Get More

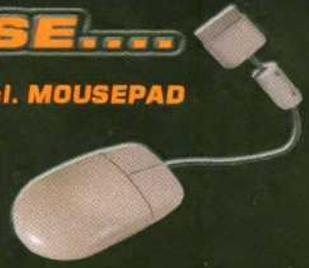
SUNFLEX

Bestell Service 02352/953350

www.GetMoreSun.com

BESUCHEN SIE UNSERE SUNSTORES
DIE IHNEN KOMPETENTE BERATUNG
SOWIE EINE GROSSE AUSWAHL AN
SOFTWARE UND SUN! HARDWARE
BIETEN KÖNNEN

MOUSE... *incl. MOUSEPAD



29,95 DM

LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN

SUNSTORES

SUNSTORES

...müchten einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/953281

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

GAMESHOP
JUSSOW STR 3
34125 KASSEL

BULLDOG GAMES
VÖLKSENER STR.46
31832 SPRINGE

GAME COMPANY
ACKERSTR. 7
40223 DÜSSELDORF

FIRST CLASS
NIEDERSTR. 103
47829 KREFELD

GAME TOP
PLEISER DREIECK 189
53757 ST. AUGUSTIN

FUN PROFI
SCHULSTR. 5
57518 BETZDORF

L.O.C.
In den Breitwiesen 4
69168 Wiesloch

GAME TOWN
KAPUZIENER STR. 25A
80337 MÜNCHEN

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349

...preise können abweichen. Druckfehler. Irrtümer. Preisänderungen vorbehalten. Bitte 6 Verpackung 8 90 zzgl. MwSt. Verwendung: Logo-Symbole sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller.

Ehrgeiz 2000



Squaresoft ist mit insgesamt drei Demos der fleißigste PS2-Lieferant. Am aussagekräftigsten ist die Beat'emUp-Szene, die vom Stil her stark an Ehrgeiz erinnert. Inmitten eines traditionellen Hauses entbrennt eine Massenschlägerei, bei der das gesamte Inventar in Mitleidenschaft gezogen wird. Im Eifer des Gefechts werden die Schlagab-tausche auch außerhalb des Gebäudes ausgetragen. Die ungemeine Dynamik dieser Szene wird nur noch durch die genialen Animationen übertroffen.

PlayStation 2000

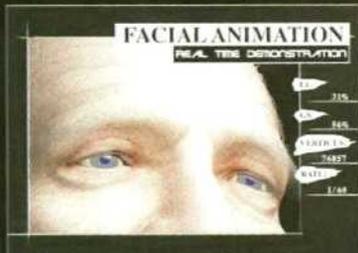
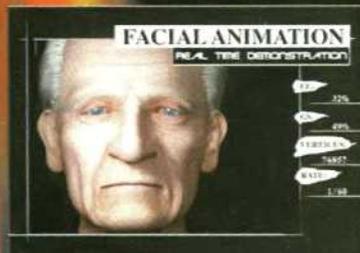
Hardware-Special Abwärtskompatibilität, 300 MHz, 66 Millionen Polygone gleichzeitig – Sony Computer Entertainment Japan ließ am 2. März nach Wochen der Spekulationen endlich die Bombe platzen und präsentierte die atemberaubenden Hardware-Fakten des noch namenlosen PlayStation-Nachfolgers

PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi sagte in einem Interview gegenüber unserem Magazin einmal bezüglich Segas Ankündigung ihrer neuen Konsole, dass Sony nicht reagieren werde, sondern stets agiere. Man kann nun darüber streiten, ob Sony am 3. März im Tokyo International Forum endlich reagiert hat, um dem nassforschenden Mitbewerber Sega nicht mehr Raum zuzugestehen, oder ob der PlayStation-Dominator mit seiner nüchtern gehaltenen A-Glimpse-of-the-Future-Präsentation nur mal eben schnell beweisen wollte, dass er auch in der Zukunft der einzig wahre Player im Videospiegelgeschäft ist. Fakt ist auf jeden Fall, dass Sony, so scheint es jedenfalls, eine Konsole geschaffen hat, die derart leistungsstark und voller sinnvollen Features ist, dass sie wohl nahtlos an den Erfolg des Millionen-sellers PlayStation anschließen wird. Frei nach dem Motto "Lasst die nackte Technik sprechen!" verzichtete SCEI bei der Konferenz auf jegliche Show-Einlagen und konfrontierte den erlesenen Kreis an Fachleuten mit gut einem Dutzend Video-Demos und ein paar Zahlen, die ausreichten, um die Fantasie bis tief in die Nacht hinein zu beflügeln.

Sonys genialer Schachzug: Abwärtskompatibilität
Das Moderatoren-Gespann Terri Tokunaka (Geschäftsführer von SCEI) und Ken Kutaragi ließ die Katze gleich zu Beginn aus dem Sack, indem sie den Hunderten von Pressevertretern mitteilten, dass der noch namenlose Hardware-Nachfolger (Japan-Release: Frühjahr 2000, BRD Ende 2000) zu 100 % abwärtskompatibel zur PlayStation sein wird. Dieses Feature wurde zwar auch bei früheren Wechseln von Hardware-Generationen immer wieder ins Spiel gebracht, letztendlich aber aus Kostengründen stets wieder verworfen. Die Strategen von Sonys neuestem Flaggschiff haben aber richtig erkannt, dass dieses Feature vielleicht eine der wichtigsten Eigenschaften darstellt, da aufgrund des extrem hohen Verbreitungsgrades der PlayStation mit immer noch vielen, meist älteren Neueinsteigern ein plötzlicher Systemwechsel problematisch wäre. Durch die Abwärtskompatibilität wird es mit großer Wahrscheinlichkeit keinen Durchhänger geben, wie es bei früheren Generationswechslern stets der Fall war. SCEI ging bei sogar noch einen Schritt weiter, indem sie der eingebundenen 32-Bit-CPU noch mehr Cache-Speicher spen-

dierten, wodurch die Ladezeiten deutlich minimiert werden. Doch das ist noch lange nicht das einzig interessante Ausstattungsmerkmal. Mittels einer USB-Ports ist die PlayStation 2 offen für die Zukunft. Durch diese Anschlussmöglichkeit können nicht nur Joysticks, Keyboards, Mäuse oder Drucker angeschlossen werden, sondern auch zukunftssträchtige Erweiterungen, wie Set-Top-Boxen oder digitale Kameras. SCEI wird das Gerät zwar aus gutem Grund als Spielekonsole vermarkten, hinter vorgehaltener Hand aber heftig mit dem Multimedia-Bereich flirten. Das Gerät soll nach Wunsch von Terri Tokunaka ein natürlicher Bestandteil eines jeden Haushaltes werden, wie es momentan der Fernseher darstellt. Für konkrete Anwendungsmöglichkeiten wurden vereinzelt Beispiele genannt. Mit der digitalen Kamera soll es beispielsweise möglich sein, eige-

ne Gesichter in ein Videospiele zu integrieren (diese Idee wurde ja bereits für das 64 DD angekündigt). Ein weiterer Multimedia-Trumpf ist das integrierte Datenkomprimierungsverfahren MPEG2, das im Zusammenspiel mit dem schnellen DVD-Laufwerk das Abspielen von Videofilmen in allerfeinster Qualität erlaubt. Auch dieses Feature ist angesichts des galoppierenden Erfolges von DVD-Playern nicht zu unterschätzen, zumal Sony über eine reichhaltige Filmbibliothek verfügt. Der Haken an der Sache ist lediglich, dass sich Sony intern eine mächtige Konkurrenz zu ihrer eigenen DVD-Produktlinie schaffen würde, wenn das Gerät der erwartete Erfolg wird. Bei all diesen Multimedia-Fakten ist es jedoch verwunderlich, dass derzeit von einer Online-Unterstützung



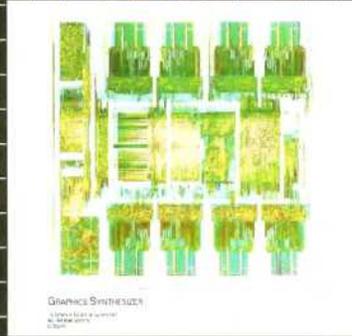
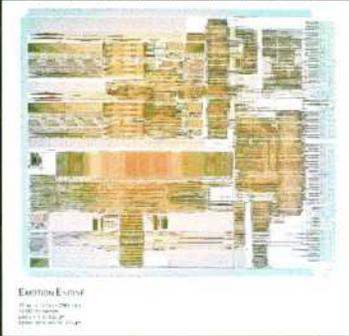
Das Gesicht kennen wir doch! Das greise Antlitz kursierte bereits vor einigen Monaten im Internet. Es handelt sich um einen Charakter aus dem Final-Fantasy-Film. Beeindruckend, wie jede einzelne Falte fotorealistisch nachmodelliert wurde



Das neue Jahrtausend kann kommen: SCEI Geschäftsführer Terri Tokunaka ist sich bezüglich des Erfolges der neuen PS absolut sicher

A GLIMPSE OF THE FUTURE

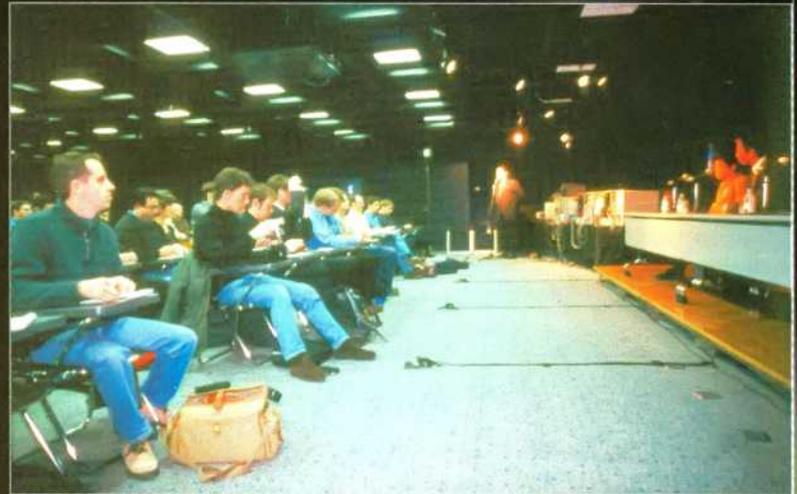
Platinen-Kunst



Um Toshibas 128-BIT-CPU namens „Emotion Engine“ sowie den cleveren Graphics Synthesizer kostengünstig und in großen Stückzahlen zu produzieren, gründet der Konzern zwei neue Firmen mit großen Produktionsstätten.

Technik: Toshiba Inside

Im Internet kursierten schon seit geraumer Zeit Gerüchte um die Potenz der Hardware, die als immer leistungsstärker beschrieben wurde, je näher der Zeitpunkt der Enthüllung rückte. Der Gag ist: Alle bisherigen Angaben untertrieben maßlos! In Zusammenarbeit mit Toshiba entwickelte ein neuartiges Joint-Venture einen vor Kraft strotzenden "wahren" 128-Bit-Prozessor, der mit satten 300 MHz bestückt ist. Noch unglaublicher ist die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Polygone, die sich auf mindestens 66 Millionen belaufen soll. Dagegen muten die 3 Millionen Polygone des Dreamcast beinahe schon mickrig an. Diese Zahl ist natürlich wie immer sehr relativ. Veredelt man die Polygone nämlich durch zusätzliche Lichteffekte oder Nebel schrumpft die Anzahl auf "nur" 16 Millionen. Diese unglaublich gute Performance ermöglicht im Zusammenspiel mit dem MPEG2-Verfahren fotorealistische Oberflächentexturen mit einer maximalen Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten, was ein normaler Fernseher jedoch nicht darstellen kann. Auch der Soundbereich bietet geradezu verschwenderisch gute Werte. 3D-Sound und erweiterbare 48 Kanäle machen aus der PlayStation 2000 einen Musiker, der jedem Musikstudio gut zu Gesicht stehen würde. Um diesen hohen technischen Standard zu sichern, investierte SCEI gleich in zwei noch namenlose Joint-Ventures. 50 Milliarden Yen werden alleine in eine neue Produktionsanlage gesteckt, um den Chipsatz von Anfang an in ausreichender Menge zu produzieren.



Schnörkellos: Die Konferenz fand in einem sehr nüchternen Rahmen statt, bei dem auf Show-Einlagen jeglicher Art verzichtet wurde

Grafik-Demos: Optik auf Toy-Story-Niveau

Neben den Fakten präsentierte SCEI natürlich auch eine Reihe von hoch interessanten Videoclips, die die starke Performance des neuen Flaggschiffes eindrucksvoll unterstreichen. Neben reinen Grafik-Demos, wie beispielsweise ein ungemein dynamisches Feuerwerk, Tausende von rotierenden Polygoneilchen oder flauschige Pollen, gab es einige Videos zu sehen, die auf bekannten Spielthemen basierten. Aus der Final-Fantasy-Ecke konnte man ein tanzendes Paar bewundern, das sich, umrahmt von einem prunkvollen Schloss, äußerst elegant bewegte. Der Detailreichtum und die ungemein komplexen und dennoch authentisch wirkenden Bewegungsabläufe waren

in dieser Qualität noch nie zuvor zu sehen und erinnerten vom Niveau her an den computeranimierten Streifen Toy Story. Aus dem Rennspielsektor hatte das verführerische Nippon-Girl aus Ridge Racer Type 4 sowie Gran Turismo ihren Auftritt. Das Namco-Mädel tänzelte hübsch und realistisch über den Screen und lächelte derart mitreißend in die Kamera, dass man fast an einen Real-film glaubte. In einer anderen Szene schlängelte sich ein Konvoi von Gran-Turismo-Boliden bei Nacht über die Autobahn. Bei der Modellierung der Wagen scheinen Ecken und Kanten absolute Fremdwörter zu sein, und die Licht- und Reflexionseffekte in Echtzeit sehen schlichtweg atemberaubend aus. Der Ausdruck fotorealistisch trifft hier voll und ganz zu.



Polygon-Schönheit: Das hübsche Mädel aus Ridge Racer Type 4 wandelt dank der PS2-Power quicklebendig über den Bildschirm



ation



abgesehen wird. Die Geschäftsführung begründet diesen abwartenden Schritt mit dem derzeit mangelnden Kommunikationsstandard. Wenn die Zeit reif ist, kann man aber durch das PCMCIA-Interface jederzeit in diesen Markt eintreten.

Grafik-Demos vom Feinsten



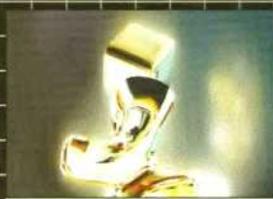
Unzählige Polygon-Objekte wuseln ohne Geschwindigkeitsverlust über den Screen.



Die feinen Fasern dieser Polygon-Pollen stellen die CPU auf eine harte Probe.



Wunderschön: In diesem Wasserbecken tummeln sich mehrere Mini-U-Boote.



Selbst komplexe Reflexionen auf metallischen Gegenständen sind kein Problem.



Diese künstliche „Wunderkerze“ sieht erstaunlich authentisch aus.





Bezaubernd: Zwei bekannte Final-Fantasy-Charaktere vollführen einen digitalen Tanz. Das Pärchen bewegt sich geschmeidig über das Parkett, mitten in einer prunkvollen Halle



Last but not least flogen bei einer Tekken-Sequenz die Fäuste. Paul Phoenix und Law beharken sich in bewährter Manier, während eine grölende Menschenmenge die beiden Haudegen anfeuert. Auch diese Szene verblüfft, wie scheinbar mühelos der Prozessor solche komplexen Szenarios handhabt. Eine weitere, noch beeindruckendere Kampfsequenz, die vom Stil her an Ehrgeiz 2 erinnert, stammt erneut aus dem Hause Squaresoft. In einem altertümlichen Haus mit Papierwänden entbrennt am Esstisch urplötzlich eine Massenkeilerei, bei der kein Auge unversehrt bleibt. Die zahlreichen Kombatanten kämpfen nicht nur in unheimlich realistischer Manier, sie inter-

agieren auch mit den Hintergründen derart überzeugend, wie man es zuvor in dieser Form noch nie gesehen hat. Ein Kämpferpärchen beispielsweise verfolgt sich verbissen durch das gesamte Haus, bis sie schließlich gemeinsam durch die Papierwand stürzen. Draußen fliegen die Gliedmaßen jedoch weiter, bis ein Fighter den Widersacher mit einem dynamischen Kick an einen Pfeiler schleudert. Dort sinkt er dann zu Boden, wobei sich durch die Erschütterung noch ein Trinkgefäß löst und auf sein Haupt knallt. Diese Spielszene ist das derzeit längste und aussagekräftigste PlayStation-2-Dokument und beweist, wie einfach die CPU mit komplexen Szenarios fertig wird.

Erster Eindruck: Wer kann Sony noch stoppen?

Das erste Lebenszeichen wurde zwar schmucklos präsentiert, bewirkte aber in der Industrie sehr viel. Durch die unglaubliche Performance, die ungefähr 15mal so schnell wie ein Pentium II PC mit 450 MHz sein soll, hat der PlayStation-Konzern eine Konsole geschaffen, die im Zusammenspiel mit den herausstechenden Features Abwärtskompatibilität, DVD-Laufwerk und unzähligen Erweiterungsmöglichkeiten wie die perfekte Plattform des kommenden Jahrtausends anmutet. Viele Firmen haben ihre Unterstützung bereits zugesagt, da der PlayStation-Nachfolger durch seine zahlreichen Anwendungsmöglichkeiten ein sicheres Geschäft zu sein scheint. Bei aller Euphorie muss jedoch erwähnt werden, dass sämtliche Grafik-Demos auf einem Entwicklungskit entwickelt



Großes Problem: PlayStation-Vater Ken Kutaragi sprach auch das Thema Raubkopien an und versprach einen wirksamen Kopierschutz bei der PS2

wurden und noch kein einziger richtiger Titel präsentiert wurde. Inwieweit die PlayStation 2000 dem Dreamcast nun überlegen sein wird, bleibt daher noch abzuwarten. Dennoch: Sega muss nach dieser Ankündigung nun schnell reagieren, um den verbliebenen Zeitsprung noch reichlich auszuschnöpfen, denn man muss kein Insider sein, um zu prognostizieren, dass Sony auch in Zukunft der potentielle Big Player im Videospiele-Geschäft ist. Es stellen sich daher die Fragen, ob sich Segas ebenfalls überzeugende Hardware einen ausreichend großen Teil des Videospielekuchens sichern kann und ob der Markt groß genug ist für gleich drei Firmen, denn irgendwann wird auch Nintendo mit ihrer neuesten Hardware-Generation wieder versuchen, die Poleposition zu ergattern. Selten war die Situation im Geschäft so spannend wie derzeit. Viele sind sich einig: Wer das Rennen um die Vorherrschaft im Generation-2000-Geschäft gewinnt, dürfte auf längere Sicht kaum zu schlagen sein. (Ulf)



Gran Turismo 3? Mehrere GT-Schlitten brettern bei Nacht über den Asphalt. Vor allem die ultrarealistischen Lichteffekte und Spiegelungen auf dem Lack begeistern

Bewährt: Das Tokyo International Forum war mal wieder der Schauplatz für die Konferenz

Technische Daten im Vergleich

PlayStation

Hauptprozessor: 32-Bit-RISC-CPU R3000
Taktfrequenz: 34 MHz (360.000 Polygone pro Sekunde)
System-Memory: 2 MB RAM, 1 MB Video-RAM
Sound: ADPCM-Prozessor mit 16 Kanälen
Maximale Auflösung: 512 x 240 Bildpunkte
CD-Laufwerk: normales CD-ROM-Format, Single-Speed, 650 MB Speicherplatz
Besonderheiten: -

PlayStation 2

Hauptprozessor: Toshiba 128-Bit-CPU „Emotion Engine“
Taktfrequenz: 300 MHz (mindestens 66 Millionen Polygone pro Sekunde)
System-Memory: 32 MB Direct Rambus
Sound: „SPU2+CPU“, 48 Kanäle beim SPU2 (erweiterbar), Samplefrequenz 44.1 KHz oder 48 KHz (auswählbar), 3D-Sound
Maximale Auflösung: 1280 x 1024 Bildpunkte
CD-Laufwerk: DVD-ROM (CD-ROM-kompatibel), mindestens 3,1 GB Speicherplatz
Besonderheiten: MPEG2-Dekoder, Abwärtskompatibilität, HDTV-Unterstützung, USB-Interface zum Anschluss von zahlreichen Erweiterungen (zum Beispiel digitale Kameras)

Dreamcast

Hauptprozessor: 128-Bit-CPU Hitachi SH-4
Taktfrequenz: 200 MHz (mindestens 3 Millionen Polygone pro Sekunde)
System-Memory: 16 MB RAM, 4 MB Video-RAM
Sound: Yamaha ADPCM-Prozessor mit 64 Kanälen
Maximale Auflösung: 640 x 480 Bildpunkte (non-interlaced)
CD-Laufwerk: spezielles GD-ROM-Format, 12fach-Speed, 1 GB Speicherplatz
Besonderheiten: integriertes Modem, Baukastensystem (nachträglich aufrüstbar), zusätzliches Microsoft-CE-Betriebssystem

MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr,
werden am selben Tag versandt
und sollten am nächsten Tag
bei Euch sein!!!

Zubehör ohne
Ende

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Sparen Sie Geld mit dem 'GAMERS POINT - RABATT SYSTEM'

GAMERS POINT
KOSTENLOSE
ZEITSCHRIFT

Sie waren schon einmal in
einem Videospiele Shop?
GLAUBEN WIR NICHT!
Außer, ...sie waren schon
einmal bei uns!!!

Super Service, Gelle Preise und jetzt auch noch **VERSANDKOSTENFREI** ab 50 DM!!!

Neuheiten

Dreamcast

- Konsole 699,95
- Joypad Original 69,95
- Kabel S-VHS 74,95
- Lenkrad original 154,95
- VMS Original 69,95
- Rumble Pack Puru 84,95
- Aero Dancing B. I. 134,95
- Blue Stinger 134,95
- Digit. Horse Racing 139,95
- Godzilla Generat. 159,95



- House of the Dead 2 139,95
- Incoming 159,95
- Marvel vs. Capcom 139,95
- Monaco Grand Prix 139,95
- Powerstone 139,95
- Psychic Force 2012 134,95
- Puyo Puyo 134,95
- Real Sound 2 139,95
- Sega Rally 2 139,95
- Sonic Adventure 139,95
- S. Speed Racing 159,95
- Tetris 4 D 144,95
- Virtu Fighter 3tb 129,95

White Illumination 139,95



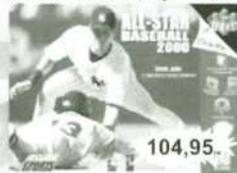
GameBoy

- Konsole color 149,95
- Light Max 2 39,95
- Carmageddon deutsch 59,95
- Holy Magic Century 64,95
- Int. S. Soccer 99
- Missile Command 49,95
- Monopoly 59,95
- Mr. Domino 59,95
- NBA Pro 99
- NHL Pro 99
- Rugrats 59,95
- Shadowgate Class. 64,95
- South Park 54,95
- Spy Vs Spy 59,95
- Tabaluga 64,95
- Tom & Jerry 49,95
- Top Gear Rally 69,95
- WWF - Attitude 59,95

Nintendo 64

- Gamebuster 109,95

- Passport PLUS 79,95
- Expansions Pack 69,95
- Kabel S-VHS EE 19,95
- Rumble P.+1M JOY 39,95
- Rumble P.+1M LX4 44,95
- Rumble P.+256JOY 29,95
- Rumble PackJOY 24,95
- Rumble PackLX4 29,95
- A.S. Baseball 2000 104,95
- All Star Tennis 99 114,95
- B. Adv. Racing 104,95
- Carmageddon deutsch 104,95
- Castlevania 64
- Chameleon Twist 2 114,95
- Charlie B. Territory 89,95



- F1 World G. Prix 2 89,95
- Flying Dragons 114,95
- South Park 54,95
- Gex 64 - E. Gecko 114,95
- Goemon - M. Ni. 2
- Lode Runner
- M. Machines 64 T
- Milo's A. Bowling 114,95
- NBA Pro 99
- NHL Pro 99
- ODT
- Racing Simul. 2 134,95
- Rush 2 - E.Racing 114,95

Tonic Trouble 114,95



World L. Soccer 99

PlayStation

- Equalizer 89,95
- Game. DeLuxe 84,95
- INTERACTOR 54,95
- XPloder PRO 114,95
- CD-Reinigungsger. 29,85
- Gun Predator 2 79,95
- Gun Real Arcade 99,95
- Gun SCORPION 69,95
- Joypad Barracuda 44,95
- Joypad Digital Plus 19,95
- Joypad Infrarot Set 69,95
- S-VHS Kabel EE 14,95
- Lenkrad Fanatec 179,95
- Lenkrad GAMEST. 114,95
- Lenkrad JORD. V2 134,95
- Lenkrad T-Drive P 149,95
- Lenkrad Top Drive 139,95
- Memory C. 1M EE 14,95
- Mouse JOYTECH 44,95
- PSX Disk Station 24,95
- PSX Space Station 44,95
- A. NHL Hockey 99 89,95

- Asterix 99,95
- Bass Landing 89,95
- Big Air 89,95
- Blood Lines 84,95
- Bloody Roar 2 89,95
- Bust-a-Move 4 69,95
- Carmageddon deutsch 84,95
- C. H. Superbike 89,95
- Civilization 2 94,95
- Cool Boarders 2 44,95
- Cowpokes
- Crash Bandicoot 2 44,95
- Dark Stalkers 3 104,95
- Discworld Noir 99,95
- Diver's Dream
- Dreams 89,95
- Driver 99,95
- Gex 3 - D.C. Gecko 99,95
- G-Police 44,95
- GTA - London 44,95
- Hard Edge 99,95



- Kensel Sacred Fist 89,95
- Kingsley 89,95
- KKND 2 Krossfire 94,95

- Le Mans 24 99,95
- Leg. Kain-S. Reaver 99,95
- Moto Racer 44,95
- NBA Pro 99
- Need for Speed 4 89,95
- NHL Face Off 99 84,95
- NHL Pro 99
- Racing Simulation 2 89,95
- RC Stunt Copter 89,95
- Rugrats 89,95
- Running Wild 84,95
- Silent Hill



- Sports Car GT 89,95
- SF-Collection 2 79,95
- Street Skater 89,95
- Sulkoden 2
- Swing 79,95
- Tai Fu 94,95
- Total Driving 49,95
- T. P. Baseball 2000 89,95
- UEFA Ch. L. 98/99 99,95
- Warzone 2100 89,95
- Wing Over 2 89,95
- WWF - Attitude 89,95
- X Games P. Boarder 89,95
- X-Men

ab 250.- DM 1 x 1 Meg. Memory Card kostenlos (N64/PSX) (Interdore Ware) (nur bei Software)

Videospiele = Top 20 = Extreme = Top 20 = Extreme = Top 20 = Soundtracks

- PSX
- Metal Gear Solid 99,95
 - Silent Hill 129,95
 - Populous - The Begining 89,95
 - Rollcage 89,95
 - Akuji - The Heartless 89,95
 - Rally Cross 2 84,95
 - Global Domination 89,95
 - Granstream Saga 84,95
 - Guardians Crusade 114,95
 - Tomb Raider 3 99,95

- PSX
- Fifa 99 89,95
 - Tekken 3 89,95
 - WCW vs. NWO - Thunder 89,95
 - A Bugs Life 89,95
 - Constructor 94,95
 - Destrega 114,95
 - Gran Turismo 89,95
 - Point Blank 89,95
 - Projekt X2 29,95

- N64
- Fifa 99 104,95
 - Mario Partl 89,95
 - Turok 2 109,95
 - Virtual Pool 64 114,95
 - WCW vs. NWO: Revenge 134,95
 - Zelda 114,95
 - Star Wars - Rogue Squadron 114,95
 - Banjo-Kazooie 89,95
 - Center Court Tennis 119,95
 - Penny Racers 89,95

- N64
- 1080° Snowboarding 89,95
 - NBA Live 99 109,95
 - Twisted Edge Snowboarding 109,95
 - Diddy Kong Racing 89,95
 - F-Zero X 89,95
 - Mission: Impossible 104,95
 - NBA Jam 99 104,95
 - Top Gear Overdrive 119,95
 - Body Harvest 104,95
 - Bust-a-Move 3 DX 104,95

Zelda = R. Cool
Figuren ab 19,95 DM

Lösungsbücher
ab 9,85 DM

Angebote

Nintendo 64

- Lamborghini 64 39,95
- Cruisin World 49,95
- S. Francisco Rush 49,95
- Int. S.S. Soccer 64 49,95



- FIFA 98-WM-Qualifi. 49,95
- Bust-a-Move 2 54,95
- Wetrix 54,95
- Wai. Country Club 169,95

PlayStation

- Projekt X2 29,95
- Destruction Derby 29,95
- Wipeout 29,95
- Bug Riders 39,85
- Unholy War 39,95
- MDK 39,95
- Vandal Hearts 44,85
- Alien Trilogie 44,85

- Worms 44,85
- Micro Machines V3 44,95
- Rock & R. Racing 2 44,95
- Lost Vikings 2 44,95
- Stadt d. verl. Kinder 44,95
- Mickeys Wild Adv. 44,95
- TOCA Tour. Car Ch. 44,95
- Warhammer 1 44,95
- Jurassic Park - LW 44,95
- Rayman 44,95
- C&C 1: Tiberiumk. 44,95
- Krazy Ivan 44,95
- Contra 3D 44,95
- Armored Core 44,95
- Destruction Derby 2 44,95
- Croc: Legend Gob. 44,95
- Hercules 44,95



- Grand Theft Auto 44,95

- Int. Track & Field 44,95
- X-Men: Children At. 44,95
- Ridge Racer Rev. 44,95
- Gex 2 - Enter Gecko 44,95
- Forsaken 44,95
- V-Rally 44,95
- Lemmings 44,95
- Wipeout 2097 44,95
- Casper 44,95
- Tomb Raider 1 44,95
- Formel 1 '95 44,95
- Motor Mash 49,85
- Air Combat 49,85
- Crash Bandicoot 1 49,85
- Porsche Challenge 49,85
- Tekken 2 49,85
- Future Cop - LAPD 49,95
- NHL Breakaway 98 49,95
- S. Pang Collection 49,95
- Golden Goal 98 49,95
- Deathtrap Dungeon 49,95
- Warhammer 2 - DO 49,95
- Soul Blade 49,95
- Resident Evil 1 49,95
- Batman & Robin 49,95
- Rogue Trip 49,95
- Wild 9's 49,95
- Diablo 49,95
- Oddworld-Oddysee 49,95
- Tomb Raider 2 49,95

- Frankreich 98 - WM 49,95
- Bio Freaks 54,95
- Bust-a-Move 3 59,95
- WWF - Warzone 59,95
- Snowracer 98 64,95
- Ninja - Sh. Darkn. 69,95

Merchand.

- Alien Figuren 39,95
- Crash B. Figuren 29,95
- Metal Gear Figuren 29,95
- Friday 13th Figuren 39,95
- Nightmare Figuren 44,95
- Texas Chainsaw Fi. 44,95
- R. Evil Figuren 29,95
- SPAWN Figuren 29,95
- Tekken 3 Figuren 29,95
- Tomb Raider Fig. 69,95
- ZELDA Figuren 39,95
- Kapuzensh. ZELDA 64,95
- SCREAM-Maske 39,95
- Mouse Pad Tomb R. 19,95
- Pin X-Files 19,95
- Pin Zelda 3,95
- Puppe Donkey K. T. 74,95
- Puppe Mario TALK. 74,95
- Puppe Yoshi TALK. 74,95
- Rucksack ZELDA 79,95
- Schlüßelanhänger 4,99
- Soundtr. Capcom 4 39,95

- Soundtr. SFAAlpha 2 39,85
- Soundtr. Metal Gear 19,95
- Soundtr. R. Evil 39,85
- Statue Lara Croft 79,95
- Tasse - ZELDA 19,95
- Tasse Star Wars 29,95
- T-Shirt DHT(farben) 29,85
- T-Shirt Formula 1 14,85
- T-Shirt Mar. Kart 64 19,85
- T-Shirt Tomb Raider 34,95
- T-Shirt ZELDA 29,95
- Games on Film 2/98 19,95
- SS. Fighter 2 Film 44,95
- Tekken Film 44,95
- SB Breath of Fire 3 14,80
- SBC&C 1 + C&C 2 19,80
- SB Castlevania 64 29,95



- SB Colony Wars 2 24,95

- SB Final Fantasy 7 14,80
- SB Gex 3 19,95
- SB Leg. Kain-Soul 19,95
- SB MediEvil 14,80
- SB Metal Gear Solid 24,95
- SB N64 Game. Vol.2 24,80
- SB Oddworld-Odys. 14,80



- SB PSX Game. Vol.3 24,80
- SB PSX T. Secret 1 14,80
- SB Silent Hill 29,95
- SB Super Mario 64 24,80
- SB Tekken 3 29,95
- SB Tekken Samm. 14,80
- SB Tomb Raider 2 19,95
- SB Tomb Raider 3 19,95
- SB Turok 2 29,95
- SB Wild Arms 14,80
- SB Zelda 64 24,95

Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
Frage nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem (ntsc/pal) - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM. Ladenpreise variieren!

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS? JUPITER?
DEMNÄCHST
AUCH IN IHRER
NÄHE!

BESTELL - HOTLINE : 0721 - 93357 10/11 - Telefax: 0721 - 93357 28

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

Frühlingssoftware aus Japan



Tokyo Game Show Vom 19. bis 21. März veranstaltete die CESA (Computer Entertainment Software Association) die mittlerweile sechste Tokyo Game Show, die wichtigste Videospiefachmesse im asiatischen Großraum

Seit ihrem Debüt im August '96 hat sich die TGS zu einer festen Messe-Größe neben der E3 und der ECTS gemauert, die auf eine stetig wachsende Ausstellerzahl blicken kann. Bei der Frühlingsshow '99 nahmen 82 Aussteller teil, um ihre insgesamt ca. 450 Titel zu präsentieren. Einzig Nintendo blieb traditionsgemäß der Messe fern, da sie ihre Neuheiten stets auf der Nintendo-only-Space-World-Ausstellung (die nächste ist im

August) vorstellen. Es ist daher nicht verwunderlich, dass das Nintendo 64 auf der Messe stark unterrepräsentiert war. Mit einem Plattform-Anteil von mageren 2,9 % (zuletzt 5,3 %) genoss der 64-Bitter geradezu Exotenstatus auf der TGS. Die Marktanteile haben sich, verglichen mit der letzten Messe, überhaupt recht stark verschoben. Die PlayStation war mit einem Anteil von 43,3 % (zuvor 54 %) zwar nach wie vor die dominierende

Plattform, doch Dreamcast katapultierte sich mit 11 % auf Platz 2 noch vor den Game-Boy-Color. Der eindeutige Aufsteiger Nummer 1 war jedoch Bandais preisgünstiger Handheld WonderSwan, der es auf Anhieb auf einen Anteil von 9,8 % brachte. Diese Zahlen präsentieren allerdings nicht den eigentlichen Marktanteil, weisen aber eindeutige Trends auf, als da wären: Die PlayStation dürfe auch in naher Zukunft schwer zu schlagen sein,

aber über kurz oder lang von Dreamcast attackiert werden. Während das immer noch Software-arme N64 nur aufgrund der Pikachu-Titel eine eingeschworene Fangemeinde um sich scharft, spielt der Saturn auch in Japan mittlerweile keine Rolle mehr. Erstaunlich ist indessen, wie quicklebendig sich der Handheld-Markt derzeit entwickelt. Mit gleich drei Playern in diesem Sektor sind heftige Marketing-schlachten um die Vorherrschaft in diesem Bereich bereits vorprogrammiert, wobei den beiden Nintendo-Herausforderern jedoch nur Außenseiterchancen eingeräumt werden.

Namco namco DC-Einstand nach Maß

Der Softwareriese blieb seiner umstrittenen Linie treu und verteilte auch nach mehrfachen Anfragen keinerlei Presse-material. Nicht einmal ein Prospekt gab es zu sehen, so dass man auf

die Bilder aus dem Internet angewiesen ist. Dabei können sich Namcos Produkte doch sehen lassen! Vor allem das Dreamcast-Debüt **Soul Calibur**, dem besonders viel Platz eingeräumt wurde, erwies sich nach der ersten Spielsession als absoluter Volltreffer. Die Programmierer haben glücklicherweise den Automaten nicht anstandslos übernommen, sondern in grafischer Hinsicht gehörig aufgemöbelt. Alle Kämpfer wurden mit einem famosen Texturkleid überzogen und bei keinem Kämpfer konnte man aufgrund des fein gesponnenen Polygonrasters irgendwelche Kanten erkennen. Das Hintergrundlayout trumpft ebenfalls durch strecken-

weise fotorealistisch anmutende 3D-Szenarios und großen Einfallsreichtum auf. In einer düsteren Stage thront beispielsweise eine mächtige Buddha-Statue im Hintergrund. Die Spielbarkeit begeistert ebenfalls durch einen ungemein dynamischen Verlauf, tolle Specialmoves und das ausgeklügelte Angriff/Ausweich-System. Ganz klar: Dieser Prügler ist ein sicherer Kandidat für den Gold-Game-Award. Der zweite relevante Titel war das Flugaction-Werk **Ace Combat 3: Electrosphere**. Der erste spielerische Eindruck bestätigte die gute Qualität der Screen-



Ace Combat 3: Flugactionspaß für bis zu vier Jetpiloten

shots. Mit dem Jet eurer Wahl überflügelt ihr außergewöhnlich detaillierte Topographien, auf denen zahlreiche Gebäude emporragen. Diese Grafik hätte man der betagten PlayStation überhaupt nicht zutraut. Spielerisch scheint vieles beim Alten geblieben zu sein, wobei man das Gefühl hat, dass der Simulationgedanke etwas stärker im Vordergrund steht, da das Handling der Kampfjets etwas Übung erfordert. Ende Mai wird der Titel in Japan erscheinen. Während das Strategie-Weltraumgefecht **Star Ixiom** überhaupt nicht zu sehen war, konnte man sich anhand eines kurzen Videos immerhin einen kleinen Eindruck über das Fantasy-Adventure **Dragon Valor** verschaffen, was jedoch nur die Erkenntnis brachte, dass die Optik der Charaktere ungewöhnlich knuddelig ausgefallen ist.



Soul Calibur: Grafisch weitaus besser als das Arcade-Original





Parappa, der Superstar: Auf der Show-Bühne machte der rappende Kläffer Werbung für Um Jammer Lammy



Kein Ausblick in die Zukunft: Lediglich ein Schild wies darauf hin, dass es zur PlayStation 2 nichts zu sehen gibt



Kein Aprilscherz: Am ersten April muss sich Spyro the Dragon auch in Japan beweisen

Sony Computer Entertainment Von der PlayStation 2 keine Spur!

Mittlerweile muss man sich wirklich die Frage stellen, ob Sony Computer Entertainment Japan die Tokyo Game Show überhaupt so richtig für voll nimmt? Nach der eher enttäuschenden Herbst-Show, auf der im Prinzip nur die PocketStation-Premiere erwähnenswert war, sah es diesmal in Bezug auf Neuheiten sogar noch schlechter aus als letztes Jahr. Als Software-Neuheiten wurden lediglich das in Japan frenetisch ge-

feierte und gerade erschienene Musikspiel **Um Jammer Lammy** sowie die fernöstliche Version von **Spyro the Dragon** präsentiert. Um die einzige wirkliche Neuheit **Omega Boost** wurde dafür ein großer Hype geschürt, indem man – sehr selten in diesem Geschäft – Demo-CDs austeilte und den Space-Shooter hinter verborgenen Türen zeigte. Noch enttäuschender verlief die Berichterstattung rund um die PlayStation 2, denn die war

eine glatte Nullnummer. Nur ein kleines schwarzes Schild informierte den Besucher des Standes höflich, dass die einzige Nachricht rund um den PlayStation-Nachfolger die sei, dass es derzeit keine Nachricht gibt – sehr sinnig. Dieses eisige Schweigen war nicht zu erwarten, schließlich räumte man dadurch den Konkurrenten Sega sehr viel Raum ein. Man muss allerdings auch feststellen, dass Sony derzeit ohnehin nicht viel zeigen könnte,

da es weder eine vorzeigbare Konsole noch einen halbwegs fertigen Titel gibt. Dennoch hätte wenigstens ein Demo-Clip den neugierigen Zuschauer die sagenumwobene Potenz der PlayStation 2 anschaulich präsentieren können. Dass SCEJ davon abgesehen hat, lässt auf ein sehr gesundes Selbstbewusstsein schließen.



Omega Boost

Die einzig wirkliche Neuheit wurde mit sehr viel Aufwand präsentiert. Wer den 3D-Shooter der Gran-Turismo-Macher Polyphony Digital live erleben wollte, musste sich zunächst in einer langen Schlange einreihen, eher in den Vorhof reingelassen wurde. Dieser futuristische Vorraum erinnert stark an einen Hangar. Auf großen TV-Displays wurde man dann schließlich von einem Kommandeur in die bevorstehende kriegerische Mission eingewiesen, ehe man endlich die Displays erreichte. Nach den ersten Spielminuten war klar, warum SCEJ dieses High-Tech-Ambiente wählte. Bei **Omega Boost** handelt es sich um einen recht außergewöhnlichen

360-Grad-Shooter, bei dem einem fliegenden Mech die zentrale Bedeutung zukommt. Mittels einer raffinierten Analog-Steuerung manövriert ihr den Roboter in alle Himmelsrichtungen durch das Weltall. Nähert sich ein Feind, klammert sich sofort eine Zielvorrichtung auf das Objekt. Nun braucht ihr nur noch die Schusstaste zu drücken, damit eine Home-Missile den Gegner in Schutt und Asche zerglegt. Der eigentliche Clou kommt bei größeren Stellungen zum Vorschein. Sobald ihr euch ein größeres Gefecht gegen eine Weltraumstation liefert, umfliegt ihr wie ein Satellit die Erde automatisch um den Feind herum, ohne ihn dabei aus dem Ziel zu lassen. In dieser Phase des Spiels gilt es ebenfalls, mittels der



Wieselflink: Ein Pfeilschneller Mech ist der erste Endgegner



Rotation: Größere Raumstationen umfliegt ihr automatisch im 360°-Winkel

Zielvorrichtung die Schwachpunkte auszumachen sowie gleichzeitig den feindlichen Schussalven auszuweichen. Auch wenn die Mech-Schlacht grafisch erwartungsgemäß sehr hübsch in Szene gesetzt wurde (exzellente Lichteffekte) und einige gute Ansätze

vorhanden sind, überzeugte der Shooter letztendlich noch nicht 100%, da er eine spielerische Tiefe vermissen lässt. Trotz der eher japanischen Thematik wird der Titel im Juni auch nach Deutschland kommen.



Überraschungstitel: Omega Boost stammt aus der Feder der Gran-Turismo-Macher Polyphony Digital



Grell: In technischer Hinsicht verwöhnt die Mech-Ballerei das Auge vor allem durch seine spektakulären Explosionseffekte

Shenmue

Segas Vorzeigetitel



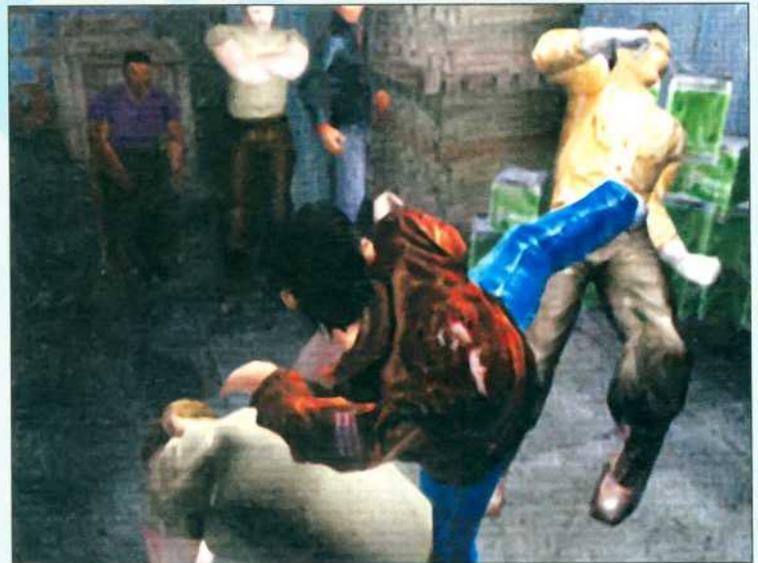
Yu Suzukis selbst ernanntes Lebenswerk war ohne Zweifel das Highlight der Messe. Der erste Erfahrungsbericht anhand ausgewählter Spielszenen bot einige Überraschungen und viel Spielspaß

Die vielleicht überraschendste Nachricht der gesamten Messe steht im Zusammenhang mit dem Echtzeit-Adventure Shenmue. Sega gab bekannt, dass der Titel in zwei Teile ausgeliefert wird. Der erste Part er-

scheint am 5. August und der zweite erst im Dezember. Der Grund für diesen Schritt ist allzu offensichtlich. Yu Suzukis Streben nach Perfektion bei diesem "4D"-Adventure steht in einem konträren Verhältnis zu Segas verständlicher Bitte um einen baldigen Release. Als Kompromiss einigte man sich auf diese Split-Lösung. Schöner Nebeneffekt: Mit Shenmue kassiert der Dreamcast-Hersteller gleich doppelt ab. Auf dem großen Messtand wurde dem bahnbrechenden Titel der meiste und am schönsten gestaltete Platz eingeräumt. Auf über 20 Displays konnte man sich anhand von mehreren ausgewählten Spielszenen bereits einen sehr guten Eindruck verschaffen, wohin der Hase läuft.

Spielablauf: Von jedem etwas

Eines ist bereits gewiss: Shenmue lässt sich nur schwer mit einem anderen Action-Adventure vergleichen. Bevor wir jedoch wieder in allgemeine Aussagen abdriften, beschreiben wir die einzelnen Spielszenen einmal ausführlich. Eine wüste Verfolgungsjagd durch die Stadt Yokosuka diente als Beispiel für ein Quick-Time-Event. Nachdem euer Held durch die Stadt streunt, entdeckt er einen Schurken, den er zur Rede stellen möchte. Dieser erweist sich jedoch als höchst wortkarg und nimmt alsbald die Beine in die Hand. In der darauf folgenden Verfolgungsszene durch die Innenstadt müsst ihr lediglich zur richtigen Zeit die richtige Aktion ausführen, um beispielsweise nicht einen Radfahrer über den Haufen zu laufen oder über eine Kiste Tomaten zu stolpern. Das Spielprinzip erinnert zwar stark an Dragon's Lair, weist aber zwei Unterschiede auf. Wenn euch ein Fehler unterläuft, bedeutet dies zwar einen Zeitverlust, so dass der Gegner unter Umständen entkommt, aber nicht das vorzeitige Ende. Außerdem unterbricht keine Zwischenladezeit den Spielfluss. Sobald ihr die Aktion ausführt, werdet ihr Zeuge, ob das Timing stimmte oder nicht. Nun ist Dragon's



Ab in die Magengrube: Die Quick-Timer-Battles wurden wie ein professioneller Eastern-Film in Szene gesetzt



Gutes Timing: Das angezeigte Symbol muss blitzschnell gedrückt werden



Handarbeit: Selbst Hände wurden durch die Motion-Capture-Technik animiert



Düsteres Milieu: Euer Held umgibt sich mit allerlei finsternen Typen

Lair sicherlich ein Musterbeispiel für ein langweiliges Gameplay, das nur wenig Interaktion bietet, doch keine Panik: Obwohl in solchen Spielszenen die Aktionsmöglichkeiten beschränkt sind, machen sie dennoch ungemein viel Spaß, da Shenmue derart mitreißend in Szene gesetzt wurde. Das gleiche Spielprinzip gilt auch für den Quick-Time-Battle. In der Beispielszene legt sich der junge Held am Hafen gleich mit einem halben Dutzend von zwielichtigen Gestalten an. Auch hier gilt es im richtigen Augenblick die richtige Taste oder Steuerkreuzrichtung (wird stets on-screen eingeblendet) zu drücken, um mit gekonnten Martial-Arts-Techniken sämtliche Gegner nacheinander plattzumachen. Diese Spielszene hat mir persönlich noch mehr Vergnügen bereitet, da der junge Karateka einfach in umwerfender Manier kämpft. Stets der Situation entsprechend wird auch ein von hinten heranstürmender Gegner mit einem Kick in einen Stapel von Kisten getreten. Ein weiterer Widersacher wird cool mit einem Ellbogencheck ausgeknockt, und ein weiterer Ag-

gressor sinkt nach einem satten Schlag in die Magenkuhle in sich zusammen. Diese Sequenz erinnert eher an eine exzellent dramaturgierte Szene aus einem Eastern als an ein Videospiel. Glaubt mir: Solche coolen Kampfsequenzen gab es noch nie auf einer Konsole zu sehen. Nun werden viele vielleicht meinen: „Pah, Kunststück! Ist ja auch alles vorberechnet!“ Um diesen Kritikern zu begegnen, präsentierten die Macher auch eine Free-Battle-Sequenz, in der mit den Virtual-Fighter-Aktionen Schlag, Kick, Blocken und Ausweichen ihr innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Anzahl an Widersachern aufs Kreuz zu legen müsst. Natur-

Wusstet ihr schon ...?

...dass Shenmue Chapter 1 zum Schnäppchenpreis von nur 2800 Yen (umgerechnet rund 45 DM) angeboten wird?



Weitblick: Störende Nebel-effekte oder einen Grafikaufbau gab es bislang noch nicht zu sehen



Menschliches Antlitz: Im Gegensatz zu 32-Bit-Zeiten sehen die Gesichter schon verblüffend real aus



Rechtzeitig ausweichen: Bei Verfolgungsszenen heißt es blitzschnell den Pfeilrichtungen zu folgen



Die kleine Welt von Shenmue: Die chinesische Industriestadt Yokosuka wirkt dank penibler Kleinarbeit ungemein authentisch

lich sehen die Zweikämpfe nicht so spektakulär aus wie bei einem Quick-Time-Battle, dennoch ist es erstaunlich, wie intuitiv und situationsabhängig euer Held agiert. Je nach Angriffsposition ändert sich automatisch die Schlagtechnik – High Kick oder Low Kick, Schwitzkasten oder Wurftechnik, Uppercut oder Jab, jede Aktion hängt unmittelbar mit der jeweiligen Situation zusammen. Bei all den gezeigten Actionsequenzen ging es fast schon ein bisschen unter, dass Shenmue auch oder vor allem ein Adventure ist. Wer sich näher mit den Szene-Schnipseln beschäftigt, stellt schnell fest, dass man sich völlig frei durch die Straßen bewegt und jedem Charakter ein Gespräch entlockt, wenn man sich mit ihm unterhält. Auch hier beeindruckt der ungemein hohe Grad an Authentizität. Nahezu jeder Einwohner steht nicht stupide herum, sondern ist gerade mit einer Tätigkeit, wie zum Beispiel mit dem Tunen eines Bikes, beschäftigt. Sämtliche

Konversationen werden übrigens gesprochen, was eine Heidenarbeit bei der Lokalisierung bedeuten wird.

Technik: Derzeit ist Shenmue eine Klasse für sich

Um es gleich vorwegzunehmen: Ja, Shenmue sieht unglaublich gut aus, so derart gut, dass es schon wieder einen negativen Nebeneffekt hat. Hat man es nämlich längere Zeit genossen, sehen fast alle anderen Dreamcast-Titel (vor allem das durchaus vergleichbare Biohazard: Code Veronica) schlichtweg zweitklassig aus. Egal ob Detailreichtum, Animation, Szenario-Layout oder Texturen, Shenmue sticht sämtliche anderen Titel gnadenlos aus. Ich bin mir sicher: Es wird noch lange dauern, bis die Third-Party-Hersteller auf demselben Standard programmieren werden. Unglaublich ist vor allem die geradezu perfektionistische Umsetzung von Details. So erkennt man auf der Polygon-Jeans und der Lederjacke des Titelhelden jede Falte. Wenn man einen Gegner umwirft, fällt er nicht nur um, sondern reißt auch eine Kiste mit Äpfeln um, so dass die Früchte sich quer über den gesamten Boden verteilen. Zumindest bei den ersten spielbaren Szenen gab es keinerlei Grafikfehler. Wenn Ryo durch die Straßen geht, erkennt man noch am Horizont solche Details wie wehende Fahnen. Famos sind ferner die Animationen, für die sich wahre Martial-Arts-Profis nächtelang in Motion-Capture-Anzüge zwängten. Jede einzelne Kampfszene wurde exakt einstudiert und anschließend digitalisiert. Vermutlich wurde bislang für keinen anderen Konsolen-Titel ein derartiger Grafik-Aufwand betrieben. Yu Suzuki bestätigt mit diesem Werk erneut seinen Ruf als absoluter Grafik-Guru.

Erster Eindruck: Spannung im August

Der 5. August, der Erscheinungstermin des ersten Shenmue-Teils (der Name wird zusammengeschrieben!), dürfte ein wichtiger Tag für Sega und Videospiele-



Fans werden. An diesem Tag wird sich nämlich zeigen, inwiefern die vielen ehrgeizigen Ideen und die grandiose Technik zu einem Meisterwerk zusammenlaufen. Mir persönlich hatte die erste Begegnung mit Shenmue, wenngleich sie sehr stückelhaft war, äußerst gut gefallen, obwohl das Echtzeit-Adventure streckenweise an einen computeranimierten Film als an ein Videospiel erinnert, was aber keineswegs als Kritik verstanden werden sollte. (Ulf)



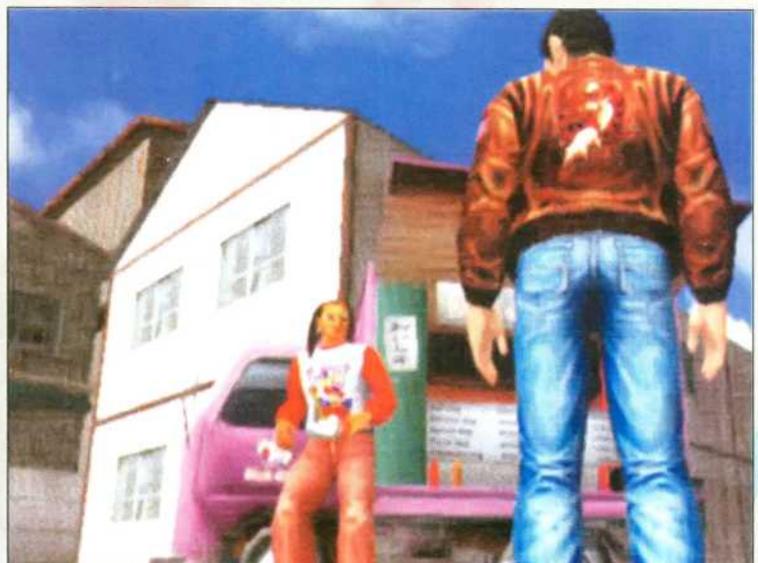
Riesenaufwand: Martial-Arts-Meister sorgen für Kampfanimationen



Prügellastig: An Handkantenaction mangelt es dem Titel nicht



Intuitiv: Die Kampftechnik hängt von der jeweiligen Situation ab



Cooler Charakterdesign: Diese Rastalocke ist Inhaber einer Hot-Dog-Bude und einer von vielen schrägen Zeitgenossen, denen ihr begegnet

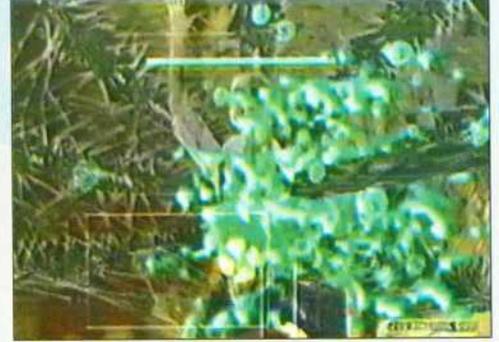




Hoher Ekelfaktor: D2 geizt nicht gerade mit Splatter-Effekten. Dieser infizierten Lady fällt gleich das Auge aus dem Schädel



Gut abgekuppert: Die Story erinnert stark an den Horror-Klassiker „Das Ding aus einer anderen Welt“



Ich-Perspektive: Bei einigen Gefechten entpuppt sich D2 als lupenreiner Ego-Shooter

Sega: Der Herausforderer erhöht die Schlagzahl

SEGA



Dreamcast™

Beim zweiten Auftritt des Dreamcast auf der Tokyo Game Show gab es viel Licht und Schatten zugleich. Fangen wir mit den aus Segas Sicht weniger schönen Aspekten an. Nach der anfänglichen Kaufeuphorie vieler Videospiefreaks ließ das Interesse an der Konsole deutlich nach. Zwar wurden mittlerweile eine



Die Hard Arcade 2: Der Final-Fight-Spaß sitzt in den Startlöchern

Million Konsolen in den Handel ausgeliefert, doch Insider gehen davon aus, dass derzeit erst zwischen 300.000 und 400.000 Einheiten in japanischen Haushalten stehen, so dass die Firma derzeit unter ihrer Verkaufserwartung liegt. Positiv ist dafür die Software-Unterstützung zu bewerten. Nach der PlayStation schnellte der 128-Bitter gleich auf Platz zwei der Beliebtheitsskala. Abgesehen von Square führte jeder

relevante Third-Party-Hersteller einen Dreamcast-Titel im Programm. Firmen wie Atlus oder Tecmo setzen sogar sehr stark auf Segas neuestes Flaggschiff. In Zukunft rollt der Software-Support daher sehr kontinuierlich, was nach einer Periode von nicht einmal einem halben Jahr keine Selbstverständlichkeit ist. Sega braucht exzellente Software auch sehr dringend, denn die Zeit drängt, da in rund einem Jahr mit der PlayStation 2 die Konsole mit der größten Aussicht auf Erfolg gelauncht wird. Nur mit einer breiten Hardware-Basis ist Sega in der Lage, dem scheinbar übermächtigen Konkurrenten Paroli zu bieten. Zur Software: Das Angebot an Software war diesmal, wie bereits angedeutet, sehr breit gestreut. Zu den Exoten gehört die Automaten-Umsetzung **Get Bass**, eine technisch aufregende Angel-Simulation, die in Japan bereits ein großer Hit war. Wie im richtigen Fischeralltag wählt ihr den Köder aus, werft die Angelrute aus und versucht durch das geschickte Zusammenspiel aus Leine Lassen und Heranziehen, den Fisch an Bord zu holen. Euer Anglerglück wird dabei ständig durch ein Zeitlimit bedroht. Zum Titel gibt es übrigens ein spezielles Angelruten-Joypad. Ebenfalls eine Spielhallenumsetzung ist **Die Hard Arcade 2**,

die Fortsetzung des technisch aufgebohrten Final-Fight-Abklatsches. Spielerisch hat sich gegenüber der Saturn-Version nicht allzu viel getan, dafür wurde aber die Grafik kräftig auf Hochglanz poliert. Ein rustikaler Prügelspaß für bis zu zwei Keilbrüder. Nur bedingt sportlich präsentierte sich das Werk **Let's make a Soccer Team!** Statt Fußball-action zeigt sich der Kicker als reiner Fußballmanager, bei dem ihr, angefangen vom Einstellen der geeigneten Sekretärin bis hin zum Trainingsplan, für alles verantwortlich seid. Die Spielszenen wurden äußerst genial in Szene gesetzt, da die Balltreter über grandiose Techniken am Ball verfügen – vielleicht nur eine Übung für Virtua Soccer De-Luxe? Ein Wiedersehen mit einem alten Bekannten gab es beim ewigen

Action-Adventure-Projekt **D2**. Leider hat sich, nach dem gezeigten Video zu urteilen, in der Zwischenzeit nicht allzu viel Neues getan. Nach wie vor wurden heftige Splatter-Szenen (ein menschlicher Kopf splattet sich zu einem Pflanzenmonster) sowie ein interessanter Genre-Mix präsentiert, der sowohl klassische Action-Adventure-Elemente als auch Ego-Shooter-Szenen enthält. In puncto Atmosphäre und Geschichte hat sich der Meister von Warp übrigens allzu deutlich vom Gruselklassiker „Das Ding aus einer anderen Welt“ inspirieren lassen (ein Virus verwandelt Menschen in Pflanzenmonster). Geheimnisvoll scheint das mysteriöse Vivarium-Werk **SeaMan – The Forbidden Pests** zu sein, bei dem ein Fisch mit menschlichem Kopf die Hauptrolle spielt. Bekannt ist lediglich, dass man die Möglichkeit hat, mittels eines speziellen Headsets mit dem Wesen zu kommunizieren. Der Titel erregte auf der

Messe großes Aufsehen, obwohl nur ein Videotape vorgeführt wurde. Außerdem: Die Dreamcast-Version zu **Cool Boarders** erscheint im Laufe dieses Jahres und hinterlässt bereits in der frühen Fassung einen guten Eindruck, und das Naomi Wrestling-Spiel **Giant Gram** sieht zwar durch die fotorealistischen Kämpfer sehr gut aus, bietet derzeit aber nur japanische Catcher.



Get Bass: Zur Angler-Simulation gibt es die entsprechende Steuerleinheit



Super Speed Racing: Der Formel-1-Titel entführt euch in die US-Cart-Serie



Hohes Lob: Die Fachpresse verteilte bereits hohe Wertungen



Sehr stilvoll: Der Shenmue-Bereich war einer der schönsten Stände auf der gesamten Messe



Square: Kommt nach Europa!

Für viele Rollenspiel-Fans in unseren Breitengraden ist es die vielleicht wichtigste Nachricht des Jahres: Square eröffnet im April ein Büro in London, damit in Zukunft Titel wie Parasite Eve auch Germanien erreichen (siehe Interview). Diese Entscheidung kommt keine Minute zu spät, denn der RPG-Spezialist hatte auf der Messe einen sehr starken Auftritt mit zahlreichen, qualitativ hochwertigen Produkten. Zeitgleich mit der Messe erschien ihr lupenreiner Funracer **Chocobo Racing**, der vom Spielablauf her sehr stark an Super Mario Kart erinnert, jedoch auch eigene Ideen auf die Waagschale bringt. So stehen zahlreiche Spielmodi zur Auswahl und ihren Rollenspiel-Wurzeln entsprechend darf man die Fahrparameter sogar editieren.



Cyberorg: Futuristisches Action-Adventure mit kühlem Ambiente

In der nächsten Ausgabe werden wir den Titel ausführlich vorstellen. Ein ganz besonders heißes Eisen im Feuer stellt der Rennspiel/Rollenspiel-Hybrid **Racing Lagoon** dar. Man kann sich den Titel am besten so vorstellen: Das grafische Niveau von Ridge Racer Type 4 und der Karriere-Modus von Gran Turismo, garniert mit allerlei RPG-Elementen und genialen CG-Clips und Bildern der Marke Square. Wie bei einem waschechten Rollenspiel führt euer einsamer Fahrer Konversationen, erstet im Shop die notwendigen Dinge für seinen Schlitten und erhält je nach fahrerischer Leistung einen bestimmten Betrag an Erfahrungspunkten. Alleine über diesen außergewöhnlichen Titel könnte man seitenweise berichten, da er mit Sicherheit ein Riesenhit wird. Etwas weniger mit RPG hat der Science-Fiction-Action-Reißer **Cyberorg** zu tun. In der Rolle eines stählernen Cyborgs durchkämpft ihr wild umherbalierend einen Raum nach dem anderen und löst Puzzle-Aufgaben. Obwohl die frühe Version noch einige Fragen offen ließ, ist das hohe Potential dieses Projektes dennoch nicht zu übersehen. Das restliche Line-up besteht aus reinrassigen



gen Abenteuer-spielen. Der SNES-Klassiker **Secret of Mana** kehrt beim Nachfolger **Legend of Mana** in einem neuen 2D-Gewand zurück. Das Action-Adventure mit dem hohen Knuddel-Faktor bietet eine ungemein liebevoll gestaltete Comic-Grafik und eine enorm lange Spielzeit. Eher ein Fall für Taktiker ist hingegen **Saga Frontier II** sowie die futuristische Schlacht **Front Mission 3**, beide ausgestattet mit rundenweise ausgetragenen Strategiefekchten und viel Spielspaß. Schließlich gibt euch die **Final Fantasy Collection** die



Racing Lagoon: Wurde vom Veranstalter als innovativster Titel gekürt

Chance, die Teile IV bis VI noch einmal mit verbessertem Sound und neuen Zwischensequenzen zu erleben. Ob auch in Deutschland, ist jedoch fraglich.



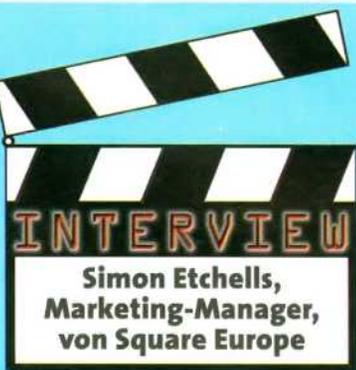
Märchenhaft: Legend of Mana dürfte auch nach Deutschland kommen



Hybrid: Racing Lagoon verbindet erstmals Renn- und RPG-Elemente



Legend of Mana: Der Nachfolger zum SNES-Hit Secret of Mana blieb dem comicartigen Grafikstil treu



Mega Fun: Können sich demnächst alle Rollenspiel-Fans auf eine europäische Niederlassung von Square freuen?
Simon Ethells: Ja. Wir werden innerhalb der nächsten Wochen ein Büro in London eröffnen, um eine ausgewählte Selektion an Square-Titeln komplett lokalisiert nach Europa zu bringen.

MF: Was war der Anstoß für diesen Schritt?

SE: In Japan beobachtete man den europäischen Markt sehr genau und stellte mit großer Freude fest, dass nicht nur

Final Fantasy VII ein großer Erfolg war. Man spürte förmlich, dass die Europäer Square-Soft-Titel lieben. Der Zeitpunkt war somit ideal, um nach Europa zu expandieren.

MF: Dieser Schritt bedeutet im Klartext also, dass wir in Deutschland zukünftig stärker in den Genuss von lokalisierten Square-Soft-Titeln kommen?

SE: Absolut richtig! Ich kann derzeit aber noch keine Angaben darüber machen, welche Titel wir in Europa releasen werden. Ferner kalkulieren wir derzeit noch durch, wie teuer eine komplette Lokalisierung ins Deutsche sein wird.

MF: Es wird somit in Europa ein Lokalisierungsstudio aufgebaut?

SE: Ja. Wir haben bereits Studios nicht nur in Japan und Los Angeles, sondern auch in England, Frankreich, Italien und Spanien. Durch diese Vielfalt haben wir die Möglichkeit, die japanische Urversion direkt in die jeweilige Sprache zu übersetzen, was die Qualität erheblich verbessern dürfte.

MF: Wie sieht es mit dem Vertrieb aus? Arbeiten Sie auch weiterhin mit SCEE zusammen?

SE: Für die nächsten zwölf Monate auf jeden Fall, da die bisherige Kooperation sehr erfolgreich verlief, wenn man den Titel Final Fantasy VII betrachtet. Auf längere Sicht suchen wir jedoch nach einem ganz besonderen Vertriebsstil und verhandeln daher derzeit mit mehreren Firmen.

MF: Und was wird aus Titeln wie Parasite Eve, die bislang noch nicht den Sprung nach Europa geschafft haben?

SE: Viele enttäuschte Fans stellten mir bereits diese Frage. Ich muss sie aber leider alle enttäuschen, denn wir werden ältere Titel nicht mehr aufnehmen, ganz einfach weil sie eben alt sind und wir uns lieber auf die Neuheiten konzentrieren wollen.

MF: Für welche Firma haben Sie vor dem Square-Soft-Engagement gearbeitet?

SE: Ich war über sechs Jahre lang für die Vermarktung von Fox-Interactive-Titeln verantwortlich.

MF: Zu guter Letzt: Was ist ihr All-Time-Favorit?

SE: Das gute alte Grafik-Adventure Indiana Jones Tempel of Doom ist nach wie vor einer meiner absoluten Lieblinge.



"Wir haben bereits Studios nicht nur in Japan und Los Angeles, sondern auch in England, Frankreich, Italien und Spanien."



Mega Fun: Herr Kojima, Metal Gear Solid (MGS) hat weltweit eines der höchsten Ratings, die ein Videospiel jemals bekommen hat, erhalten. Haben Sie mit so einem Erfolg gerechnet?

Hideo Kojima: MGS wurde zum ersten Mal auf der E3 1997 vorgestellt, Ende letzten Jahres in Japan und den USA auf den Markt gebracht und ist Ende Februar 1999 nun endlich in Europa. Ich muss mich wegen dieser langen Verzögerung erst einmal entschuldigen, und ich hoffe, jeder Spieler wird mit MGS bestens unterhalten. MGS wurde in Japan entwickelt, von Menschen, die vorrangig die japanische Spieltradition kennen. Daher konnte ich nicht wissen, wie das Spiel in Europa angenommen wird. Als ich jedoch in London einige Läden besuchte und sah, wie die Menschen MGS finden, war ich sehr froh.

MF: Welche Pläne haben Sie für die Zukunft?

HK: Ich habe schon mit meinem neuen Projekt begonnen, und ich glaube, sie wissen, welchen Titel das Spiel haben wird und für welche Konsole ich es entwickle. (lacht) (MGS 2 auf der PlayStation 2, Anm. d. Redaktion)

MF: Die Fakten über den Nachfolger der PlayStation sind Anfang März bekannt gegeben worden. Was denken Sie über die nächste Generation von Konsolen?

HK: Ich war bei der Pressekonferenz

in Tokio, habe die Konsole gesehen und beginne, wie gesagt, dafür zu entwickeln. Sehr eindrucksvoll waren die CG-Sequenzen, die von einer sehr hohen Qualität zeugten. Was ich jedoch von einer neuen Konsole erwarte, das sind neue Möglichkeiten für das Gameplay.

MF: Was hat Sie bei der Entwicklung von MGS beeinflusst?

HK: Vor rund zwölf Jahren sollte ich für Konami auf dem MSX ein Kriegsspiel entwickeln. Jedoch war die CPU dieser Maschine und deren Nachfolger einfach zu schwach, meine Ideen umzusetzen. Leider konnten nur vier Sprites auf dem Bildschirm dargestellt werden, was für ein komplexes Kriegsspiel einfach nicht ausreicht. Daher habe ich mir überlegt, solche Dinge wie Elemente zu verstecken, (Weg-)Rennen und Schleichen einzubauen. Das Kinderspiel Rüber und Gendarme hat mich ebenfalls stark beeinflusst, da ich mich als Kind sehr gut verstecken konnte. Zusammen mit Licht- und Schatteneffekten und der Spannung des Entdeckens war die Grundidee für MGS geboren. Aber erst mit der PlayStation habe ich eine Plattform bekommen, auf der ich diese Idee auch technisch umsetzen konnte.

MF: Welche Ideen konnten Sie bei MGS nicht verwirklichen? Was wird uns beim Nachfolger erwarten?

HK: Über den Nachfolger kann ich leider im Moment nichts sagen. Jedoch war es so: Als ich zum ersten Mal die Leistung der PlayStation gesehen habe, dachte ich, alle meine Ideen könnten damit verwirklicht werden. Leider ist es aber so, dass man mit der Zeit immer gieriger wird und mehr erreichen will, so dass die Ideen die Leistungen einer Konsole sprengen (lacht) und man als Spieleentwickler letztendlich eingeschränkt ist. In Zukunft möchte ich mehr physikalische Eigenschaften einbringen und die Details verstärken. So zum Beispiel bei der Anzahl der Gegner oder bei den Tausenden von Einzelteilen einer zersplitterten Scheibe.

MF: MGS bietet einen hohen Grad an Realismus. Hatten Sie spezielle Beratung?

HK: Ja, hatten wir. Herr Mori, ein



Weltweiter Erfolg: Dank Metal Gear Solid genießt Hideo Kojima den Status eines Programmierer-Superstars

Berater des japanischen Militärs stand uns in Fragen der Waffen und des Vorgehens der Soldaten zur Seite. Darüber hinaus hat er uns auf der E3 mit Leutnant Allen bekannt gemacht, der uns die Trainingsmethoden der SWAT-Teams und eines M1-Panzers gezeigt hat.

MF: Es kommt ja in Mode, zu erfolgreichen Videospiele einen Film zu drehen, wie z.B. für Tomb Raider, Wing Commander oder Biohazard.

Haben Sie so etwas für MGS geplant?

HK: Ich würde mich schon freuen, wenn es einen Film gibt, bei dem nicht ich die Regie führe, sondern vielleicht James Cameron, einer meiner Lieblings-Regisseure (lacht).

MF: Gerüchte besagen, dass man in MGS einige

Ihrer MSX-Projekte spielen kann. Stimmt das?

HK: Nein. Jedoch hatten wir bei der Planung von MGS diese Idee, die sich aber wegen des Zeitdrucks nicht verwirklichen ließ.

MF: Haben Sie bei Konami Kontakt zu anderen Teams und helfen Sie sich gegenseitig?

HK: Wir arbeiten nicht direkt zusammen. Jedoch kam das Silent-Hill-Team öfters mal zu uns rüber und hat sich unsere Arbeit angeschaut und wir gehen des Öfteren zusammen was trinken (lacht).

MF: Was denken Sie über Dreamcast (DC)? Werden Sie dafür Spiele entwickeln?

HK: Im Moment planen wir nichts Konkretes für den DC, jedoch schauen wir uns dessen Technik und Software an.

MF: Wie bewerten Sie die Zukunft der anderen Konsolen, speziell die des Nintendo 64, wenn der PS-Nachfolger wirklich so stark sein wird?

HK: Ich mag Zelda 64 wirklich sehr

gern und denke, dass Nintendo schon immer gute Spiele gemacht hat und auch machen wird. Daher glaube ich, dass Nintendo, Sega und Sony nebeneinander existieren können.

MF: Herr Kojima, welche Spiele spielen Sie momentan am liebsten?

HK: Meine Lieblingsspiele sind Super Mario, Xevious, ein japanisches Textadventure namens Murder Case at the Port Topia und Crash Bandicoot 3. Mit meinem Sohn spiele ich meistens Gran Turismo.



"Das Kinderspiel Rüber und Gendarme hat mich ebenfalls stark beeinflusst, da ich mich als Kind sehr gut verstecken konnte."



GAME DES MONAT'S

SILENT HILL
89.95

Unbedingt Vorbestellen

Civilization 2	89.95
Dark Messiah	87.95
Driver	94.95
F1 Racing	82.95
Gex 3: Deep C. Gecko	86.95
I. SuperStar Soccer 99	87.95
Kensei	94.95
Kunite: Fihgters Edge	99.95
L. of Kain: Soul Reaver	97.95
Puma Street Soccer	89.95
Racing Simulation 2	84.95
Rally Cross 2	86.95
Resident Evil 3	99.95
Ridge Racer Type 4	87.95
Silent Hill	89.95
Wing Over 2	87.95

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM UMBAU**

!! mit voller Garantie !!
299.95

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

12 x 25.- Finanzierung**

DOUBLE SHOCK PAD

2 Motoren Technik

29.95

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

HF PAL/NTSC BOOSTER

49.95

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

1M MEMORY -CARD

15 Slot Playstation Memory Card

9.95

Erhältlich in verschiedenen Farben

8M MEMORY -CARD

120 Slot Playstation Memory Card

24.95

Erhältlich in verschiedenen Farben

SCORPION

Special Weapon Light Gun

39.95

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

D.SHOCK-RACING WHEEL

99.95

AKTUELLE TOP-HITS

Asterix	94.95
Akuji the Heartless	95.95
Bust a Move 4	62.95
Castrol Honda S.Bike	87.95
Crash Bandicoot 3	84.95
Dreams	94.95
Glover	84.95
KKND Krossfire	84.95
Metal Gear Solid	94.95
Need for Speed 4	89.95
Parasite Eve US	119.95
Populous The Beginning	89.95
Roll Cage	95.95
Sports Car GT	89.95
Swing	69.95
Tiger Woods 99	97.95
UEFA Champ. L. 98/99	89.95
WCW vs. NWO Thunder	84.95

MLC die Umbauspezialisten...

Multinorm-Umbausatz
Multinorm** SMD-Chip + Scart/RGB-Audio Kabel + G-Con Adapter. **49.95**

Multinorm SMD-Chip** 39.95

Multinorm/Cooler Umbau
SMD-Chip** + Aktivkühler Einbau durch unsere Techniker. **69.95**

Multinorm-Umbauaktion
Multinorm SMD-Chip** Einbau durch unsere Techniker. **59.95**

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

1.95	89.95	49.95	39.95
RGB-Audio/Gcon Kabel	9.95	PSX Classic Joypad	9.95
Link Kabel	6.95	Lenkrad V3 Racing Wheel	129.95
Pad Verlängerungskabel	6.95	72 Meg Memory Card	79.95
Antennen RF-Kabel	12.95	Tasche+Pad+Memory Card	69.95

Nintendo 64 --- Nintendo 64

GAME DES MONAT'S

Duke Nukem: Zero Hour
129.95

Unbedingt Vorbestellen

All Star Tennis 99	99.95
All Star Baseball 2000	109.95
Beetle Adv. Racing	104.95
Castelvania 3D	134.95
Centipede	149.95
Charlie Blast's Territory	84.95
F1 World Grand Prix 2	89.95
Fifa Soccer 99	114.95
Geomon 2	145.95
Jet Force Gemini	106.95
NBA Pro 99	145.95
NFL Blitz	111.95
NHL Pro 99	145.95
Racing Simulation 2	107.95
Snowboard Kids 2	84.95
South Park	99.95
Vigliante 8	124.95

Nintendo 64 --- Nintendo 64

N64 + MARIO64 + RGB + RUMBLE P.
279.95

Finanzierung**
12 x 25.-

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

POWER SHOCK PAD

Analoges N64 Joy-Pad mit Rumble-Funktion.

39.95

N64 SPIELE-BOX

Klemmsystem für Modul und ausreichend Platz für Spieleanleitung.

2.95

AKTUELLE TOP-HITS

Banjo & Kazooie	84.95
Gex4 Enter the Gecko	127.95
Mario Party	84.95
Micro Machines64 Turbo	145.95
Nuclear Strike	145.95
Penny Racers	145.95
Rat Attack	129.95
Road Rash	145.95
Rush2: Extr. Racing	145.95
Star Wars: Roque Sqadr.	106.95
Superman	145.95
Survivor Day One	145.95
Turok 2	84.95
Turok 2 (Uncut)	94.95
Virtual Pool	99.95
WCW vs NWO Revenge	126.95
Extreme G-II	98.95
Zelda 64	99.95

Ihre Vorteile

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

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

DREAMCAST

649.95

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

Star Wars Episode 1 The Phantom Menace

PlayStation

Fans der Star-Wars-Saga kommen dank Star Wars Episode 1: The Phantom Menace auch auf der PlayStation in den Genuss, einmal ein Jedi zu sein



Die Wüste lebt: Zu Beginn des Abenteuers müsst ihr euren Heimatplaneten Tantooine erforschen (PS)

Entgegen erster Gerüchte, die durch das Internet wanderten, wird nun auch Sonys CD-Schleuder von der Star Wars-Welle erfasst. Held des brandheißen PlayStation-Titels ist Anakin Skywalker, der in absoluter Bewegungsfreiheit die Schauplätze des ersten Teiles der neuen Trilogie streift. Inhalte zur Story wollte Lucas Arts noch nicht preisgeben, da ansonsten alle Überraschungsmomente des Kinofilmes zurichte gemacht würden. Sicher ist dagegen, dass ihr authentisch dargestellte Orte des Filmvorbildes besucht und dort knifflige Rätsel lösen müsst und harte Fights auszutragen habt.

Spielablauf: Harte Kämpfe und motivierende Rätsel

Lucas Arts ließ verlauten, dass es etwa 40 Stunden dauern wird, bis der Spieler alle Abenteuer erfolgreich gelöst haben wird. Somit sollte wohl sichergestellt sein, daß ihr auch auf lange Sicht Spaß an Lucas Arts neuem Abenteuer habt. Insgesamt werdet ihr 12 lange Levels durchlaufen. Ihr Beginnt euer Abenteuer in der Wüste Tantooines, dem Heimatplaneten des jungen Helden, in dessen Rolle der Spieler natürlich schlüpft. In bester Tomb-Raider-Mannier steuert ihr den Helden aus der Third-Person-Perspektive durch den glühend heißen Schauplatz. Dort trifft ihr bereits nach kurzer Spielzeit auf die ersten fiesen Burschen wie gegnerische Kampfdroiden oder bössartige Aliens, die ihr mit Hilfe der



Umzingelt: Bleibt zu hoffen, dass die gegnerischen Charaktere sich intelligent verhalten (PC)



Ich glaub, ich bin im Kino: Die perfekte Atmosphäre wird durch authentisch gestaltete Locations erreicht (PC)

Wars-typischen Waffen beseitigt. So sollen euch in der fertigen Verkaufsversion diverse Laser-Ballermänner und ein Laserschwert zur Verfügung stehen, die sehr "real" in Szene gesetzt wurden. Doch nicht nur die Wüste ist Schauplatz deus Geschehens, sondern auch feindverseuchte Raumstationen in weit entfernt gelegenen Galaxien gilt es zu durchforsten.

Technik: Dank Lucas Arts sitzt ihr in der ersten Reihe

Erste Screenshots lassen bereits jetzt vermuten, dass Star Wars Episode 1: The Phantom Menace eines der Highlights des Jahres werden dürfte. Die Szenarien wurden pixelgetreu von denen des Filmvorbildes übernommen, so dass beim Spieler der Eindruck erweckt wird, sich mitten im Star-Wars-Film zu befinden. (Uwe)



Ungleiches Kräfteverhältnis: Dank des Lichtschwertes lassen sich Schüsse gegnerischer Eliteroboter locker abwehren (PC)



Futuristisches Szenario: Ob ihr während des Abenteuers in die Ego-Perspektive umschalten dürft ihr derzeit noch unbekannt (PS)



Umzingelt: Bleibt zu hoffen, dass die gegnerischen Charaktere sich intelligent verhalten (PC)

(C) LucasArts



Schnell wie der Blitz: In euren fliegenden Ungetümen geht es mit 600 Sachen durch die Canyons



Augenschmaus: Star Wars Episode I: Racer bietet dank Unterstützung des Expansion-Paks eine hochauflösende Engine



Ab durch die Mitte: Nicht nur auf Planeten geht's zur Sache, sondern auch durch fremde Großkampfschiffe führt euch die Reise

Star Wars Episode 1 Racer

Nintendo 64

LucasArts schlägt zurück! Mit Episode I Racer veröffentlicht die Softwareschmiede schon bald den ersten von drei Titeln zum neuen Film

Eine weltweite Welle der Hysterie kocht, seitdem bekannt wurde, dass im Mai diesen Jahres ein neuer Star Wars-Film in den USA anläuft. Pikanter Weise ist dies der erste von drei Streifen, die geschichtlich vor der bereits bekannten Star Wars-Trilogie spielen. Eine erster Kino-Trailer, der vor diversen Kinofilmen in den USA ausgestrahlt wurde, verhalf den teilweise unbedeutenden Filmen zu unglaublichen Besucherzahlen. Betrachtet man diese Fakten, so ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Software-Abteilung des

Lucas-Arts-Konzerns derzeit an drei unterschiedlichen Projekten werkelt, die für die PlayStation, das Nintendo 64 und für den PC erscheinen werden, die alle pünktlich

zum Kinofilm-Start in den USA erscheinen sollen. Der erste Titel, über den Lucas Arts Fakten preisgibt, ist Star Wars Episode I Racer. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des jungen Anakin Skywalker, der auf dem Planeten Tatoonie lebt. Fans der Star Wars-Saga werden wissen, dass Anakin besondere Kräfte zur Verfügung stehen, die den Protagonisten zu einem der dunkelsten Figuren der Filmgeschichte,

den Lord der Finsternis Darth Vader, werden lassen.

Spielablauf: Atemberaubende Rennen in einer weit entfernten Galaxie

Auf dem Planeten Tatoonie finden in regelmäßigem Abstand heiße Rennen auf futuristisch anmutenden Luftgleitern statt, an denen der Jungspund teilnimmt. Ihr tretet gegen mehr als 20 unbekannte Rennfahrer an, die von niemand geringerem als dem berühmten Schmuggler-König Jabba the Hutt angeheuert werden. Der Anti-Held begegnet euch zum ersten Mal im langen Render-Intro, in dem Jabba inmitten des typischen Star Wars-Flairs (zwei untergehende Sonnen im Hintergrund) ein Rennen startet. Anschließend gelangt ihr ohne große Umschweife auf die virtuelle Rennpiste. Ihr steuert ein Luftgefährt, das mit zwei Turbinen ausgestattet ist. Gewinnt ihr ein Rennen, so lässt sich zu Beginn des nächsten Events ein neuer Fahrer anwählen, so dass euch am Ende mehr als 22 Recken zur Verfügung stehen sollen, die allesamt dem Filmvorbild bekannt sind. Doch nicht nur die Fahrer, die mit unterschiedlichem fahrerischen



Renderwahn

Können ausgestattet sind, sorgen für Abwechslung, sondern auch die Locations, die sich nach jedem gewonnenem Rennen verändern, tragen ihren Teil dazu bei, dass das Renngeschehen nicht langweilig wird. So düst ihr über acht verschiedene Planeten des Star Wars-Universums, deren Oberflächengestaltung natürlich variiert.

Technik: Star Wars-Ambiente total

Wie erste Screenshots beweisen, wurden die Original-Filmschauplätze authentisch mitsamt aller Eigenheiten digitalisiert. Die 3D-Engine protzt dabei durch eine hohe Menge dargestellter Details und toller grafischer Feinheiten wie den Lens-Flare-Effekten. (Uwe)



Langeweile, nein danke: Die Locations überzeugen vor Allem durch ihren Abwechslungsreichtum



Packende Kopf-an-Kopf-Duelle: Die gegnerische Fahrer sollen vor Allem durch ihr intelligentes Verhalten überzeugen

PlayStation

Hersteller: LucasArts
 Funktionen: Analog- und Dual-Shock-Unterstützung, 12 Level
 Erscheint: 3. Quartal

Erster k.A. Eindruck

Nintendo 64

Hersteller: LucasArts
 Funktionen: 8 Planeten, Rumble-Unterstützung, 20+ Fahrer
 Erscheint: 3. Quartal

Erster k.A. Eindruck



Konkurrenz für Sega Rally: Mit waschechten Rallye-Autos driftet man durch speziell konzipierte Rundkurse, wie dem Tahiti-Track



Grafische Details: Selbst die Reflexion des Lichtes auf der Lackierung ist gut erkennbar



Unterirdisch: Tunnelpassagen gibt es erneut in ihrer fassettenreichen Form zu bewundern

Gran Turismo 2

PlayStation Rennspiel Im Dezember '97 revolutionierten die fernöstlichen Edel-Coder von Polyphony Digital Inc. mit Gran Turismo das gesamte Rennspiel-Genre durch eine Luxus-Optik, den Story-Modus und einen bis heute kaum übertroffenen Fahrrealismus. Der zweite Teil dürfte nochmals einen draufsetzen

Kazunori Yamauchi, Vice President von Polyphony Digital Inc. und verantwortlicher Produzent von Gran Turismo 2 ist sich seiner überaus verantwortungsvollen Aufgabe bewusst. Wenn in diesem Sommer in Japan der Nachfolger des weltweit erfolgreichsten PlayStation-Titels erscheint, werden sämtliche Zocker und Kritiker besonders hohe Maßstäbe ansetzen,

schließlich gilt es, die ohnehin bereits grandiose Qualität des Vorgängers zu überflügeln, was angesichts einer stattlichen Fun-Wertung von 94% sicherlich kein Zuckerschlecken ist. Doch wer den Motorsport-besessenen Yamauchi-san näher kennt, weiß, dass der Japaner nur alles Erdenkliche daran setzen wird, um sich mit dem zweiten Teil erneut sein eigenes Videospieldenkmal zu setzen.

Spielablauf: Vorsprung durch Know-how

Wer die Vita von Kazunori Yamauchi kennt, stimmt der Aussage zu, dass er maßgeblich für den spielerischen und technischen Genius von Gran Turismo verantwortlich ist. Nicht nur sein Ruf als Perfektionist eilt ihm voraus, auch seine Leidenschaft für den gesamten Motorsport ist weit über die japanischen Grenzen hinaus bekannt. Nahezu jede freie Minute nutzt der zier-

liche Fernöstler dazu, mit seinem schneidigen Mitsubishi Lancer Evolution 5 (ähnlich dem Wagen des amtierenden Weltmeisters Tommi Mäkinen) auf seiner lokalen Teststrecke noch bessere Rundenzeiten herauszuschinden. Diesen großen Fundus an Fachwissen und Erfahrung rund um den Motorsport macht er sich bei der Gestaltung von Gran Turismo 2 natürlich zunutze. Mit viel Selbstkritik zerpflückte er Gran Turismo 1, um Schwächen auszumachen bzw. um Gutes noch besser zu gestalten. Wenn man von einem Schwachpunkt überhaupt sprechen kann, dann ist es die etwas monotone Fahrweise der CPU-Konkurrenten, die jegliche menschliche Komponenten vermissen lässt. Im Blickwinkel zu anderen Rennspiel-Produkten relativiert sich der Ausdruck "Schwachpunkt" seiner Meinung nach jedoch, da man bei den insgesamt sechs Wagen stets das Gefühl hat, dass sie auch untereinander ein richtiges Rennen austragen, bei dem ständige Überholmanöver zur Tagesordnung gehören. Verglichen mit Arcade-Racern à la Ridge Racer



Globetrotter: Die Anzahl der Strecken ist nicht nur größer geworden, sie führen euch auch an exotischere Schauplätze



Fescher Franzose: Den Renault Megane gibt es gleich in zwei Ausführungen: Coupé und Cabriolet



Der Volkswagen-Deal macht's möglich: Auch der schicke New Beetle gehört neuerdings zum GT-Feld



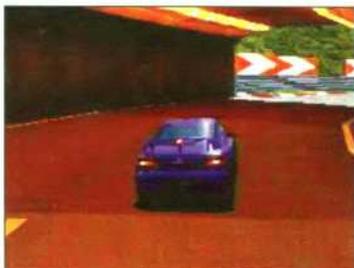
Lichter der Nacht: Bei Nachtfahrten beziehen die Designer die diffusen Lichtpegel der Straßenlaternen geschickt mit in die Grafik ein



Just cruis'n? Der Stadtkurs in Seattle gehört zu den grafisch aufregendsten



1:1-Umsetzung: Nicht nur das Aussehen, auch das Fahrverhalten der Blechvorbilder wird komplett übernommen



Anderer Klang im Tunnel: Die Motorengeräusche klingen diesmal wesentlich realistischer und passen sich den situativen Bedingungen an



Made in Japan: Obwohl sich die Hersteller stärker um westliche Fabrikate bemühen, bilden einheimische Wagen noch immer das Gros

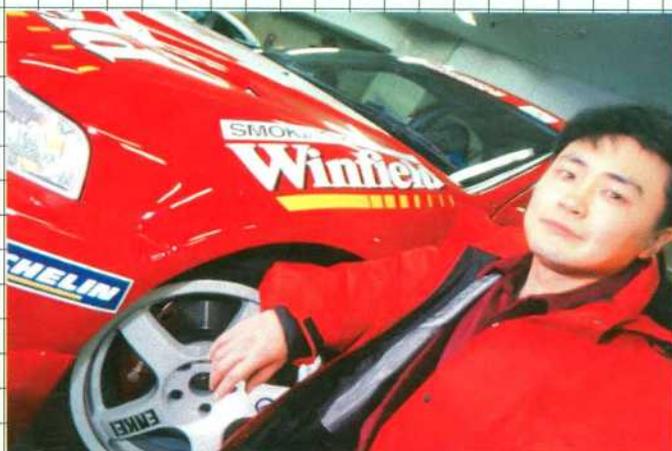
stellt das bereits ein deutlich höheres KI-Niveau dar. In der Tat: Oftmals unterliegt das CPU-Feld lediglich einer strengen Regieanweisung, die das Feld brav auf dem Circuit verteilt, so dass man sie einzeln nacheinander überholt. Der GT-Maestro stellt dem computergesteuerten Fahrerfeld dennoch kein gutes Zeugnis aus. Beim Nachfolger agiert die Konkurrenz wesentlich unberechenbarer. Mal vereiteln sie Überholmanöver durch aggressive Remppler, mal unterlaufen ihnen auch folgenschwere Fahrfehler, sie fahren eben menschlicher. Bleiben wir beim Thema Fahrverhalten, diesmal jedoch von der menschlichen Seite aus betrachtet. Da Kazunori Yamauchi nahezu jeden Wagen aus eigener Erfahrung her kennt, hat er eine exakte Vorstellung da-

von, wie sie sich auf der virtuellen Straße verhalten. Jeder modellierte Polygon-Wagen soll daher nicht nur seinem originalen Asphalt-Kollegen bis zum kleinsten Lackkratzer gleichen, sondern auch dasselbe Fahrverhalten aufweisen. Speziell um dieses Vorhaben zu realisieren, entwickelte das Team ein besonderes Entwicklungstool, mit dem man die Fahrphysik sehr variabel erstellt. Bereits beim ersten Teil nutzten die Entwickler ausgiebig diese vielfältigen Parameter, um jedem Polygon-Boliden ein individuelles Fahrverhalten zu verpassen. Das Spiel mit der

Der Genius hinter Gran Turismo

Kazunori Yamauchi

Der Vize-Präsident von Polyphony Digital und Produzent von Gran Turismo 2 hatte sich schon immer den Rennspielen verschrieben. Den Start auf der PlayStation begann er allerdings mit den Funracern Motor Toon GP I und II, ehe er sich mit Gran Turismo dem "ernsthaften" Rennspielsektor zuwendete. In diesem Bereich verfügt der zierliche Japaner über ein Fachwissen wie kaum ein anderer Programmierer in der Branche. Nahezu ausschließlich verbringt dieser nämlich seine rare Freizeit mit seinem Lieblingshobby, dem Motorsport. Auf der Teststrecke um die Ecke bringt er seinen Mitsubishi Lancer Evolution 5 auf Hochtouren, um noch bessere Rundenzeiten zu erzielen. Als leidenschaftlicher Fan besucht er außerdem fast alle relevanten Motorsport-Events, um noch mehr Impressionen zu sammeln. So auch das letztjährige Le-Mans-Rennen, auf dem er vom Präsident von Sony Frankreich als Dankeschön für den immensen Erfolg von Gran Turismo den Original-Helm des Formel-1-Fahrers Olivier Panis erhielt (hat einen Ehrenplatz in seinem Büro). Neben seiner Rennleidenschaft ist Kazunori Yamauchi des Weiteren als absoluter Perfektionist bekannt, der im Technischen wie im Spielerischen stets nach dem Optimum strebt.



Tuning-Werkstatt ging sogar so weit, dass sie mit dem Mitsubishi 4WD FTO ein Allrad-Auto designten, das es in der Wirklichkeit gar nicht gibt (wobei Mitsubishi aber Pläne für einen Sportler mit Allrad-Antrieb hat). Bei GT 2 werden die Spieler stärker in den Genuss dieser virtuellen Werkstatt kommen. Die Setup-Option ist nämlich die wohl umfassendste, die jemals ein Rennspiel zierte. Angefangen von Brems-Balance, über die



Da kommt Freude auf: Wer auf Driften steht, kommt bei GT2 nicht zu kurz



Wusstet ihr schon ...?

...dass der Produzent von Gran Turismo 1 fast alle Wagen auch selbst gefahren hat?



Markenzeichen: Das spektakuläre Replay aus unterschiedlichen Blickwinkeln lädt auch bei GT2 wieder zum gemütlichen Betrachten ein



Den kennen wir doch? Der Toyota Celica ist ein guter alter Bekannter aus Sega Rally



Ach wie süß: Der Mini von Rover genießt im Feld der zumeist PS-starken Wagen absoluten Exotenstatus

Federung, bis hin zum Steuerungswinkel lässt sich der Bolide penibel genau auf den Ernstfall vorbereiten. Ein großes Fragezeichen steht indes noch hinter dem Faktum, wie viele Autos und vor allem welche Fabrikate man denn in der Endversion tunen darf? Während die Gesamtzahl offiziell auf 400+ festgelegt wurde, weiß vermutlich noch nicht einmal der Hersteller selbst, welche – westlichen – Fabrikate den Sprung in das GT-Feld schaffen werden. Der Deal mit den Lizenzen ist in der Automobilbranche eine schwierige Angelegenheit, da bekannte Automobilnamen im Videospiegelgeschäft sehr begehrt und somit vergeben sind. Die Ferrari-Lizenz liegt beispielsweise bereits in Segas Händen, so dass die

feuerroten Italiener leider, leider nicht mit von der Partie sind. Auch andere Luxuskarossen, wie Porsche, fehlen aus vertraglichen Gründen bei GT2. Bei ihrem Streifzug in Europa und den Vereinigten Staaten waren die Japaner dennoch erfolgreich. Künftig werden neben Rover-Wagen auch PKWs aus dem Hause Volkswagen und Renault mitmischen, und wie gesagt: Das letzte Wort ist noch nicht gesprochen. Neben dem deutlichen Mehr an Quantität bietet der Nachfolger des Edel-Racers auch eine wesentlich größere Bandbreite an Wagentypen. Insgesamt drei unterschiedliche Rennklassen sorgen diesmal für erhöhte Abwechslung: Gran Turismo, Rallye sowie Sportscar Racing. Dieser deutlichen Trennung

zollen die Entwickler auch bei der Palette an Strecken Tribut. Neben den asphaltierten Rundkursen gesellen sich neuerdings auch naturbelassene Rallye-Pisten hinzu, deren hügeliger und staubiger Verlauf die Federung auf eine harte Probe stellt. Dieses Feature ist vielleicht eine der größten Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger. Nun werden viele GT-Fans zu Recht nachfragen, welche Verbesserungen sich die Designer beim Karriere-Modus haben einfallen lassen. Derzeit müssen wir leider noch alle neugierigen Leser auf unbestimmte Zeit verträgen, da Polyphony Digital hier höchste Geheimhaltung walten lässt. Verständlich, da sich

gerade diese Option maßgeblich auf die Dauermotivation auswirkte. So viel verriet der Meister aber bereits: GT2 wird derart umfassend sein, dass der durchschnittliche Spieler sich ohne Probleme rund ein Jahr lang mit dem Racer beschäftigen kann. Eine gewagte Behauptung!

Technik: Perfektion pur

Der Versuch, auf der PlayStation die perfekte Grafik auf die Beine zu stellen, kommt im Grunde dem Versuch gleich, einen halb aufgefüllten Ballon mit bloßen Händen zum Platzen zu bringen, sprich drückt man auf der einen Seite drauf, entweicht die Luft an einer anderen Stelle – es geht einfach nicht. Das Programmiererteam hat ebenfalls mit dem Problem zu kämpfen, wie man die Gewichtung zu setzen hat, um das Optimum an grafischer Qualität zu erzielen. Laut Kazunori Yamauchi werden rund 50% der grafischen Ressourcen in die physische Modellierung des riesigen Fuhrparks und des Streckenszenarios gesteckt. Alle anderen



Traumboliden: In der Königsklasse der hochmotorisierten Sportscars stehen auch ebenfalls viele bekannte Namen zur Auswahl



Gesamtkunstwerk: Die Grafiker achteten stark darauf, dass das grafische Gesamtwerk wie aus einem Guss wirkt



Kein Schönheitspreis: Auch bullige Autos und Wagen mit eher zweckorientierter Bauweise stehen zur Verfügung



Wusstet ihr schon ...?

...dass der Motorsport-Fan Kazunori Yamauchi bereits einen Subaru Impreza schrottreif gefahren hat?



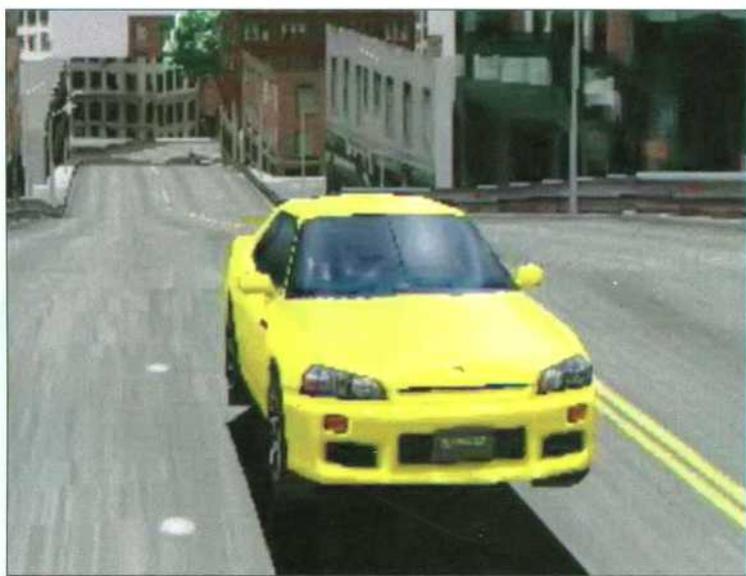
Bloß nicht kippen! Die dynamische Fahrphysik passt sich den Gegebenheiten des Untergrundes an und quitiert eine allzu waghalsige Fahrweise mit ungewolltem Abheben



Deutschlands liebstes Autokind: Auf unseren Straßen ungeachtet, gehört der Golf IV im GT2-Fuhrpark zu den interessantesten Neuheiten



Feinstarbeit: Im Zoom erkennt man gut, mit welcher Liebe zum Detail die lasergescannten Wagen digital umgesetzt wurden



San Francisco? Diese hügelige Straßenpassage erinnert stark an die vermeintlich schönste Stadt der Vereinigten Staaten



Keine Traumkurve: Dem Anspruch einer Simulation entsprechend, verzichteten die Designer auf fantasievolle Elemente beim Streckendesign und setzten die Rundkurve dafür sehr authentisch in Szene



Unterschiedliche Klassen: Je nach Strecken-anforderung wird euch der entsprechende Fuhrpark vorgegeben

Punkte mussten sich daher unterordnen bzw. fielen gnadenlos dem Rotstift zum Opfer. Der Link-Modus beispielsweise wird nicht nur ignoriert, sondern vor allem deshalb, weil er in Japan recht unpopulär ist, sondern vor allem deshalb, weil die Spezifikationen beider Geräte nicht optimal kompatibel sind, was eine Leistungseinbuße von 20% ausmacht (das erklärt auch, warum beim Link-Modus das CPU-Fahrerfeld stets verkleinert wird). Auch die Anzahl der CPU-Wagen blieb im Single-Modus aus diesem Grund bei sechs stehen, da sich bei

einer höheren Anzahl Kazunori Yamauchis hohe Anforderungen an das grafische Gesamtbild nicht mehr erfüllen lassen und die Spielbalance aus den Fugen geraten würde. Dafür soll aber GT2 in puncto Modellierung der Wagen und Detailreichtum des Streckenlayouts neue Maßstäbe setzen. Um dieses ehrgeizige Ziel zu erreichen, stellte das Team 30 Teilzeitgrafiker ein, was in diesem Geschäft eine enorme Zahl darstellt. Radikale Veränderungen darf man außerdem im Soundbereich erwarten, denn der war, der Meinung des

Produzenten nach, lange nicht realistisch und variabel genug. Aufwändige Aufnahme-Sessions vor Ort und das modernste Instrumentarium für die Digitalisierung sollen dieses Manko beim zweiten Aufmarsch der GT-Boliden deutlich dezimieren.

Erster Eindruck: Es kann nur einen geben

Wenn Kazunori Yamauchis ehrgeizige Pläne in der beabsichtigten Art und Weise in die Tat umgesetzt werden, steht dem Rennspiel-Liebhaber ein wahres State-of-the-Art-Werk bevor, das eine Rundum-Verbesserung im wahrsten Sinne des Wortes bedeutet. Vor allem die Einbeziehung der Rallye- und Sportscar-Boliden stellt ein deutliches Plus gegenüber dem Vorgänger dar. (Ulf)



Colin McRaes Arbeitsplatz: Der blaue Subaru Impreza gehört im Feld der Rallye-Wagen zur ersten Wahl



PlayStation

Hersteller: Polyphony Digital Inc.
Plattform: 12+ Strecken, Dual-Shock-Unterstützung, 400+ Autos
Erscheint: 2. Quartal (jp), 3. Quartal (dt)
Erster super Eindruck



Schockeffekt: Durch die Fensterscheibe kracht urplötzlich der mächtige Kopf eines T-Rex ...



... der jedoch mit einem eleganten Ausweichschritt und anschließender Schussalve wieder vertrieben wird



Dinoliebe: Die Grafiker konzentrierten sich vor allem auf die pixelgenaue Gestaltung der Dinosaurier

Dino Crisis

PlayStation Action-Adventure Der inoffizielle Nachfolger zu Capcoms Zombie-Thriller bietet ein nervenaufreibendes Jurassic-Park-Ambiente mit dementsprechend viel Dino-Action

Während PlayStation-User auf der gesamten Welt nach einem Nachfolger zu Resident Evil 1 & Co gieren, hat der Zombie-Vater Shinji Mikami bereits einen Horror-Adventure-Trumpf in seinem Ärmel. Dino Crisis schlägt spielerisch exakt in die Biohazard-Kerbe und bietet dennoch viele neue Ansätze und ein neues interessantes Spielterrain. Statt mit einer trägen Zombietruppe schlägt ihr euch, umrahmt von einem lupenreinen Jurassic-Park-Ambiente, mit wieselflinken und vor allem schnellen Raptoren, T-Rex und anderen Prachtwerken der Dinosaurier-Ära herum.

Spielablauf: Gut abgekupfert

Die cinematischen Anleihen zu Steven Spielbergs fiktivem Dinosaurier-Märchen kann Shinji Mikami gewiss nicht leugnen, möchte er auch nicht. Der Schöpfer von Resident Evil 1 und seinen Nachfolgern hat erkannt, dass der Streifen Jurassic Park nahezu perfekt ist für einen ungemein spannenden Horrortrip. Der Plot bietet viel Spielraum für Schockeffekte und ei-

nen grandiosen Spannungsbogen, und die Dinosaurier-Faszination ist nach wie vor ungebrochen. Zur Story: Die Grenze zwischen Genie und Wahnsinn liegt bekanntlich sehr eng beieinander. So auch bei dem erst 29-jährigen Professor Kirk. Das geniale Gehirn arbeitet bereits seit Jahren an der Entwicklung der vollkommenen Energie. Nachdem die Regierung die Fördergelder kappte, zog sich der verbitterte Akademiker auf eine einsame Insel zurück, um fortan im Verborgenen nach der Quelle unendlicher Macht zu suchen. Nachdem der Staat von diesem illegalen Alleingang Wind bekommen hat, schicken sie eine Truppe von Spezialagenten zur Insel. Ihr schlüpft in die Rolle der resoluten Feuerlocke Regina, die sich bereits kurz nach der Landung auf der Insel einer unerwarteten Bedrohung gegenüber sieht. Längst verstorben



Ruhig Blut! Um bei Dino Crisis zu überleben, gilt es vor allem die Schreckens-Echsen stets auf Distanz zu halten

geglaubte Urzeitmonster trachten plötzlich nach ihrem Leben. Der Auftrag ist somit klar: Findet Professor Kirk, deckt den Zusammenhang zwischen seiner Forschung und den Dinosauriern auf, und vor allem: Verlasst die Insel wieder lebendig! Der Spielablauf ähnelt im Grunde dem von Resident Evil 1. Durch eine cinematische Kameraführung eingefangen, dirigiert ihr eure vollbusige Protagonistin durch das dschungelreich der mysteriösen Insel und das mit allerlei Schutzgittern und Sicherheitsvorkehrungen versehene Forschungszentrum. Da hinter jeder Ecke und aus jedem Gebüsch plötzlich ein aggressiver Raptor hervorsprechen könnte, liegt eine knisternde Spannung in der Luft, die immer wieder durch Schockelemente unterbro-

chen wird. Beispielsweise läuft die Heldin in einer Szene an der Außenfassade eines Gebäudes entlang, als in diesem Augenblick im Hintergrund der mächtige Schädel eines T-Rex auftaucht und mit einem Biss einen Teil des Treppenhauses wegrißt. Ab jetzt heißt es für euch Beine in die Hand nehmen, um den wütenden Attacken des Ungeheuers zu entkommen. Damit der Thrill zusätzlich in die Höhe geschraubt wird, ließen sich die Designer ein paar Gemeinheiten



Cinematisch: Die Dino-Action wird regelmäßig durch Cut-Scenes unterbrochen, in denen die Helden bereits jetzt schon englisch sprechen



Regina läuft: Die Heldin mit dem feuerroten Haupt sieht dem Tod häufig ins Auge, vor allem die spektakulären Auftritte des T-Rex sind todbringend



Entwaffnend: Die Sprungattacken eines Raptoren sind in doppelter Hinsicht brandgefährlich, da man nicht nur Lebensenergie, sondern oftmals auch die Waffe verliert, so dass man im ungünstigsten Falle völlig wehrlos ist





Ich hab dich zum Fressen gern! Während Regina auf dem Dach eines Hauses patrouilliert, durchbricht ein T-Rex die Abspernung ...

einfallen. Nachdem euch ein Raptor frontal angesprungen hat, verliert ihr des Öfteren durch die Wucht der Attacke euer geliebtes Gewehr, so dass ihr erst einmal hilflos umherlaufen müsst, bis ihr wieder eine neue Waffe griffbereit habt. Neue emotionale Animationen helfen euch glücklicherweise, Gefahren rechtzeitig einzuschätzen, denn sobald die Situation besonders bedrohlich erscheint, läuft Regina in einer vorsichtigen Position weiter. Durch solche kleinen Details fangen die Macher wunderbar die Atmosphäre des tödlichen Dino-Jägerinstinktes ein – nichts für verweichtliche Rahmeisschlecker. Neben viel Action gibt es bei Dino Crisis aber auch reichlich erholsame Cut-Scenes, in denen viel gesprochen wird, um

die Story ohne größere Zeitunterbrechungen weiterzuspinnen.

Technik: 100%ig Polygon

Mit Dino Crisis scheint sich Capcom endgültig von vorberechneten Umgebungen zu verabschieden. Wie bei Tomb Raider agiert ihr inmitten eines 100%igen Polygon-Umfeldes. Dadurch sieht das Hintergrundlayout zwar lange nicht mehr so edel aus wie bei Resident Evil 1, doch dafür machen sich die Programmierer die Vorteile dieser Polygongrafik in Reinkultur ausgiebig zunutze. So entfalten die vorberechneten Kameraeinstellungen. Stattdessen bestimmen fließende Perspektivwechsel und ein



... und schnappt gleich nach dem kleinen Leckerbissen: Ohne gute Reaktionen und eine Pump-Gun hat man schlechte Karten

manueller Einfluss auf das Sichtfeld das optische Bild. Außerdem wurden die Interaktionen mit den

Szenarios deutlich erhöht. Erahnte man bei Resident Evil 1 durch genaueres Hinsehen (aufgrund des grafischen Unterschiedes zwischen Render- und Polygon-Objekten), mit welchen Schockeffekt man rechnen muss, kann diesmal die Gefahr aus allen Richtungen kommen. Eine unerwartete Attacke eines Flugsauriers, ein plötzlicher Ausfall eines elektrischen Dino-Sicherheitszaunes oder mit krachendem Getöse aufspringende Türen, hinter denen Raptoren bereits die Fährte aufgenommen haben, alles ist möglich. Maßgeblich Unterstützt wird die beunruhigende Atmosphäre durch einen aufwühlenden Synthiesound und das beängstigende Zischen der Schreckens-Echsen.

Erster Eindruck: Ein sicherer Hit

Ein genialer Schachzug von Capcom, die Grundidee von Jurassic Park mit dem Spielablauf von Resident Evil 1 zu vermengen. Die Dino-Feindeschar verspricht viele spannungsgeladene Stunden, und die 100%ige Polygonoptik ermöglicht die Einbindung von neuen spielerischen Details. Für

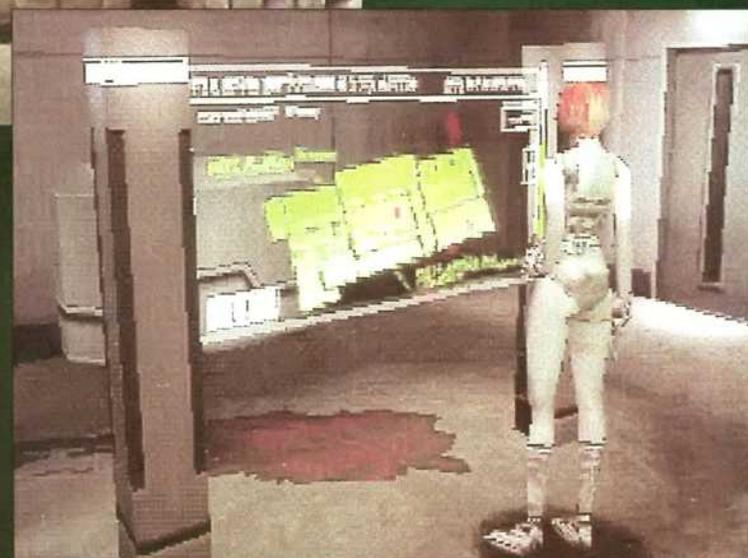
mich einer der wichtigsten Titel des kommenden Weihnachtsgeschäftes. (Ulf)



Kein Fall für die BPS: Obwohl Blut fließt, besteht für den Titel aufgrund der Dino-Thematik keine Indizierung Gefahr



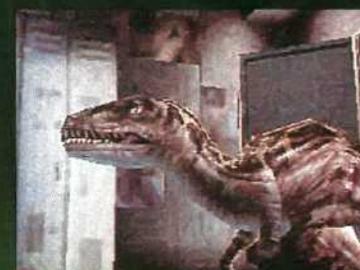
Ständige Angst: Hinter jeder Ecke der klaustrophobischen Korridore könnte ein weiterer Raptor lauern



Wo geht's lang? Neben reichlicher Balleraction kommt bei Dino Crisis auch der Adventure-Gedanke nicht zu kurz



Schreckliches Geheimnis: Im Verlauf des Abenteuers begreift ihr Stück für Stück den Zusammenhang zwischen den mysteriösen Experimenten und der Existenz der Dinosaurier



Gefährlicher als Zombies: Aufgrund ihrer Schnelligkeit und Intelligenz sind die Raptoren äußerst gefährlich

PlayStation

Hersteller: **Capcom**
Fakten: **Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint: **3. Quartal**

Erster super Eindruck



Bellende Hunde beißen nicht: In der Vorabversion sind die Gegner noch ein wenig in ihren Aktionen unterbelichtet



Voodoo für Anfänger: Mit dem Teddy seines verstorbenen Bruders kann Mike LeRoi durch die Dimensionen reisen



Zeit für Besinnlichkeit: Einige Raum-Features haben nicht nur stilistische Funktion

Shadowman

Nintendo 64 Action-Adventure Iguana UK hat nach langer Entwicklungszeit einen weiteren N64-Titel nach Turok in der Mache, der alle Rekorde brechen könnte

Acclaim hat gut Lachen. Fast alle großen Titel für das N64 (Turok 2, Extreme G2, NFL Quarterbackclub) wurden zu Erfolgen. Nicht zuletzt durch gekonntes Marketing kauften die Kunden scharenweise Acclaim-Titel, sondern es war schlichtweg ihre hohe Qualität (wenn man von South Park einmal absieht), die diesen Titeln in der Presse durchweg hervorragende Noten einbrachte. Mit ihrem Geheimprojekt Shadowman, das bereits seit mehr als zwei Jahren in der Mache ist und zahlreiche Veränderungen schon hinter sich hat, könnte dies wieder gelingen. Zu Anfang war der vielversprechende Voodoo-Titel noch als 128MBit-Modul in Planung, nachdem jedoch der Speicheranteil bei N64-Spielen in den letzten Mona-

ten erheblich angezogen hat, kommt ein Triple-A-Titel wie Shadowman natürlich auch nicht mehr ohne die maximale Speichernutzung von 256MBit aus. Iguana UK zeichnete sich übrigens für die Entwicklung verantwortlich, was bereits im Vorfeld für Top-Qualität des Spieles bürgt.

Spielablauf: Mystisches Lara mit vielen neuen Features

Eines Tages wurde der Englisch-Professor und Hobbykämpfer Mike LeRoi bei einem schweren Autounfall getötet. Mit ihm starben seine Eltern und sein jüngerer Bruder Luke. Mike wurde mit übernatürlichen Kräften von Mama Nettie, einer merkwürdigen Voodoo-Prinzessin, wiederbe-

lebt. Sie implantierte Mike die mächtige Shadow-Maske, ein sehr altes Artefakt mit unglaublichen Voodoo-Kräften, in seine Brust. Die Maske versorgt Mike mit Lebensenergie, magischen Fähigkeiten und gibt ihm die Möglichkeit, sich in einen untoten Voodoo-Kämpfer zu verwandeln – in Shadowman. Während einer mitternächtlichen Vision hat Nettie einen Traum von der bevorstehenden Apokalypse. In ihrem Traum wird die Vernichtung der Welt durch die "Fünf" angezettelt, und zwar durch die fünf schlimmsten Serienkiller der Menschheit. Sie besitzen die Fähigkeit, zwischen der Seite der Lebenden und der Toten mit



Aller Anfang ist schwer: Zu Beginn des Abenteuers fährt Mike mit dem Motorboot durch eine Seen-Landschaft

Hilfe der Seelentore zu wechseln. Ihre Aufgabe ist es, der Welt Zerstörung und Tod zu bringen, indem sie Armeen von Untoten den Weg in das Reich der Lebenden bahnen. Deshalb erweckte Nettie den Shadowman, Lord der Deadside, um den Plan der Fünf zu vereiteln, was



Mit Details spart die Engine nicht: Einige Elemente wirken noch ein wenig pixelig beim Zoomen



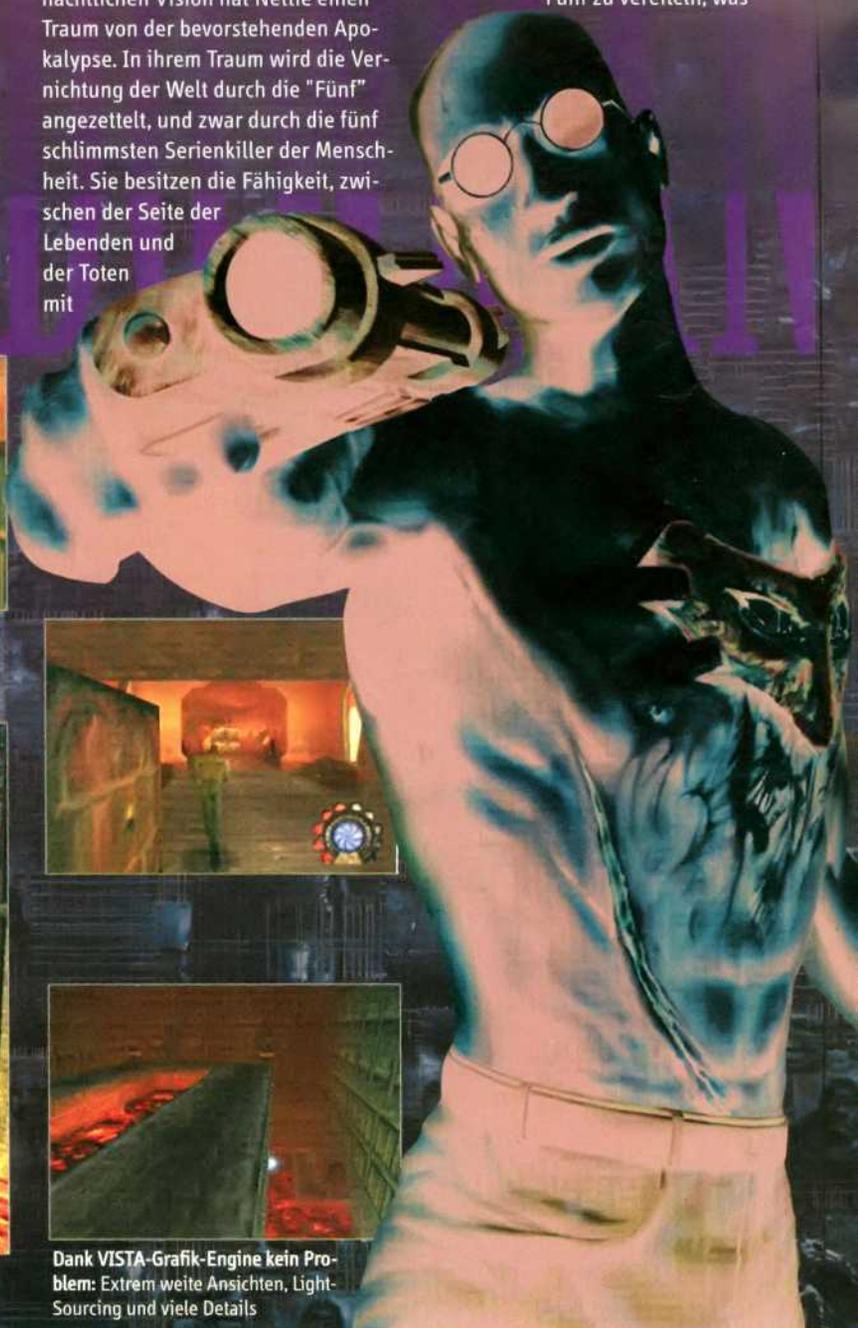
Frauenfreundschaft: Nettie gibt euch während des Abenteuers regelmäßig Hinweise



HiRes und kein Ende: Mit der 4MB-Unterstützung kann das N64 auch sehr fein aufgelöste Dungeons darstellen



Dank VISTA-Grafik-Engine kein Problem: Extrem weite Ansichten, Light-Sourcing und viele Details





Action mit Voodoo-Monstern: Eines der wichtigsten Elemente von Shadowman sind die zahlreichen Gegner, die sich euch in den Weg stellen



...und es ward Licht! Mit der Taschenlampe kann Mike sehr dunkle Passagen in deutlich helleres Licht tauchen

auch immer es kosten mag. Mit dieser finsternen Einführung versucht Shadowman den Spieler in seinen Bann zu ziehen. Mit mystischen Klängen und dunkler Grafik wird man innerhalb weniger Minuten in die Welt von Micheal LeRoi alias Shadowman versetzt. Die Kamera nimmt dabei ständig eine dynamische Third-Person-Perspektive ein, d.h., egal welche Bewegung der Held macht, man sieht ihm von hinten über die Schulter. Per Knopfdruck lässt sich auch in eine Ego-Sicht umschalten. In dieser Perspektive lassen sich dunkle Ecken oder tiefe Abgründe besser untersuchen. Das Gameplay erinnert also oberflächlich an den Genre-Klassiker Tomb Raider, bietet im Vergleich allerdings wesentlich mehr Bewegungen und Features. So kann Mike bei-

spielsweise immer zwei Gegenstände gleichzeitig in seinen Händen halten, und sie natürlich auch einsetzen. Denn ohne den handfesten Einsatz der zahlreichen Waffen wird es Shadowman in der Darkside und Mike LeRoi in der Lifeside nicht gelingen, die fünf Serienkiller und ihre Schergen aufzuhalten. Jeden Level wird es nämlich in zwei verschiedenen Varianten geben. London beispielsweise



Komm durchs Portal, mein Freund! In einigen Abschnitten kann Mike zwischen der Darkside und der Lifeside wechseln



Kurz und knackig: Mit einem einfachen Tastendruck lässt sich die Darstellung ändern



Bewegungsmöglichkeiten: Mike LeRoi alias Shadowman kann neben Standard-Aktionen, wie Rennen, Springen und Schießen, auch Abgründe durch waghalsige Hangel-Manöver überwinden



Shadowmans Vision

Und er fragte ihn, wie sein Name sei?

Und er antwortete: Mein Name ist Legion:

Weil wir viele sind ...

Es entsteht aus der **Tiefe** jedes Einzelnen.

Eine Erleuchtung, die Lebenskraft bedeutet.

Jedes menschlichen Wesens ewiger Kern: Die **Seele**.

Im Tode existiert diese vergeistigte Präsenz außerhalb des Körpers, gedeiht dort und nimmt so unaufhaltsam ihren Lauf ... es sei denn ... sie erwacht unter den **Toten** ... vorausgesetzt ... sie ist ins Reich der Toten eingedrungen.

Und dann wird diese Seele **gequält**.

Und dann fühlt diese Seele

den tiefen Schmerz der **Hölle** für alle Zeit.

Sie fühlt das Leiden aller Ewigkeit und erlebt die **Furcht**,

die nur diejenigen nachempfinden können,

die das größte Übel schon ertragen haben.

Diese Bürde ist alles, was es gibt, und alles,

was es jemals geben wird ... es sei denn ...

die Seele kann in ihren Körper zurückkehren ... vorausgesetzt ...

sie würde im Reich der **Lebenden** wiedergeboren.

Und dann wird die Welt ihren **Schmerz** kennen.

Und hüte dich vor dem **Terror**, der entbrennt,

wenn sich die Tore weit öffnen für ihre **Böswilligkeit**.

So ist es unausweichlich, dass die Offenbarung geschieht,

die Fünf erstarken und alle anderen anführen werden.

Denn sie suchen ihre Seelen zu entlasten,

indem sie die Sonne verdunkeln und die Erde

mit endgültigem und vollkommenem **Tod** übersäen ... es sei denn ...

einer ist auserwählt, dagegen anzutreten ... vorausgesetzt ...

er, der Auserwählte, besänftigt **Gottes Zorn**.

Und dann wird das **Universum**

die Schreie der Verdammten widerhallen lassen.

Für seine **Aufopferung** werde ich sie alle **zerstören**.

Wusstet ihr schon ...?

...dass Iguana UK mit Shadowman eines der größten Horrorspektakel - mit vielen auf N64 bisher als unmöglich geltenden Spezialeffekten - erschaffen will?



Dungeon-Fieber: In den Katakomben gibt es natürlich allerlei Mystisches und Mysteriöses, wie diesen Schrein zu entdecken



Klettermaxe: Nur wenn Shadowman mindestens eine Hand frei hat, kann er auch weiter entfernte Felsvorsprünge ergreifen und sich daran hochziehen



Wer war Jack the Ripper?

Jack the Ripper ist der populäre Name für den **Serienkiller**, der im Herbst des Jahres 1888 im East End von London zahlreiche Prostituierte auf bestialische Weise tötete. Dieser Name entstand durch einen fingierten Bekennerbrief an die Presse während der **Mordserie**. Alle Leichen wurden innerhalb eines Ein-Meilen-Radius gefunden und zwar in Whitechapel, Spitalfields, Aldgate und im Herzen der Altstadt. Er wurde ebenfalls der Whitechapel-Mörder oder die "Lederschürze" genannt. Letztere Bezeichnung entstand durch die penible **Sezierung** seiner Opfer. Namentlich Mary Ann Polly Nichols (ermordet am Freitag, dem 31. August), Annie Chapman (Samstag, dem 8. September), Elizabeth Stride (Sonntag, dem 30. September), Catharine Eddowes (ermordet am selben Tag), Mary Jane Kelly (Freitag, dem 9. November). Diese fünf Frauen gingen nachweislich auf denselben **Täter**, während drei weitere Fälle in dasselbe Schema passten. Bis heute steht nicht fest, wer Jack the Ripper war, zahlreiche Theorien ranken sich um ihn. Eine davon besagt sogar, dass er aus der **Königlichen Familie** stammt und daher Beweise vertuscht wurden...



In der Großstadt: Der London-Level bietet zur Zeit nur wenige Gegner und hinweisgebende Personen. Bis zum Release wird sich das selbstverständlich noch ändern

herhalten müssen. Mit seiner Voodoo-Kraft kann Shadowman auch neue bzw. bessere Moves vollführen, gelangt hinter zuvor verschlossene Türen, kann weiter springen etc. Dazu

kommt, dass Shadowman nicht linear aufgebaut ist. Der Spieler entscheidet also selbst, welchen Abschnitt er als nächsten meistern will, und kann später mit neuer Voodoo-Magie Level wieder besuchen und dort andere Abschnitte entdecken. Ein weiterer

Hauptbestandteil neben diesen typischen Such- und Puzzle-Elementen sind die Kämpfe. Iguana UKs

Creative Director Guy Miller bezeichnet Shadowman selbst nicht als gewalttätig, sondern als sehr gewalttätig. Konnte Lara noch recht unbehelligt durch die dunklen Korridore schlendern, muss Mike sich fast wie in einem Ego-Shooter seiner Haut erwehren. Ob in Deutschland das Gameplay noch die blutigen Szenen enthalten wird, ist noch nicht sicher. In der frühen Preview-Version machte der Spielverlauf einen noch nicht ausgereiften Eindruck, da viele Gegner noch nicht eingebaut waren, was sich jedoch in den nächsten Monaten entscheidend ändern wird.

Technik: Iguana startet zu neuen Superlativen

Shadowman will und wird neue Maßstäbe in Sachen Grafik setzen. In der Preview-Fassung des 256MBit-Moduls machte die

Engine bereits einen sehr ausgereiften Eindruck. Besonders auffällig war der vollkommene Verzicht auf Nebel, der wegen kaum sichtbarem Aufbau auch nicht nötig ist. Iguana UK verwendet ihr patentiertes VISTA-System (Virtually Integrated Scenic TerrAin), das es ermöglicht mit geringem Rechenaufwand intelligente Gegner, riesige Gebirgsformationen und Gebäude darzustellen. Jede Charakterbewegung wurde mit Motion-Capturing eingefangen. Normalerweise sind solche technisch schwierige



Haben Sie Feuer? Mit gezogener Uzi, die auf Dauerfeuer eingestellt ist, macht Zombie-Jagen doppelt so viel Spaß



Blutvergießen am Fuße des Berges: Diese Effekte werden in der deutschen Version wahrscheinlich nicht zu sehen sein



Mit drei spiel vier: Das Voodoo-Ambiente von Shadowman kommt durch zahlreiche Grafik-Einschübe gut rüber

bietet einerseits eine Lifeside-Version mit Passanten und relativ normaler Großstadtaktivität, während die Darkside-Variante im Underground spielt, wo es vor Monstern und Untoten nur so wimmelt. Shadowman weiß sich in solchen Situationen mit den entsprechenden Waffen zu wehren. In der Lifeside gibt es simple Schussfeuerwaffen und Elektrobaster, während in der Darkside andere Gegenstände zur Körperverteidigung



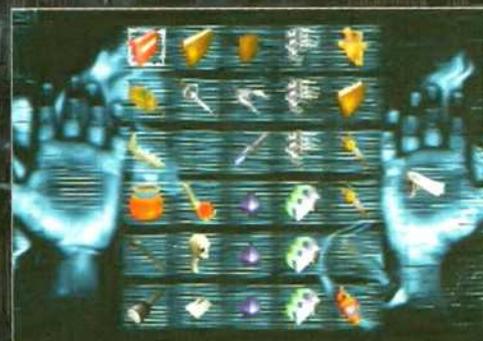
Lauf bitte nicht weg: Was macht dieser Oberkörper an der Wand? Hat er Informationen für uns oder wartet er auf Erlösung?



Weitwinkel-Objektiv: Die kinoreifen Spielgrafik-Sequenzen sorgen für die richtige Grusel-Atmosphäre



Beidhändig: In beiden Händen gleichzeitig kann Shadowman Waffen und Gegenstände halten



Auswahl leicht gemacht: Im Goodie-Menü definiert man blitzschnell, welche Gegenstände in den Händen geführt werden



Keine Raststätte: Diese Runenzeichen weisen nicht gerade auf einen Urlaubsort hin. Der Friedhof beherbergt viele Monster

gen Unternehmungen sehr teuer umzusetzen, allerdings setzt Acclaim mittlerweile auf eine Art Arbeitsteilung innerhalb ihrer Programmiererteams. Iguana Texas, Iguana UK, Iguana Salt Lake City (Utah) und Probe benutzen alle dasselbe Equipment, das wiederum von denselben Experten bedient wird. Das spart Zeit und somit Kosten. Auf jeden Fall hat sich dieses Work-Sharing bezahlt gemacht. Alle Figuren bewegen sich erstaunlich realistisch und heben durch wortsynchrone Gesten die Atmosphäre zusätzlich an. Um andere technische Aspekte, wie Sound und Spielbarkeit, zu diesem Entwicklungszeitpunkt zu beleuchten, ist es noch zu früh. Nur die deutsche Sprachausgabe war schon integriert, die bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck hinterließ. Acclaim heuerte eigens für die lokalisierte deutsche Fassung professionelle Synchronsprecher an, die bis dato noch geheim sind. Möglich werden all diese technischen Feinheiten durch den fast brachialen



Globetrotter: Je mehr Voodoo-Mächte in Shadowman schlummern, um so mehr Welten kann er bereisen

materiellen Speicher-Einsatz. Zum einen handelt es sich, wie bereits erwähnt, um ein 256MBit-Modul, und andererseits unterstützt Shadowman die 4MB-Erweiterung für das N64. Der Titel wird also mit dem Expansion-Pak auf 640 x 480 Pixel (HiRes) laufen. In der Vorversion fehlten dem Spiel jedoch in dieser maximalen Darstellung noch einige Frames, so dass der erste Eindruck noch nicht so positiv ausfiel wie bei geringeren Auflösungen.

Erster Eindruck: Wird Shadowman zu Acclaims neuem Hit? Es sind freilich noch einige Monate bis zum Shadowman-Release. Den-



Eitel Sonnenschein: An Light-Sourcing- und Lens-Flare-Effekten wird in Shadowman nicht gespart



Stetige Verwandlung: Mike LeRoi wird mittels der Shadow-Maske, die von Voodoo-Prinzessin Nettie auf seine Brust implantiert wurde, zum mächtigen Shadowman

noch deutet sich bereits jetzt an, dass dieses Mammut-Projekt von Iguana Früchte trägt. Mit viel Liebe

zum Detail, innovativen Ideen, einer packenden abgedrehten Story und einer sich andeutenden technischen Meisterleistung könnte Shadowman zu einem der besten Spiele 1999 für das N64 avancieren. Nicht zuletzt dank der bei Acclaim fast standardisierten 4MB-Expansion-Pak-Unterstützung. (Sven)

Wusstet ihr schon ...?

...dass Iguana UK parallel an der N64 und PC-Version zu Shadowman arbeitet und deshalb so weit in Verzug ist?



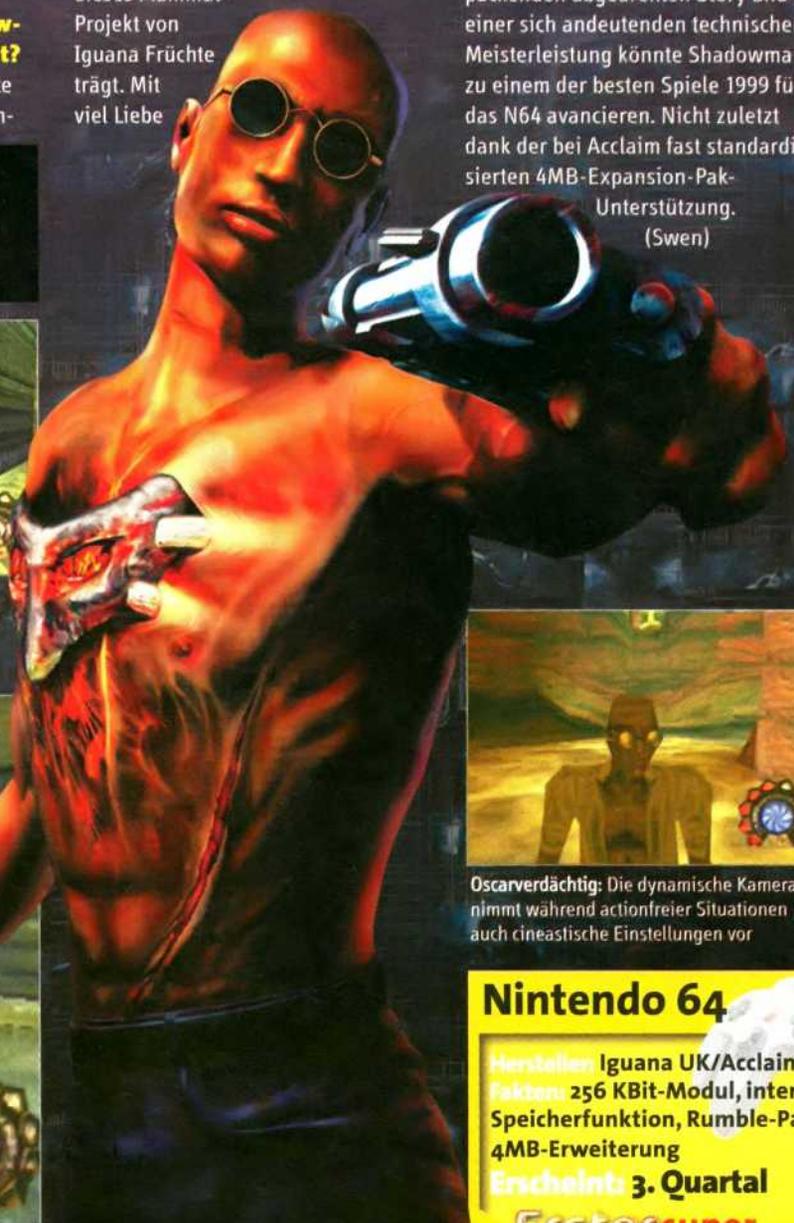
Hobby-Magier: Mit der Shadow-Maske kann Mike im Laufe der Zeit immer stärkere Voodoo-Sonderattacken ausführen



Immer den Rücken freihalten: Dieser Untote möchte Shadowman sicher nicht die Brieftasche klauen...



Nervenprobe: Hinter jeder Tür oder jedem Deckenpfeiler könnte ein weiterer Gegner lauern. Shadowman lebt von diesen deftigen Überraschungseffekten



Oscarverdächtig: Die dynamische Kamera nimmt während actionfreier Situationen auch cineastische Einstellungen vor

Nintendo 64

Hersteller: Iguana UK/Acclaim
 Fakten: 256 KBit-Modul, interne Speicherfunktion, Rumble-Pak, 4MB-Erweiterung
 Erscheint: 3. Quartal

Erstersuper Eindruck



Auf die Bretter geschickt: Mit gezielten horizontalen Schlägen auf die Beine holt ihr den Widersacher von den Beinen



Wie viele Kämpfer sollen es sein? Es ist noch nicht bekannt, wie viele Bonus-Charaktere den Weg in den Dreamcast finden



Lufttacke: Geschick setzt dieser Recke seine Distanzwaffe ein, um den Konkurrenten aus dem Sprung heraus zu beharken

Soul Calibur

Dreamcast Beat 'em Up Die Herzen der Sega-Fans dürfen höher schlagen: Namco bestätigt die Umsetzung des Soul-Edge-Nachfolgers für Dreamcast

O bwohl Namco bereits Ende '98 auf Segas New Challenge Conference II seine Unterstützung für Dreamcast zugesichert hatte, blieb lange Zeit unklar, wie diese Unterstützung konkret aussieht, da keine vertragliche Bedingung besteht. Namco hätte somit theoretisch auch nur eine Kerze in der Kirche entzünden können, um seine Unterstützung zu symbolisieren. In der Zeit des Wartens war es somit nicht verwunderlich, dass die Gerüchteküche brodelte und man Namco eine Tekken-3-Alpha-Version für Dreamcast andichtete. Erst

im März lichtete sich der Schleier und offenbart die ganze Wahrheit. Fakt ist, dass Namco künftig zweigleisig fahren wird, sprich sowohl Dreamcast als auch die PlayStation 2 mit Software beliefern wird. Fakt ist leider auch, dass das nächste Tekken-Gekloppe auf der PlayStation 2 stattfinden wird, während Dreamcast-Jünger sich "nur" mit der Automaten-Umsetzung Soul Calibur zufrieden geben müssen. Diesen Schritt darf man als vorsichtiges Abklopfen bewerten, denn anstatt eine kostspielige Neuentwicklung für DC zu veranschlagen, star-

tet Namco sein wiedererwecktes Sega-Engagement mit der Konvertierung eines ein Jahr alten Arcade-Titels. Immerhin: Wer auf die japanische Namco-Homepage geht, entdeckt neuerdings das Dreamcast-Zeichen und erste Screenshots zum Schwertgeklirre.

Spielablauf: Soul Edge mit Edel-Optik

Wer den Vorgänger des erfolgreichen Schwertgeklirres kennt, dürfte sich beim Nachfolger sehr schnell zurechtfinden, denn die bekannten spielerischen Eckpfeiler blieben nahezu unverändert. Inmitten eines düsteren Fantasy-Ambientes prallen mindestens zwölf

Charaktere aufeinander, alle mit dem gemeinsamen Ziel, das magische Soul-Edge-Schwert aus den Klauen vom übermächtigen Piraten Cervantes zu erlangen. Die neu gedichtete Hintergrundstory wurde so arrangiert, dass das Kämpferfeld weitestgehend erhalten blieb, damit die Gewichtung der Charaktere nicht aus den Fugen gerät. So wurde beispielsweise Siegfried in das böse Alter Ego Nightmare verwandelt und statt dem Barbaren Rock schwingt der wesentlich grimmiger aussehende Artaroth seinen überdimensionalen Hammer. Offen beim Kämpfer-Ensemble bleibt derzeit die Frage nach Extra-Charakteren. In der Spielhalle war



Schreckensgestalt: Artaroth ersetzt den Barbaren Rock



Waffenkunst: Die Techniken mit den meist fantasievollen Hieb- und Stichwaffen sind zum Teil äußerst spektakulär

Wusstet ihr schon ...?

...dass der Automat Soul Edge auf der PlayStation in Soul Blade umbenannt werden musste?



unverbindl. Preisempl.

DM 19,99

P-108 VISION PAD COLOURS
Bringt Farbe ins Spiel!

- Gamepad für die Sony PlayStation™
- 8 Standard-Feuertasten
- Dauerfeuerfunktion
- Zeilufenfunktion
- In den Farben schwarz, rot, blau und grün erhältlich

SV-1128 DEXDRIVE PSX
Das Management-Genie

- Ermöglicht das Speichern von Spielständen von der PSX Memory Card auf einen PC
- Verwalten der vorhandenen Memory Cards: Kopieren, formatieren und löschen
- Laden Sie Spielstände von Internet-Seiten und News-Groups



unverbindl. Preisempl.

DM 79,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.



Unorthodoxe Kampftechnik: Voldos Dreizack-Waffe und seine Akrobatik-Technik fallen aus dem Rahmen

beispielsweise der Tekken-Recke Yoshimitsu ein Bonus-Kämpfer, ob er jedoch den Sprung auf Segas Flaggschiff schaffen wird, ist derzeit noch ungewiss. Bei der Spielmechanik leisteten die Designer gegenüber dem Original Feinarbeit, um noch mehr Spieltiefe aus dem Klopfer herauszukitzeln. Wenn man genommen ist, befreit man sich zum Beispiel neuerdings aus diesem wehrlosen Zustand per Tastenkombination, die Abwehrarbeit bietet mehr Freiräume für Kontermoves und die Bewegungsmöglichkeiten innerhalb des Kampfareals



Heikle Spielgewichtung: Da die einzelnen Waffen über unterschiedliche Distanzen verfügen, war es für die Programmierer schwer, die geeignete Spielbalance zu finden



Fernöstlich: Trotz des Fantasy-Gefildes rekrutiert sich das Kämpferfeld überwiegend aus asiatischen Kämpfern mit landestypischen Waffen

Schlüsselfigur: Sophitia spielt beim zweiten Teil bezüglich der Hintergrundgeschichte eine wichtige Rolle

werden umfangreicher sein. Ansonsten bietet sich dem Beat'emUp-Fan das bekannte Bild aus vertikalen und horizontalen Waffen-Attacken, denen jeweils eine optimale Abwehr und Ausweichaktion gegenüber stehen.



Nicht die volle Leistung: Die Grafik von Soul Calibur sieht zwar bemerkenswert gut aus, nutzt aber das Potential der Dreamcast-Hardware nicht aus

Probespiel auf der Tokyo-Game-Show sorgte für offene Mäuler. Die Engine des Klopfers übertraf in Punkten Lichteffekten und realistischer Gestaltung der Kämpfer sogar noch die Arcade-Version.

Erster Eindruck: Willkommen im DC-Club

Dank der aufgebohrten Dreamcast-Version, ist der Klopfer definitiv eine Bereicherung für den Prügelsektor. Nie zuvor habe ich ein qualitativ so geniales Beat'em Up gesehen. Noch viel wichtiger als das Spiel selbst ist jedoch für Sega die sichere Erkenntnis, dass sich Namco nun offiziell auf ihre Seite schlägt, was angesichts der zähen Konkurrenz im Arcade-Bereich nicht unbedingt vorhersehbar war. (Ulf)

Dreamcast

Hersteller: Namco
 Pakete: 12 Kämpfer +
 Erscheint: Sommer '99
 (Japan)



Erster super Eindruck



unverbindl. Preisempf.
DM 79,99

SV-507 PSX INFRAROT-SET

- Empfangsteil und zwei GamePads
- Reichweite bis zehn Meter
- Digitales Steuerkreuz
- Vier Feuertasten
- Dauerfeuer
- Benötigt zweimal zwei Batterien (AAA)



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



G-Police 2

PlayStation 3D-Shoot'emUp Nach zahlreichen Helikoptereinsätzen dachten wir die Endzeitwelt des G-Police-Universums von allen kriminellen Elementen gesäubert zu haben. Doch die Regierung irrt sich!

Nachdem 1997 auf dem Mond Callisto der Kampf gegen das organisierte Verbrechen recht erfolgreich geführt wurde, steht die G-Police, allen voran der charismatische Spitzen-Pilot sowie Held des ersten Teils Jack Slater, vor neuen Problemen. Das bereits fertiggestellte Intro zeigt nämlich, wie eine Invasionsflotte der Marines außerhalb der künstlichen Biosphäre der Kuppelstädte landet: Eine Bedrohung, die sich in den 35 Missionen immer weiter zuspitzen dürfte, zumal die korrupte Kolonialregierung mit den Verbrechenssyndikaten innerhalb der Großstädte gemeinsame Sache macht.

Spielablauf: Abwechslung durch fünf Einsatzfahrzeuge

Was haben Wing Commander, Colony Wars und G-Police gemeinsam? Richtig, allen liegt das gleiche Spielprinzip zu Grunde. Nach einer kurzen Einsatzbesprechung, die bei G-Police 2 durch eine sanfte Frauenstimme gehalten wird, startet man mit einem waffenstrotzenden Einsatzfahrzeug verschiedene Missionen, wie Geleitschutz, Patrouille oder Befreiungsaktionen. Gab es dabei bisher meist nur unterschiedliche Modelle des gleichen Typs, wie etwa die Hellcat, der Longbow oder der Vindicator aus Wing Commander IV, die sich

mehr oder weniger nur in der Bewaffnung unterschieden, glänzt Psygnosis' neuestes Werk durch Vielseitigkeit. Neben dem bekannten Helikopter, dem Havoc, stehen vier weitere Vehikel zur Verfügung, darunter der an Future Cop erinnernde Mech, die Raptor oder ein gepanzertes Bodenfahrzeug namens Rhino. Je nach Art des Vehikels ändern sich natürlich Steuerung, Einsatzansprüche und Kampftaktik, was in puncto Langzeitmotivation einiges verspricht. So wirkt der Mech auf den ersten Blick als pures Bodenfahrzeug, kann aber gigantische Sprünge vollführen und dann sogar in einen Gleitflug übergehen. Im Kampfgeschehen selbst zeigt sich dennoch erst einmal ein bekanntes Bild. Unter Zeitdruck gilt es entlang bestimmter Wegmarken zu einem Konvoi oder einer kleinen Feindarmee innerhalb der durch Tunnel verbundenen Kuppeln der Stadt zu gelangen. Dabei trifft man unweigerlich auf Flugzeuge des Gegners und muss sie innerhalb der beengten Häuserschluchten vom Himmel oder von der Straße pusten, ohne bei der Hetzjagd gegen die Wolkenkratzer oder Energiefelder zu krachen. Neben komplexeren Missionszielen und unerwarteten Komplikationen soll G-Police 2 auch eine verbesserte AI und mit 25 Waffensystemen ein deutlich aufgestocktes Arsenal bieten.



Ins Visier genommen: Das Zielsystem besteht sowohl aus dem roten Zielkreuz für die Primärwaffe als auch aus dem blauen Viereck für die Raketen

Technik: Problemen aus dem Weg gegangen

Einen 3D-Shooter in eine Wolkenkratzer-Umgebung zu packen, birgt das Dilemma, das Auftauchen von vielen großen Objekten zu berechnen und dies mit den Bewegungen der hohen Anzahl von Flugzeugen oder Helikoptern zu koordinieren. Psygnosis bediente sich eines kleinen Tricks und stellt bei G-Police 2 weiter entfernte Wolkenkratzer als grüne Rasterlinien dar. Zum einen gelang es so ohne Geschwindigkeitsverluste die Qualität der Licht- und Explosionseffekte sowie der Texturen immens zu verbessern, und zum anderen überraschen den Spieler aus dem nächtlichen Dunkel auftauchende Gemäuer nicht mehr so arg, wie es beim Vorgänger der Fall war.



Flieg, kleiner Mech: Selbst extreme Höhenunterschiede können mit der Sprungkraft des Kampfläufers bewältigt werden

Erster Eindruck: Würdiger Nachfolger

Wie man es vollbringt, durch grundlegende technische Verbesserungen sowie Schönheitskorrekturen in puncto Spielablauf ein erfolgreiches Sequel abzuliefern, das hat Psygnosis mit Colony Wars: Vengeance bereits vorgemacht. Selbiges Motto dürfte auch bei G-Police 2 angebracht sein und wohl zu einem ähnlich guten Ergebnis führen. (Mario)



Explosionen satt: G-Police hat einen Ruf zu verteidigen, unter anderem als Spiel mit den eindrucksvollsten Spezialeffekten



Standardgegner: Von den Marines übernommene Geschütztürme stellen nur einen von wohl mehr als 30 Feindkreationen dar



Bedrohung von außen: Die Invasionsversuche der Marines sind bei vielen Einsätzen ein zentrales Thema



Rush-Hour: Wie schon beim ersten Teil beeindruckt die immense Anzahl an kleinen Flugobjekten des zivilen Verkehrs

PlayStation

Hersteller Psygnosis
 Fakten 30 Missionen, fünf Einsatzfahrzeuge, Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: Juni
Erster sehr gut Eindruck



Im Garten: So wie hier ist die "normale" Spielansicht. Die Polygonfiguren bewegen sich über fantastische Hintergründe



Abschied nehmen: Zum letzten Mal betritt Squall seinen Unterrichtsraum. Ab nun warten viele Abenteuer auf ihn



Der erste Test: In der Lavahöhle müsst ihr das Gelernte unter Beweis stellen und gegen einen starken Gegner antreten

Final Fantasy VIII

PlayStation Rollenspiel Nun ist es endlich soweit: Die frisch erschienene japanische Version sorgte für offene Mäuler

Freut euch, denn die Final-Fantasy-freie Zeit neigt sich langsam, aber stetig dem Ende entgegen. Leider müssen wir hier in Europa voraussichtlich noch bis Ende des Jahres warten. Zumindest hatten wir das Glück, uns die japanische Version vorknöpfen zu können. Der Hauptheld der im typischen FF-Stil verfassten Story ist der 17-jährige Squall Leonhart. Er ist Schüler des Gardens, einer privaten Einrichtung, die schlagkräftige Söldnertruppen ausbildet und gleichzeitig das Management der ausgebildeten Mercenaries übernimmt. Das ehrgeizige Ziel eines jeden Schülers besteht darin, in die Elite-Einheit SeeD aufgenommen zu werden. Dafür müssen sie eine schwere Prüfung bestehen – was auch gleich der erste Auftrag wird.

Spielablauf: Hoher Wiedererkennungswert
Zusammen mit Quistis Trepe, die ebenfalls in seiner Klasse ist, verlässt Squall den riesigen Garden. Noch ist der Bewegungsspielraum eingeschränkt: Er reicht gerade einmal vom Garden zu einem benachbarten Dorf mit Hafen und Bahnhof, die ihr beide später intensiv nutzen dürft. Etwas abseits gibt es noch eine Höhle, zu der sich das ehrgeizige Pärchen begibt. Nach den kleinen Kämpfen zu Beginn erwartet euch gleich der erste Boss. Gespeist von der brüllenden Macht des Feuers erweist sich der Elementargeist als gnadenloser Gegner, der so überrascht von seiner Niederlage ist, dass er euren Sieg anerkennt und Squall ab sofort als Beschützer zur Seite steht.

Die Fähigkeit "Guardian Force" ersetzt die aus FF VII bekannten Elemental-Materias. Ein Wächter wird einem Party-Mitglied zugeschworen. Wird er im Kampf beschworen, fängt er die Angriffe auf seinen Schützling auf und versetzt dem Gegner mächtige Hiebe. Sein Angriff wird aus einem Manapool gespeist, was seinen Einsatz innerhalb eines Kampfes auf wenige Male beschränkt (für jeden Treffer wird die Anzahl der beim Gegner gelandeten Punkte vom Pool abgezogen). Erst mit dem Schutz eines Guardians ist ein Charakter in der Lage, im Kampf Magie oder Gegenstände anzuwenden.

Technik: Das ist der Wahnsinn...
Das beeindruckende Intro, das eine komplett berechnete Kampfszene zeigt (kein Video!), hinterließ in der gesamten Redaktion ein ehrfürchtiges Schweigen und offene Mäuler. Ohne Übertreibung ist es das beste Intro, das uns jemals auf der PlayStation unter die Finger gekommen ist. Auch sonst braucht sich die Optik in keiner Weise verstecken. Auf den vier CDs sind massig vorberechnete Zwischensequenzen und traumhafte Grafiken, die die von Teil VII mühelos in den Schatten stellen. Ansonsten hat sich bis auf ein paar Kleinigkeiten kaum etwas von dem immens erfolgreichen Konzept des Vorgängers verändert. Menügeführte Kämpfe, drei verschiedene Spielansichten (Stadt bzw. Dungeon, frei drehbare Welt, Kampfmodus) und eine Klasse Musik.



Weltansicht: Zwischen den Dörfern und Dungeons bewegt ihr euch auf einer frei drehbaren Polygonwelt

Fazit: Schon gewonnen
Das erste Auftreten von Squaresofts neuestem Vorzeigewerk war ziemlich überzeugend. Wenn es denn endlich in Deutschland erscheint, wird FF VIII wohl allorts Höchstwertungen kassieren. Wenn ihr jedoch nicht mehr warten und unbedingt zur Japan-Version greifen wollt, dann seid gewarnt: Durch eine Chip-Abfrage erkennt das Spiel, dass ihr es auf einer umgebauten PS zocken wollt – FF VIII zeigt euch dann die Rote Karte und lässt sich nur auf einer Original-Japan-PS spielen. (René)



Beeindruckend: Das rasante Intro ist ein Augenschmaus und ohne Frage ein Highlight des gesamten Spiels



Schule der Söldner: Der Garden ist eigentlich eine kleine Stadt mit einem riesigen Campus, ähnlich einer Universität



Kampfmodus: Wie gewohnt wechselt ihr zum Kämpfen in eine eigene Ansicht

PlayStation

Hersteller: Squaresoft
 Faktoren: Analog-Pad
 Erscheint: Dezember

Erster super Eindruck



Täuschend echt: Schüsse wurden sehr authentisch in Szene gesetzt. Selbst die Patrone springt aus der Gun heraus



Detailverliebt: Diese farbenprächtige Spielhalle wurde bis ins kleinste Detail in Szene gesetzt



Verwundet: Sobald euer Recke schwer angeschlagen ist, humpelt er nur durch die Szenarios und stützt dabei seinen verletzten Arm

Blue Stinger

Dreamcast Action-Adventure **Monster, Mumien, Mutationen! Fans von Resident Evil 1 dürfen sich freuen: Mit Blue Stinger erscheint das derzeit aufregendste und durchgestylteste Horror-Action-Adventure überhaupt**

Der Held im blauen Jeans-Ornat schleicht bedächtig durch klaustrophobische Gänge, ohne ein konkretes Ziel vor Augen zu haben. In der Luft hängt eine dicke Nebelsuppe, die dem jungen Burschen jegliche Sicht nimmt. Nach ein paar Metern wird die Stille plötzlich jäh durch einen grunzenden Laut unterbrochen. Geistesgegenwärtig dreht sich der Abenteurer um und erspürt sofort insektoidenartige Tentakel, die hinter einer Ecke hervorgucken. Erstarrt vor Anspannung, bewegt sich der Held nicht mehr von der Stelle, bis ihm das volle Ausmaß des Grauens bewusst wird. Der mysteriöse Virus hat aus

einem bemitleidenswerten Menschen eine grauenvolle Kreatur geschaffen, die den Körper nur noch als leere Hülle benutzt. Die Kontrolle hat längst das stachelige Monster übernommen, dessen insektoidenartige Gliedmaßen überall aus dem Körper hervortreten. Wie gebannt blickt der einsame Held auf den menschlichen Kopf, der ihn mit leeren Augen anstarrt. Ehe sich der Knabe in Jeans versieht, wird er heftig attackiert. Ein gezielter Hieb mit den Armen peitscht nach vorn und erwischt ihn voll. Gezeichnet von diesem schweren Treffer, humpelt er, so schnell es geht, davon, wobei er seinen verletzten

Arm abstützen muss. Glücklicherweise kann er dem Korridor-Wirrwarr entkommen und steht im Freien. In eine Ecke entdeckt der Recke schließlich eine Panzerfaust, die er sofort schultert. Blitzschnell dreht er sich um seine eigene Achse und visiert die ekelige Mensch-Monster-Mutation an, die immer



BPJS-gefährdet? Dieses Blutbild ist nichts Ungewöhnliches, da es kleinere Splattereffekte immer wieder zu sehen gibt



Horror pur: Die zu willenlosen Kreaturen mutierten Einwohner sehen recht eklig aus



Ähnlichkeiten mit dem Film „Aliens – Die Rückkehr“ sind rein zufällig: Die wie ausgestorben wirkende Forschungsstadt Raccoon Town ist der Schauplatz für das monströse Abenteuer, bei dem die Einwohner als Monsterbrutstätte missbraucht wurden



Sprechzeit: Dialoge spielen bei Blue Stinger eine wichtige Rolle, werden aber stets durch Cut-Scenes eingespielt



Wichtiger Informationslieferant: Janine ist eine der wenigen Überlebenden der Forschungsstadt und stellt somit eine Schlüsselfigur des Abenteuers dar



Die kennen wir doch? Die Charaktere aus Pen Pen Tricelcon spielen bei einem eingestreuten Puzzle-Spiel namens Stamp Rally eine wichtige Rolle

noch auf seinen Fersen ist. Mit einem Knopfdruck schickt er das explosive Geschoss auf die Reise – Volltreffer! Die Detonation löst einen mächtigen Feuerball aus, der sich rasch in alle Himmelsrichtungen ausbreitet. Nachdem sich die Rauchwolke aufgelöst hat, erkennt der Held, dass vom Monster nur noch ein Stück Brikett übrig geblieben ist.

Spielablauf: Der Horror hat einen neuen Namen

Was sich wie eine Szene aus Resident Evil 1 anhört, stammt tatsächlich aus dem Action-Adventure-Hammer Blue Stinger. Es handelt sich dabei um das sicherlich ehrgeizigste Projekt der japanischen Edel-Coder Climax Entertainment, und das hat angesichts der Firmenpolitik einiges zu bedeuten. Climax hat in ihrer kurzen Historie (die Firmengründung war erst 1990) nur eine Handvoll Titel entwickelt, die nahezu allesamt bedeutsam waren. Wer erinnert sich

nicht mit Wonne an den Mega-Drive-Klassiker Landstalker oder Shining Force? Climax stand und steht stets für besondere Abenteuerspiele, die sich oftmals durch einen hohen technischen Standard auszeichnen. Aufgrund der engen Partnerschaft zu Sega war es kein Wunder, dass der Dreamcast-Hersteller dem kleinen Team die volle Unterstützung zusicherte und ihnen nachträglich noch ein Vierteljahr Entwicklungszeit gewährte, denn ursprünglich war Blue Stinger ja als Launchtitel geplant. Damit nichts schief geht und der Titel im Gegensatz zu den Vorgängern auch in den westlichen Ländern sehr gut an-



Wow! Der Abschuss einer Haubitze sieht einfach mega-genial aus! Der Nebelschweif zieht der Physik entsprechend nach und die Explosion dehnt sich in alle Richtungen aus



Intelligenter Kameramann: Bei Kämpfen stellt sich die Kamera sofort hinter euch, so dass ihr den Aggressor optimal anvisieren könnt

kommt, verzichtete das Team vollständig auf Anime-Fratzen und engagierte mit dem renommierten Designer Robert Short (er kreierte unter anderem die abstrakten Wesen aus Beetlejuice) sowie dem Drehbuch-

Das Inventory

Wie man sehr anschaulich ein Inventory-Menü in Szene setzt, führen die Designer bei Blue Stinger eindrucksvoll vor. Jeder Gegenstand wird plastisch dargestellt und diverse Fenster zeigen die nötigen Optionen an. Auch das Einkaufen wurde sehr intuitiv gestaltet, so dass der Spielfluss nicht unnötig lange unterbrochen wird.

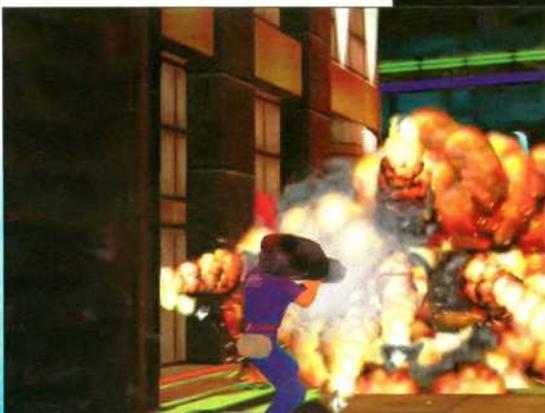


Wusstet ihr schon ...?

...dass der Gründer von Climax früher an der Entwicklung der in Japan populären Dragon-Quest-RPG-Serie maßgeblich beteiligt war?



Mutanten-Libelle: Auch aus der Luft ist ständig Gefahr im Verzug



Da kommt Freude auf: Die Explosion der Panzerfaust ist ungewöhnlich komplex und füllt den gesamten Raum aus



Waschzeit: Auch ein gestandener Held muss mal Körperpflege betreiben



Napalm-Schlacht

Anhand dieser kleinen Bilderfolge erahnt ihr, wie dynamisch und spektakulär die Kämpfe gegen die monströsen Aggressoren in Szene gesetzt wurden. Spezialagent Eliot tänzelt um das Monster herum, um seinen wütenden Attacken geschickt auszuweichen. Im richtigen Augenblick schultert er seine Napalm-Gun und schießt aus einer sicheren Entfernung. Kurz nach dem Aufschlag bricht ein Feuerinferno los, das den gesamten Bildschirm erhellt. Nach einem kurzen Aufschrei fällt das Monster krachend zu Boden und übrig bleibt nur ein verkohltes Mega-Steak.



autor Pete von Sholley (Die Maske) zwei gestandene Hollywood-Größen. Letzterer schrieb einen spannenden Endzeit-Thriller mit einer klug aufgebauten Dramaturgie, wo erst ganz zum



Schluss klar wird, was der merkwürdige Titel zu bedeuten hat. Die Story stellt dabei eine geschickte Kombination aus Resident Evil 1, Aliens und Jurassic Park dar. Im Zentrum steht Eliot G. Ballard, ein Mitglied des ESER-Teams (Especial Sea Resucue). Sein Auftrag: Die Erkundung der mysteriösen Dinana-Insel beim Yucatan, die vor 17 Jahren nach einem Meteor-einschlag entstanden ist. Kein Zuckerschlecken, schließlich gab es aus der errichteten Forschungsstadt Rabo Town seit Tagen kein Lebenszeichen mehr und noch nie wurde bekannt, welche mysteriösen Forschungsziele die Regierung gesetzt hat. Der Schrecken lässt nicht lange auf sich warten. Kaum auf

der Hauptinsel angekommen, werden Eliot und der bärtige Kapitän Dogs Bower von aggressiven Kreaturen angegriffen. Es handelt sich um schreckliche Monster, die oftmals auf Basis einer Maschine, zum Beispiel eines Jeeps, oder eines Einwohners entstanden sind. Abwechselnd in der Rolle von Eliot oder Dogs versucht ihr dem unheimlichen Treiben auf den Grund zu gehen. Das erste Domizil ist die Kommandozentrale, um durch den Hauptcomputer nähere Informationen über die Ereignisse der letzten Tage zu erhalten. Hier treffen sie die attraktive Janine, eine der wenigen Überlebenden von Rabo Town. Zusammen versuchen sie zunächst die ID-Karte zu finden, um Zugang zum Sicherheitssystem zu erhalten. Hier

endet auch schon fast die Hauptlinie der Geschichte. Ab dem Zeitpunkt, wo ihr die ID-Karte gefunden habt, entpuppt sich Blue Stinger als ein konsequent nicht-lineares Echtzeit-Adventure. Das zugrunde liegende Konzept ist so einfach wie genial. Im Laufe eurer Untersuchungen werdet ihr immer wieder mit eingestreuten Aufgaben konfrontiert, die zum Teil einem strengen Zeitlimit unterliegen. Je nachdem wie ihr die Mission löst, ändert sich die Route und somit der weitere Fortgang des Abenteuers. Dieses aufwändige Feature passt gut zum gesamten Spielkonzept, das im Gegensatz zu Resident Evil 1 absolu-



Durchgestylt bis in kleinste Detail: Anhand dieser Bilder kann man gut erkennen, welchen Aufwand die Grafiker betrieben haben. Selbst solchen unscheinbaren Details wie Pizza-Reste auf dem Tisch wurde viel Aufmerksamkeit geschenkt



Hilfreich: Der kleine Flaschengeist Nephilim hat hin und wieder gute Ratschläge parat



Seit Monaten nicht mehr zu Hause: Die insgesamt 18 Programmierer sitzen dicht gedrängt in den Büros, um fieberhaft an der Fertigstellung des Action-Adventures zu arbeiten



Erstmal einen kippen: In Rashis Bar erhält ihr wichtige Informationen, um an die begehrte ID-Karte zu gelangen



Einkaufsmeile: Die Welt von Blue Stinger mutet sehr real an mit vielen Geschäften, selbst ein Friseurgeschäft darf erkundet werden



Mensch gegen Monster: Duelle gegen die gigantischen Kreaturen dauern des Öfteren minutenlang

te Bewegungsfreiheiten garantiert, da sämtliche Szenarios auf Polygon-Basis programmiert wurden. Produzent und Geschäftsführer von Climax Shinya Nishigaki betont überhaupt, dass Blue Stinger vom Gameplay weniger mit Resident Evil 1 gemein hat, als man zunächst annimmt. Neben dem grafischen Unterschied fällt nach eine Weile auf, dass die Spielfiguren über ein sehr reichhaltiges Repertoire an Aktionsmöglichkeiten verfügen. Außer dem unausweichlichen Einsatz von diversen Kalibern, verfügen die Protagonisten beispielsweise über ausgezeichnete Schwimm- und Kletterfähigkeiten. Den Designern war es wichtig, dass die Spielfiguren 100%ig mit dem Umfeld interagieren, so wie man es etwa bei Tomb Raider gewohnt ist. Dieses Anliegen ist den Programmie-

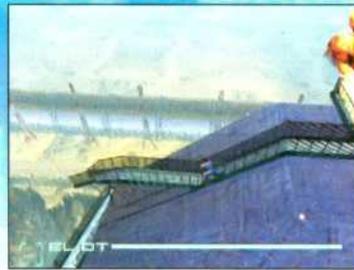
rern vollauf gelungen. Blue Stinger erinnert streckenweise mehr an einen Hollywood-Film als an ein Videospiel, was angesichts der Verstärkung aus den Staaten und der Filmiebe des Produzenten (wollte ursprünglich Regisseur werden) kein Wunder ist. Um dieses Vorhaben zu realisieren, verzichteten die Macher auf CG-Sequenzen. Stattdessen benutzen sie des Öfteren Cut-Scenes, die wunderbar in den Spielablauf integriert wurden, um den Handlungsstrang weiterzuspinnen. Actionfans brauchen aber nicht zu murren, denn natürlich bietet Blue Stinger auch tonnenweise spannende Gefechte mit den zum Teil bildschirmfüllenden Kreaturen. Da die Monster zumeist sehr zäh sind, ziehen sich solche Begegnungen oftmals in die Länge, zumal man aufgrund des Munitionsmangels angehalten ist, bedächtig zu



Kein Endgegner: Solche fetten Brocken tauchen auch mitten im Spiel auf



Pinkelpause: Wie schon bei Landstalker spickten die Designer das Adventure mit einigen skurrilen Einfällen



Gerade noch entkommen: Szenen mit CG-Zwischensequenz-Charakter gibt es nur am Anfang und am Ende der Mutanten-Schlacht zu sehen



Spezialisten: Während Eliot der agilere Charakter ist, hat Dogs im Nahkampf die Nase vorn

agieren, um allzu viele Fehlschüsse zu vermeiden.

Technik: Absolut filmreif

Ein nicht unwesentlicher Anteil an der Faszination kommt der De-Luxe-Grafik zugute, die in diesem Genre derzeit ihresgleichen sucht. Wo fängt man an? Bei den zum Teil fotorealistischen Texturen, den grandios in Szene gesetzten Monstern oder den fehlerlosen 3D-Szenarios, die jeden Kameraschwenk ohne jegliche Clippingfehler rasant meistern und selbst beim extremsten Zoom kein hässliches Pixel preisgeben? Dank der integrierten Bump-Mapping-Routine gibt es zum Beispiel dreidimensionale Texturen noch und nöcher zu bestaunen. Man entdeckt in der Blue-Stinger-Welt wohl keine Stelle, die nicht mit einer Textur überzogen wurde. Famos ist hierbei der hohe Detailreichtum. Im Fast-Food-Laden beispielsweise hängen fotorealistische Plakate an den Wänden und auf dem Tisch liegen noch die Pizza-



Fliegender Wechsel: Zwischen den beiden Hauptcharakteren dürft ihr ständig hin und her wechseln

Wusstet ihr schon ...?

...dass im Internet derzeit ein längerer Blue-Stinger-Videoclip kursiert, der den Titel wie einen Hollywood-Streifen präsentiert?



Computer-Regisseur: Die automatische Kameraführung positioniert sich teilweise in gewagten Einstellungen



Stille Nacht, heilige Nacht? Warum der grimmige Dogs plötzlich im Weihnachtskostüm umherläuft, ist eines von vielen Geheimnissen

Filmreif



Die Charaktere

Eliot G. Ballard



Die zentrale Figur dieses Abenteuers. Als Mitglied der Spezialeinheit ESER besteht sein Auftrag darin herauszufinden, warum von der Forschungsstadt Rabo Town seit Tagen kein Lebenszeichen mehr empfangen wird.

Janine



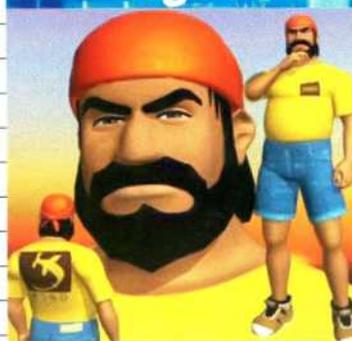
Die attraktive Frau ist eine der wenigen Überlebenden der Insel. Eliot und seine Gang treffen sie in der Kommandozentrale. Durch ihr Wissen ist sie eine überaus wichtige Informationsquelle. Doch welches Geheimnis verbirgt sich hinter der schönen Fassade?

Nephilim



Wie schon bei Climax' Saturn-Adventure Landstalker wird der Held von einem elfenähnlichen Wesen begleitet. Diese mysteriöse Lebensform unterstützt Eliot zwar nicht tatkräftig bei seinem Kampf gegen die Mutationen, ihre gelegentlichen Ratschläge sind an einigen Stellen jedoch lebenswichtig.

Dogs Bower



Der zukünftige Kapitän wollte Eliot eigentlich nur beim Übersetzen auf die mysteriöse Vulkan-Insel Dinana-Insel helfen, wird dann allerdings selbst mit in das Abenteuer hineingezogen. Seine physische Stärke stellt für Eliot eine große Hilfe dar.



Actionreich: Für ein Action-Adventure bietet der Titel sehr viele Gefechte



Waffengewalt: Jeder Held verfügt über ein individuelles Arsenal an Argumenten



Jedi-Ritter: Der Kampf mit dem Laserschwert macht einfach einen Heidenspaß



Reste auf dem Tisch, die davon zeugen, dass in diesem Raum vor nicht allzu langer Zeit noch reges Leben herrschte. Vor allem aber die enorme Präsenz der Insekten-Monster ist derzeit eine Klasse für sich. Im Dschungel stampft ein Ungetüm mit schweren Schritten (das PuruPuru-Pack unterstreicht diese Situation mit heftigem Rütteln) durch das

Dickicht und attackiert euch mit seinem mächtigen Schwanz und Feueratem. In einer anderen Szene plumpst unerwarteterweise ein galertartiges Monster von der Decke herunter, das den armen Helden unter sich begräbt. Unterstützt durch quälende Synthieklänge, wird der Spieler häufig mit solchen Schockelementen konfrontiert.

Erster Eindruck: Eine Kultserie ward geboren?

Alles deutet daraufhin, dass sich für die insgesamt 18 Programmierer die anstrengenden Monate gelohnt haben. Blue Stinger ist ein perfekt durchgestyltes Horror-Adventure, das alle wichtigen Zutaten auf die Waage bringt: eine tolle Story, eine mitreißende Optik sowie ein spannungsgeladenes Gameplay, das durch den nicht-linearen Verlauf einen hohen Replay-Wert aufweist, sprich den Käufer auch zu einer erneuten Expedition der Dinana-Insel einlädt. Ob es reicht, Capcoms Horror-Serie vom Referenzsockel zu stoßen, erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe der Mega Fun. (Ulf)



Weltoffen: Blue Stinger bietet eine ausgewogene Mischung aus geschlossenen Räumen und offenen Terrains

Dreamcast

Hersteller: Climax
 Faktoren: 2+2 Charaktere,
 PuruPuru-Pack
 Erscheint: erhältlich (jp)

Erster sehr gut
 Eindruck

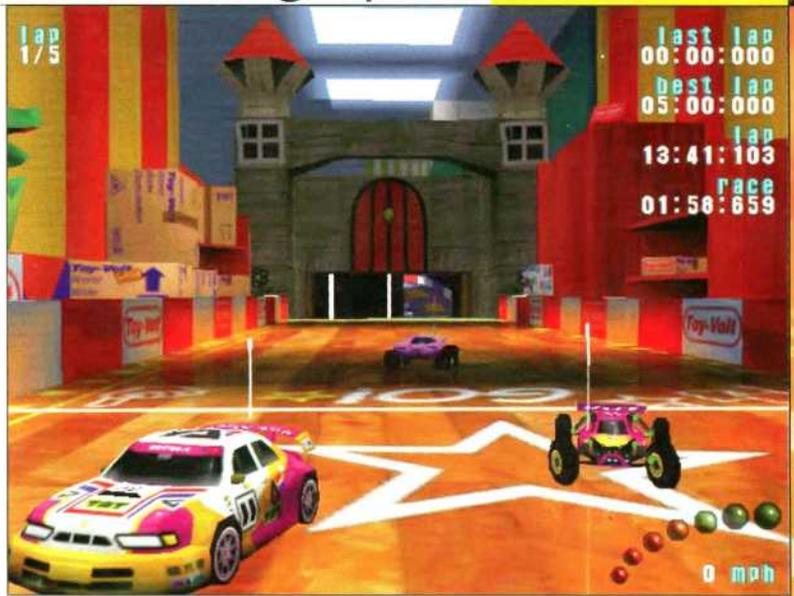


Re-Volt

Nintendo 64 Fun-Racer Acclaim versucht sich nun auch mit kleineren Autos à la Micro Machines auf N64

In Re-Volt übernehmt ihr die Kontrolle eines von 28 ferngesteuerten Flitzern, wie man sie aus der Spielwarenabteilung her kennt. Die Palette reicht vom "einfachen" Straßenfeger bis hin zu übergroßen Buggys und Off-Roadern. Müßig zu erwähnen, dass alle Wagen ihre Vor- und Nachteile in puncto Beschleunigung, Top-Speed, Grip, Panzerung und mehr haben. Auf den 14 verschiedenen Rennstrecken gibt es auch diverse Pick-ups aufzusammeln, deren Einsatz die Gegner ganz schön zermürbt. Speed-ups geben eurer Batterie mehr Saft, Homing-Raketen finden automatisch ihr Ziel,

während Bomben richtige Löcher in den Boden reißen, in denen allzu gerne die Konkurrenz verschwindet. Übrigens gibt es die 14 Strecken bzw. 28 Fahrzeuge erst, nachdem man die Anfängerkurse erfolgreich bestanden hat. Wem diese Streckenvielfalt noch nicht reicht, der darf sie spiegeln oder mit einem Editor eigene Kurse entwerfen und auf dem Controller-Pak abspeichern. Der Unterschied von Re-Volt zu anderen Fun-Racern liegt im Detail. Da es sich um kleinere Autos handelt, sind die Proportionen zur Umgebung natürlich entsprechend verschoben. Normalerweise vollkommen ungefähr-



Echte Fahreigenschaften: Wer glaubt, dass Re-Volt nicht realistisch wäre, täuscht sich gewaltig. Alle Fahrzeuge verhalten sich wie in Wirklichkeit

liche Alltagsgegenstände, wie Bordsteine und Gullys, oder Ball spielende Kinder werden für die ferngesteuerten

Renner zu einem ernstem Problem. Geschicktes Ausweichen ist also ebenso angesagt wie punktgenaues Springen und ein gestählter Gasdaumen. (Swen)



Heißer Ofen: Solche Sportflitzer haben zwar eine fette Batterie unter der Haube, bringen's aber nicht im Gelände



Ägypten-Kurs: Einige Strecken (wie hier in einer Pyramide) haben total abgedrehte Themen zu bieten



Klare Scheibe: Ganz ohne Nebel will Probe bei ihrem neuesten N64-Spiel auskommen

Nintendo 64

Hersteller: Probe/Acclaim
 Pakete: 14 Strecken, Rumble-Pak
 Erscheint: 3. Quartal '99

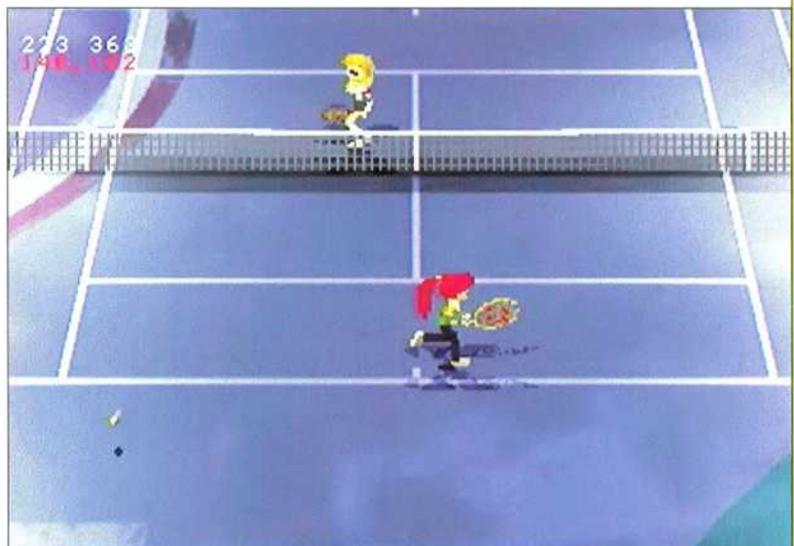
Erster sehr gut Eindruck

Anna Kournikova Smash Court Tennis

PlayStation Tennis Nach zweijähriger Pause meldet sich der Tennis-Klassiker von Namco zurück und hat eine der schönsten Frauen aus der Tennisszene im Schlepptau

Endlich ist es soweit. Anna, die gutaussehende Tennisschönheit aus Russland, wird sich schon in absehbarer Zeit auf eure Befehle hin nach rechts oder links drehen und Smash-Volleys ins Halbfeld des Gegners servieren, leider aber nur als animierte Comicfigur. Dennoch wird der aufgepeppte Smash-Court-Tennis-Klassiker einiges zu bieten haben. Neben den klassischen Tennisvarianten Einzel oder Doppel wartet Namco auch wieder mit dem allseits beliebten Bomb-Tennis auf. In diesem Modus gilt es einen tickenden Filzball

möglichst vor der Explosion seinem Gegenüber vor die Füße zu schlagen, um freudig mit ansehen zu dürfen, wie euer Konkurrent in einer Feuerwand in die himmlischen Tennisgefilde geschickt wird. Habt ihr euch genügend an dieser martialischen Tennisvariante ergötzt, steht es euch natürlich offen auch die anderen Modi auszuprobieren. Bevor ihr allerdings den Grand-Slam- oder Single-Event-Modus wählt, ist es empfehlenswert, sich ein paar Unterrichtsminuten mit Anna zu gönnen und wenigstens die Grundschnitte parat zu



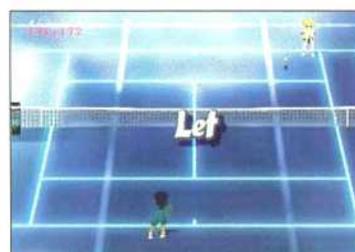
Beim Doppelgängerspiel der Tennisschönheit: Die zweite Anna hat sich kurzerhand die Haare gefärbt

haben. Ist es euch gelungen, in den Besitz der begehrten Trophäe der Grand-Slam-Tour zu kommen, werden euch geheime Charaktere freigeschaltet. Unter anderem wird es

auch ein Wiedersehen mit bekannten Charakteren aus der Tekken-Serie geben, die hier erstmals ihr Glück in einer anderen Arena suchen. (Georg)



Trainingsmodus: Wenn ihr euch nicht zuerst einige Anweisungen von eurem Trainer holt, seid ihr nicht einmal in der Lage, einen anständigen Aufschlag hinzubekommen



Farbenfrohe Glamourstadt: In Los Angeles glänzen nicht nur die Leuchtreklamen, auch der Tenniscourt ist ein reines Lichterspiel



Große Auswahl: Hinsichtlich der Platzbeläge seid ihr auch als Tennisprofi nicht wählerisch. Von Asche über Beton bis hin zu Rasen wird alles gespielt

PlayStation

Hersteller: Namco
 Pakete: 10+ Courts, Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: Juni '99

Erster gut Eindruck



No Entry: Mit dem Helden lassen sich einige verschlossene Türen sogar einfach einrennen



Konfliktlösung: Um einen Auftrag zu erfüllen, müssen häufig strategisch wichtige Installationen des Gegners ausgeschaltet werden



Es drohen Verbrennungen dritten Grades: Während der wilden Schießereien dürft ihr nicht in die Nähe der Flammen kommen

Syphon Filter

PlayStation 3D-Action-Adventure Eine spannende Verbrecherjagd, die technisch das Zeug dazu hat, aus dem großen Feld der Genre-Kollegen herauszustechen, versprechen uns die 989 Studios mit ihrem neuesten 3D-Action-Adventure Syphon Filter

Neuester Streich der 989 Studios ist ein waschechter Agententhiller im Stile von Metal Gear Solid. Die Story des Abenteuers beginnt tief im Herzen Zentralafrikas. Hier stirbt ohne ersichtlichen Grund ein amerikanischer Spezialagent. Gleichzeitig geht ein in der Nähe gelegenes Labor in Flammen auf. Beide Fälle, die in einem direkten Zusammenhang zu stehen scheinen, sollen nun der amerikanische Spezialagent Gabe Logan und seine Partnerin Lian Xing lösen. Einige Indizien geben Anlass zu glauben, dass eine noch unbekannte Person oder Gruppe dabei ist eine biologische Waffe zu entwickeln, die es

möglich macht, die gesamte Welt zu bedrohen. Weitere Nachforschungen der beiden Helden am Ort des Schreckens ergeben, dass ein gewisser Erich Rhoemer, ein fieser deutscher Bösewicht, und sein Team den so genannten Syphon-Filter-Virus entwickeln. Dieser sieht seine Mission, die Welt zu beherrschen, dadurch stark gefährdet und bedroht die Vereinigten Staaten durch eine Reihe Bombenanschläge, Geiselnahmen und sonstige Unannehmlichkeiten, die Logan und Xing nun verhindern müssen. Das Schicksal von Millionen liegt somit in der Hand

des Protagonisten, in dessen Rolle natürlich der Spieler schlüpft.

Spielablauf: Solid Snake lässt grüßen

Ihr steuert den Helden Gabe Logan aus der Third-Person-Perspektive durch die Locations einer Großstadt. Die süße Lian Xing begegnet euch dabei zunächst nur via Funk. In guter Solid-Snake-Manier piepst während der Missionen ein Walkie-Talkie, über das ihr von der netten Lady z.B. über neue Aufgaben unterrichtet werdet. So gilt es meist Gebäude zu erstürmen, Geiseln zu befreien oder einen bestimmten Kontrahenten auszuschalten. Zu Beginn einer Mission habt

ihr lediglich ein bis zwei Ziele, die jedoch im Verlauf des Auftrages via Funkanweisungen deutlich erweitert werden. Ihr müsst beispielsweise bestimmte Schalter umlegen, um einen speziellen Teil eines Gebäudes zu erreichen, oder es sollen auf dem Weg zum Primärziel nebenbei noch ein paar Geiseln aus den grausamen Händen des Bösen befreit werden. Bevor ihr jedoch euren Kampf gegen das Böse aufnehmt, solltet ihr einen Blick in das Trainingsvideo werfen, um mit der Steuerung vertraut zu werden. Euren Kampf gegen die Widersa-



Sind sie zu stark, bist du zu schwach: Bereits ein kleiner Fehler lässt die Mission scheitern



Helden sterben einsam: Im Verlauf des Abenteuers solltet ihr euch unauffällig verhalten, da sonst ein schnelles Ende vorprogrammiert ist



Sackgasse: An Lichtschranken kommt der Held nicht ohne weiteres vorbei



Sponsored by Duracell: Der Taser verfügt über unendliche Energievorräte



Es werde Licht: Dank einer Taschenlampe lassen sich auch dunkle Bereiche der Locations bestens untersuchen



Die Fackel: Die Reichweite des Tasers ist enorm. Jedoch sollte die Waffe nur Verwendung finden, wenn sich lediglich ein Gegner in eurer Nähe befindet

cher beginnt ihr in einer amerikanischen Metropole. Viel Zeit zum Vertrautmachen mit der Umwelt habt ihr jedoch nicht, da ihr schon in den ersten Sekunden eures Abenteuers von den Gegnern unschön empfangen werdet. Es hagelt euch nämlich nur so die Kugeln um den Kopf. Ein Held wäre aber kein Held, wenn er mit einer solchen Situation nicht fertig werden würde. Logan kramt in seinen Taschen und findet dort einige nützliche Utensilien, wie eine Pistole, die mit einem Schalldämpfer bestückt ist. Er zieht die Wumme und feuert los, was das Zeug hält. Die Schüsse werden nicht unkontrolliert verballert, da der Spieler eine automatische Zieleinrichtung aktivieren darf. Des Weiteren lässt sich auch in eine Art Ego-Perspektive umschalten, dank der ihr ebenfalls Gegner bestens anvisiert. Um einem drohenden Angriff des Feindes auszuweichen, stehen dem Helden eine ganze Menge nützlicher Aktionen zur Verfügung. So habt ihr die Möglichkeit, während des Laufens eine gewagte Vorwärtsschritte zu vollführen, die euch oftmals in eine günstigere Position bringt. Um sich an einen Feind heranzuschleichen, kann sich Logan ducken und in dieser Haltung sogar durch die Szenarien krabbeln. Der guten Orientierung dient ein Radarschirm, der

am linken unteren Bildschirmrand eingeblendet ist. Grüne Punkte weisen auf Gegner hin, die sich dem Agenten in den Weg stellen. Weiterhin befinden sich drei Energiebalken auf dem Bildschirm, die unter anderem über euren Gesundheitszustand Auskunft geben. Wie es sich für einen richtigen Agenten gehört, besitzt Logan eine Menge spektakulärer Waffen, die er während seiner Gangsterhatz einsetzen darf. Insgesamt stehen euch 17 Ballermänner zur Verfügung, deren Munition natürlich bis auf eine Ausnahme strengstens limitiert ist. So besitzt der Held eine schallgedämpfte 9mm-Kanone, mit der er Feinde von der Platte putzt, ohne dabei Lärm zu verursachen, der neue Widersacher anlockt. Ein weiteres überaus nützliches Utensil ist der Taser, mit dessen Hilfe Logan heftige Stromschläge losjagt, die den Gegnern mächtig einheizen. Grafisch cool in Szene gesetzt wurde auch die Sniper-Rifle, dank der ihr auch extrem weit postierte Feinde beseitigt. Ein stufenloser Zoom unterstützt euch zusätzlich, den Burschen direkt vor eurer Nase zu haben. Sogar die Körperteile, die ein abgefeuerter Schuss treffen würde, werden auf dem Bildschirm eingeblendet. Am Anfang seid ihr natürlich nicht im Besitz aller Waffensysteme. Die Ballermänner



Gnadenlos ausgetanzt: Die Straßenzüge wurden mitsamt düsterer Texturüberzüge und toller Lichteffekte sehr authentisch digitalisiert



Logan rennt: Bewegt ihr euch im Laufschrift, ist es für eure Gegner viel schwerer, euch zu treffen. Leider nimmt eure Trefferquote dabei auch ab

findet euer Superagent jedoch im Verlauf des Abenteuers in Kisten oder Schränken. Diese Behältnisse beherbergen oftmals weitere Goodies, wie kugelsichere Westen, die euch ein erfolgreiches Fortkommen im Abenteuer erleichtern.

Technik: Nicht von schlechten Eltern

Überall an den Schauplätzen kommt es zu gewaltigen Explosionen, die dank toller Transparenzeffekte fulminant in Szene gesetzt wurden. Nebel effekte und Wettereinflüsse, wie Regen oder Schnee, verdichten die Atmosphäre ungemein. Zusätzlich wurden die Locations, zum Beispiel Straßenzüge oder Untergrundbahnen, durch reale Texturen äußerst authentisch dargestellt. Auch steuerungstechnisch gibt es keinen Anlass zum Meckern. Die Spielfigur ist sauber durch die Levels zu jagen und die vielen Aktionsmöglichkeiten des Charakters lassen sich präzise einsetzen.

Erster Eindruck: Ernst zu nehmender Metal-Gear-Solid-Konkurrent

In Anbetracht der überdurchschnittlichen technischen und spielerischen Aspekte lässt sich bereits jetzt sagen, dass sich das Agentendrama wertungstechnisch deutlich in den gehobenen 80ern bewegen wird. (Georg)



Knackige Mittelbosse: Rhoemers Schergen sind waffentechnisch bestens ausgestattet



Der kalte Krieg: Auch Wettereinflüsse, wie Schnee oder Nebel, behindern den Agenten bei seiner Arbeit

Intro



PlayStation

Hersteller: 989 Studios
 Faktoren: Analog-Unterstützung, 20 Levels, Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: Mai

Erster sehr gut Eindruck



Ready to fight! Alle Kämpfer wurden bis ins kleinste Detail modelliert. Besonders beeindruckend sind die geschmeidigen Bewegungen und das sanfte Atmen



3D-Effekte satt: Wohin man blickt, gibt es 3D-Hintergründe zu bestaunen. Die riesigen Arenen bieten viele Features, die den Kampfverlauf entscheidend beeinflussen



Zusammen sind wir stark: Der neue Tag-Match-Modus gehört zum Besten, was das 3D-Beat'emUp-Genre zu bieten hat. Unterstützt Dreamcast vielleicht einen Vier-Spieler-Modus?

Dead or Alive 2

Dreamcast Beat'em Up Tecmo kündigt, kurz nach der Naomi-Fertigstellung, sein bestes Pferd für Segas 128-Bit-Konsole an

Das Naomi-Arcade-Board von Sega hat die Spielhallen voll im Griff. Alle Top-Firmen entwickeln für die neue 128-Bit-Platine. Darunter auch der Action-Spezialist Tecmo. Bereits im November '96 erreichte die japanische Softwareschmiede mit Dead or Alive auf dem Model-2-Board von Sega einen Überraschungserfolg. Davon angespornt, folgten eine Saturn- und PlayStation-Variante (Oktober '97 bzw. März '98). Nach dem etwas enttäuschenden Versuch, mit Dead or Alive ++ auf ihrer eigenen 32-Bit-Spielhallen-Hardware Fuß zu fassen, kommt nun der zweite Teil für Naomi und wenig später für den nahezu baugleichen Dreamcast.

Spielablauf: Mehr Kämpfer, mehr Stages und ein Tag-Match-Modus
Wie bei einem Beat'emUp-Sequel nicht anders zu erwarten, werden neue Kämpfer das Feld verstärken. Bislang wurden nur jeweils zwei neue angekündigt. Namen der Kämpfer und Schauplätze blieben jedoch unter Verschluss. Fest steht, es wird ein neues vereinfachtes Kombo-System geben, jeder Kämpfer erhält ein überarbeitetes Schlagrepertoire und ein neuer Spielmodus wird hinzukommen. Der Tag-Match-Modus erlaubt es, jeweils zwei Kämpfer parallel

als Mannschaft gegen ein anderes Team antreten zu lassen. Zu jeder Zeit im Kampf darf man fliegend wechseln.

Technik: Gehört Virtua Fighter 3tb bereits zum alten Eisen?

Erste Demos und Bilder zeigen eine unglaubliche Detailfülle bei den Kämpfern in HiRes. Obwohl der stämmige Bass fast den ganzen Bildschirm ausfüllt, wirken seine Konturen rund und sauber. Segas Prügelspiel der ersten Stunde Virtua Fighter 3tb zeigte hingegen bei den schweren Jungs erste Anzeichen von Polygonmangel. Auch die Hintergründe von Dead or Alive 2 sind vollkommen in 3D gehalten. Alle Stages sind animiert und beeinflussen den Spielablauf. So gibt es einen Fabrik-Level, in welchem sich der Fußboden bewegt und die Positionen der Kämpfer ständig verändert.

Erster Eindruck: Tecmos DC-Einstand scheint gelungen

Wie schon beim Saturn könnte Dead or Alive dem Ur-3D-Prügler Virtua Fighter die Show stehen. Bis dahin werden aber noch einige Monate vergehen müssen, bis eine testfähige Version in unsere Redaktion eintrudelt. (Swen)



Atomic-Boots: Im Gegensatz zur Virtua-Fighter-Serie ist Dead or Alive durchzogen von Spezialeffekten, wie diese satte Explosion von Bass



Luftige Sache! Tinas Bekleidung fällt in der Neuauflage eher in die Rubrik "Lederpatchwork"



Waffe in petto: Wer sich mit einem solchen Koloss wie Bass anlegt, der sollte auch einen Trumpf im Ärmel haben. Waffen werden aber nur eine untergeordnete Rolle spielen



Freizügig: Kasumi zeigt im mehrere Minuten dauernden Intro viel Haut

Dreamcast

Hersteller: Tecmo
 Fakten: 10+ Stages, 10+ Kämpfer
 Erscheint: 2. Quartal (jp)

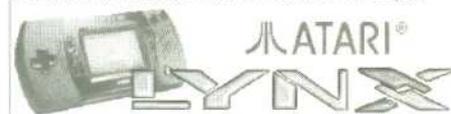
Erster super Eindruck



Jaguar inkl. Cybermorph ab 99,-
Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs ab 179,-

Alien vs. Predator	119,90
Atari Karts	94,90
Attack of the Mutant Penguins	64,90
Baldies CD	59,90
Battlemorph CD	69,90
Braindead 13 CD	99,90
Bubsy	39,90
Defender 2000	64,90
Dragon - The Bruce Lee Story	39,90
Fever Pitch Soccer	69,90
Fight for Life	69,90
Flashback	69,90
Highlander CD	74,90
Hover Strike CD	49,90
I-War	49,90
Iron Soldier	54,90
Kasumi Ninja	44,90
Missile Command 3D	64,90
Myst CD	69,90
NBA Jam T. E.	84,90
Pinball Fantasies	69,90
Pitfall	59,90
Power Drive Rally	84,90
Raiden	54,90
Rayman	99,90
Ruiner Pinball	54,90
Space Ace CD	59,90
Super Burn Out	59,90
Supercross 3D	59,90
Syndicate	69,90
Tempest 2000	49,90
Theme Park	54,90
Ultra Vortek	59,90
World Tour Racing CD	119,90
Zool 2	39,90

Es sind permanent 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!



Lynx 2 inkl. Batman Returns ab 99,-

A.P.B.	24,90
Battlewheels	49,90
Battlezone 2000	59,90
Blue Lightning	59,90
Block Out	44,90
Chip's Challenge	34,90
Dracula - The Undead	39,90
Electrocop	49,90
Gates of Zendocon	39,90
Gauntlet - The Third Encounter	39,90
Hard Drivin'	39,90
Jimmy Connors' Tennis	39,90
Joust	39,90
Klax	39,90
Lemmings	79,90
Ms. Pac Man	39,90
Ninja Gaiden	64,90
Pac-Land	39,90
Paperboy	39,90
Qix	34,90
Pinball Jam	39,90
Rampage	39,90
Road Blasters	34,90
Robotron 2084	29,90
Shadow of the Beast	39,90
Shanghai	39,90
Slime World	39,90
Super Asteroids/Missile Command	59,90
Super Skweek	24,90
Super Off Road	69,90
T-Tris	59,90
Toki	39,90
Ultimate Chess Challenge	44,90
Xenophobe	64,90
Warbirds	69,90
Xybots	24,90

Es sind alle (!) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

Atari 2600/5200/7800 Hard & Software ... a. A.

game.com SEGA Nintendo

Tiger game.com (pocket pro)	ab 169,-
game.com-Internet Adapter & Spiele	... a. A.
NEC Turbo Express	499,-
Nintendo Virtual Boy inkl. Mario's Tennis	169,-
Sega 32X inkl. Star Wars & T. Contest	99,-
Sega Game Gear inkl. Super Columns	199,-
Sega Nomad	239,-

Weitere Systeme (auch Oldies) & Software erhältlich!



Vorsicht, schwarzer Pfeil voraus! Den knappen Hinweisen des Co-Piloten ist Folge zu leisten



Sauber und schnell: Die Grafik-Engine von Buggy Heat hängt Sega Rally 2 wohl ab - allerdings auch spielerisch?

Buggy Heat

Dreamcast Rennspiel CRI versteht keine April-Scherze!
Buggy Heat will an die Spitze des Rennspiel-Genres

Buggy Heat ist ein Off-Road-Rennspiel, das man durchaus mit den Rallye-Cross-Spielen der PlayStation vergleichen kann. Obwohl es im Schatten von Pen Pen TriCelon und Sega Rally 2 steht, hat es mit seinem unkonventionellen Design auf jeden Fall das Potential, zu einem Hit zu avancieren. Viele vergleichen bereits jetzt schon Buggy Heat mit dem Sega-Automaten Dirt Devils von AM3.

Spielablauf: Staubige Pisten und weite Sätze

In Buggy Heat darf der Spieler zwischen acht vollkommen unterschiedlichen Buggys wählen. Die Schaltung funktioniert natürlich entweder automatisch oder ist manuell zu bedienen. Gefahren wird auf den staubigsten Pisten, die man sich nur vorstellen kann. Wüstenkurse gibt es ebenso wie verklüftete Gebirgsstrecken oder normale Straßenbeläge. Diverse Spielmodi bietet Buggy Heat auch. Neben Arcade- und Time-Attack-Mode geht's im Championship und Zwei-Spieler-Splitscreen richtig zur

Sache. Ob CRIs Racer auch über eine Link- bzw. Internet-Schnittstelle verfügen wird, wie Sega Rally 2, ist bisher noch unklar.

Technik: Ein spaßiger Augenschmaus

Dass Sega Rally 2 so kurz nach seinem Erscheinen grafisch überflügelt werden kann, haben wohl nur die wenigsten für möglich gehalten. Jedoch Buggy Heat scheint es wahr zu machen. Viele Details, animierte Fahrer, weite Sicht und eine flüssige Engine geben keinen Anlass zur Kritik. Neben dem realistischen Sound fällt besonders die ideale Umsetzung des Driftverhaltens ins Auge, die stark an das geniale Sega-Vorbild erinnert.



Weiche Aufhängung: Dank einer großzügigen Bereifung und riesigen Stoßdämpfern geht es durch alle Unebenheiten

Erster Eindruck: Mit Vollgas an die Spitze

Zur Zeit wird Dreamcast von hoffnungsvollen Titeln geradezu bombardiert. Neben den Hitkandidaten „Das Haus der Toten 2“ und „Blue Stinger“ gelingt es vielleicht Buggy Heat, einen Überraschungserfolg zu landen. Zwar sich muss der Titel an der Referenz Sega Rally 2 messen lassen, dennoch könnte Buggy Heat dank seines hervorragenden Fahrverhaltens zum besten Rennspiel für Dreamcast werden. (Sven)



Ampel-Schlange: Wie bei jedem Rennspiel gehört der Start zu den spannendsten Augenblicken



Ungewöhnlicher Winkel: Seit dem Dreamcast sind auch die "non-playable views" (unspielbare Ansichten) aktuell geworden



Rauchende Colts: Heftige Bremsmanöver hinterlassen sichtbare Spuren auf dem Straßenbelag



Hier gilt die StVO: Auf den "normalen" Straßen geht's nicht weniger heftig zur Sache

Dreamcast

Hersteller CRI
Faktum: **PuruPuru-Unterstützung, 8 Fahrzeuge**
Erscheint: **3. Quartal '99**
Erster sehr gut Eindruck





Mysteriöse Verwandlung: Drei Power Stones machen aus dem smarten Fokker eine raketenwerfende Kampfmaschine



Weder Fisch noch Fleisch: Gunrock ist verwandelt im wahrsten Sinne des Wortes ein Brocken



Schwarze Magie: Mit seinen übernatürlichen Kräften lässt Jack Pentagramme auf dem Boden entstehen, deren Wirkung auf die Gegner verheerend ist

Power Stone

Dreamcast Beat 'em Up 2D-Prügel-Spezialist versucht sich nun mit seiner Arcade-Umsetzung Power Stone in der dritten Dimension

Der japanische Software-Hersteller Capcom wurde fast ausschließlich durch die 2D-Beat'emUps der Street-Fighter-Serie berühmt. Und wie kaum eine andere Firma versteht es Capcom in regelmäßigen Abständen erfolgreiche Sequels zu ihren Prüglern herauszubringen. Die Technik bleibt meistens im Vergleich zur 3D-Konkurrenz altbacken, doch der Spielspaß stimmt. Nun versuchen die Japaner bei ihrem aktuellen Projekt Power Stone neue Wege zu beschreiten.

Spielablauf: Hektischer Prügler mit Flair

Wie nicht anders zu erwarten, sind in Power Stone alle Kämpfer im typischen Street-Fighter-Comic-Stil gehalten, wirken aber wegen der Dreidimensionalität



Fliegender Teppich: Rouge hat nach dem erfolgreichen Kampf einiges zu sagen



Japanischer Daniel Düsentrrieb: Fokker ist, nachdem er die drei Power Stones eingesammelt hat, nicht mehr zu stoppen

wesentlich imposanter. Die achtköpfige Kämpferriege ist breit gefächert und reicht vom Samurai Ryoma über den Indianer Galuda und den Untoten Jack bis zu den weiblichen Schönheiten Rouge und Ayame. Jeder der Akteure besitzt die Fähigkeit, sich nach Aufsammeln von drei Power Stones in eine Super-Form zu verwandeln. So wird der Fleischberg Gunrock zu einem wahren Erzmassiv von Mann und der Titelheld Fokker zu einem raketenwerfenden Roboter. Im



Arcade-Modus geht es zuerst in acht Runden gegen die normalen Charaktere, bis sich euch dann drei Endgegner (wie bei Street Fighter) in den Weg stellen. Der letzte Obermottz ist wahrlich eine harte Nuss und beschert euch so manches Frusterlebnis. Das ist aber typisch für Capcom-Prügler. Nachdem ihr den Arcade-Modus bestanden habt, gibt es ein neues Optionsmenü und neue Items, die ihr während des Kampfes einsetzen dürft.

Darunter Flammenwerfer und Zeitbomben. Generell lässt sich alles aufnehmen und auf die Gegner werfen bzw. feuern, was das eigentlich einfache Spielprinzip erfreulich auflockert.



Unsanfte Landung: Jack hat Ryoma mit seinen magischen Fähigkeiten unsanft zu Boden geschleudert



Indianer kennen doch Schmerz: Galuda verzieht nach deftigen Treffern schmerzerfüllt das Gesicht



Helden-Portraits: Vor und nach dem Schlagabtausch geben die Kämpfer noch ein kleines Statement ab

Technik: Grafisch perfekte Umsetzung

Power Stone wurde von Capcom sauber umgesetzt und zeigt technisch keine Schwächen. Die 3D-Areale sind sehr detailliert und bieten unzählige Animationen. Ebenfalls schön anzusehen sind die elf Charaktere, deren Bewegungsabläufe sehr geschmeidig wirken. Selbst wenn die Kamera eine sehr entfernte Position eingenommen hat und ein Specialmove gezündet wird, bleibt die Frame-Rate auf irre 60 Bilder pro Sekunde. Der Sound erinnert stark an Street Fighter (das Chun-Li-Thema wurde für die Ayame gremixed) und unterstreicht das Comic-Flair geschickt.

Erster Eindruck: Capcom feiert einen gelungenen DC-Einstand

Durchweg souverän wurde Power Stone konvertiert und macht nach rund einer Stunde richtig Spaß, nachdem man die etwas gewöhnungsbedürftige Spieldynamik verstanden hat. Power Stone wird allerdings aufgrund seines knappen Umfangs unter 85% bleiben. (Swen)



So wähle er weise: Aus acht Charakteren darf man seinen Favoriten wählen. Später kommen noch die drei Endgegner hinzu

Dreamcast

Hersteller: Capcom
Fakten: 8+3 Stages,
3 VMS-Games

Erscheint: erhältlich (jp)

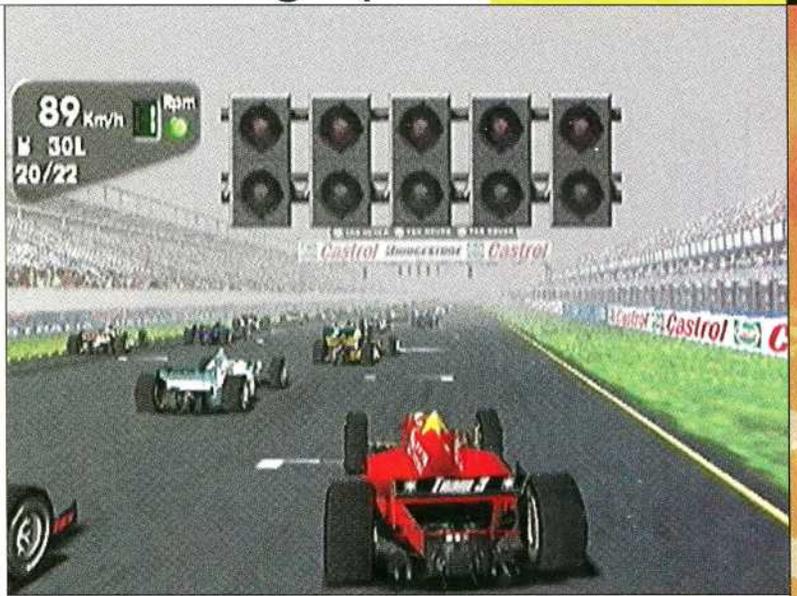
Erster sehr gut
Eindruck

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Dreamcast Rennspiel In Japan veröffentlichte Ubi Soft bereits die DC-Version ihrer Formel-1-Simulation

Mittlerweile gibt es für Dreamcast Spiele für nahezu jedes Genre. Bislang fehlte Segas 128-Bit-Konsole jedoch eine Formel-1-Simulation. Diese Lücke stopft nun Ubi Soft mit Racing Simulation 2, das auch für PlayStation (siehe S. 62) und N64 erscheinen wird. Leider fehlt es dem Produkt an einer offiziellen Lizenz, man muss also ohne die originalen Fahrernamen und Teambezeichnungen auskommen. Wer sich jedoch ein wenig Zeit nimmt, kann mit dem Editor dieses Manko wieder wettmachen. Alle 17 Strecken der letzten Formel-1-Saison sind enthalten und wurden fast perfekt

nachmodelliert. Das Fahrgefühl ist sehr gut, und wer sein Glück im Simulations-Modus sucht, der darf in zwölf verschiedenen Kategorien sein Fahrzeug einstellen, Regelwerksveränderungen vornehmen oder das physikalische Verhalten seines Wagens Schritt für Schritt erschweren. Gerade im Championship-Modus ist äußerste Konzentration gefragt, denn Rempfer führen sehr schnell zu Drehern oder Ausritten ins Kiesbett. Die künstliche Intelligenz der Fahrer ist bemerkenswert, ebenso wie das Fahrverhalten. Schließt man das Sega-Lenkrad an, kommt wahres Schumi-Feeling auf,



Glatter Belag: Wer mit voller Realitätsnähe spielt, muss am Start auf durchdrehende Reifen achten

denn technisch wurde Racing Sim 2 solide programmiert und zeigt kaum Schwächen. Selbst wenn das komplette 22er-Feld startet, bleibt die Grafik-Engine

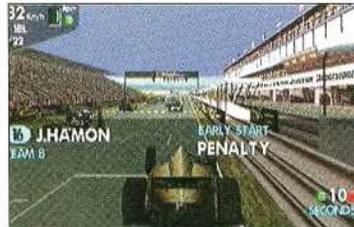
sauber. Ebenfalls positiv ist der Zwei-Spieler-Modus, der grafisch kaum zurücksteckt und das Spiel locker in den Gold-Game-Bereich hebt. (Swen)



Kai Ebel ist live dabei: Geht die Kamera ganz nah ans Geschehen heran, werden erst die vielen Details der Fahrzeuge deutlich



Alte Haudegen: Im Retro-Modus darf man die Formel-1-Veteranen alter Tage über Landstraßen jagen



Wer zu früh kommt, den bestraft die Rennleitung: Erst wenn die Ampeln erloschen sind, darf man Gas geben

Dreamcast

Hersteller: Ubi Soft
 hat über 17 Strecken,
 Veteranen-Modus, Lenkrad
 Erhältlich (jp)

Erster sehr gut Eindruck

BOOT CHIP = 4,99 DM
 F. IMPORTE - LÄUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG ** AB 50 STK. 4,49 DM ** AB 100 STK. 3,99 DM

RGB KABEL = 8,99 DM
 DAS RGB KABEL BRAUCHEN SIE DAMIT IMPORTSPIELE (US- & JAPAN.) IN FARBE LAUFEN!

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

DEUTSCHE LOSUNGSHEFTE:
 JE HEFT 14,80 DM:

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

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN
 - Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
 - Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
 - läuft mit jeder PlayStation
 - KOMPLETT IN DEUTSCH
 - kein Garantieverlust - kein Löten

59,99 DM

DREAMCAST

- NUR 599,00 DM**
- | | |
|--------------------------------|--------------------------|
| Sonic Adventure = 129,00 DM | Joypad = 79,00 DM |
| Sega Rally 2 = 129,00 DM | RGB Kabel = 99,00 DM |
| Blue Stinger = 139,00 DM | Pal-Wandler = 69,00 DM |
| HOTD + Gun = 199,00 DM | VMS = 79,00 DM |
| Monaco Grand Prix = 129,00 DM | Puru Puru Pak = 79,00 DM |
| Power Stone = 129,00 DM | |
| Virtua Fighter 3tb = 129,00 DM | |

MEMORY KARTEN:

- 1MB (15 Blocks) = 9,99 DM
 8MB (120 Blocks) = 24,99 DM
 24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM
 72 MB (1080 Blocks) = 74,99 DM
- 8MB, 24MB & 72MB MIT LCD DISPLAY ohne Komprimierung:
- 2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM
 4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

- RGB Kabel = 8,99 DM
 Staubschutzhaube = 9,99 DM
 Joypad = 16,99 DM
 Pad Verl. 2M = 8,99 DM
 Linkkabel = 8,99 DM
 RGB+Audio = 11,99 DM
 4-Spieler Adapter = 54,99 DM
 Infrarot Pads = 59,00 DM
 Maus = 29,99 DM
 Lenkrad + Rumble = 99,00 DM
 Equalizer = 59,00 DM
 RF Unit = 24,99 DM
 Leerhülle = 1,99 DM
 X-Ploder Pro = 139,00 DM
 Game Buster Deluxe = 99,00 DM
 Pal-Booster = 34,99 DM

ACTION FIGUREN
 SPAWN, TEKKEN, RE, METAL GEAR SOLID USW.
 JE 34,99 DM - KATALOG ANFORDERN!

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

CDG MEDIA
 STÖTEROGGERSTR. 36
 21339 LÜNEBURG
 WWW.GAMECENTRAL.DE

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

04131 / 850610

FAX:
 04131 / 850620
 HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!



Nachtigall, ick hör' dir trapsen: Dieses nützliche Utensil warnt euch durch schrille Töne vor nahenden Gegnern



Harry rennt: Ein Entkommen vor den Hunden ist nicht möglich, da diese schneller wetzen als euer Held



Alles Gute kommt von oben: Dieses Vogelvieh ist einer von rund zehn verschiedenen gegnerischen Charakteren

Silent Hill

PlayStation 3D-Action-Adventure Taucht mit Konamis neuem Abenteuer ab in eine Welt voller blutrünstiger Monster, in der eine hilflose Person erbittert nach eurer Hilfe schreit

Held des neuesten Horrortrips aus dem Hause Konami ist Harry Manson, der eines Abends mit seiner siebenjährigen Tochter Cheryl in Urlaub fährt. Nach kurzer Zeit macht Manson eine seltsame Entdeckung. Ein Zweirad liegt verlassen am linken Straßenrand. Plötzlich taucht eine junge Frau vor dem Jeep auf. Manson bremst und reißt das Steuer nach rechts. Das Fahrzeug prallt an die Leitplanke und Harry verliert das Bewusstsein. Als er wieder zu sich kommt, bemerkt er, dass Cheryl nicht mehr bei ihm im Auto sitzt. Er springt aus dem Blechwrack und erreicht eine kleine, menschenleere Stadt namens Silent Hill, in der er Cheryl vermutet. Der dichte Nebel lässt ihn kaum zehn Meter weit sehen.

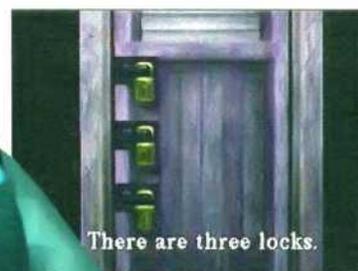
Spielablauf: Resident Evil 1 lässt grüßen

Nach einem gelungenen Rendereintro steht euer Held inmitten einer gruseligen Szenerie. Wieder tauchen die Umriss von Cheryl aus dem Nichts auf. Ihr hetzt Manson in bester Resident-Evil-1-Manier in die Richtung, in der ihr das kleine Mädchen vermutet. Schließlich erreicht Manson eine kleine Seitenstraße, in die er einbiegt. Dadurch gelangt ihr in ein dunkles Kellergewölbe, in dem euch ein Feuerzeug etwas Licht spendet. Heulende Sirenen jagen euch einen Schauer über den Rücken. Je weiter Manson in das Gebäude hineinläuft, um so lauter wird die extrem dramatische musikalische

Unterlegung. Eine enthäutete Gestalt hängt in einem der zahlreichen Räume. Noch bevor er seine Gedanken ordnen kann, wird Harry von einer mysteriösen Gestalt niedergeschlagen und verliert für kurze Zeit das Bewusstsein. Als er wieder erwacht, befindet er sich in einem Café, in dem er eine Polizistin trifft, von der er eine Pistole mit 15 Schuss Munition erhält, die er auch sogleich benutzen muss. Beim Verlassen des Raumes nämlich dringt ein geflügeltes Monstrum durch das Ladenfenster in den Raum ein. Mit Hilfe der Schultertasten zieht ihr den Revolver und ballert los. Nach drei Treffern verabschiedet sich das Höllenwesen und gibt den Weg frei. Inzwischen habt ihr bereits einen Stadtplan von Silent Hill

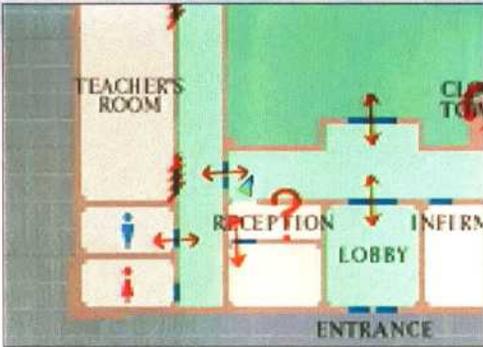


Ich mach mir gleich in die Hose: Die Straßenzüge wurden dank düsterer Textur-Überzüge sehr klaustrophobisch dargestellt



Ohne Tiefgang: Die Rätsleinlagen in Konamis Horror-Abenteuer sind nicht sonderlich schwierig

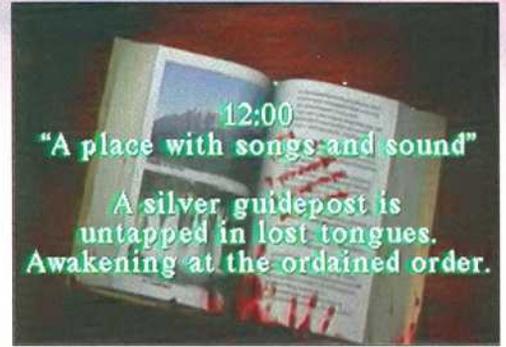




Wie von Geisterhand: In eurer Karte werden besondere Ereignisse automatisch notiert



Es werde Licht: Die Batterien der Taschenlampe scheinen nie an Kraft zu verlieren



Zwischen den Zeilen lesen: Überall findet ihr kleine Hinweise auf die Rätsel

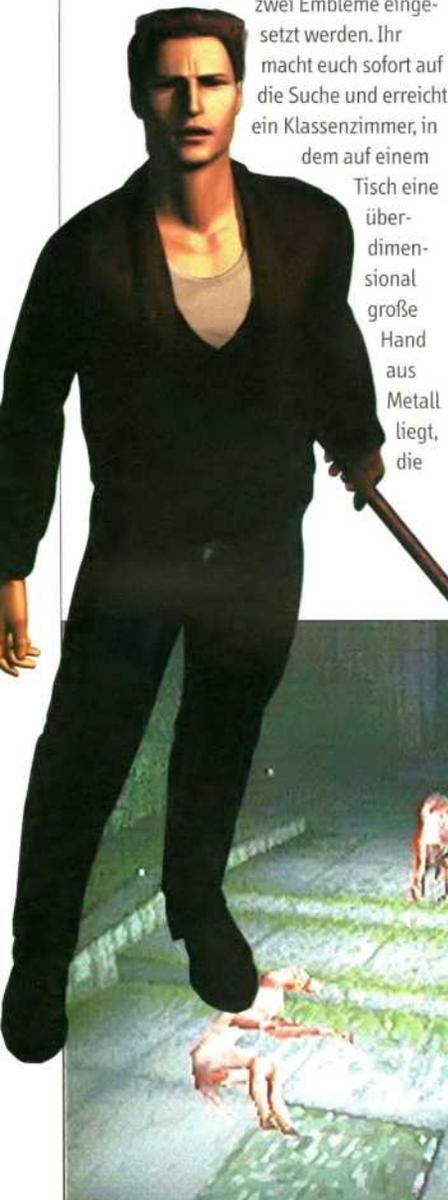


Da freut sich der Chemielehrer: Dank der Säure lässt sich die metallene Hand zersetzen, die ein goldenes Medaillon freigibt

gefunden, der euch zu der Stelle führt, an der ihr Cheryl zum letzten Mal gesehen habt. Dort findet ihr ein Stück Papier, auf dem das kleine Mädchen das Wort "Schule" notiert hat. Der Weg dorthin gestaltet sich überaus schwer, da ihr ständig von Hunden und geflügelten Monstern angegriffen werdet. An der Schule angelangt, gilt es das erste knifflige Rätsel zu lösen. An einer Uhr müssen zwei Embleme eingesetzt werden. Ihr

einen Gegenstand zu verbergen scheint. Auf dem Weg dorthin habt ihr bereits eine ätzende Säure gefunden, die ihr nun über die künstliche Hand schüttert. Ein leises Schmoren ist zu vernehmen und das künstliche Werk fällt auseinander. Zur Freude des Familienvaters wird ein goldenes Emblem freigesetzt, das ihr in die Uhr einsetzt. Habt ihr auch das zweite Emblem nach einem kniffligen Piano-Rätsel gelöst, so öffnet die Uhr einen verschlossenen Gang, der euch scheinbar in eine Parallelwelt gelangen lässt. Noch immer seid ihr in der Schule, jedoch haben sich die Räume stark verändert. Der Boden besteht nur aus rostigen Gittern und die Wände zeigen deutliche Spuren von Kämpfen. Neben der Rätselkost warten in den Locations ein paar unfreundliche Monster, die euch an den Kragen wollen. Doch Manson findet im Verlauf des Abenteuers nette Todbringer, wie eine Pistole, eine abgesägte Schrotflinte oder ein Beil. Die Munition der ballistischen Waffen ist natürlich limitiert. Ihr findet jedoch in regelmäßigen Abständen neue Munition. Weitere Goodies, die ihr erhaschen dürft, sind Erste-Hilfe-Kästen oder kleine Flaschen, die verloren gegangene Lebensenergie zurückbringen.

macht euch sofort auf die Suche und erreicht ein Klassenzimmer, in dem auf einem Tisch eine überdimensional große Hand aus Metall liegt, die



Schlappe Hunde beißen nicht: Während der Kämpfe habt ihr es nie mit mehr als zwei Gegnern zu tun

Adrenalin für die Massen



Silent Hill

Im Gegensatz zu den eher mageren Horror-Adaptionen, wie zum Beispiel Clock-Tower oder Overblood, wird Silent Hill sich ganz dicht auf die Fährte von Resident Evil begeben. Jedoch erwarten den adrenalinisierenden Zocker weniger unterschiedliche Monsterarten und weniger knifflige Rätselkost. Dafür finden sich zwei Angst steigende Elemente auf der CD: Zum einen vibriert euer Pad, wenn ihr gegen eine Wand lauft oder von Feinden attackiert werdet, zum anderen sorgt der Einsatz der Taschenlampe und des Nebels für eine schemenhafte Umgebung, was zusammen mit den quälenden Musikstücken und den Soundsamples zu einem gesteigerten Adrenalinausstoß beim Spieler führt.



Resident Evil 1

Der Klassiker von Capcom hat mittlerweile schon legendäre Züge angenommen. Die Mischung aus zahlreichen knackigen Rätseln, viel Kampf und knallharten Schockeffekten sorgt auch heute noch für Gruselstimmung in den heimischen vier Wänden. Darüber hinaus bietet die Mutter aller Horror-Adventures eine große Bandbreite (rund 15 Stück) an unterschiedlichen Monstern, die jeden Abenteuerer bis an die Grenzen des Möglichen reizen. Mit gut 30 Stunden mussten auch erfahrene Zocker rechnen, wenn sie zum ersten Mal durch die schauerhaften Gemäuer der Villa im Wald von Raccon-City streiften. Mit dem Director's Cut und dem zweiten und mittlerweile indizierten Teil der Horrorgeschichte kann Capcom auf eine noch größere Fangemeinde blicken. Der dritte Teil wird aller Voraussicht nach auch auf der PlayStation 2 erscheinen. Gewerkelt wird bei Capcom derzeit an der Version Resident Evil: Code Veronica, die exklusiv für Segas Flaggsschiff erscheinen wird.



Technik: Atmosphäre total

Nur der Schein eurer Taschenlampe bringt ein wenig Licht ins Dunkel. Dabei lassen sich geniale Lens-Flare-Effekte bewundern. Auch an der frischen Luft ist kein freier Weitblick zu genießen, da ein dichter Nebelschleier über Silent Hill schweift. Durch diese Features und die klaustrophobische musikalische Untermalung wird eine Atmosphäre erzeugt, die selten zuvor in einem Videospiel erreicht wurde. Auch steuerungstechnisch gibt es kaum Anlass zum Meckern, da ihr Harry zu jeder Zeit präzise durch die Lo-

cations steuern dürft. Erwähnenswert ist darüber hinaus die geniale Dual-Shock-Unterstützung, die euch zum Beispiel Harrys Puls spüren lässt, wenn dieser seine Lebensenergie fast verloren hat.

Erster Eindruck: Solide Horror-Show

Silent Hill ist ein waschechter Horrorthriller, den schwache Gemüter besser nicht antesten. Geniale Atmosphäre und die guten technischen Aspekte sorgen dafür, dass Konamis neuestes Abenteuer wertungstechnisch in den 80er-Bereich vorstoßen könnte. (Georg)



Nichts für schwache Gemüter: In Silent Hill geht es teilweise ganz schön ruppig zu

PlayStation

Hersteller: Konami
Fakten: Analog-Unterstützung, Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: Juni

Erster sehr gut Eindruck



Überraschung: Ob im nächsten Raum jemand lauert? Egal, mit der Handgranate sorgen wir für eine Überraschung



Scored: Ohne schnelle Reflexe würde der freundliche Herr auf dem Boden nun über uns triumphieren



Befehlsvielfalt: Per gehaltener Schulter- und Befehlstaste stehen bis zu 16 Aktionsmöglichkeiten zur Auswahl

Rainbow Six

PlayStation 3D-Action-Adventure Wer nicht hören will, muss fühlen. In Red Storms Actionspiel zeigt ihr Terroristen, was eine Harke ist!

Terrorismus, Geiselnahme, Erpressung, alles Verbrechen unserer Zeit. Wo jedoch die normalen Beamten der Polizei nicht mehr klar kommen, müssen Spezialisten eingesetzt werden, um für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Red Storm Entertainment versetzt euch nun in die Lage, gezielt knallharte Söldner gegen Schurken einzusetzen.

Spielablauf: Alles eine Frage der Planung

Als Allererstes werdet ihr zum Beginn einer Mission mit den Tatsachen und den Umständen des Einsatzes vertraut gemacht. Nun liegt es an euch, entsprechend aus einem Kader von zur Verfügung stehenden Söldnern eine Einsatztruppe zusammenzustellen. Hierbei gilt es zu beachten, dass die Vorzüge der Damen und Herren in Bereiche wie Aufklärung, Kampfkraft und weitere Fähigkeiten aufgeteilt sind. Klar, dass bei einer Bombendrohung ein Entschärfungsspezialist mit von der Partie sein muss! Habt ihr eure Truppe ausgewählt, rüstet ihr diese mit Kampfkleidung und Waffen aus. Nun wird der Einsatzplan im Zielgebiet aufs Genaueste erstellt. Habt ihr

die Vorbereitungen abgeschlossen, geht das Spiel in Phase 2 über, den Einsatz selbst. In der Ego-Perspektive tastet ihr euch langsam durch Gebäude und offenes Gebiet, stets jede noch so kleine Deckung nutzend. Denn anders als bei anderen Titeln des Genres reicht oft schon ein einziger feindlicher Schuss aus, um euren Agenten zu töten. Ihr knackt Schlösser und durchsucht jeden kleinsten Winkel. In dunk-

le Räume werft ihr schnell eine Blendgranate, um Fieslinge, die euch in eine Falle locken wollen, zu überraschen. Je nach Auftrag handelt ihr nun mit Waffengewalt und bringt eventuelle Geiseln unter Einsatz eures Lebens in Sicherheit. Um dies zu erreichen, gilt es stets zwischen den einzelnen Gruppen eines kompletten Einsatzkommandos gezielt hin und her zu schalten, um sich gegenseitig den Rücken freizuhalten.

Technik: Kenn ich doch!

Grafisch wirkt der erste spielbare Level von Rainbow Six noch ein wenig altbacken. Wer sich an Lifeforce Tenka erinnert, kann sich die Engine in etwa vorstellen. Allerdings wird laut Red Storm Entertainment noch heftig am Quellcode gearbeitet. Und so kann uns

eine Überraschung ins Haus stehen. Steuerungstechnisch ist Rainbow Six schon jetzt hervorragend gelöst worden. Da eure Charaktere neben zu schießen noch etliche weitere Fähigkeiten ausüben, (ducken, zur Seite rollen, Magazin wechseln, Granaten werfen und/oder rollen, etc.), wird die Möglichkeit von Kombibefehlen genutzt. Dies bedeutet, dass bei einer gehaltenen Schultertaste (R&L-Tasten) sich die Befehle auf den normalen vier Befehlstasten des Pads ändern.

Erster Eindruck: Mal was anderes

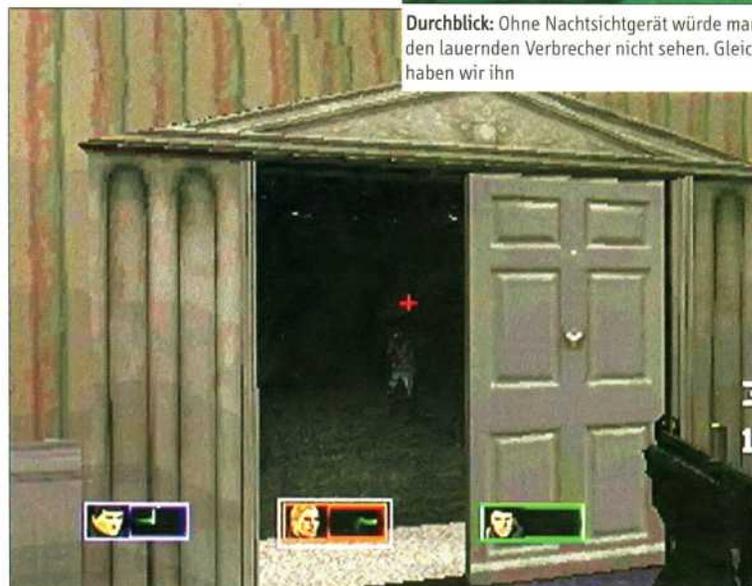
Rainbow Six wurde in Zusammenarbeit mit vielen erfahrenen Polizisten und Mitarbeitern realer Spezialeinheiten entwickelt. Somit wird garantiert, dass ihr in Sachen Realismus auf unerwartete Nuancen treffen werdet. Wie schon vorher erwähnt, reicht ein gegnerischer Treffer aus, um euren Söldner zu töten. Auch erhaltet ihr in einer Mission selbst keinerlei Munitionsnachschub. Wir sind sehr gespannt. (Gunther)



Durchblick: Ohne Nachtsichtgerät würde man den lauernden Verbrecher nicht sehen. Gleich haben wir ihn



Verlust: Bei Energieverlust färbt sich der Screen rot ein. Dann heißt es schnell handeln oder flüchten



Schreckmoment: Der vermeintliche Gegner hinter der Tür entpuppt sich als Angehöriger unseres eigenen Einsatzkommandos

PlayStation

Hersteller: Red Storm Entertainment
 Fakten: Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: Juli

Erster sehr gut Eindruck

Um Jammer Lammy

PlayStation Musikspiel Ein Klampfe spielendes Lamm tritt in die Fußstapfen von Parappa the Rapper

Trotz einiger Marketingbemühungen seitens der Vertriebsfirma SCED strafen die deutschen PlayStation-Zocker den rappenden Vierbeiner Parappa the Rapper zum größten Teil mit rigoroser Nichtachtung. Auf der anderen Seite gibt es hingegen auch einige eingefleischte Fans, die auf dieses außergewöhnliche Spielkonzept nichts kommen lassen. Auch wenn sich die Karaoke-Kultur hier zu Lande nicht durchgesetzt hat, bläst SCED dennoch erneut zum Angriff auf eure Ohrmuscheln. Um Jammer Lammy ist eine 100%ige Fortsetzung zu Parappa. Ich betone das bewusst, denn weder spielerisch noch

grafisch hat sich gegenüber dem Vorgänger Gravierendes verändert. Okay, im Mittelpunkt steht diesmal das leicht neurotische Lamm Lammy und statt Sprechgesang lässt das weibliche Schaf ihre über alles geliebte Gitarre klingen. Die Reminiszenzen gehen sogar so weit, dass das Intro mit demselben Szenario beginnt (der Burgerladen) und ihr euch im ersten Level erneut gegen Master Onion bewähren müsst, ehe ihr gegen neue Charaktere antretet. Wer nicht den richtigen Rhythmus im Blut hat, wird jedoch schnell mit einer Veränderung der unangenehmen Art konfrontiert. Bereits im ersten Abschnitt sind die zu drü-



Die Parappa-Optik: Der charmante Grafikstil mit bunten Farben und im wahrsten Sinne des Wortes 2D-Charakteren wurde beibehalten

ckenden Tastenkombinationen recht komplex und flimmern zudem in einem Tempo über den Screen, dass schnell Panik angesagt ist. Erwähnenswert ist

des Weiteren die neuartige Replay-Funktion zum Lernen (ihr werdet sie nutzen!) sowie die Unterstützung des Dual-Shock-Controllers. (Ulf)



Déjà vu: Das Intro führt wie beim Vorgänger in den Chunky-Burger-Laden, wo die Popgruppe Milk Can von mehreren Rüpeln belästigt wird



Bewährungsprobe: Bei ihrem ersten Auftritt wird der Frauengruppe durch den bekannten Master Onion begleitet



Simple Hintergrundgeschichte: Die neue Titelheldin Lammy ist an sich schüchtern und blüht nur auf, wenn sie eine Gitarre in die Hand bekommt

PlayStation

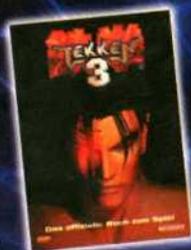
Hersteller: SCED
Fakten: 6 Levels+,
Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: Juni

Erster gut Eindruck

good vibrations ...

Das offizielle „Tekken 3“-Buch

Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM



Colony Wars Vengeance

Das offizielle Lösungsbuch zum Spiel von Psygnosis: 130 Seiten, 4-farbig, DIN A4-Format, DIN A1 Poster. Alle Missionen, Raumschiffe und Waffen werden ausführlich beschrieben.
Nur 24,95 DM



Dual Force™ PSX-Lenkrad

Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™“-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Rennschaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature.



Preissenkung
Unverb. Preisempf.
139,95 DM



Preissenkung
Unverb. Preisempf.
39,95 DM

Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik

Mit Auto- und Turbofeuer-Funktion. Zwei analoge Mini-Joysticks und X-tra starkem Rumble-Effekt. Umschaltbar auf Digitalmodus. Für jedes PSX-Spiel verwendbar.



The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisempf.
129,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Bornsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 614 840-48



The House of the Dead 2

Dreamcast Shoot 'em Up Endlich bereichert auch ein Lightgun-Spiel das Dreamcast-Line-up. Wird der indizierungsgefährdete Titel die Erwartungen erfüllen?

Viele Sega-Titel, die zuvor erfolgreich in der Spielhalle zum Einsatz kamen, wurden traditionell für die Heimkonsolen umgesetzt. Auf dem Mega-Drive waren dies Titel wie Afterburner, Out Run oder Super Hang On, Virtua Fighter und diverse (später indizierte) Light-Gun-Titel für den Saturn. In der Spielhalle gelten gerade die Gun-Spiele wie Jurassic Park zu Segas erfolgreichsten, weshalb es nicht verwunderlich ist, dass nun mit The House of the Dead 2 eine direkte Naomi-Umsetzung den Weg in die Dreamcast-Laufwerke findet. Zeitgleich veröffentlichte Sega natürlich auch die passende Peripherie, nämlich die schnittige Lightgun. Ähnlich wie der erste Teil auf dem Saturn wird der Nachfolger auch mit dem normalen Analogpad zu spielen sein, jedoch ohne Gun macht es nur halb so viel Spaß.

Spielablauf: Einfacher die Shooter nie waren

Das Prinzip der Lightgun-Spiele ist simpel. Mit der Waffe, die einfach an den Port angeschlossen wird, zielt man auf den Bildschirm und feuert auf alles, was sich bewegt. Im Falle von HotD2 handelt es sich meistens um Monster, Zombies, Untote oder anderes Getier, das sich nicht in Brehms Tierleben wiederfindet. Dabei konzen-



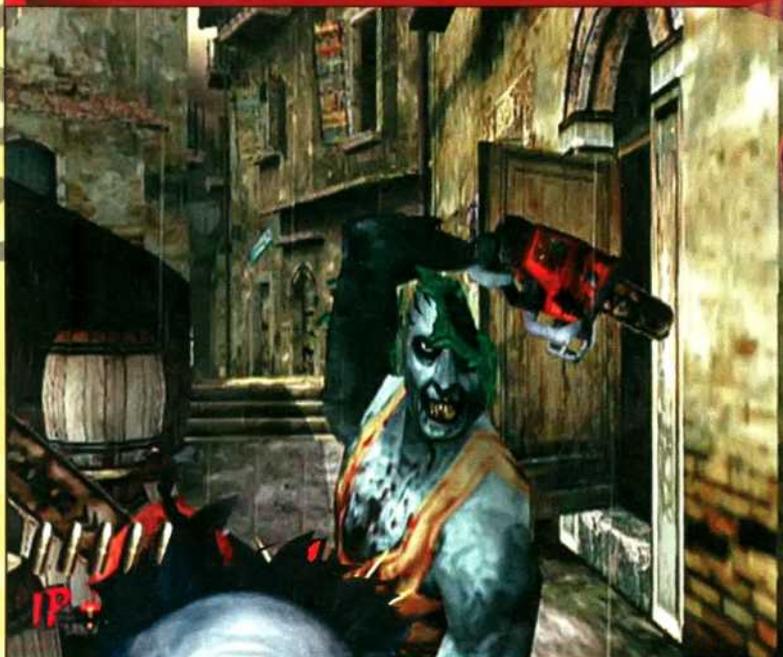
Dual Shock: Sind zwei Spieler gleichzeitig am Werk, tauchen auch mehr Gegner auf



Schlachtfest beim Waldfest: Obwohl die Zombies schon deutliche Spuren an Armen und Beinen haben, machen sie weiter Jagd auf euch

triert sich die gesamte Action nur auf das rechtzeitige Abknallen der Objekte, denn alle Bewegungen eures Charakters sind vorberechnet. Seid ihr beim Bleipusten nicht schnell genug, dann verliert man Lebensenergie in Form eines Kristalls. Wurden alle fünf verbraucht, geht es mit den limitierten Continues weiter. So einfach das Spielprinzip auch scheint, so genial ist es. Immer wieder möchte man weiter kommen und freut sich beim nächsten Mal darüber, dass man weiß, wo der Zombie herauskommen wird, um ihn dann richtig mit Kugeln vollzustopfen. Damit das Ganze über kurz oder lang

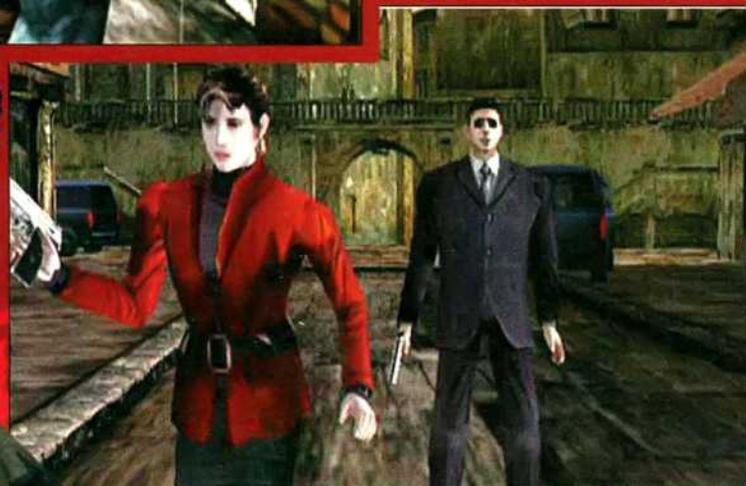
nicht langweilig wird, gibt es in HotD2, wie aus dem Vorgänger bekannt, alternative leichtere Routen, die sich immer dann öffnen, wenn ein Zivilist gerettet werden konnte. Des Öfteren befinden sich "normale" Menschen unter den Monstern, die, falls man ihnen rechtzeitig zur Seite steht (also sie auch nicht über den Haufen schießt), eine Abkürzung öffnen. Außerdem befinden sich noch einige Power-ups in Kisten, Fenstern oder anderen leicht zerbrechlichen Gegenständen. Entweder verbessern sie die Durchschlagskraft eurer Waffe, ihr erhaltet mehr Munition, bevor nachgeladen werden muss (wird durch Zielen außerhalb des Bildschirms erledigt) oder es gibt wertvolle Energie zurück.



Kettensägenmassaker: Solchen Zeitgenossen solltet ihr zuerst die Motorsäge aus den Händen ballern, bevor der Knabe selbst dran kommt



Lagebesprechung: Zwischen den einzelnen Abschnitten gibt es kleinere Sequenzen in Spielgrafik, die die Geschichte erzählen



Gemischtes Doppel: Nachdem in Teil 1 nur Männer aktiv waren, dürfen die Frauen nun auch an die Waffen! Übrigens soll es zwei zusätzliche und weitere zwei versteckte Charaktere geben



Alter schleimiger Bekannter: Die giftigen Frösche kennt man ja noch aus Teil 1



Der Schein trügt: Dieser Zombie entpuppt sich alsbald als quicklebendig und attackiert euch



Endzeitstimmung: Endgegner, wie diese wandelnde Ritterrüstung, sind nur an einer Stelle zu verletzen. In diesem Fall stellt der flinke Dämon die Schwachstelle dar



Eins nach dem anderen: Um der Bedrohung dieses Mutanten Herr zu werden, muss man zuerst das Fass zerschließen



Kleiner Feuerteufel: Fliegende, Flammen spuckende Dämonen legen zuerst ihre Umgebung in Schutt und Asche, bevor sie sich euch zuwenden



Gen-Mutanten oder falsche Ernährung? Die Monstervielfalt von HotD2 ist schier unerschöpflich



Nachladen leicht gemacht: Ist das Magazin in die Zombies entleert worden, zum Nachladen einfach aus dem Bildschirm halten!

Als besonderen Gag können dafür auch zwei Spieler gleichzeitig an die Waffen, wobei dann deutlich mehr Zombies auf dem Bildschirm sind.

Technik: Spielhallen-Feeling für Zuhause

Das Arcade-Original auf Naomi diente den AM1-Programmierern als Vorlage für die Heimversion. Durch identische Technik beider Komponenten ähnelt die Dreamcast-Variante dem Spielhallen-Vorbild wie ein Ei dem anderen. Grafisch gesehen gibt es kaum Anlass zur Kritik. Extrem detaillierte Texturen und realistische Ani-

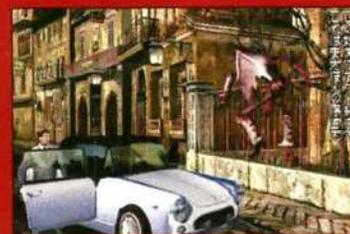
mationen (soweit man bei Untoten von Realismus sprechen kann) machen den Shooter zu einem Augenschmaus. Neben dem fetzigen Gore-Sound und der einfachen Bedienung bleibt noch die hervorragende Implementierung der neuen Dreamcast-Peripherie zu erwähnen. Lightgun und PuruPuru-Pack passen hervorragend zusammen und sorgen für ein wahres Rückstoß-Freudenfest.

Erster Eindruck: Balla, balla! Sega bleibt sich treu. Mit Arcade-Umsetzungen hatte man bisher den

größten Erfolg und HotD2 macht hier keine Ausnahme. Die tolle Einbindung der Lightgun, die zusammen mit dem PuruPuru-Rüttelzusatz einen Heiden Spaß macht, und viele versteckte Extras, Charaktere und Modis heben The House of the Dead 2 in den Olymp der Gun-Shooter. (Sven)



Auf die Knie geschickt: Sind alle Energiekristalle und Continues aufgebraucht, machen sich die Monster über euch her



Parkhauswächter: Flugwesen, wie dieser Dämon, sind am schwierigsten zu treffen, da sie sich sehr flink bewegen



Kleine Hilfe: Jeder Endgegner wird mit einigen Tipps kurz vor der Schlacht vorgestellt



Lightgun- und PuruPuru-Unterstützung



The House of the Dead 2 wird neben der VMS-Speichereinheit und der parallel erschienenen Lightgun noch die brandneue PuruPuru-Erweiterung unterstützen. Zum ersten Mal gibt es also ein Pistolen-Spiel, bei dem die Gun rüttelt. Konnte man früher noch ruhig auf die Gegner zielen und sich langsam an die Trefferzone herantasten, fällt jetzt das Peilen wesentlich schwieriger. Für alle, die sich sorgen machen: Obwohl die Lightgun nur einen Erweiterungsstutzen besitzt (die Pads haben ja bekanntlich zwei), können beide Einheiten (VMS und PuruPuru) genutzt werden, denn man kann sie jederzeit ohne Probleme austauschen.



Dreamcast

Hersteller: Sega (AM1)
 Faktoren: 4+ Levels, Lightgun, PuruPuru-Pack
 Erscheint: erhältlich (jp)

Erster super Eindruck



DC Rennspiel

Hydro Thunder

Über den im Herbst erscheinenden futuristischen Racer von Midway ist noch nicht allzu viel bekannt. Auf diversen schwebenden Gleitern geht es in bester Wipeout-Manier über die unterschiedlichsten Rennstrecken. Nach ersten Informationen seitens des amerikanischen Herstellers werdet ihr jedoch nicht über Waffensysteme verfügen, mit deren Hilfe ihr die Gegner von den Pisten ballert. Dagegen lassen sich Goodies auf den Strecken einsammeln, die euch einen kurzzeitigen Geschwindigkeits-Boost verleihen. Somit sind Geschwindigkeiten von über 300 mph keine Traummarke mehr! Eine erste spielbare Version soll auf der E3-Messe in Los Angeles präsentiert werden.



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



N64 Ego-Shooter

Armorines

Mit Armorines von Acclaim nähert sich ein sehr interessanter Ego-Shooter, der die grafisch imposante Turok-2-Engine und die aufwändigen Lichteffekte von Forsaken miteinander vereint. Dabei dürfen wir dank der Unterstützung der 4MB-Erweiterung die Geschehnisse in einer hochauflösenden Darstellung bewundern. Doch nicht nur die Grafik soll für Spielspaß sorgen, sondern auch die Story scheint interessant zu sein. Mutierte Insekten, die während mysteriöser Ver- suche im fer-

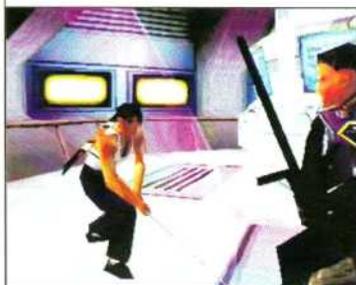


nen Sibirien entstanden sind, bedrohen den Planeten. In bester Starship-Troopers-Manier gilt es nun der Insektenplage Herr zu werden. Mit futuristischen Ballermännern bewaffnet, zieht ein heldenhafter Soldat, in dessen Rolle ihr natürlich schlüpft, durch klostrophobisch wirkende Locations. Insgesamt erwarten euch fünf riesige Levels, die es innerhalb von 128 Stunden (Spielstunden?) zu bewältigen gilt.

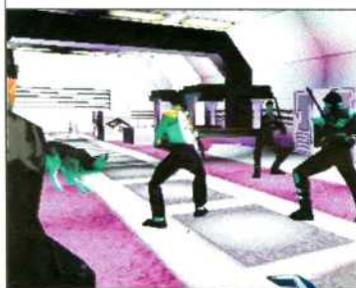


PS 3D-Action-Adventure

Saboteur



Leider bis zum Spätherbst müssen wir uns noch gedulden, bis Eidos' neuestes 3D-Abenteuer Saboteur in den Regalen heimischer Kaufhäuser steht. Über den Inhalt des Spektakels ist noch nicht viel bekannt. Mit einem Ninja lauft ihr durch sehr aufwändig gestaltete Locations und müsst dort Auftragsarbeiten erledigen. Mit einem todbringenden Schwert bewaffnet, kämpft ihr euch den Weg zum Ziel frei und habt dabei auch zahlreiche Wachmänner umzunieten. Wir halten euch jedenfalls über das 3D-Action-Adventure auf dem Laufenden.



Szenegeflüster

Noch 41 Tage

... dann werden 250 Millionen Amerikaner total abdrehen. Der Grund liegt auf der Hand: Am 19. Mai wird der neue Star-Wars-Film in die Kinos kommen. Sci-Fi-Guru **George Lucas** wird sich seinen Traum erfüllen und die Geschichte vor der wohl bekanntesten und erfolgreichsten Trilogie des Universums fortführen. Für alle, die es noch nicht wissen sollten: Im Internet findet ihr unter der Adresse www.starwars.com alle nötigen Informationen zu den bereits abgedrehten Filmen und dem neuesten Meisterwerk **The Phantom Menace**. Darüber hinaus lassen sich die beiden Trailer für die Episode I herunterladen bzw. im Internet anschauen. Um es mit den Worten unseres Layouters Peta zu sagen: vorbeischaun, staunen und total abdrehen.



Wing Commander Der Film

Die erste Film-Umsetzung eines erfolgreichen Videospiele können die US-Bürger seit dem **12. März** diesen Jahres bewundern. Schon seit dem dritten Teil hat die Space-Opera wahren Kultstatus erlangt und Videospiegelgeschichte geschrieben. Nicht nur dass damals zum ersten Mal lange Filmsequenzen ins Spiel eingebaut wurden, sondern vor allem das Budget von rund **10 Millionen Dollar** hat die Dimensionen für die Produktion eines Videospiele bei weitem gesprengt. Der Film, bei dem auch der Deutsche **Jürgen Prochnow** mitspielt, setzt beim ersten Teil der Wing-Commander-Serie an. Zum ersten Mal treffen Menschen auf die **kriegerische Alienrasse** der Kilrathis, die sofort mit Aggressionen den Menschen gegenüber treten. Ihr Ziel ist es, die Menschheit zu vernichten. Diesem Vorhaben treten natürlich die waghalsigen Soldaten und Piloten der Navy entgegen. Klar, dass dieses Spektakel mit **deftigen Tricktechniken** in Szene gesetzt wurde und nicht nur für Fans des Games ein interessanter Streifen sein wird. In Deutschland werden wir ab dem **29.7.** diesen Jahres mit dem Sci-Fi-Spektakel verwöhnt. Wer mehr Infos haben möchte, kann sich unter der Internetadresse www.wcmovie.com einen 30 Sekunden langen Trailer herunterladen.



PS/N64/DC Boxen

Ready to Rumble



Box-Simulationen finden immer größeren Anklang in der virtuellen Spielwelt. Da verwundert es auch nicht, dass Midway für alle aktuellen Plattformen einen reinrassigen Klopfer plant. Zu Beginn habt ihr die Auswahl zwischen 20 unterschiedlichen Helden, die sich in ihren Kampfstilen komplett voneinander unterscheiden. Um die Fähigkeiten der Spielfigur zu verbessern, steht euch zusätzlich ein virtuelles Trainings-Camp zur Verfügung, und um den Realismus zu vergrößern, wurde die Stimme des bekannten Sprechers Michael Buffer in das Geschehen integriert. Anhand der ersten DC-Screenshots lässt sich bereits zum jetzigen Zeitpunkt orakeln, dass Midways Titel zu den besseren Box-Sims gehört. Ob das Spiel jedoch das versprochene Highlight wird, zeigt erst die fertige Version im Spätherbst dieses Jahres.



N64 Jump & Run

A Bug's Life

Traveller's Tales' Spiel zum Film wird im Mai auch für Nintendos Modul-Toaster erscheinen. Dabei wurde von den Programmierern besonders großer Wert darauf gelegt, die grafischen Stärken der 64-Bit-Konsole voll auszuspielen. Somit erwartet uns eine in allen Belangen verbesserte 3D-Engine, wobei aber höchstwahrscheinlich die 4MB-Speicherweiterung keine Unterstützung finden wird. Die Missionen, die das kleine Insekt



zu bestehen hat, wurden auf die stattliche Zahl von 60 erhöht. Somit sollte also auch für die nötige Langzeitmotivation gesorgt sein. Vertrieben wird das "Große Krabbeln" hier zu Lande aller Voraussicht nach von Activision.



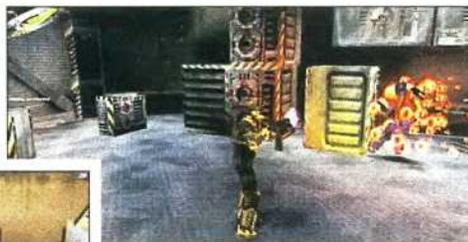
DC Action-Adventure

Messiah

Immer wieder wurde der Release-Termin des im Vorfeld so hochgelobten 3D-Action-Adventures verschoben. So sollte bereits im letzten Jahr Shyns Abenteuer-Revolution erscheinen, jedoch befand Dave Perry den Titel als noch nicht vorzeigbar. Im 3D-Action-Adventure schlüpft ihr in die Rolle eines Engels mit dem Namen Bob, der aus dem Himmel gesandt wurde, um die Welt vor dem Untergang (Armageddon) zu retten. Dieser Retter schlüpft, während er seine guten Taten vollbringt, in die Körper anderer Menschen, mit deren individuellen Fähigkeiten er Puzzles löst. So verwandelt ihr euch beispielsweise in eine Prostituierte, ein kleines Baby



oder in einen Polizisten. Die Grafik soll laut des Entwicklerteams dank fulminanter HighRes-Engine und realistischer Animationsphasen der Charaktere alle Genre-Konkurrenten schlagen können. Wann der Titel nun endlich erscheint, ist noch unklar. Bleibt zu hoffen, dass der Abenteuer-Hit Ende des Jahres in den Regalen der Kaufhäuser steht.



Großes Fragezeichen: Selbst Firmen-Chef Dave Perry kann nicht genau darüber Auskunft geben, wann der Triple-A-Titel endlich erscheint

Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Metal Gear Solid
2. Tomb Raider 3
3. FIFA Soccer '99
4. Tomb Raider - Platinum
5. Crash Bandicoot

Nintendo 64

1. Zelda: Ocarina of Time
2. Star Wars: Rogue Squadron
3. Turok 2
4. Banjo Kazooie
5. F-1 World Grand Prix



JAPAN

1. Monster Farm 2 (PS)
2. Final Fantasy VIII (PS)
3. Power Stone (DC)
4. Pop 'n Music (DC)
5. World Neverland 2 (PS)



USA

1. Gran Turismo
2. Indiziert 2
3. WWF Warzone
4. Crash Bandicoot 2
5. Madden '99

Szenegeflüster

Kunterbunter Eingabespaß



Nachdem bereits viele Peripherie-Hersteller bunte Pads mit zumeist mittelmäßigen Verarbeitungsqualitäten anbieten, zieht Sony nun nach. Der Multi-Konzern versorgt uns seit dem **26. März** mit den neuen analogen **Dual-Shock-Controllern** in blauer, grüner, grauer und schwarzer Farbe. Interessanterweise sind alle Pads transparent, so dass ihr euch das Innenleben der Peripheriegeräte endlich einmal genauer ansehen dürft. Dabei müssen wir natürlich nicht auf die gewohnt superbe **Verarbeitung** der Sony-Peripherie verzichten. Die Preise für die Pads werden sich aller Voraussicht nach nicht von dem Preis der "grauen" Daddler unterscheiden.

Videospiel-Börse

Nach dem großen Erfolg der ersten Videospiel-Börse im März dieses Jahres veranstaltet **Matthias Herrendorf** am Sonntag, dem **16.05.99** (14-20 Uhr), den zweiten Event dieser Art. Geplant ist dabei nicht nur ein **Flohmarkt**, sondern es wird den Besuchern auch die Möglichkeit gegeben, Videospiele zu tauschen oder einfach nur Erfahrungen weiterzugeben. Des Weiteren dürft ihr an einer **Tombola** teilnehmen und interessante Preise gewinnen. Wie ihr anhand dieser kurzen Beschreibung sicherlich schon seht, sollte sich jeder Videospielder diesen Termin in seinem Kalender vormerken. Weitere Informationen erhaltet ihr unter 030/6858756 (Matthias Herrendorf). **Eintritt: DM 3,00**

Eine PlayStation geht auf Reisen

Der Sommer naht und mit ihm natürlich auch die Reisezeit. Für die Zocker unter euch, die im Urlaub nicht auf die PlayStation verzichten wollen, bietet die Firma Blaze ein **Pro Carry Case** an, in dem sich die PlayStation samt zwei Controller, einer Lightgun, zwei Memory-Cards, vier Spielen, einem Xploder und sämtlichen Kabeln verstauen lässt. Dank der **Hartschale** des sehr gut verarbeiteten Koffers ist eure geliebte Konsole zusätzlich vor Schlägen und Wassereintritt geschützt. Das gute Stück ist für **DM 79,95** bei **Fire International** (Deutschland)/Blaze (Tel.: 02154/945251) zu beziehen.



Nintendo 2000 enthüllt

Auf der zweiten **Lizenznehmerkonferenz** in Sorrento verriet der Konsolenriese Nintendo erste Fakten über den Nachfolger des N64. Howard Lincoln (Nintendo of America) verlautbarte, dass die Hardware derzeit von der Firma Art-X, die im amerikanischen Silicon Valley ansässig ist, entwickelt wird. Die genauen technischen Details sollen laut Lincoln noch vor Jahresende veröffentlicht werden. Auf jeden Fall wird Nintendos kommendes Schlachtschiff **keine Cartridges** mehr als Datenträger nutzen. Lincoln versprach weiterhin eine **leistungsstärkere** Konsole als die PlayStation 2.

mal ehrlich



Das Sterben der Tante-Emma-Läden ist in Deutschland schon länger an der Tagesordnung. Kaum fällt es manchmal überhaupt noch auf, dass wieder ein Kleiner dicht gemacht hat. Leider beobachtet man mittlerweile die gleiche Situation beim Spiel-laden um die Ecke. Mehr und mehr Supermärkte und Kaufhäuser bieten Software an, palettenweise und oft zu Niedrigpreisen. Was ist zu tun? Sollen die kleinen Softwareläden ähnlich wie Vobis versuchen, durch Schokoladenverkauf den Dumpinghallen den Rang abzulaufen? Wo führt es hin, wenn Läden von der Bildfläche verschwinden, bei denen man eben noch den mega-raren Import aus Japan erhalten konnte? Was wird aus den Zufallsgesprächen, die man zwischendurch mal mit den Jungs hinter der Ladentheke geführt hat? Und vor allem wo finden wir dann noch die Verkäufer, die einem mit Rat zur Seite stehen? Sei es der Hinweis zum erforderlichen Patch beim PC, sei es die Möglichkeit, einfach mal dumm fragen zu können, mit was das gerade in den Händen liegende Spiel vergleichbar ist. Klar, kann es den Großhändlern und den Firmen egal sein, wo denn die Software unters Volk gebracht wird, solange doch der Umsatz stimmt. Aber am Ende bleibt nur für uns selbst, den spielebegeisterten Sammlern, ein stummes Schulterzucken übrig, wenn ein anonymer Angestellter im Supermarkt meist nicht einmal weiß, welches Datenmedium welche Konsole benutzt. Allerdings am Ende entscheidet immer noch der Käufer mit seinem Verhalten, was in unserer Konsumlandschaft passiert. Denken wir mal drüber nach.



PS/N64 Rennspiel

Kawasaki Motocross

Im Frühsommer erscheint Activisions neues Motorrad-Spektakel Kawasaki Motocross (Arbeitstitel), das im Vergleich zu Acclains Jeremy McGrath Supercross wesentlich realistischer sein soll. So bremsen Sandlöcher in den Wüstenstrecken oder tiefe Pfützen entlang der Waldparcours eure Geschwindigkeit

deutlich herab. Insgesamt stehen dem Piloten sechs unterschiedliche Strecken zur Verfügung und die Intelligenz der gegnerischen Höllenfahrer wird äußerst hoch sein. Sie agieren beispielsweise je nach Platzierung verschieden aggressiv. Liegt ihr im hinteren Rennfeld, wird euch ein Herankommen an das Spitzenfeld relativ

leicht gemacht. Seid ihr dann auf dem Platz an der Sonne, wendet sich das Blatt und die gegnerischen Fahrer fahren wie die Weltmeister. Um die Authentizität des Racers zu erhöhen, bauen die Programmierer eine Dual-Shock-Unterstützung ein, die die Motoren des Pads je nach Bodenbelag unterschiedlich stark vibrieren lässt. Schließlich dürft ihr auch gegen einen menschlichen Mitstreiter antreten. Der Bildschirm wird dabei auf Wunsch horizontal oder vertikal gesplittet.



DC Baseball

All-Star Baseball 2000



Das beste Baseball-Spiel in der Videospielezone geht in die nächste Runde. Mit einer nochmals verbesserten Grafik (640 x 480 HiRes) und einer 3D-Engine wird das Feeling des amerikanischen Volkssports noch realistischer umgesetzt. Dank einer offiziellen Lizenz stehen euch alle 30 Original-Teams der US-Major-League

zur Verfügung, die in den 30 Stadien gegeneinander antreten. Dabei wurde jede Arena original in die virtuelle Welt umgesetzt, was dem Spielvergnügen ein optimales Flair verleiht. Bei klassischen Rhythmen und kreischenden Zuschauern wird es wieder einen

Heidenspaß machen, gegnerische Schlagmänner aus dem Spiel zu werfen und selbst ein paar Homeruns hinzulegen. Mit dem realistischen Wurf- und Schlag-Modus, der dem hohen Standard seines Vorgängers voll gerecht wird, müssen selbst Profis erst einmal ein paar Runden in die Trainingsphase gehen, um nicht von den CPU-Gegnern vorgeführt zu werden.



Szenegeflüster

Die volle Ladung

Blaze veröffentlicht ein Mega-Memory-Pak der besonderen Art. Dank eines speziellen Verfahrens, der LINEAR-Technik, ist es unnötig, zwischen Speicherbänken einer 1MB Memory-Card zu wechseln. Alle Spielstände werden im Menü des Spieles aufgeführt. Somit stehen euch auf der Karte also 498 Speicherplätze zur Verfügung! Die Karte, die 29,95 DM kostet, ist ab sofort lieferbar. Bezugsquelle: Fire International (Deutschland)/Blaze, Tel.: 02154/945251



Es werde Licht

Die Firma Blaze versorgt Game-Boy-Besitzer mit nützlichen Utensilien. Ein Light-Magnifier (DM 19,95) beispielsweise sorgt dafür, dass ihr auch im Dunkeln dem Vergnügen fröhnen dürft, eure Lieblingsspiele auf Nintendos kleinem Handheld zu daddeln. Auch leidgeprüfte Dauerzocker, denen der Energievorrat der Batterien nicht ausreicht, werden mit einem Netzteil versorgt (DM 19,95). Bezugsquelle: Fire International (Deutschland)/Blaze, Tel.: 02154/945251



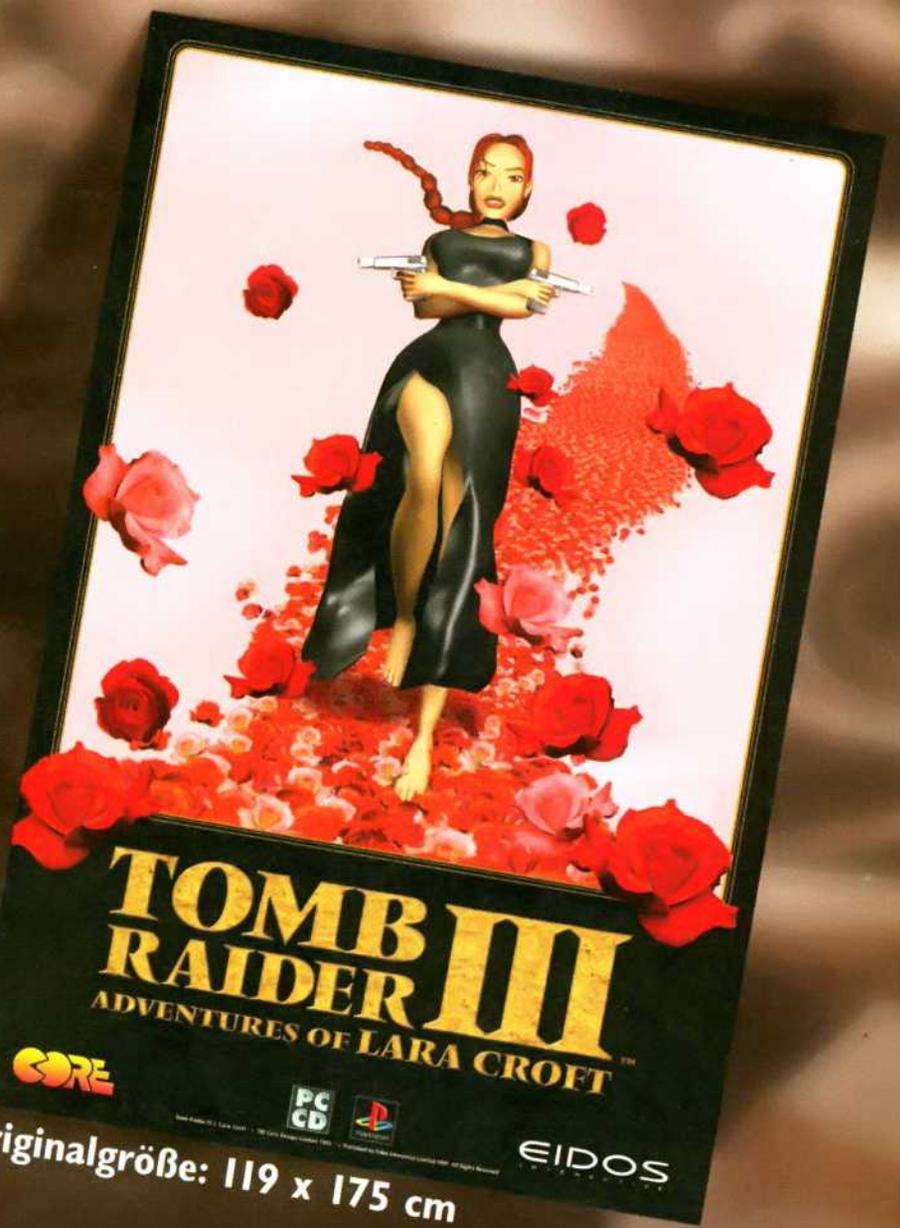
Aus deutschen Landen



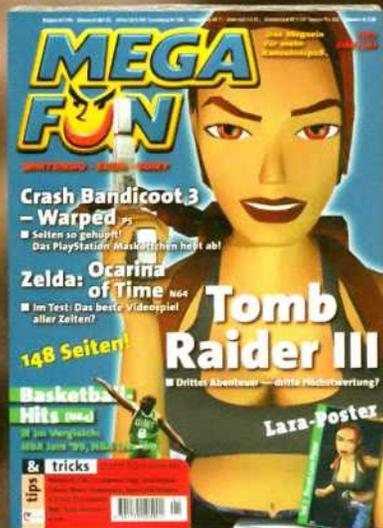
Bei dem Action-Rollenspiel TechnoMage handelt es sich um das erste plattformübergreifende Computerspiel, das von Sunflowers internem Entwicklerteam realisiert wird. Story- und Action-Part halten sich in diesem Action-Rollenspiel die Waage. Die spannende Hintergrundgeschichte führt den Spieler in neun abwechslungsreiche, grafisch unterschiedlich gestaltete Welten, in denen er sein Können unter Beweis stellen muss. Dabei helfen dem Protagonisten diverse Magie- und Waffensysteme beim Erforschen der feindverseuchten Locations. Die Storyline soll darüber hinaus verschiedene Lösungswege beinhalten. Leider erscheint dieser Titel voraussichtlich erst im 3. Quartal dieses Jahres.



Rosen pflastern ihren Weg...



Originalgröße: 119 x 175 cm



**Das Probe-Abo MEGA FUN:
Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich
ein Original-Lara-Plakat abstauben!**

Wer jetzt MEGA FUN
im Abo testet, erhält das
abgebildete Lara Croft-
Originalplakat als kosten-
lose Prämie (Lieferung
in einer Versandrolle)!
Da die Auflage limitiert ist,
gilt das Angebot nur,
solange der Vorrat reicht!

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

Als Dankeschön möchte ich das Original-Lara
Croft-Plakat „Tomb Raider III“, Art-Nr 1181.

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

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

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie
innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung
anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des
Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG,
Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adress-
änderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

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

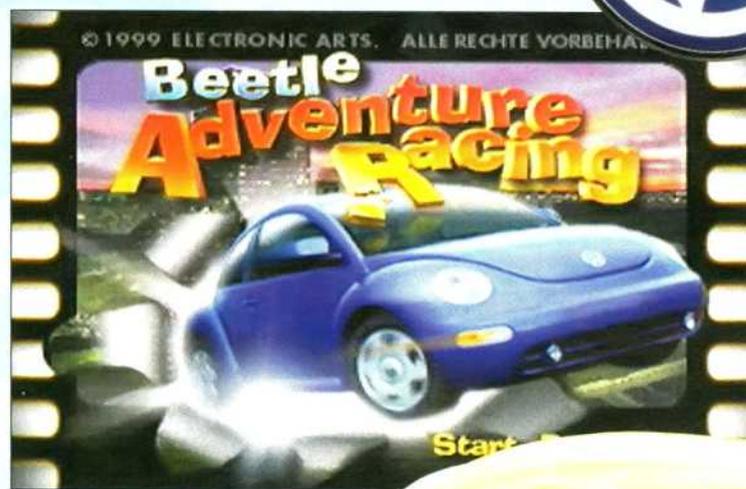


Beetle Adventure Racing

Nintendo 64 Fun-Racer EA ist mittlerweile nicht mehr ausschließlich für seine alljährlichen Sportspiel-Erfolge bekannt. Neben Simulationsrennspielen versucht sich nun ein kurioser Käfer-Racer auf dem N64

Als nach dem 1. Weltkrieg Autos für den Normal-Bürger noch unerschwinglich waren, machte sich Dr. Ferdinand Porsche daran, einen Wagen zu entwickeln, der auch für das durchschnittliche Einkommen vertretbar war. Nach unzähligen Fehlversuchen entstand 1931 der Volkswagen, kurz VW, dessen eigentümlicher Motor nicht wie üblich vorn untergebracht war, sondern am Heck des Fahrzeugs. Seine ungewöhnliche Bauweise revolutionierte zwar nicht die Automobilindustrie, wurde aber über viele Jahre hinweg zu seinem unverwechselbaren Markenzeichen. Die amerikanische Tageszeitung New York Times verglich die Form des Volkswagens mit einem Beetle (zu Deutsch: Käfer) und fortan nannte die breite Öffentlichkeit den Wagen auch so. Jahrzehntlang wurde der Käfer an der Karosserie und in seinem Innenleben nur unwesentlich

verändert. Das graue und schlichte Design schien nahezu zeitlos zu sein. In den 70er-Jahren flaute die Käfer-Nachfrage in Europa langsam ab, während der Volkswagen in Südamerika bis in die frühen 90er-Jahre vom Band lief. 1994 schließlich kam wieder frischer Wind in die Beetle-Produktion, als Volkswagen in Detroit auf der North American International Auto Show (eine der bedeutendsten Automobilfachmessen der Welt) den "New Beetle" präsentierte. Seither trifft man den Käfer wieder auf unseren Straßen an, nur mit etwas modernerem Design und besseren ökologischen sowie ökonomischen Werten. Electronic Arts nahm nun die Hysterie um den historischen PKW auf und entwickelte einen Fun-Racer für das Nintendo 64, der sich ausschließlich um den Käfer dreht.



Einfach, schlicht, genial: Beetle Adventure Racing hat alles, was ein Fun-Racer braucht

Spielablauf:
Lustige Raserei mit vielen Extras

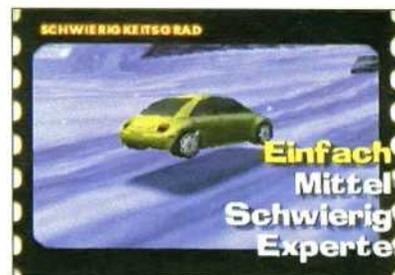
Beetle Adventure Racing ist kein normales Rennspiel wie Gran Turismo oder Sega Rally. Der Hauptunterschied liegt zum einen natürlich im Fuhrpark. Während bei den meisten



Grüne Welle: In der Pyramide der Sunset-Sands-Strecke erwarten euch einige Überraschungen



Feurige Strecke: Wer nicht aufpasst, landet mit Vollgas im Lavasee. Rechts ist an dieser Stelle sogar eine Abkürzung versteckt



Sind sie zu stark, bist du zu schwach: Nachdem ihr die „Schwierig-Meisterschaft“ bestanden habt, gibt es die Expertenstrecken



Fahrzeugkontrolle - Führerschein und Zulassungspapiere, bitte: Der Polizei-Käfer kann mit seiner Sirene vor ihm liegende Wagen anhalten. Ein netter Gag, der fast immer den Sieg bringt



Letzte Chance: Kurz vor der Ziellinie liegen am Wegesrand meistens noch Nitro-Behälter herum, mit denen man einmal aufholen kann



Demolition Man: Neben Fässern und Holzbarrieren lassen sich teilweise auch ganze Hauswände kaputt fahren





Halloween on Elmstreet: Auf der Wicked-Woods-Strecke gibt es lustig-gruselige Abschnitte mit beeindruckenden Neonfarben zu bewundern



Der Schein trügt: Straßenbarrieren wie auf diesem Hügel lassen sich ohne Probleme „umfahren“. Einzig und alleine die Geschwindigkeit muss stimmen



Straßenrowdys unterwegs: Bei einem spaßigen Fun-Racer dürfen solche Abdrängaktionen natürlich nicht fehlen. Macht man es geschickt, zerschellt der Gegner am nächsten Felsen



Die Käfer

Zu Anfang der Käfer-jagd um Bestzeiten und Bonus-Punkte habt ihr nur fünf Beetles, deren Fähigkeiten in Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Handling im Vergleich zu den Extra-Wagen stark zu wünschen übrig lassen. Der Polizei-Käfer hält außerdem eine Überraschung parat.

<p>Wagen Höchstgeschw. Beschleunigung Handling</p>	<p>Wagen Höchstgeschw. Beschleunigung Handling</p>

Simulations-Racern mehrere Dutzend unterschiedlicher Wagenfabrikate auf ihren Einsatz warten, gibt es in EAs Beetle Racing nur zehn verschiedene Modelle des Käfers. Diese unterscheiden sich in drei Kategorien: Beschleunigung, Top-Speed und Handling. Allein an der spartanischen Umsetzung des Fahrverhaltens kann man sehen, dass wir es mit einem reinrassigen Fun-Racer zu tun haben. Zu Anfang stehen euch nur fünf Wagen zur Verfügung, und immer wenn eine der sechs Strecken gemeistert wurde, erhaltet ihr einen

neuen, besseren Flitzer. Wagen Nummer zehn ist ein richtiger Gag, nämlich ein Polizeiauto, das ein besonderes Feature hat. Anstelle einer Hupe besitzt es eine Sirene, die – falls eingeschaltet – alle vor euch liegenden Fahrzeuge zum Anhalten zwingt. Bis dahin ist es aber ein weiter Weg, denn jede Strecke muss mindestens als Dritter eines achtköpfigen Rennfeldes gemeistert werden. Gefahren wird auf drei Runden, wobei jede Runde zirka zwei bis drei Minuten dauert. Die Rundkurse sind also alleine von der Distanz her äußerst abwechslungsreich. Aber damit nicht genug. EA spendierte Beetle Adventure Racing ganz spezielle

Wusstet ihr schon ...?

...dass der Auto-Pionier Dr. Ferdinand Porsche 1931 das erste Heck-Motor-Auto – den zukünftigen Käfer – entwarf?



Die Spielwiesen des Beetles



Nach dieser Abkürzung steht ein Nitro-Behälter, der euch rechts in einen versteckten Bereich katapultiert.

Hinter dieser Barriere warten Bonuspunkte satt.



Springt ihr weit genug (bis zum Banner), bejubeln euch Schaulustige und dahinter winken Bonuspunkte.

Auf der Brücke rechts halten, denn die Löcher sind tödlich.



Wenn ihr im richtigen Winkel anfährt, könnt ihr zur Festung herüberspringen.

Auf der Inferno-Isle liegen die Abkürzungen meistens auf der rechten Seite.



Features, die es erst zu einem wahren Fun-Racer machen. So bieten die Strecken satte, ewig lange Sprünge und verwinkelte oder gut versteckte

Abkürzungen, Bonus-Kisten und Nitro-Behälter, mit

denen euer Käfer voll auf über 200 km/h durchstartet. Falls euch Gegenstände den Weg versperren sollten – kein Problem! Fässer, Handkarren, Schilder, sogar andere Wagen lassen sich in Windeseile zu Splitterholz oder Schrott verarbeiten. Wer jedoch zu ungestüm gegen eine Wand bremst, muss damit rechnen, dass sein eigener Käfer sich ebenfalls in Wohlgefallen auflöst.

Das kostet, wie

Ausritte ins Wasser oder in Schluchten, wertvolle Sekunden, bis der Wagen wieder automatisch auf die Strecke zurückgesetzt wird. Die Abkürzungen und Verzweigungen sind mit Abstand das Beste am ge-

samten Spiel. Obwohl man dutzendmal eine Strecke absolviert hat, findet man immer wieder etwas Neues. Meistens liegen in diesen Abschnitten auch die wertvollsten Bonus-Kisten versteckt. Sie gibt es



Wusstet ihr schon ...?

...dass das Wort „Käfer“ niemals auf dem Wagen stand? Das Wort ist eine Erfindung der New York Times.



Technische Meisterleistung: Kaum ein anderes Spiel bietet ohne Speichererweiterung einen dermaßen sauberen Grafikaufbau



Ist man abgehoben, gibt es kein Zurück mehr: Erst nach der Landung dürft ihr wieder ins Geschehen eingreifen



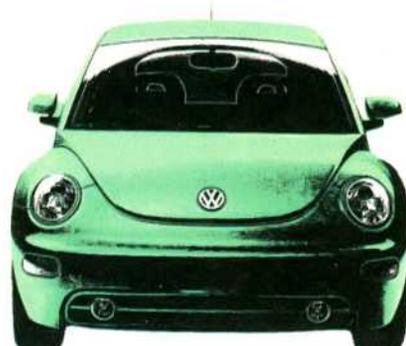
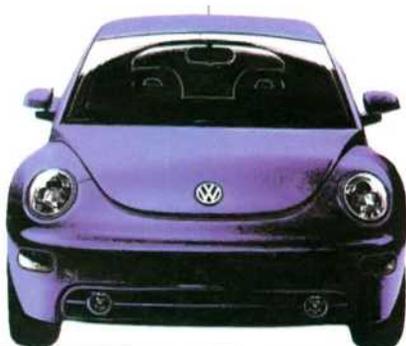
Positionserangel: Die computergesteuerten Käfer versuchen ihrerseits ebenfalls die beste Position zu halten. In diesem Fall ist links die Abkürzungsrampe zu sehen



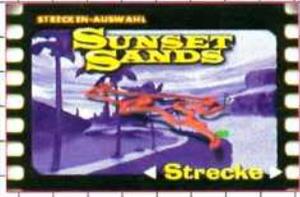
Massive Telefonzelle: Zerschellt man an der britischen Telefonzelle, hört man eine weibliche Stimme, die fragt, wer dran ist



Dudu macht das schon: Diese Scheune wird in wenigen Sekunden nicht mehr so friedlich sein. Welcher Bauer erwartet schon Besuch von einem Polizei-Käfer?



Die Spielwiesen des Beetles



Hinter dem Holztor befindet sich eine Abkürzung, die es in sich hat.
Die rechte Rampe befördert euch auf die sandigen ägyptischen Bauten.



Mit viel Gefühl muss man durch die Pfeile fahren, um die dahintergelegene Rampe schnell genug zu erreichen.
In der Stadt gibt es genügend Treppen und Rampen.



Kurz vor dem Glockenturm muss man vom Gas gehen, um nicht an die Uhr zu klatschen.
In den Katakomben wartet ein Monster, das mit seinem Schwanz auf euch Jagd macht.



als 2-, 5- oder 10er-Behälter und erhöhen euer Punktekonto, wenn ihr sie kaputt gefahren habt. Auf jeder Strecke liegen exakt 100 Punkte verstreut. Sammelt ihr davon rund 60 (je nach Strecke), erhaltet ihr ein Continue. Solltet ihr also einmal nicht unter den ersten Dreien ins Ziel kommen, dann geht's mit dem Continue trotzdem weiter. Schafft ihr es sogar alle Bonus-Punkte einer Strecke zu sammeln, was übrigens sehr schwierig ist, gibt es als Belohnung einen weiteren Parcours für den Multi-

Player-Modus. Neben dem obligatorischen Zwei-Spieler-Splitscreen, in dem zwei Freunde gleichzeitig im kompletten Feld fahren dürfen, gibt es noch den so genannten Käfer-Kampf. Hier geht es darum, sechs Marienkäfer-Symbole als Erster einzusammeln und den Ausgang zu erreichen. Im Gegensatz zum eigentlichen Spiel ist der Schauplatz kein Rundkurs, sondern ein fest abgegrenztes Areal. Bis zu vier Käfer-Jäger können simultan an die Pads und sich sogar Raketen,

Bomben und andere Extra-Waffen um die Ohren hauen, die es ebenfalls nicht im normalen Spielmodus gibt. Der Mehrspieler-Modus ist also durchaus eine abwechslungsreiche Dreingabe

und macht richtig Spaß. Trotzdem bleibt das Herzstück von Beetle Adventure Racing der Einspieler-Rennmodus, dessen spielerische Feinheiten kaum zu beschreiben sind.



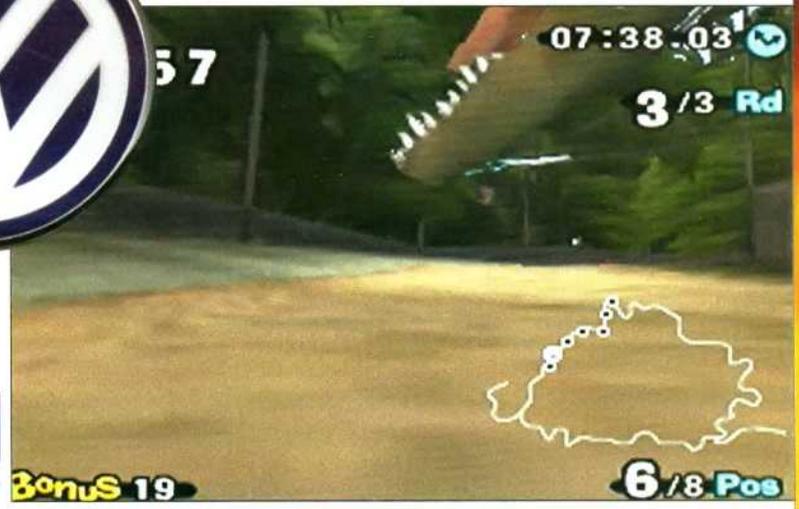
Schiff ahoi! Beetle Adventure Racing wartet mit vielen tollen Grafik-Gags und -Effekten auf



Kurz nach dem Start: Das achtköpfige Fahrerfeld ist nur während der Startphase des Rennens eng beieinander



Heißer Reifen und zerbeulte Stoßstangen: Kommt es zu Berührungen mit anderen Fahrzeugen, gewinnt meistens der Schnellere...



Jurassic Parc auf Inferno Isle: Solche Effekte wie dieser zähnefletschende Dino-Kopf lockern Beetle Adventure Racing auf und verleihen dem Spiel eine lustige Atmosphäre



Nach der Flagge: Habt ihr die Ziellinie überquert, erwarten euch noch die Kontrahenten





Niagarafälle für Arme: In dieser scharfen Rechtskurve ist die Strecke besonders schlüpfrig. Findet ihr die Abkürzung?



Explosiver Sprit: Nachdem man einen Nitro-Behälter kaputtgefahren hat, beschleunigt der Käfer auf über 200 km/h

Wusstet ihr schon ...?

...dass der Käfer in seiner ursprünglichen Version nicht genügend Hitze produzierte, um die Scheiben vor dem Gefrieren zu schützen?

Technik: Keine Macken, keine Fehler, einfach topp!

Wer Beetle Adventure Racing zum ersten Mal sieht, fragt sich, warum solch ein recht simpler Fun-Racer mit einer solch guten Engine ausgestattet wird. Sehr abwechslungsreiche Texturen und ellenlange Strecken ohne auffällige Wiederholungen



Swen: Viele werden sicher sagen, dass Beetle Adventure Racing ein typischer N64-Titel ist. Kaum Tiefgang und grafische Spielereien. Das mag schon so sein, jedoch stößt der Spielspaß von Beetle Adventure Racing locker in Mario-Kart-Gefilde vor, obwohl EAs Sprössling eher im Bereich des Einspieler-Modus punktet. Kommen mehr Spieler vor das N64, verändert sich das ganze Spielprinzip, was zwar die Sache erheblich auflockert, es jedoch nicht unbedingt besser macht. Trotzdem weiß Beetle Adventure Racing in fast allen Kriterien uneingeschränkt zu gefallen (sogar bei den Computerfahrern darf man von intelligenten Kontrahenten sprechen) und die abwechslungsreichen Strecken bieten über Wochen hinweg genügend Stoff zum Ausprobieren und Zeitverbessern. Wem es also nichts ausmacht, weder dutzende Autos noch Strecken zu haben, sondern wer nur uneingeschränkten Fahrspaß ohne Schnörkel sucht oder einfach ein Käfer-Fan ist, sollte bei unserem Spiel des Monats zugreifen. Wir gratulieren, EA!

würden auch so manch anderem Simulationsrennspiel gut zu Gesicht stehen. Nebel wird nur bei Gebirgsstrecken eingesetzt und dient nicht zum Kaschieren eines schlechten Aufbaus (der hier fast perfekt ist), sondern nur um das passende Flair zu erzeugen. Ebenfalls sehr ansprechend ist der Zwei-Spieler-Modus, der in puncto Aufbau und flüssiges Scrolling dem Single-Player-Pendant nicht nachsteht. Die übersichtliche



Nebel oder Rauch? Dieser Nebel-Effekt ist beabsichtigt, denn das Dorf liegt nach einem Vulkanausbruch in Flammen



Kisten-Knacker: Bonus-Kisten geben ihren Inhalt mit laut scheppernden Geräuschen und deftigen Grafik-Effekten preis



Falsche Fahrtrichtung! Auf der Grasnarbe macht Gasgeben ohne Sinn richtig Spaß. Die Staub- und Spureffekte sind erstaunlich realistisch und detailliert

Renaissance in Deutschland ins Haus, zwar nicht auf der Straße, aber im Wohnzimmer.



Schaurige Strecke: Um Mitternacht bei Vollmond über einen Friedhof zu heizen - wer mag das nicht?



Mehrspieler-Freuden: Der Käfer-Kampf macht unter Freunden auch richtig Spaß, ist aber kein Ersatz für das Rennspiel

Test Nintendo 64

Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **C3 Racing**
 (1/99 89%)
 Fakten: **Rumble-Pak, 6 Strecken**

Erscheint: **Juni**

Grafik: **86** Sound: **81**

Fun: **89**



Gewinnt ein Traumwochenende im New Beetle

Wem die Polygon-Version des frechen Käfers nicht ausreicht und das Original ein wenig zu teuer ist, der erhält durch dieses grandiose Gewinnspiel in Zusammenarbeit mit Electronic Arts die Gelegenheit, mit dem wunderschönen New Beetle ein Traumwochenende für zwei Personen in einer deutschen Stadt seiner Wahl zu erleben. Die Rechnung für das Auto-Leasing und das Hotel übernimmt selbstverständlich Electronic Arts. Ihr müsst nur noch entscheiden, wohin die Reise gehen soll, und den Rest organisiert EA für euch. Damit das Videospielen nicht zu kurz kommt, legt der Hersteller natürlich noch ein Beetle Adventure Racing obendrauf. Na, wenn das kein cooler Hauptpreis ist! Was müsst ihr tun?

Beantwortet einfach folgende Frage:

Wer entwarf den allerersten Volkswagen-Käfer?
Tipp: Lest euch den Testbericht aufmerksam durch.

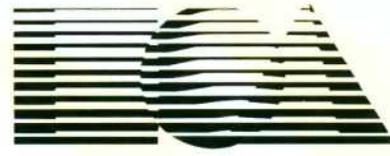
Schickt eure Postkarte an folgende Adresse:

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

Einsendeschluss ist der **3. Mai** (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).

Mitarbeiter von **Electronic Arts** und **Compute Media** dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Bitte gebt eure Telefonnummer mit an, damit wir den Hauptgewinner persönlich benachrichtigen können.

Viel Glück!



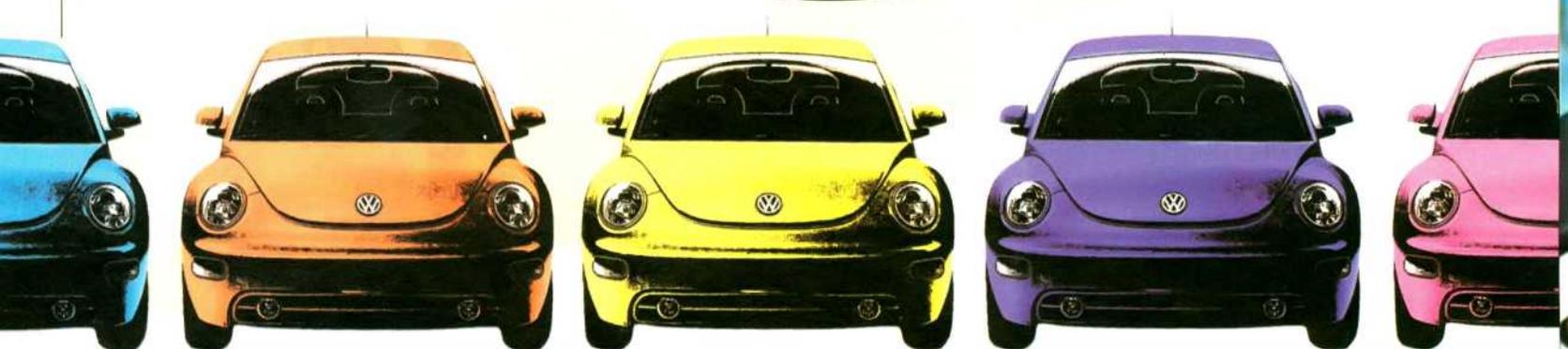
ELECTRONIC ARTS

Hauptpreis:

Ein traumhaftes New-Beetle-Wochenende für zwei Personen in einem deutschen Mittelklassehotel eurer Wahl plus der N64-Kracher New Beetle Racing. Electronic Arts übernimmt für euch natürlich die Leasing-Gebühren für den flotten Käfer sowie die Hotelrechnung.

2. bis 5. Preis

Jeweils das Spiel New Beetle Racing sowie ein wertvolles New-Beetle-Automodell im Maßstab 1:18 (Sammlerwert!).



Poy Poy 2

PlayStation Geschicklichkeit

Konamis eigenwillige Bomberman-Variante geht in die zweite Runde. Auf der Suche nach tiefgründiger Innovation wird der Kenner leider nicht allzu fündig. Nach wie vor geht es darum, innerhalb eines Kampfareals alles, was nicht niet- und nagelfest ist, aufzusammeln und den drei verdutzten Konkurrenten vor die Füße zu werfen. Wer als Letzter übrig bleibt bzw.



nach Ablauf der Zeit über den meisten Energievorrat verfügt, erhält nach einem bestimmten Verrechnungsschlüssel Punkte. Erneuerungen sind wie gesagt leider rar gesät (neue Areale, mehr Kämpfer, neue Kampfhandschuhe), so dass es sich für Poy-Poy-Fans nicht lohnt, ein Wiederholungstäter zu werden. Davon abgesehen stellt sich nur im Kreise von menschlichen Widersachern längerfristig so etwas wie Spielspaß ein. (Ulf)

Fun 55%

Asterix

PlayStation Strategie/Jump & Run

Beim Teutates! Infogrames versucht sich erneut an einem Genre-Mix und wieder mit einer begehrten Lizenz in der Tasche. Das Spiel teilt sich in einen Strategie- und den Jump&Run-Modus, wobei sich das Hauptgeschehen auf der Landkarte Galliens abspielt. Die römische Provinz ist in 82 Landstriche aufgeteilt worden, die ihr nun nach

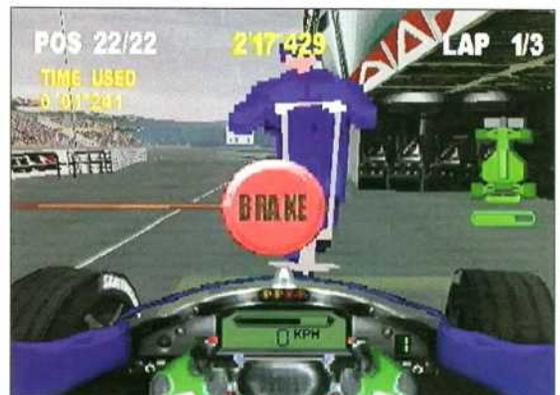


dem Risiko-Prinzip erobern müsst: Ihr hebt Truppen aus, bewegt sie auf ein gegnerisches Territorium und erobert dieses dann, wenn ihr mehr Truppen in die Schlacht führt als der Gegner. Selbst für unerfahrene Strategen ist diese Art der Kriegsführung zu simpel und wird schnell zum notwendigen Übel. Erreicht ihr eine Schlüsselposition, wird eine Jump&Run-Sequenz geladen. Selbst die Zielgruppe, die mit Asterix angesprochen werden soll, wird sich langfristig nach anderen Produkten umschauen. (Georg)

Fun 55%



Nass gemacht: Bei starken Regenfällen muss man natürlich behutsamer in die Kurven gehen. Die Gischt behindert allerdings kaum



In der Box: Während ihr die Boxengasse durchfahrt, habt ihr keine Einflussmöglichkeit auf den Wagen

Racing Simulation 2

PlayStation Rennspiel Auf der gesamten Systemfront versucht Ubi Soft mit ihrer neusten Auflage von Racing Sim einzuschlagen

Ubi Soft möchte mit der Racing Simulation 2 (in den USA mit dem Namenszusatz Monaco Grand Prix erhältlich) auf allen Systemen zum Zuge kommen. Neben der nun vorliegenden PlayStation-Version erschien in Japan bereits eine Dreamcast-Version. Das N64 soll bald folgen.

Spielablauf: Solide Formel-1-Simulation

Da Racing Sim 2 ohne offizielle Formel-1-FIA-Lizenz auskommen muss, gibt es im Spiel viele lustige Fantasienamen zu lesen, die jedoch per Editor geändert und ebenso wie neue Wagenfarben und Teamnamen auf Memorycard gespeichert werden können. Mit ein wenig Mühe lässt sich also das Lizenz-Problem umgehen. Allerdings kann man die Teams nicht nach Stärken und



Sauber eingeparkt: Ausritt ins Kiesbett sind (wie in Wirklichkeit) sehr frustrierend

Schwächen einstufen, was übrigens auch nicht von Ubi Soft selbst gemacht wurde. Mit Zeitrennen, Einzelrennen, Meisterschaft und dem fahrerisch sehr großzügigen Arcade-Modus bietet Racing Sim noch einen Zweispieler-Splitscreen an. Leider verschwindet dort das komplette Fahrerfeld, so dass nur die beiden menschlichen Kontrahenten auf der Rennstrecke verbleiben. Interessanter ist da schon die Meisterschaft, in der man alle 17 Kurse in authentischer Reihenfolge der letzten Formel-1-Saison fahren darf. In acht Kategorien, wie Reifenmischung, Federung, Flügelwinkel, etc., lässt sich das Fahrzeug auf den nächsten Kurs einstellen.

Technik: Saubere Engine, schwacher Sound

Vergleicht man Psygnosis' Formel 1 '98 mit Racing Sim 2 fällt sofort die wesentlich bessere Grafik-Engine auf. Flüssig bauen sich die Grafikelemente auf und die Geschwindigkeit kommt sehr gut rüber. Auch die Boliden selbst wirken realistisch und die Reifen verschmutzen regelrecht, wenn man einen Ausflug ins Kiesbett hinter sich hat. Ebenfalls recht gelungen sind die Analogsteuerung und die Dual-Shock-Unterstützung, die sogar beim Schalten anspricht. Der Sound hin-

gegen fällt stark ab. Weder die Geräuschkulisse noch die kaum vorhandenen Sprachsamples sind der Rede wert. Selbst eine Hintergrundmusik sucht man während des Rennens vergeblich.



Sven: Racing Simulation 2 vermag optisch Formel 1 '98 locker abzuhängen. Doch wenn es ans Eingemachte (sprich KI, Fahrverhalten, etc.) geht, bleibt Psygnosis in der Poleposition. Die Intelligenz der Gegner ist einfach nicht akzeptabel. Sie rauschen euch ungebremst ins Heck oder ziehen vor der Kurve herüber, obwohl ihr die Nase vorn habt. Ebenso ist die Auslegung des Formel-1-Regelwerks sehr lücken- bzw. fehlerhaft. Als Rennspiel ist Racing Sim 2 durchaus eine lohnenswerte Anschaffung. Allerdings: Wer die Bezeichnung "Simulation" verdientermaßen auf seiner Packung stehen haben will, muss in diesen Punkten mehr leisten.



Gute Kameraführung: Während des Rennens nimmt die Third-Person-Kamera je nach Situation andere Blickwinkel an

Hersteller: South West Studios
 Vertrieb: Ubi Soft
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster vom: Ubi Soft
 Vergleichbar mit: Formel 1 '98 (12/98 79% abgewertet), F1-World GP (10/98 92%)
 Fakten: 17 Strecken, Dual-Shock-Unterstützung, Link-Option
 Erscheint: März

Grafik: 74 Sound: 39

Fun: 76



Vigilante 8

Nintendo 64 Funracer In heißen Boliden geht es auf martialische Verfolgungsjagd

Vor gut einem halben Jahr haben wir euch die martialische Bolidenhatz von Activision bereits auf der PS vorgestellt. Jetzt erfreuen sich auch die Besitzer des 64-Bitters von Nintendo an dem höllischen Fahrvergnügen. Hintergrund dieses Actionracers ist eine drohende Ökonomiekrise in den USA. In diesem Szenario liefern sich zwei rivalisierende Gangs, die Vigilantes und die Coyotes, eine erbitterte Schlacht um den begehrten Rohstoff.

Erstere sind regierungstreue Anhänger, die den Auftrag haben, die bösen Coyotes daran zu hindern, die Wirtschaft der USA völlig lahm zu legen. An dieser Stelle beginnt auch der erste der drei Einzelspieler-Modi. Im Einsatz-Modus gilt es, mit jedem der zwölf Protagonisten und ihren Vehikeln vier Missionen zu erteilen. Zu den Missionsparametern gehört meist das Beschützen von Gebäuden oder strategisch wichtigen Anlagen.



Der Bonuslevel: 64-Dream-World wird erst nach erfolgreichem Absolvieren des Einsatz-Modus freigeschaltet



Swen: Activision hat mal wieder ein astreines Produkt abgeliefert. Auch wenn es sich hierbei nur um eine Umsetzung des PlayStation-Titels handelt, hat sich auf dem Nintendo doch einiges getan. Die schwammige Steuerung, die uns noch auf der PlayStation zu einer niedrigeren Wertung bewegt hat, wurde besei-

tigt und die pixelige Grafik hat sich zu einer wunderschönen HiRes-Optik gewandelt. Dadurch sehen die Explosionseffekte, die Gebäude und die Boliden, die zusätzlich noch mit feinen Texturen überzogen wurden, realistischer aus. Alles in allem ist Vigilante 8 auch auf dem 64-Bitter ein unbedingtes Muss für alle Actionracer-Fans, vor allem für diejenigen, die ein hohes Tempo lieben.

Spielt ihr lieber die dunkle Seite, müsst ihr Bohrtürme, Staudämme oder ähnliches zerstören. Des Weiteren gibt es noch den Arcade-Modus, in dem ihr gegen bis zu elf Gegner antretet, sowie den Survival-Modus, in dem einfach nur das nackte Überleben zählt. In all diesen Modi jagt ihr eure Gegner mit meist ferngesteuerten Waffen, wie Lenkraketen, Granatwerfern oder Geschützen. Der Zweispieler- oder Mehrspieler-Modus ermöglicht euch Gefechte gegen eure Freunde.



Waffensysteme: Bis zu drei verschiedene Waffen lassen sich gleichzeitig verwenden

Test Nintendo 64

Hersteller: Activision
Vertrieb: Activision
Spieleranzahl: 1-2
Geeignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 129,- DM
Modus von: Activision
Vergleichbar mit: Rollcage (82%), Rouge Trip (75%)
Pakete: Rumble-Pak, Passwort, deutsche Texte, Expansion-Pak
Erscheint: April

Grafik: 80 Sound: 78

Fun: 83



Kleiner Auszug aus unserem Programm.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (IN84)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
Expansion Pack (IN84)	75,00
A Bug's Life (IPSK)	100,00
All Star Tennis '99 (IN84/IPSK)	125/100,00
Akuji (IPSK)	105,00
Asterix (IPSK)	95,00
Banjo-Kazooie (IN84)	120,00
Battle Adventure Racing (IN84)	110/90,00
Bio-Fraks (IN84/IPSK)	100,00
Box Champions (IPSK)	130,00
Brave Fencer	100,00
Breath of Fire III (IPSK)	100,00
C&C: Gegenschlag (IPSK)	100,00
Civilisation II (IPSK)	100,00
Cool Boarders 3 (IPSK)	95,00
Colin McRae Rally (IPSK)	100,00
Crash Bandicoot 3 (IPSK)	100,00
Dark Stalkers 3 (IPSK)	100,00
Driver (IPSK)	100,00
F-1 World Grand Prix II (IN84)	95,00
F-1 '98 (IPSK)	100,00
F1-Racing Simulation 2 (IN84/IPSK)	120/100,00
FIFA Soccer '99 (IN84/IPSK)	120/95,00
F-Zero X (IN84)	100,00
G-Police Platinum (IPSK)	50,00
Grandstream Saga (IPSK)	100,00
Gran Turismo (IPSK)	90,00
Guardian Crusade (IPSK)	100,00
Heart of Darkness (IPSK)	100,00
International Soccer '98 (IN84/IPSK)	100,00
KKND-Crossfire (IPSK)	100,00
Mario Party (IN84)	100,00
Master of Monsters (IPSK)	105,00
MediEvil (IPSK)	100,00
Micro-Machines Turbo (IN84)	100,00
Mission Impossible (IN84)	110,00
Motor Racer 2 (IPSK)	100,00
Musik (IPSK)	100,00
NBA Live '99 (IN84/IPSK)	115/100,00
Need for Speed IV (IPSK)	100,00
NHL '99 (IN84/IPSK)	115/95,00
Nightmare Creatures (IN84)	150,00
Ninja Tengu (IPSK)	105,00
Odd World 2 (IPSK)	100,00
Parasite Eve	120,00
Populous (IPSK)	100,00
Rayman 2 (IN84/IPSK)	125/100,00
Ridge Racer 4 (IPSK)	100,00
Rollcage (IPSK)	100,00

Neue Preisliste! Kostenlos anfordern!

GAME BOY COLOR	150,00
A Bug's Life	75,00
Schlumpfe	75,00
Star Wars	75,00
Turok 2	75,00
Warlo Land 2	75,00
U-Rally	75,00
Quest for Camelot	75,00
Zelda	75,00

Dreamcast

Sega Dreamcast incl. Spannungswandler	579,00
RGB-Kabel	60,00
Memory Card UMS	60,00
Aero Dancing	150,00
Blue Stinger	150,00
Incoming	150,00
July	150,00
Kart	150,00
Lenkrad	150,00
Marvel vs. Capcom	150,00
Monaco Grand Prix	150,00
Pen Pen Triclon	150,00
Power Stone	150,00
Puyo Puyo	150,00
Psychic Force 2012	150,00
Sega Rally 2	150,00
Seven Cross	150,00
Sonic Adventure	150,00
Tetris 4D	150,00
Virtual Fighter 3	150,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

METAL GEAR SOLID	
Metal Gear Solid	100,00
Premium Pack	160,00
Lösungsbuch	35,00

Saga Frontier (IPSK)	110,00
Street Fighter Zero III (IPSK)	100,00
Silent Hill (IPSK)	140,00
Soulblade Platinum (IPSK)	50,00
Soul Reaver (IPSK)	105,00
Spyro the Dragon (IPSK)	100,00
Star Wars Rogue Squadron (IN84)	120,00
1080° Snowboarding (IN84)	100,00
Street Fighter Zero III (IPSK)	100,00
Tai Fu (IPSK)	105,00
Tales of Destiny (IPSK)	130,00
Tekken 3 (IPSK)	100,00
Tomb Raider 3 (IPSK)	100,00
Toca Touring Car Teil 2 (IPSK)	100,00
Turok 2 eng/dt	125/100,00
Verdammte Welt Platinum (IPSK)	50,00
Vigilante 8 (IN84)	125,00
Virtual Pool (IN84)	115,00
WCW vs. HWO Thunder (IN84/IPSK)	120/90,00
Wild Arms (IPSK)	100,00
Wipe Out (IN84)	90,00
Xenogears (IPSK)	130,00
X-Ploder Pro (IPSK)	135,00
Zelda (IN84)	115,00

MEGASTORE • Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche

Produktangebot auch erhältlich bei **GAMESTORE**
 Rüttenscheider Str. 181 • 45131 Essen • Tel 0201-777235
 Kölner Str. 25-40 • 40211 Düsseldorf

Telefon 0711 - 22 29 10-30/50
 Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)
 Ulf-Heilbrunn • Billau Str. 7 • Billau Passage | 70472 Heilbronn (kein Versand)

LADEN	Mo-Fr: 10.00-18.30
	Sa: 10.00-16.00
VERSAND	Mo-Fr: 10.00-18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!!
Telefon	07 11 - 22 29 10 - 10
	07 11 - 22 29 10 - 20

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskupon versichert. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Abnahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Hard Edge

PlayStation Action-Adventure Manga und Biohazard ohne Zombies. Sunsoft wartet mit einem Überraschungstitel auf

Üble Schurken haben im Jahr 2046 das Togusa-Gebäude in ihre Gewalt gebracht. Sofort wird eine Spezialeinheit entsendet, um den Normalzustand wieder herzustellen. Allerdings konnten die Terroristen die gesamte Truppe aufreiben, bis auf zwei der Kämpfer. Der waffenerfahrene Alex sowie die Kampfsportexpertin Michelle konnten dem Massaker entkommen und finden sich nach ihrer Flucht im Keller des Gebäudes wieder.

Hier besprechen sie ihre weitere Vorgehensstrategie. Selbstverständlich muss das Leben der gefangenen Geiseln gerettet werden. Und so übernehmt ihr die Steuerung der beiden, um diese Mission zu bestehen. Eure Aufgabe liegt nun darin, das Gebäude zu erkunden und seine Geheimnisse zu lösen. Es reicht bei den Rätseln aber aus, den erforderlichen Gegenstand im Inventar zu haben. Ein langwieriges Try-and-Error-System wurde er-



Schockmoment: Immer wieder trifft ihr auf die Opfer der Terroristen. Überwindet euren inneren Schweinehund und nehmt die Goodies, die sie bei sich tragen, an euch



René: Klasse! An Hard Edge stimmt nahezu alles. Eine komplexe und nicht einmal so abwegige Hintergrundstory, Geheimnisse und Rätsel, die einem aufgrund der eiskalten, menschenverachtenden Technologie einen kalten Schauer über den Rücken jagen, Fights, die anders als in Resident Evil 1 sich nicht nur auf

Waffeneinsatz beschränken, und eine Hintergrundmusik, die als Ohrwurm bezeichnet werden muss. Warum dann kein Gold Game? Tja, die Steuerung nervt ein wenig. Anfangs rennt man alles andere als gezielt durch die Gegend. Auch hätte Sunsoft etwas mehr Sorgfalt bei der Kollisionsabfrage walten lassen können. Hier wurde einfach geschluppt.

freulicherweise ausgelassen. Doch auch Erkundungen müssen getätigt werden. Hierzu steuert ihr die beiden durch verschiedene Locations und versucht penetrante Feindberührung zu überleben. Neben einer Hauptwaffe stehen euch dafür Faustschläge, Fußtritte sowie verschiedene flinke Aktionen, beispielsweise ein Salto, zur Verfügung. Um nicht den Überblick zu verlieren, wurde eine geniale Auto-mappingfunktion integriert, die brav alle erkundeten Räume aufzeichnet.



Sucherei: Ohne das richtige Equipment lauft ihr an vielen Stellen in eine Sackgasse

Test PlayStation

Hersteller: Sunsoft
Vertrieb: Infogrames
Spieleranzahl: 1
Geignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 99,- DM
Muster vom: Infogrames
Vergleichbar mit: Biohazard (87%)
Fakten: deutsche Texte, Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint: erhältlich

Grafik: 79 Sound: 79

Fun: 84



Monkey Hero

PlayStation Action-Adventure Aus einer chinesischen Legende entstand Blams neues Action-Adventure

Eine alte chinesische Legende handelt von einem kleinen Affen, der gezwungen ist, das Verhältnis zwischen Gut und Böse wiederherzustellen. Aufbauend auf diese Sage stellt sich in Monkey Hero dieses Verhältnis als Konflikt zwischen Traum- und Alptraumwelt dar. Der Boss der Alpträume hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Menschheit zu unterjochen. Ein kleiner Held namens Mon-

key Hero muss nun dessen Ansprüche ein wenig eindämmen. Dabei soll ihm ein magisches Buch helfen, das leider zerfetzt über die gesamte Welt verstreut ist. Glücklicherweise zeigt ihm eine Weltkarte, an welchen Positionen er danach suchen muss. In den insgesamt 16 Dungeons sind all seine Kräfte gefordert, die sich im Laufe der Story immer weiter verbessern. Kann er beispielsweise anfangs mit seinem



René: Auch wenn Monkey Hero nicht ganz so niedlich und durchdacht wie Alundra ist, kann es sich durchaus mit diesem Titel messen. Besonders erwähnenswert sind die endlos erscheinenden Möglichkeiten von Aktionen. Ständig lernt der kleine Held eine andere dazu. Optisch hält sich die relativ simple Polygongrafik im Mittelmaß, ebenso wie die

untermalende Musik, die zu keiner Zeit zu nerven beginnt. Mit schätzungsweise lockeren 80 Stunden Spielspaß ist allerdings für spannende Kurzweil gesorgt. Fazit: Das kindliche Action-Adventure wird nicht die breite Masse ansprechen, die Liebhaber werden jedoch ihre Freude haben, auch wenn nicht der allerletzte Kick, den man bei Action-Adventures erwartet, aufkommt.



Aktionsvielfalt: Steht ihr vor einem wackeligen Regal, könnt ihr es umschmeißen und so einen Durchgang öffnen

Kampfstab nur zuschlagen, nutzt er ihn bald, um wie mit einem Rotor über Abgründe hinweg zu schweben. Des Weiteren findet er einen Hammer, der Bolzen, die den Weg versperren, einfach platzt. Diese und noch viele andere Items helfen ihm bei der Arbeit. Und selbst wenn sie alle verbraucht oder zerstört sind, kann der Monkey Hero immer noch zu herumstehenden Kisten greifen, um sie auf die Gegner zu werfen.



Aufregung: Die Bibliothekarin fängt angesichts der vielen Monster in ihrem Heiligtum zu lamentieren an

Test PlayStation

Hersteller: Blam
Vertrieb: Take 2
Spieleranzahl: 1
Geignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 99,- DM
Muster vom: Take 2
Vergleichbar mit: Alundra (86%)
Fakten: Analog-Pad, Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint: Ende März

Grafik: 56 Sound: 52

Fun: 72



Civilization 2

PlayStation Strategie Was lange währt, wird endlich gut? Microprose hat sich ziemlich viel Zeit für eine PS-Umsetzung des PC-Klassikers gelassen

Während Sid Meier, Schöpfer des ewig spielbaren Klassikers Civilization, mit seiner neuen Firma Firaxis den neuen Hit Alpha Centauri feiert, basteln die Hinterbliebenen bei Microprose am dritten Teil von Civ. Call To Power heißt er. Doch das hinderte sie nicht, uns zunächst mit einer PS-Version vom zweiten Teil zu beehren. Die Handlung ist denkbar einfach: Ihr übernehmt im Jahre 4.000 vor Christus als Häuptling einen kleinen Stamm,

Spielablauf: Krieg oder Frieden
Ihr beginnt zunächst nur mit einer einzelnen Siedlereinheit. Diese zivile Truppe ist unbewaffnet und dazu geeignet, Städte zu errichten oder deren Umgebung urbar zu machen. Je besser die Umgebung durch Ackerbau oder Bergbau genutzt wird, desto größer und finanzkräftiger können die Städte werden. Sind sie anfangs kaum mehr als Dörfer, entwickeln sie sich bald zu riesigen Metropolen, die sogar Tokio und Mexiko-Stadt in den Schatten stellen. Städte sind der Rückhalt eures Imperiums. Sie geben euch die Ressourcen, die euch sowohl den Bau einer Kriegsmaschinerie als auch die Entdeckung neuer Wissenschaften erlauben. Städte sind für gewöhnlich ständig damit beschäftigt, irgendetwas zu bauen. Je nach euren Anweisungen sind das zivile oder militärische Einheiten, Gebäude oder Weltwunder. Gebäude sind insofern wichtig, da jedes Haus eine andere positive Auswirkung auf das städtische Leben hat. Eine Bank erhöht zum Beispiel die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit, eine Universität bringt Bonuspunkte in der Forschung, während eine Kathedrale einen Teil der unzufriedenen Bürger der Stadt beruhigt. Insbesondere Letzteres ist wichtig, da eine Stadt, in der ein Aufstand ausbricht, nur Ärger bereitet. Weltwunder sind eine nette Sache. Sie können nur einmal in der gesamten Welt errichtet werden. Neben Ruhm und Ehre bieten sie dem Volk, das sie besitzt, eine meist wichtige Errungenschaft. So beeinflusst die Große Mauer diplomatische Gespräche zu euren Gunsten. In diesen Verhandlungen wird Krieg und Frieden erklärt, Wissen ausgetauscht, anderen Nationen gedroht oder versucht, diese zu besänf-

René: Das Spielprinzip von Civilization II ist einsame Spitze. Nur wenige Spiele sind so tiefgehend und stellen so viele Lösungsmöglichkeiten zur Verfügung. Civ II wäre eine unserer Top-Empfehlungen, wenn da nicht die mäßige technische Umsetzung wäre. Ich kann mir nicht vorstellen, dass es so schwierig ist, eine etwas detailliertere Optik ins Spiel zu bringen – drei Jahre sind eigentlich genug Zeit dafür. In dieser Form ist das allerdings nicht tragbar und kostet dem Strategical 10 Punkte. Eine andere nervige Angelegenheit sind die Zeiten, die die CPU für Züge des Gegners benötigt. In der Zwischenzeit könnt ihr euch einen Kaffee kochen und trinken, ohne euch die Zunge zu verbrühen! Fazit: Letztendlich ist Civ II das einzige Aufbau-spiel auf der PlayStation, ausprobieren solltet ihr es daher auf jeden Fall.



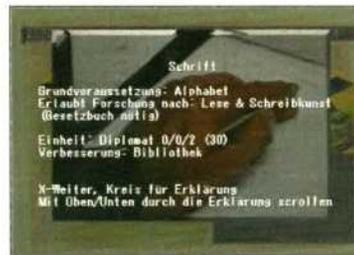
den ihr bis zum Jahr 2.200 zu Glanz und Gloria führen sollt. Dabei habt ihr die Wahl, ob ihr als Aggressor die gesamte Welt erobern oder als erstes eine Kolonie auf Alpha Centauri errichten wollt.



Zersiedelt: Um jede Stadt herum machen Siedlereinheiten das Territorium urbar



Umstellt: Nichtsahnend marschiert unsere Einheit in ein kleines Dorf ein und sieht sich einer starken Streitmacht von räuberischen Barbaren gegenüber



Forschungsfortschritt: Eure Wissenschaftler haben die Weisheit der Schrift entdeckt, auf der viele wichtige Entdeckungen aufbauen



Stadtansicht: Die interessantesten Sehenswürdigkeiten unserer Stadt sind die beiden Weltwunder, die Pyramiden und Leonardos Werkstatt

tigen. Kommt es zu einem Konflikt, ist strategisches Geschick gefragt. Der Verlust einer einzelnen Einheit kann über die Eroberung einer Stadt entscheiden. Den Frieden kann man meistens nur durch aggressives Besetzen großer Städte oder die völlige Vernichtung des Gegners wiederherstellen. Besonders wichtig: Erweist ihr dritten Nationen einen Freundschaftsdienst, könnt ihr sie überreden und sie als Bündnispartner in euren Krieg hineinziehen.

Aussehen der Einheiten nur erahnen lassen, und verwaschene Videosequenzen sorgen für skeptische Blicke. Gut gelöst ist dagegen die menügeführte Steuerung, auch wenn die klobigen Menüs häufig die Sicht blockieren.

Technik: Schwache Umsetzung der PC-Vorgaben

Bei aller Liebe: Die Umsetzung auf die PlayStation ist ziemlich mager. Bitmap-Grafiken, die das eigentliche



Grundversorgung: Jede Stadt hat einen Ressourcen-Bildschirm, wo ihr das Optimum für die Gesellschaft herausholen müsst



Beraterstab: Alle paar Runden tritt der Stadtrat zusammen und gibt seine Kommentare zu eurem Tun ab



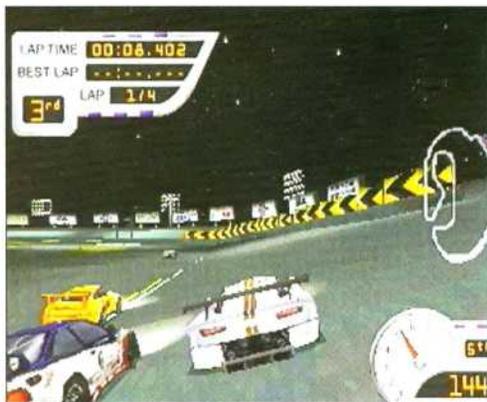
Diplomatisches Korps: Mit anderen Nationen solltet ihr friedliche Kontakte bevorzugen, Aggression geht leicht nach hinten los

Test PlayStation

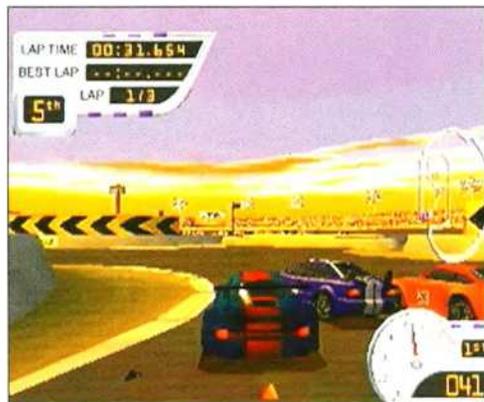
Hersteller Microprose
Vertrieb Activision
Spieleranzahl 1
Geeignet für Anfänger bis Profi
Cs. Preis 99,- DM
Muster von Activision
Vergleichbar mit: Civilization (75%, SNES-Version)
Fakten: 21 Völker, fünf Schwierigkeitsstufen
Erscheint: erhältlich

Grafik: 49 **Sound:** 57

Fun: 76



Leichtes Daytona-Feeling: Sämtliche Kurse wurden den Originalstrecken der GT-Rennserie nachempfunden



Auch eine gute Taktik: Solange die Schadensfunktion nicht aktiviert ist, kann man die Gegner geschickt als Bande benutzen



Ganz nah dran: Die gelungene Ego-Perspektive lässt Feindfahrzeuge, die von der Seite attackieren, spät erkennen

Sports Car GT

PlayStation Rennspiel Was haben EA und Oliver Bierhoff gemeinsam? Genau, exzellente Abstauberqualitäten. Ehemals von Virgin Interactive konzipiert, kommt deshalb nun unter der Flagge von Electronic Arts die Rennspiel-Simulation rund um die Klasse der GT-Boliden in den Handel

Nachdem die PC-Version von EAs neuestem Rennspiel mit allerlei Lorbeerkränzen beworfen wurde, sollen nun auch die PlayStation-Jünger voll in den Bann der GT-Tourenwagen gezogen werden. Dabei folgt Sports Car GT dem von Gran Turismo und Co. eingeschlagenen Trend, den Spieler im Karriere-Modus an die harte, monetäre Realität zu binden, sprich unter finanzielle Zwänge zu stellen und ihm so einiges an Geld und Disziplin abzuverlangen.

Spielablauf: Erst einmal klein anfangen
Im Liga-Modus wird dem Spieler die Aufgabe gestellt, sich von der niedrigsten der vier GT-Ligen, der GTQ-Klasse, die lediglich straßentaugliche Sportwagen zulässt, bis in die GT1-Klasse hochzukämpfen. Zu allem Übel beginnt ihr eure Karriere nur mit dem bescheidenen Startbudget von 50000 Dollar. Hierfür bekommt man beim Autohändler neben einem müden Lächeln ausschließlich einen öden BMW M3 und muss sich in der folgenden Saison immerhin gegen einen Porsche oder einen Saleem Mustang messen. So bietet es sich an, mit dem erworbenen Gefährt vor dem

ersten Rennen noch kurz in der Werkstatt vorbeizuschauen und den Rest der Moneten in eine verbesserte Auspuffanlage, Stoßdämpfer, Getriebe oder Motorleistung zu stecken. Ohne Qualifikationsrunde geht es dann in das erste von fünf Rennen der Saison, die man aus zweierlei Gründen stets unter den ersten drei von sechs Fahrern abschließen sollte. Zum einen gibt es erst ab dem dritten Platz das heiß ersehnte Preisgeld,

Vorsicht Aquaplaning! In den höheren GT-Ligen müssen bereits bekannte Strecken unter erschwerten Bedingungen gemeistert werden

das Stück für Stück in verbesserte Einzelteile oder, über mehrere Saisons gehortet, für einen flotteren Schlitten benötigt wird. Zum anderen sichert euch eine konstante Platzierung auf dem Treppchen die Berechtigung für die Teilnahme an der nächst höheren Liga. Im Rennge-schehen bietet Sports Car folgende Neuerung: Überholt man einen



Abnutzungserscheinungen: Bei Kollisionen fliegen geradezu übermäßig viele Karosseriesplitter über den Bildschirm



Pfeil-Wirrwarr: Die Verfolgerpfeile zeigen überholbereite Gegner an, wobei Rot bedeutet, dass der Gegner regelrecht an eurem Auspuff klebt



Tuning ist in: Kaum ein Rennspiel der letzten Zeit bietet nicht wenigstens grundlegende Einstellungsmöglichkeiten am Fahrzeug





Schneller Blick nach hinten: Mittels der R2-Taste könnt ihr euch zusätzlich zu den Verfolgerpfeilen nach hinten absichern

Gegner, wird dessen Position durch einen farbigen Pfeil unter dem Heck eures Autos dargestellt, und zwar in der Alarm-Farbe Rot, wenn sich dieser noch in unmittelbarer Nähe befindet, oder Grün, sobald ihr es geschafft habt, ihn nahezu abzuschüteln. Sinn und Zweck ist es dadurch ferner von hinten anschneidende, quasi zu einem Überholmanöver ansetzende Widersacher ohne zeitraubenden Blick in den Rückspiegel gekonnt auszubremsen. Durch dieses (auch abschaltbare) Feature erhält der Racer eine erfrischende Eigen-dynamik. Ein weiterer Pluspunkt ist natürlich die interessante Lizenz der Sports-Car-Serie. Neben vielen originalen Fahrzeugen wurden auch sämtliche Kurse, mit Ausnahme zweier Fantasie-Strecken, realistisch nachgebildet. So gebührt euch die

Ehre, auf Rundkursen mit den wohlklingenden Namen Mosport Park, Sebring International Raceway oder dem Laguna Seca Raceway so richtig die Sau rauszulassen. Abschließend noch ein paar Worte zum Zwei-Spieler-Modus: Genau wie beim In-House-Produkt NFS IV bietet sich die Möglichkeit, mit zwei im Saison-Modus erspielten und getunten Fahrzeugen gegeneinander anzutreten, wobei das Verlierer-Fahrzeug auf die Memory-Card des Siegers transferiert wird.

Technik: Flott, aber kein Detailreichtum

Auch wenn die Modellierung der Fahrzeuge nicht so authentisch gelungen ist wie bei Gran Turismo oder die Zahl der Details abseits der Strecke eher zu gering einzustufen ist,



Ehrenrunde: Sports Car GT bietet zwar frevelhafterweise kein waschechtes Replay, dafür wird die Ehrenrunde filmreif in Szene gesetzt



Werbung in eigener Sache: Die Banden zieren Electronic-Arts- und Sports-Car-GT-Schriftzüge

hinterlässt Sports Car GT dennoch einen grundsoliden technischen Eindruck. An der Spielgeschwindigkeit und dem Grafikaufbau lässt sich auch kaum etwas bemängeln, wenn nicht besonders in der Ego-Perspektive ab und an einzelne Polygone unschön wegploppen würden.



Kavaliers- oder Blitzstart: Wichtig, um einen gelungenen Start hinzulegen, ist es, die Reifen nicht durchdrehen zu lassen

Von wegen Rutschpartie: Die breiten und sehr flachen Boliden der GT1-Klasse liegen selbst in engen Kurven ruhig auf der Straße

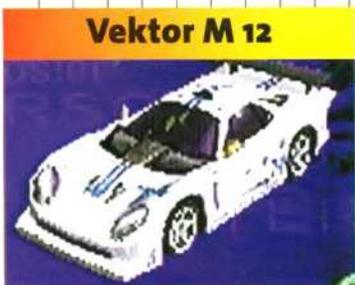


Mario: Electronic Arts geht mit diesem Racer mit Sicherheit einen weiteren Schritt in die richtige Richtung, nämlich

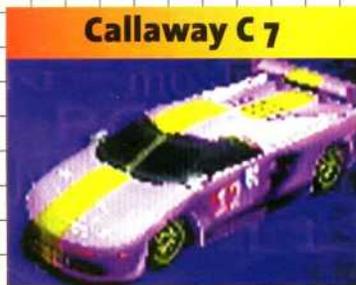
den Rennspiel-Fan durch einen arbeitsaufwändigen Karriere-Modus, mit Aufstiegsaussichten und allerlei Tuningmöglichkeiten gewürzt, auf längere Sicht an den Bildschirm zu fesseln. Blendend in Szene gesetzt wurde dabei die Variante mit den Verfolgerpfeilen, da sie es euch ermöglichen, Gegner mit leistungsstärkeren Motoren gekonnt im Zaum zu halten. Eine Spielsituation, die mit dem Wechsel in eine höhere Tourenwagenklasse stets verbunden ist. Leider ist die AI eurer Kontrahenten bestenfalls als mittelmäßig einzustufen, was sich besonders in deren Kurventechnik bemerkbar macht, und die Strecken sind oftmals zu kurz. Diese zwei Mankos drosseln den Spielspaß doch merklich. Wäre zum Beispiel das Fahrerfeld noch etwas größer ausgefallen, wäre der Kampf um die Platzierung mit Hilfe der Verfolgerpfeile sicherlich noch mehr zum Tragen gekommen. Ferner hätte die Schadensoption etwas strenger ausfallen müssen, um den Spieler ernsthaft zu einer disziplinierteren Fahrweise zu zwingen.

Die wahren PS-Monster

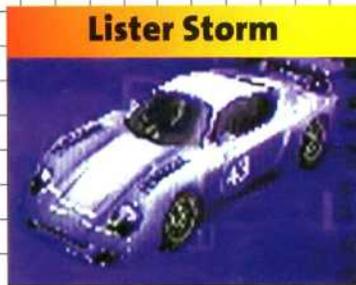
Tummeln sich in der niedrigsten GT-Klasse noch straßentaugliche Flitzer, sind die Boliden der höheren Klasse auf die Rennstrecke ausgelegte Eigenkonstruktionen.



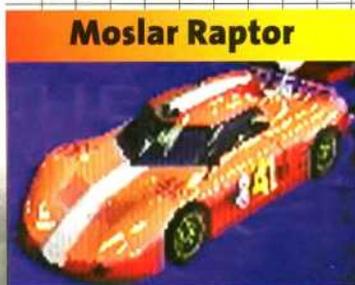
Vektor M 12
GT3-Klasse
Top-Speed: 150 mph
Preis: 120.000 \$



Callaway C 7
GT2-Klasse
Top-Speed: 191 mph
Preis: 140.000 \$



Lister Storm
GT2-Klasse
Top-Speed: 189 mph
Preis: 150.000 \$



Moslar Raptor
GT2-Klasse
Top-Speed: 173 mph
Preis: 195.000 \$



Panoz GTR-1
GT1-Klasse
Top-Speed: 198 mph
Preis: 900.000 \$



Porsche 911 Team Rohr
GT1-Klasse
Top-Speed: keine Angaben
Preis: 900.000 \$

Test PlayStation

Hersteller: Point of View Inc.
Vertrieb: Electronic Arts
Spieleranzahl: 1-2
Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Electronic Arts
Vergleichbar mit: Gran Turismo (94%), Ridge Racer Type 4 (91%)
Fakten: 7+ Strecken, 30 Autos,
Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: erhältlich

Grafik: 74 Sound: 70

Fun: 75





Big Air

PlayStation Snowboarden

Eine weitere Snowboardsimulation, diesmal aus dem Hause Electronic Arts, die den Markt mit ultimativen Jumps und Grabs erobern will. In den Disziplinen Halfpipe, Slalom, Big Air, Boarder X, Freeride und Freerider Classics fahrt ihr in sechs verschiedenen Ländern (Japan, Deutschland, Schweiz, USA, Kanada und Schottland) gegen eure Konkurrenten, um euch den World-Cup zu sichern. Leider ist Big Air grafisch sehr schwach, verfügt aber über einen guten Soundtrack. (Mario)

Fun 37%

Blood Line

PlayStation Geschickl./Beat 'em Up

Sport ist Mord! Diese Aussage wird bei Blood Line fast wörtlich genommen, denn Nettigkeiten haben bei der futuristischen Leibesertüchtigung keinen Platz. Als einer von elf abgedrehten Punks steigt ihr in 3D-Arenen, die mit unterschiedlich hohen Plattformen, Fallen und Gruben ausgestattet sind. Hier gilt es, je nach Schwierigkeitsgrad eine gewisse Anzahl an Lichtfeldern zu aktivieren, was aber nur möglich ist, wenn ihr im Aktivstatus seid. Andernfalls heißt es, dem Gegner die Initiative zum Punkten durch Angriffe abzuluchsen. Dazu stehen euch



nicht nur eure Fäuste und Beine zur Verfügung, sondern auch zahlreiche Goodies. So geht es ziemlich derb zur Sache, wenn ihr euch im virtuellen Stadion (einem von 33 Stück) befindet: Rennen, springen und verteidigen, so weit euch die Füße tragen. Bei der Hatz nach den Feldern hilft euch die dynamische Kamera, die ordentlich arbeitet. Auch die unterschiedliche Gestaltung der Arenen sorgt für Pluspunkte. Jedoch wird es nicht nur dann hektisch und chaotisch, wenn sich vier Athleten auf dem Bildschirm tummeln, sondern auch im Einzelspieler-Modus kann man durch die Steuerung ins Straucheln kommen. (Georg)

Fun 61%



Kartentricks: Anders als im Straßenverkehr bedeutet Rot im Fußball zu gehen, der Gefoulte findet es gut



Blattschuss: Mächtige Volleyschüsse sind kein Problem mehr. Ein Doppelklick auf die Schusstaste und schon knallt es gewaltig

FIFA '99

Nintendo 64 Fußball Nur von den wenigsten

Spielen weiß man schon, bevor man sie gespielt hat, dass sie gut sind. Zu diesen Titeln gehören Fußballspiele aus dem Hause EA Sports, die auch ihre 99er-Version zu einem echten Genuss gemacht haben

Seit EA Sports mit ihrem ersten FIFA-Soccer für das N64 eher für schmerzverzerrte Gesichter gesorgt hat, hat sich die Qualität der 64-Bit-Kicker um mehrere 1000 Prozent gesteigert. Mittlerweile, so meine ich, müsste doch der Zenit erreicht sein. Das kanadische Softwarehaus aber überrascht bei jeder neuen Version wieder mit grafischen und spielerischen Verbesserungen. Die aktuelle Version hat sich die von vielen Managern erträumte europäische Superliga zum Thema gemacht. Ihr spielt mit einem von 20 europäischen Topteams um den Supercup oder kämpft um den nationalen Meisterschaftstitel in Deutschland, England oder zehn weiteren Ländern. Im Freund-

schaftsmodus stehen euch dann insgesamt 42 Nationalteams und über 100 Mannschaften aus zwölf Ländern zur Verfügung. Genug Vielfalt also für lange Spielnachmittage.

Spielablauf: Alt bewährt

Wie aus alten Versionen bekannt, legt ihr erstmal fest, ob ihr ein Freundschaftsspiel austragen, in der Superliga euer Glück versuchen oder an einem nationalen Meisterschafts- bzw. Pokalwettbewerb teilnehmen wollt. Danach entscheidet ihr euch für eines von 20 Stadien, stellt den Schwierigkeitsgrad und das Wetter ein, und schon kann es losgehen. Ganz Eilige steigen mittels der Quick-Start-Option direkt in eine zufällige Partie ein.

Technik: Augenschmaus

Sauberes Motion-Capturing, (fast) ruckelfreier, flüssiger Spielablauf und eine tolle Stadionkulisse bringen euch Fußball so nahe, wie es sonst nur bei „ran“ möglich ist. Leider fehlt aber ein deutscher Kommentator, so dass N64-Kicker ohne die vertrauten Stimmen von Hansch und Poschmann auskommen müssen.



Wie gehabt: Ecken, Freistöße, Einwürfe steuert ihr mittels eines Pfeiles, mit dem ihr Stärke, Richtung und Effekt des Balls bestimmt



Und nochmal: Die Replays lassen sich jederzeit anhalten, damit ihr eure Glanzleistungen wieder und wieder betrachten könnt



Georg: Respekt, Respekt! EA Sports beweisen mit FIFA '99 wieder einmal, dass man sich nicht unbedingt auf seinen Lorbeeren ausruhen muss. Die Kanadier werden regelmäßig zu neuen Höchstleistungen angespornt. Ganz klar erobert die 99er-Version wieder den Referenzthron. Dafür ist hauptsächlich die saubere und flüssige Grafik verantwortlich, bei deren Betrachtung man sich immer wieder ins Gedächtnis rufen muss, dass es sich hier um ein Computerspiel handelt, und nicht um die Realität. Der Sound erzeugt wie immer eine gute Stadionatmosphäre. Schließlich wäre da noch die große Vielfalt an Vereinen, die stunden- und tagelangen Spielspaß garantiert. Get it!!



Kreatives Freuen: Nach jedem Treffer jubeln die Torschützen wie verrückt. Dabei beweisen sie großen Einfallsreichtum, wie hier zu sehen ist

Test Nintendo 64

Hersteller: EA Sports
 Vertrieb: Electronic Arts
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ca. Preis: 119,- DM
 Meistert von: Electronic Arts
 Vergleichbar mit: FIFA '98 (2/98 74%), Frankreich '98 (7/98 87%)
 Fakten: 140+ Teams
Erscheint erhältlich

Grafik: 86 Sound: 81

Fun: 91



Mystical Ninja 2 Starring Goemon

Nintendo 64 Jump & Run/Adventure Konamis kleiner Ninja geht zum zweiten Mal auf die große Reise

Deutsche Zocker kennen Goeman meist erst seit dem N64-Release im letzten Jahr. In seinem neuesten Abenteuer müssen der Ninja und seine drei Freunde (über die ihr ebenfalls die Kontrolle bekommt) einer Armee von Geistern gegenüberreten, die das alte Japan unsicher machen. Dabei ist die virtuelle Landkarte in einzelne Schauplätze aufgeteilt worden, die ihr nacheinander bereist. Diese wiederum gibt es in zwei

Varianten: Zum einen die 3D-Szenarien, wie eine Stadt, wo ihr euch neu ausrüstet, mit Leuten redet, eure Freunde findet oder Aufträge annehmt, zum anderen sind da die 2D-Jump&Run-Abschnitte, wo ihr in gewohnter Manier gegen unterschiedliche Kontrahenten antretet, um ganz bestimmte Gegenstände zu finden, für die ihr einen Pass bekommt. Diese Pässe benötigt ihr dann, um eine Region der Landkarte zu verlassen. Das Gegner-



Georg: Schon der erste Teil hat mir wirklich großen Spaß gemacht, was ich ebenfalls für den Nachfolger sagen kann.

Die völlige Bewegungsfreiheit des Vorgängers wurde zu Gunsten eines klar strukturierten Spielverlaufs verworfen, was nun ein gestrafftes Gesamtbild zeigt. In den Städten lassen sich Gespräche mit allen

Bürgern führen, die einem immer wieder kleine Infos geben, und außerhalb der sicheren Zonen geht es richtig deftig zur Sache. Die Grafik als auch die musikalische Untermalung sind wie gewohnt gut geraten und runden das japanische Flair bestens ab. Fazit: Mit Einschränkungen präsentiert sich Goeman 2 als guter Nachfolger, der an einer organisierten Linie festhält.

feld ändert sich jedoch mit der Tageszeit und so kommen nachts vor allem Geister und Untote zum Vorschein. Im Zwei-Spieler-Modus hingegen ändert sich der Spielverlauf, da das gegenseitige Miteinander ganz entscheidend ist, um die Missionen zu bestehen. Gegen die rund sieben Endbosse der Abschnitte tretet ihr, wie von Goemon gewohnt, in einem Riesenroboter an. Mit Fäusten, Füßen und Spezialangriffen erwehrt ihr euch der Attacken der feindlichen Maschinen.



Informationen: Wenn ihr mit den Leuten in der Stadt redet, bekommt ihr viele gute Tipps



Monster der nacht: Wenn es dunkel wird, treten mächtigere Gegner in der virtuellen Welt auf

Test Nintendo 64

Hersteller: **Konami**
Vertrieb: **Konami**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
Ca. Preis: **139,- DM**
Muster von: **Konami**
Vergleichbar mit: **Goeman (11/97 81%)**
Fakten: **Rumble-Pak, deutsche Texte**

Erscheint: April

Grafik: 72 Sound: 68

Fun: 80

Micro Machines 64 Turbo

Nintendo 64 Funracer Kein System ohne sein eigenes Micro Machines. Nun ist auch das N64 fällig

Die Briten von Codemasters und ihr Funracer Micro Machines, zwei Dinge, die stets in einem Atemzug zu nennen sind. Seit seinem NES-Debüt ist der Klassiker unter den Funracern aus der Vogelperspektive nicht mehr aus der Videospielezene wegzudenken. Beim Treffen der Spielzeugrenner auf

dem N64 handelt es sich um eine leicht aufgebohrte PlayStation-Version. Neu ist unter anderem die Möglichkeit, ähnlich wie bei Prügelspielen den Turbo-Level zu bestimmen, für die, denen die Grundgeschwindigkeit immer noch nicht ausreichen sollte. Des Weiteren wurde an der Grafik noch ein wenig am



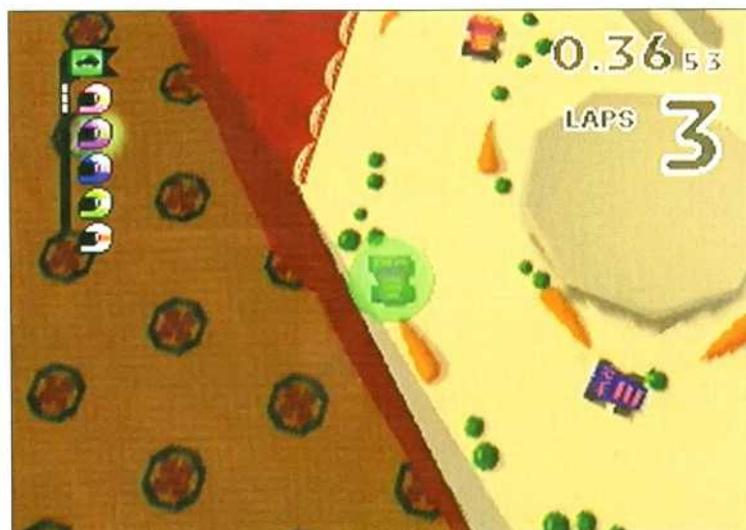
Ulf: Diesen Funracer kann man von zwei Seiten sehen. Die einen werden einwenden: „Schwach, dass nach über zwei Jahren 'nur' eine nahezu 1:1-PlayStation-Konvertierung herausgekommen ist!“ Fans aber werden begeistert aufschreiben: „Endlich darf ich auf meinem 64-Bitter den Funracer-Klassiker genießen!“ Für welche Ansicht

man sich auch entscheiden mag, Fakt ist auf jeden Fall, dass das unverwüstliche Spielprinzip einfach nicht totzukriegen ist und die Veränderungen im Detail der Spielzeugraserei ganz gut getan haben. Meines Erachtens gehört dieser Klassiker ohnehin in jede gut sortierte Softwaresammlung, alleine schon wegen des genialen Multiplayer-Modus.

Detail gefeilt. Beispielsweise driften ihr neuerdings beim bekannten Frühstückstisch-Rundkurs durch eine Milchpfütze oder verfolgt per Kamera-zoom den Wagen bis zum Aufschlag, wenn er einmal vom Tisch heruntergefallen ist. Ansonsten bietet die Turbo-Variante den gut bekannten Micro-Machines-Fun mit abgedrehten Circuits, viel Rennaction und opulenten Multiplayer-Freuden dank dem neuartigen "Joypad-Splitting".



Ab durch die Euterbowle! Die N64-Version zeichnet sich durch solche kleinen, aber feinen Änderungen, hier diese neue Milchpfütze, aus



Gut gepanzert: Mit den eingesammelten Waffensystemen, wie dieser aggressiven Schutzbarriere, verschafft man sich enorme Vorteile gegenüber der Konkurrenz

Test Nintendo 64

Hersteller: **Codemasters**
Vertrieb: **Konami**
Spieleranzahl: **1 - 8**
Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
Ca. Preis: **129,- DM**
Muster von: **Konami**
Vergleichbar mit: **Micro Machines v3 (4/97 82%)**
Fakten: **43 Strecken, Rumble-Pak, Joypad-Splitting**

Erscheint: Ende März

Grafik: 56 Sound: 52

Fun: 83



Der böse Wolf: Ihr müsst nicht nur die Hütten der drei kleinen Schweine vernichten, sondern auch noch den Wolf umhauen



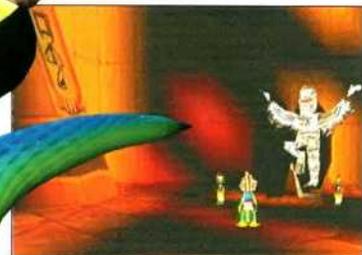
Down under: Als Passagier im Beutel eines Kängurus hüpfst ihr durch eine der zahlreichen Bonusstages

Gex 3: Deep Cover Gecko

PlayStation 3D-Jump&Run In seinem dritten Ausflug auf die PlayStation muss der freche Gecko von Crystal Dynamics die blonde Schönheit Marliece Andrada aus der TV-Dimension retten. Mit besserer Grafik, coolem Gameplay und lässigen Sprüchen dürfte der dritte Teil wieder ein Top-Seller werden

Das Licht der Welt hat unser kleiner Gecko Gex vor rund vier Jahren auf dem 3D0 erblickt. Schon damals musste sich der grüne TV-Junkie in den Tiefen des Fernsehens mit fiesen Schergen herumschlagen. Das 2D-Jump&Run wurde auch für den Saturn und die PlayStation umgesetzt, jedoch nur mit mäßigem Erfolg. Ganz im Gegensatz dazu stand der zweite Teil, der vor rund einem Jahr für Furore auf Sonys 32-Bitter sorgte: Mit ansprechendem 3D-Look wandelte Gex auf den Spuren von Super

Mario 64 und avancierte durch ein witziges und abwechslungsreiches Gameplay zu einem der besten Jump & Runs auf der PlayStation. In seinem dritten Abenteuer muss sich Mr. Obercool wieder in die digitalen Abgründe der TV-Welt begeben, um seine Partnerin, die bezaubernde Agentin Xtra, aus den Klauen des Oberfieslings Rez zu befreien. Diese bildhübsche Dame dürfte denjenigen von euch bekannt sein, die sich der Fangemeinde der Erfolgsserie Baywatch zugehörig fühlen: Das Playmate und Baywatch-Girl Marliece Andrada steht im Mittelpunkt des Jump&Run-Spektakels, bei deren Anblick nicht nur die lange Zunge von Gex bis zum Boden hängt.



Stürmisch: Diese Mumie bewacht einen von drei Königszeptern. Der wandelnde Leichnam fegt wie ein Tornado auf euch zu



Ein Held für kurze Zeit: Seid ihr als Herkulex verwandelt, habt ihr Riesenkräfte, um schwere Gegenstände zu verschieben





Eine Erfrischung gefällig: Schlagt ihr mit dem Schwanz gegen den Automaten, erhaltet ihr neue Fliegen



Fassadenkletterer: An speziellen Wänden und Decken, die jedoch oft mit Fallen gespickt sind, kann Gex entlangkrabbeln



Wrestlemania: Der erste Endboss ist ein überdimensionaler Kraftprotz, den ihr mit Schwanzzattacken umhauen müsst



Blutsauger: In der Verkleidung des Grafen Dracula kann Gex von erhöhten Positionen herunterschweben



Ausgangspunkt: Von eurer geheimen Gex-Höhle aus startet ihr in die diversen Levels und bekommt die ersten Informationen

Spielablauf: Der Meister der Verwandlung

Eure Mission beginnt, wie kann es anders sein, vor der Glotze. Bei einem coolen Drink und einem süßen Donut erfahrt ihr von Xtras Entführung und begeben euch daraufhin in die geheime Gexhöhle, um die Suche zu starten. Von dieser Zentrale aus gelangt ihr in die diversen Welten und bekommt die ersten Informationen von eurem treuen Gehilfen, der Schildkröte Albert. Dieser tritt während des Spiels in fast jedem Level auf, um euch kleine Hilfestellungen zu geben, damit der Einstieg in eine neue Welt nicht zu schwer fällt. Anfänger sollten im Trainingsbereich der Gexhöhle vorbeischaun, um sich mit einigen Grundfähigkeiten des Geckos vertraut zu machen. Mit nur einer Fernsteuerung im Gepäck steht euch zunächst nur der Weg zum Nordpol offen, den wir durch den entsprechenden Fernseher betreten. Zuvor gilt es aber eine von drei möglichen Aufgaben zu wählen, die wir im bitterkalten Norden bewältigen wollen: Hier müsst ihr fünf Eisskulpturen kreieren, fünf Kobolde vom Snowboard schmeißen oder den bösen Nikolaus verprügeln. Habt ihr das geforderte Ziel erreicht, winkt



Die griechische Klassik: Nur mit einer Tunika bekleidet, springt, klettert und rennt Gex durch die Antike

eine weitere Fernsteuerung als Belohnung. Neben den drei Aufgaben gelangt ihr auch noch durch das Einsammeln von 100 Fliegen in den Besitz einer Fernbedienung. Die Insekten sind im ganzen Level verstreut, werden von getöteten Gegnern zurückgelassen oder durch den Einsatz von eurem Schwanz freigeschlagen, wie z.B. an einem Briefkasten oder Zinnsoldaten. Zusätzlich geben euch 50 eingesammelte Fliegen ein Extra-Leben. Darüber hinaus findet ihr noch weitere Goodies: Grüne Hände, die euren Energiehaushalt aufstocken, und goldene Münzen, die den Zugang zu einem Extra-Level ermöglichen. Als weitere wichtige Gegenstände in einem Level sind die kleinen TV-Geräte zu nennen, die immer wieder auftauchen. Diese stehen je



Kriegsgebiet: Dieser überdimensionale Helmträger schießt mit Handgranaten nach euch. Durch den Schützengraben nähert ihr euch aber relativ sicher, um ihn dann niederzustoßen

nach Farbe für einen Checkpoint, neue Energie, ein Extra-Leben oder eine kurzzeitige Superfähigkeit, wie Feuer- oder Eisspucken. Nachdem wir uns alle vier Fernbedienungen aus dem Beginnerlevel gesichert haben, geht es in die nächste Welt, in ein großes Adelshaus mit angeschlossenen Irrgarten. Als Sherlock-Holmes-Verschnitt wandelt ihr durch die weitläufigen Hallen des englischen Landsitzes und müsst euch gegen

schießwütige Jäger, wild gewordene Bären und krabbelnde TV-Geräte durchschlagen. Mittels eurer Lupe gelangt ihr an drei bestimmten Stellen in Minispiele und müsst Flöhe auf einem ausgestopften Bärenkopf vernichten, sieben Billardkugeln einlösen und im Waschbecken der Küche fünf Blasen vernichten. Alle Aufgaben sind mit einem Zeitlimit belegt und als Belohnung winkt natürlich



Feuer frei: Mit dem Maschinengewehr ballert ihr aus sicherer Entfernung auf Scheinwerfer und Soldaten



Die Geister, die ich rief: Eure Gegner im Wilden Westen sind schemenhafte Totengräber und Cowboys

Erst denken, dann handeln

Gex 3: Deep Cover Gecko bietet wie schon sein Vorgänger ein umfangreiches Leveldesign, bei dem ihr nicht nur durch einfaches Hüpfen und Rennen zum Ziel kommt. Mit ganzen Ketten von unterschiedlichen Manövern überwindet ihr auch den größten Abgrund.



Um diesen Abgrund zu überwinden, steigt ihr von eurem Esel ab ...



... klettert an der Wand unter dem Wasserfall hindurch ...



... und legt den Schalter auf der anderen Seite um. Jetzt zurück zu eurem Reittier. Steigt auf



... und springt auf die aktivierte Gondel. Danach geht es den Berg hinauf zur nächsten FB.

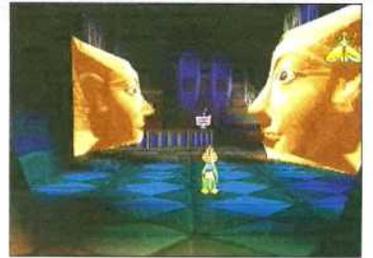
Traumgirl Marlicee Andrada



Das Objekt der Begierde bei Gex 3: Deep Cover Gecko ist keine virtuelle Schönheit, die der Fantasie der Programmierer entsprungen ist, sondern das Baywatch-Babe Marlicee Andrada. Für die Traummaße 90-60-90 muss man sich einfach anstrengen, die blonde Schönheit aus den Klauen des Oberfieslings Rez zu befreien. Geboren wurde Marlicee am 22.8.1972 in Manteca, Kalifornien. Nach dem Abschluss der Universität von Kalifornien begab sich das Mädels nach Los Angeles, um in Hollywood ihr Glück zu suchen. Als Cheerleader des Football-Teams Los Angeles Raiders avancierte Marlicee in der Saison 1995/96 zum fotogensten Cheerleader und gewann den Titel "Catalina Tropic Babe". Ihr Fernsehdebüt gab die feschke Kalifornierin beim Sender HBO. Danach kamen diverse Sprechrollen, eine weltweite Werbekampagne und natürlich der obligatorische Weg auf die Titelseite des Playboy. Als Playmate des Monats November 1997 begab sich Marlicee auf die Spur von Pamela Anderson und kam so auch zur Erfolgsserie Baywatch. Wenn das Mädels mal nicht an der Seite von David Hasselhoff als Lebensretterin fungiert, betritt sie mit Rollerblades an der Strandpromenade von Malibu entlang, geht mit dem Mountainbike ins Gelände oder kocht kulinarische Hochgenüsse. Marlicee liebt Blumen, findet Musik von Snoop Doggy Dog ganz cool, isst leidenschaftlich gerne Käsechips und findet die Lippen von Männern voll erotisch.



Psst Geheimnis: Manche Schalter sind nicht offensichtlich. Schlagt ihr gegen diese Skulptur, öffnet sich ein Geheimbereich



Riesenköpfe: Um an den ausfahrenden Wänden vorbeizukommen, benötigt ihr nur das richtige Timing



Idyllisch: Dieser halb vereiste Gebirgsbach ist nur ein Beispiel für das saubere und ansprechende Leveldesign

wieder eine Fernbedienung. Daraufhin erhaltet ihr einen Pass, um von eurer Zentrale aus in das Tal der Weicheier zu gelangen, wo weitere Welten auf euch warten. Je nachdem wie viele Fernbedienungen ihr euer Eigen nennen könnt, habt ihr Zugang zu neuen Abschnitten. Dabei ändert sich von den formalen Voraussetzungen (Auftragsanzahl) nichts, jedoch im Outfit und den Möglichkeiten von

unserem grünen Helden. Zu seinen grundlegenden Fähigkeiten neben Rennen und Springen gesellen sich noch eine vernichtende Attacke mit seinem Schwanz und die Möglichkeit, an speziellen Wänden- bzw. Deckenabschnitten zu krabbeln. Darüber hinaus bringt er seine klebrige Zunge zum Einsatz, um sich an Vorsprüngen hochzuziehen und Goodies einzusammeln. Ebenfalls kann er im kühlen Nass schwimmen bzw. kurzzeitig tauchen. Vehikel und Reittiere benutzen. Auch diese Transportmöglichkeiten geben ihm neue Fähigkeiten, zum Beispiel mit dem Panzer Häuser und Gegner abzuschießen und mit dem Snowboard schubst er Koblode in den Schnee. Esel, Kamel und Krokodil fallen in die Gattung der

tierischen Helfer, ohne die es nicht möglich ist, steilen Berge zu überwinden, heiße Sandwüsten zu durchqueren bzw. Gummienten zu zerbeißen. Jede Welt in der TV-Dimension hat somit ihren eigenen Charakter und bietet individuelle Möglichkeiten. So rennt Gex im Tarnanzug und mit Stahlhelm durch das Kriegsszenario eines Armeelagers. Dort benutzt er schwere Maschinenpistolen, um Suchscheinwerfer auszuschalten, muss Handgranaten und Geschützfeuern ausweichen und sitzt am Steuer eines Panzers. Eine weitere Welt entführt uns an Bord eines Piratenschiffs, wo ihr in schwindelerregender Höhe geschickte Sprünge vollführt, gegen Piraten kämpft und Kanonen abfeuert. Hier tritt der Verwandlungskünstler natürlich als waschechter Freibeuter mit Holzbein, Hakenarm und Augenklappe auf. Habt ihr genügend Fernbedienungen auch in diesem Abschnitt eingesammelt, betretet ihr die Welt des ersten Zwischenbosses, eines überdimensionalen Wrestlers. Ihr steigt zu dem Muskelpaket



Total abgedreht: Einige Bonusspiele bei Gex 3

Für reichlich Abwechslung sorgen die zahlreichen Bonusspiele, die ihr erst mit einer gewissen Anzahl an Münzen betreten dürft. Meist habt ihr nur zwei bis drei Minuten Zeit, um eine ganz bestimmte Aufgabe zu erfüllen, für die ihr mit neuen Leben oder einem anderen Goodie belohnt werdet.



Mit dem Snowboard fünf böse Kobolde in den Schnee schmeißen



Als Soldat in einem Panzer auf die Jagd nach zehn feindlichen Tanks gehen



Als wilder Eseljockey zehn verrückte Hühner plattmachen



Im Beutel eines Kängurus zehn Glocken zum Läuten bringen



Auf dem Rücken eines Krokodils durch Abwasserkanäle schwimmen und Enten fressen



Mit Gex oder einem seiner beiden Kumpels Rex und Cuz fünfzig Fliegen einsammeln

in den Ring, und nachdem ihr ihn besiegt habt, erhaltet ihr einen weiteren Pass. Mit diesem gelangt ihr in das Tal der Ohrfeigen, wo es in der gleichen Art und Weise weitergeht, nur haben die einzelnen Levels wieder ganz andere Themen. So erwarten euch hier zum Beispiel eine Unterwasserwelt, ihr begeben euch auf die



Georg: Wieder einmal werden die Jungs von Crystal Dynamics ihrem Ruf als produktive Spieleschmiede vollends gerecht. Schon der zweite Teil von Gex war auf der PlayStation ein voller Erfolg und sprühte nur so vor genialen Effekten, einem witzigen Gameplay, abgedrehten Sprüchen und herrlichen Soundsamples. Wo der Vorgänger aufgehört hat, macht der vorliegende Nachfolger weiter, denn alle genannten Features wurden überarbeitet und nochmals verbessert. Ob dies nun die Spiegel- und Transparenzeffekte sind, die abwechslungsreichen Sprüche oder die verschiedenen Vehikel, jeder Bereich besitzt Innovationskraft. Auch die Kameraführung hat weniger Probleme als noch vor gut einem Jahr. Dennoch liegt hier der einzige Kritikpunkt, denn in so mancher Situation kann weder die Eigendynamik noch die individuelle Justierung der Kamera für einen 100%igen Überblick sorgen. Fazit: Gex 3 bietet stundenlangen Spielspaß, der mich so gefesselt hat, dass ich es kaum gemerkt habe, als der Morgen anbrach.

Spuren von Herkules oder zapft in eine Märchenwelt. Auch nach diesem Tal ist Gex noch nicht am Ende seiner Suche, denn ein ominöser Stahltesor will auch noch geöffnet werden. Ein letztes Wort noch zu den Bonusrunden, die es zu jedem Level bzw. in jedem Tal gibt und euch ermöglichen, zusätzliche Leben und Fernbedienungen zu erspielen. Hier habt ihr immer ein Zeitlimit im Nacken und müsst eine ganz bestimmte Aufgabe, meist das Zerstören von Gegnern oder das Einsammeln von Fliegen, erledigen.

Technik: Mehr Details und coole Sprüche

Nicht nur im spielerischen Bereich hat sich einiges bei Gex getan, sondern auch in der technischen

Präsentation wartet Crystal Dynamics mit neuem Look auf. Zum einen gibt es ein detaillierteres Leveldesign, was sich zum Beispiel durch saubere Spiegel-, Licht- und Transparenzeffekte zeigt, aber auch eine üppige Gestaltung durch Flora und Fauna vervollkommen das Gesamtbild. Zum anderen sind alle Gegner, vor allem diejenigen, die etwas größer geraten sind, bei weitem nicht mehr so schlicht gestaltet wie noch beim Vorgänger. Unser Held selbst präsentiert sich in mehr als 25 verschiedenen Outfits, die zu jedem Thema eines Levels passen. Darüber hinaus sind seine Bewegungen sehr geschmeidig. Ebenfalls ist die Arbeitsweise der Kamera verbessert worden. Via Tastendruck justiert ihr die



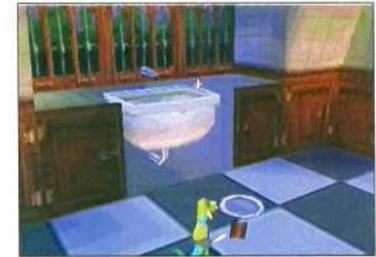
Schwindelerregende Höhe: Nur mit viel Geschick und einem guten Timing springt ihr auf das schwingende Fass



Säbelrasseln: Eure Gegner auf dem Piratenschiff sind säbelschwingende Skelett-Piraten, die sich exzellent verteidigen können



Auf der Jagd: Der Jäger ähnelt seinem Pendant aus Jumanji sehr stark. Auch sind seine Schüsse tödlich



Scotty, beam me up: Tretet ihr auf die Linse und schaut euch mit der Lupe um, werdet ihr in das Waschbecken gesogen



Ein guter Freund: Der kleine Drache Rex ist im Eis eingefroren. Schiebt den Eisblock an ein Feuer und er taut auf

Kameraposition hinter dem Helden, damit sie dynamisch euren Bewegungen folgt, ihr zoomt in die Ego-Perspektive, um euch umzuschauen, oder steuert mit L- und R-Taste den Blickwinkel selbst. Für das richtige Feeling und eine Dauerunterhaltung sorgen die gut abgestufte Rumble-Funktion und die Sound/Voice-Samples. So vibriert euer Pad, wenn ihr wild auf dem Rücken des Esels reitet oder aus entsprechender Höhe abstürzt. Des Weiteren betätigt sich Gex als wahre Quasselstrippe und kommentiert das gesamte Spiel über die verschiedensten Situationen mit Dutzenden von Sprüchen.

Test PlayStation

Hersteller: Crystal Dynamics
 Vertrieb: Eidos
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Eidos
 Vergleichbar mit: Gex 3D (88%),
 Crash Bandicoot Warped (89%)
 Fakten: 25+ Levels, Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 85 Sound: 84

Fun: 89



Wusstet ihr schon ...?

...dass die Stimme von Marlice Andrada im Spiel von der deutschen Synchronsprecherin für Pamela Anderson übernommen wird?

Doping für Deine PlayStation!

PlayStation Zone - starkes Heft plus Wahnsinns-CD



Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten-Bewertung zu 575 PS-Games. First Aid - Tips & Tricks-Data-Base zu 273 PS-Games. High Score - mit den Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen: Wild Arms, Alundra, Tomb Raider III...

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

Suchtgefahr!

Spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuerscheinungen: Driver, Gex 3, UEFA Champions League, T'ai Fu, B-Movie Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Metal Gear Solid, Racing Simulation 2, Akuji The Heartless...

Herzflimmern!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Trailer und Filmsequenzen zu: Civilization II, Guardian's Crusade, Soul Reaver, Abe's Exoddus, Warzone 2100

Geheimlabor!

Work in Progress - der Blick in die Entwicklungs-Labors der Hersteller. Bilder zu über 15 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 148 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.

Marvel Super Heroes vs Street Fighter

PlayStation Beat 'em Up Ein neuer Kampf der Titanen bahnt sich bei Capcoms Street Fightern an

Nachdem sich die Street-Fighter-Garde mit den X-Men auseinandergesetzt hat, sieht sich der harte Kern um Ken & Co bei diesem Vergleichskampf den Marvel Helden à la Hulk, Spiderman oder Captain America gegenüber. Die Auseinandersetzungen, die tonnenweise spektakuläre Specialmoves versprechen, dürfen in einigen Varianten erlebt werden.

Im Arcade-Modus sucht ihr euch neben dem eigentlichen Kämpfer noch einen Sekundanten aus, der euch bei speziellen Team-Specialmoves zu Hilfe eilt. Ein Feature, das man ja bereits von Rival Schools und X-Men vs Street Fighter EX Edition kennt. Der restliche Spielablauf ist das bekannte Street-Fighter-Geschubbe. Interessante Spiel-



Ulf: Im Gegensatz zum ähnlichen, eher enttäuschenden X-Men vs Street Fighter EX Edition gefällt mir dieser Vergleichskampf sehr gut. Dies liegt vor allem an der Cross-over-Option, durch die ihr während des Kampfes zwischen den beiden ausgewählten Charakteren permanent wechseln dürft. Gerade dieses Feature sorgt bei den Fights für

den entscheidenden Kick. Spielerisch weist das Superhelden-Ensemble die bekannten Stärken und Schwächen auf. So verfügen die Marvelhelden zwar über äußerst beeindruckende Specialmoves, die allerdings die Übersicht gelegentlich trüben. Weniger schön sind des Weiteren die abgehackt wirkenden Animationen, vor allem bei größeren Brocken wie Hulk.

formen sind ferner Hero-Battle und Cross-over. Bei der ersten Option treten die beiden Parteien getrennt gegeneinander an, bis im Team-Battle-Verfahren eine Seite keinen Kombattanten mehr aufweist. Das spielerische Highlight ist jedoch der Cross-over-Modus. Hier habt ihr die Möglichkeit, per Tastendruck zwischen den beiden ausgewählten Charakteren hin und her zu schalten.



Akuma im Schlepptau: Omega Reds metallenen Fängen kommt man nur mit gutem Abblocken bei



Hulk sein wütend: Das grüne Muskelpaket macht seine Gegner buchstäblich dem Erdboden gleich

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Spieleranzahl: **Virgin**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Virgin**
 Vergleichbar mit: **X-Men vs SF EX Edition (9/98 78%)**
 Fakten: **17+ Kämpfer, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint: Mai

Grafik: 66 Sound: 59

Fun: 79

Street Fighter Alpha 3

PlayStation Beat 'em Up Gibt es zum Thema Street Fighter überhaupt noch etwas Neues zu sagen?

Wird mich irgendjemand rügen, wenn ich bei Street Fighter Alpha 3 nicht auf den Spielablauf eingehe? Ich denke nicht. Insofern stürze ich mich lieber gleich genüsslich auf die neuen Ansätze. Die gibt es nämlich zuhauf beim x-ten Aufeinandertreffen

von Ken und seinen Prügelnkumpanen. Neben dem Arcade-Modus und der Möglichkeit des gezielten Trainings bietet die außergewöhnliche World-Tour-Option länger anhaltenden Spielspaß für lonesome Kämpfer. Capcom hat die klassische Keilerei mit einer



Ulf: Auch wenn es sehr viele Prügelspielfans in unseren Breitengraden gibt, die traditionelle Bitmap-Keilerei für nicht mehr zeitgemäß erachten, muss ich ihnen mutig entgegnen, dass SF Alpha 3 sein Geld auf jeden Fall wert ist. Alleine schon das überaus stattliche Rudel an Kombattanten ist beeindruckend. Hinzu kom-

men eine tadellose Spielbarkeit, die von der langen Capcom-Erfahrung zeugt, sowie mit der World-Tour-Option ein überaus innovativer Spielmodus, der auch Solisten längerfristig zu fesseln weiß. Ob dieses Werk zum Bekehren von 3D-Fans reicht, sei einmal dahingestellt, die 80er-Wertung hat der "Old-Fashion-Titel" aber allemal verdient.

Reihe von Rollenspiel-Elementen vermengt, um dem Prügelfan neue Perspektiven zu eröffnen. Für Siege streicht ihr nämlich Erfahrungspunkte ein, die euren Schützling noch mehr Power oder neue Fähigkeiten einbringen. Außerdem variierten die Designer das Kampfgeschehen etwas, so dass man auch mal gegen zwei Kontrahenten gleichzeitig antritt. Neu ist ferner die Option, sich aus drei Kampfstilen den geeignetsten herauszupicken.



Nicht ohne meine Waffe! Vega (in Japan als Balrog bekannt) kann seine Handklaue wieder einsammeln, wenn er sie während des Kampfes verliert



Handicap geschickt ausgenutzt: Gefängnisinsasse Cody setzt seine Ketten geschickt als Waffe ein

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Vertrieb: **Virgin**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Virgin**
 Vergleichbar mit: **Street Fighter Alpha 2 (75%)**
 Fakten: **35 Kämpfer, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint: Mai

Grafik: 71 Sound: 68

Fun: 81

Street Fighter Collection 3

PlayStation Beat 'em Up

Ein weiterer Titel aus der endlosen Serie: Spielesammlungen, die kein Mensch braucht. Street Fighter Collection II führt den Prügel-Enthusiasten zurück zu den Wurzeln. Die drei ersten Street-Fighter-II-Varianten aus den Jahren 1991 und 1992 wurden auf dieser CD-ROM vereint. Anhand dieser Werke merkt man zum eigenen Erstaunen, wie gut die Street-Fighter-Nachfolger doch im



direkten Vergleich geworden sind. Kratzende Voice-Samples, anachronistische 2-Phasen-Animationen und wenig Spielwitz wecken bestenfalls nostalgische Gefühle. Immerhin erhält der Fan noch eine reichhaltige Bilder-Galerie zu seinem Lieblingsklopper. Würde die erste Kollektion noch durch die zeitgemäße 2D-Keilerei Street Fighter Alpha aufgewertet, bietet die zweite Konsole nur einen geschichtlichen Rückblick ohne spielerischen Wert. (Ulf)

Fun 32%

Virtual Pool 64

Nintendo 64 Billardsimulation

Ich gestehe, ich liebe Pool-Billard! Den Flair dieser Sportart in einem Videospiel zu verwirklichen, hat sich bisher jedoch als nahezu unlösbar erwiesen. Ein weiterer Versuch steht mit Virtual Pool 64 aus dem Hause Interplay Sports an. Neben vielen Einstellungsmöglichkeiten, Spielvarian-



ten und einem Turniermodus glänzt diese Simulation durch ein physikalisch realistisches Lauf- und Stoßverhalten der Kugeln und darf somit zu den besseren Vertretern seines Genres gezählt werden. (Mario)

Fun 79%



Lass ihn raus, den Tiger: Habt ihr genügend Monster-Energie aufgebaut, könnt ihr euch verwandeln. Steht ein Gegner in eurer Umgebung, wird dieser getroffen



An die Wand geklatscht: Habt ihr euren Kontrahenten an die Arena-begrenzung getrieben, könnt ihr ihn locker auseinander nehmen

Bloody Roar

Bringer of the New Age

PlayStation Beat 'em Up Die Bomberman-Macher schlagen erneut im Prügelsektor zu und wollen mit dem Sequel wieder einmal in der Szene aufräumen

Eigentlich für das Kultspiel Bomberman bekannt, haben sich die Jungs von Hudson mit einer eigenwilligen Kreation auch auf dem hart umkämpften Beat'emUp-Markt einen Namen gemacht. Und da man ja von coolen Games bekanntlich nicht genug haben kann, gibt es nun auch eine Fortsetzung.

Spielablauf: Wecke das Tier in dir

Anscheinend war es den Machern von Bloody Roar einfach zu langweilig, sich mit Standard-Moves in 3D-Arenen zu kloppen. Daher haben sie die Aktionsmöglichkeiten ihrer Prügler um ein Verwandlungsfeature erweitert: Via Knopfdruck verwandelt sich euer Kämpfer in ein mächtiges Wesen, zum Beispiel in einen Wolf, ein Insekt oder einen Hasen. Dies ist

aber nur möglich, wenn sich euer Verwandlungsbalken zum Großteil gefüllt hat, was ihr durch erfolgreiche Treffer bei eurem Kontrahenten erreicht. Im verwandelten Zustand stehen euch neben den normalen Tritt- und Schlagkombinationen zahlreiche neue Moves zur Verfügung, die es wahrlich in sich haben: So beißt der Wolf Yugo seinem Gegner in den Hals und schleudert ihn herum. Das Chamäleon Busuzim hingegen wickelt euch mit seiner langen klebrigen Zunge ein. Alles in allem geht es in den Arenen ganz im Arcade-Stil rasant, deftig und ganz ohne langes Vorgeplänkel zur Sache. Neben den allgemein bekannten Spielmodi, wie Arcade, Versus, Endurance und Time-Attack, gibt es noch einen Story-Modus.



Sieg: Habt ihr eine Runde gewonnen, erlebt ihr im Replay aus verschiedenen Blickwinkeln euren Sieg

Technik: Sauber gemacht, aber ohne Innovation

Gegenüber dem ersten Teil haben die Prügler eine wahre Frischzellenkur erlebt, die sich zeitgemäß dem Auge des Betrachters präsentiert. Durch mehr Texturen, eine höhere Auflösung und mit der Verwendung des Gouraud-Shadings zeigt sich jeder der Kämpfer in einem ansprechenden Gewand. Außerdem werden während des Story-Modus ansehnliche Filmsequenzen und Standbilder vorgeführt.



Georg: Bloody Roar 2 macht wie sein Vorgänger absoluten Spaß, verliert aber ohne große Innovationen an

Schlagkraft gegenüber der hochkarätigen Konkurrenz. Zwar wurde am grafischen Outfit gearbeitet und auch die Anzahl der Moves erhöht, dennoch fehlen einfach ansprechende Spielmodi. Darüber hinaus gibt es nur einen versteckten Kämpfer und auch dem zehnköpfigen Kämpferfeld hätten weitere neue Gesichter gut getan. Fazit: Im Vergleich zum Großteil der Genrekonzurrenz ist Bloody Roar um Längen voraus und kann mit dem Verwandlungsfeature neben Tekken & Co auf jeden Fall bestehen

Test PlayStation

Hersteller: Hudson
 Vertrieb: Virgin
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ck. Preis: 99,- DM
 Macher von: Virgin
 Vergleichbar mit: Tekken 3 (91%)
 Punkte: 11 Kämpfer, Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: erhältlich

Grafik: 80 Sound: 74

Fun: 82



Guardian's Crusade

PlayStation RPG Kunterbunte Smartiesgrafik, eine spannende Geschichte und ein Findelkind der ganz besonderen Art

Neben Monkey Hero haben wir in dieser Ausgabe ein weiteres Knuddelspiel im Test. Der Hauptheld der Geschichte, der kleine Knight, wird von seinem Stadtrat mit einer wichtigen Nachricht in der Tasche ins Nachbardorf entsendet, ohne zu ahnen, dass er damit in einen tiefen Schlamassel gerät. Auf seinem Rückweg nimmt er nämlich ein Findelkind der ganz besonderen Art auf, ein Monsterbaby. Und dieses trollige, tollpatschige Teil weicht fortan nicht

mehr von seiner Seite. Was tun mit ihm? Der Stadtrat ist der Meinung, dass dieses Tier verschwinden muss, und so macht ihr euch mit dem kleinen Knight auf den Weg und geratet in immer mehr Abenteuer. Soviel zur Hintergrundgeschichte von Tamsofts Spiel. Genretypisch reist ihr von Ort zu Ort, untersucht die dort vorgefundenen Locations und führt massenhaft eure rundenbasierenden Kämpfe. Anders als in Wild Arms oder Final Fantasy VII seht ihr jedoch die



René: Einfach knuddelig, kann ich nur sagen! Auch wenn ich anfangs wegen der kunterbunten Smartiesgrafik ein wenig die Nase rümpfte, musste ich schnell feststellen, dass in der gesamten Story keinerlei Durchgänge liegen. Einzig die verschlungene Komplexität anderer Vorzeigespiele der Kategorie RPG vermisse ich ein

wenig. Allerdings besticht Guardian's Crusade mit eleganter Menüführung und durchdachter Steuerung. Frei rotierbar verschafft man sich stets die günstigste Perspektive, um alle Locations genauestens erforschen zu dürfen. Neu ist, dass in einem RPG der Dual Shock unterstützt wird. Allerdings fällt das Vibrieren mehr in die Schublade „mehr schlecht als recht“.

Gegner auf der Oberfläche auf euch zukommen, und so ergibt sich des Öfteren die Chance, einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Selbstverständlich muss auch jede Stadt unter die Lupe genommen werden. Dort wird fleißig Smalltalk betrieben, um an wichtige Informationen zu gelangen. Auch besucht ihr hier ansässige Händler, um die Kohle, die ihr in euren harten Kämpfen errungen habt, gegen wichtige Items und Goodies einzutauschen.



Informationen: Wenn ihr mit den Leuten in der Stadt redet, bekommt ihr viele gute Tipps



Kampfkunst: Die Kämpfe werden genretypisch rundenweise ausgetragen. Hierdurch habt ihr stets die Möglichkeit, euch in Ruhe zu überlegen, welche Aktion ihr starten wollt

Test PlayStation

Hersteller: Tamsoft
Vertrieb: Activision
Spieleranzahl: 1
Geignet für: Anfänger
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Activision
Vergleichbar mit: Final Fantasy VII (95%), Wild Arms (88%)
Fakten: deutsche Texte, Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: erhältlich

Grafik: 65 Sound: 68

Fun: 76

Viva Soccer

PlayStation Fußball Virgin Interactive erweckt Fußballerträume zum Leben und bannt die Helden vergangener Tage einmal mehr auf die Mattscheibe

Mit Viva Fußball kommen sämtliche Nationalteams der Geschichte wieder auf die Mattscheibe, beginnend mit den Teams der 58er bis zur letztjährigen Weltmeisterschaft in Frankreich. Daraus ergeben sich 1035 Teams und über 16500 Spieler, die ihr aus der Versenkung hervorholen könnt, um sie auf den Pfad des Triumphes zu führen. Gespielt wird Viva Fußball in drei Modi. Der Trainingsmodus ermöglicht es euch, eine

erste Bekanntschaft mit der nicht einfachen Steuerung zu machen. Hier übt ihr die Grundzüge des Dribbelns, Passens, Schießens und Zweikampfes und erlernt feinere Spielzüge mit Steilpässen, Doppelpässen und Flanken. Der Freundschaftsspiel-Modus bietet euch an, ein Spiel auf die Schnelle zu zocken. Hierbei ist es euch überlassen, aus welchen Weltligen ihr eure Mannschaften zusam-



Mario: Um es ganz offen zu sagen, ich bin mir nicht sicher, was ich von diesem Produkt halten soll. Auf der einen Seite begeistert es mich, dass sich Virgin reichlich Gedanken zu dem Spiel gemacht hat und es nicht nur ein billiger Abklatsch der bisher erhältlichen vergleichbaren Titel ist. Andererseits ist die Steuerung kompliziert und es sind eklatante

Fehler im Spiel. Beispielsweise rollt der Ball zu lange, physikalisch völlig unlogisch! Dieser Zustand ist in Konkurrenzprodukten schon lange verschwunden. Schade, dass sich Virgin da nicht noch ein bisschen Zeit genommen hat. Deshalb meine Empfehlung: Bevor ihr es bei eurem Händler kauft, bittet ihn doch um ein kleines Probieren und entscheidet euch dann selbst.

menstellt. Die Krönung und somit auch der zeitaufwändigste Modus ist der Geschichtsmodus. Hier tretet ihr mit einer Mannschaft eurer Wahl im Jahr '58 zu den ultimativen Weltmeisterschaften an. Durch die WM-Geschichte müsst ihr euch in jeder Runde für die nächste qualifizieren, bis ihr schlussendlich als die beste Konstellation aller Zeiten getet. Beim Spielablauf selbst haben sich die Programmierer von EAs FIFA-Serie beeinflussen lassen, was aber nicht negativ zu Buche schlägt.



Farblos! Nein, uns ist nicht die Farbe ausgegangen! Im Geschichtsmodus spielt ihr 1958 noch in Schwarzweiß



Taktiksache: Bei einem Freistoß könnt ihr aktiv in der Mauer stehen und hochspringen

Test PlayStation

Hersteller: Crimson
Vertrieb: Virgin
Spieleranzahl: 1 - 4
Geignet für: Fortgeschrittene
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Virgin
Vergleichbar mit: FIFA '99 (89%), ISS Pro (83%)
Fakten: 1035 Teams, 16500 Spieler, Analog-Unterstützung
Erscheint: erhältlich

Grafik: 77 Sound: 68

Fun: 74



Fußballerisches Können: Wer über die Außenseite kommt und in den dicht gedrängten Strafraum flankt, wird immer mit packenden Strafraumszenen belohnt



Knapp daneben ist auch vorbei: Nach einem Eckball habt ihr auf die Kiste geköpft. Leider fliegt der Ball über das Tor hinweg



Alle Mann nach vorn: Mit einem weiten Abschlag wird gegen die Spitzenteams aus Europa nicht viel erreicht, da der Ball meist wieder zurückkommt

UEFA Championsleague

PlayStation Fußball Auch die Königsklasse des europäischen Vereinsfußballs wird nun als virtuelle Dribblei auf die heimischen Bildschirme gezaubert

Georg: Gegenüber den letztjährigen Gehversuchen im virtuellen Fußballgeschäft haben sich die Jungs von Silicon Dreams gesteigert. Jedoch gegenüber Fifa '99 ist UEFA Championsleague immer noch eine Klasse entfernt. Dennoch macht es einen Heidenspaß, mit allen aktuellen Mannschaften und den Klassikern der Championsleague auf Torejagd zu gehen. Grund dafür ist die optimale Tastenbelegung, mit der es möglich ist, sein Spiel locker zu gestalten und zum Torabschluss zu kommen. Dabei werden vor allem die Strafraumszenen dramatisch in Szene gesetzt. Was den realistischen Spielfluss jedoch ein wenig einschränkt, das sind die Standardsituationen, die nur begrenzte Möglichkeiten bieten. Ein ganz besonderes Bonbon sind die Szenarien, die neben dem Turnieralltag eine willkommene Abwechslung bereit halten.



Schon im Jahr der Weltmeisterschaft versuchte Eidos mit World League Soccer die Gunst der Käufer zu erlangen. Gegen das durchweg geniale Fifa '98, das auch noch mit der entsprechenden Lizenz werben konnte, war nicht nur diese virtuelle Dribblei um Klassen unterlegen. Nun hat sich Eidos für das Jahr 1999 eine ganz begehrte Lizenz der UEFA gesichert und schickt euch in die Königsklasse des europäischen Vereinsfußballs.

Spielablauf: Elf Freunde müsst ihr sein

Neben den 24 qualifizierten Mannschaften dieses Jahres stehen noch rund 40 weitere Teams zur Verfügung. Hierzu gehören alle Gewinner der Championsleague (vorher Pokal der Landesmeister) seit 1960 und noch zehn Dream-Teams der Programmierer. Alle Mannschaften können während eines Freundschaftsspiels, des Trainings oder eines von euch angefertigten Turniers Verwendung finden, die Championsleague hingegen ist nur den aktuellen Teams vorbehalten. Darüber hinaus gibt es noch rund 20 Szenarien. Hier werdet ihr in eine ganz bestimmte Spielsituation versetzt, die ihr erfolgreich beenden sollt, so zum Beispiel mit neun Spielern von Dynamo Kiew in der Schlussviertelstunde einen

1:0-Vorsprung von AC Mailand ausgleichen. Im virtuellen Stadion lassen sich vor Spielbeginn alle taktischen Raffinesen von Manndeckung bis Offensivtaktik ziehen, um eurem Spiel ein Grundgerüst zu geben. Danach kommt es allein auf euch an, wie ihr mit weit gezogenen Bananenflanken, schnell eingeleiteten Kontern oder gemeinen Blutgrätschen umgeht. Mit der "Alles-nach-vorne-Taktik" habt ihr aber auch hier kaum eine Chance, da die Verteidigung des Gegners steht. Daher bietet sich ein geregelter Aufbau mit Kurzpässen und Flügelspiel besonders an, um den Ball von außen zu den Stürmern zu bringen, die dann je nach Situation einen authentischen Kopfball oder Seitfallzieher vollführen bzw. den Ball annehmen, um zu dribbeln oder einen Pass zu spielen.

Technik: Gutes Motion-Capturing

Recht ordentlich modelliert und mit realistischen Bewegungen ausgestattet, verhalten sich die Spieler in den diversen Situationen (Sprint, Kopfball, Haken-trick etc.) authentisch. Für Unterhaltung am Rande sorgen die beiden Kommentatoren, die nicht nur Standardphrasen

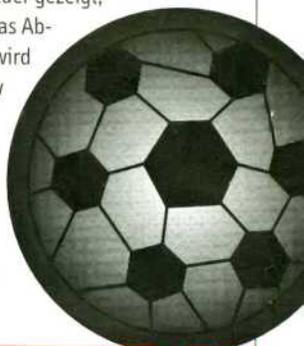


Augenschmaus: Das Replay sorgt mit dutzenden Kameraeinstellungen für einen nachträglichen Torgenuß. Erst wenn ihr es wollt, wird der Spielbetrieb wieder aufgenommen



Steilpass: Meist zeigen einfach nach vorn geschlagene Bälle keine Wirkung. Wer aber genau in den offenen Raum passt, hat gute Chancen auf ein Tor

verlauten lassen. Weiterhin werden Torerfolge aus verschiedenen Blickwinkeln immer wieder gezeigt, was auch für das Abseits gilt. Hier wird euch via Replay nochmals aus der Sicht des Schiedsrichterassistenten die Situation vor Augen geführt.



Auf Ballhöhe: Wer ins Abseits gerät, dem wird die Spielsituation aus der Sicht des Schiedsrichterassistenten gezeigt



Taktik ist wichtig: Neben Formation, Mannschaftseinstellung und Einzelposition lassen sich auch Mann- und Raumdeckung einstellen



Gutes Stellungsspiel: Bei Abschlägen oder langen Bällen des Gegners könnt ihr mit einem guten Stellungsspiel den Ball locker zurückköpfen bzw. abfangen

Test PlayStation

Hersteller: Silicon Dreams
Vertrieb: Eidos
Spieleranzahl: 1 - 4
Geeignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Eidos
Vergleichbar mit: FIFA '99
(1/99 89%)
Fakten: 60+ Teams, Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: erhältlich

Grafik: 73 Sound: 78

Fun: 80



FIRST CLASS

Der Versand ...

mit Verstand!

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

Playstation

Playstation	245,00
Playstation+Memory+2Pad	270,00
MB Memory	14,95
60° *	84,95
Bugs Life	79,95
Kuji the Heartless	84,95
Alien Resurrection *	89,95
Asterix *	94,95
Carmageddon (deutsch) *	84,95
Breath of Fire 3	94,95
Bust-a Move 4	69,95
C&C II Gegenschlag	84,95
Capcom Generation Vol.1 *	89,95
Castrol Honda Superbikes *	84,95
Civilisation *	89,95
Cool Boarders II Platinum *	44,95
Cool Boarders III	79,95
Crash Bandicoot 2 Platinum *	49,95
Crash Bandicoot 3	79,95
Dark Messiah *	94,95
Divers Dream	94,95
Dreams *	89,95
Driver *	94,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
F1 Racing Simulation 2 *	84,95
FIFA 99	79,95
Game-Buster Deluxe	94,95
Gex III Deep Cover Gecko *	94,95
Grand Turismo Platinum *	49,95
G-Police 2 *	84,95
Hard Edge *	94,95
Heart of Darkness	94,95
Kensai-Sacred Fist *	94,95
Kingsley *	84,95
Legacy of Kain: Soul Reaver *	94,95
Legend of Kartia	94,95
Jordan GP 2 Lenkrad mit Rumble	119,95
Metal Gear Solid	94,95
Metal Gear Solid Premium	149,95
Monkey Hero *	94,95
Croc 2 *	84,95
Das Grab des Pharao *	94,95
NBA Live 99	79,95
Need for Speed IV *	84,95
NHL 99	79,95
Oddworld 2 Abe's Exodus	84,95
Populus - The Beginnig	84,95
Premier Manager 99	84,95
Rally Cross II	79,95
Real Arcade Lightgun (Rückschlag)	99,95
Ridge Racer Type 4 *	89,95
Silent Hill *	99,95
Shadowman *	89,95
Spyro the Dragon	79,95
Sports Car GT	84,95
Tai Fu *	79,95
Tanktics *	84,95
Tekken 3	89,95
The Grandstream Saga	79,95
Tiger Woods 99	89,95
Toca 2	84,95
Tomb Raider II Platinum	49,95
Tomb Raider III	89,95
Tunguska *	84,95
V-Rally 2 *	94,95
Warzone 2100 *	84,95
Wild Arms	84,95
WWF: Attitude *	84,95
X-Files *	84,95



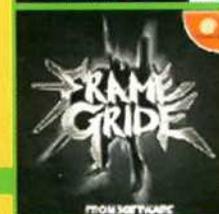
Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Dreamcast

Dreamcast Japan	609,00
Memory Card VMS	79,95
Maken X *	149,95
Aero Dancing	139,95
Biohazard Code Veronica *	149,95
Buggy Heat *	149,95
Cart *	149,95
Climax Landers *	149,95
Cool Boarders IV *	149,95
D2-D's Diner II *	139,95
Sonic Adventure	144,95
Blue Stinger	144,95
Daytona USA Complete	149,95
Geist Force	144,95
Incoming	139,95
Marvel vs Capcom	139,95
Panzer Dragon IV *	149,95
Puyo Puyo Dc *	139,95
Real Sound 2+D2 Demo	139,95
Monaco GP Simulation	144,95
Scud Race-Super GT *	149,95
Sega Rally 2	139,95
Sengoku Turb	149,95
Seventh Cross	149,95
Shen Mu (Free) *	149,95
Super Speed Racing	149,95
Virtua Fighter 3 tb	144,95
White Illumination	144,95
Dreamcast Lenkrad	149,95
Power Stone	149,95
Gun Beat *	139,95
Under Cover *	139,95
Frame Gride *	139,95
Get Bass Fishing *	139,95

Nintendo 64

N64+Mario 64+Memory	259,00
Beetle Adventure Racing *	99,95
Carmageddon (deutsch) *	104,95
Duke Nukem: Zero Hour *	109,95
F1 Racing Simulation 2 *	109,95
Mario Party	84,95
FIFA 99	99,95
Goemon Mystical Ninja 2 *	124,95
Gex 3D Enter the Gecko *	109,95
NBA Live 99	99,95
Snowboard Kids 2 *	84,95
Star Wars Rogue Squadron	104,95
Star Wars Pod Racer *	104,95
Tonic Trouble *	109,95
Turok 2 uncut	99,95
Turok 2 Deutsch	84,95
WWF: Attitude *	104,95
Zelda 64-Ocarina of Time	99,95



Löser je 9,95 DM ... Baphomets Fluch 1 + 2 ... Castelvania ... C&C 2 Gegenangriff ... Das 5. Element ... Duke Nukem: Time to Kill ... Riven ... Tomb Raider III ... Resident Evil + Directors Cut ... uvm.

Ab sofort auch DVD's im Versand - Preisliste auf Anfrage.

An und Verkauf von Konsolenspielen 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 20,00DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Ab 150,00 DM Versandkostenfrei. Ladenpreise können variieren. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. **Händleranfragen erwünscht.**

Email: FCGAMES@AOL.COM



Gefahrenquelle U-Bahn: Wer seinen Kontrahenten gegen die vorbeifahrende U-Bahn wirft, richtet mehr Schaden an

Anarchy 2

PlayStation Beat 'em Up

Momentan überrollt den Videospielmarkt eine kleine Lawine von durchschnittlichen Prügelspielen, die vom großen Kuchen der Szene ein ordentliches Stück abschneiden wollen. So hat sich das auch die japanische Softwareschmiede KSS gedacht und beglückt ihre Landsleute mit dem zweiten Teil ihrer Anarchy-Serie. Der Klopfer bietet ein zehnköpfiges Kämpferfeld, das aus Muskelprotzen oder zierlichen Schulmädchen besteht. Die Recken wurden dabei mit kantigen Polygonen modelliert. Ihre Bewegungen strotzen nicht gerade durch flüssige Animationsphasen und auch die Aktionsmöglichkeiten der Handkantenschläger halten sich in Grenzen. Diese altbackene Künstlergruppe trifft sich natürlich in diversen Arenen, von denen Anarchy 2 ganze elf Stück bietet, die sich aber auch nur als bekannte Orte, wie U-Bahn-Schächte oder eine dunkle Fabrikhalle, entpuppen. Auch mit den Spielmodi wurde gezeigt. Neben dem Arcade-Vergnügen finden sich nur noch der Versus-, der Team-Battle-, der Trainings- und der Watch-Mode auf der CD.



Georg: Zum Glück wird uns Europäern so mancher Titel aus Japan vorenthalten, denn Anarchy 2 ist wahrlich sein Geld nicht wert. Ein durchschnittliches Kämpferfeld, unzureichende Spielmodi, mäßige Grafik und keine Videosequenzen ergeben unterm Strich halt nicht gerade viel Positives. Darüber hinaus verfügen unsere Recken über wenige Moves, die auch noch mit einer durchschnittlichen Kollisionsabfrage zu kämpfen haben.



Willkommen in der Import-Zone!

Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Der Einsendeschluss ist der 28.04. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Unaufmerksamkeit ist unverzeihlich: Kommt ihr einmal aus dem gewohnten Fahrrhythmus heraus, ist es schwer, das restliche Feld wieder einzuholen



Maßarbeit: Diese knapp bemessene Holzlatte ist nur schwer zu treffen. Meist ist das Feld spätestens an dieser Stelle weg



Wer sein Rad liebt, der schiebt: Demnach muss diese Liebe in göttlichen Sphären schweben

MTB Dirt Cross

PlayStation Sportspiel Die japanische Softwarefirma Sammy beehrt uns nach dem Erfolg von Deep Freeze mit einem neuen Konsolentitel

Downhill ist ein Begriff, der in der vergangenen Zeit, zumindest auf der Konsole, dem Snowboard-Genre vorbehalten war. Dass diese Ausnahmeathleten allerdings nicht die einzigen sind, die sich wagemutig steile Berghänge hinabstürzen, beweist uns Sammy. Mit MTB Dirt Cross werden diejenigen Spieler unter euch angesprochen, die sich schon immer einmal mit ihrem Mountainbike auf Off-Road-Tour begeben wollten, aber dies bisher nicht verwirklicht haben. Sammy bietet euch auf zunächst fünf Rundkursen die Möglichkeit, euer Geschick und Können auf die Probe zu stellen. Fünf

Fahrer mit ihren speziell für solche Torturen ausgerüsteten Bikes stehen euch zur Verfügung. Jeder dieser Charaktere hat eigene besondere physische Fähigkeiten, die sich in den Bereichen der Atmung und der Antrittsgeschwindigkeit für euch bemerkbar machen. Habt ihr euch für euren Favoriten entschieden, geht es endlich auf den Rundkurs. Drei bzw. vier Runden tretet ihr mächtig in die Pedale, um mit euren drei CPU-

Konkurrenten mitzuhalten.

Euer Weg führt euch durch Schlamm-pfützen, feuchtes Laub, über Wurzeln und Steine. An besonders schwierigen Stellen empfiehlt es sich sogar wie bei einem richtigen Off-Road-Rennen das

Rad zu schultern und im Laufschrift Hindernisse zu überqueren. Grafisch ist die Bike-Simulation allerdings nicht besonders ausgefeilt. Wie bei den meisten Simulationen aus dem Extremsport-Genre hapert es gewaltig an der grafischen Umsetzung der Charaktere, und der



Mario: Die Kameraführung und das Streckendesign sind eine Herausforderung für sich. Durch die extrem nahe Kamera ist es auf den teilweise stark verwinkelten Parcours nicht möglich, einwandfrei Hindernisse zu umfahren, geschweige denn dass man sie rechtzeitig als solche erkennt. Lachhaft ist auch, dass man in der Mountainbike-Version von Sammy gerade mal fünf Gänge hat. Von Authentizität hat die Programmierer-Crew wahrscheinlich noch nicht viel gehört oder die Mountainbikes in Japan haben nur fünf Gänge, was mir allerdings auch neu wäre. Alles in allem soll Sammy lieber bei Spielen wie Deep Freeze bleiben, bei denen es sich lohnt, sein Geld auch in Importe zu stecken.

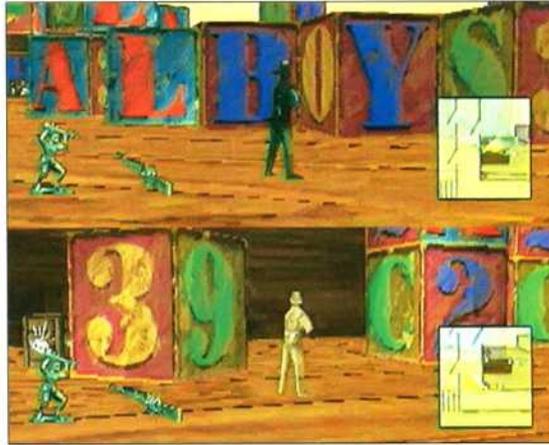


Im Alleingang: Im Time-Attack-Modus fahrt ihr gegen euren Geist





Killerattacke: Mit dem Flammenwerfer werden die aus Kunststoff bestehenden Gegner quasi eingeschmolzen



Wenig Übersicht: Der Zwei-Spieler-Modus lässt aufgrund des flachen Sichtwinkels Überblick vermissen

Army Men 3D

PlayStation Shoot 'em Up Spielzeugsoldaten spielen die Hauptrolle in 3DOs neuester Ballerorgie. Mit einem Sergeant geht's dabei ab in den virtuellen Krieg

Army Men 3D ist vor nicht allzu langer Zeit bereits für den PC erschienen. Allerdings hat diese Echtzeit-Strategie-Simulation nichts zu tun mit dem mittlerweile in den USA erschienenen gleichnamigen PlayStation-Titel. Die Konsolen-Variante ist vielmehr ein klassischer Shooter, in dem ihr einen Plastiksoldaten aus der Third-Person-Perspektive durch die Locations steuert. Insgesamt erwarten euch kriegerische Szenarios, in denen ihr diverse militärische Aufgaben erledigen müsst. So gilt es beispielsweise in einer Wüsten-Stage Geiseln zu befreien und diese unbe-

schadet durch ein Minenfeld zum Hubschrauberlandeplatz zu führen. Eine komplett andere Aufgabe erwartet euch im nächsten Level. In einer Gebirgslandschaft müsst ihr eine gegnerische Festung überrennen und besetzen, ohne dabei Schaden zu nehmen. Pikant sind auch die Stages, in denen ihr ein streng geheimes Papier des Gegners aus einer gut bewachten Festung entwenden sollt. Zur besseren Orientierung dient euch während der abwechslungsreichen Missionen eine Karte, die am unteren Bildschirm eingeblendet ist. Auf dieser sind unter anderem Wegpunkte und gegnerische Einheiten vermerkt. Im Verlauf eurer Missionen dienen euch diverse Vehikel, wie Jeeps, Panzer oder Militärtrucks, zur Fortbewegung. Um euch der intelligent agierenden gegnerischen Einheiten zu erwehren, stehen euch solche Todbringer wie Granaten, Bazookas, Maschinengewehre, Flammenwerfer oder Handgranaten zur Verfügung, deren begrenzte Munitionsvorräte durch Aufsammeln unter-



Wo bitte geht's hier zur Front: Das Render-Intro wurde im Wochenschau-Stil gehalten

schiedlicher Goodies aufgebossert werden. Grafisch wurden ein paar Gags, zum Beispiel die in der lodernen Hitze des Flammenwerfers schmelzenden Plastiksoldaten, eingebaut. Nahezu perfekt ist die automatische Kameraführung im Einziespieler-Modus, die euch einen optimalen Überblick vermittelt. Im Zwei-Spieler-Modus dagegen ist der Winkel der Ansicht viel zu flach, so dass ihr das ein oder andere wichtige Detail im Spielfeld überseht.



Georg: Army Men 3D ist ein nettes Spielchen für Zwischendurch, das kurzzeitig für Spielspaß sorgt. Allerdings bringt der deftige Schwierigkeitsgrad der Ballerei einige Frustrationen ein. Die Heckenschützen des Gegners zielen einfach viel zu gut, so dass ihr oftmals noch nicht einmal die Chance habt, eine Deckung aufzusuchen. Grafisch und soundtechnisch bewegt sich 3DOs Titel im soliden Mittelfeld des Genres.



Endlich am Ziel: Die Missionen sind sehr abwechslungsreich, so dass der Einziespieler-Modus über einen langen Zeitraum motiviert



Lass krachen, Amigo: Steuert ihr ein Militärfahrzeug, so müsst ihr auf Minenfelder achten, die dem virtuellen Soldaten zum Verhängnis werden können



Der Sensenmann naht: Eine offene Konfrontation mit dem Gegner lässt das Spiel schnell beenden



Mittendrin statt nur dabei: Mit einem Extremzoom seid ihr im Kampfgetümmel hautnah mit dabei

Lucifer Ring

PlayStation Beat 'em Up

In der Rolle des Jünglings Nash begeben ihr euch auf die Reise, um das Land Friesa vom Bösen zu befreien. Dabei führt euch euer Weg durch dichte Wälder, dunkle Verliese und weitläufige Festungsanlagen. Wie von einem Final-Fight-Verschnitt gewohnt, ist euer Weg vorgegeben und ihr begeben euch von einem Kampf zum nächsten. Während ihr euch mit Goblins, Geistern und anderen Monstern des Fantasy-Genres herumschlagt, ist euer Kampfbereich durch zwei imaginäre Wände begrenzt. Als Kämpfer des Guten steht euch neben zwei unterschiedlichen Normalattacken mit eurem Schwert ein deftiger Supermove zur Verfügung. Darüber hinaus kann Nash rennen und springen, was vor allem gegen die zahlreichen Big Bosse hilfreich ist. Diese beiden Fähigkeiten braucht ihr aber auch, wenn ihr einen Lavastrom überwindet oder tödlichen Strahlen ausweicht. Während ihr auf den virtuellen Pfaden wandelt, findet ihr immer wieder Gegenstände, die für Heilung sorgen oder die Schlagkraft eures Schwertes aufwerten.



Georg: Da bei Lucifer Ring der Weg permanent vorgegeben ist und man außer zu kämpfen nur hier und da ein paar Geschicklichkeitsübungen vollführen muss, wird es mit der Zeit sehr eintönig. Zwar lässt sich unser Held ordentlich steuern, aber ein ansprechender Kampf, der sich vom üblichen Hack & Slash abhebt, wäre schön gewesen. Mit einer soliden Grundidee, der breiten Masse an Monstern und dem Fantasy-Flair, das durch eine ansehnliche Grafik und eine gute Soundkulisse vermittelt wird, bekommen wir hier dennoch einiges geboten.



BEAT MEGA FUN



- Rennspiel:**
- Gran Turismo**
Sony 06/98 S.70Fun 94%
 - Ridge Racer Type 4**
Namco 04/99 S.44Fun 90%
 - C3 Racing**
Eutechmyx 01/99 S.102Fun 89%
 - Test Drive 5**
Accolade 12/98 S.96Fun 88%
 - TOCA 2**
Codemasters 12/98 S.100Fun 87%
 - WipEout 2097**
Psygnosis 11/96 S.60Fun 87%
 - Total Drivin'**
Eutechmyx 12/97 S.104Fun 86%
 - Rage Racer**
Namco 06/97 S.76Fun 85%
 - Need for Speed III**
Electronic Arts 06/98 S.78Fun 85%
 - V-Rally**
Infogrames 07/97 S.40Fun 85%



- Golf:**
- Everybody's Golf**
SCEE/Camelot 07/98 S.78Fun 87%
 - Tiger Woods**
Electronic Arts 04/99 S.55Fun 79%
 - Actua Golf 3**
Grenlin 01/99 S.47Fun 76%
 - PGA Tour '98**
Electronic Arts 01/98 S.99Fun 75%
 - Actua Golf 2**
Grenlin 12/97 S.102Fun 73%
 - PGA Tour 97**
Electronic Arts 12/96 S.69Fun 71%
 - Pro 18: World Tour Golf**
Psygnosis 03/99 S.67Fun 71%
 - Actua Golf**
Grenlin 03/96 S.71Fun 61%
 - Konami Open Golf**
Konami 07/96 S.62Fun 57%
 - Virtual Golf**
Core Design 09/96 S.65Fun 53%



- Fußball:**
- FIFA 99**
Electronic Arts 01/99 S.48Fun 89%
 - Frankreich '98: Die Fußball...**
Electronic Arts 06/98 S.73Fun 88%
 - FIFA 98: Die WM-Qual.**
Electronic Arts 01/98 S.84Fun 87%
 - FIFA Soccer 96**
Electronic Arts 06/98 S.83Fun 84%
 - International Superstar Soccer Pro 98**
Konami 10/98 S.73Fun 87%
 - International Superstar Soccer Pro**
Konami 07/97 S.62Fun 83%
 - Actua Soccer 2**
Grenlin/Funsoft 02/98 S.74Fun 82%
 - International Superstar Soccer Deluxe**
Konami 01/97 S.42Fun 82%
 - Libero Grande**
Namco 12/98 S.78Fun 81%
 - Olympic Soccer**
Centregold 08/96 S.62Fun 80%



- Adventure:**
- Discworld 2**
Psygnosis 12/97 S.103Fun 84%
 - Discworld**
Psygnosis 02/96 S.74Fun 84%
 - Baphomets Fluch 2**
Revolut./Virgin 12/97 S.102Fun 82%
 - Baphomets Fluch**
Revolut./Sony 11/96 S.62Fun 80%
 - Riven the Sequel to Myst**
Cyan/Acclaim 03/98 S.69Fun 78%
 - Blazing Dragons**
BMG Int.10/96 S.42Fun 77%
 - Myst**
Sunsoft 10/96 S.75Fun 73%
 - Blood Omen Legacy of Kain**
Crystal Dynamics 01/97 S.70Fun 69%
 - Atlantis**
Cryo 03/99 S.68Fun 67%
 - D**
Warp/Acclaim 06/96 S.68Fun 43%



- Action-Adventure:**
- Metal Gear Solid**
Konami 03/99 S.58Fun 94%
 - Tomb Raider III**
Core Design 01/99 S.52Fun 89%
 - Indiziertes Spiel 2**
Capcom 05/98 S.102Fun 89%
 - Oddworld Abe's Oddyssey**
GT Interactive 09/97 S.39Fun 88%
 - Oddworld Abe's Exoddus**
Oddworld Inh. 11/98 S.92Fun 88%
 - Tomb Raider II**
Core Design 12/97 S.52Fun 87%
 - Resident Evil Director's Cut**
Capcom 12/97 S.100Fun 87%
 - Resident Evil 1**
Capcom 06/96 S.38Fun 85%
 - Tomb Raider**
Core Design 12/96 S.44Fun 84%
 - Nightmare Creatures**
Kalisto 11/97 S.68Fun 78%



- Geschicklichkeit/Denkspiele:**
- Bomberman World**
Hudson Soft 05/98 S.108Fun 83%
 - Kula World**
Game Design/Sony 06/98 S.83Fun 83%
 - The Lost Vikings 2**
Interplay 04/97 S.36Fun 83%
 - Swing!**
Software 2000 04/99 S.61Fun 80%
 - Devil Dice**
Shift 01/99 S.106Fun 76%
 - Overboard**
Psygnosis 11/97 S.73Fun 75%
 - Kurushi**
Sony 11/97 S.73Fun 75%
 - Blast Chamber**
ATD 02/97 S.72Fun 73%
 - Bust-A-Move 4**
Taito 02/99 S.68Fun 73%
 - Shanghai True Valor**
Sunsoft 04/99 S.61Fun 72%



- Shoot'em Up:**
- Forsaken**
Probe/Acclaim 05/98 S.38Fun 90%
 - Colony Wars: Vengeance**
Psygnosis 01/99 S.92Fun 89%
 - R-Types**
Irem 12/98 S.87Fun 86%
 - Colony Wars**
Psygnosis 12/97 S.56Fun 85%
 - Ace Combat 2**
Namco 12/97 S.107Fun 84%
 - Elemental Gearbolt**
Working Design 11/98 S.86Fun 84%
 - Wing Commander 3**
EA 04/96 S.81Fun 83%
 - One**
ASC/Visual C. 02/98 S.76Fun 82%
 - Future Cop**
Electronic Arts 11/98 S.82Fun 82%
 - G-Police**
Psygnosis 11/97 S.74Fun 81%



- Rollenspiele:**
- Final Fantasy VII**
Squaresoft 12/97 S.90Fun 95%
 - Parasite Eve**
Squaresoft 11/98 S.96Fun 89%
 - Breath of Fire III**
Capcom/Infog. 08/98 S.76Fun 88%
 - Diablo**
Blizzard/ EA 05/98 S.41Fun 85%
 - Wild Arms**
Sony 03/99 S.66Fun 88%
 - Suikoden**
Konami 02/97 S.40Fun 83%
 - Xenogears**
Squaresoft 01/99 S.108Fun 83%
 - Tactics Ogre**
Atlus 07/98 S.88Fun 84%
 - Devil's Deception**
Tecmo 03/97 S.80Fun 78%
 - The Granstream Saga**
THQ 03/99 S.64Fun 78%



- Jump & Run**
- Crash Bandicoot: Warped**
Naughty Dog 01/99 S.76Fun 89%
 - Gex: Enter the Gecko**
Crystal Dynamics 05/99 S.70Fun 89%
 - Gex 3D**
Crystal Dynamics 05/98 S.101Fun 88%
 - MediEvil**
SCEE/Millennium 10/98 S.80Fun 88%
 - Crash Bandicoot 2**
Sony 12/97 S.84Fun 85%
 - Heart of Darkness**
Amazigh Studios 08/98 S.72Fun 85%
 - Spyro the Dragon**
Isomiac Games 11/98 S.66Fun 85%
 - Wild 9**
Shiny/Acclaim 10/98 S.78Fun 83%
 - Pitfall 3D**
Activision 05/98 S.104Fun 82%
 - Crash Bandicoot**
SCEA 11/96 S.838Fun 81%



- Boxen:**
- Box Champions**
Electronic Arts 02/99 S.66Fun 76%
 - Victory Boxing 2**
JVC 01/99 S.63Fun 70%
 - Victory Boxing '97**
JVC 02/97 S.63Fun 64%
 - Boxer's Road**
New 11/95 S.83Fun 56%



- Basketball:**
- NBA Live '99**
Electronic Arts 01/99 S.66Fun 88%
 - NBA Pro '98**
Konami 05/98 S.116Fun 85%
 - NBA Fastbreak**
GT Interactive 04/98 S.70Fun 85%
 - NBA Live '98**
Electronic Arts 01/98 S.92Fun 83%
 - NBA In the Zone 2**
Konami 02/97 S.36Fun 75%
 - Total NBA '96**
Sony 03/96 S.68Fun 60%
 - In the Zone**
Konami 02/96 S.72Fun 55%
 - NBA Jam T.E.**
Acclaim 11/95 S.89Fun 54%
 - NBA Live '96**
Electronic Arts 05/96 S.38Fun 51%
 - Slam 'n' Jam '96**
Crystal Dynamics 07/96 S.42Fun 48%



- Snowboard:**
- Cool Boarders 3**
989 Studios 12/98 S.88Fun 80%
 - Snow Racer 98**
Infogrames 05/98 S.109Fun 76%
 - Extreme Snowbreak**
Microids 04/98 S.76Fun 72%
 - X-Games Pro Boarder**
Radical Entert. 02/99 S.68Fun 72%
 - Cool Boarders 2**
UEP-Systems 02/98 S.70Fun 71%
 - Cool Boarders**
UEP-System 02/97 S.65Fun 62%
 - Chill**
Eidos Int.06/98 S.84Fun 38%



- Flipper:**
- Pro Pinball Big Race USA**
Empire 03/99 S.67Fun 66%
 - Tilt**
Virgin 03/97 S.78Fun 65%
 - Timeshock**
Another Cunning 03/98 S.64Fun 64%
 - Pro Pinball - The Web**
Empire 08/96 S.65Fun 61%
 - Full Tilt Battle Pinball**
Empire 09/97 S.66Fun 61%
 - True Pinball**
Digital Illus. 05/96 S.70Fun 60%
 - Extreme Pinball**
Electronic Arts 06/96 S.66Fun 59%



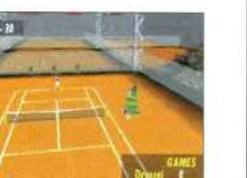
- Ego-Shooter:**
- Indiziertes Spiel**
Lobotomy Softw. 04/97 S.67Fun 84%
 - Lifeforce Tenka**
Psygnosis 05/97 S.64Fun 81%
 - Alien Trilogy**
Acclaim 03/96 S.40Fun 75%
 - Hexen**
Raven Software 04/97 S.40Fun 60%



- Beat 'em Up:**
- Tekken 3**
Namco 09/98 S.90Fun 90%
 - Dead or Alive**
Tecmo 07/98 S.42Fun 86%
 - Street Fighter EX Plus Alpha**
Capcom 11/97 S.70Fun 85%
 - Bloody Roar**
Hudson/Virgin 01/98 S.88Fun 85%
 - Soul Blade**
Namco 03/97 S.74Fun 85%
 - Tekken 2**
Namco 10/96 S.38Fun 85%
 - Bushido Blade 2**
Square 01/99 S.109Fun 84%
 - Star Gladiator**
Capcom 12/96 S.78Fun 82%
 - Rival Schools**
Capcom 01/98 S.46Fun 80%
 - Fighting Force**
Core Design 12/97 S.86Fun 78%



- Simulationen:**
- Theme Park**
Bullfrog 01/96 S.72Fun 83%
 - Theme Hospital**
Bullfrog/ EA 04/98 S.74Fun 76%
 - A-Train**
Maxis 05/96 S.76Fun 76%
 - A-Train IV Evolution Global**
Maxis 08/96 S.64Fun 76%
 - Constructor**
System 3/Acclaim 11/98 S.90Fun 75%



- Tennis:**
- Sampras Extreme Tennis**
Codemasters 08/96 S.42Fun 74%
 - Smash Court Tennis**
Namco 11/96 S.70Fun 73%
 - All Star Tennis**
Ubi Soft 11/98 S.79Fun 67%
 - V-Tennis 2**
Tonkin House 04/97 S.66Fun 59%
 - Hyper Final Match Tennis**
Human Ent.05/96 S.79Fun 59%
 - Tennis Arena**
Ubi Soft 12/97 S.121Fun 58%
 - Davis Cup Tennis**
Telstar 11/96 S.59Fun 55%
 - V-Tennis**
Tonkin House 11/95 S.88Fun 48%
 - Power Serve**
Ocean 11/95 S.88Fun 41%
 - Actua Tennis**
Grenlin 12/98 S.77Fun 32%





Jump & Shoot:

- Apocalypse**
Neversoft 12/98 5.82Fun 85%
- Mega Man 8**
Capcom 04/98 5.84Fun 81%
- Small Soldiers**
Dreamworks 01/99 5.64Fun 72%
- Blasto**
SCEE 07/98 5.44Fun 71%
- Assault**
Telstar/Konami 10/98 5.75Fun 70%
- Spot goes to Hollywood**
Virgin/Burst 01/97 5.62Fun 61%
- Mega Man X3**
Capcom 09/97 5.66Fun 60%
- Agent Armstrong**
Virgin 08/97 5.66Fun 54%
- Rabbit Reload**
Sony 09/95 5.78Fun 52%
- Iron Man X-O Manowar: Heavy Metal**
Realtime Ass. 09/96 5.60Fun 51%



Wrestling:

- WWF Warzone**
Acclaim 09/98 5.95Fun 84%
- WWF Wrestlemania**
Acclaim 12/95 5.41Fun 75%
- WCW Nitro**
THQ Inc. 07/98 5.68Fun 75%
- WCW Thunder**
THQ 03/99 5.66Fun 68%
- WCW vs the World**
THQ Inc. 06/97 5.81Fun 55%
- Power Move Pro Wrestling**
Capcom 03/97 5.84Fun 50%
- WWF In Your House**
Acclaim 01/97 5.68Fun 40%



Action-Adventure:

- Zelda - Ocarina of Time**
Nintendo 01/99 5.38Fun 98%
- Mission Impossible**
Infogrames 10/98 5.88Fun 72%
- Nightmare Creatures**
Kalisto 02/99 5.71Fun 74%



Geschicklichkeit:

- Bomberman 64**
Hudson 12/97 5.110Fun 90%
- Iggy's Reckin' Balls**
Acclaim/Iguana 09/98 5.102Fun 85%
- Wetrix**
Ocean/Laguna 08/98 5.87Fun 81%
- Bust a Move 2**
Taito/Acclaim 06/98 5.86Fun 70%
- Silicon Valley**
DMA Design 12/98 5.91Fun 76%
- Tetrisphere**
Nintendo 03/98 5.77Fun 76%
- Glover**
Intera. Studios 02/99 5.67Fun 63%



Beat 'em Up:

- Indiziertes Spiel**
Nintendo/Rare 03/97 5.42Fun 86%
- Mace the Dark Age**
Midway 12/97 5.112Fun 81%
- Fighters Destiny**
Imagineer/Laguna 03/98 5.70 Fun 75%
- Dark Rift**
Kronos/Vic Tokai 09/97 5.66 Fun 74%
- Bio F.R.E.A.K.S.**
Midway 08/98 5.78Fun 70%
- Rampage World Tour**
Midway/GT Int. 08/98 5.86Fun 61%
- Dual Heroes**
Hudson 03/98 5.68Fun 60%
- Clayfighter 63 1/3**
Interplay 01/98 5.102Fun 50%
- Rakugakids**
Konami 02/99 5.64Fun 31%



Wrestling:

- WWF Warzone**
Iguana/Acclaim 10/98 5.82Fun 91%
- WCW vs NWO**
THQ 12/98 5.86Fun 84%
- WCW vs NWO - World Tour**
THQ/Konami 05/98 5.118Fun 68%



Jump & Run

- Super Mario 64**
Nintendo 03/97 5.64Fun 95%
- Banjo Kazooie**
Rare/Nintendo 07/98 5.46Fun 94%
- Gex 64 Enter the Gecko**
Crystal Dynamics 10/98 5.74 Fun 83%
- Mischief Makers**
Nintendo 01/98 5.104Fun 81%
- Bomberman Hero**
Hudson 07/98 5.72Fun 81%
- Goemon 64**
Konami 11/97 5.84Fun 81%
- Yoshi's Story**
Nintendo 03/98 5.75Fun 80%
- Starshot**
Ocean 01/99 5.84Fun 79%



- Baseball:**
- All-Star Baseball 99**
Acclaim 09/98 5.101Fun 85%
- Power League 64**
Hudson 05/98 5.112Fun 78%

- Football:**
- NFL Quarterback Club '99**
Iguana 01/99 5.86Fun 92%
- NFL Quarterback Club '98**
Iguana 12/97 5.114Fun 91%
- Madden 64**
Electronic Arts 03/98 5.77Fun 88%

- Jump & Shoot:**
- Liegt noch kein Titel vor

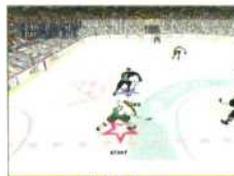
- Rollenspiel:**
- Quest 64**
THQ/Konami 09/98 5.104Fun 64%

- Schachsimulation:**
- Virtual Chess 64**
Acclaim 09/98 5.103Fun 61%

- Simulation:**
- Pilotwings 64**
Paradigm/Nintendo 03/97 5.60 Fun 78%

- Tennis:**
- Centre Court Tennis**
Hudson 03/99 5.74Fun 79%
- All Star Tennis**
Ubi Soft 04/99 5.55Fun 63%

- Snowboard:**
- 1080° Snowboarding**
Nintendo 11/98 5.84Fun 88%
- Snow Kids**
Atlus 03/98 5.76Fun 76%



Eishockey:

- NHL '99**
Electronic Arts 12/98 5.92Fun 86%
- NHL Breakaway '99**
Acclaim 03/99 5.72Fun 79%
- NHL Breakaway '98**
Nintendo 03/98 5.72Fun 71%
- Wayne Gretzky 3D-Hockey '98**
Midway/GT 08/98 5.75Fun 64%
- Wayne Gretzky's 3D Hockey**
Williams/Midway 07/97 5.74Fun 60%
- Olympic Hockey**
Midway 06/98 5.82Fun 61%



Rennspiel:

- Diddy Kong Racing**
Rare 12/97 5.108Fun 93%
- Wave Race 64**
Nintendo 03/97 5.66Fun 93%
- F-1 World Grand Prix**
Nintendo 10/98 5.70Fun 92%
- Extreme G2**
Acclaim 12/98 5.70Fun 91%
- Beetle Adventure Racing**
EA 05/99 5.56Fun 89%
- Mario Kart 64**
Nintendo 06/97 5.38Fun 88%
- Blast Corps**
Rare 09/97 5.64Fun 87%
- Vigilante 8**
Activision 05/99 5.63Fun 83%
- F-Zero X**
Nintendo 09/98 5.108Fun 83%
- Extreme G**
Probe/Acclaim 11/97 5.80Fun 83%



Strategie:

- Command & Conquer 2**
Westwood/Virgin 12/97 5.98Fun 90%
- Final Fantasy Tactics**
Squaresoft 04/98 5.82Fun 88%
- Warcraft 2**
EA/Blizzard 09/97 5.40Fun 88%
- Command & Conquer 2: Gegenschlag**
Westwood/Virgin 10/98 5.86Fun 88%
- Populous: The Beginning**
Electronic Arts 04/99 5.62Fun 88%
- Command & Conquer**
Westwood/Virgin 01/97 5.36Fun 84%
- Worms**
Team 17/Ocean 02/96 5.68Fun 82%
- Panzer General 2**
SSI 07/97 5.66Fun 80%
- Panzer General**
Mindscape/SSI 07/96 5.69Fun 75%
- X-Com - Enemy Unknown**
Microprose 12/95 5.80Fun 73%

- Platinum:**
- Oddworld Abe's Oddysee**
GT Interactive 09/97 5.39Fun 88%
- WipeOut 2097**
Psygnosis 11/96 5.60Fun 87%
- Total Drivin'**
Eutechnyx 12/97 5.104Fun 86%
- Tekken 2**
Namco 10/96 5.38Fun 85%
- V-Rally**
Infogrames 07/97 5.40Fun 85%
- Soul Blade**
Namco 03/97 5.74Fun 85%
- Resident Evil 1**
Capcom 06/96 5.38Fun 85%
- Tomb Raider**
Core Design 12/96 5.44Fun 84%
- TOCA**
Electronic Arts 01/98 5.96Fun 84%
- Worms**
Team 17 02/96 5.68Fun 82%

- American Football:**
- Madden '98**
Electronic Arts 12/97 5.100 Fun 86%
- Madden '97**
Electronic Arts 01/97 5.64Fun 85%
- Madden NFL 99**
Electronic Arts 11/98 5.75Fun 87%
- NFL Gameday**
Electronic Arts 04/96 5.38Fun 84%

- Fun Sports:**
- Riot**
Beyond/Psygnosis 03/97 5.79 Fun 60%
- Cyball Zone**
GT Int./Rage 06/98 5.85Fun 55%
- Pitball**
Warner Int. 11/96 5.67Fun 54%

- Funracer:**
- Micro Machines v3**
Codemasters 04/97 5.38Fun 82%
- Wrecking Crew**
Telstar/Konami 07/98 5.70Fun 78%
- Rogue Trip**
Singletrac 12/98 5.94Fun 75%
- Vigilante 8**
Activision 07/98 5.77Fun 74%
- Circuit Breakers**
Supersonic/Minds. 08/98 5.81 Fun 72%
- Mega Man Battle & Dash**
Capcom 04/98 5.86Fun 71%
- Twisted Metal 2**
SCEA 01/97 5.61Fun 58%

- Andere Sportarten:**
- V-Ball**
American Technos 06/98 5.79Fun 67%
- Nagano Winter Olympics**
Konami 03/98 5.66Fun 61%
- Olympic Games**
U.S.Gold 08/96 5.40Fun 60%
- International Track & Field**
Konami 07/96 5.38Fun 58%

- Baseball:**
- All-Star Baseball 99**
Acclaim 09/98 5.101Fun 85%
- Power League 64**
Hudson 05/98 5.112Fun 78%



Shoot 'em Up:

- Forsaken**
Iguana/Probe 06/98 5.88Fun 92%
- Star Wars: Rogue Squadron**
Factor 5 02/99 5.60Fun 86%
- Body Harvest**
Gremlin 12/98 5.80Fun 83%
- Lylat Wars**
Nintendo 10/97 5.38Fun 83%
- Wild Choppers**
Seta 02/98 5.82Fun 78%
- Buck Bumble**
Ubi Soft 11/98 5.94Fun 76%
- Star Wars: Shadow of the Empire**
Lucas Arts 03/97 5.64Fun 76%
- Aerofight Assault**
Vic Tokai 02/98 5.83Fun 71%
- Knife Edge**
Kemco 02/99 5.64Fun 52%
- Robotron 64**
Midway 08/98 5.86Fun 40%



Fußball:

- FIFA '99**
Electronic Arts 05/99 5.68Fun 91%
- FIFA '98: Die WM-Qualifikation**
Electronic Arts 02/98 5.64 Fun 91%
- International Superstar Soccer 98**
Konami 10/98 5.76Fun 90%
- International Superstar Soccer 64**
Konami/Major A 06/97 5.62Fun 87%
- FIFA 64**
Nintendo 06/97 5.66Fun 74%



Ego-Shooter:

- Turok 2: Seeds of Evil**
Acclaim 11/98 5.68Fun 94%
- Indiziertes Spiel**
Rare 11/97 5.78Fun 92%
- Turok: Dinosaur Hunter**
Acclaim 03/97 5.62Fun 88%
- Indiziertes Spiel 64**
Midway 06/97 5.60Fun 74%
- Hexen**
Raven Software 09/97 5.68Fun 65%
- South Park**
Iguana 03/99 5.66Fun 35%



Basketball:

- Kobe Bryant NBA Courtside**
Nintendo 06/98 5.90Fun 91%
- NBA Jam '99**
Iguana Ent. 01/99 5.68Fun 89%
- NBA Live '99**
Electronic Arts 01/99 5.66Fun 81%
- NBA Pro '98**
Konami 05/98 5.116Fun 75%
- NBA Hangtime**
Williams/Midway 04/97 5.81Fun 71%



PlayStation-Joypads

- Barracuda 2**
Interact 89,95 DM 01/99 5.122super
- Dual Shock Controller**
SCEE 59,95 DM 07/98 5.108super
- Double Shock**
Analog Controller
Sunflex 44,95 DM 01/99 5.122super
- Dual Force PSX**
Gamestar 49,95 DM 01/99 5.122sehr gut
- Twin Shock**
Analog Controller
Best A. 39,95 DM 01/99 5.122sehr gut



PlayStation-Pistolen

- Scorpion**
Blaze 89,95 DM 07/98 5.108super
- Real Arcade Light Gun**
Joytech 99,95 DMsuper
- G-Con**
Namco 89,95 DMsuper
- Blaze 89,95 DM 07/98 5.108sehr gut**



Nintendo 64-Joypads

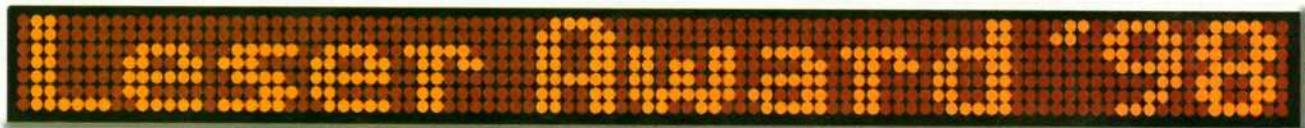
- Nintendo 64 Controller**
Nintendo 59,95 DMsuper
- Super Pad 64 Plus**
Interact 44,95 DM 03/98 5.87gut
- Advanced Control Pad**
Mad Catz 69,95 DM 07/98 5.109gut



PlayStation-Lenkräder

- Act RS Wheel**
Act Labs 199,95 DMsuper
- Top Drive**
Logic 3 179,95 DMsuper
- Speedster**
Fanatec 179,95 DMsuper
- Rallye**
Fanatec 149,95 DMsuper
- Top Drive**
Logic 3 179,95 DMsuper

MEGA FUN



Zunächst einmal müssen wir ein großes Lob an unsere treuen Leser aussprechen. Die Beteiligung am Leser Award '98 war mal wieder absolut unglaublich. Wir hatten wirklich alle Hände voll zu tun, die Wäschekörbe voller Post auszuwerten, um die Ergebnisse rechtzeitig zu verkünden. Wir wollen euch aber nicht länger auf die Folter spannen. Hier sind sie nun: Die Tops und Flops des vergangenen Jahres

1. Bestes Adventure/ Action-Adventure

Zelda: Ocarina of Time	59,3 %
Tomb Raider III	17,3 %
Oddworld:	
Abe's Exoddus	6,9 %

2. Bestes Rennspiel

Gran Turismo	60,6 %
F-1 World Grand Prix	10,3 %
Need for Speed 3	6,9 %

3. Bestes Shoot 'em Up/ bester Ego-Shooter

Turok 2	52,6 %
Colony Wars:	
Vengeance	17,3 %
Rogue Squadron	11,6 %

4. Bestes Sportspiel

FIFA '99	42,9 %
1080° Snowboardin	26,3 %
International Superstar Soccer '98	12,4 %

5. Bestes Strategiespiel

Command & Conquer 2	63,2 %
Theme Hospital	21,6 %
Constructor	7,5 %

6. Bestes Jump & Run

Banjo Kazooie	42,2 %
Crash Bandicoot:	
Warped	19,3 %
MediEvil	13,3 %

7. Bestes Beat 'em Up

Tekken 3	69,2 %
WWF Warzone	14,5 %
Dead or Alive	7,6 %

8. Bestes Rollenspiel

Breath of Fire III	48,3 %
Diablo	33,5 %
Wild Arms	11,4 %

9. Bestes Geschicklichkeits-spiel

Bust A Move 4	41,2 %
Bomberman 64	32,2 %
Devil Dice	15,5 %

10. Bestes Importspiel

Metal Gear Solid	42,6 %
Parasite Eve	15,8 %
Sonic Adventure	15,2 %

11. Bester Fremdhersteller

Rare	26,9 %
Capcom	13,8 %
Electronic Arts	11,4 %

12. Beste Rendersequenzen

Oddworld:	
Abe's Exoddus	41,2 %
Tekken 3	23,6 %
Tomb Raider III	14,9 %

13. Bestes Spiel des Jahres

Zelda: Ocarina of Time	47,8 %
Gran Turismo	13,7 %
Tomb Raider III	10,8 %
Turok 2	7,9 %
Tekken 3	4,9 %
FIFA '99	3,3 %
Oddworld: Abe's Exoddus	3,2 %
Banjo Kazooie	3,1 %
MediEvil	2,6 %
Command & Conquer 2	1,3 %

14. Heißestes Video-Babe des Jahres

Lara Croft	49,9 %
Claire Redfield	18,3 %
Nina Williams	10,7 %

15. Größte Enttäuschung des Jahres

Formel 1 '98	16,3 %
Tomb Raider III	11,7 %
Men in Black	4,5 %



Verdienter Gewinner: Nintendo of Europe war in Person von Michael Friesl anwesend, um unsere Auszeichnung für Zelda: Ocarina of Time als bestes Videospiel 1998 entgegenzunehmen

extreme-G XG2 wettbewerb



Freude am Fahren: Wolfram Pohl (rechts) belegte nur knapp geschlagen den 3. Platz



Unter Druck: Mit Argusaugen beobachteten die Acclaim-"Coaches" ihre Schützlinge

Acclaim suchte seit Januar in einer groß angelegten Tournee quer durch 16 deutsche Städte den schnellsten Extreme-G2-Fahrer. Endlich ist er gefunden!

Am 26.02. war es endlich soweit. Acclaim lud zum Extreme-G2-Finale nach München. In einer recht „exklusiven“ Lagerhalle mit einem offenen Kamin in der Mitte des Raumes und einer riesigen Leinwand fanden die entscheidenden Rennen der 20 eingeladenen Tourgewinner statt. Es herrschte eine angespannte Atmosphäre unter den Zuschauern (zumeist die mitgereisten Elternteile der jungen Rennfahrercracks, und jeder weiß, wie sehr die geliebten Eltern in solchen Momenten mitfeiern). Acclaims PR-Manager Stefan Luludes klügelte zusammen mit seinen Kollegen ein spannendes Ausscheidungssystem aus, bei dem am Ende von den 20 Startern nur drei für das große Finale übrigblieben. Der entscheidende Schauplatz wurde auf die Strecke AnVile verlegt, wo sich die drei XG2-Matadoren in fünf Runden beweisen mussten. Der Schwierigkeitsgrad wurde natürlich auf „am krassesten“ eingestellt. Nach rund einer Viertelstunde stand

der Sieger schließlich fest:

- | | |
|-------------------|---------|
| 1. Jürgen Flögel | 3m59s70 |
| 2. Markus Duenkel | 4m10s50 |
| 3. Wolfram Pohl | 4m11s96 |

Freude und Leid lag natürlich unmittelbar beieinander, jedoch waren die beiden geschlagenen Fahrer faire Verlierer und beglückwünschten den verdienten Sieger Jürgen Flögel. Der 15jährige Nürnberger war an diesem Abend einfach nicht zu bezwingen. Fast fehlerfrei meisterte er die schwierige Strecke und deklassierte seine Konkurrenten. Dennoch musste keiner der Finalisten über die verpasste Chance trauern, denn der zweitplatzierte Markus erhielt einen 2000-Mark-Gutschein für den Führerschein. Wolfram darf als Dritter mit allen N64-Titeln, die jemals von Acclaim produziert wurden, nach Hause reisen. So waren am Ende alle zufrieden und stürzten sich (soweit es Befinden und Alter zuließen) ins Münchner Nachtleben. (Sven)

INTERVIEW

Jürgen Flögel, deutscher Extreme-G2-Meister

Nachdem der ganze Trubel des XG2-Wettbewerbs abgeklungen war, stellten wir den Titelträger Jürgen Flögel in der Kälte des Münchner Industrieviertels, um ihn einige Fragen zu stellen.

Mega-Fun: Nach deiner beeindruckenden Leistung an diesem Abend drängt sich die Frage auf, ob du mit dem Extreme-G2-Modul verheiratet bist?

Jürgen Flögel: So lange spiele ich XG2 gar nicht. Erst als ich den Wettbewerb in Nürnberg gewonnen hatte, trainierte ich für diese Veranstaltung.

MF: Wie viele Stunden pro Tag?

JF: Im Durchschnitt etwa drei Stunden am Tag - je nach Hausaufgabenlage.

MF: Ich habe gesehen, dass du mit Ohrstöpsel-Schaumstoff auf dem Analog-Pad gespielt hast. Warum?

JF: Ich fahre nur mit Gummi!

MF: Aja - Du bist erst 15, darfst also noch nicht mit deinem Gewinn fahren. Was machst du so lange?

JF: Die paar Monate bis zu meinem 16. gehen vorbei. Bis es so weit ist, bleibt der Roller in



Jubelszene: Jürgen Flögel gewann mit einer phänomenalen Leistung den Wettbewerb und zeigte dem Publikum die Beckerfaust

der Garage oder ich verkaufe ihn für einen guten Preis.

MF: Wie bist du zum Videospielen gekommen?

JF: Meine erste Konsole war das SNES. Später folgten PlayStation und N64. Für jede Konsole besitze ich rund 10 Spiele.

MF: Was zockst du zur Zeit?

JF: Silberblick 008 ist das Beste.

MF: Ok. Dann noch viel Spaß mit deiner 125er.

JF: Ich grüße noch die 9eBAR!



Initiator: Stefan Luludes von Acclaim hatte ordentlich zu tun, um die XG2-Veranstaltung über die Bühne zu bekommen



Fetter Hauptgewinn: Ein von Honda gesponserter 125er-Motor-Roller war der Hauptpreis des Extreme-G2-Wettbewerbs



Die Luxus-Lenkräder kommen

Peripherie-Special Es hat sich im Peripherie-Bereich mal wieder eine Menge getan. Nachdem die Welle der Dual-Shock-Ableger allmählich abklingt, kommt nun die neue Generation von Lenkrädern in Schwung. Gerade in diesem Sektor hat sich in den letzten Monaten vieles zum Positiven gewendet. Endlich dürfen sich auch Konsolen-Besitzer an qualitativ hochwertigen Lenkrädern erfreuen, die den Kollegen aus dem PC-Bereich das Handtuch reichen können. Vorbei sind damit die Zeiten von billigen Plastik-Lenkrädern. Eine luxuriöse Verarbeitung sowie Force-Feedback bringt die neueste Generation auf die Waage

PS Super Pad

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
Preis: 19,95 DM
Kabellänge: 2,50 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer

Der Preisbrecher unter den Pads ohne Force-Feedback. Vor allem die üppige Kabellänge und das präzise Steuerkreuz sind in dieser Preisklasse erfreulich. Das dünne Plastikgehäuse zeigt jedoch, dass an der Verarbeitung gespart wurde. Wer keinen Controller für die Ewigkeit sucht, darf angesichts des günstigen Preises jedoch zugreifen.

Ausstattung: mittel
Verarbeitung: dürftig
Wertung: gut



Dual Impact Game-Pad

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Performance/Interact
Preis: 49,99 DM
Kabellänge: 2,50 Meter
Ausstattung: nur Grundfunktionen

Eine Sparvariante des Dual-Shock-Controllers mit einer erfreulich spendablen Kabellänge, gutem Force-Feedback und tadelloser Verarbeitung. Bei komplexeren Aktionen versagt das Steuerkreuz jedoch leider kläglich. Wer dieses Pad aber nicht durch komplizierte Specialmoves auf die Probe stellt, erhält einen rundum gelungenen Controller.

Ausstattung: ausreichend
Verarbeitung: sehr gut
Wertung: gut



ACT RS Wheel

System: PS/N64 (per separater Cartridge)
Hersteller/Vertrieb: Act Labs/NBG Multimedia
Preis: 199,95 DM
Kabellänge: 1,80 Meter
Ausstattung: Tischbefestigung, Tiptronic-Gangschaltung, Pedalen, Steuerkreuz

Das sehr hohe Gewicht verrät bereits die nahezu kompromisslose Qualität. Lenkrad aus Kunstleder, sehr viele Metallkomponenten sowie eine außergewöhnlich aufwändig gestaltete Pedalen-Einheit. Mit diesem Deluxe-Lenkrad lassen sich sämtliche Rennspiele dementsprechend exzellent fahren.

Ausstattung: mittel
Verarbeitung: super
Wertung: super



Power Wing Controller

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Sun!/Sunflex
Preis: 49,95 DM
Kabellänge: 2,00 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer, Slow Motion

Ein Dual-Shock-Controller-Ableger im ungewöhnlichen Bumerang-Design, der einige positive Merkmale, wie eine gute Verarbeitung und ein präzises Steuerkreuz, bietet. Die beiden Umwucht-Motoren liefern jedoch leider nicht so ein differenziertes Force-Feedback, wie man es gewohnt ist. Außerdem ist der Druckpunkt einiger Tasten allzu schwammig.

Ausstattung: mittel
Verarbeitung: gut
Wertung: gut



Cyber Shock Pad

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Blaze/Fire International
Preis: 59,95 DM
Kabellänge: 1,70 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer, unterschiedliche Aufsätze für die Analog-Sticks

Das futuristisch anmutende Pad mag zwar cool aussehen, offenbart aber eine Reihe von Macken, wie schwammige L&R-Tasten, zu knapp ausgefallene Kabellänge und merkwürdig schnell vibrierende Umwucht-Motoren. Vor allem aber das mit Noppen besetzte, schräg angeordnete Steuerkreuz ist für den Dauereinsatz nicht geeignet.

Ausstattung: mittel
Verarbeitung: gut
Wertung: dürftig



Shockhammer Pad

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Thrustmaster/Leisuresoft
Preis: 69,95 DM
Kabellänge: 2,50 Meter
Ausstattung: Dauerfeuer, Slow Motion,

Ein weiterer Fall aus der Reihe: viel Design, wenig Funktionalität. Die ungewöhnliche Form überträgt die Schütteleffekte zwar sehr gut, doch das ist aber schon fast alles an positiven Dingen. Die Liste der Fehler ist lang: schludrige Verarbeitung, wackelige Analogsticks, eng beieinander liegende L&R-Tasten sowie ein unpräzises Steuerkreuz.

Ausstattung: mittel
Verarbeitung: dürftig
Wertung: dürftig



PS Challenger

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
Preis: 49,95 DM
Kabellänge: 1,40 Meter
Ausstattung: Slow Motion, Dauerfeuer

Dieses Pad bietet nur wenige Kaufargumente. Neben dem Kardinalfehler des zu kurzen Kabels mutet die Verarbeitung alles andere als vertrauenswürdig an. Außerdem ist das Druckverhalten der beiden L&R-Tasten höchst schwammig. Lediglich das satte Schütteln und das präzise arbeitende Steuerkreuz sind löblich.

Ausstattung: mittel
Verarbeitung: dürftig
Wertung: dürftig



Formula Race

Pro

System: PlayStation/Nintendo 64
Hersteller/Vertrieb: Thrustmaster/Leisuresoft
Preis: 179,95 DM
Kabellänge: 2,50 Meter
Ausstattung: Gangschaltung, Steuerkreuz, Pedalen

Durch die ergonomisch geformten Wölbungen sitzt das Lenkrad bequem auf den Beinen. Die gehobene Verarbeitung und das gut funktionierende Lenkrad überzeugen. An der viel zu klein ausgefallenen Pedalen-Einheit wurde dafür leider gespart. Ständig kommen sich Brems- und Gas-Pedal in die Quere, da sie sehr eng beieinander liegen - sehr ärgerlich!

Ausstattung:
mittel
Verarbeitung:
sehr gut
Wertung:
mittel



Top Drive

Plus

System: PlayStation/Nintendo 64
Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
Preis: 159,95 DM
Kabellänge: 1,40 Meter
Ausstattung: Gangschaltung, Steuerkreuz, Rumble-Funktion, Pedalen

Der Nachfolger des Top-Drive-Modells hat angesichts der hochkarätigen Konkurrenz einen schweren Stand. Weder die Verarbeitung noch die Funktionalität des Lenkrades können mit den Modellen aus dem Hause Fanatec und Act Labs mithalten. Unverständlich: An der Kabellänge wurde gespart. Die Ausstattung ist dafür exzellent (gutes Force-Feedback).

Ausstattung:
sehr gut
Verarbeitung:
gut
Wertung:
gut



Race 32/64

Shock 2

System: PlayStation/Nintendo 64
Hersteller/Vertrieb: Access Line/Guillemot
Preis: 139,95 DM
Kabellänge: 1,40 Meter
Ausstattung: Steuerkreuz, Rumble-Funktion, Pedalen

Zunächst fällt das merkwürdige Force-Feedback negativ auf, dessen schnelles und lautes Rütteln an einen Rasierapparat erinnert. Auch kann man zu diesem Preis einfach ein längeres Kabel erwarten. Das Lenkverhalten ist in Ordnung, sofern man sich an dem großen Spielraum beim Lenken nicht stört. Kurzum: Zu dem Preis nicht mehr konkurrenzfähig.

Ausstattung:
gut
Verarbeitung:
mittel
Wertung:
düftig



Race 32/64 Compact

System: PlayStation/Nintendo 64
Hersteller/Vertrieb: Access Line/Guillemot
Preis: 99,95 DM
Kabellänge: 1,40 Meter
Ausstattung: Steuerkreuz, Schraubsockel für Tischbefestigung

Das kompakte Tisch-Lenkrad für den schmalen Geldbeutel. Neben der Ausstattung wurde leider auch an der Kabellänge und der Verarbeitung gespart. Zwar geht das Lenkverhalten insgesamt in Ordnung, doch sollte man es sich zweimal überlegen, ob es nicht sinnvoller wäre, etwas mehr Geld für ein vernünftiges Lenkrad zu investieren.

Ausstattung:
ausreichend
Verarbeitung:
düftig
Wertung:
mittel



Speedster

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Fanatec/NBG Multimedia
Preis: 179,95 DM
Kabellänge: 2,50 Meter
Ausstattung: Schraubsockel für Tischbefestigung, Schaltknüppel, Steuerkreuz, Pedalen

Der Speedster ist ohne Zweifel ein absolutes Spitzen-Lenkrad. Die perfekte Verarbeitung überzeugt ebenso wie das griffige Lenkrad mit Gummiüberzug. Auch die Pedalen und der edle Schaltknüppel aus Metall punkten durch ihre gute Funktionalität. Einzige Schwachpunkte: Das Schraubsockel-System ist umständlich und die Steuerung etwas zu direkt.

Ausstattung:
mittel
Verarbeitung:
super
Wertung:
super



Rallye

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Fanatec/NBG Multimedia
Preis: 149,95 DM
Kabellänge: 3 Meter
Ausstattung: Schraubsockel für Tischbefestigung, Steuerkreuz

Die abgespeckte Speedster-Version überzeugt ebenfalls durch eine exzellente Verarbeitung und tolles Lenkverhalten. Die fehlenden Pedalen werden durch zwei große, gut erreichbare Analog-Schalter ersetzt, mit denen man sofort klarkommt. Der Gasschalter schlägt jedoch sehr spät an und von der Analog-Technik ist hier nichts zu spüren.

Ausstattung:
ausreichend
Verarbeitung:
super
Wertung:
super



Top Drive 2

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
Preis: 149,95 DM
Kabellänge: 1,40 Meter
Ausstattung: Steuerkreuz, Force-Feedback, LED-Anzeige, Pedalen

Im Prinzip ein gelungenes Lenkrad: Gutes Force-Feedback, das Lenkrad kommt mit jedem Racer zurecht und die Verarbeitung geht in Ordnung. Doch statt der sinnlosen LED-Anzeige hätte man das Geld lieber in eine bessere Kabellänge stecken sollen. Gegen das genauso teure Rallye-Modell hat dieses Lenkrad allerdings keine Chance.

Ausstattung:
mittel
Verarbeitung:
gut
Wertung:
gut



G-Force 64 Lenkrad

System: Nintendo 64
Hersteller/Vertrieb: Gamester/Vidis
Preis: 139,95 DM
Kabellänge: 2,40 Meter
Ausstattung: Force-Feedback, Pedalen, Steuerkreuz

Die Positiva dieses Lenkrades können sich sehen lassen. Der integrierte Motor sorgt für ein spürbares Schütteln, das Lenkrad und die Pedalen bieten einen sehr guten Widerstand. Schade nur, dass aus technischen Gründen die Pedalen nicht jeden N64-Racer unterstützen bzw. erst einmal konfiguriert werden müssen.

Ausstattung:
mittel
Verarbeitung:
gut
Wertung:
gut



Predator 2

System: PlayStation/Saturn (inkl. Adapter)
Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
Preis: 99,95 DM
Kabellänge: 1,70 Meter
Ausstattung: GunCon-kompatibel, Zielaufsatz, Pedale, Force-Feedback, etc.

In puncto Ausstattung dürfte dieses martialisch designte Lightgun-Kaliber kaum zu schlagen sein. Die große Anzahl an Features hat jedoch ihren Preis: Für den Dauereinsatz ist das Gewicht eindeutig zu hoch und die Zielgenauigkeit lässt etwas zu wünschen übrig.

Ausstattung:
super
Verarbeitung:
gut
Wertung:
mittel



Protector 2

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
Preis: 79,95 DM
Kabellänge: 1,70 Meter

Ausstattung: GunCon-kompatibel, Schüttel-Effekt, Dauerfeuer, Auto-Reload

Ganz so GunCon-kompatibel ist die Gun leider nicht. Bei "Zeitkrise" beispielsweise springt die Lightgun gelegentlich in den Pausenmodus. Weitere Mankos: Beim Zielen verzieht sie leicht und das Kabel ist etwas zu kurz. Dafür bietet der Protector 2 jedoch viele gut erreichbare Knöpfe sowie ein vernünftiges Gewicht.

Ausstattung:
gut
Verarbeitung:
gut
Wertung:
mittel



Blaster Light-Gun Pro

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Joytech/Dynatex
Preis: 79,95 DM
Kabellänge: 2,40 Meter

Ausstattung: GunCon-kompatibel, Force-Feedback, Dauerfeuer, Auto-Reload

Die ordentliche Ausstattung und die hohe Zielgenauigkeit hieven diese Gun in den empfehlenswerten Bereich. Zwei Mankos sind dennoch auszumachen: Die Tasten für Sonderfunktionen sind ungünstig platziert. Außerdem ist die Dauerfeuer-Funktion nicht regulierbar, wodurch die Schusssalven unregelmäßig ausfallen.

Ausstattung:
gut
Verarbeitung:
gut
Wertung:
gut



1080 Blocks Memory-Card

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Sun!/Sunflex
Preis: 89,95 DM
Kabellänge: -

Ausstattung: LED-Anzeige, 1080-Speicherblöcke

Der absolute Speichergigant unter den Memory-Cards. Im Prinzip stellt diese MC auch ein lukratives Angebot dar: ein sehr gutes Speicherplatz/Preis-Verhältnis sowie ein schickes Design. Doch leider ist die Bedienung über das Pad allzu umständlich, so dass man schnell die Übersicht verliert. Dafür gibt es ebenso Abzüge wie für die mittelprächtige Verarbeitung.

Ausstattung:
-
Verarbeitung:
mittel
Wertung:
mittel



360 Memory-Card +

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Joytech/Dynatex
Preis: 79,95 DM
Kabellänge: -

Ausstattung: 360 Speicherplätze, LED-Anzeige, Umschaltknöpfe

24-Meg-Speicherplatz dank Datenkomprimierung. Angesichts dieser Masse an Files wäre eine übersichtlichere LED-Anzeige angebracht gewesen. Dennoch: Neber dem coolen Transparenz-Design gab es während der Testphase keine Aussetzer. Insofern sind die 79,- DM gut angelegt.

Ausstattung:
-
Verarbeitung:
sehr gut
Wertung:
gut



1 MB Memory-Card

System: PlayStation
Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
Preis: 19,95 DM
Kabellänge: -

Ausstattung: 15 Speicherplätze

Speicherplatz wird immer preiswerter. Gegenüber der originalen 1 MB MC von Sony spart man immerhin 10,- DM. Während unserer Testphase gab es keinerlei Probleme beim Abspeichern.

Ausstattung:
-
Verarbeitung:
gut
Wertung:
gut



Tremor Pak Plus

System: Nintendo 64
Hersteller/Vertrieb: Performance/Interact
Preis: 59,99 DM
Kabellänge: -

Ausstattung: Rumble-Pack + 1 MB Controller-Pak

Das bullige Gerät (Batterien erforderlich) birgt einen leistungsstarken Umwuchtmotor, der in zwei Stufen vibriert. In den Slot schiebt man zudem die beigelegte 1 MB MC. Per Schalter wählt ihr die Funktion aus, ohne das Gerät ständig wechseln zu müssen. N64-User sollten sich jedoch bewusst sein, dass das hohe Gewicht auf Dauer ein Problem darstellen könnte.

Ausstattung:
-
Verarbeitung:
sehr gut
Wertung:
gut



N64 Vibration 1 MB Pack

System: Nintendo 64
Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
Preis: 59,95 DM
Kabellänge: -

Ausstattung: Rumble-Pack + 1 MB Controller-Pak

Zwei in einem: Im kompakten Gerät steckt eine Force-Feedback- und eine 1MB-Speicherfunktion. Die wird per Schalter angewählt. Das an sich gute Vorhaben zum verlockenden Preis wird durch das merkwürdig träge und zu schwache Rütteln erheblich getrübt.

Ausstattung:
-
Verarbeitung:
sehr gut
Wertung:
mittel



Stingray 64 Pad

System: Nintendo 64
Hersteller/Vertrieb: Logic 3/Leisuresoft
Preis: 69,95 DM
Kabellänge: 2,70 Meter

Ausstattung: Dauerfeuer, Slow Motion

Das Stingray-Pad überzeugt nicht 100%ig. Zwar verrichtet das Steuerkreuz tadellos seinen Dienst, dafür verfügt aber der Analog-Stick über zu viel Widerstand, was beim Lenken auf Dauer etwas anstrengend ist. Außerdem liegen die dicken Griffhörnchen nicht optimal in der Hand.

Ausstattung:
mittel
Verarbeitung:
gut
Wertung:
mittel



So werten wir

Sämtliche Peripherie-Geräte unterziehen sich hinsichtlich Ausstattung, Verarbeitung sowie Gesamteindruck dem Härtestest. Die Abstufung erfolgt in den Kategorien "schlecht" bis hin zu "super". In Bezug auf die Ausstattung ist die Einstufung "ausreichend" gleichbedeutend mit der Aussage "nur Grundfunktionen". Bei der Kabellänge setzen wir mindestens zwei Meter voraus. Wenn die Kabellänge unter diesem Wert liegen sollte, wird dieser negative Umstand in der Regel mit einem Abzug in der Gesamtnote gewertet.

Gex: Enter the Gecko (GBC)

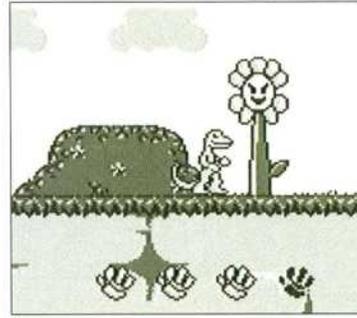
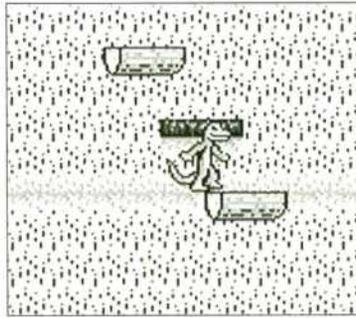
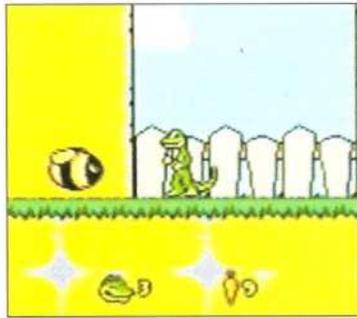
Crave Entertainment sorgt für eine zweidimensionale Game-Boy-Color-Version des hüpfenden Lurches mit dem Verkleidungstick. Kleine Erinnerungstüte: Eine Oberwelt verbindet diverse Levels, die jeweils einem Hollywood-Thema unterliegen (Geisterhaus, Toonwelt, Science-Fiction, etc.). In jedem Abschnitt gilt es, verschiedene Missionen zu erledigen, sprich bestimmte Items zu ergattern, um den rettenden Ausgang zu erreichen und neue Areale freizu-

schalten. Mittels eines Sprunges bzw. Doppelsprunges, seiner Kletterkünste und eines beherzten Schlages mit dem Schwanz manövriert ihr den quirligen Gecko durch die Levels. Nach jeder bestandenen Welt dürft ihr euch zum Dank ein Passwort notieren.

Ulf: Interessant: Wer das dreidimensionale PlayStation-Werk kennt, wird sich schnell heimisch fühlen, denn die Programmierer orientierten sich

bei dem GBC-Ableger sehr stark am Original. Herausgekommen ist eine nette Hopserei für zwischendurch, die jedoch weder technisch (sehr unspektakuläre Level-Grafiken) noch spielerisch an den Klassenprimus Wario Land & Co. heranreicht. So bietet das Leveldesign einige Längen und der Doppelsprung versagt aufgrund der hakeligen Steuerung gern einmal seinen Dienst.

FUN: 69%



Klein und Fein

+++ Konamis legendäres Tasten-gehämmer Track & Field kehrt zurück! In den bekanntesten zehn Disziplinen wird dem Spieler viel Kraft sowie ein gutes Timing abverlangt, um beispielsweise beim Weitsprung die 8-Meter-Grenze zu knacken oder die 2,20 Meter zu überspringen. Nur wer das Zusammenspiel aus abwechselndem Tastendrücken und gut getimten Sprüngen beherrscht, hat gegen die drei CPU-Gegner eine Chance. Die Game-Boy-Color-Version spielt sich erstaunlich gut und wurde grafisch schlicht, aber sehr übersichtlich in Szene gesetzt. Neben einem unkomplizierten Zehnkampf spendierten die Designer dem virtuellen Athleten-Treiben sogar einen Karriere-Modus, in dem ihr euren Schützling systematisch aufbaut. Ab diesem Frühling beginnt der schweißtreibende Spaß.

NBA Jam '99 (GBC)

Im Gegensatz zur Nintendo-64-Version bietet der GBC-Ableger das bewährte Funsport-Prinzip. Im Duell Two-on-two geht ihr bei einem gelockerten Regelwerk auf eine ungezwungene Korbjagd, bei der ihr sage und schreibe 110 unterschiedliche Dunk-Variationen bewundern dürft. Die Ausstattung kann sich überhaupt sehen lassen: Trainingsoption, Play-off- oder Turnier-Modus, sechs Spielstrategien, umfangreiches Optionsmenü, geheime Cheat-Menüs sowie die beliebtesten Hot Spots und Power-up-Items. Beim Duell der insgesamt 29 NBA-Teams muss man natürlich bezüglich der Spielkultur einige Abstriche gegenüber den gestandenen Konsolenversionen machen, aber immerhin stimmen Übersicht und Spieldynamik, so dass NBA Jam '99 eines der wenigen empfehlenswerten Game-Boy-Spiele ist. (Ulf)

Fun: 65%

Pitfall - Beyond the Jungle (GBC)



die bilderweise umgeklappten Szenarios bewältigt. Das Leveldesign unterliegt dabei einem strengen Kalkül, das Patzer, z.B. Fehlsprünge, mit dem sofortigen Exitus bestraft.

Ulf: An dieser Jump&Run-Herausforderung scheiden sich etwas die Geister. Die einen stören sich am eher einfalllosen und ziemlich geradlinigen Spielablauf, andere Zocker hingegen preisen das

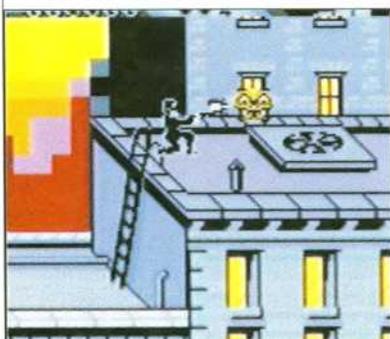
Gameplay als typischen Pitfall-Titel mit den bekannten Tugenden. Mir persönlich fehlte einfach die Motivation, sich durch sämtliche Levels zu schlagen, da es an Überraschungsmomenten mangelt und der Schwierigkeitsgrad ziemlich gepflegt ist. Es vergehen schon viele Anläufe, bis man endlich den ersten Level gemeistert hat.

Fun: 60%



Pitfall Harry Jr. ist mal wieder im Dauerstress: Mit den bewährten Utensilien ausgestattet, bahnt sich der nimmermüde Abenteurer seinen Weg durch den mit allerlei Fallen gespickten Dschungel. Der schnörkellose Spielablauf erinnert stark an die Pitfall-Wurzeln aus den guten alten Atari-VCS-2600-Zeiten. Per Lianenschwung und Peitschenhieben werden brav von links nach rechts

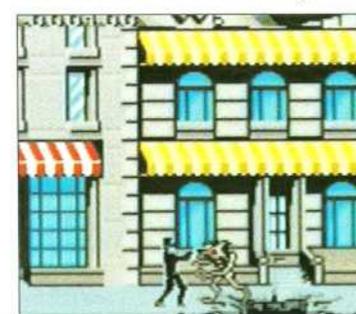
Men in Black - The Series (GBC)

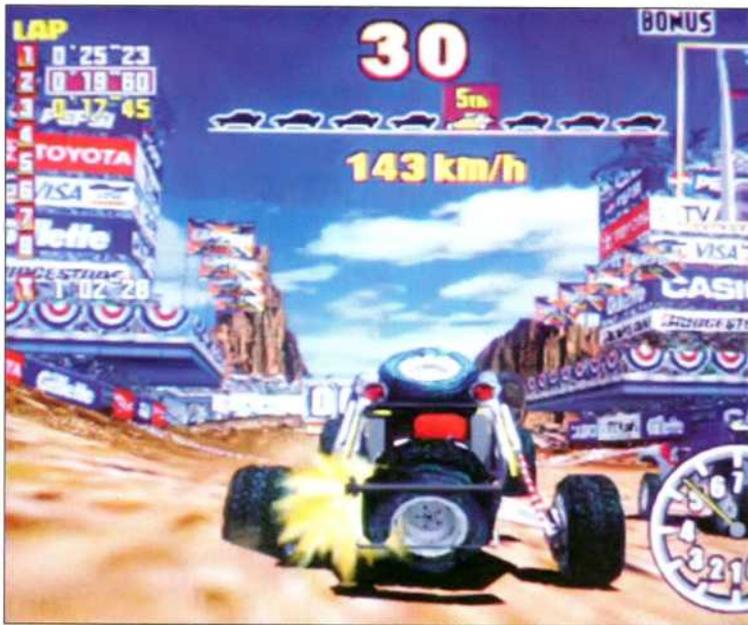


bildschirmfüllenden Zeichentrick-Animation und ebenso aufwändig gestalteten Zwischensequenzen. Das ist auch gleichzeitig das Beste an diesem MiB-Titel, denn der eigentliche Spielablauf sticht nur durch seine Langweile

in Reinkultur hervor. Man muss sich das so vorstellen: Mit der Wumme im Anschlag pirscht ihr euch im Schnecken-tempo (Laufen bringt nichts, da man ständig in sein eigenes Verderben rennt) durch die Levels und eliminiert - oder auch nicht - die plötzlich auftauchende Alienbrut, bis man endlich den Ausgang erreicht hat - das war's. Nach spätestens drei Levels dürfte auch der unkundigste Videospieldocker begriffen haben, das er hier auf die typische Lizenzfalle hereingefallen ist. (Ulf)

Fun: 32%





Dirt Devil: Dieser Namco-Titel ist zwar nicht mehr so taufisch, aber aufgrund des actionbetonten Spielverlaufes und der sehr guten Grafik ein paar Bilder wert



Wüstenhatz: PS-starke Buggys pesen bei Dirt Devil durch eine Vielzahl an staubigen Pisten - eine Herausforderung für den geübten Rennspieler

AOU Amusement Expo '99

Messe Diesmal präsentieren wir euch die Neuheiten aus der Spielhalle aus gegebenem Anlass von Japans größter Fachmesse für Arcade-Automaten

Spielhallen-Automaten-Messen spielen im Land der Videospielbegeisterten Japaner im Gegensatz zu uns eine gewichtige Rolle. Vom 17. bis 18. Februar öffnete das Makuhari-Gelände für die Spielhallenbranche ihre Tore, um auf der AOU (Machines Operator's Union) sämtliche Neuheiten aus dem Bereich der Münzschlucker zu präsentieren. Wie in den letzten Jahren

war erneut Sega das Maß aller Arcade-Dinge. Diesmal war die Dominanz allerdings besonders groß, da der Branchenprimus mit der Crossover-Platine Naomi einen inoffiziellen Spielhallen-Platinenstandard etabliert hat. Mittlerweile machen sich eine ganze Reihe von japanischen Herstellern Segas pfiffige Hardware zunutze, als da unter anderem wären: Capcom, Tecmo, Jaleco, Sammy sowie (man lese und staune) der Neo-Geo-Hersteller SNK. Im Gegensatz zu der Saturn-kompatiblen ST-V-Platine landete Sega somit mit ihrer "Lady" einen absoluten Volltreffer, der in den kommenden Jahren mit Sicherheit den Ton angeben wird. Interessant ist dabei, wie konsequent Sega die Dreamcast-Konsole mit der Naomi-Platine verbindet. Jeder Naomi-Automat bietet zwei VMS-Slots, durch

den Zocker ihre erspielten Ergebnisse hin und her transferieren. Die japanische Wrestling-Simulation Giant Gram macht sich diesen Transfer bereits ausgiebig zunutze. Zu Hause erspielte Bonus-Charaktere können per VMS einfach auf den Automaten übertragen werden.

Der Platzhirsch: Sega

Auch der Hersteller selbst präsentierte wieder einmal die größte Anzahl an interessanten Titeln. Insbesondere auf der Naomi-Videoleinwand wurde Spektakuläres vorgeführt. Ein Riesenhit dürfte Yu Suzukis neuestes Rennspiel-Projekt **F355 Challenge** werden, das alleine schon durch die Ferrari-Lizenz (darum gibt es keine roten Italos bei Gran Turismo 2!) sehr attraktiv ist. Das klassische Rennspiel mit Check-



Extrem aufwändig: Namcos GP 500 zieht eine Rennmaschine in Original-Größe

point-Stress sieht absolut brillant aus durch fast schon fotorealistisch anmutende Rennwagen und dürfte mit Sicherheit gegen Ende des Jahres auch Dreamcast heimsuchen. Gezeigt wurde ferner **Crazy Taxi**, das als inoffizieller Harley-Davidson-Nachfolger bezeichnet werden kann. Als Taxifahrer pickt ihr Gäste auf und bringt sie schnellstmöglich an markierte Stellen, um Gelder zu kassieren. Die Naomi-Grafik ist sehr detailliert und vor allem die völlige Bewegungsfreiheit innerhalb der Polygon-Städte macht den Reiz aus. Ebenfalls auf Video zu sehen war Tre-



Innovativ: Das Lichtröhren-Reaktionsspiel Flash Beat ist eine interessante Pong-Variante



Der Harley-Davidson-Nachfolger: Bei Crazy Taxi pickt ihr Fahrgäste auf und liefert sie schnellstmöglich an dem markierten Platz ab



Das Naomi-Automatengehäuse: Die zwei VMS-Slots machen den Austausch von Spielständen zwischen Spielhalle und Dreamcast möglich



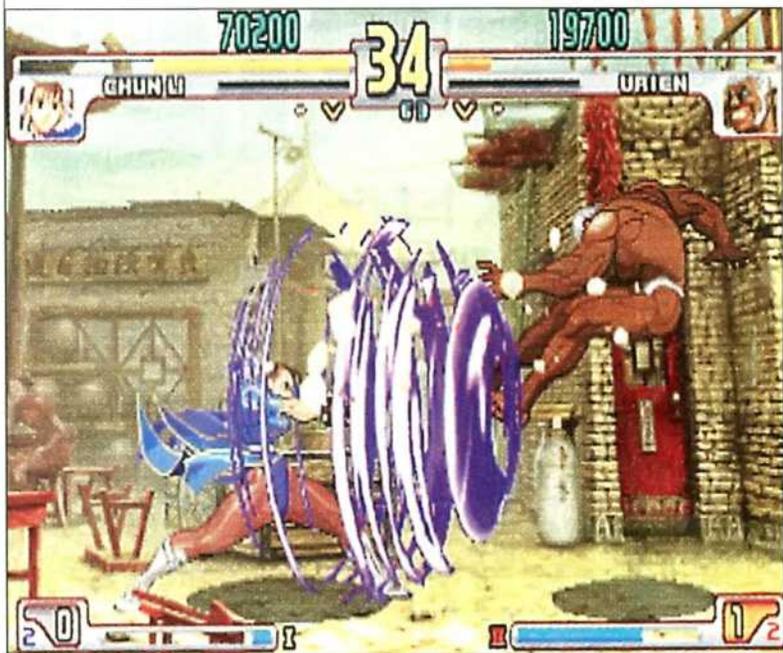
Weitläufig: In dem großen Saal des Makuhari Messegeländes verläuft sich die Masse



Namcos Rennspiel-Trumpf: PG 500 ist eine der authentischsten Motorrad-Simulationen



Das Video der Begierde: Auf der Naomi-Leinwand wurden die Hits von morgen gezeigt



Street Fighter 3rd Strike: Bei der x-ten Auflage von Capcoms ewiger Prügelserie wurde ein neuer Maßstab in Sachen Comic-Grafiken gesetzt

sures eigenwilliges Renn/Schießspiel **Gun Beat**, bei dem kauzige Toons auf dem Rücken von überdimensionalen Hamstern durch die abwechslungsreichen Strecken galoppieren. Der große Star von Sega war jedoch eindeutig der blutige Final-Fight-Erbe **Zombie Revenge**. Wahlweise allein oder im Duett

schlendern die Helden stets mit gezogener Waffe durch düstere Szenarios, in denen man permanent den Attacken der Zombie-Brut ausgesetzt ist. Eine gehörige Portion Resident-Evil-1-Atmosphäre, martialische Waffen-Pick-ups sowie Daueraction machen diesen Titel zum garantier-ten Hit. Wir freuen uns auf die DC-Umsetzung!

Und was präsentierten die Mitbewerber?

Natürlich hatte auch die Konkurrenz eine Reihe von Neuheiten zu zeigen, wenngleich nur die wenigsten Titel zumindest in technischer Hinsicht beachtlich waren. Capcom sorgte mit **Street Fighter 3rd Strike** für lange Warteschlangen. Der 2D-Klopfer zeigt Comic-Grafiken in Perfektion, mit noch mehr Charakteren, Specialmoves usw. Man kennt das ja zur Genüge. Außerdem bewiesen sie mit dem Actionwerk **Giga-wings**, dass klassische Weltraum-Shooter zumin-



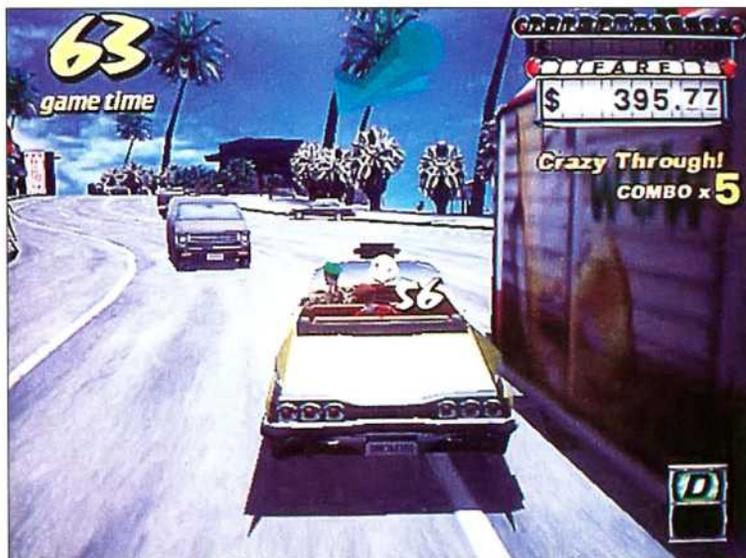
Ein Spiel, ein Team: Ein GP-500-Rennfahrer-Team posiert stolz vor dem gleichnamigen Automaten



F355 Challenge: Yu Suzukis jüngstes Projekt ist der neue Hoffnungsträger im Rennspiel-Bereich



Gun Beat: Unorthodoxes Geschicklichkeits-spiel mit kuscheligen Rentnieren von Treasure



Crazy Taxi: Ähnlich wie bei Harley Davidson müsst ihr innerhalb eines Stadt-Aerals bestimmte Checkpoints erreichen

dest in Japan noch lange nicht zum alten Eisen gehören. Konami setzte hingegen voll und ganz auf ihre überaus erfolgreichen Musiktitel à la Beatmania. Als weitere Variation präsentierten sie **Drum Mania**, bei dem sich der Mächtegern-Musikus an großen Trommeln austoben darf, die man zum Rhythmus der Musik spielen muss. Deutlich härter geht es bei **Thrill Drive** zur Sache, einem rüden Rennaction-Spiel, bei dem Autocrashes im Mittelpunkt stehen und Passanten nicht selten zu Schaden kommen. Tecmo trumpfte derweil mit **Dead or Alive 2** so groß auf, dass wir diesem Klopfer eine Extraseite widmen. Und was machte Segas Rivale Namco? Das Traditionshaus bewies mit der Motor-

rad-Simulation **GP 500**, dass sie in technischer Hinsicht ebenfalls zur vordersten Front gehören. Neben dem lebensgroßen Bike, auf dem man fährt, bietet der Racer einen hohen Simulationsgrad und einige nette optische Effekte, wie beispielsweise hochspritzender Dreck und rauchende Auspuffe. Der Preis für das originellste Spielkonzept geht jedoch wieder an Sega. Der aus Lichtröhren bestehende Automat **Flash Beat** erinnert durch sein minimalistisches Spielprinzip an eine postmoderne Pong-Version. Es gilt, im richtigen Augenblick auf die entsprechende Taste zu drücken, um den heran-kommenden Lichtstrahl wieder zum Gegner zurückzuschicken. Unterstützt durch einen mitreißenden Soundtrack sorgt dieses außergewöhnliche Konzept für Kurzweil. (Ulf)



GP 500: Seit Segas Manx TT hat sich keine Firma mehr so kompetent um den Motorrad-Simulationsbereich bemüht



Anstrengend: Nur mit vollem Körpereinsatz legt ihr euch bei GP 500 in die Kurven. Das schlaucht nach längerer Spieldauer!

Memory-Card

Technik Ecke Folge 6 Konsolen besitzen bekanntlich keine Massenspeicher wie PCs. Wie werden also Spielstände oder Highscorelisten gespeichert? Wie bleiben die Daten auch ohne Stromversorgung erhalten?

Leserecke

Wird man auf einem PAL-Dreamcast auch Importspiele spielen können?
Ja. Bis Multinormchips auf den Markt kommen (sprich Umbau), dürfte es nur eine Frage der Zeit sein. Sega hat angekündigt, dass sie es nicht vorhaben, irgendwelche Repressalien gegen Importe einzuführen. Dennoch sieht der Konzern Importe nicht gern.

Kann man einen Fernseher ohne SCART-Anschluss nachrüsten?
Sicher. Ein TV-Händler kann dir bestimmt weiterhelfen. Es stellt sich nur die Frage nach der Rentabilität.

Ist die Darstellung schlechter, wenn man eine Konsole über Antenne anschließt?
Ja, da das Videosignal zunächst in ein Antennensignal umgewandelt werden muss. Das geht ein wenig zu Lasten der Qualität. Außerdem handelt es sich um ein so genanntes Mischsignal aus Audio- und Videosignalen.

Was ist der Unterschied zwischen Megs beim NEO GEO und den MBit-Angaben bei anderen Konsolen?
Es gibt keinen, SNK verwendete bloß eine andere Bezeichnung statt der gängigen MBits.

Werden DC-Spiele durch das Herunterladen einer neueren DirectX-Version für WindowsCE aus dem Internet besser laufen als vorher?
Es sollte keine Rolle spielen, welche DirectX-Version ihr verwendet, da die Neuerungen der unterschiedlichen Versionen im Normalfall neue Routinen sind, die das Programmieren vereinfachen. Nur selten werden die alten Befehle des DirectX optimiert und somit schneller gemacht.

Läuft ein älteres N64-Spiel mit dem Memory-Expansion-Pak flüssiger?
Nintendo sagt, dass normalerweise das Spiel das Pak direkt unterstützen muss. Big N kann es aber nicht ausschließen, dass es zufällig doch besser läuft als vorher.

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

Zu Beginn der Videospiegelgeschichte sorgte ein Stromausfall für lange Gesichter. War kein Saft mehr da, war der aktuelle Spielstand unwiederbringlich gelöscht. Adventures und andere Spiele, die eher für mehrere Spielabende ausgelegt sind, nutzten komplizierte und ellenlange Passwörter. Ans Abspeichern war bis zu Mega-Drive- und Super-NES-Tagen lange nicht zu denken. Seit dem Saturn und der PlayStation gelten so genannte Memory-Cards zum Standard. Aber die Entwicklung bleibt nicht stehen. Mittlerweile erobern die PlayStation und besonders Dreamcast neue Speichermöglichkeiten. Welche das genau sind, erfahrt ihr in dieser sechsten Folge unserer Technikecke.

Berühmt-berüchtigt: PlayStation- und Saturn-Memory-Card

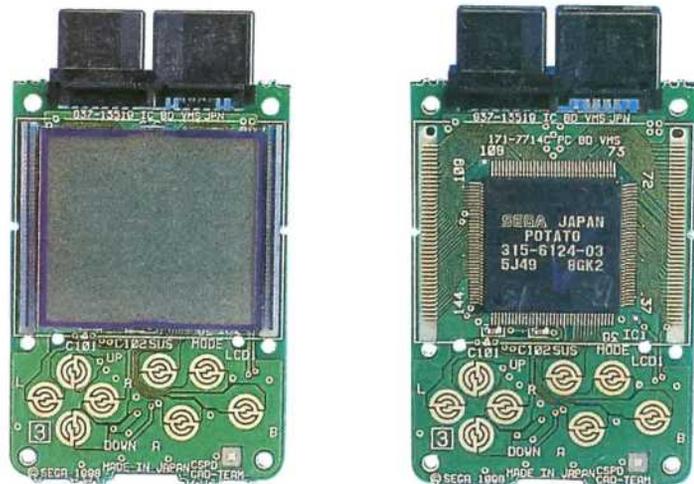
Seit Einführung der kleinen grauen Memory-Cards für die Sony PlayStation gibt es beim Austausch von Spieleinformationen zwischen zwei Konsolen kein größeres Hindernis mehr. Die Konsole bietet nämlich (und das dürften die meisten wissen) zwei Speicherkarten-Slots oberhalb der Pad-Anschlüsse. Im Gegensatz zum etwas älteren Saturn die elegantere Lösung, da sein interner Speicher zu gering bemessen war und zusätzlich Speicherkarten aufgrund ihrer Größe zu unhandlich ausfielen. Die Informationen werden bei beiden Herstellern auf so genannten FlashROMs oder auch EEPROMs gespeichert (siehe Technik Ecke Folge 5). Diese Speicherbausteine haben den Vorteil, dass sie sich die dort abge-



legten Daten auch ohne Stromversorgung "merken" können. Diese Technik ist zwar schon aus der 16-Bit-Ära bekannt, wurde dort jedoch aus Kostengründen nur sehr selten angewandt. Die PlayStation-Memory-Card fasst 15 Blöcke (1 MBit), die des Saturn 4MBit. Mittlerweile gibt es von Fremdherstellern auch Exemplare mit weitaus mehr Fassungsvermögen, die jedoch mit Vorsicht zu genießen sind, da sie zuweilen unter Gedächtnis-schwund leiden und Daten verlieren.

Datentransfer zwischen Home und Arcade: Dreamcasts VMS

Seit es Dreamcast in Japan zu kaufen gibt, nutzen die Spieler dort das VMS, um ihre Daten abzulegen. Prinzipiell ist das VMS nichts anderes als eine Memory-Card mit einem kleinen LCD-Display. Dennoch bietet das kleine weiße Gerät mehr Features, als es auf den ersten Blick zeigt. In das Pad gesteckt (im Gegensatz zur PlayStation wird das VMS über das Pad und nicht am Gehäuse ausgelesen), bietet es über das Display zusätzliche Informationen. Sogar ein Steuerkreuz und zwei Feuertasten wurden integriert, so dass kleinere Spiele à la Game-Boy auf dem VMS möglich sind. Das VMS bietet Platz für 1MBit Daten, was im Vergleich zu den 32Bit-Konsolen wenig ist, aber dennoch ausreicht, da Dreamcast wegen eines Komprimierungsverfahrens weniger Speicher zum Sichern seiner Spielstände benötigt. Neben weiteren Möglichkeiten, wie Uhr- und Datums-anzeige, bietet das VMS noch die Option, zwei Geräte miteinander zu koppeln, um gegeneinander zu spielen oder Daten auszutauschen. Es können sogar Daten mit in die Spielhalle genommen und von dort nach Hause zurück gebracht werden. Die gleiche Hardware-Architektur von Dreamcast und Naomi macht es



Einblick in ein Dreamcast-VMS: Auf der linken Seite, der Vorderseite der Platine, seht ihr die LCD, auf der Rückseite den Prozessor, der zugleich auch 1MBit Speicherkapazität aufweist. Das untere Drittel ist einzig für die Knöpfe reserviert. Am oberen Rand sind die Stecker angebracht, die den Kontakt mit dem Steckplatz an den Pads herstellen



Die PocketStation: In Japan ist sie der letzte Schrei. Der innere Aufbau ähnelt dem Dreamcast-VMS

möglich. Neusten Gerüchten zufolge plant Sega ein modifiziertes VMS mit mehr Speicher und anderem Design noch in den nächsten Monaten zu veröffentlichen.

Brandneu in Japan: PocketStation

Kurz dem Dreamcast-VMS folgte die Sony-Antwort auf den Fuß. Mit dem VMS-Pendant PocketStation brachte man nun auch ein Display an die 32-Bit-Konsole. Unterschiede zu Segas Speichermedium sind das fehlende Steuerkreuz und eine Infrarot-Sende/Empfangseinheit. Sollen also Daten zwischen zwei PocketStations ausgetauscht werden, geht das, indem man zwei Geräte in unmittelbarer Entfernung voneinander auf den Tisch legt. Dabei muss jedoch „Sichtkontakt“ zwischen beiden PocketStations bestehen. Bisher unterstützt nur die neuste Spielgeneration, wie Ridge Racer Type 4, das neue Gerät.

Wie immer anders:

N64 und Speichermodule

Das N64 spielt im Wettbewerb der drei Großen auch in Bezug auf das Abspeichern von Spielständen eine eigene Geige. Zwei Möglichkeiten gibt die 64-Bit-Konsole dem Anwender, seine Daten zu sichern: Die erste und bekannteste Form sind die Speicherkarten, die man in die Unterseite des Pads steckt, deren Fassungsvermögen sich zwischen 1MBit (original) und 64 MBit beläuft. Die zweite und unter den Herstellern immer beliebtere Möglichkeit ist das Speichern direkt auf dem Spielemodul. Dort befinden sich, ähnlich wie auf den Memory-Cards der anderen Hersteller, Flash-ROMs, die auch ohne Strom Daten speichern können (wir behandelten dieses Thema bereits innerhalb der Technik Ecke).

Das Massenmedium Festplatte

Vom großen Bruder PC ist das Medium Festplatte bzw. Harddisk (HD) bekannt, das sich in den letzten zehn Jahren zu einer der zuverlässigsten Einheiten im System entwickelt hat. Dadurch wird es auch für Dreamcast interessant. In dieser Zeit hat sich wenig an der Technologie geändert, mal abgesehen von einer 200-Fachung des Speicherplatzes bei äußerlich gleicher Größe. Prinzipiell besteht eine HD aus mehreren übereinanderliegenden Scheiben, die jeweils einen so genannten Schreib-Lese-Kopf besitzen. Sie sind an einer gemeinsamen Steuereinheit befestigt, so dass die Köpfe gemeinsam bewegt werden können. Der Aufbau der Scheiben erfordert ein kleines Gedankenspiel: Stellt euch mehrere konzentrische Kreise vor (Kreise mit einem gemeinsamen Mittelpunkt). Schneidet sie nun mit mehreren Geraden, die durch den Mittelpunkt der Kreise gehen. Den Bereich zwischen zwei benachbarten Kreisen nennt man Zylinder, den zwischen zwei benachbarten Strahlen (vom Mittelpunkt ausgehend) nennt man Sektoren. Der Abschnitt, der von zwei benachbarten Strahlen und zwei benachbarten Kreisen eingeschlossen wird, heißt Cluster. Diese Cluster fassen jeweils die gleiche Datenmenge (auf dem PC zwischen 512 Byte und 8



Read-Only-Memories: ROMs gibt es in allen Formen und Varianten. Besonders auffällig ist ein EPROM mit dem Sichtfenster, durch das es mit UV-Strahlung gelöscht wird

KByte). Dabei spielt es keine Rolle, ob das Cluster nun nahe der Mitte liegt, wo die Daten sehr eng geschrieben werden müssen, oder nahe dem Rand, wo die Daten sehr viel Platz haben. Der Vorteil dieser Handhabung gegenüber der Spiralform einer CD: Festplatten nehmen weniger Platz weg als ein CD-Laufwerk, da der antreibende Motor mit gleichmäßiger Geschwindigkeit läuft und keine eigene Steuereinheit benötigt (eine CD muss ständig beschleunigt und abgebremst werden). Des Weiteren läuft die Suche eines bestimmten Clusters bedeutend schneller ab, weil es auf Anhieb gefunden werden kann (bei einer CD muss mehr oder minder die gesamte CD durchsucht werden). Allerdings hat eine Festplatte auch ihre Nachteile. Sie stellt sehr hohe Anforderungen an die umgebenden Gehäuse, weil diese luftdicht abgeschlossen sein müssen. Das fordert natürlich seinen Tribut bei der Herstellung. Bei einer Festplatte kosten zehn MByte ca. 40 Pfennig, während ganze CDs mit ihren 640 MByte für diesen Preis hergestellt werden können. Vergleichen wir eine Festplatte mit einem Speichermodul, wie es in Konsolen bis jetzt Gang und Gäbe ist, sprechen die hohe Speicherkapazität und der Preis für die Festplatte, während die geringe Zugriffszeit Memory-Cards auszeichnet. Festplatten mit 10 GByte sind inzwischen im Laden für unter 400 DM zu haben. Die Festplatte, die für Dreamcast gedacht ist, soll ca. 1 GByte Speicherkapazität haben, über Zugriffszeiten und Transferraten ist leider noch nichts bekannt, aber nur sie sagen etwas über die Qualität des Mediums aus.



Besonders interessant für Dreamcast: Als schnelles und sicheres Speichermedium sind Festplatten bei Sega in Planung. Sie sollen ca. 1 GByte an Daten aufnehmen können. Sie bestehen aus mehreren übereinanderliegenden Scheiben, auf denen gleichzeitig über den Schreib-Lese-Arm Daten bearbeitet werden können

Bits und Bytes

Bits und Bytes sind die Größenangaben für Speicherbereiche. Kleinste Einheit ist ein Bit, das genau eine Speicherzelle bezeichnet, genauer gesagt eine abgespeicherte Information. Acht Bits werden üblicherweise zu einem Byte zusammengefasst.

Umrechnungen:

- 1 KByte (Kilobyte) = 1.024 Byte
 - 1 MByte (Megabyte) = 1.024 KByte
 - 1 GByte (Gigabyte) = 1.024 MByte
 - 1 TByte (Terabyte) = 1.024 GByte
- Für Bit bis MBit sind die Umrechnungen analog. Im Zusammenhang "32-Bit-Prozessor" bezeichnet die Bit-Größe, wie viele Bits gleichzeitig an eine CPU gesendet bzw. von ihr empfangen werden können.

LCD

Abkürzung für Liquid Crystal Display. Ein kleiner Monitor mit Flüssigkristallanzeige ist besonders augenschonend, allerdings in der Herstellung teuer. Die Kristalle reagieren auf kleinste Ströme, mit denen das Display wie in einem Raster damit versorgt wird. Starker Strom verdunkelt das Bild, geringer lässt es wieder aufhellen. Farb-LCDs funktionieren ähnlich, nur in mehreren Schichten für die Farben Rot, Gelb und Grün. Kleine LCD-Anzeigen werden für den Game-Boy und die Dreamcast-VMS verwendet.

ROMs

Read-Only-Memories: (vgl. Folge 3: Interner Aufbau)

PROM (Programmable ROM). Im Gegensatz zu normalen ROMs müssen PROMs nicht schon in der Herstellung programmiert werden, sie können auch beim ersten Einsatz mit den für sie wichtigen Informationen versorgt werden.

EPROMs (Erasable and Programmable ROMs) sind ROMs, die einmalig mit einem Schreibstrom beschrieben werden können. Gelöscht werden sie mittels intensiver UV-Bestrahlung.

EEPROMs (Electrically Erasable PROMs) kommen vor allem in den Memory-Cards vor, da sie mit kleinen Strömen gelöscht und wieder beschrieben werden können.

Flash-ROMs, die im N64-Speichersystem genutzt werden, haben eine gleiche Funktionsweise wie EEPROMs.

VMS

Abkürzung für Virtual Memory System. Bezeichnung für die Memory-Card des Dreamcasts.

Index

- Folge 1 12/98 Video
- Folge 2 01/99 Audio
- Folge 3 02/99 Interner Aufbau
- Folge 4 03/99 Betriebssystem
- Folge 5 04/99 Datenträger
- Folge 6 05/99 Memory-Card
- Folge 7 06/99 Peripherie I
- Folge 8 07/99 Peripherie II
- Folge 9 08/99 Netzwerk
- Folge 10 09/99 Grafik-Engine
- Folge 11 10/99 Entwicklung
- Folge 12 11/99 Konsolenvergleich

MEGA FUN SPIELE Ausblick 1999

Driver *Frühling*
März Rennspiel Reflections



Außergewöhnlich am Racer von Reflections (Destruction Derby 1 & 2) ist nicht nur die superbe Grafik-Engine, sondern auch in puncto Realismus scheinen die Mannen von Reflections neue Maßstäbe setzen zu wollen. Die abwechslungsreich gestalteten Verfolgungsjagden lassen Driver zum totalen Vergnügen werden.

G-Police 2: Weapons of Justice *Frühling*
1. Quartal Shoot 'em Up Psygnosis



In nicht allzu weiter Zukunft spielt der zweite Teil der Hubschrauberjagd G-Police 2, in der ihr wieder Platz nehmt im virtuellen Cockpit eines Polizei-Helikopters. Dabei trifft ihr auf mehr als 30 unterschiedliche gegnerische Vehikel, die ihr mit geballter Waffenpower bekämpft. Immerhin stehen dem Piloten 25 Ballermannen zur Verfügung.

Ausblick 1999 Den Zuschriften nach zu urteilen, hat euch unser Spiele-Ausblick, den wir in der Ausgabe 3/99 gewagt haben, sehr gut gefallen. Daher haben wir uns entschlossen, diesen Überblick zu einer festen Rubrik zu machen, die euch über zukünftige Perlen informieren soll

PlayStation PlayStation

Rampage: Universal Tour *Frühling*
2. Quartal Action Midway



Die Fortsetzung der zweidimensionalen Zerstörungssorgie bietet neben der besseren Grafik-Engine und neuen Monstercharakteren 125 neue Städte, die ihr mit eurem Charakter zerstören müsst. Nicht nur in Sachen Spielprinzip bleibt alles beim Alten, auch grafisch haben die Programmierer nur wenig verändert.

Warzone 2100 *Frühling*
1. Quartal Strategie Crystal Dynamics



Pumkin Studios' erster PlayStation-Titel ist ein reinrassiges Strategiespiel mit innovativen Ideen. Anders als bei Command & Conquer spielt sich das Geschehen bei Warzone 2100 komplett in der dritten Dimension ab. 24 harte Missionen gilt es in dem Echtzeitstrategie-Knaller zu meistern.

Soul Reaver: Legacy of Kain *Frühling*
1. Quartal 3D-Action-Adventure Eidos



Der potentielle Lara-Killer von Crystal Dynamics birgt einiges an Innovation. So spielt das Abenteuer beispielsweise in zwei parallelen Welten, zwischen denen der Spieler jederzeit wechseln kann. Hier verändern sich nicht nur die gegnerischen Charaktere, sondern auch die Räumlichkeiten sind verschieden.

Ace Combat 3 *Sommer*
3. Quartal Flugsimulation Namco



Aller guten Dinge sind drei: Namco steigt mit Ace Combat 3 erneut in die Lüfte. Wie im Vorgänger ist es mal wieder an euch, gegnerische Kampffljets vom Himmel zu holen. Namco implantierte die Ridge-Racer-Type-4-Grafik praktisch in die Lüfte, so dass wir mit authentischen Texturen und eindrucksvollen Lichteffekten rechnen können.

D.I.R.T. *Sommer*
Juli Rennspiel Funcom



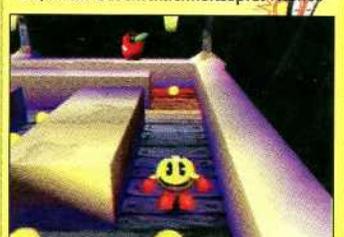
D.I.R.T. ist lediglich der Arbeitstitel für Funcoms Schlamm-schlacht. Ihr donnert mit neun unterschiedlichen Cross-Maschinen über zwölf verschiedene Pisten und kämpft dort gegen mindestens acht starke Kontrahenten. Unbestätigten Meldungen zufolge wird Activision den Titel unter dem Namen Kawasaki Motocross auf den Markt bringen.

Prince Naseem Boxing *Sommer*
2. Quartal Sportspiel Codemasters



Nachdem Codemasters im Rennspielbereich der absoluten Spitze angehören, versuchen sie nun auch im Box-Genre eine gewichtige Rolle zu spielen. Dabei legen die Programmierer im Gegensatz zur Konkurrenz Wert auf absoluten Realismus. So lässt sich während der Trainingsphase sogar ein Diätprogramm für euren Helden aufstellen.

Pac-Man 3D *Sommer*
3. Quartal Geschicklichkeitsspiel Namco



Seit 20 Jahren existiert Namcos Smilie-Maskottchen, das bis zum heutigen Tage in all seinen Abenteuern in der zweiten Dimension herumwuselte. Noch vor der Jahrtausendwende schafft die gelbe Kugel nun den Sprung in die dritte Dimension. Noch immer sammelt ihr kleine Punkte ein und werdet dabei von bösen Geistern gestört.

Lost in Time *Sommer*
3. Quartal 3D-Jump&Run Intogrames



Ein weiterer Titel für die jüngere Generation kündigt sich mit Lost in Time an, in dem ihr z.B. mit Bugs Bunny und seinen Freunden durch 24 Levels hoppelt, die allesamt in der typischen Cartoon-Grafik gehalten sind. Jeder Charakter verfügt darüber hinaus über einen Specialmove, mit dem die Gegner wie im Comic-Strip geplättet werden.

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

Le Mans 24

2. Quartal Rennspiel Infogrames



Die Macher von C3 Racing ruhen sich keinesfalls auf ihren Lorbeeren aus, sondern beliefern uns bereits im Sommer mit Rennspiel-Nachschub. Dabei geht es mit einem von mindestens acht PS-strotzenden Boliden über die legendäre Strecke von Le Mans. Der Renner soll laut Hersteller vor allem in puncto Realismus vollkommen überzeugen.

Shadow Madness

Juni Rollenspiel Crave Entertainment



Hinter den Mannen von Crave Entertainment steht mit Ted Woolsey ein Mann, der bereits an Klassikern wie Final Fantasy III und Secret of Evermore arbeitete. Somit erwartet uns mit Shadow Madness wohl ein echter RPG-Knaller, der gegen die übermächtig erscheinende Konkurrenz aus Japan sicher bestehen dürfte.

Shao Lin

3. Quartal 3D-Beat'emUp THQ



Massenkeilerei und gleichzeitige Innovation auf der PlayStation: Bei THQs neuem Prügler balgen sich bis zu sieben Kämpfer gleichzeitig, von denen maximal vier von menschlichen Mitspielern bedient werden können.

Tomorrow Never Dies

August 3D-Action-Adventure Black Box



Neben dem Geheimagenten James Bond lässt sich im Abenteuer wohl auch ein weiblicher Gegenpart steuern, wodurch sich auch die Storyline ändert. Vom Gameplay her soll der Agententhiller eine abwechslungsreiche Mischung aus einem indizierten Shooter von Rare und MDK sein.

Silent Hill

Juni 3D-Action-Adventure Konami



Konami will mit ihrem neuesten Grusel-schocker die harte Konkurrenz von Capcom ausstechen. Deftige Rätselkost, eine cinematische Atmosphäre, filmreife Kamerafahrten, ein atmosphärischer Soundtrack sowie derbe Monsterjagden erwarten den Spieler. Silent Hill dürfte ein absoluter Spiele-Kracher werden.

Bomberman Fantasy Race

3. Quartal Rennspiel Hudson Soft



Die japanische Softwareschmiede Hudson programmiert derzeit an einer sehr ungewöhnlichen Bomberman-Variante. Diesmal gilt es, abgefahrene Rennen auf Dinosauriern oder auf 15 anderen "Gefährten" auf sieben Strecken zu bestreiten. Was kommt danach, Bomberman Fighter?

Marvel Super Heroes vs SF

3. Quartal Beat'emUp Capcom



Die Arcade-Umsetzung Marvel Super Heroes vs Street Fighter ist vom Umfang her Capcoms größter Prügler. Nicht nur das riesige Kämpferfeld überzeugt, auch die Vielzahl unterschiedlicher Modi dürfte den Street-Fighter-Fans mal wieder das sauer verdiente Geld aus der Tasche locken.

Fighter Maker

3. Quartal Beat'emUp ASCII



Dank ASCIIs neuem Projekt wird der Traum vieler Zocker erfüllt, einen Kämpfer selbst zu kreieren. Dabei dürft ihr nicht nur die Physis des Recken entwerfen, sondern auch Specialmoves und diverse Posen lassen sich für einen Prügler frei bestimmen. Die Grafik-Engine des Kloppers erinnert stark an Konamis Kensei.

Int. Rally Championship

3. Quartal Rennspiel Europress



Insgesamt mehr als 60 verschiedene Strecken sollen in Europress' neuem Racer enthalten sein, die euch um die ganze Welt führen. Dabei erinnert die grafische Umsetzung stark an Genre-Highlights wie Colin McRae Rally oder C3-Racing. Dank eines Strecken-Editors soll laut Hersteller so schnell keine Langeweile aufkommen.

Ape Escape

3. Quartal Jump & Run SCEI



Ape Escape von SCEI wird das erste Spiel überhaupt sein, das beide Sticks des Analog-Controllers perfekt ausnutzt. Ihr durchstreift die weitläufigen Locations in absoluter Bewegungsfreiheit und habt dabei dank der ausgereiften Steuerung eine Vielzahl unterschiedlicher Aktionsmöglichkeiten.

Final Fantasy VIII

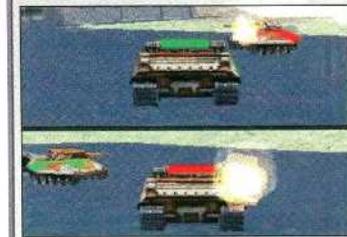
4. Quartal Rollenspiel Squaresoft



Der Rollenspiel-Hammer von Squaresoft geht in die achte Runde. Dabei wurde die komplette Besetzung des Vorgängers ausgetauscht und durch neue Helden ersetzt. Auch Grafik und Umfang des RPGs wurden noch einmal deutlich verbessert. Das ausgereifte Kampfsystem dagegen wurde beibehalten.

Return Fire II

4. Quartal Strategie Electronic Arts



Return Fire war das erste reine Strategiespiel auf der PlayStation. Sicherlich lässt sich somit auch der große Erfolg erklären, den der Titel feierte. Der zweite Teil unterscheidet sich vollkommen von seinem Vorgänger. Aus der Ego-Perspektive bewegt ihr Militärfahrzeuge und zerstört gegnerische Einrichtungen.

Star Ixiom

4. Quartal Shoot'em Up Namco



Namco greift nach den Sternen! Fieberhaft werkt die Softwareschmiede derzeit an einem Projekt, das Colony War: Vengeance den Rang ablaufen könnte. Die Weltraumsaga stellt eine interessante Mischung aus Weltraumaction und Strategie dar. Grafisch ist der Titel ebenfalls über jeden Zweifel erhaben, Namco eben!

Dino Crisis

4. Quartal 3D-Action-Adventure Capcom



Dino Crisis verspricht einer der absoluten Hits des Jahres zu werden. Die Macher der RE-Trilogie gehen dabei vollkommen ab von der Zombie-Thematik ihrer letzten Produkte. Stattdessen jagt ihr genial animierte Saurier durch riesige Szenarien. Erste Screenshots deuten darauf hin, dass die Raptorenjagd auch grafisch ein Augenschmaus wird.

Messiah

4. Quartal 3D-Action-Adventure Interplay



Dave Perrys Projekt dürfte dank der vielen innovativen Spielelemente für neue Impulse im 3D-Action-Adventure-Bereich sorgen. Leider jedoch wurde die Veröffentlichung immer wieder verschoben und bis zum heutigen Datum steht noch kein fester Termin fest. Bleibt also zu hoffen, dass ihr die virtuelle Errettung der Erde im Winter beginnen dürft.

Saboteur

4. Quartal 3D-Action-Adventure Eidos



Eidos' neuester Streich ist ein reinrassiges Action-Game, in dem ihr den Helden durch aufwändig gestaltete Locations führt. Der Protagonist, ein Ninja, hat sich dabei mit einer Vielzahl intelligenter agierender Gegner zu messen, die er mit seinem Katana-Schwert bekämpft. Darüber hinaus soll Saboteur über eine geniale Story verfügen.

Vigilante 8 *Frühling*

März Rennspiel Activision



Mit einem von zwölf schwerbewaffneten Vehikeln saust ihr durch wunderschöne Szenarien und ballert eure Konkurrenz von den Pisten. Dank Unterstützung des Expansion-Paks wird eine HiRes-Grafik geboten, die 640 x 480 Bildpunkte ergibt.

Roadsters '99 *Frühling*

1. Quartal Rennspiel Titus



Der Nachfolger von Automobili Lamborghini, in dem ihr mehr als 20 unterschiedliche Boliden über authentisch gestaltete Pisten hetzt, soll laut Entwickler dem PlayStation-Knaller Gran Turismo in nichts nachstehen. So dürft ihr ähnlich spektakuläre Spiegeffekte und dynamische Lichteffekte in Titus' Renner bestaunen.

Carmageddon 64 *Frühling*

April Rennspiel Interplay



Nichts für schwache Nerven: In dem in England so umstrittenen Rennspiel donnert ihr mit gepanzerten Fahrzeugen durch die stark frequentierten Straßen einer riesigen Metrozone und plättet Zombies, um Punkte zu erhaschen. Dabei habt ihr die Auswahl zwischen verschiedenen Vehikeln, die sich in einigen Merkmalen voneinander unterscheiden.

Duke Nukem: Zero Hour *Frühling*

März Action-Adventure GT Interactive



Ihr steuert euren Helden in GT Interactives düsterem Adventure aus der Third-Person-Perspektive durch feindverseuchte Locations und vernichtet die wahnsinnigen Aggressoren mit gewaltigen Ballermännern. Die Grafik-Engine glänzt dabei durch fulminante Effekte und eine hohe Bildwiederholungsrate.

Tonic Trouble *Frühling*

März 3D-Jump&Run Ubi Soft



Neben Rayman 2 veröffentlicht Ubi Soft im Frühjahr mit Tonic Trouble ein zweites Jump & Run, das vor allem spielerischen Abwechslungsreichtum bieten soll. Euer Charakter kann zum Beispiel fliegen oder in Vehikeln durch die Levels sausen.

Rayman 2: The Great Escape *Frühling*

März 3D-Jump&Run Ubi Soft



Für Ubi Soft dürfte der Hüpfen einer der wichtigsten Titel des Jahres sein, da von ihnen alle Spiele-Plattformen inklusive PC mit einer Version versorgt werden. Im Vergleich zum Vorgänger besitzt euer Held neue Aktionsmöglichkeiten, wie das Fahren diverser Vehikel.

Earthworm Jim 3D *Summer*

Juni 3D-Jump&Run Take 2



Die Zeit ist reif: Der Wurm Jim betritt in seinem neuesten Hüpf-Abenteuer die dritte Dimension. Wie in Banjo Kazooie oder Mario 64 hat der Spieler in den Arealen absolute Bewegungsfreiheit. Ob der Hüpfen das Expansion-Pak unterstützen wird, ist derzeit noch unklar.

Gex 3: Deep Cover Gecko *Summer*

2. Quartal 3D-Jump&Run Crystal Dynamics



Mit neuen witzigen Outfits und neuen Aktionsmöglichkeiten, wie z.B. Panzer fahren oder Kamel reiten, kehrt der knuddelige Gecko zurück in die N64-Welt. Dabei soll vor allem die automatische Kameraführung wesentlich verbessert worden sein, durch die ihr zu jeder Zeit den besten Einblick in die Locations erhaltet.

Jet Force Gemini *Summer*

April 3D-Shooter Rare



Neben Conker 64 und Banjo Tooie präsentieren die Engländer mit Jet Force Gemini noch einen sehr interessanten Shooter, in dem es darum geht, mit einer Spezialeinheit die Welt von einem Tyrannen zu befreien. Dabei sollen auch die für Rare typischen Innovationen nicht außer Acht gelassen worden sein.

Harrier 2001 *Summer*

3. Quartal Flugsimulation Paradigm



Back to the roots: Paradigm, die schon Simulationen für Flugsimulatoren der amerikanischen Luftwaffe geschrieben haben, kehren nach einem kleinen Abstecker auf europäische Formel-1-Pisten zurück in die Lüfte. Die mehr als 50 Missionen führen euch in den Irak oder auf die Falkland-Inseln.

StarCraft *Herbst*

3. Quartal Strategiespiel Blizzard



Der PC-Strategie-Hammer von Blizzard, in dem ihr mit Terrans, Protoss oder Zergs um die Herrschaft auf fremden Planeten kämpft, erreicht schon bald N64-Gefilde. Sogar ein Zwei-Spieler-Modus soll in der fertigen Verkaufsversion enthalten sein.

Twelve Tales: Conker 64 *Herbst*

3. Quartal 3D-Jump&Run Rare



Ein ganz heißer Titel dieses Jahres wird mit großer Sicherheit Conker 64. Es wird das erste Spiel seiner Art sein, in dem zwei Spieler kooperativ das Abenteuer des Eichhörnchens lösen. Darüber hinaus wird noch ein Vier-Spieler-Deathmatch-Mode enthalten sein.

Hybrid Heaven *Winter*

3. Quartal 3D-Action-Adventure Konami



Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Helden John Slater und befreit den entführten Präsidenten der Vereinigten Staaten. Die Spielfigur steuert ihr dabei aus der Third-Person-Perspektive. Geplant ist außerdem die Unterstützung des Expansion-Paks.

Banjo Tooie *Winter*

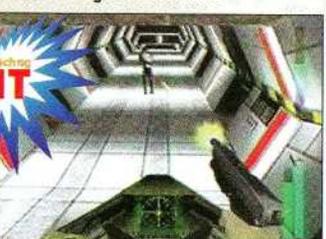
4. Quartal 3D-Jump&Run Rare



Banjo Tooie ist der im ersten Teil bereits angekündigte Nachfolger zu Banjo Kazooie. Gerüchten zufolge wird das Sequel einen Zwei-Spieler-Modus haben, in dem ihr kooperativ mit einem Kumpel das Abenteuer löst.

Perfect Dark *Winter*

4. Quartal Ego-Shooter Rare



Ein Riesenhit dürfte der Nachfolger des mittlerweile indizierten Ego-Shooters von Rare werden. Ihr schlüpft in die Rolle der weiblichen Geheimagentin Joanna Dark, mit der es gilt, im Alleingang für Recht und Ordnung zu sorgen.

Donkey Kong 64 *Winter*

4. Quartal Jump & Run Rare



Technisch brillante Fortsetzung des SNES-Klassikers, welcher das Expansion-Pak und das Rumble-Pak unterstützt. Gerüchten zufolge dürft ihr euren Helden in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die Levels steuern.

Dreamcast Dreamcast Dreamcast Dreamcast

Marvel vs Capcom *Frühling*
1. Quartal 2D-Beat'em Up Capcom



Als Ausgleich für die Polygon-Beat'em-Up-Flut wirft 2D-Spezialist Capcom ein weiteres Sequel seiner Street-Fighter-Kämpfer auf den Markt. Seit den 32-Bit-Konsolen wird der grafische Qualitätssprung selbst auf Dreamcast nicht mehr allzu hoch ausfallen. Vielleicht wird MvC der Anfang und zugleich das Ende der 2D-Ära sein.

Blue Stinger *Frühling*
1. Quartal Horror-Action Climax



Wird Blue Stinger der Capcom-Konkurrenz Biohazard die Show stehen? Climax ist nämlich besonders eng mit Sega verbunden und darf daher auf fundierte Hardware-Unterstützung zurückgreifen. Die bisher veröffentlichten Screenshots lassen auf ein wahres Feuerwerk von grafischen Effekten hoffen. Was braucht ein Action-Titel mehr?

Buggy Heat *Frühling*
1. Quartal Rennspiel CRI



CRI hofft, dass sich nicht alle Dreamcast-Rennfreunde mit Sega Rally 2 zufrieden geben werden, und setzt mit der Offroad-Schlamm-schlacht auf puren Fun. Extreme Sprünge werden mit den extravaganten, stark gefederten Buggys kein Problem sein und heben dieses Spiel von allen anderen Racern ab.

Climax Landers *Frühling*
1. Quartal Rollenspiel Climax



Das Climax-Team gehörte zu den ersten, die ein DC-Entwicklungskit in ihren Programmier-räumen stehen hatten. Wir erwarten ein Top-Spiel, denn die bisher veröffentlichten Screenshots sehen hervorragend aus! Da man sich bislang auf Climax auch in Sachen spielerische Qualität verlassen konnte, wird dieses Spiel sicher ein Bestseller.

Cool Boarders *Frühling*
1. Quartal Snowboardspiel UEP Systems



Damit auch Dreamcast nicht ohne ein richtiges Fun-Game dasteht, arbeitet UEP am vielversprechenden Cool Boarders, das bereits auf PlayStation mit drei Fortsetzungen Erfolge vorzuweisen hat. Leider sind zur Zeit kaum Fakten über das Snowboard-Vergnügen bekannt, so dass man sich bisher nur auf eine verbesserte Grafik freuen darf.

Shenmue *Sommer*
2. Quartal FREE-Adventure Sega/AM2



Yu Suzukis Meisterwerk verspricht das Spiel des nächsten Jahres zu werden. Erste Demos lassen alles bisher Dagewesene in puncto Auflösung, Animation und Detailtreue verblassen. Ebenso darf man auf Suzukis neu entwickeltes FREE-Konzept gespannt sein. Der Import wird leider wegen sprachlicher Barrieren schwer zu spielen sein.

Carrier *Sommer*
2. Quartal Action-Adventure Jaleco



Ebenfalls in die Horror-Scharte schlägt das interessante Carrier, dessen Gameplay sich durch besonders intelligentes Monster-Verhalten auszeichnen soll. Mit Hilfe eines CPU-Partners gilt es, eine Regierungsverschöpfung auf einem riesigen Flugzeugträger aufzudecken. Story und Design versprechen mehr als nur einen Abend Spannung.

Biohazard: Code Veronica *Sommer*
2. Quartal Horror-Action Capcom



Der Schocker-Nachfolger wird mit Sicherheit das Horror-Genre revolutionieren. Capcom plant den Release erst, nachdem eine Million Dreamcast-Konsolen verkauft wurden, und das wird aller Voraussicht nach noch mindestens bis April dauern. In Deutschland steht der Titel leider ganz oben auf der BPS-Indizierungsliste.

Fighting Vipers 2 *Winter*
3. Quartal Beat'em Up Sega/AM2



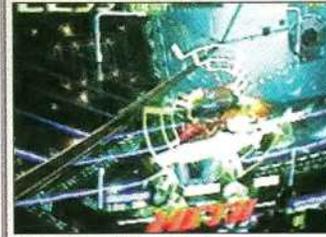
Wie Virtua Fighter stammt dieser Sega-Prügler aus den hauseigenen AM-Arcade-Labors. Tolle Grafik, Spezial-Attacken und -Rüstungen zeichnen diesen 3D-Prügler bereits auf den Model-3-Boards aus. Vielleicht erwartet uns gegen Ende des Jahres wieder eine Remix-Version zusammen mit den Virtua-Fighter-Charakteren.

Dead or Alive 2 *Winter*
4. Quartal Beat'em Up Tecmo



Direkt aus der Spielhalle soll nach letzten Gerüchten der Tecmo-Edelprügler auf Dreamcast mit neuen Charakteren und Moves umgesetzt werden. Wird die Alternative das Arcade-Urgestein Virtua Fighter technisch überholen, so wie es der erste Teil bereits auf dem 32-Bit-Saturn vorge-macht hat?

Virtual On: Oratorio Tangram *Winter*
4. Quartal Beat'em Up Sega



Ein weiterer Hit aus der japanischen Spielhalle dürfte für Dreamcast eine besondere Software-Perle werden. Der erste Teil rund um die mechanischen Krieger konnte schon auf dem Saturn begeistern, und der Nachfolger Oratorio Tangram wird mit 128-Bit-Power sicher richtig abgehen!

Virtua Striker 2 Version '99 *Winter*
4. Quartal Sportspiel Sega



Die beiden Virtua-Striker-Automaten gehören zu den erfolgreichsten Sport-Münzschluckern überhaupt, und die verbesserte Version des zweiten Teiles mit ihren realistischen Bewegungen und dem flotten Gameplay wird als Umsetzung für Dreamcast sicher auch für Furore sorgen. Der Deutschland-Release gilt als sicher.

PlayStation 2000 PlayStation 2000 PlayStation 2000

Gran Turismo 2000 *Winter*
4. Quartal Rennspiel SCE



Sony's Rennspiel-Legende Gran Turismo wird auch auf der kommenden PlayStation in die nächste Dimension gehen. Die 3D-Grafik-Engine wird dank des Einsatzes der im Spielebereich neuartigen DVD-Technik noch realistischer erscheinen als die der beiden Vorgänger.

Tekken 2000 *Winter*
4. Quartal Beat'em Up Namco



Eine der erfolgreichsten Prügel-Serien wagt den Schritt in die nächste Dimension. Dabei werden dem berühmten Kämpferfeld neue Recken spendiert, die mit noch nicht dagewesenen Moves aufwarten. Die Kampfarenen fallen im Nachfolger deutlich größer aus, und geniale Details, wie eine staunende Zuschauer-masse, werden integriert.

Dream-Factory-Klopfer *Winter*
4. Quartal Beat'em Up Dream Factory



Die japanische Softwareschmiede Dream Factory spinnt den Ehrgeiz-Faden kontinuierlich weiter. In ihrem geheimen Projekt dürft ihr euren Recken frei durch riesige Areale bewegen und zusätzlich diverse Gegenstände als Wurfgeschosse benutzen.

Biohazard 3 *Winter*
4. Quartal 3D-Action-Adventure Capcom



Capcom versorgt neben Segas Flaggschiff (Biohazard: Code Veronica) auch die neue PlayStation mit einer neuen Grusel-Abenteuer-Variante. Über die Hintergrund-story ist noch nicht viel bekannt. Ihr erlebt das Action-Adventure diesmal wahrscheinlich nur in Gestalt von Claire Redfield.

Nehmt's mit Humor

Von Null auf Eins: Keiner von uns konnte ahnen, welche Auswirkungen der zugegebenermaßen verfrühte Aprilscherz der letzten Ausgabe haben wird. Der Artikel rund um das ominöse Sony/Nintendo-Abkommen ist DAS beherrschende Thema dieser Leserecke. Das Spektrum an Reaktionen ist breit gefächert. Von belustigten, über schockierte und neugierige, bis hin zu absolut humorlosen Briefen ist alles dabei. Glücklicherweise haben die meisten unter euch die Sache jedoch mit Humor aufgenommen, was für euch spricht. Ansonsten freue ich mich über die viele eingegangene Post, was ein sehr positiver Trend ist. Also, wir hören voneinander, euer Ulf.

April, April

Bei der Ausgabe 04/99 ist euch ja ein PRIMA Aprilscherz eingefallen. Selten musste ich über so einen Sch... lachen. Ihr habt das mit diesem Sony/Nintendo-Abkommen doch nicht ernst gemeint, oder? Laut ZDF- und RTLII-Videotext soll doch die PS2 in Zusammenarbeit mit Toshiba entwickelt werden, ein DVD-Laufwerk bieten und vor Power nur so strotzen. Also, was soll nun aus eurer PRIMA-Konsole werden? Zudem könnte eure Konsole ja gar nicht funktionieren, da ich auf dem Foto weder ein CD-ROM-Laufwerk

Tun sie's oder tun sie's nicht? Der Aprilscherz rund um die "bahnbrechende" PRIMA-Konsole schlug hohe Wellen

noch einen N64-Controller sehe. Also: In Zukunft besser aufpassen, wenn eine PlayStation 2 vorgeführt wird und nicht irgendwelche Hirngespinnste zusammendichten! Außerdem: Matthias Schröders Brief in der MF 04/99 trifft genau den Punkt. Da ich sowohl Metal Gear Solid als auch Zelda 64 besitze, finde ich die 98% für Zelda völlig übertrieben. Was macht ihr eigentlich, wenn ein Spiel erscheint, das Zelda noch um Längen schlägt?

Matthias Freisinger, Hallerndorf

Nicht die volle Wahrheit

Die Ausgabe 04/99 hat mich fast vom Stuhl gehauen. Der Bericht zum neuen Konsolenstern PRIMA strotzt ja nur so vor Fehlern. Also, dem Joint-Venture gehören neben Sony und Nintendo auch McDonald und Sega an. Die Konsole ist mehr als eine Multinorm-Konsole. Laut Sprecher des Firmenkonsortiums Heihatschie handelt es sich um ein "Ding aus Metall, das allerhand kann". Hier die Fakten: Neben PlayStation- und N64-Titeln kann die PRIMA-Konsole auch alte Roy-Black-Platten abspielen. In den seitlich eingearbeiteten Metallschlitzen wird ferner Toast geröstet oder Socken getrocknet.

Der neuartige No-Player-Modus erlaubt es dem Gerät stundenlang Strom zu verschwenden. In den hygienisch einwandfreien "Piss-off-Slot" uriniert man einfach hinein, so dass das Gerät automatisch den Harnsäurewert und die Schuhgröße misst. Auch die Peripherie ist nicht ohne: Die Staubsauger/Fön-Kombination mit 200 Watt Marke "Monica" sowie die Alzheimer-Card, eine Art Memory-Card mit 12,5 Bit Speicherplatz und eingebautem Verlust-Effekt.

Folgende Titel sind zum Release erhältlich:

- Verrecken III, ein 9D-Klopfer
- Grandpa's Turismo, ein aufregender Rollstuhl-Racer.

Also, besinnt euch auf eure journalistischen Pflichten anstatt den Dreamcast-Hype zu schüren.

Frank Meyer, Jüchen

Humorlos

Ihr Lustigen! Da heißt es auf der Seite 3 "Mehr Dienst am Leser" und dann steht da ein gaaaanz toller Bericht über das Go-Kart-Fahren mit eurer Redaktion und ihr verschleißt eure Leser auch noch auf Seite 40 mit dem Sony/Nintendo-Abkommen. Dieser Sensationsbericht ist ja wohl mehr als eine lahme Ente - 31.11. Hah! Sind jetzt in jeder Ausgabe solche Scherze?! Ich lese (oder besser las) euer Blatt, weil ich wissen möchte, welches Spiel empfehlenswert ist. Ich lese jetzt wieder ein anderes Magazin, denn die



nehmen ihre Leser wenigstens ernst. Und wo bleiben eigentlich die Neuigkeiten über die PlayStation 2?

Michael Schmidt

Schon unglaublich, wie viel Wind unser kleiner Artikel aufgewirbelt hat. Bevor ich auf die Briefe im Einzelnen eingehe, ein paar allgemeine Dinge zu diesem Thema: Ja, es war ein 100%iger Aprilscherz. Die Konsole ist genauso wenig Realität wie der 31. November (haben nur die wenigsten geblickt). Wir wollten unsere Leser nicht verarschen, weshalb wir den Bericht auch bewusst überzogen geschrieben haben. Im Grunde müsste ich es nicht erklären, aber unser einziges Anliegen war es lediglich, unsere Leser zu amüsieren, was uns auch zum großen Teil gelungen ist. Diese ominöse PRIMA-Konsole gibt es wirklich! Es handelt sich um ein Taiwan-Plagiat, in dessen Herzen ein Super Nintendo schlummert. Die N64-Optik und die PlayStation-Pads sollen den Käufer im Fernen Osten lediglich in die Irre führen. Nun zu den Briefen im Einzelnen: Zunächst zu Michael Schmidt: Wenn du so humorlos bist und dir das bisschen



PEPPL PLATTFUß by Eute

WISSEN SIE, ICH KENNE SIE ALLE DIE RENNGAMES... GERADE ERST BIN ICH VOLL IM RIDGE RACER TYPE 4 RAUSCH..! UM'S KURZ ZU MACHEN...



...ICH BIN 'N PROFI AUF DER STRASSE... MIT MIR HABEN SIE KEINE PROBLEME..! ALSO, WO IS...



...DAS PAD..?)





Interna auf der Wir-über-uns-Seite immer noch zuviel ist, dann kauf dir meinetwegen das Konkurrenzblatt. Davon mal abgesehen: Die restlichen Seiten der Ausgabe 04/99 waren vollgestopft mit kritischen Tests und aktuellen News, so wie du es eigentlich mögen dürftest. Darüber verlierst du jedoch kein einziges Wort.

Zu Frank Meyer: Mit diesem Brief hast du in zweifacher Hinsicht Humor bewiesen. Dein Brief ist echt klasse. Ich glaube, es war das erste Mal, dass ich laut lachen musste!

Zu Matthias Freisinger: Gut kombiniert! Das PRIMA-System hätte tatsächlich auf dem Markt mit einigen Defiziten zu kämpfen! Aber ernsthaft: Die Zelda-Wertung hat nichts mit einer rosaroten Brille zu tun. Über die Wertung möchte ich nicht diskutieren, da wir 100%ig dahinter stehen. Nur soviel: Einen Titel der Güte Zelda - Ocarina of Time gibt es nur alle Jubeljahre. Und wenn es in ein paar Jahren einmal einen besseren Titel geben sollte, haben sich unsere Wertungskriterien eh wieder verändert. Vergleich doch einmal Rennspiele aus den 16-Bit- und 32-Bit-Zeiten. Was damals 80% erhielt, wäre nach heutigen Maßstäben unter Umständen nur 40% wert. Auch Zelda unterliegt wie alle Videospiele erbarmungslos diesem Zahn der Zeit. Zum Abschluss noch ein Wort zum Thema PlayStation 2: Unser Redaktionsschluss war ärgerlicherweise kurz vor der Enthüllung in Tokyo, so dass wir dieses wichtige Thema leider nicht mehr mit aufnehmen konnten. Bevor wir Internet-Spekulationen zitieren, haben wir lieber gar nichts geschrieben.

Bärenhunger

Habt ihr einmal die deutsche Version von Wild Arms unter die Lupe genommen? Ihr schreibt, ihr hättet einen Übersetzungsfehler gefunden. Ist es zufälligerweise der in Rosetta, wo der Junge am Tisch sitzt und meint, er hätte die ganze Wüste aufgegessen und wüsste jetzt nicht, was er tun sollte? Zwei Minuten hat es gedauert, bis ich darauf gekommen bin, dass sie "desert" mit „Wüste“ statt richtigerweise mit „Nachtisch“ übersetzt haben. Das Spiel mag zwar dennoch gut übersetzt worden sein, aber ich musste als 19jähriger manche Texte dreimal lesen



Fehlerhaftes Innenleben: Das Dreamcast-Pad verdient derzeit nicht das Prädikat „robust“. Vor allem die L&R-Tasten gehen allzu schnell kaputt

und habe es immer noch nicht kapiert (Medienverblödung?). Ich glaube, ich hätte mit der US-Version mehr Spaß gehabt, denn die amerikanische Metal Gear-Solid-Version habe ich ja auch verstanden.

Dennis Grundmann

Diesen herrlich kuriosen Übersetzungsfehler haben wir auch bemerkt. Du hast übrigens Recht, es gibt nur sehr, sehr wenige japanische Rollenspiele, die tadellos übersetzt worden sind. Das hat drei Gründe:

1. Eine Lokalisierung ins Deutsche ist mit hohen Kosten verbunden, die Firmen stets versuchen zu minimieren.
2. Die japanischen Sprechblasen sind sehr klein gehalten, so dass man bei deutschen Texten oftmals aus Platzgründen improvisieren muss.
3. Im Gegensatz zu den Staaten verfügt Deutschland über kein professionelles Lokalisierungsstudio für Videospiele.

Fernanalyse

Bevor ich mir Dreamcast gekauft habe, wollte ich das Gerät erst einmal testspielen. Der Verkäufer sagte mir, dass man einen Fernseher mit mindestens 100 Hz benötigt sowie einen NTSC-Anschluss. Mein TV hat zwar einen NTSC-Anschluss, aber nur 50 Hz, weshalb ich nur in Schwarzweiß spielen kann. Nach 10 Minuten Spielzeit kam dann der Schock: Das Bild verschwindet und das Dreamcast-Logo erscheint wieder. Wisst ihr, woran das liegt?

Ronny Becker, Rübenbach

Da bringt der Verkäufer einiges durcheinander. Zunächst einmal läuft das NTSC-Signal in 60 Hz ab. 100 Hz sind somit unnötig, sogar schlecht, da es Probleme mit Lightgunspielen gibt. Außerdem gibt es keinen NTSC-Anschluss. Du benötigst einen RGB-Stecker, durch den man auch in Farbe spielen kann, wenn es sich um kein NTSC-taugliches TV-Gerät handelt. Das Schwarzweiß-Problem tritt nämlich nur dann auf, wenn der Fernseher nicht NTSC-tauglich ist und man über das S-VHS-Signal geht. Solch ein spezielles RGB-Kabel für Dreamcast kostet 99,- DM und ist unter anderem bei Wolfsoft in Neuwied erhältlich. Wenn dein Fernseher allerdings nur 50 Hz bietet, wird es nichts aus den Videospielfreuden, da das Bild total verzerrt ist. Zu deinem Problem: Eine Fernanalyse ist natürlich schwer, doch tippe ich auf zwei Möglichkeiten. Entweder hat sich schlicht und ergreifend der Bildschirmschoner des Dreamcast eingeschaltet oder aber das Problem liegt am Gerät selber.

Konsole versus PC

Ich möchte mal eine Stellungnahme zum Dreamcast abgeben. In eurer Technikecke habt ihr behauptet, dass die Dreamcast-CPU viermal so schnell wie ein 266 Pentium II ist. Abgesehen davon, dass dieser Wert kaum stimmen kann, sollte man die Leistungsfähigkeit eines Systems niemals nur an der Prozessorpower messen. Andere Komponenten, wie die Boardtaktung, der Grafikprozessor sowie die RAM- und Cache-Größe, spielen ebenso eine große Rolle. In diesen Komponenten (außer vielleicht der Power VRII GPU) ist der DC einem modernen Spiele-Computer unterlegen. Insgesamt denke ich, dass der "Traumerfüller" etwa ein- bis zweimal so leistungsfähig wie ein PC ist. Bis die Konsole allerdings in Deutschland rauskommt, werden die PCs mit neuer Hardware, wie Pentium III, Voodoo 3 und K-7, Dreamcast schon überflügelt haben. Und hier zeigt sich auch das Problem der Konsolen: Dem ständigen Aufrüsten im PC-Sektor kann nur mit neuen Konsolen begegnet werden, die nach anfänglichen Aha-Rufen schnell wieder technisch veraltet sind. Es müsste wieder eine Konsole erscheinen, die mit einer neuen Technologie die PCs das Fürchten lehrt. Unrealisierbare "Polygonveredler", wie Splines, tun hier nichts zur Sache. Es müsste eine Revolution geschehen. Mein Vorschlag: Voxel.

Matthias Bögelein, Feuchtwangen

Fehlerhafte Übersetzung: Die deutsche Version von Wild Arms ist nur eines von vielen Beispielen, dass Rollenspiele hier zu Lande oftmals mit Übersetzungsfehlern zu kämpfen haben

Lesercharts

Leserhits Nintendo 64

1. **Zelda - Ocarina of Time**
(1) 6. Monat Action-Adventure Nintendo
2. **Turok 2: Seeds of Evil**
(2) 2. Monat Ego-Shooter Acclaim
3. **International Superstar Soccer Pro 98**
(-) 1. Monat Fußball Konami
4. **indiziertes Spiel 007**
(3) 5. Monat Ego-Shooter Rare
5. **F-Zero X**
(4) 2. Monat Rennspiel Nintendo

Leserhits PlayStation

1. **FIFA 99**
(2) 2. Monat Fußball Electronic Arts
2. **Tomb Raider III**
(1) 3. Monat Action-Adventure Core Design
3. **Metal Gear Solid**
(5) 2. Monat Action-Adventure Konami
4. **Final Fantasy VII**
(-) 1. Monat Rollenspiel Squaresoft
5. **Crash Bandicoot Warped**
(3) 2. Monat Action-Adventure Naughty Dog

Unsere Techniker haben nicht pauschal geschrieben, dass Dreamcast viermal so schnell ist wie ein Pentium II mit 266 MHz. Wenn du dir den Text genauer durchliest, wirst du feststellen, dass dieser Vergleich wesentlich differenzierter ausgefallen ist. Der Hardware-Vergleich zwischen Konsole und PC ist recht komplex und kann nur schwer an wenigen Zahlen festgemacht werden. Die vierfache Geschwindigkeit bezog sich daher ausschließlich auf Fließkommaberechnungen, einen gerade für Polygongrafiken wichtigen Faktor. Bei anderen Bereichen kann der Pentium dem DC ohne weiteres etwas vormachen. Des Weiteren stimme ich dir zwar zu, dass PCs durch ihre Aufrüstbarkeit immer wieder Konsolen überflügeln werden, ich denke aber, dass die Konsolen dennoch unbestrittene Vorteile haben: kein lästiges Nachrüsten, Plug & Play sowie ein wesentlich günstiger Preis, zumindest für die Konsole selbst. Meines Erachtens besteht ohnehin kaum eine Konkurrenz zwischen dem PC und einer Konsole, da beide User-Gruppen laut Umfragen unterschiedliche Genres präferieren. So ist auf dem PC das Strategie-Genre viel dominanter, als es auf einer Konsole jemals sein wird. Andersherum trifft das Gegenteil auf Prügelspiele zu, die auf dem PC eher ein Nischendasein fristen.



Kurz beantwortet

Warum wurde meine Stellenanzeige nicht bei euch abgedruckt?
Da die Rubrik Kleinanzeigen ständig an Überfüllung leidet, kann es passieren, dass die Veröffentlichung um eine Ausgabe verschoben werden muss.

Stimmt es eigentlich, dass Computec Media AG in Europa und den USA expandieren will?

Ja. Konkrete Pläne darf ich dir aus verständlichen Gründen allerdings noch nicht nennen.

Wieso druckt ihr eigentlich nicht regelmäßig die Verkaufszahlen aller Konsolen ab?

Solche Zahlen sind nicht so einfach zu bekommen, vor allem nicht regelmäßig, da es keine offizielle Media-Control-Charts gibt. Die Verkaufszahlen, die wir sporadisch abdrucken, stammen übrigens stets von den Herstellern.

Dürfen wir eigentlich als Anbieter einer Online-Seite Mega-Fun-Artikel abdrucken?

Nein, da sie dem Urheberrecht unterliegen. Solche Anfragen müssen stets in ausführlicher Form schriftlich erfolgen.

Habt ihr eigentlich eine eigene Homepage-Adresse?

Die Adresse wurde zwar schon eingerichtet, sie ist allerdings noch "under construction". Wir werden es sofort bekanntgeben, wenn wir startbereit sind.

Bei meinem Dreamcast-Pad ist mir der rechte Analog-Knopf kaputt gegangen. Habt ihr ähnliche Erfahrungen gesammelt?

Leider ja. Auch eines unserer Pads erlitt nach kürzester Zeit einen Schaden. Bleibt zu hoffen, dass Sega diese Kinderkrankheit schnell in den Griff bekommt.

Wird Dreamcast eigentlich auch Videofilme abspielen können?
Wenn du DVD-Filme oder CD-i meinst, derzeit nicht. Die generellen technischen Voraussetzungen für das Abspielen von digitalen Filmen ist aber auf jeden Fall vorhanden.

Ist eigentlich in nächster Zeit mit einem Preissturz der PlayStation zu rechnen?

Das weiß natürlich nur Sony selbst, und die werden ihre Pläne natürlich nicht öffentlich herausposaunen. Ich vermute aber, dass zeitgleich mit dem Release von Dreamcast im September eine erneute Preissenkung vorgenommen wird.

Könntet ihr mir einen Händler nennen, der Neo-Geo-Produkte führt?
Maro aus Weiblingen bei Stuttgart führt sämtliche Neo-Geo-Produkte.

Dreamcast-Fragen

Ich hätte da eine Reihe von Dreamcast-Fragen an euch:

1. Kommt der Dreamcast nun im Herbst oder im Winter auf den Markt?
2. Wie viele Blöcke kann man auf dem VMS maximal speichern?
3. Wird PenPen TriIcelon in Deutschland erscheinen?
4. Wie viele Titel sollen beim Release erhältlich sein?
5. Wird später ein DVD-Laufwerk zusätzlich zum Dreamcast erhältlich sein?
6. Wird es später ein Action-Replay für Dreamcast geben?
7. Wird das Gehäuse in Deutschland schwarz sein?
8. Wird der Controller in verschiedenen Farben erhältlich sein?
9. Ist es 100%ig sicher, dass Namco für diese Konsole entwickelt?
10. Und zu guter Letzt: Wie sieht es mit einem Sonic-Poster aus (oder zu Sega Rally 2)?

Jens, Leipzig

1. Der offiziell anvisierte Veröffentlichungstermin ist der 09.09.
2. 128 Kbyte (1 Megabit), was 200 Speicherblöcken entspricht.
3. Das ist zwar noch nicht entschieden, laut Sega Deutschland besteht aber nur eine geringe Chance, jedoch nicht als Start-Titel.
4. Zum Verkaufsstart sollen mindestens zehn Titel verfügbar sein.
5. Sega hat die DVD-Nutzung angekündigt. Ähnlich wie das Mega CD zum Mega-Drive wird ein DVD-Player unter die Konsole gesteckt werden. Wann das kommen wird, ist allerdings noch offen.
6. Wenn die Konsole in den westlichen Märkten ein Erfolg wird, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Schummelmodule erscheinen.
7. Nein. Der einzige angekündigte Unterschied ist ein DC-Logo in Blau.
8. Es ist wie in Japan auf längere Sicht eine bunte Farbpalette an Joypads geplant.
9. 100%ig sicher ist zwar nichts, doch scheint tatsächlich festzustehen, dass Namco den Edel-Klopfer Soul Calibur für Segas-Flaggschiff umsetzen wird.
10. Für Poster zu Dreamcast-Spielen ist es noch ein bisschen zu früh. Aber ein Sonic-Poster ist auf jeden Fall denkbar.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung und Kritik dankbar.

Schickt eure Briefe an:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Leserecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
Email:
leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich
Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64

andere Systeme, nämlich: _____

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität _____

Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game-Boy & Co)?

Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

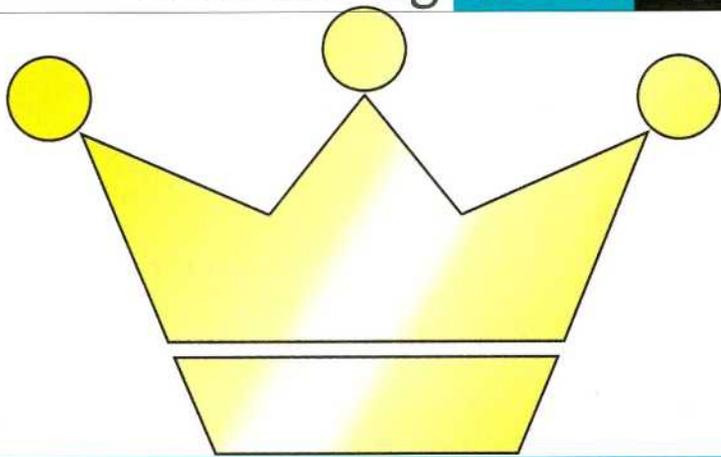
Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Ihr über uns
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515

05/99



Zockerkönig

Ihr Schlawiner! Wie ich es bereits vermutet habe, pokerten alle Teilnehmer mal wieder sehr heftig. Erst kurz vor Einsendeschluss trudelten die Videobänder in Scharen ein, so dass die Beteiligung unterm Strich hervorragend war. Der Wettbewerb verlief bei den einzelnen Titeln höchst unterschiedlich. Extreme-G 2 wurde erst in allerletzter Sekunde entschieden. Das Siegertrikot darf sich erneut Sascha Dietrich überstreifen, der ja schon den letzten N64-Wettbewerb (Formel 1 World GP) für sich entscheiden konnte. In einem beigelegten Brief verriet uns das Videospieltalent, dass er sich das Modul aus der Videothek ausgeliehen hatte und somit nur vier Stunden lang auf Rekordjagd ging - Respekt. Besonders ärgern dürfte sich René Grißner, da seine Traumpunktzahl bei Virtua Fighter 3tb noch um lächerliche 3 Punkte übertroffen wurde. Wie Norman dieses Kunststück gelang, ist uns allerdings etwas schleierhaft. Bei Test Drive 5 entschied letztendlich die Wahl des Wagens. Alle Topzeiten wurden mit dem pfeilschnellen Pitbull-Bonuswagen eingefahren. Mit bis zu 370 km/h bretterten die Fahrer durch Moskaus Innenstadt, ohne das ihnen gravierende Fahrfehler unterliefen. Der Gewinner Michael darf sich gleich doppelt freuen, denn neben unserem Überraschungspaket erhält er noch dazu von Electronic Arts ein cooles Polo-Shirt. Wir gratulieren allen Gewinnern und hoffen, dass die Teilnehmerzahl bei der nächsten Runde ebenfalls so groß ausfällt. Ach ja, ehe wir es vergessen: Denkt bitte immer daran, dass ihr die erzielte Bestzeit und den Name des Spiels auf der Verpackung erwähnt. Ihr erspart uns dadurch sehr viel Arbeit!

Habt ihr Anregungen oder Kritik, dann schreibt uns einfach:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg



Extreme-G 2
1. 0.32.66 Sekunden, Sascha Dietrich, Elsterwerda

2. 0.33.75 Sekunden, David Nawin, Neuenkirchen
3. 0.35.78 Sekunden, Marc Scholz, Ellwangen



Test Drive 5
1. 2.21.96 Minuten, Michael Balasz, Krumbach
2. 2.26.88 Minuten, Holger Madeyka
3. 2.27.00 Minuten, Patrick Eilfeld, Köln



Virtua Fighter 3tb
1. 999.900 Punkte, Norman Kühnert, Hüllborst
2. 999.900 Punkte, René Grißner, Düsseldorf
3. 749.100 Punkte, Tim Heutz, Köln

02/99



03/99



04/99



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 02/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 03/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 04/99	zu DM 5,90	
	zusätzlich 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

Konto-Nummer

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

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-Steuerkreuz.
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 02

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.

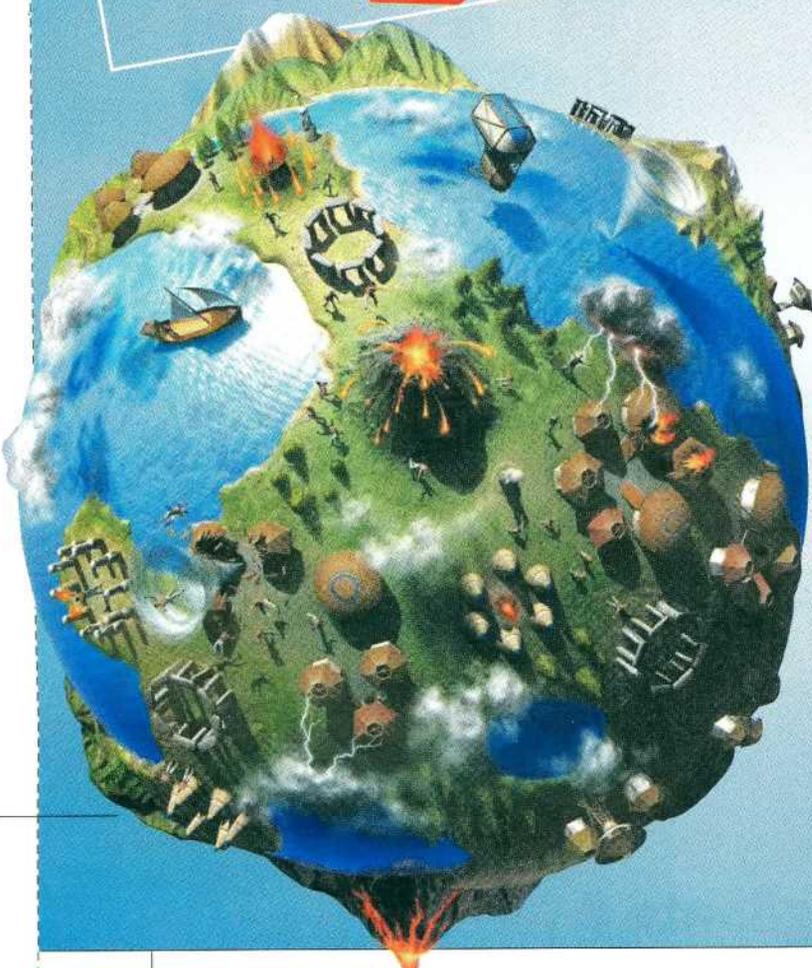
BLZ

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.

erste hilfe inhalt



tips & tricks 5/99

Dreamcast

Aero Dancing (JAP).....Tipp.....	286
Power Stone (JAP).....Diverses.....	286
Sega Rally 2 (JAP).....Diverses.....	286

Nintendo 64

Battletanx (US).....Diverses.....	285
Buck Bumble (PAL).....Cheats.....	285
Forsaken 64.....Cheats.....	286
Mission Impossible (PAL).....Cheats.....	285
Turok 2: Seeds of Evil (PAL).....Cheats.....	286
Vigilante 8 (US).....Cheats.....	285
V-Rally Edition 99 (PAL).....Cheats.....	285

PlayStation

Air Race (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Akuji – The Heartless (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Army Men 3D (US).....Cheats.....	285
Asteroids (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Colony Wars: Vengeance (PAL).....Cheats.....	286
Crash Bandicoot (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Croc (PAL).....Passwort.....	286
Eliminator (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Explosive Racing (PAL).....Diverses.....	285
FIFA 99 (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Granstream Saga (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Hard Edge (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Heart of Darkness (PAL).....Levelanwahl.....	285
Jurassic Park – Lost World (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Legend (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Libero Grande (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
MDK (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Metal Gear Solid (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	287
NBA Live 99 (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
NHL 99 (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Penny Racer (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Retro Force (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Road Rash 3D (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Rogue Trip: Vacation 2010 (PAL).....Passwörter.....	286
Rollcage (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	287
Sentinel Returns (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Silent Hill (US).....Tipp.....	286
Soul Blade (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	287
Syphon Filter (US).....Cheats.....	285
TOCA 2 (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Unholy War (PAL).....Cheats.....	286
WCW/nWO Thunder (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Wild Arms (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288
Wild 9 (PAL).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	288

komplettlösung 5/99

PlayStation

Populous III (PAL).....2. und letzter Teil.....	289-291
---	---------

C3 Racing

PlayStation (PAL) Cheats

Von Marc Weigl aus Regensburg landete ein klasse Cheat zu C3 Racing auf meinem Tisch. Dafür gibt es auch gleich einmal 200,- DM. Geht folgendermaßen vor: Während das Spiel startet (bootet), müssen alle Knöpfe auf dem PlayStation-Pad gedrückt werden. Und zwar genau in dem Moment, in dem sich das Infogrames-Logo auf dem Screen aufbaut. Haltet die Knöpfe gedrückt. Leider wird es nun passieren, dass ihr in die französische Sprachwahl gelangt.

tip des monats

Das ist aber erst einmal egal. Wählt dann den Arcade-Mode an und markiert hier Großbritannien. (R.U. in der französischen Auswahl). Gebt hier Folgendes ein: **R1, □, L1, O, R2, O**. Markiert dann Italiens Hauptstadt. (Rome in der französischen Auswahl). Gebt dort Folgendes ein: **L1, O, R1, □, L2, □**. So, und dann schauen wir uns einmal die Auto-Auswahl an. Siehe da, man glaubt es kaum, alle sind von Anfang an anwählbar.



tip des monats

Games und Kohle zu gewinnen!

Tja, was man nicht so alles herausfinden kann! Nachdem wir Final Fantasy VIII als japanische Version vorliegen hatten, war das Fluchen groß. Schließlich verlangt das edle Spiel nach einer jungfräulichen original japanischen PlayStation. Doch siehe da, man glaubt es kaum, ist ein Game-Buster- oder Xploder-Schummelmodul eingestöpselt (mit neuerem BIOS), bootet man einfach locker durch. Mit was das wohl noch so funktioniert? Ich zitiere in dieser Beziehung einmal unseren Karel: „Am besten Testen!“ Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier, da wir hierzu nichts abdrucken dürfen. Zwar rätsel ich recht gern, aber Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deswegen: **Schreibt LESERLICH** oder tippt das Ganze doch gleich ab. Unter den Zuschriften wird der Tip des Monats ausgelobt, und das bedeutet für den Gewinner 200,- DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt deswegen bitte unbedingt, welches System ihr besitzt, da Theo uns immer einen Mix aus N64- und PlayStation-Titeln gibt.

Unsere Adresse lautet:
Redaktion Mega Fun
Kennwort: Erste Hilfe
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de

Theo KRANZ VERSAND

Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!
Greetings, euer Gunther

Syphon Filter

Mehrere wunderbare Cheats hält das Internet zu Syphon Filter parat.

Um an **alle Waffen** mit unbegrenzter Munition zu kommen, müsst ihr ein aktuelles Spiel pausieren, die Option Weapons markieren und folgende Tasten drücken:

→ + L2 + R2 + ○ + □ + X.

Allerdings erhaltet ihr nur die Waffen, die normalerweise im aktuellen Level zu erwerben sind.

Eine praktische **Levelwahl** erhaltet ihr, indem ihr pausiert. Markiert dann die Select-Mission-Option und drückt folgende Tasten:

← L1 + R1 + Select + □ + X.

Bessere Munition für die schallgedämpfte 9mm erhaltet, indem ihr ein

Spiel pausiert und die Pistole unter der Waffen-Option markiert. Gebt dort Folgendes ein:

← + L1 + R2 + Select + □ + X.

„Leichtere Gegner“ erhaltet ihr, indem ein Spiel pausiert wird. Markiert dann das Wort Map und drückt folgende Tasten:

→ + L2 + R1 + X.



Buck Bumble

Nintendo 64 (PAL) Cheats

Bu Bu Buck Bumble! Alle Waffen und Nachfüllen der Lebensenergie

gefällig? Ganz einfach! Im Titelscreen gebt ihr auf dem Steuerkreuz (nicht dem Analog-Pad!) ←, →, ↑, ↓ ein. Haltet dann die Z-Taste gedrückt und gebt auf dem Steuerkreuz →, →, ←, ← ein. Es ertönt zur Bestätigung ein Jingle. Im Spiel selbst erhaltet ihr dann die Waffen und eine Energieauffüllung, indem ihr gleichzeitig die Tasten A + B + R drückt.



Mission Impossible

Nintendo 64 (PAL) Cheats

Die Nachfragen zu Mission Impossible reißen nicht ab.

Deswegen hier nochmal zwei Cheats. Gebt diese im Missionsauswahlscreen zügig ein.

Raketenwerfer: L, L, C←, C→, C↓.

Unverwundbarkeit: C→, Z, C↓, C↓, R.

Battletanx

Nintendo 64 (US) Diverses

Unverwundbarkeit erreicht ihr, indem ihr MSTSRVV als Passwort

eingeht. Unsichtbare Panzer hingegen werden mit dem Passwort CRSTLCLR aktiviert.

Passwörter:

Level 01: FRHBWNTNTK
 Level 02: LHTTTBKRLS
 Level 03: RCJRWPCLGM
 Level 04: VVSLGGVHRF
 Level 05: LPFFLNHJJF
 Level 06: CTMGPRWGBH
 Level 07: HPJMKGMQCV

Level 08: WHSNKNFRGS
 Level 09: CRFPHGCTKP
 Level 10: HHRBKPVWGB
 Level 11: WFHMCKFWLB
 Level 12: SPLJTLRFRS
 Level 13: LTSLSGNGS

Army Men 3D

PlayStation (US) Cheats

Cheats, bei denen alles eine Frage des Timings ist. Lasst euch nicht entmutigen, wenn es nicht auf Anhieb klappen sollte.



Alle Waffen: Pausiert ein Spiel und gebt sehr schnell □, ○, R1, L1, R1 + R2 ein.

Unverwundbarkeit: Pausiert und gebt Folgendes ein: □, ○, L1, L1 + L2.

Nach jedem Level müssen die Cheats übrigens erneut eingegeben werden.

V-Rally Edition 99

Nintendo 64 (PAL) Cheats

Folgendermaßen aktiviert ihr den Cheat-Mode. Startet den Toaster und

wartet, bis der Screen mit der Aufforderung "Press Start" bzw. "Start drücken" erscheint. Gebt dann Folgendes ein:

L + R, C←, C→, L + R.

Nun betätigt ihr Start und drückt im nächsten Screen die Z- und dann die L-Taste. Nun blitzt unten das Wort Cheats auf, wie ihr auf dem zweiten Bild erkennen könnt.



Vigilante 8

Nintendo 64 (US) Cheats

Einen ganzen Stapel an Passwörtern konnten wir für euch

zu Vigilante 8 auf dem Nintendo 64 aus dem Internet herausfischen. Gebt die entsprechenden Cheats einfach als Passwörter ein. Here we go:

Alien-Vehicle:

GIMME_DA_ALIEN

Alle Charaktere und Levels:

JTBT7CFD1LRMGW

Alle Fahrzeuge außer dem Alien:

GANGS_UNLOCKED

Dieselben Fahrzeuge im Multiplayer:

MIX_MATCH_CARS

Ultra-High Resolution:

MAX_RESOLUTION

Missiles:

MISSILE_ATTACK.

God-Mode:

LIVING_FOREVER

Rapid-Fire-Weapons:

FIRE_NO_LIMITS

Weniger Schwerkraft:

A_MOON_GETAWAY

Keine Gegner:

POPULATION_OUT

Slow Motion:

GO_REALLY_SLOW

Superschwer:

I_AM_TOUGH_GUY

Alle Levels:

LEVEL_SHORTCUT

Alle Enden:

LONG_SLIDESHOW



"Y" mußte vor der Heimreise zu seinem Planeten noch tanken ... Moment mal!

Explosive Racing

PlayStation (PAL) Diverses

Zu dem Nachfolger von Burning Roads haben wir zwei Tricks in

Erfahrung gebracht.

Mirror-Tracks: Tragt euch als NARCIS ein.

Super-Fahrzeug: Tragt euch als LNCMU ein.

Heart of Darkness

PlayStation (PAL) Levelwahl

Keine Angst vor der Dunkelheit! Und um in

Heart of Darkness noch ein wenig schneller voranzukommen, dürft ihr den gewünschten Level sogar direkt anwählen. Stöpselt zwei Pads in eure PlayStation ein und haltet auf dem zweiten Controller alle vier Schulter-tasten (L1 + L2 + R1 + R2) gedrückt, während die PlayStation bootet und ihr das Startbild von Heart of Darkness zu sehen bekommt. Schaut dann unter Optionen/Speichern nach.

Colony Wars: Vengeance

PlayStation (PAL) Cheats Gebt die folgenden Codes einfach als Passwörter ein und bestätigt.

Alle Schiffe:	Afterburns:	Unverwundbarkeit:
Thunderchild	Avalanche	Vampire
Alle Waffen:	Geld:	Missions-/FMV-
Tornado	Hydra	Anwahl:
Cheat-Mode:	Waffenenergie	Demon
Blizzard	sekundär:	Keine Cheats:
	Chimera	Stormlord

Silent Hill

PlayStation (US) Tipp Drückt in den Optionen eine der Schultertasten, um an ein weiteres Menü zu gelangen. Hier lassen sich noch einige weitere Optionen einstellen.



Croc

PlayStation (PAL) Passwort Um bei Croc alle Levels freizuschalten, gebt ihr einfach das finale Passwort ein. Wer will, kann dann alle Levels zurückspringen und sich den gewünschten Level zu Gemüte führen. Das finale Passwort lautet:
 ← ← ← ← ↓ → → ← ← ↓ → ↓ ← ↑ →

Turok 2: Seeds of Evil

Nintendo 64 (PAL) Cheat Der Mega-Cheat zu Turok 2, der alle Cheats im Spiel aktiviert, lautet:
BEWAREOBLIVIONISATHAND

The Unholy War

PlayStation (PAL) Cheats Direkt von Eidos gelangten folgende Cheats zu uns. Es handelt sich hierbei immer um dieselbe Tastenfolge, die jedoch in unterschiedlichen Screens einge-hämmert wird. Der Code lautet:
 ○ + □, Select, Select, Select, Select, Start, Start, Start, □, □, ○, ○ + □.
 Und hier die Screens, in welchen ihr euch die Finger verknoten dürft:
 Markiert die Option „Set Teams“ im Mayhem-Screen und gebt den Code ein, um **versteckte Charaktere** freizuschalten.
 Markiert die Option „Accept Teams“ im Mayhem-Screen und gebt den Code ein, um **versteckte Schlachtfelder** freizuschalten.
 Markiert die Option „Set War“ im Strategy-Selection-Screen, um alle **Ein-Spieler-Karten** freizuschalten.

Rogue Trip: Vacation

PlayStation (PAL) Passwörter 2010

Gebt die folgenden Tastenkombinationen als Passwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.
 Fahrzeug Fliegende Untertasse: R1 □ × □ L2 ○
 Fahrzeug Goliath: △ L1 R1 × L2 L2
 Fahrzeug Nightshade: R1 R2 L1 L1 × ○
 Fahrzeug Helicopter: L1 △ R2 △ △ R1
 Funtopia-Level: × ○ L2 × □ L1
 Gulch-Level: × □ ○ L1 L2 □ oder □ □ △ R1 L1 ○
 Boss-Battle 1: ○ R2 R1 □ L1 R2
 Boss-Battle 2: ○ ○ L2 L1 △ △
 Boss-Battle Big Daddy: □ △ ○ ○ R2 R2
 Double-Pick-ups: L1 L2 ○ L1 R1 □
 Armor: R1 △ R1 △ L1 □
 Turbos: □ × ○ △ R1 R2
 Jump: ○ □ R2 × △ R2
 Demo-Sequence: □ □ ○ ○ △ △
Und hier noch ein paar Moves. Haltet im Spiel die △-Taste gedrückt und gebt einen der Moves ein.
 Shield: ↑, →, ↓, ←
 Stun: →, ←, ↑
 Cash-Suck: ←, →, ↑
 Rear Fire: →, ←, ↓
 Mine: ←, →, ↓
 Jump: L1 + R1
 Linker Seitenschwenker: ↑, ↓, ←
 Rechter Seitenschwenker: ↑, ↓, →

Forsaken 64

Nintendo 64 (PAL) Cheats Gebt im Startscreen folgende Tastenkombination ein:

(Die Pfeilsymbole werden mit dem normalen Steuerkreuz, nicht mit dem Analogstick, eingegeben!)
Unverwundbarkeit:
 A, Z, Z, ↑, ←, C←, C←, C↓.
Gegner einfrieren:
 R, Z, →, →, C↑, C←, C→, C↓.
Steal-Mode:
 ↑, ↑, ↑, ↑, →, ↓, C←, C←.
Ein Schuss vernichtet den Gegner:
 B, B, B, L, R, ←, ↓, ↓.
Waffencode 1: A, R, Z, →, →, C↑, C→, C↓, C↓.
Waffencode 2: B, B, Z, ←, ←, C↑, C←, C↓.
Waffencode 3: L, Z, ←, →, ↓, ↓, C↓, C↓.



Dreamcast-Corner



Dreamcast (JAP) 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. Deswegen sollten sich all die unter euch, die mit einer Anschaffung eines bald erhältlichen deutschen Dreamcasts liebäugeln, diese Seiten vorsorglich einmal gut aufheben.

Sega Rally 2 (JAP) - Diverses

Alle Seasons: Gebt Folgendes im Screen mit der Aufforderung "Press Start Button" ein: ↑, ←, ↓, →, B, A, B, →, ↓. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.
Alle Fahrzeuge: Gebt Folgendes im Screen "Press Start Button" ein: ↑, ↓, ↑, B, A, ←, B, B, ↓.
 Um auf dem normalen Weg an die Autos zu gelangen, müsst ihr die "10 Year Championship" durchspielen. Für jedes Jahr, in welchem ihr den ersten Platz belegt, erhaltet ihr ein Fahrzeug. Die Reihenfolge ist folgendermaßen: Subaru Impreza 555 / Mitsubishi Lancer EVO 4 / Toyota Celica GT-Four ST-185 / Mitsubishi Lancer EVO 3 / Peugeot 106 Maxi / Lancia Delta Integrale / Fiat 131 Abarth / Peugeot 205 Turbo / Renault Alpine A110 / LANCIA 037 Rally. Zwei weitere Autos erhaltet ihr, indem im Arcade-Mode auf der Stufe Easy mindestens den siebenten Platz belegt (Renault Maxi Megane). Den Toyota Corolla Tien bekommt ihr, indem ihr den normalen Toyota Corolla markiert und bei gedrückter L-Taste selektiert.
60 Frames konstant: Im Screen "Press Start Button" gebt ihr Folgendes ein: ↑, A, ↓, ←, →, B, B, ↓. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.
30 Frames konstant: ↑, A, ↓, ↓, ←, →, B, B, ↑.
Versteckter Rallye-Track: Spielt die 10 Jahre durch und belegt stets den ersten Platz.
Alternative Farben: Bestätigt das Fahrzeug mit der L-Taste.
Replay-Cam: Mit A, Y und X dürft ihr die Ansicht im Replay verändern. Mit der B-Taste schaltet ihr zurück.

Power Stone (JAP) - Diverses

Extra Options: Schlagt euch durch den Arcade-Mode mit irgendeinem Charakter. Auch die Schwierigkeitsstufe ist egal.
Kraken: Ihn erhaltet ihr, indem ihr mit allen acht Charakteren durchspielt.
Valgas: Spielt ihr mit Kraken durch, erhaltet ihr Valgas.

Aero Dancing (JAP) - Tipp

Um einen neuen Charakter zu erhalten, nämlich einen netten Delphin, müsst ihr Folgendes tun: Spielt die Sky-Mission-Attack komplett durch (alle 8 Missionen müssen auf clear sein). Fortan ist dieser anwählbar.



Xploder-/Game-Buster-Codes

PlayStation (PAL) Codes

Rollcage

Power-up/Wp1:
3014 8352 00XX
Power-up/Wp2:
3014 8353 00XX
Diese Werte als XX einsetzen:
00 = Homing Missile
01 = Drill
02 = Time Warp
03 = Icefield
04 = Turbo
05 = Emergency Brake
06 = Shield
07 = Wormhole
FF = nichts
Immer Erster:
D009 CBBC 0001
3009 CBB9 0001

Soul Blade

Unendlich Energie Spieler 1:
800C 0006 00F1
Unendlich Energie Spieler 1:
800C 2F3E 00F1
Unendlich Zeit:
800E DB2C 0063
Mitsurugi alle Waffen:
800E 9B3C 00FF
800E A38C 00FF
800E A3A0 00FF
Seung Mina alle Waffen:
800E 9B3E 00FF
800E E38E 00FF
800E A3A2 00FF
Taki alle Waffen:
800E 9B40 00FF
800E A390 00FF
800E A3A4 00FF
Li Long alle Waffen:
800E 9B42 00FF
800E A392 00FF
800E A3A6 00FF



Voldo alle Waffen:
800E 9B44 00FF
800E A394 00FF
800E A3A8 00FF
Sophitia alle Waffen:
800E 9B46 00FF
800E A396 00FF
800E A3AA 00FF
Siegfried alle Waffen:
800E 9B48 00FF
800E A398 00FF
800E A3AC 00FF
Rock alle Waffen:
800E 9B4A 00FF
800E A39A 00FF
800E A3AE 00FF
Hwang alle Waffen:
800E 9B4C 00FF
800E A39C 00FF
800E A3B0 00FF

Metal Gear Solid

Unendlich Leben:
800B 61A6 0600
Max. Leben:
800B 61A8 0600
Unendlich Luft:
800A CE2C 0400
Kein Schnupfen:
800B 61AA 0000
Geister-Modus (kann nichts aufnehmen...):
800A CE08 0000
800A CE0A 0000
Radar nicht gestört, wenn entdeckt:
800A CDF8 0000
Alle Modi im VR-Training:
300B 53AB 0020
Besitze Socom (Pistole):
800B 61B2 03E7
800B 61C6 03E7
Besitze Fa-Mas (Sturmgewehr):
800B 61B4 03E7
800B 61C8 03E7
Besitze Grenades (Splittergranate):
800B 61B6 03E7
800B 61CA 03E7
Besitze Nikita (Lenkrakete):
800B 61B8 03E7
800B 61CC 03E7

Besitze Stinger (Stinger-Rakete):
800B 61BA 03E7
800B 61CE 03E7
Besitze Claymore (Minen):
800B 61BC 03E7
800B 61D0 03E7
Besitze C4 (Plastiksprengstoff):
800B 61BE 03E7
800B 61D2 03E7
Besitze Stun Grenades (Blendgranate):
800B 61C0 03E7
800B 61D4 03E7
Besitze Chaff (Düppel):
800B 61C2 03E7
800B 61D6 03E7
Besitze PSG1 (Scharfschützengewehr):
800B 61C4 03E7
800B 61D8 03E7
Besitze Cigs (Zigaretten):
800B 61DA 0001
Besitze Scope (Fernglas):
800B 61DC 0001
Besitze C. Box A (Karton A):
800B 61DE 0001
Besitze C. Box B (Karton B):
800B 61E0 0001
Besitze C. Box C (Karton C):
800B 61E2 0001
Besitze N.V.G. (Nachtsichtgerät):
800B 61E4 0001
Besitze Therm. G (Infrarotsichtgerät):
800B 61E6 0001
Besitze Gas Mask (Gasmasken):
800B 61E8 0001
Besitze B. Armor (Schutzweste):
800B 61EA 0001
Besitze Ketchup:
800B 61EC 0001
Besitze Stealth:
800B 61EE 0001
Besitze Bandana:
800B 61F0 0001
Besitze Camera:
800B 61F2 0001
Besitze 255 Rationen:
800B 61F4 03E7
800B 620A 03E7



Besitze 255 Medicine (Medizin):
800B 61F6 03E7
800B 620C 03E7
Besitze 255 Diazepam:
800B 61F8 03E7
800B 620E 03E7
Besitze PAL Key (PAL-Schlüssel):
800B 61FA 0001
Besitze ID-Karte:
800B 61FC 0064
Besitze Minendetektor:
800B 6200 0001
Besitze MO-Disc:
800B 6202 0001
Besitze Rope (Seil):
800B 6204 0001
Besitze Handker (Taschentuch):
800B 6206 0001



Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertrieber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Beachtet bitte bei den Hotlinenummern,

dass 0190er-Anschlüsse locker mit 1,21 DM pro Minute zu Buche schlagen. 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)
HP: <http://www.acclaim.de> (com)
Activision:
Spielehotline: 0190/510055
(Mo.-So. 16.00-18.00)
HP: <http://www.activision.de> (com)
BMG/Take 2:
Spielehotline: 0180/5304525
(Mo.-Fr. 10.00-17.00)
HP: <http://www.take2.de>
Codemasters:
HP: <http://www.codemasters.com>
Dataflash:
HP: <http://www.dataflash.com>
Electronic Arts:
Spielehotline: 0190/572333
(Mo.-Fr. 09.30-17.30)
HP: <http://www.ea.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>
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-Operater - ein Mensch)
01805-254393 (Helpfax, Antwortfax, dauert ca. 2 Tage)
HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)
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)
Spieleberatung: 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>
Ubi Soft:
Spielehotline: 0211/3380033
(Mo.-Fr. 09.00-16.00)
Spielefragen per Fax: 0221/3380015
Spielefragen per E-Mail: software@ubisoft.de
HP: <http://www.ubisoft.de>
Wolfsoft:
Umbauhilfe: 02622/83517



Wild Arms
 Rudy Codes
 Unendlich HP: 800D E4B8 270F
 Max. HP: 800D E4BA 270F
 Unendlich MP: 800D E4BC 270F
 Max. MP: 800D E4BE 270F
Sofort auf Level 99: 800D E4D6 0FFF
Jack Codes
 Unendlich HP: 800D E4EC 270F
 Max. HP: 800D E4EE 270F
 Unendlich MP: 800D E4F0 270F
 Max. MP: 800D E4F2 270F
Sofort auf Level 99: 800D E50A 0FFF
Cecilia Codes
 Unendlich HP: 800D E520 270F
 Max. HP: 800D E522 270F
 Unendlich MP: 800D E524 270F
 Max. MP: 800D E526 270F
Sofort auf Level 99: 800D E53E 0FFF

The Granstream Saga
 Unendlich EP: 801C 915C 869F
 801C 915E 0001
Level 99: 801C 9820 0063
 Max. MP: 801C 981E 03E7
 Max. HP: 8009 5C90 00FF
 801C 981C 00FF
 Max. AT: 8009 5C96 00FF
 Max. DF: 8009 5C98 00FF

Max. LP: 8009 5C8E 0011

Unendlich HP im Kampf: 800C 201C 001E
Unendlich MP im Kampf: 800C 201E 03E7

Sentinel Returns
 Unendlich Energie: D01A 5A38 000F
 801A 5A38 00FF

Jurassic Park - Lost World
 Unendlich Leben: 8001 4D74 0000
 8001 4D76 0000
 Unendlich Energie: 8002 43FC 0000
 8002 43FE 0000

Legend
 Unendlich Energie Spieler 1: 800A FF92 0048
 Unendlich Energie Spieler 2: 800B 00B2 0048

MDK
 Unendlich Energie: 800C B498 0064
 Unendlich Chaingun: 800C B564 00C8
 Unendlich Sniper 2: 800C B568 0063
 Unendlich Sniper-Granaten: 800C B56C 0063

Akuji - The Heartless
 Unendlich Gesundheit: 8006 E0C2 2400
 Unendlich Leben: 8008 56E2 2400
 Unendlich Spells: 8009 7F4A 2400

Asteroids
 Unendlich Leben Spieler 1: 8011 3C34 0063
 Unendlich Leben Spieler 2: 8011 3C38 0063

Eliminator

Unendlich Zeit: 800F 3BBC 3FFF

Unendlich Leben: 300F 3B91 0063
Unendlich Gesundheit: 8011 3A7A 0190
Unverwundbar: 300F 3B94 0063
Unendlich Dual Missiles: 300F 484F 0063
Unendlich Rockets: 300F 4850 0063
Unendlich Stinger: 300F 4853 0063
Unendlich Smart: 300F 4854 0063
Unendlich Doomsday: 300F 4855 0063

Retro Force
 Unendlich Energie: 8003 E21E 2400
 Unendlich Leben: 8001 5466 2400
 Unendlich Blast-Bombs: 8005 DBE2 2400

Crash Bandicoot
 Levelselect: 8006 1628 001F

FIFA 99
 Anzahl erzielter Tore Spieler 1 (00-63): 8003 4D40 00XX
 Anzahl erzielter Tore Spieler 2 (00-63): 8003 4D44 00XX
 Unendlich Transfer: 8009 C61A 2400

Libero Grande
 Anzahl erzielter Tore Heimmannschaft: 8012 87A0 00XX
 Anzahl erzielter Tore Gastmannschaft: 8012 87A4 00XX

NBA Live 99
 Anzahl erzielter Tore Heimmann.: 8009 11BC 00XX

Tore Gastmann: 8009 FD5C 00XX
NHL 99
 Tore Team 1: 8004 26F0 00XX
 Tore Team 2: 8004 26B6 00??

Penny Racer
 Unendlich Geld: 801E C5BC FFFF

Air Race
 Unendlich Zeit: 801D E894 1693

Road Rash 3D
 Unendlich Geld: 800B 7178 FFFF
 800B 717A 3B9A
 Unendlich Motorradzustand: 8010 F0AA 7F7F
 Unendlich Fahrergesundheit: 8010 F072 8080

Hard Edge
 Alex 255 Leben: 3009 8504 FFFF
 Michelle 255 Leben: 3009 8500 FFFF
 3011 AD58 FFFF

TOCA 2
 Alle Bonus-Tracks: 8001 0160 FFFF
 8001 0162 FFFF

Wild 9
 Unendlich Leben: 8007 B5AC 0009

Anzahl erzielter



Ja, ich möchte den HELP-Sammelordner für meine Mega-Fun-Tipps bestellen:

___Stück Help-Sammelordner der Mega Fun je DM___

Gesamt DM___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM___

o bar (Geld liegt bei)
 o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Media AG
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg

Name
 Straße.....
 PLZ, Wohnort.....
 Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tipps aus der Mega Fun
- für die wichtigsten Seiten des Jahres
- für nur DM 10,- (+ DM 6,- für Versand)



VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS!!!

Populous 3

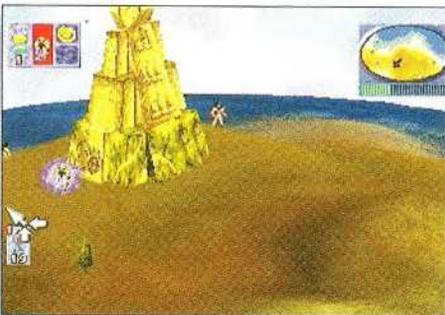
The Beginning

PlayStation Komplettlösung Teil 2 EAs Strategiespiel-Hammer ist wahrlich ein harter Brocken. Dank des zweiten Teiles unserer Komplettlösung solltet ihr jedoch keine Probleme mehr haben, eure göttliche Mission zu erfüllen

Mission 13

2 gegnerische Stämme

Begeht euch in die Gruft des Wissens (G1) und betet. Geht nun zu den Matak und bekehrt auf dem Weg dorthin die Eingeborenen. Wendet den Brückenzauber an (1) und schafft somit eine Verbindung zum Dorf der Matak. Bildet Feuerkrieger aus und baut Türme um die Siedlung des Gegners. Auf einen der Bauwerke solltet ihr einen Spion setzen. Baut ein Boot, damit die Schamanin zur Gruft der Chumara (G2) gelangt. Ihr erhaltet hier die Pläne zum Bau des Luftschiffhauses. Erforscht den Steinkopf (S2) nahe der Siedlung. Zuvor jedoch solltet ihr das gegenüberliegende Ufer durch Erosion so weit absenken, dass der Blitz-Zauber der gegnerischen Schamanin eure Einheiten nicht mehr treffen kann. Zerstört das Dorf der Matak, indem ihr mit Hilfe der Schamanin, die zuvor einen Ballon benutzt, Wirbelstürme, Erdbeben und Erosionen auf die Siedlung jagt. Die Chumara sind ein wesentlich härterer Brocken. Sie sind nur mit einer gewaltigen Anzahl von Bodentruppen zu zerstören. Um in das Dorf einzudringen, müsst ihr über die Insel (2) eine Landverbindung herstellen.



Legende:

- S1 – 1 x Bonuszauber Feuerregen
- S2 – 1 x Bonuszauber Vulkan
- S3 – 3 x Bonuszauber Magischer Schild
- G1 – neuer Zauber: Erdbeben
- G2 – neuer Gebäudetyp: Luftschiffhütte



Mission 14

3 gegnerische Stämme

Sendet sechs Arbeiter zum Steinkopf (S1), baut Hütten und bekehrt einige Eingeborene. Sobald euch der Brückenzauber zur Verfügung steht, erreicht ihr den Weg (1) zum Hochplateau der Matak. Baut nun zwei Türme, zwei Feuerkriegerhütten und einen Tempel. Marschiert nun mit je 15 Feuerkriegern und Priestern zur Siedlung der Matak und richtet euren Angriff zunächst auf den Turm, in dem die gegnerische Schamanin sitzt. Habt ihr sie ausgeschaltet, so solltet ihr drei bis vier Krieger an der Reinkarnationsstätte platzieren, um das feindliche Oberhaupt sofort nach ihrer Wiedergeburt zu vernichten. Sobald ihr einen Ballon bauen dürft, solltet ihr die anfänglich errichtete Rampe einebnen, so dass die Siedlung nur noch aus der Luft zu erreichen ist. Vernichtet die Matak und baut eure Siedlung aus. Um neues Bauland zu gewinnen, müsst ihr den Ebnen-Spruch nutzen (G1). Lasst den Steinkopf (S2) von zuvor bekehrten Eingeborenen erforschen. Anschließend sollte die Schamanin per Ballon die Gruft der Chumara (G2) besuchen. Zerstört nun die Siedlung der Chumara, indem ihr Wirbelsturm-, Sumpf- und Erdbeben-Zauber einsetzt. Mit der gleichen Strategie werden jetzt auch die Dakini niedergemacht.



Legende:

- S1 – 1 x Bonuszauber Brücke, 1 x Bonuszauber Erdbeben
- S2 – 1 x Bonuszauber Todesengel
- G1 – neuer Zauber: Land ebnen
- G2 – neuer Zauber: Magischer Schild
- G3 – neuer Zauber: Feuerregen



Mission 15

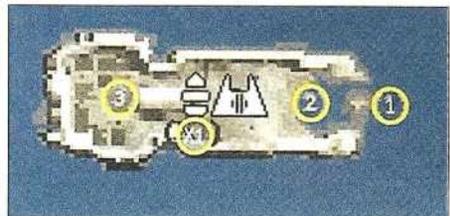
1 gegnerischer Stamm

Baut vier Boote. Landet mit zwei Priestern am mittleren Turm. Setzt drei Spione in der Bucht (2) ab und sabotiert die drei Wachtürme rings um den Kerker. Setzt je fünf Priester und Feuerkrieger auf die Insel (2) und befreit die Schamanin. Betet den Obelisken an. Zerstört das Dorf der Chumara mit einem Vulkan, den ihr von der Anhöhe aus herbeizaubert (3).



Legende:

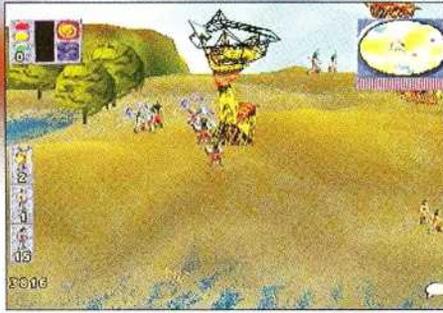
- X1 – Bonuszauber Vulkan



Mission 16

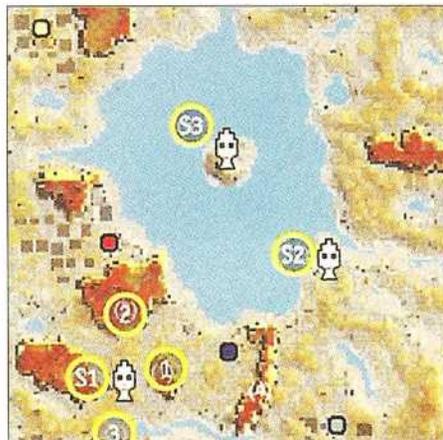
3 gegnerische Stämme

Schickt sechs Arbeiter zum Steinkopf. Die Schamanin muss nun den Berg (1) erklimmen und eine Bergkette zaubern (2). Die Angriffe der Dakini müssen mit dem Sumpfzauber unterbunden werden. Errichtet einen Turm (1), damit die Schamanin eine weitere Bergkette formen kann (3), wodurch euer Lager vor Bodenangriffen geschützt wird. Setzt mit sechs Arbeitern auf die Insel (S3) über. Verwendet den Sumpfzauber, um die gegnerischen Dakini-Kämpfer an der Anbetung des Steinkopfes (S2) zu hindern. Mit der Schmanin geht es nun zur Siedlung der Matak. Als Beistand solltet ihr jeweils 20 bis 30 Feuerkrieger und Priester mitschicken. Öffnet die Bergkette, die sich östlich der Siedlung befindet (4), kurzzeitig mit dem Brückenzauber. Senkt die Umgebung des Steinkopfes (S2) mit dem Erosions-Zauber ab, so dass das Gebilde auf einer Insel steht. Jetzt lässt sich das Bauwerk ungestört anbeten. Schickt etwa 40 Einheiten los, um die Chumara anzugreifen, und setzt die Zauber Magischer Schild und Bluttrünstig zum Schutz der Kämpfer ein. Die Dakini sind ein leichtes Fressen. Schickt die Schamanin als Einzelkämpferin los und beseitigt den letzten Gegner.



Legende:

- S1 – 1 x Bonuszauber Blutrünstig
- S2 – unbegrenzter Bonuszauber Blutrünstig
- S3 – 1 x Bonuszauber Todesengel



Mission 17

3 gegnerische Stämme

Sichert die vier Anhöhen, die unmittelbar eure Siedlung verlaufen, mit Türmen, Priestern und Feuerkriegeren. Gewinnt Land an der Seite der Basis, die dem Steinkopf abgewandt liegt. Errichtet weitere Hütten und ein Luftschiffhaus. Überfällt die Matak mit 20 bis 30 Feuerkriegeren und Priestern. Setzt zusätzlich Wirbelstürme, Erdbeben und Sumpfzauber ein. Zieht nun in den Kampf gegen die Dakini, vermeidet jedoch den direkten Weg über den Steinkopf (S1). Anschließend solltet ihr den Steinkopf anbeten, um den Zauber Armageddon auslösen zu dürfen.



Legende:

- S1 – 1 x Bonuszauber Armageddon



Mission 18

3 gegnerische Stämme

Expandiert auf die benachbarte Halbinsel (1). Befestigt eure Basis nach allen Seiten. Baut ein Luftschiffhaus und einen Ballon für eure Schamanin. Erkundet nun die komplette Karte und setzt zum Schutz eurer Schamanin Magischer Schild und Unsichtbarkeit ein. Errichtet neben dem Tempel noch drei Feuerkriegerhütten. Nach etwa 45 Minuten erforschen die Dakini den Armageddon-Zauber (S3). Sobald ihr Meldung darüber erhaltet, müsst ihr Feuerkrieger ausbilden. Speichert vor dem drohenden Armageddon ab.



Legende:

- S1 – 1 x Bonuszauber Vulkan
- S2 – 1 x Bonuszauber Vulkan
- S3 – 1 x Bonuszauber Armageddon



Mission 19

3 gegnerische Stämme

Erforscht den Steinkopf (S1) und teleportiert die Schamanin zum Dorf der Chumara. Dort solltet ihr mittels Brückenzauber den Landweg unterbrechen (1). Baut einen Ballon und drei bis vier Boote. Erforscht die beiden Steinköpfe (S2, S3). Verbindet die seewärts gelegenen Berge rings um eure Siedlung zu Bergketten durch Anwenden des Brücken-Zaubers. Insbesondere an der Meerenge (2) ist dies ratsam. Zerstört die Siedlung der Dakini mit den Zaubern Vulkan, Erdbeben, Wirbelsturm und Erosion.



Legende:

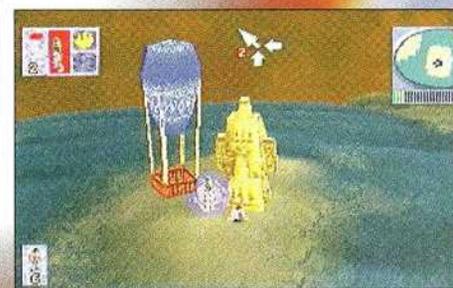
- S1 – 3 x Bonuszauber Teleport
- S2 – 1 x Bonuszauber Vulkan
- S3 – 1 x Bonuszauber Feuerregen



Mission 20

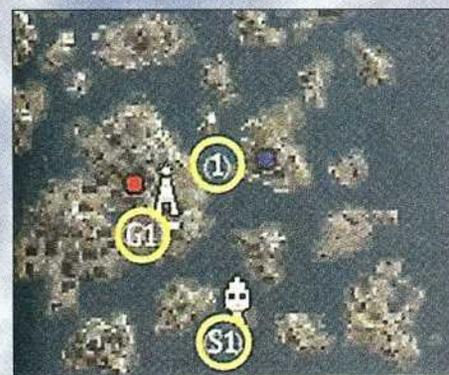
3 gegnerische Stämme

Errichtet Feuerkriegerhütten und sechs Wachtürme. Wendet Brücken-Zauber an, um zusätzliches Land für Hütten zu gewinnen. Bildet drei bis vier Spione aus, um feindliche Sabotagen zu verhindern. Wenn eure Population etwa 100 Menschen erreicht hat, zaubert ihr eine Landverbindung (1) zur Insel der Dakini und greift mit je 30 Priestern und Feuerkriegeren an. Stellt nun einige Feuerkrieger in die Reinkarnationsebene der Dakini ab, um eine Wiedergeburt der feindlichen Schamanin zu verhindern.



Legende:

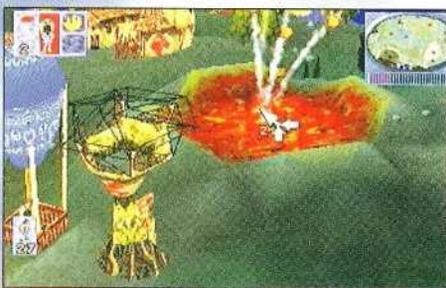
- S1 – 1 x Bonuszauber Brücke
- G1 – 1 x neuer Zauber: Todesengel



Mission 21

3 gegnerische Stämme

Betet das Totem (T1) an und verschließt somit die Erdspalte im Süden eures Lagers. Sichert die Basis nach Westen hin mit acht Feuerkriegern auf Wachtürmen ab. Gewinnt Kontrolle über die Gruft der Dakini (G1) durch Feuerkrieger in drei bis vier Ballons, denen eure Schamanin folgt. Platziert nun zwei Feuerkrieger samt Ballon in der Nähe der Reinkarnationsebene (3) und tötet die wiedergeborene gegnerische Schamanin. Schützt Feuerkrieger in vier Ballons durch einen Magischen Schild und schaltet die hochgelegenen Wachtürme der gegnerischen Siedlung (2) aus. Eure Schamanin kann dann gefahrlos mit Erdbeben, Wirbelstürmen und Vulkan das gegnerische Dorf vernichten.



Legende:

- S1 – 2 x Bonuszauber Erosion
- T1 – 1 x Zauber Land ebnen
- G1 – neuer Zauber: Vulkan



Mission 22

3 gegnerische Stämme

Betet den Obelisken (X1) an und reißt dank neu erhaltenem Zauber die Siedlung der Dakini nieder. Fahrt nun mit einem Boot zum Dorf der Chumara, wo in einen Ballon umgestiegen wird. Zerstört die Siedlung der Chumara und der Dakini. Beim Wiederaufladen der Zauber helfen die Obelisken (X2, X3).



Legende:

- X1 – aktiviert alle Zauber
- X2, X3 – für kurze Zeit wird Mana bereitgestellt



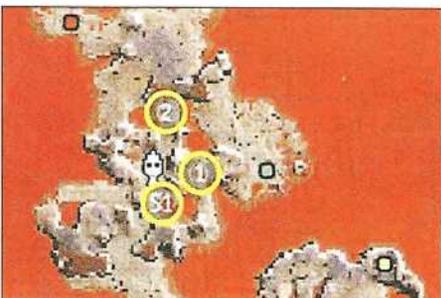
Mission 23

3 gegnerische Stämme

Unterbrecht den Landweg der Matak zu ihrer Basis durch Brückenzauber (1). Selbes geschieht auch mit den Zugängen zu der Dakini-Siedlung (2). Verwandelt die Umgebung zum Steinkopf (S1) in einen Sumpf. Bildet vier Spione zum Schutz eurer Siedlung aus und errichtet zehn Türme am Uferbereich rings um euer Dorf. Baut sechs Ballons, die mit Feuerkrieger besetzt werden. Schützt die Burschen mit dem magischen Schild und zerstört die Feuertürme der Chumara. Zerstört die Chumara mit den Zaubern der Schamanin. Sammelt Mana für den Todesengel-Zauber und zerstört damit die restlichen Gegner.

Legende:

- S1 – 3 x Bonuszauber Feuerregen

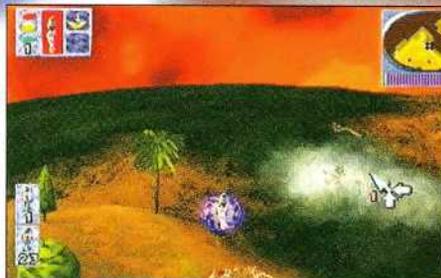


Mission 24

3 gegnerische Stämme

Kappt die Landverbindung zu euren Gegnern durch Erosions-Zauber. Gewinnt durch Brücken-Zauber neues Bauland. Stellt eine Landverbindung zu den Matak her, wenn mindestens jeweils 30 Feuerkrieger und Priester ausgebildet sind. Vernichtet nun deren Siedlung. Nach einem Sieg sollte die Landverbindung wieder unterbrochen werden. Vernichtet die schwachen Chumara. Zum abschließenden Kampf gegen die Dakini solltet ihr eure Truppen vor deren Siedlung platzieren (2). Von hier aus lassen sich die gegnerischen Truppen in Schach halten. Zaubert Sümpfe am Fuße des Berges. Ist ein Großteil gegneri-

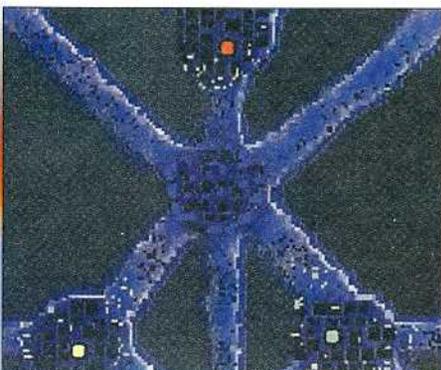
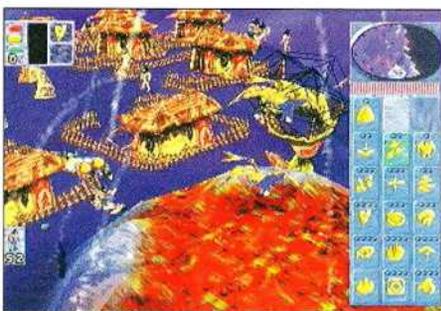
scher Truppen vernichtet, dürft ihr schließlich in die Offensive gehen. Dank der Zauber der Schamanin ist der Gegner schnell besiegt.



Mission 25

3 gegnerische Stämme

Greift gleich zu Beginn der Mission die Siedlung der Dakini mit Feuerregen und Wirbelstürmen an. Zerstört zuerst die Feuerkrieger- und die Priesterhütten. Setzt Hypnose-Zauber ein, um die Gegner bereits frühzeitig aufzureiben. Bildet je 30 Priester und Feuerkrieger aus und schickt anschließend diese Armee in die Siedlung der Dakini. Bekehrt alle Arbeiter des Gegners. Die feindliche Schamanin wird dank des Blitz-Zaubers in Schach gehalten. Sind die Dakini besiegt, solltet ihr eure Siedlung um einige Hütten ausweiten und neue Priester und Feuerkrieger ausbilden. Wartet, bis eure Zauber wieder voll aufgeladen sind. Überfallt die Matak und zerstört deren Türme, Feuerkriegerhütten und Priesterhütten. Schickt anschließend Bodentruppen in die Siedlung. Verfährt genauso mit den Chumara, die leicht zu besiegen sind.



Kleinanzeigen

Verschiedenes

Verkaufe NG-Module SS1 – SS4, KoF 94 – 97, FF-RBS 2, AoF 1 – 3, Last Blade, Pulstar usw. PC-Engine Games, Saturn Games Layer Section, Sengoko Ace Episode, Cotton 2 usw. Tel. 06172/457953 ab 16.00 Uhr

Verkaufe PC-Engine Soft- & Hardware, z.B. Dracula X, Langrissler Special, Nectaris, Galaga 88, Super G & G für die GrafX, PC-Engine Handheld, Pc-FX und Games, usw. für Mega Drive Advanced Military Commander, Twinkel Thale, Langrissler 2, Shadow Run usw., für Super Famicom Shooting Collection, Cotton 100 % und CD, Langrissler 2, Earthbound US, Frontmission 1 & 2 u.a., sowie Shooter und Langrissler Teile für Saturn. Alles zu Liebhaberpreisen!! Tel.:04506/694 Lars

Verkaufe Spiele und Zubehör für MD, CD, 32 X, Master System, Saturn, PSX, 3 DO, SNES, NES, PC-Engine, Jaguar, Amiga 32, viele US/JAP Spiele und Zubehör. Z.B. Saturn Maus JAP für DM 95, SAT Virtua Stick JAP für DM 65, NES Infrarot Controller für DM 65, N 64 RGB JAP für DM 295, SNES JAP RGB für DM 165, Jaguar US für DM 125, 3 DO FZ-1 PAL für DM 165, MD Arcade Stick 1 JAP für DM 65 etc. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe/Kaufe/Tausche Games. Biete Toca 2, Tomb Raider 3, NBA Live 99, Parasite Eve. Suche Tekken 3, Crash 3, FF Tactics. Tausch 1:1. Kaufe N 64 und Zelda, Dreamcast und VF 3 und Sonic. Kaufe/Tausche/Verkaufe auch Animes. Suche bes. Silent Möbius 1 und 2. Saturn Iron Storm (US). Tel.:02246/169002, Mo-Fr. ab 19.30, Axel

Tausche N 64 mit 2 Spielen, 1 Controller und 1 Memory Card gegen Playstation mit 2 Spielen. Tel.:06084/3183, Alexander
Suche N 64 mit Spielen, tausche gegen Sega Saturn mit 4 Spielen und Sega Mega Drive mit 8 Spielen. (Auch Verkauf möglich!) Tausche außerdem: Tenchu, Wild 9, WLS 98, 2 PS-Pads und 10 Demos. Suche: Metal Gear Solid, KKN2D, Wild Arms, Populous III, Constructor, etc. (alle PAL). Tel.:08341/600704, Michi

Achtung sammle, verkaufe Mega Fun Ausgaben 5/93 bis 8/95 und Maniac 11/93 bis 5/95. Zum Teil mit Postern. Alles 1 A Zustand. Preis nach Absprache. Suche Resident Evil DC (US). Tel.:05261/189440, Torsten

Kaufe (fast) alles für PSX, N 64, SNES, GB. Zahle Top-Preise für Neuheiten. Tel.:05621/2231, Fax.:05621/961581

Verkaufe Ninja, Deathrap Dungeon, Viper, WLS 98, VS, GT, Abe's Exodus, Tekken 2, Alien, Bloody Roar, Wild 9, K1X2. Einfach anrufen. Tel.:0731/9387462 ab 14.00 Uhr

Verkaufe: MAK mit 16 Platinen (u.a. Taiden II, Galspanic, Violent Storm, World Rally) für DM 400 oder Tausch gegen NEO GEO mit Spielen. Celik Gökay, Lindenstraße 36, 34537 Bad Wildungen

Verkaufe/Tausche meinen NES mit 2 Pads und 7 Spielen: Turtels 2, Mario Bros. 1 und 2, Chip and Dale, Tennis, Autorennen, Tetris für DM 90. Tausche das auch alles gegen das PSX Spiel WCW Thunder. Meine Tel.:0551/838016 Fragt nach Claus

Verkaufe und Kaufe Spiele und Hardware für Duo/PC-Engine. Tel.:02374/850355. Ab 17.00 Uhr

Verkaufe für N 64 WCW-World Tour für PSX Blood Omen, Skeleton Warriors, Poled, Men in Black, Agent Armstrong und noch vieles mehr. Preis nach Vereinbarung. Schreibt an: C. Redengi, Pestalozzistraße 50, 01855 Sebnitz

Verkaufe/Tausche Game Boy Spiele, Super Game Boy, Playstation Demos und Super Com 72 (8 Bit, 5 Spiele einprogrammiert, 1 Joypad). Tausche auch Playstation und Nintendo 64 Spiele gegen andere Playstation oder Nintendo 64 Spiele. Tel.:02151/735626 ab 15.00 Uhr

Verkaufe diverse Sony PSX-NTSC Games, Silent Hill, Ehrgeiz, Streetfighter 3, und andere. N 64 V-64 Sega Dreamcast, Action Replay für PSX. Video, CD's, LD, DVO, Videotaps, Banco 800 Projector. Tel.:07263/2489

Verkaufe für PSX Medievil für DM 60! Außerdem für N 64: Zelda 64 für DM 80, und Mission Impossible (US) mit N 64 Passport für DM 110. Suche für N 64 Star Wars Rogue Squadron, Für Max DM 60 oder im Tausch gegen Medievil oder Zelda. Tel.:06138/8539 oder Fax.:06138/940210

Verkaufe N 64 mit Controller (2 Monate alt) mit den Spielen Zelda – Ocarina of Time und Spieleberater und Holy Magic Centruy. Alles mit Verpackung und Anleitung. Verkäufe auch einen Game Boy Color mit dem Spiel Turok 2 (nagelneu mit Verpackung). Und für Sega Saturn Shining Force 3. Tel.:07231/74196

Verkaufe 80 Saturn Spiele, 120 Mega Drive Spiele und 150 SNES Spiele, 50 Atari Spiele für DM 2.600 und DM 7.800. Suche für Saturn das Spiel Iron Storm 1. Tel.:04941/180993 ab 20.00 Uhr

Raum OF-Land: Suche für gelegentliche Sessions nette Leute zwischen 22 und 30 Jahren, die auch vor allem auf Sport-, Rennspiele und 3D-Shooter stehen. Habe viele neue Games (RR4, Turok 2, Fifa 99 usw.). Bitte keine Kids oder abgedrehten Freaks. Tel.:06104/101575

Zelda Online-Hilfe! Kostenlos! Verkaufe außerdem das 6-teilige Lara-Megaposter im Topzustand gegen das Höchstgebot! Emails an: mchris@k-town.de. Tel.:0631/15002

Verkaufe/Tausche Nintendo 64 mit 3 Spielen (Zelda, Formel 1 WGP, Mario 64) und 1 Controller für DM 329 oder tausche gegen Playstation (wenn geht mit eingebautem Boot-Chip). Verkäufe auch Super Nintendo mit einem Controller für DM 95 und Game Boy Spiele z.B. Puzzle, Megaman 7, WWF und Super Marioland, alles für DM 20 oder einzeln für DM 5. Tel.:07331/83539

HILFE! Wer kennt das Spiel Tomb Raider? Ich komme nicht weiter. Wer kann mir eventuell eine Komplettlösung schicken oder sagen, wie das mit den Schweinetaschen funktioniert. Ich finde die Schweinetore nicht. Ich hänge auch bei einigen Rätseln fest. Ich bin für jeden Tip dankbar. Schreibt an: Maya Mohrholz, Sophienstraße 19, 23560 Lübeck

Tausche/Kaufe/Verkaufe Spiele für Playstation, Nintendo 64, Saturn, Turbo Duo, Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy und Game Gear. Suche dringend für SNES Chrono Trigger, Populous 2, Rendering Ranger, Lester the Unlikely, Time Trax, für MD Redzone, Shinobi 3, Skeleton Crew, für TD Bomberman 94, Neutopia 2 (US), Terr Cresta 2. Tel.:0171/9216145

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/Tausche: 8 GG, 3 MS, 3 SAT., 2 MD (Sega Rally, Wonderboy, James Bond 2 u.a.) zwischen DM 15 bis DM 50 VB. Suche: Sonic 3D-Blast, Sonic Drift, Sonic R (ca. DM 20 bis DM 50), evtl. Dreamcast mit Sonic Adventure 32 X, Chaotix. Worauf wartet Ihr? Anrufen oder (besser) Faxen:02104/76665 (am besten nach 16.00 Uhr oder vor 13.00 Uhr). Fragt nach Michaela!

Verkaufe: NEO GEO (Modul) und Pad, RGB-Kabel, NAM Z5, Magicam Lord, Samurai Showdown für DM 350. Nur zusammen Playstation: Nichibutso Arcade Collection JAP DM 50, Dscent US DM 40, Nintendo 64: Starfox US DM 40, Yoshis Story US DM 50, Super Mario World US DM 40, Extreme G US DM 50, Blast Corps US DM 40. Tel.:06031/680707 ab 19.00 Uhr

HU-Card: 1941 Counter Attack DM 300; SNES Magical Drop 2 (JAP DM 600; MD: Phantasy Star JAP DM 250; FF 1-3 (NES JAP) nur komplett DM 400; MD: AMC JAP DM 120; MCD: Snatcher, Shining Force je DM 70; Master: Phantasy Star DM 80; Ultima IV DM 120. Außerdem ca. 420 Spiele von Interton bis SNES. Anruf: Liste. Kein PSX/N 64. Tel.:0241/406465

Suche/Verkaufe PSX und N 64 Spiele. Habe Snowboardkids für DM 50, 1080° für DM 70, Mario 64 für DM 50 (N64), Porsche Ch. Für DM 30, Track & Field für DM 30, Bombermanworld für DM 60 (PSX). Suche NHL 99, Gran Turismo, TR III, Libero Grande, ISS 98 (PSX), Zelda, Turok 2, Mission Impossible (N64). Ab 18.00 Uhr Tel./Fa.:05434/7943, Reiner P.S. Nur Pal Spiele!

Importspiele für Sony PSX. Hard- und Software für Sega Dreamcast. Zusatz-Hardware für N 64. Diverse Video-CD's (Spielfilme, Anime etc.). Habe auch viele Neuheiten für die aufgeführten Systeme. Tel.:0177/5058007

Kaufe/Verkaufe/Tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme auch für Oldie Konsolen. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Verkäufe z.B. Vectrex, Atari 2600, Intellevison, PC-Engine-Spiele, Coleco, Mastersystem usw. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Kaufe/Tausche/Verkaufe für PS, NEO GEO P. Wonder Swan, GB-Col., GG und Lynx Spiele, Geräte (PAL) und Sammlungen. Besonders dringend gesucht PS und NEO GEO CD Geräte (PAL). Ver. Noch Restbestand von MD und SNES Sammlung. Tausche und verkaufe auch Ü-Ei-Figuren. Tel.:08251/3217 Markus (am besten von 17.00 bis 20.00 Uhr)

Suche/Verkaufe/Tausche alles von NEO GEO, PS und sämtlichen Handhelden. Tel.:08251/3217, Markus

Dreamcast

Verkaufe/Kaufe/Tausche Games. Biete Toca 2, Tomb Raider 3, NBA Live 99, Parasite Eve. Suche Tekken 3, Crash 3, FF Tactics. Tausch 1:1. Kaufe N 64 und Zelda, Dreamcast und VF 3 und Sonic. Kaufe/Tausche/Verkaufe auch Animes. Suche bes. Silent Möbius 1 und 2. Saturn Iron Storm (US). Tel.:02246/169002, Mo-Fr. ab 19.30, Axel

Jaguar

Suche die beiden id-Shooter für Jaguar. Zahle jeweils ca. DM 100. Tel.:07306/2404, 18.00 Uhr Andreas

Mega Drive

Verkaufe New Zealand Stoy JAP für DM 65, Mega Bomberman für DM 65, Flashback US für DM 55, Ghoul's n Ghosts JAP für DM 55, Battletoads JAP für DM 45, Dragonball Z JAP für DM 85, Runark JAP für DM 55, Columns JAP für DM 45, Might and Magic für DM 65, Sokoban JAP für DM 45, Road Rash 3 für DM 65, FiFa 97 für DM 65, Virtua Racing für DM 55, Ultimate Qix US für DM 55, Landstalker für DM 55, Soleil für DM 55, Eswat JAP für DM 55, etc. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Suche 32 X Spiele und 32 CD's. Tel.:0201/510109

Verkaufe MD und 16 Spiele z.B. Batman Forever, Comix Zone, Eternal Champions, Falshback, Golde, Justice League Task Force, Maximum Carnage, Power Rangers The Movie, Pete Sampras Tennis, Street Fighter II: S.C.E. usw. für DM 250. Tel.:0171/1738314, Lars

Verkaufe Sega Mega Drive 2 mit 26 Spielen und 3 Joy-Pads. Darunter: Super Street Fighter, Sonic 1 bis 3, Knuckles, Earth Worm Jim, Streets of Rage 1 und 2, Eternal Champions und noch weitere Superhits. Zum einmaligen Superpreis von DM 450. Nur komplett zu verkaufen. Ich bin die ganze Woche über ab 18.00 Uhr erreichbar. Tel.:09929/776

Verkaufe Mega Drive II mit 8 Spielen (Ultimate Soccer, Desert Demolition, Road Rash 2, FiFa 96, Sonic 3, Der König der Löwen, Super League, Street Fighter 2 – Special Champion Edition). Preis nach Vereinbarung. Tel.:07533/4892 (bitte zwischen 18.00 und 20.00 Uhr anrufen)

Verkaufe Mega Drive mit 9 Games für DM 200, 5 SNES Spiele (Terrauiqua, Il. Of Time, Earth Worm Jim 1, Secret of Mana, Mega Man X) für je DM 30 und zusammen für DM 100. Suche/Verkaufe/Tausche alles von NEO GEO, PS und sämtlichen Handhelden. Tel.:08251/3217, Markus

Tausche Fifa 99 gegen Metal Gear Solid Hundemarke oder verkaufe. Tausche Multinorm PSX und 3 Controller und 2 Memory Cars und RGB Kabel mit Audio und 10 Spielen und 2 Lösungsbüchern gegen Dreamcast mit Zubehör und Spiele, sowie Spannungswandler. Suche NEO GEO Genesis Evangelium T-Shirt. Tel.:07354/934308 ab 17.00 Uhr (Markus)

Verkaufe Playstation und 2 Dual Shock Pads und Tomb Raider 3 und Lösungsbuch und Fifa 99 und 2 PSX Memory Cards (Garantie bis Ende Juli 1999) für zusammen DM 423 incl. Porto und Verpackung. Tel.:07720/37854

Verkaufe für PSX: Bugraiders, Assault, Gex 3 D, Excalibur, Alien für DM 50. Grid Run, Fade to Black, Soviet Strike, Air Combat, Ridge Racer, Tekken 2 für DM 25. Alles PAL. Tel.:08454/3674. Descent 2 für DM 50 unter Tel.:08450/531 (Manuel) ab 14.00 Uhr

Verkaufe Baphomet 1 (Top Zustand!) und Lösungsheft für Teil 1 und 2 für zusammen DM 45, sonst DM 40 bzw. DM 10. MC 15 Slot Nachbau DM 10. Suche N 64 bis DM 130, Re Plat, NBA Live 99, GT, Spyro, Medieval, Panzer General 1 und 2. Tel./Fax.:05631/4696 Diana

Kaufe, Verkäufe, Tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Verkäufe z.B. Vectrex, Coleco, Atari VCS, Intelelevision, Philips usw. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Verkaufe WWF Warzone für DM 55, Fifa 98, Tomb Raider 2, Fighting Force für je DM 45. Gratis für jedes Spiel Tips und Tricks oder tausche gegen Maximum Force, Judge Dredd oder Risiko. Tel.:0451/384601 von 15.00 bis 20.00 Uhr

Verkaufe Tomb Raider 3, Crash 3, Colin McRae, für je DM 60. Gran Turismo, Bloody Roar für je DM 50, Crash 2, Croc, Dynasty W., NFS 2, Ray Tracers, V-Rally, X-Men für je DM 35, Zero Divide, X 2, NBA SAM T.E. für je DM 20. Tel.:0171/1982317

Stopp! Suche eine Playstation ohne Spiele! Möglichst günstig! Tel.:05232/86159 (Thomas)

Kaufe/Tausche PSX-Spiele. Habe und suche die aktuellsten noch günstig PSX und Saturn Konsolen zu kaufen. Verkäufe die Zeitschriften PSX Zone mit Demo und Bravo Screen Trixx komplett mit allen Seiten. Tel.:036074/31456 oder 31045 (Stefan)

Kaufe PS und Konsole mit vielen Spielen auch große Sammlungen und suche folgende Spiele für PS: F 1 98, Toca 2, Tomb Raider 3, Fifa 99, NHL 99, Crash-Bandicoot 3, Tekken 3, Spyro the Dragon. Kaufe auch Gameboy mit Spielen – günstig -. Tel.:05137/78596 oder 0172/6165013

Nintendo 64

Verkaufe N 64 US und 9 Spiele wie Zelda 64, Silver Eye, F-Zero X, Diddi Kong Racing, teils US, teils JAP und Rumble Pad und Memory Card und 2 Joypads für nur DM 800. Erreichbar ab 20.00 Uhr. Tel.:0171/7901134

Suche N 64 sowie Zelda, Quark (Express?), Turok 2, (engl. PAL) und Shooter. Verkäufe 3 DO (FZ-10) ohne Games für DM 50 und Porto. Tel.:03391/651305

Verkaufe Shooter – eine Speicherung beendet – für DM 100 und Mission Impossible – eine Speicherung beendet – für DM 60. Beide Spiele wie neu incl. Originalverpackung und Anleitungen. Tel.:05721/1888

Saturn

Suche alles an Sega-Saturn-Spielen! Bietet einfach alles an! Egal ob PAL US oder JAP. Allerdings preiswert sollte es schon sein. 0172/6620415

Suche günstige Saturn-Spiele für meine leider kleine Sammlung. Liste bitte an H. Eder, Kaiserstraße 9, 84556 Neuschönau Tel./Fax.:030/6258637

Hilfe!!! Suche House of Dead, wenn möglich mit Gun, Riven und Myst. Preis VB. Tel.:0221/361751

Verkaufe 15 Saturn Spiele (nur komplett) für DM 250. H.J. Müller, Obere Herrnbachstaden 52, 66482 Zweibrücken

Verkaufe Saturn mit 2 Pads und 10 diversen Spielen u.a. SWWS 98, Winter Heat, S-Strike, NBA 98, Andretti R. Preis DM 350 VB. Versand per Nachnahme! Tel.:03447/831536 ab 18.00 Uhr Alex

Suche für Saturn folgende Spiele: Tomb Raider, Manx TT, Sega Touring Car, Fighters Megamix, Burning Rangers, Saturn Bomberman, Steep Slope Sliders, Worldwide Soccer und viele mehr. Suche besonders Spielesammlungen und auch verschiedene Video-CD's. Listen bitte an: Markus Hochmann, Tulpenstraße 6 a, 90574 Rosstal

Verkaufe Sega Saturn mit Action Replay und 26 Seiten Tips und Tricks (Codes), Virtua Stick, Analog Pad, normales Pad, 6 Demo CD's, 26 Spiele, Sega Magazine von April 1997 bis Januar 1999 für DM 700. Tel.:0221/5301766 in Köln ab 18.00 Uhr

Verkaufe Saturn, 2 Pads, Lightgun, 8 Spiele (Sega Rally, Sonic 3 D, Formula Karts, SWS 97 Fussball, Gungriffon, Fighting Vipers, Destruction Derby, Virtua Cop 2) Scart und Antennenanschluß möglich Preis DM 250. Tel.:09742/1327, ganztags Ralf

Verkaufe Saturn, DT, 3 Pads, Action Replay, 8 MB Memory, 15 Spiele (Need for Speed, WWS 97, Andretti Racing, Thunderhawk 2, Mystaria, NBA Jam Extreme, Magic Carpet, Space Hulk, Guardian Heroes, Madden 97, NHL 97, Crime Wave, VF Remix, Victory 60 AL, Hi Octane) alle DM 15. Demo CD's und Sega Magazin 8/95 bis 2/99. Alles Top Zustand. VB DM 360. Tel.:02241/331607

Verkaufe für Saturn Polizei 1 für DM 60, Iron Storm (JAP) für DM 80, Wing Arms (US) für DM 40, Sim City 2000 (US) für DM 40, Virtual Volleyball (JAP) für DM 30. Suche für Mega Drive Advanced Military Commander. Tel.:06631/72136

Verkaufe Saturn, 2 Pads, 1 Gun, 3-D Pad, 2 Xram Card-Action Replay, c. 50 Spiele und 10 Demo CD's, US und JAP Adapter (10 JAP Games) z.B. Spiele: Iron Storm (US), Bruce Willis Triologie, D??? Capcom-Spiele, Deep Fear, Winter Heat, Steep Slope Sliders, Virtua Cop 2 u.v.m. VB DM 400. Tel.:05734/511413 ab 16.30 Uhr

Verkaufe Saturn und 4 Pads, Lenkrad und Adapter für ausländische Spiele, 21 Spiele z.B. C & C, D, Theme Park, Sega Touring Car, Form. Karts usw. und CD Reinigungsset und 11 Mega Drive und 2 Genesis Spiele und Doppelstecker für AV für nur DM 550!!! N 64 und Zelda und F-Zero X und 2 Pads für DM 400. Tausche beides gegen Pentium PC und Monitor. Tel.:02671/3595

Greetings Sega Fans! Danke für die lange Unterstützung des SEGA-FAN-CLUBS! Leider kann ich aus zeitlichen Gründen den Club nicht mehr weiterführen. Allerdings werden dank Dreamcast sicher bald neue Fan-Clubs wie Pilze aus dem Boden schießen. Euer ZYM.

Suche alles an Sega-Saturn-Spielen! Bietet einfach alles an! Egal ob PAL US oder JAP. Allerdings preiswert sollte es schon sein. 0172/6620415

Verkaufe Afterburner 2 JAP für DM 65, Blazing Tornado JAP für DM 65, Gotha 2 JAP für DM 85, Gradius Deluxe JAP für DM 85, Grandread JAP für DM 85, Gunbird JAP für DM 85, Iswat JAP für D 85, Layer Section JAP für DM 65, Lode Runner Returns JAP für DM 85, Panzer Dragon 2 JAP für DM 65, Puzzle Bobble 2 x JAP für DM 65, Rockman X 3 JAP für DM 85, Shinning Force 3 JAP für DM 85, Space Harrier JAP für DM 65, Torico für DM 65 etc. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Inserentenverzeichnis

CDG Media	45
Computec Media AG.....	55, 74, 101, 102, 113
Electronic Arts	U2
Gamer's Point.....	9
Groß.....	43
Interact	30, 31
MLC	19
Order in Time.....	63
Sunflex.....	5
Theo Kranz Versand	U3
Vidis	49



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



Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Herrn Uwe Kraft

Redakteur/in

Sie haben Lust an journalistischer Arbeit, besitzen eine ideenreiche „Schreibe“ und können im Idealfall schon Berufserfahrung in diesem Bereich aufweisen. Sie denken konzeptionell und möchten gern in einem jungen Team arbeiten.

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

Wenn Sie sich von dieser Stellenausschreibung angesprochen fühlen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung unter Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung zu Händen Herrn Uwe Kraft. Wir freuen uns darauf, Sie kennenzulernen.

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

Das lest ihr in der nächsten



Metropolis Street Racer

Sega hat sich zum Europa-Launch ihres Flaggschiffs etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Niemand geringeres als die Jungs von Bizarre Creations werkeln bereits seit einem Jahr an einem Racer der besonderen Art. Ihr donnert mit heißen Flitzern durch eine absolut real erscheinende Großstadt und genießt dabei totale Bewegungsfreiheit. Wir sind vor Ort und berichten euch über alle Details des genialen Rennspiel-Titels.



Mega Fun 5/99 erscheint am 5.5.99

Weitere Themen: • Endlich: Soul Reaver geht auf See - lenklaut • Rainbow Six: Auf leisen

Sohlen schleicht der PC-Hit auch auf die PlayStation • Trap Runner: Komanis Spy-vs-Spy-Verschlag im Test

sekunda +++ in la

Senkrechtstarter

In sprichwörtlich letzter Sekunde erreichte uns die Meldung über eine sehr interessante Flugsimulation aus dem Hause Infogrames. Bei Harrier Attack schlüpft der Spieler in die Rolle eines Piloten, der in dem britischen Senkrechtstarter 25 gefährliche Missionen zu erfüllen hat. Terroristen, die über gestohlene sowjetische Kriegshardware verfügen, haben die hawaiianische Inselgruppe unter ihre Kontrolle gebracht. Ihr führt nun von einem amerikanischen Flugzeugträger aus diverse militärische Angriffsschläge gegen die bösen Aggressoren aus. Neben dem interessanten Single-Modus wird euch die Flugsim auch einen Zwei-Spieler-Modus bieten, in dem ihr mit- oder gegeneinander operiert. Jedoch dürft ihr erst im Spätherbst in das virtuelle Cockpit steigen...



index

Aero Dancing (JAP)	Tipp	105
Air Race (PAL)	XP/GB	107
Akuji (PAL)	XP/GB	107
Anna Kourn. Sm. Court T. N		52
Army Men 3D (US)	Cheats	104
Asterix	T 60%	62
Asteroids (PAL)	XP/GB	107
Battletanx (US)	Diverses	104
Beetle Adventure Racing T 89%		56
Big Air	T 37%	68
Blood Line	T 61%	68
Bloody Roar 2	T 82%	76
Blue Stinger	N	34
Buck Bumble (PAL)	Cheats	104
Buggy Heat	N	43
Civilization 2	T 76%	65
Colony Wars: Veng. (PAL). Cheats		105
Crash Bandicoot (PAL) ... XP/GB		107
Croc (PAL)	Passwort	105
Dead or Alive 2	N	42
Dino Crisis	N	24
Eliminator (PAL)	XP/GB	107
Explosive Racing (PAL) ... Diverses		104
FIFA '99	T 91%	68
FIFA 99 (PAL)	XP/GB	107
Final Fantasy VIII	N	33
Forsaken 64	Cheats	105
Gex: Deep Cover Gecko ... T 89%		70
Goemon 2	T 80%	69

G-Police 2	N	32
Gran Turismo 2	N	20
Granstream Saga (PAL) ... XP/GB		107
Guardian's Crusade	T 76%	77
Hard Edge (PAL)	XP/GB	107
Hard Edge	T 84%	67
Heart of Darkness (PAL) ... Levelwahl. 104		
House of the Dead 2	N	50
Jurassic Park (PAL)	XP/GB	107
Legend (PAL)	XP/GB	107
Libero Grande (PAL)	XP/GB	107
Marvel Super H. vs SF	T 79%	75
MDK (PAL)	XP/GB	107
Metal Gear Solid (PAL) ... XP/GB		106
Micro Machines 64 Turbo T 83%		69
Mission Impossible (PAL) Cheats		104
Monkey Hero	T 72%	64
NBA Live 99 (PAL)	XP/GB	107
NHL 99 (PAL)	XP/GB	107
Penny Racer (PAL)	XP/GB	107
Power Stone (JAP)	Diverses	105
Power Stone	N	44
Poy Poy 2	T 55%	62
Racing Simulation 2 (DC) N		45
Racing Simulation 2 (PS) T 76%		62
Rainbow Six	N	48
Retro Force (PAL)	XP/GB	107
Re-Volt	N	52
Road Rash 3D (PAL)	XP/GB	107
Rog. Trip: Vac. 2010 (PAL) Passwörter ..		105
Rollcage (PAL)	XP/GB	106
Sega Rally 2 (JAP)	Diverses	105

Veranstaltungen

Japan		
Buggy Heat	1. April	DC
Get Bass +Fishing Controller 1. April		DC
Strongest Reversi	15. April	DC
Strongest Shogi	15. April	DC
Bust A Groove 2	15. April	PS
Web Mystery	22. April	DC
Redline Racer	29. April	DC
Elemental Gimmick Gear	27. Mai	DC
Racing Lagoon	27. Mai	DC
Dynamite Deka 2	27. Mai	DC

USA

3Xtreme	April	PS
D.I.R.T. (Arbeitstitel)	April	PS
NBA In the Zone '99	1. April	N64
Shadowgate 64	2. April	N64
Vermin	10. April	PS
Fighting Force 64	16. April	N64
Carmageddon 64	April	N64
Michael Owen's WLS	April	N64
Silhouette Mirage	2. Mai	PS
Duke Nukem: Zero Hour	5. Mai	N64
Superman	11. Mai	N64
Gauntlet Legends	25. Mai	N64
Bloody Roar 2	25. Mai	PS
Gauntlet Legends	26. Mai	PS
Suikoden II	Mai	PS
Ehrgeiz	Mai	PS
Hybrid Heaven	Mai	N64
A Bug's Life	31. Mai	N64

Deutschland

Crash Bandicoot 2 (Plat.) 1. April		PS
Gex: Deep Cover Gecko	1. April	PS
Poy Poy 2	2. April	PS
Sports Car GT	15. April	PS
Cool Boarders 2 (Plat.)	16. April	PS
Ridge Racer Type 4	16. April	PS
Blood Line	23. April	PS
Warzone 2100	30. April	PS
Actua Hockey '99	April	PS
Carmageddon	April	PS
Diver's Dream	April	PS
Master of Monsters	April	PS
Monkey Hero	Mitte April	PS
Puma Street Soccer	Ende April	PS
Rug Rats	Ende April	PS
Trap Runner	Ende April	PS
Heart of Darkness (Plat.)	Ende April	PS
NBA Pro '99	Ende April	PS
Discworld Noir	9. Mai	PS
Soul Reaver	12. Mai	PS
Driver	17. Mai	PS
No Fear Downhill MTB	28. Mai	PS
R-Type Delta	Mai	PS
Grand Theft Auto London	Mitte Mai	PS
Le Mans 24	Ende Mai	PS
NHL Pro '99	Ende Mai	PS
Tanktics	Ende Mai	PS
Tunguska	Ende Mai	PS

Sentinel Returns (PAL) ... XP/GB		107
Shadowman	N	26
Silent Hill (US)	Tipp	105
Silent Hill	N	46
Soul Blade (PAL)	XP/GB	106
Soul Calibur	N	30
Sports Car GT	T 75%	66
Street Fighter Alpha	T 81%	75
Street Fighter Collection 2 T 72%		76
Syphon Filter (US)	Cheats	104
Syphon Filter	N	40
TOCA 2 (PAL)	XP/GB	107
Turok 2 (PAL)	Cheat	105
UEFA Ch. Soccer	T 80%	78
Um Jammer Lammy	N	49
Unholy War (PAL)	Cheats	105
Vigilante 8 (US)	Cheats	104
Vigilante 8	T 83%	63
Virtual Pool 64	T 79%	76
VIVA Soccer	T 74%	77
V-Rally Edition 99 (PAL)	Cheats	104
WCW/nWO Th. (PAL)	XP/GB	107
Wild 9 (PAL)	XP/GB	107
Wild Arms (PAL)	XP/GB	107

Legende: N = Neuheiten; T = Test

So erreicht ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:

Tel.: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513

email: computec.abo@dsb.net

Anschrift der Redaktion

Computec Media, Mega Fun
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
e-Mail: leserecke@megafun.de
Fax: 0931/7842515

Anschrift des Abo-Service

Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Vorstand

Christian Geltenpath (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Memme

Redaktion

Chefredakteur

Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Ulf Schneider, Gunther Hruby, Swen Harder

Bildredaktion

Karel Stumpf

Redaktion England

Derek dela Fuente

Freie Mitarbeiter

René Schneider, Georg Döllner, Mario Brkulf

Layout

Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby,

Björn Harhausen

Konzeption

Uwe Kraft

Titel

SCEO

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 allen Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH

Roomstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 143
email: carudolph@computec.de

Anzeigenverkauf

Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)

Wolfgang Menne

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144)

Jens Klüver (-348)

Anzeigenposition

Andreas Klopfer (-140)

Anzeigenassistentz

Ina Schubert (-346)

Online-Werbeflächen

Susanne Szameitat (-142)

Anzeigenleitung

Thorsten Szameitat (-141)

Anzeigenmarketing

Monika Fleener (-345)

Assistenz der Anzeigenleitung

Claudia Rudolph (-143)

Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreistliste Nr. 12

vom 1.12.1998

Verlag

Computec Media

Innere Cramer-Klett-Str. 6

90403 Nürnberg

Verlagsleitung

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Martin Glossmann

Verbearbeitung

Martin Reimann (Leitung),

Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Abonnement

Mega Fun kostet im Abonnement

DM 62,- (Ausland DM 86,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277

eMail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: 05 528

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN 0946-6282 VKZ 111355

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung

von Werbeträgern e. V. (IWV), Bad Godesberg

Vertriebte Auflage 2. Quartal 1998 59052 Exemplare

Das Inhaltsverzeichnis ohne Vervielfältigung von ChOC zu 100 % aus Altpapier

hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

ihre Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

44135 Dortmund
Im Brückcenter
Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSANDHÄNDLER 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-VERSCH. FARBEN ... 19,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
- CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. ... 59,95
- NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN
- FLANK 3
- RECORD
- RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL) (PSX) 99,95
- CONTROL PAD DUAL SHOCK ... 39,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG ... 19,95
- ORIG. CD-CASE-BUNDLE ... 69,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE ... 9,95
- ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT ... 29,95
- GAMEBUSTER DX - SCHUMMELMOD ... 89,95
- CHEATMASTER - BLAZE ... 29,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMOD ... 69,95
- X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE ... 84,95
- X-PLODER PROFESSIONAL (APRIL) 134,95
- RGB-KABEL(G-CON-,AV-ANSCHLUSS) 16,95
- LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
- LENKRAD DUAL FORCE WHEEL ... 149,95
- JOYTECH JOYTECH BIO-GRIP ... 34,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 159,95
- PISTOLE ERASER (G-CON-KOMPAT.) 69,95
- MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (V.FARB.) 29,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN) 1129,95
- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN) 1134,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS ... 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS ... 64,95

- DRIVER (MAI) (PSX) 99,95
- BLOODY ROAR 2 (APRIL) (PSX) 84,95
- PRINCE NASEEM BOX (MAI) (PSX) 89,95
- SPORTS CAR GT (APRIL) (PSX) 89,95
- MULTI LOW BUDGET ... 34,95
- MULTI TAP LOW BUDGET ... 49,95
- A BUGS LIFE ... 89,95
- ABE'S EXODUS (ODD WORLD 2) ... 79,95
- ACTUA NHL HOCKEY '99 (APRIL) ... 79,95

- DRIVER (MAI) (PSX) 99,95
- BLOODY ROAR 2 (APRIL) (PSX) 84,95
- PRINCE NASEEM BOX (MAI) (PSX) 89,95
- SPORTS CAR GT (APRIL) (PSX) 89,95
- MULTI LOW BUDGET ... 34,95
- MULTI TAP LOW BUDGET ... 49,95
- A BUGS LIFE ... 89,95
- ABE'S EXODUS (ODD WORLD 2) ... 79,95
- ACTUA NHL HOCKEY '99 (APRIL) ... 79,95

- Game Boy Color ... 139,-
- Light Max 2 - orig. inkl. Batterie ... 34,95
- Bugs Bunny Crazy Castle 3 ... 64,95
- Bugs Bunny & Lola ... 59,95
- Conker's Pocket Tales ... 64,95
- Game Boy ... 49,95
- Harvest Moon ... 59,95
- Heute ... 64,95
- Men in Black ... 64,95
- NBA Jam '99 ... 64,95
- Pocket Bomberman ... 44,95
- Quest for Camelot ... 59,95
- Rampage World Tour ... 54,95
- Shadowgate ... 54,95
- Shanghai Pocket ... 54,95
- Star Wars: Yoda Stories (Mai) ... 64,95
- Super Mario Bros. (Juni) ... 64,95
- Tetris Deluxe ... 44,95
- Top Gear Rally (mit Rumble-Fkt.) (Apr) ... 74,95
- Twenty 8 Sylvester ... 54,95
- Vario Land 2 ... 54,95
- Zelda - Links Awakening DX ... 64,95

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 BIS 20 UHR.
SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOS-
SES PREISLEISTUNG-MAGAZIN MIT FRAN-
KIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

- ACTUA SOCCER 3 (OLI. BIERHOFF) ... 79,95
- AKUJI THE HEARTLESS ... 89,95
- ALIEN RESURRECTION (JUNI) ... 89,95
- ALL STAR TENNIS '99 ... 79,95
- APOCALYPSE ... 89,95
- ASTERIX ... 89,95
- ATTACK OF THE SAUCEMAN (MAI) 89,95
- AZURE DREAMS ... 64,95



- V-RALLY 2 (JUNI) (PSX) 89,95
- UEFA Championsleague (PSX) 99,95
- CASTROL HONDA SB (APRIL) (PSX) 89,95
- NEED FOR SPEED 4 (PSX) 89,95

- BASS LANDING ... 89,95
- BATMAN UND ROBIN ... 84,95
- BIG AIR ... 89,95
- BLAZE 'N' BLADE ... 99,95
- BLOOD LINES (APRIL) ... 79,95
- BLOODY ROAR 2 (APRIL) ... 84,95
- BOMBERMAN (MAI) ... 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RAC. (MAI) 89,95
- BOX CHAMPIONS - KNOCK OUT KINGS 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. ... 99,95
- BREATH OF FIRE 3 ... 89,95
- BRUNSWICK BOWLING ... 89,95
- BUST A MOVE 3 ... 84,95
- BUST A MOVE 4 ... 64,95
- C3 RACING ... 84,95
- CAPCOM GENERATIONS (APRIL) 84,95
- CARMAGEDDON (DT.) (APRIL) ... 84,95
- CENTIPEDE ... 89,95
- CIVILIZATION 2 (APRIL) ... 89,95
- COLIN MCRAE RALLY ... 89,95
- COLONY WARS 2: VENGEANCE ... 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 ... 89,95
- COMMAND & CON. 2: GEGENSCHLAG 89,95
- COOL BOARDERS 3 ... 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 ... 89,95
- CROC 2 (JUNI) ... 89,95
- DARK STALKERS 3 ... 99,95
- DIABLO ... 89,95
- DISCWORLD NOIR (MAI) ... 89,95
- DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APR) 89,95
- DREAMS ... 89,95
- DRIVER (MAI) ... 99,95
- FIFA '99 ... 89,95

- CIVILIZATION 2 (APRIL) (PSX) 89,95
- ABE'S EXODUS (PSX) 79,95
- DISCWORLD NOIR (MAI) (PSX) 89,95
- TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95
- FINAL FANTASY VII ... 89,95
- FORMEL 1 '98 ... 99,95
- G-POLICE 2 (JUNI) ... 99,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO (APRIL) 99,95
- GLOBAL DOMINATION ... 89,95
- GOLF PRO ... 94,95
- GRANDSTREAM SAGA ... 79,95
- GRAND THEFT AUTO-LONDON (MAI) 44,95
- GRAN TURISMO ... 89,95
- GUARDIANS CRUSADE ... 89,95
- HARD EDGE (APRIL) ... 89,95
- HOGS OF WAR (MAI) ... 84,95
- HUGO 1 ... 89,95
- KENSAI - SACRED FIST ... 89,95
- KINGSLEY (JUNI) ... 89,95
- KKND - KROSSFIRE ... 89,95
- LE MANS (24 STUNDEN) (MAI) ... 89,95
- LEG. OF KAIN - SOUL REAVER (MAI) 99,95

- DISCWORLD NOIR (MAI) (PSX) 89,95
- TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95
- FINAL FANTASY VII ... 89,95
- FORMEL 1 '98 ... 99,95
- G-POLICE 2 (JUNI) ... 99,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO (APRIL) 99,95
- GLOBAL DOMINATION ... 89,95
- GOLF PRO ... 94,95
- GRANDSTREAM SAGA ... 79,95
- GRAND THEFT AUTO-LONDON (MAI) 44,95
- GRAN TURISMO ... 89,95
- GUARDIANS CRUSADE ... 89,95
- HARD EDGE (APRIL) ... 89,95
- HOGS OF WAR (MAI) ... 84,95
- HUGO 1 ... 89,95
- KENSAI - SACRED FIST ... 89,95
- KINGSLEY (JUNI) ... 89,95
- KKND - KROSSFIRE ... 89,95
- LE MANS (24 STUNDEN) (MAI) ... 89,95
- LEG. OF KAIN - SOUL REAVER (MAI) 99,95

- MONKEY HERO (PSX) 89,95
- GEX 3 (PSX) 99,95
- LIVE WIRE ... 64,95
- MARVEL SUPERHER. VS. STRTFGHT 89,95
- MASTER OF MONSTERS ... 99,95
- MEGA MAN LEGENDS ... 79,95
- MEGA MAN X4 ... 79,95
- METAL GEAR SOLID ... 89,95
- METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159,95
- SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID 24,95
- MONKEY HERO (APRIL) ... 89,95
- MONSTER SEED ... 89,95
- MOTO RACER 2 ... 89,95
- MUSIC: MUSIC CREATION ... 89,95
- NBA LIVE '99 ... 89,95
- NBA PRO '99 ... 89,95
- NEED FOR SPEED 4: BREN.ASPHALT 89,95
- NFL BLITZ (JUNI) ... 89,95
- NFL EXTREME ... 89,95

- MONKEY HERO (PSX) 89,95
- GEX 3 (PSX) 99,95
- LIVE WIRE ... 64,95
- MARVEL SUPERHER. VS. STRTFGHT 89,95
- MASTER OF MONSTERS ... 99,95
- MEGA MAN LEGENDS ... 79,95
- MEGA MAN X4 ... 79,95
- METAL GEAR SOLID ... 89,95
- METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159,95
- SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID 24,95
- MONKEY HERO (APRIL) ... 89,95
- MONSTER SEED ... 89,95
- MOTO RACER 2 ... 89,95
- MUSIC: MUSIC CREATION ... 89,95
- NBA LIVE '99 ... 89,95
- NBA PRO '99 ... 89,95
- NEED FOR SPEED 4: BREN.ASPHALT 89,95
- NFL BLITZ (JUNI) ... 89,95
- NFL EXTREME ... 89,95

Rechtzeitig vorbestellen!
Voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!

SILENT HILL (JUNI) (PSX) 89,95

- NHL '99 ... 89,95
- NHL FACE OFF '99 ... 89,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING (MAI) 89,95
- POINT BLANK .79.95 - (MIT GUN) 154,95
- POOL HUSTLER ... 89,95
- POPOULOS - THE 3RD COMING ... 89,95
- POY POY 2 ... 89,95
- PREMIER MANAGER '99 ... 79,95
- PRINCE NASEEM BOXING (MAI) ... 89,95
- PRO 18: WORLD TOUR GOLF ... 89,95
- PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A ... 94,95
- PUMA STREET SOCCER (APRIL) ... 89,95
- RACING SIMULATION 2 ... 89,95
- RALLY CROSS 2 ... 79,95
- RC STUNT COPTER (APRIL) ... 89,95
- RETRO FORCE ... 89,95
- RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL) ... 99,95
- RIVAL SCHOOL ... 79,95
- ROLLAGE ... 89,95
- RUGRATS (MAI) ... 89,95

die ersten Besteller der N64-Version erwarten eine kleine Überraschung!

RACING SIMULATION 2 (PSX) 89,95 (N64) 109,95

SOUL REAVER (MAI) (PSX) 99,95

inkl. orig. PSX-T-Shirt solange Vorrat reicht!

- FIFA '99 (PSX) 89,95 (N64) 109,95
- WILD 9'S - SPEC. ED. (PSX) 69,95
- RUNNING WILD ... 79,95
- SABOTEUR (JUNI) ... 99,95
- SHANGHAI TRUE VALOR ... 89,95
- SILENT HILL (JUNI) ... 89,95
- SPORTS CAR GT (APRIL) ... 89,95
- SPYRO THE DRAGON ... 89,95
- STREETFIGHTER COLLECTION 2 ... 79,95
- STREET SKATER ... 89,95
- SUPER POCKET FIGHTER ... 79,95
- SWING (APRIL) ... 74,95
- SYPHON FILTER (JUNI) ... 99,95
- T'AI FU ... 79,95
- TANKTICS (JUNI) ... 84,95
- TEKKEN 3 ... 99,95

- TOCA TOURING CAR 2 ... 89,95
- TOMB RAIDER 3 ... 99,95
- TOMORROW NEVER DIES (JUNI) ... 89,95
- TRAP RUNNER (APRIL) ... 89,95
- TUNGUSKA (JUNI) ... 84,95
- TONIC TROUBLE (ED) (N64) (JUNI) 109,95
- JET FORCE GEMINI (N64) 129,95
- SCARS (PSX) 49,95 (N64) 109,95
- BOMBERMAN HERO (N64) 89,95

- UBIK ... 99,95
- UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99 ... 99,95
- V-RALLY 2 (JUNI) ... 99,95
- VIRUS (APRIL) ... 89,95
- VIVA FUBBALL ... 84,95
- WARZONE 2100 (APRIL) ... 89,95
- WCW VS. NWO: THUNDER ... 79,95
- WHEEL NUTS (JUNI) ... 99,95
- WILD ARMS ... 79,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION ... 69,95 (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
- WING OVER 2 (APRIL) ... 79,95
- WWF ATTITUDE (MAI) ... 84,95
- X-GAMES PRO BOARDER ... 89,95
- YDYO'S PUZZLE PARK (APRIL) ... 84,95

Sega Saturn

SPITZENSPIELE FAST GESCHENKT

Nur solange Vorrat reicht!

- BLAM! MACHINEHEAD (SAT) ... 19,95
- BLAZING DRAGONS (SAT) ... 19,95
- CHAOS CONTROL (SAT) ... 4,95
- "D" (SAT) ... 9,95
- KRAZY IVAN (SAT) ... 14,95
- NBA LIVE '98 (SAT) ... 14,95
- NHL POWERPLAY (SAT) ... 19,95
- OLYMPIC SOCCER (SAT) ... 9,95
- PARODIUS DELUXE (SAT) ... 14,95
- SHELLSHOCK (SAT) ... 24,95
- STARFIGHTER 3000 (SAT) ... 9,95
- THUNDERHAWK 2 (SAT) ... 14,95

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

Nintendo 64

- MARIO KOMPLETT PAK ... 244,-
- NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
- ANTENNENKABEL ... 24,95
- ANTENNENKABEL ORIG. ... 49,95
- CONTROL PAD - ORIGINAL ... 54,95 (GRAU GRÜN GELB ROT BLAU SCHWARZ)
- EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER) ... 64,95
- CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS ... 49,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH ... 14,95
- LENKRAD GEMASTER 64 RUMB. WH. 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 ... 19,95

CASTLEVANIA 3D (APRIL) (N64) 109,95

- 1080° SNOWBOARDING ... 89,95
- ALL STAR BASEBALL (APRIL) ... 99,95
- ALL STAR TENNIS '99 ... 99,95
- BANJO & KAZOOIE ... 89,95
- BEETLE ADVENTURE RACING (APR) 109,95
- BIO FREAKS ... 119,95
- BODY HARVEST ... 79,95
- BOMBERMAN HERO ... 89,95
- BUCK BUMBLE ... 99,95
- BUST A MOVE 3 ... 99,95
- CARMAGEDDON DT. (APRIL) ... 109,95
- CASTLEVANIA 3D (APRIL) ... 109,95
- CHAMELEON TWIST 2 (APRIL) ... 99,95
- CHARLES BLAST TERRITORY ... 89,95
- CRUISIN' WORLD ... 89,95
- DIDDY KONG RACING ... 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (APRIL) ... 99,95
- EXTREME G 2 ... 99,95
- FT WORLD GRAND PRIX 2 (MAI) ... 89,95
- FIFA '99 ... 109,95
- FLYING DRAGONS ... 109,95
- FORSAKEN ... 119,95
- F-ZERO X ... 89,95
- G.A.S.P. ... 99,95
- GEX 64 (GEX 2) ... 109,95

MARIO PARTY (N64) 89,95

STAR WARS-ROGUE SQ. (N64) 109,95

BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95

EXTREME G 2 (N64) 99,95

- GLOVER ... 89,95
- GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA ... 124,95
- GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION ... 99,95
- HOLY MAGIC CENTURY ... 129,95
- IGGY'S RECKING BALLS ... 79,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '98 ... 89,95
- JET FORCE GEMINI (JUNI) ... 109,95
- LYLAT WARS ... 89,95
- MARIO PARTY ... 89,95
- MARIO PARTY ... 89,95
- MICRO MACHINES 64 ... 124,95
- MILDO'S ASTRO BOWLING ... 109,95
- MISSION IMPOSSIBLE ... 99,95
- NASCAR '99 ... 109,95
- NBA JAM '99 ... 94,95
- NBA LIVE '99 ... 109,95
- NBA PRO '99 ... 124,95

ZELDA 64 (N64) 109,95

TURBO 2 (N64) 88,88 BZW. 99,95

- MICRO MACHINES 64 (N64) 124,95
- GOEMON 2 (N64) 124,95
- NFL QUARTERBACK CLUB '99 ... 94,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 ... 94,95
- NHL PRO '99 ... 124,95
- RACING SIMULATION 2 (APRIL) ... 119,95
- RAGUKA KIDS ... 129,95
- RAT ATTACK ... 129,95
- RAYMAN 2 (JUNI) ... 119,95
- S.C.A.R.S. ... 109,95
- SHADOWGATE 64 ... 129,95

DREAMCAST KOMMT

RUFEN SIE BEI INTERESSE UNSERE DREAMCAST-HOTLINE UNTER TEL. 0931/3545223 AN!

- BUCK BUMBLE (N64) 99,95
- BODY HARVEST (N64) 79,95
- SHADOWMAN (AUG) ... 109,95
- SOUTHPARK (APRIL) ... 99,95
- SPACE RACE (APRIL) ... 109,95
- SPACE STATION-SILICON VALLEY ... 94,95
- STARSHOT (SPACE CIRCUS) ... 109,95
- STAR WARS RACER (JUNI) ... 109,95
- STAR WARS-ROGUE SQUADRON ... 109,95
- SUPER MARIO 64 ... 89,95
- SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER ... 24,80
- THE NEW TETRIS (JUNI) ... 89,95
- TONIC TROUBLE (ED) (JUNI) ... 109,95
- TUROK 2 - DEUTSCH ... 88,88
- TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION ... 99,95
- TWISTED EDGE SNOWBOARDING ... 109,95
- VIGILANTE 8 ... 114,95
- VIRTUAL POOL ... 109,95
- V-RALLY ... 99,95
- WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 ... 129,95
- WCW VS. NWO: REVENGE ... 129,95
- WETRIX ... 109,95
- WIPEOUT 64 ... 129,95
- WWF WARZONE - RAW IS WAR ... 99,95
- WWF ATTITUDE (MAI) ... 99,95
- YOSHI'S STORY ... 89,95
- SPIELEBERATER YOSHI'S STORY ... 24,80
- ZELDA: OCARINA OF TIME ... 109,95
- SPIELEBERATER ZELDA 64 ... 24,80
- ZELDA 64 - SPECIAL EDITION ... 139,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

- ### SEGA SATURN
- BLAST CHAMBER ... 24,95
 - CROC ... 39,95
 - DARIUS 2 ... 19,95
 - NIGHTS+3D ANALOG PAD ... 79,95
 - THEME PARK ... 29,95

- ### SONY PLAYSTATION
- ABE'S EXODUS ... 79,95
 - CHILL ... 44,95
 - BUST A MOVE 3 ... 49,95
 - CONSTRUCTOR ... 49,95
 - CRIME KILLER ... 79,95
 - CYBALL ZONE ... 29,95
 - FORSAKEN ... 49,95
 - IRON & BLOOD ... 49,95
 - PREMIER MANAGER '98 ... 49,95
 - R-TYPES ... 74,95
 - RIVEN (MYST 2) ... 69,95
 - S.C.A.R.S. ... 49,95
 - SHADOW GUNNER ... 49,95
 - SUPERCROSS (J.MCGRATH) ... 49,95
 - WILD NINE'S - SPEC. ED. ... 69,95
 - WWF IN YOUR HOUSE ... 69,95
 - WWF WARZONE ... 69,95
 - XENOCRAZY ... 69,95

- ### PLATINUM-EDITION
- ABE'S ODDYSSEY ... 49,95
 - ALIEN TRILOG ... 44,95
 - BUST A MOVE 2 ... 49,95
 - COMMAND & CONQUER ... 44,95
 - COOL BOARDERS 2 (APRIL) ... 49,95
 - CRASH BANDICOOT 2 (APRIL) ... 44,95
 - CROC ... 44,95
 - DESTRUCTION DERBY 2 ... 49,95
 - FORMEL 1 '96 ... 49,95
 - G-POLICE ... 49,95
 - GRAN THEFT AUTO ... 49,95
 - HERCULES ... 49,95
 - INT. SUPERSTAR SOCCER PRO ... 49,95
 - JURASSIC PARK-LOST WORLD ... 49,95
 - MICKEY'S WILD ADVENTURES ... 49,95
 - MICRO MACHINES V3 ... 49,95
 - MOTO RACER ... 44,95

CRASH BANDICOOT 2 (PSX) 49,95

G-POLICE: PLATINUM (PSX) 49,95

- PANDEMONIUM ... 49,95
- PORSCHE CHALLENGE ... 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 2 ... 44,95
- TOCA TOURING CAR ... 44,95
- TOMB RAIDER 2 ... 49,95
- TRUE PINBALL ... 44,95
- V-RALLY ... 49,95
- WIPEOUT 2097 ... 49,95
- WORMS ... 44,95

- ### NINTENDO 64
- BODY HARVEST ... 79,95
 - CLAYFLIGHTER 63 1/3 ... 39,95
 - CRUISIN' WORLD ... 64,95
 - DARK RIFT ... 49,95
 - EXTREME G ... 49,95
 - G.A.S.P. ... 99,95
 - IGGY'S RECKIN' BALLS ... 79,95
 - MADDEN 64 ... 39,95
 - NAGANO WINTER OLYMPICS ... 39,95
 - NBA COURTSIDE ... 59,95
 - NBA PRO '98 ... 89,95
 - OLYMPIC HOCKEY '98 ... 89,95
 - SAN FRANCISCO RUSH ... 49,95
 - SPACE STATION - SILICON VA. ... 94,95

gleich zugreifen, falls eine begrenzte Stückzahl!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: WIR BEI 15:30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar Portofrei!

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 35 45 20



TURBOGELADENE FLIPPERACTION



- Schnallen Sie sich an, denn beim rasantesten Flipperspiel Ihres Lebens werden Sie ganz schön durchgeschüttelt!
- Eine spannende Straßenfahrt quer durch Amerika sorgt für adrenalingeladene Flipperaction mit coolen Gegnern
- Unglaublich detailgetreue Grafiken
- Wahnsinns-Feature mit bis zu ZEHN Kugeln gleichzeitig
- Superrealistisches Gleit- und Drehverhalten der Kugeln
- Tischneigung, Schwierigkeitsgrad, Flipperpower etc. individuell einzustellen



KOCH Media GmbH, Lochhamer Str.9, D-82152 Planegg b. München Tel: (49) 89/857 95 120 Fax: (49) 89/857 95 160
 KOCH Media Vertriebsges.m.b.H. Tivoligasse 25, A - 1120 Wien, Österreich Tel: (43) 1/815 062616, Fax: (43) 1/815 062616
 KOCH International AG, Poststr. 10, CH-9201 Gossau, Schweiz Tel: (41) 71/388 686840, Fax: (41) 71/388 686850

empire
 INTERACTIVE
www.empire.co.uk
www.kochmedia.com

® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.