

MEGA FUN

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.
7/2000
DM 5,90



+ 2 Mega-Poster Vagrant Story, Resident Evil Code: Veronica

NINTENDO • SEGA • SONY

Cold Blood **PS**

Testpremiere: Sonys Agenten-Thriller ausspioniert

Vagrant Story **PS**

Neue Referenz? Genialer Genre-Mix von Square

Erster Teil der Komplettlösung
MediEvil 2
Alle Rätsel auf 8 Seiten aufgedeckt

e3 live label ZUKUNFT LIVE AUF 27-SEITIGEM MESSECHECK



41 Spiele für PlayStation 2
Metal Gear Solid 2



90 Spiele für Dreamcast
Eighteen Wheeler



22 Spiele für Nintendo 64
Conker: Bad Fur Day



97 Spiele für PlayStation
Dino Crisis 2



Resident Evil Code: Veronica **DC**

Getestet und gelöst: Das beste Horror-Spektakel aller Zeiten seziert

& tricks zum Sammeln
MediEvil 2, Tony Hawk's Pro Skater, Colin McRae Rally 2.0, Dune 2000, Galerians

tipps





SCHOCKIEREND WIRKLICH

RESIDENT EVIL™ CODE:Veronica



Dreamcast

www.eidos.com

CAPCOM

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

EIDOS
INTERACTIVE

DUMM gelaufen

Auf der Suche nach den neusten Infos zu Nintendos Meisterwerk *Zelda: Majora's Mask* trieb sich unser Layouter Peta (wer sonst?) in den unmöglichsten Winkeln Deutschlands herum. Seine Recherche verschlug ihn schließlich nach Neuschwanstein, wo er auf eine Nintendo-Delegation aus Japan traf, die gerade eine Gebäude-Studie vornahm. Sie waren sichtlich überrascht und verweigerten jegliche Auskunft. Peta schwor nach seiner Rückkehr in der Red jedoch auf Mark und Bein, dass er auf einer nahe gelegenen Weide sogar auf Beta-Tester des 512-Terra-Bit-Moduls gestoßen sei. Trotz mehrfacher freundlicher Anfrage wollten sie ihm aber nicht ihre ersten Eindrücke preisgeben. **Hornochsen!**



Im Zeichen der Electronic Entertainment Expo

Es ist immer wieder verwunderlich, wie sich die Vorzeichen ändern, trotz besseren Wissens! Wer hatte denn in letzter Zeit das Vergnügen, den Fernseher einzuschalten und die selbsternannten Konsolen-Experten bei ihrer Arbeit zu bewundern? Nun, dass die Privaten, allen voran SAT 1 und RTL, bereits heute vom Überflieger PlayStation 2 sprechen, wäre ja noch verständlich, schließlich spült der Sony-Konzern jährlich Millionen-Beträge durch Werbebotschaften in deren Kassen. Dass jedoch eine so renommierte Sendung wie „Neues - Die Computershow“ auf 3SAT dermaßen populistisch über die E3 in Los Angeles berichtet hat, lässt einem doch an deren Objektivität bzw. Sachverstand zweifeln. In ihrem Bericht war nämlich nur die Rede von der PlayStation 2 und kein Ton über das selbstbewusste Auftreten von Sega of America. Wie die Karten wirklich verteilt waren, wer auf der Messe überzeugte, wer was zeigte und wie sich die Mitbewerber Nintendo oder Microsoft auf der Electronic Entertainment Expo aus der Affäre zogen, berichten euch Udo und PSG-Redakteurskumpel Tom direkt aus

den Staaten. Ihr 30-seitiger E3-Bericht (echt fett!) stellt in dieser Ausgabe das Herzstück dar. Während sich also die beiden im sonnenüberfluteten Kalifornien ein Game nach dem anderen reinzogen, taten die Redakteure in Deutschland im Prinzip nichts anderes, denn auch hier zu Lande geht das Geschäft ungehindert weiter. So testeten wir eine Reihe von aussichtsreichen Titeln. Beispielsweise waren wir von *Ecco the Dolphin - Defender of the Future* (DC), *Cold Blood* (PS) und *V-Rally 2 Expert Edition* (DC) ebenso begeistert wie vom lang erwarteten Nachfolger zu *Zelda: Ocarina of Time*. Lest unsere erste Stellungnahme zum N64-Ausnahmetitel *Majora's Mask* ebenfalls im Rahmen des E3-Specials. Für alle unter euch, die Probleme mit den Bestsellern *MediEvil 2* oder *Resident Evil Code: Veronica* haben, hat unser Trix-Experte Gunther mal wieder seitenweise Komplettlösungen ins Heft gebracht. In diesem Sinne wünschen wir euch eine informative Lektüre dieser Ausgabe.

Euer Mega-Fun-Team



TT Titelthema

neuheiten

Dreamcast
 Sega World Wide Soccer 37

PlayStation
 Destruction Derby Raw 40
 Frontschweine 41
 Gauntlet Legends 36
 Martian Gothic 36
 V-Beach Volleyball 38

test

Dreamcast
 Chu Chu Rocket 71
 Ecco the Dolphin - Defender of the Future 72
 Nomad Soul 68
 Rainbow Six (us) 74
TT Resident Evil Code: Veronica 46
 V-Rally 2 60

PlayStation
 4x4 World Trophy 69
 Anstoß Premier Manager 70
 Bishi Bashi Special 70
 BTX Global Assault 73
TT Cold Blood 44
 Colin McRae Rally 2.0 64
 Dracula Resurrection 66
 Euro 2000 73
 Galerians 49
 Jimmy White's Cueball 2 70
 Pool Academy 71
 Rallymasters 67
 Rescue Shot 73
 Ronaldo V-Football 48
 Spin Jam 71
 The Misadventures of Tron Bonne 66
 Tombi 2 62
TT Vagrant Story 50
 Victory Boxing Challenger 66
 Walt Disney World Quest 63

Nintendo 64

Kirby 64 (jp) 75

erste hilfe

Dreamcast

TT Grand Theft Auto 2 (us) 85
 Resident Evil Code: Veronica (dt) 88
 Tony Hawk's Pro Skater (us) 85

PlayStation

Army Men - Sarge's Heroes (dt) 87
 Autobahnraser II (dt) 87
 Colin McRae Rally 2.0 (dt) 86
 Dracula Resurrection (dt) 87
 Dune 2000 (dt) 86
 Everybody's Golf 2 (dt) 87
 Expandable (us) 86
 Galerians (dt) 86
 Gekido (dt) 87
TT MediEvil 2 (dt) 94
 Star Ocean - 2nd Story (dt) 87
 Star Wars: Episode I Jedi P. B. (dt) 86
 Star Wars: Episode I Jedi P. B. (dt) 87
 Street Sk8er 2 (dt) 86

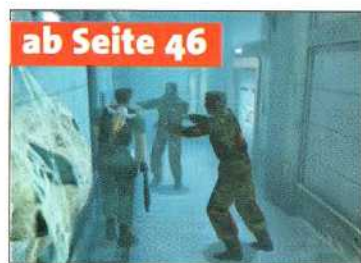
rubriken

Best of Mega Fun 76
 Börse 104
TT E3 - Live dabei 6
 Ihr über uns 82
 Impressum 106
 Inserenten 105
 Klein & Fein 78
 Leserecke 80
 Vorschau 106
 Wir über uns 3
 Zockerkönig 83

Sorgt Sonys Spionage-Thriller für Hochspannung?

ab Seite 44

Cold Blood
 Die Macher von Baphomet's Fluch schicken euch als Spezialagent Cord ins eisige Sibirien.



ab Seite 46
Resident Evil Code: Veronica

Wir nehmen das beste Resident Evil aller Zeiten unter die Lupe und geben euch lebensnotwendige Tipps im ersten Teil unserer Komplettlösung.



ab Seite 6
E3 - Live dabei

In unserem 27-seitigen Messe-Check berichten wir über alle Enttäuschungen und Überraschungen der E3-Messe, die auch in diesem Jahr wieder in Los Angeles stattfand.



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



Inhalt 5
 Outtrigger (DemNächst) 6
 Phantasy Star Online (DemNächst) 7
 Sonic Adventure 2 (DemNächst) 8
 Silver (DemNächst) 9
 MagForce Racing (DemNächst) 10
 Eternal Arcadia (DemNächst) 11
 MSR (DemNächst) 11
 Soul Reaver 2 (DemNächst) 12
 2K1-Sportspiele (DemNächst) 13
 Spawn (DemNächst) 14
 Heroes of M&M 3 (DemNächst) 14
 Shenmue (DemNächst) 15
 Samba de Amigo (DemNächst) 15
 BrandHeiß (Dreamcast-News) 16
 Power Stone 2 (jp) 18
 Rainbow Six (us) 19
 V-Rally 2 20
 Ecco - Defender of the Future 21
 Chu Chu Rocket 22
 Kompakt 22
 Sega Millennium Quiz 23
 MailBox 24
 SecretService (Tipps&Tricks) 27
 LeXikon (DC-Spiele im Überblick) 28
 VorSchau 30

GameSite GmbH
Geschäftsbereich:

Theo

Laden
Theo KRAZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
KRAZVERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umsatzsteuer mit Bankgebühren:
DM = 7,8 05, Porto 6,90 zzgl. VVK-Geb.

PlayStation

- Station Dual Shock 24,95
- Menabel 24,95
- Kabel 14,95
- roller Dual Shock orig. 59,95
- ory Card 15 Block orig. 29,95
- rad Jordan GP 119,95
- ole Scorpion 59,95
- arry Case - Blaze 69,95
- ebuster CDX 95,95
- oder FX 84,95
- iti Top 44,95
- ice Station 24,95

PlayStation

- Infestation 59,95
- Jackie Chan's Stuntmaster 59,95
- Legend of Logia 59,95
- Martian Gothic Unification 29,95
- MediEvil 2 59,95
- Metal Gear Solid VR Miss. 44,95
- Mike Tyson Boxing (Juni) 89,95
- N-Gen Racer 69,95
- NBA Showtime: NBA on NBC 89,95
- Need 4 Speed Porsche 89,95
- NHL Blades of Steel 2000 89,95
- Pac-Man World 69,95
- Player Manager 2000 69,95
- Point Blank 2 + G-Con 45 (SVR) 119,95
- Pool Palace Academy 59,95

- Premier Manager - Anstoss 79,95
- Radical Bikers 59,95
- Railroad Tycoon II 89,95
- Rainbow Six 89,95
- Rally Masters 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing 89,95
- Rescue Shot 59,95
- Resident Evil 3 (dt.) 89,95
- Resident Evil: Gun Survivor 89,95
- Roadsters 89,95
- Rollcage Stage 2 59,95
- Ronaldo V-Football 84,95
- Saga Frontier 2 99,95
- Shadow Madness 89,95
- Sno Cross 79,95
- Spec Ops 89,95
- Speedball 2100 79,95
- Spyro 2 - Gateway to Gili. 59,95
- Star Ocean 59,95
- Star Wars Ep. 1: Jedi Power 89,95
- Suikoden 2 79,95

- Star Wars Ep. 1: Jedi Power 89,95
- Suikoden 2 79,95
- Star Wars Ep. 1: Jedi Power 89,95
- Suikoden 2 79,95

- Syphon Filter (SVR) 59,95
- Syphon Filter 2 89,95
- Farzan 89,95
- Techna Mage (Juni) 89,95
- Theme Park World 89,95
- Tomb Raider 4 - Last Revelation 49,95
- Tombi 2 59,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Toysinden 4 84,95
- Toy Story 2 89,95
- UEFA Champ. League 1999/2000 89,95
- Urban Chaos 89,95
- Vagrant Story 79,95
- Vampire Hunter 0 79,95
- Vandal Hearts 2 79,95
- Victory Boxing 3 79,95
- WCW Mayhem 89,95
- World Championship Snooker 89,95
- WWF Smack Down! 89,95
- X-Files (SVR) 59,95

PlayStation

- Allian Trilogy 39,95
- A Bug's Life 49,95
- Best A Move 2 29,95
- Colin McRae Rally 49,95
- Crash Bandicoot 3 49,95
- Final Fantasy VII 49,95
- Bryan Johnson 49,95
- Grand Theft Auto 44,95
- Int. Track and Field 44,95
- MediEvil 49,95
- Metal Gear Solid 44,95
- Mickey's Wild Adventure 49,95
- Micro Machines V3 49,95
- Moto Racer 2 49,95
- Oddworld: Abe's Oddysee 49,95
- Oddworld: Abe's Locations 29,95
- Porsche Challenge 49,95
- Rayman 44,95
- Resident Evil 49,95
- Ridge Racer Type 4 49,95
- Suora the Dragon 49,95
- Tekken 3 49,95
- Tomb Raider 3 49,95
- V-Rally 2 49,95

PlayStation

- Grandia (PSX) 89,95
- N-Gen Racer (PSX) 79,95
- Colony Wars 3 (PSX) 59,95
- FI 2000 (PSX) 89,95

3% Rabatt!
Theo KRAZ GAMES
feiert 10. Geburtstag
feiern Sie mit: Bestellungen mit
Artikeln, die mit gekennzeichnet
sind, schicken wir jetzt
Ab sofort können Sie
auch per (nur und
) bezahlen; hier sparen Sie
die Nachnahmegebühr! Ab einem
Rechnungswert von 170,- DM für
Konsolenartikel erhalten Sie
ein Rahm (Skonto!)

10 Jahre

- ## NINTENDO 64
- Nintendo 64 Color Edition 199,-
 - N64 Donkey Kong Pak 299,-
 - Control Pad orig. clear purple 54,95
 - Mem. Card orig. 0,25 M 34,95
 - Mem. Card 1 M linear Blaze 29,95
 - Expansion Pak - Blaze 49,95
 - Equalizer - Mogelmodul 59,95
 - KPloder 99,95
 - Rumble Pak original 24,95
 - Rumble Pak LK4 Tremor 29,95
 - Rumble Pak LK4 Tr.+1M 49,95
 - Transfer Pak orig. 39,95
 - Army Men-Sarge's Heroes 89,95
 - BattleTanx 89,95
 - Castlevania Leg. of Darkness 109,95
 - Donkey Kong 64 99,95
 - Earthworm Jim 3D 89,95
 - ECW Hardcore Revenge 99,95

- Operation: WinBlock 99,95
- Excitebike (Juni) 109,95
- F1 Racing Championship (Juni) 109,95
- Box 3: Deep Cover Becko 119,95
- Int. Superstar Soc. 2000 (Juni) 109,95
- Int. T&F: Summer Games 109,95
- J. McGrath Supercross 2 89,95
- Jet Force Gemini 109,95
- Mario Party 89,95
- Mario Party 2 (Juni) 109,95
- NBA Jam 2000 89,95
- Nuclear Strike 109,95
- Operation Winback 99,95
- Perfect Dark (Juni) 119,95
- Pokémon Stadium + Transf. Pak 139,95
- Rainbow Six 99,95
- Rayman 2 119,95

- ## GAME BOY COLOR
- Linkkabel univers. 10,95
 - Army Men 59,95
 - A Bug's Life 39,95
 - Dragon Band Master 39,95
 - DSF All Star Tennis 2000 59,95
 - FIFA 2000 64,95
 - Int. Track & Field 64,95
 - Janosch - Das große Panama.. 59,95
 - Mask of Zorro 59,95
 - Papyrus 59,95
 - Super Mario Bros. DX 64,95
 - Tarzan 59,95
 - Top Gear Rally 2 59,95
 - Wings of Fury 59,95

GAME BOY

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

- ## NINTENDO 64
- Perfect Dark (N64) 119,95
 - Donkey Kong 64* (N64) 99,95
 - Int. Superstar Soccer 2000 (N64) 109,95
 - Starcraft 64 (N64) 109,95
 - Ready 2 Rumble Boxing 109,95
 - Ridge Racer 64 109,95
 - Shadowman 49,95
 - South Park Rally 89,95
 - Starcraft 109,95
 - Star Wars Ep. 1: Racer 89,95
 - Supercross 2000 89,95
 - Super Smash Bros. 89,95
 - Terzan 89,95
 - Tony Hawk's Skateboarding 89,95
 - Top Gear Rally 2 109,95
 - Toy Story 2 89,95
 - Turok - Rage Wars 49,95
 - Vigilante 8 2nd Offense 89,95
 - Worms Armageddon 109,95
 - Wrestlemania 2000 114,95

- ## Dreamcast
- Dreamcast (kein Skonto!!!) 399,-
 - Controller orig. 59,95
 - Dreamcast-Stick orig. 94,95
 - Keyboard orig. 59,95
 - Vibration Pack orig. 49,95
 - VMU-Card orig. 59,95
 - Pistole Dreamblaster 74,95
 - A Wheel Thunder 99,95
 - Crazy Taxi 89,95
 - MDK 2 (DC) 99,95
 - Crazy Taxi (DC) 89,95
 - Tomb Raider 4 (DC) 89,95
 - Resident Evil Code Veronica (DC) 99,95
 - Dead or Alive 2 (Juli) 89,95
 - Dragon's Blood 89,95
 - Ecco the Dolphin (Juni) 89,95
 - Evolution 84,95
 - F1 Racing Championship 89,95
 - Grand Theft Auto 2 79,95
 - Heroes of Might & Magic 89,95
 - Hidden & Dangerous 79,95
 - Y-Rally 2 Expert Ed. (DC) 89,95
 - Ecco the Dolphin (DC) 89,95
 - Tony Hawk's Skateboard. (DC) 89,95

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

- ## Dreamcast
- MDK 2 (DC) 99,95
 - Crazy Taxi (DC) 89,95
 - Tomb Raider 4 (DC) 89,95
 - Resident Evil Code Veronica (DC) 99,95
 - Dead or Alive 2 (Juli) 89,95
 - Dragon's Blood 89,95
 - Ecco the Dolphin (Juni) 89,95
 - Evolution 84,95
 - F1 Racing Championship 89,95
 - Grand Theft Auto 2 79,95
 - Heroes of Might & Magic 89,95
 - Hidden & Dangerous 79,95
 - Y-Rally 2 Expert Ed. (DC) 89,95
 - Ecco the Dolphin (DC) 89,95
 - Tony Hawk's Skateboard. (DC) 89,95

- ## UND LADEN
- Pokémon - blaue Edition 69,95
 - Pokémon - rote Edition 69,95
 - Pokémon - gelbe Edition (Juni) 69,95
 - Spieleherber Pokémon 24,95
 - Pokém. Pikachu Ped-o-Meter 44,95
 - Pokémon Sammelkarten:
Booster 9,95
 - Starter Set 24,95
 - Theme Decks je 24,95
(Blackout, Buschfeuer, Überwuchs, Zapf!)
 - Pokémon Battle Figuren
je 2 Stück 64,95
(Raticate + Rattata, Sandslash + Sandsch, Beedrill + Kakuna, Flareon + Eevee, Gengar + Meowth, Golenn + Gokude, Pidgeot + Pidgey, Raichu + Pikachu)
 - Pokémon Power Bouncer je 9,95
(Blastoise (B), Charizard (B), Charmander (A), Flareon (136), Meowtwo (159), Pikachu (25), Poliwhirl (B1), Squirtle (71))
 - Pokémon Schlüsselanhänger
(Leuchtdi. inkl. Batterie) je 14,95
(Chaneira, Enton, Pikachu, Pummeluff, Schiggy) Pikachu Schlüsselanh. sprechend 15,95
 - Pikachu Plüschfigur (gross) 29,95
 - Pikachu Plüschfig. (gross, sprech) 39,95
 - Pokémon Plüschfigur (klein) je 19,95
(Evoli (133), Glurak (B), Mauzi (52), Pikachu (25), Pummeluff (39), Quaputz (B1), Relaxo (143), Schiggy (71))

- ## NINTENDO 64
- Sonderangebote**
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
- Bombberman 64 59,95
 - Bombberman Hero 49,95
 - NBA Pro '99 49,95
 - NHL Pro '99 49,95
 - Penny Racers 49,95
 - Premier Manager 64 39,95
 - Racing Simulation 2 29,95
 - Shadowman 49,95
 - Tonic Trouble 79,95
 - Turok 2 - dt. od. engl. 39,95
 - Turok Rage Wars 49,95
 - Turok Leg. d. v. Landes 49,95
 - V-Rally 39,95
 - Waialae C.C. True Golf 49,95
 - World Driver Champ. 49,95

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

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

Formieren Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
per Einsenden dieses Coupons - oder
Sie adressieren Rückumschlag - oder
eintrich per E-Mail an info@kgames.de

0931-3545222 ODER 0180-521844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602



Die gesamte Spiele-Industrie lockte die internationalen Pressevertreter erneut in Scharen zur E3-Messe.

E3-Messe 2000

Der Mai ist bekanntlich die Zeit, in der die komplette Spielerwelt nach L.A. linst. Die E3 ruft und alle kommen, um die Spiele zu begutachten.

Vom 11. bis 13. Mai fand erneut die weltweit bedeutendste Video-spiele-Messe statt. Als Austragungsort fungierte wie schon im Vorjahr das Convention Center im Herzen von Los Angeles. Nachdem die beiden reiselustigen Udo und Tom (aus der Schwester-Redaktion der PSG) einen sehr turbulenten Hinflug hinter sich gebracht hatten, stand der erste Messe-Tag auf dem Programm. Nach dem üblichen Flyer-Verteilen an allen

Ecken und Enden boten die ersten Einblicke ein fantastisches Bild. Die drei großen Namen Nintendo, Sega und Sony standen sich in Sachen Ausstellungsfläche in nichts nach. Zudem befanden sich alle drei Konkurrenten nahezu gleichberechtigt nebeneinander. Auffallend war nur, dass der mit hohen Erwartungen im Vorfeld gehandelte Einstieg des Giganten **Microsoft** in den Konsolen-Markt eher spärlich bis sehr mager

ausgefallen ist. Nun gut, die Qualität sollte bekanntlich entscheidend sein, nicht die gezeigte Quantität. Doch auch hier enttäuschte der hochgehandelte Tycoon Gates auf ganzer Linie. Hinter dem riesigen X-Box-Symbol fanden sich lediglich ein paar winzige Kabinen, in denen ausschließlich PC-Games gezockt wurden. Etwas mehr hätte man schon erwarten dürfen. Hinzu kam noch, dass auch die Microsoft-Offiziellen immer noch kein eindeutiges Statement abgegeben haben, was nun mit der geplanten Übernahme von Sega passieren wird. Nichtsdestotrotz darf man auf die kommenden Monate gespannt sein. Microsoft wird mit Sicherheit beweisen müssen, zu welchen Glanzzeiten sie auch auf dem Konsolen-Sektor fähig sind. **Sony** war im Vorfeld zweifelsohne als der Zuschauermagnet betrachtet worden. Zumindest legte man einige interessante Fakten bezüglich des PS2-



Getümmel: Vor dem Eingang des Convention Center ging es in den Stoßzeiten hoch her.

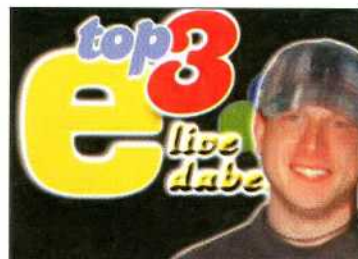
Launches in den USA und Europa auf den Tisch. Die PS2 wird definitiv ab dem 27. Oktober in den hiesigen Händlerregalen zu finden sein. Über den Preis konnte und wollte man noch keine endgültigen Aussagen treffen, da Sony erst die Wechselkurschwankungen abwarten möchte, um relativ kurz vor dem Release einen Preis bekannt zu geben. Sony geht von etwa 300 Euro aus. Man sollte sich jedoch auf etwa 699.- DM einstellen, abhängig von der Entwicklung des Euro. Als interessante Neuigkeit gibt es im Hause Sony dennoch einiges zu vermelden:



Armer Redakteur: Glücklicherweise hatten unsere zwei sonnenhungrigen Reporter noch ein paar Tage bei Toms Tante zur Verfügung, um den spärlichen Fuhrpark zu nutzen.



Wo ist M? Von den berühmten Süßigkeiten war nicht mal eine Probe zu ergattern. Dafür gab's ein PC-Game, toll!



Tom

- [1] Metal Gear Solid 2 (PS2)
- [2] Onimusha (PS2)
- [3] Conker's Bad Fur Day (N64)



Pferdestärken: Wer mag sich bei diesem Anblick noch das eigentliche Ausstellungsstück ansehen?



Maskottchen: Neben den bekannten Rare-Idolen standen vor allem die Pokémon in allen Variationen im Rampenlicht.



Zukunftsaussichten: Square demonstrierte in einem Mini-Kino eindrucksvoll die Online-Zukunft der PS2.



- [1] Metal Gear Solid 2 (PS2)
- [2] 18 Wheeler (DC)
- [3] Dino Crisis 2 (PS)

das hochklassige Spiele-Angebot für den in die Tage gekommenen Modulschlucker. Schließlich war da noch **Sega**. Gerade hier hagelte es Überraschungen am laufenden Meter. Man präsentierte erstmals das DVD-Laufwerk, welches gesondert als Add-on zu einem Preis von etwa 400.- DM erhältlich sein wird. Ferner gab es eine Maus und das Dream-Eye zu erspähen. Vom Zip-Laufwerk war nach wie vor weit und breit keine Spur. Neben den Neuigkeiten im Hardware-Sektor war vor allem eines zu bestaunen, die Begeisterung der Messe-Besucher für die DC-Titel. Die obligatorischen Updates, etwa der Sport-Reihe, wurden durch zahlreiche innovative Titel ergänzt. Man sollte nicht alles vorwegnehmen, um die Spannung zu erhalten, dennoch muss gesagt werden, dass Sega als klarer Gewinner aus der Messe hervorgeht. Sony muss sich momentan noch, die Erwartungshaltung an den Multi beachtend, leider mit einem Platz hinter Sega zufrieden geben. Alles in allem hat die Messe gezeigt, dass die bereits von vielen abge-

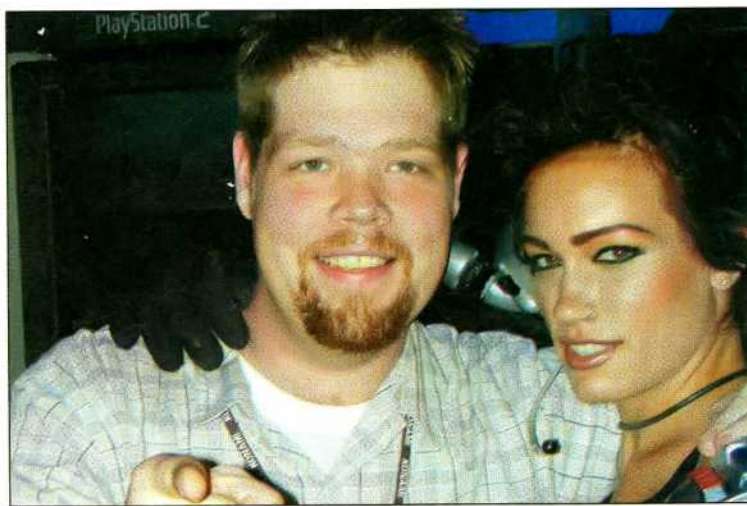
schriebenen Systeme N64 und PlayStation keineswegs den Weg des Irdischen gehen und innerhalb der nächsten Monate spurlos verschwinden werden. Das Spiele-Angebot beweist, dass sowohl der Modultoaster als auch die Scheibenschleuder noch einmal zu ungeahnten Höhenflügen ansetzen. Ein Machtwechsel wird unweigerlich eintreten, doch die Ablösung lässt noch ein wenig auf sich warten.

Die PS2 wird im Vergleich zur japanischen Variante einige neue Features beinhalten. So werden die US- und Europa-Versionen über einen zusätzlichen Slot verfügen, an den sich etwa eine Mini-Festplatte anschließen oder eine Anbindung an das in der Entwicklung befindliche Broadband-Network herstellen lässt. Zu guter Letzt wird der DVD-Treiber im System

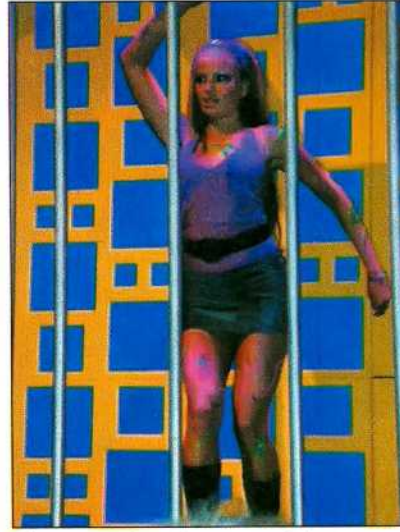
vorinstalliert sein und sich nicht wie in der fernöstlichen Variante auf der Memory-Card befinden. Das Angebot an Neuerscheinungen für die schwarze Kiste beschränkte sich jedoch fast ausschließlich auf bereits bekannte Games. Der nächste Bewerber im Bunde, **Nintendo**, hielt sich angesichts der Veröffentlichung der Dolphin-Hardware auch ziemlich bedeckt. Es gab keinerlei vorzeigbare Fakten zu der neuen 128-Bit-Kiste zu ergattern. Nintendo zeigte zum Unmut vieler Besucher nicht einmal ein Promo-Video der in der Entwicklung befindlichen Games. Schade, aber bereits vor dem Messe-Start machte diese Tatsache die Runde. Ende August wird jedoch im Rahmen der Nintendo-Spaceworld Tacheles geredet und Fakten auf den Tisch gelegt werden müssen. Nichtsdestotrotz überzeugte abseits vom alles einnehmenden Pokémon-Wahn gerade



Gewagtes Outfit: Die farbliche Zusammenstellung dieser adretten Ladys ist nicht gerade geschmacklich gelungen.



Anschluss gefunden: Udo stürzte sich sofort in die Arme der X-Box-Dame. Über wie viele Ports die Kiste letzten Endes verfügt, stand noch nicht genau fest.



Eingesperrt: Dieser Shot stammt nicht etwa aus einem einschlägigen Lokal, sondern direkt von der E3.



Schade: Leider spuckte dieser Ronald-McDonald-Automat keine leckeren(?) Objekte des Hungers aus.



Rock'n'Roll: Die Altrockers von KISS waren sogar auf Hausdächern mit meterhohen Figuren vertreten.



Geklotzt: Optisch gesehen machte der Sony-Stand einiges her, dennoch blieben die Überraschungen außen vor.

SEGA PlayStation 2

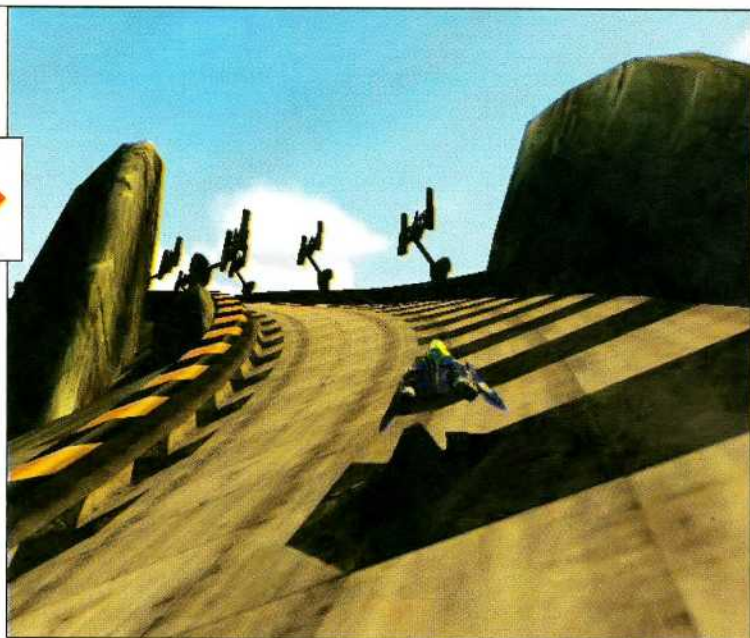


SCED



Menschenmassen drängten sich im Rahmen der E3 vor allem vor dem Messe-Stand des japanischen Multis Sony, um hautnah mitzerleben, was die amerikanischen und europäischen Zocker Ende Oktober bzw. in den darauf folgenden Wochen in Sachen neuer Bestseller für den 128-Bitter erwarten würde. Nach einem kurzen Rundgang machte sich jedoch Ernüchterung breit. Sony selbst schaffte es gerade einmal, fünf Titel zu zeigen. An vorderster Front stand natürlich wieder das lang erwartete **Gran Turismo 2000**. Japaner freuten sich noch einige Tage vor dem Konsolen-Launch in Fernost auf dieses Game, ehe es mehrmals verschoben und nun auf einen Herbstzeitpunkt gelegt wurde. Nichtsdestotrotz machte die spielbare Version merkliche Fortschritte gegenüber der noch im September in Tokyo gezeigten Fassung. Obgleich nur zwei Strecken spielbar waren, überzeugte GT 2000 erneut auf ganzer Linie. Fernab

von Polyphonys Meisterwerk, aber dennoch im Rennspiel-geschehen angesiedelt, drehen die Future-Flitzer in **Wipeout: Fusion** ihre Runden. Zum Unmut der Passanten ließ man hier zwar optisch keine Fragen offen, bot aber keine spielbare Version des Dauerbrenners. Das gezeigte Video legte jedoch die Fakten klar auf den Tisch bzw. auf den Screen und zeigte einen dermaßen rasanten Streckenverlauf, dass einem alleine beim Betrachten schwindelig werden konnte. Ferner gab es das PC-Spielern bekannte Action-Adventure **Drakan** zu bestaunen. Ihr schlüpft in die Rolle der tapferen Heldin Rynn, welche sich mitsamt ihres treuen Begleiters Arokh, einem Drachen, auf den Weg macht, die mittelalterliche Sagenwelt von dem Bösen zu befreien. Mehr als 50 verschiedene Aufgaben warten darauf, von euch erfüllt zu werden. Um während der non-linearen Story tiefer und tiefer eintauchen zu können, müssen eine Vielzahl unterschiedlicher Schurken eliminiert werden. Mit Hilfe der mitgeführten Todbringer, bis zu 100 an der Zahl, sollte euch das Vorankommen dennoch erleichtert werden. Wahlweise tretet ihr dem Feindesvolk aus den Lüften oder zu Fuß gegenüber. Des Weiteren begibt man sich mit **The Getaway** in ein von Driver bzw. GTA besetztes Terrain. Getaway vermengt die Vorzüge beider Games zu einer Einheit. Die Vergangenheit holt den profession-



Wipeout Fusion: Der neueste Future-Racer schließt direkt an die drei Vorgänger aus dem Hause Psygnosis an und bietet eine Optik vom Feinsten.

nellen Bankräuber Mark, welcher dem kriminellen Dasein bereits entsagt hatte, sehr schnell wieder ein. Nachdem sein einziger Sohn von einer Verbrecherorganisation gekidnappt wurde, lautet die Devise: Handeln statt abwarten. Ihr versucht,

wurde kurzerhand auf die Scheibe gepresst, um ein möglichst authentisches Feeling zu erzeugen. Zu guter Letzt befand sich mit **Dropship** ein sehr interessanter Titel im Programm. Als Pilot eines gleichnamigen Gefährts versucht ihr, alle euch gestellten Anforderungen zu erfüllen. Von simplen Rettungseinsätzen bis hin zu Escort-Aufgaben reicht die Missionspalette. Geboten wird eine konsequente Mischung aus Flug-Simulator, Action sowie Strategie-Elementen. Besonders beeindruckend sind die Flugsequenzen. Sobald ihr mit dem futuristischen Gefährt durch die Wolken stoßt, werdet ihr von den Flugeigenschaften des Dropship förmlich mitgerissen. Trotz allem erfüllte Sony nicht gerade die Erwartungen vieler Zocker und Pressevertreter.



alles daran zu setzen, euren Spross wieder in die Arme zu schließen. Das Action-Adventure gewährt euch wahlweise die Chance, zu Fuß bzw. per Vehikel zur Verbrecherjagd zu blasen. Das komplette Stadtgebiet Londons



Drakan: Mit der schönen Rynn und deren treuem Begleiter Arokh müsst ihr die mittelalterliche Sagenwelt retten.



Dropship: Dieser Titel bietet eine geniale Mischung aus Strategie, Action und Flug-Simulation.



The Getaway: Die Straßen Londons erweisen sich als hartes Pflaster, sobald es um kriminelle Tätigkeiten geht.



GT 2000: Was soll man noch zu GT 2000 sagen, außer dass wohl jeder Zocker sehnhch auf den Release wartet.

Take 2's PS2-Line-up



Am diesjährigen Messe-Stand von Take 2 wusste vor allem das PS2-Line-up zu gefallen. **Smuggler's Run** ist ein spaßiges Rennspiel, bei dem ihr mit einem Jeep über unwegsame Buckelpisten donnert. Dabei sind die Parcours nicht streng vorgegeben, sondern ihr müsst in einem 100 Quadratmeter großen Gebiet schnellstmöglich einen bestimmten Zielpunkt erreichen. Natürlich spendierten die Entwickler dem Racer eine Multiplayer-Option, die für die nötige Langzeitmotivation sorgt. Ein absolutes Messe-Highlight ist das Action-Adventure **Oni**, für das sich Bungie verantwortlich zeigt. Die

Besonderheit des Games ist neben der hervorragenden Grafik-Engine sicherlich das außergewöhnliche Kampfsystem. Eure Feinde dürft ihr nämlich



Halo: Leider wurde das außergewöhnliche Shoot 'em Up auf der Messe nur auf dem PC demonstriert.

sowohl mit einer Vielzahl todbringender Waffen als auch in bester Tekken-Manier mit den bloßen Fäusten erledigen. Vom Über-Titel **Halo** gab es



Oni: Ihr steuert eure Spielfigur aus einer Third-Peron-Perspektive durch die futuristischen Szenarien.

leider noch keine spielbare Version zu sehen. Somit ist anzunehmen, dass der Shooter nicht mehr in diesem Jahr erscheinen wird.



Oni: Die Heldin verfügt im Faustkampf über eine Vielzahl Energie raubender Special-moves à la Tekken.



Das PS2-Highlight der Messe: Konami

Konami präsentierte mit Metal Gear Solid 2 eines der Messe-Highlights überhaupt. Doch nicht nur die Fortsetzung des Mega-Sellers sorgte für Aufsehen, sondern auch das Sportspiel-Line-up für die PlayStation 2 konnte überzeugen. So glänzt die Snowboard-Simulation **X-Games Snowboarding** mit einer fließenden 3D-Engine, die mit einer Vielzahl an



NBA 2 Night: Die Attribute der eigens erstellten Basketballer lassen sich während einer Saison verbessern.



Age of Empires II: Grafisch mussten im Vergleich zur PC-Version deutliche Abstriche bei der Auflösung gemacht werden.

grafischen Leckerbissen versehen wurde. Auch spielerisch wird dem virtuellen Boarder einiges geboten. Vier unterschiedliche Spieloptionen sollen auch auf lange Sicht für Laune sorgen. Mit **NBA 2 Night** veröffentlicht das japanische Unternehmen eine solide Basketball-Simulation, die natürlich mit den aktuellen Spieler-Roostern aufwartet. Individualisten werden zudem mit einem Player-Creator bedient, dank dem sich ein eigener Spieler kreieren lässt. Im Laufe einer Saison erhält die Spielfigur bei einer guten Leistung sogar neue Erfahrungspunkte, die sich auf ihre unterschiedlichen Attribute verteilen lassen. Auf dem Spielfeld zeigen sich die Recken bezüglich ihres Bewegungsablaufs vollkommen lebensecht. Jedem der Spieler wurden 75 unterschiedliche Animationen verliehen, die die entsprechenden echten Profi-Basketballer Woche für Woche auf dem Court zeigen. Eine Automaten-umsetzung erster Klasse scheint der außergewöhnliche Shooter **Silent Scope** zu werden. Anhand des Analog-Pads steuert ihr ein kleines Fadenkreuz über den Screen. Mit Hilfe des Zielkreuzes, das ihr sogar stufenlos in die Szenerie hineinzoomen dürft, lassen sich feind-



X-Games Snowboarding: Leichte Nebelbänke verhindern (noch) den Weitblick.



X-Games Snowboarding: Die Rennen finden zu unterschiedlichen Tageszeiten und Wetterverhältnissen statt.



X-Games Snowboarding: Die Moves der Snowboarder wirken äußerst authentisch.

liche Ziele bestens vom Screen ballern. Allen Strategie-Fans sei **Age of Empires II** ans Herz gelegt, welches bereits auf dem PC riesige Erfolge feierte. Insgesamt dürfen 13 unterschiedliche Völkerstämme, etwa Wikinger, Kelten oder Japaner, kontrolliert werden, mit denen die

Herrschaft über die Welt erlangt werden muss. Eine gute Strategie bezüglich der Kriegsführung und des Handels stehen dabei im Vordergrund. Technisch wirkt das Strategie-Spiel aufgrund der niedrigeren Auflösung leider nicht ganz so beeindruckend wie das Original.

International Track & Field

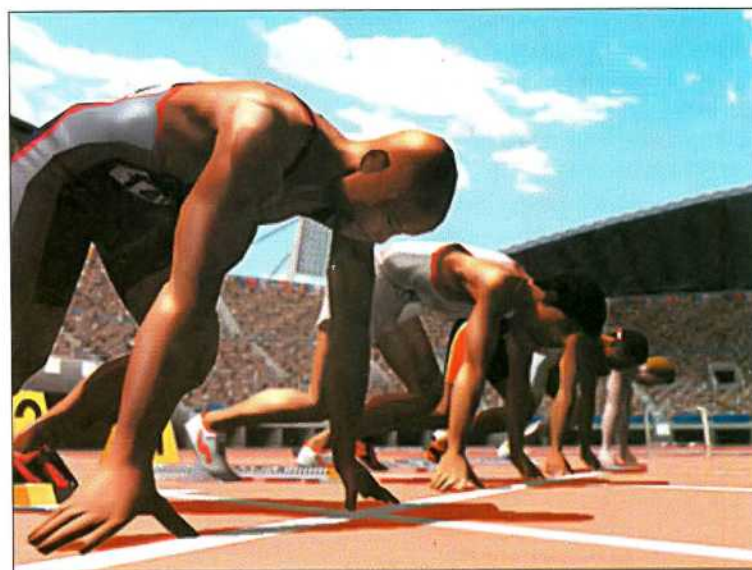


Bereits auf der PlayStation und dem Nintendo 64 erfreute sich Konamis virtuelle Olympia-Simulation **International Track & Field** größter Beliebtheit. Somit versorgt Konami natürlich auch Besitzer von Sonys neuem Flaggschiff mit einer Umsetzung des Sporttitels, die vor allem grafisch schon in der frühen Alpha-Version vollkommen überzeugt. Die Bewegungen der Sportler während des Aufwärmens wirken bereits wie eine Live-Übertragung von den Olympischen Spielen. Um die Animationen so authentisch wie möglich zu gestalten, stellten sich Top-Athleten, etwa der 100-Meter-Weltrekord-Halter Maurice Greene, zu aufwändigen Motion-Capture-Sessions zur Verfügung. Absolut gelungen sind auch die Special-Effekte, wie das Brechen des Lichtes im Wasserbecken. Das Gameplay wurde komplett vom Original übernommen. Somit stehen dem Spieler insgesamt zwölf verschiedene Disziplinen, zum Beispiel der 100-Meter-Lauf, der 110-Meter-Hürden-Lauf, das Speer-Werfen, 100-Meter-Freistil-Schwimmen oder Tontauben-Schießen, zur Verfügung.



Freude beim Sportler: Die Animationen wirken absolut lebensecht.

Gleich drei verschiedene Modi bieten euch die Entwickler von **International Track & Field**. Eine Besonderheit stellt dabei der Trial-Mode dar, dank dem ihr euren Sportler speziell für eine Sportart trainieren dürft. Je häufiger ihr trainiert, um so besser wird logischerweise euer Athlet. Zu Beginn des Spiels stehen euch nur vier verschiedene Disziplinen bereit, aber durch erfolgreiches Bestreiten der Wettbewerbe lassen sich weitere Wettkämpfe freischalten. Leider wird man **International Track & Field** nicht über das Internet gegeneinander daddeln können. Lediglich eure Highscores lassen sich auf der Homepage Konamis hochladen.



Auf die Plätze, fertig, los! Die fernsehreifen Replays geben nach dem Event noch einmal Aufschluss über das Geschehen.



Weltrekordler: Sportler wie Maurice Greene konnten für die Motion-Capturing-Arbeiten verpflichtet werden.



Badenixe: Insgesamt bietet euch **International Track & Field** zwölf Disziplinen.



Abgetaucht: Selbst der Schattenwurf des Gegners kann nun genutzt werden, um einen Bösewicht frühzeitig auszumachen.



Postmoderner Dinosaurier: Metal Gear Ray verfügt über noch gewaltigere Waffensysteme als sein Vorgänger.



In der Falle: Bereits das Video verdeutlicht, dass die CPU-Gegner noch intelligenter agieren.



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

PlayStation 2 Action-Adventure Das alles überragende Spektakel der diesjährigen E3-Messe war der 15-minütige Videostreifen von Metal Gear Solid 2, der auf einer riesigen Leinwand am Konami-Stand präsentiert wurde.

Ich muss gestehen, dass mir während der Präsentation des neuen Metal-Gear-Abenteuers der ein oder andere Schauer über den Rücken gefahren ist, noch nie zuvor war ich so überwältigt von einem Videospiel. Dass es den anderen Beobachtern nicht anders erging, zeigte die Standing Ovation der Masse im Anschluss an die Vorführung. Hideo Kojima beweist mit der Fortsetzung seines Thrillers beeindruckend, welch großes Potential in Sonys neuer 128-Bit-Konsole steckt. So läuft Solid Snake im Schutz der Dunkelheit über das Deck eines Flugzeugträgers. Der niederprasselnde Regen prallt sichtbar auf dem Schutzanzug des Helden ab und sein Körper spiegelt sich in den vielen Pfützen an Deck des Schiffes wider. Der in Echtzeit berechnete Schatten des Helden wird authentisch von Lichtquellen beeinflusst und der Hauch des Helden gefriert wie

schon beim Vorgänger an der kalten Luft. Die Anspannung des schleichen den Solid Snake lässt sich an seinem angespannten Gesichtsausdruck erkennen. Auch die Szenerie, in der das Sequel spielt, ist deutlich sichtbar. Das Kampfschiff liegt nämlich vor den Toren von New York, wie die hell erleuchtete Skyline im Hintergrund des Schiffes beweist. Hierher haben unbekannte Terroristen das Schiff verschleppt, auf dem sich eine Weiterentwicklung des Kampfroboters Metal Gear Rex befindet. Dieser stählerne

Kampfkoloss schimpft sich nun Metal Gear Ray. Natürlich benutzen die Terroristen diese Waffe wieder für ihre zwielichtigen Schandtaten. Erneut sieht sich die amerikanische Regierung gezwungen, ihren besten Einzelkämpfer, Solid Snake, einzusetzen, um dem Übel ein Ende zu bereiten. Am Gameplay hat sich auf den ersten Blick nicht viel geändert. Betrachtet man das Video jedoch genauer, so fällt auf, dass der Spielfigur eine ganze Menge neue Moves und Aktionsmöglichkeiten spendiert

wurden. Solid Snake hangelt sich nun leise an einem Treppengeländer vorbei, ohne dass ihn der gegnerische Wachposten bemerkt. Auch die in Echtzeit berechneten Schatten, die die Charaktere werfen, lassen sich dazu nutzen, einen Wachposten schon frühzeitig in den düsteren Gängen zu erkennen. Um einen Feind besser anzuvisieren, spendierte man dem Spiel eine Ego-Perspektive, aus der man das Zielkreuz seiner Waffe in bester 007-Tradition über den Screen führen kann. Allerdings lässt sich Snake während dieses Zeitraumes nicht durch die Locations steuern. Läuft alles nach den Vorstellungen des Masterminds Hideo Kojima, dürfen wir uns Ende des kommenden Jahres auf das neue Abenteuer des mutigen Agenten freuen.



Flammendes Inferno: Nachdem das Schiff zerstört ist, geht es vermutlich in die Straßen New Yorks.



Grafisches Feuerwerk: Metal Gear Solid 2 spielt unter anderem auf einem amerikanischen Zerstörer.



Neue Aktionen: Um unentdeckt die Wachen zu passieren, hangelt Solid in atemberaubenden Manövern an Brüstungen entlang.



Noch nicht bestätigt: Die Kameraperspektive scheint wieder starr zu sein.



Keine Gnade: Damit man unentdeckt durch das Schiff gelangt, sollten solche wilden Schusseinlagen tunlichst vermieden werden.



INTERVIEW
Hideo Kojima
 Vice-President Konami/West
 und Schöpfer von
 Metal Gear Solid

Mega Fun: Wann wird Metal Gear Solid 2 erscheinen?

Hideo Kojima: Der angestrebte Release-Termin ist das vierte Quartal des kommenden Jahres, jedoch bin ich ein Perfektionist, und wenn es mir möglich sein sollte, neue Techniken und Ideen in MGS 2 zu integrieren, dann wird sich das Erscheinungsdatum mit Sicherheit verschieben.

MF: Wie viele Mitarbeiter sind derzeit mit der Entwicklung von MGS 2 betraut?

HK: Seit Fertigstellung der Game-Boy-Color-Version werkeln alle 35 Entwickler am neuen MGS-Titel.

MF: Seit wann steht Ihnen Sonys Entwicklungskit zur Verfügung?

HK: Erst seit vergangenen Herbst. Die Arbeiten am Sequel haben wir jedoch bereits einige Monate zuvor begonnen.

MF: Warum ver-

öffentlichen Sie zunächst Zone of the Enders?

HK: Wir wollen natürlich in allererster Linie Erfahrungen mit den technischen Eigenheiten von Sonys neuer Hardware sammeln. Zudem beschäftige ich mich schon seit längerer Zeit mit dem Spielkonzept des Titels, der wesentlich actionlastiger gehalten ist als Metal Gear Solid. Daher empfinde ich Z.O.E. auch als eine neue Herausforderung.

Ob auch Merryl im Sequel eine Rolle spielen wird, steht derzeit noch nicht fest.

MF: Anhand von Leserbriefen wird immer deutlicher, dass Spieler Sequels wie die Tomb-Raider-Serie nicht mehr annehmen. Was wollen Sie tun, um diese ablehnende Haltung der Zockergemeinde zu vermeiden?

HK: Nun, wir bieten den Spielern nicht nur ein simples Level-Update auf einer neuen Hardware, sondern verfeinern das Gameplay mit einer Vielzahl neuer Aktionsmöglichkeiten für den Helden, die das Zocken von MGS 2 noch sehr viel interessanter gestalten. Ferner werden die Gegner viel intelligenter agieren und noch mehr Können vom Spieler abverlangen.

MF: Woher entstammt die Idee, ein Spiel wie Metal Gear Solid zu entwickeln? War es ein Film, der Sie dabei beeinflusst hat?

HK: Nein, das Versteckspiel mit meinem Sohn hat mir den entscheidenden

Impuls gegeben, Metal Gear Solid ein solches Gameplay zu verpassen.

MF: Können Sie uns schon etwas über die Story des neuen Abenteuers verraten?

HK: Allzu viel möchte ich noch nicht preisgeben. Die Story setzt unmittelbar an

der des Vorgängers an. Die Technologie des Metal Gear Rex gerät erneut in die falschen Hände und wieder ist es Solid Snake, der die Welt retten soll. Im Abenteuer trifft ihr auf alte Bekannte, wie Revolver Ocelot oder Liquid Snake. Steuern lässt sich jedoch abermals nur der Protagonist. Einen zweiten steuerbaren Helden wird es nicht geben.

MF: Werden Sie einen First-Person-Mode integrieren, wie es Capcom bei Resident Evil: Code Veronica getan hat?

HK: Ja! Der Spieler erhält die Möglichkeit, aus einer First-Person-Perspektive zu zielen und zu schießen. Durch Räume bewegen lässt sich der Protagonist dabei jedoch nicht.

MF: Denken Sie, dass Ihnen die PlayStation 2 genügend Hardware-Power bietet, um all Ihre Wünsche ohne Kompromisse digital umzusetzen?

HK: Nein, leider lassen sich mit Sonys neuer Konsole nur etwa 50 % meiner



"Metal Gear Solid 2 wird es in dieser grafischen Güte nie auf Segas Dreamcast zu sehen geben"



Die Technologie von Metal Gear Rex fällt mal wieder den Bösewichtern in die Hände.

Wünsche erfüllen.

MF: Und woran hapert es, Ihrer Meinung nach, bei der Plattform? Wo liegen die Schwachpunkte?

HK: Nun, der Videospeicher ist be-

kanntlich nicht allzu üppig ausgefallen. Ich denke aber, dass wirklich gute Entwickler wie Namco, Capcom oder wir dieses Problem bereits in Kürze in den Griff bekommen werden. Ein weiterer Schwachpunkt ist sicherlich die enorme Hardware-Performance, die benötigt wird, um das Anti-Aliasing einzusetzen.

MF: Denken Sie darüber nach, auch dem Dreamcast Metal Gear Solid 2 zu spendieren?

HK: Es ist eher unwahrscheinlich, da MGS 2 in dieser Form auf Segas 128-Bitter nicht umsetzbar wäre. Die technischen Voraussetzungen des Dreamcast reichen einfach nicht aus, auch wenn das aktuelle PS2-Spiele noch nicht zeigen. Die Problematik für Namco & Co. lag jedoch schlicht und ergreifend darin, dass ihnen einfach die Zeit gefehlt hat, sich mit der neuen Hardware ausreichend auseinander zu setzen. Die PS 2 ist aber deutlich leistungsstärker. Das zeigen bereits Titel wie die Sportspiele von Electronic Arts.

MF: Was denken Sie über Microsofts Xbox und werden auch Sie Titel für diese neue Konsole entwickeln? Werden Sony, Sega oder Nintendo gegen diese Maschine bestehen können?

HK: Bislang haben wir noch keine konkreten Pläne, einen Titel für die Xbox zu entwickeln. Derzeit setzen wir noch voll auf Sonys neues Flaggschiff. Ich möchte zunächst einmal den Markt beobachten und sehen, ob die Leute eine weitere Konsole annehmen. Die ersten Fakten bezüglich der Hardware beeindrucken jedoch. Warten wir es ab!

MF: Wie sieht ein typischer Arbeitstag im Leben des Hideo Kojima aus?

HK: Nun, ich beschäftige mich gedanklich 24 Stunden am Tag mit den Abenteuern des Solid Snake (lacht). Da ich Vize-Präsident des Unternehmens bin, muss ich mich den halben Tag um die Aufgaben kümmern, die ein solcher Posten mit sich bringt. Die restliche Zeit verbringe ich mit dem Level-Design von Metal Gear Solid 2 und überprüfe die Produkt-Qualität.

MF: Welche Spiele zocken Sie neben Metal Gear Solid?

HK: Ich liebe Super Mario Bros, Xevious, die beiden Abe-Abenteuer, Crash Bandicoot Warped und die gesamten Pokémon-Titel.

MF: Vielen Dank für die Beantwortung unserer Fragen.

SEGA PlayStation 2



NASCAR 2001



Die NASCAR-Saison begibt sich in die nächste Runde und EA ist erneut ganz vorne mit dabei. NASCAR 2001 bringt alle Top-Piloten der 2000er-Saison auf die heimischen Screens. Von Dale Earnhardt über Bobby Labonte bis hin zu Jeff Gordon stehen alle Fahrer bereit, um die weltbekannten Pisten zu befahren. Apropos Strecken, insgesamt befinden sich 14 offizielle Kurse auf der Scheibe, neben Sears Point, Darlington unter anderem auch Watkins Glen. Als

besonderes Bonbon steht zum ersten Mal in der Geschichte der NASCAR-Titel auch der berühmte Daytona-Kurs zur Verfügung. Die CPU-Fahrer besitzen eine sehr hohe KI, denn die Fahrstile der realen Vorbilder werden bis ins kleinste Detail nachempfunden. Optisch gesehen macht NASCAR 2001 einen hervorragenden Eindruck, der durch die treffenden Kommentare bis an die Spitze getrieben wird.



NASCAR 2001: EA überzeugt auf ganzer Linie. Selten gab es derart detaillierte Boliden zu bestaunen, die sich hier um die Kurse winden.

NHL 2001



Auf dem Eis der amerikanischen Profiliga NHL hat sich einiges getan, denn EA fährt interessante Neuigkeiten auf, um der Wunderkonsole einen beeindruckenden Einstand zu gewährleisten. Neben dem obligatorischen Rooster-Update der aktuellen Saison-Daten wird erstmals ein Career-Modus spielbar sein. Am meisten überwältigt das Spielerauge dennoch die opulente Optik. Sobald der Goalie beispielsweise den Puck aus der Luft abfängt, spritzen sogar kleine Eispartikel sichtbar zwischen seinen Fingern hindurch. Für den Kommentar verantwortlich zeichnen sich die alten Hasen Jim Hughson und Bill Clement, die den rasanten Ablauf auf

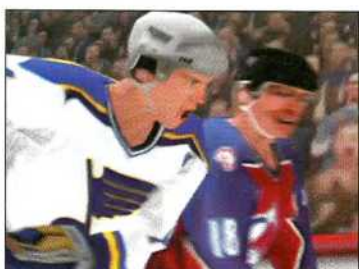
dem Eis mit teils witzigen, aber immer informativen Zwischentönen spicken. Um das Geschehen noch imposanter zu gestalten, implementierten die Coder eine Vielzahl neuer Kameraperspektiven im besten TV-Stil.



NHL 2001: Nicht allein die perfekten Kameraperspektiven stellen NHL 2001 auf eine Stufe mit einer Fernseh-Übertragung.



Kamerafahrten vom Feinsten: Der automatische Regisseur bewegt sich stets am Puls des Geschehens.



Mimik de Luxe: Beachtet man das Mienenspiel der Eisflitzer, lassen sich sehr viele Details erkennen.

FIFA Soccer



Der inoffizielle Nachfolger des (zumindest in der Spielergunst) besten Soccer-Titels zählt mit Sicherheit zu den am sehnlichsten erwarteten Sportspielen. Gegenüber dem 32-Bit-Vorbild haben die Coder einiges nachgelegt. Die Animationen der Kicker zählen zweifelsohne zum Besten, was man bislang auf einer Konsole bewundern konnte. In Sachen Gameplay gesellten sich zudem einige neue Modi hinzu. Während man weiterhin zwar auch in Liga-Spielen bzw. internationalen Paarungen antreten kann, bildet die U-23-WM ein Novum. Ferner wurde der aus EURO 2000 bekannte Trainingsmodus, der gerade Anfängern einen leichteren Einstieg vermittelt, weiter ausgebaut. EA hat sich nicht lumpen lassen und hat mit

Jamiroquai sowie Paul Oakenfold erneut zwei zugkräftige Namen an Bord, die sich um die musikalische Untermalung kümmern. EA ist und bleibt ohne Zweifel die Fußballmacht!



FIFA Soccer: Vom spielerischen Standpunkt gesehen steht der aktuellste Titel FIFA 2000 in nichts nach. Technisch setzt man hingegen einen neuen Maßstab.



Rüde Attacke: Ein Foul dieser Güteklasse verdient zumindest eine gelbe, wenn nicht sogar eine rote Karte.



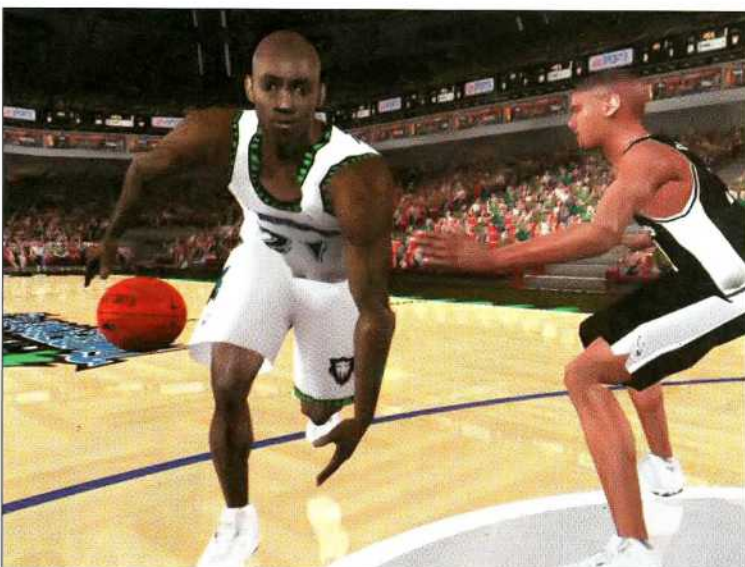
Fulminanter Spannstöß: Die Bewegungen der einzelnen Spieler wirken absolut echt.

NBA Live 2001



Die NBA-Reihe zählte nicht nur in den Staaten zu den Zugpferden der kanadischen Software-Schmiede. Für den neusten Streich wurden eigens die Bewegungen des NBA-Stars Kevin Garnett per Motion-Capturing eingefangen. Nicht zuletzt liefern die eingestreuten In-Game-Sequenzen das optimale Flair einer tempogeladenen Korbjagd. Neu hinzugekommen ist ein frei nach den eigenen Vorlieben einstellbares Belohnungssystem. Je nach Wahl des

Modus werdet ihr mit einer bestimmten zusätzlichen Punktezahl für die errungenen Leistungen belohnt. Ferner lassen sich via erfolgreich absolvierter Meisterschaft diverse Spitzen-Teams aus alten Zeiten freispielen. Wie wäre es mit den Lakers von 1972 oder mit den Celtics von 1986? Kein Problem, vorausgesetzt ihr schafft die gewünschten Vorgaben. NBA Live 2001 stellt schon jetzt nicht nur eine ernst zu nehmende Konkurrenz für Sega dar.



NBA Live 2001: Die Animationen der Korbjäger suchen ihresgleichen und stellen selbst Segas NBA 2K mühelos in den Schatten.

Knockout Kings 2001

ELECTRONIC ARTS



PlayStation 2



Bereits am Tag vor dem Messebeginn konnten die Schauspielstigen einen Blick ins Innere des Convention Center werfen und bekamen imposante EA-Videos zu sehen. Diese blendenden Eindrücke manifestierten sich nach den ersten spielerischen Impressionen des Box-Debüts für den 128-Bitter. Allein schon wegen der Optik kommt kein Fan des harten Schlagabtausches um diesen Titel herum. Die einzelnen Recken wirken derart detailliert, dass man nahezu glaubt, ein Box-Lehrvideo zu betrachten. Neben einem fein ausgearbeiteten Minenspiel der Akteure sind selbst Schweißstropfen auf den muskulösen Körpern zu sehen. Auch fernab der opulenten Optik lässt EA im Sportbereich keine Fragen offen. Die Helden des aktuellen Tagesgeschäfts

à la Lennox Lewis oder Floyd Mayweather begeben sich in den engen Ring und alte Recken lassen sich erneut zu Ruhm und Ehre führen. Muhammad Ali oder Joe Frazier sollen hier nur stellvertretend für das große Angebot an Stars angeführt werden. Neben den männlichen Lichtgestalten des Business treten erstmals auch weibliche Kämpferinnen zum Schlagabtausch an. Neue Kontrollmöglichkeiten erlauben darüber hinaus eine differenziertere Betätigung der einzelnen Aktionen. Sobald ihr im Karriere-Modus Fortschritte gemacht und Erfahrungen gesammelt habt, lassen sich weitere enorm wichtige Aktionen, etwa Counter-Moves, Blocks oder gekonnte Kombinationen, vollführen. Der eingebaute Editor gestattet euch zudem, eigene Athleten nach dem persönlichen Geschmack zu kreieren.

Dieselben sind anschließend in der Lage, den Box-Stil eines Wunschstars anzunehmen. Auch in puncto Präsentation geht EA in die Vollen. An den Mikrofonen befinden sich die renommierten und wortgewandten Teddy Atlas und Al Bernstein, während Richard Steel als Referee fungiert. Jimmy Lennon Jr. hingegen sorgt für die passende Untermalung durch Ansagen vor den Kämpfen. Als

Krönung im Vergleich zu den 32-Bit-Vorgängern bieten die Coder ein noch direkteres Ansprechen der Button-Moves sowie eine verbesserte Fußarbeit, die bislang eine der wenigen Kritikpunkte war. Man kann vor den Kanadiern wahrlich nur den Hut ziehen. Die Box-Serie wird mehr als gebührend in die nächste Konsolen-Generation geführt.



Daneben gezielt: Selbst den Ikonen des Boxsports gelingt nicht jeder Schlag, wie hier zu bewundern.



Perfekter Hit: Nach diesem Uppercut dürfte der arme Widersacher erst einmal ins Grübeln kommen.



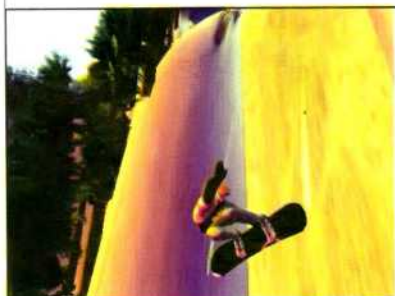
Absoluter Augenschmaus: Nicht nur der famose Lennox Lewis wirkt ungemein detailliert.

SSX

ELECTRONIC ARTS

Der vollständige Titel rund um das kunterbunte Schneevergnügen lautet Snowboard Super Cross. Aus Gründen der besseren Merkfähigkeit entschied man sich, diesen auf SSX zu reduzieren. Wie leicht zu erahnen ist, dreht sich alles um die immer beliebter werdende Disziplin des Boardercross. Mit fünf Rivalen beakert ihr die verschneiten Berghänge, um einen Platz auf dem Siegertreppchen zu ergattern. Apropos Berghänge, den Machern aus dem Hause EA Canada genügte es nicht, über gewöhnliche und alltägliche Hügel zu donnern. Der Aloha-Ice-ja beispielsweise lässt euch einen Eisberg hinabtauschen, der in einen Hafen im Pazifik geschleppt wurde. Ferner bietet sich im so genannten Tokyo-Megaplex die Möglichkeit, einen Pinball-ähnlichen Kurs zu cruisen. Hier besteht

eure Aufgabe darin, Tore zu öffnen und über bewegliche Rampen zu kurven. Insgesamt bringen die Programmierer acht Strecken, inklusive einen Bonus-Event, auf die Mattscheibe. Vier internationale Rider sorgen für genügend Abwechslung durch deren unterschiedliche Stärken und Schwächen. Je brachialere Tricks ihr in den Schnee zaubert, desto höher steigt die Adrenalin-Anzeige. Proportional zu diesem Anstieg lassen sich wiederum neue Moves vollführen. Die Optik ist durchaus als rundum gelungen zu bezeichnen und stellt selbst die DC-Snowboard-Variante Cool Boarders Burrrrrn in den Schatten. Hinzu kommen noch variable, ständig wechselnde Wettereinflüsse sowie in Echtzeit berechnete Lichteffekte. Auch in puncto Sounduntermalung macht EA seinem in langen Jahren geschaffenen Ruf alle Ehre. Mix Master Mike,



Gefroren: Während des Fluges vorbei an dem vereisten Wasserfall bleibt genügend Zeit für einige Grabs.



Tiefer Fall: Auf den minutenlangen Abfahrten stürzt ihr euch waghalsig über viele haushohe Klippen hinab.



Hinein in den Abend: Es gab bislang konsolenweit noch keinen Snowboard-Titel, der durch eine derart schöne Engine auf sich aufmerksam machte.

der Mann hinter den Beastie Boys, sorgt mit Rahzel für imposante Remixe bekannter Drum-and-Bass-Artisten vom Schlage Aphrodite oder Mickey Finn. Freunde der Multiplayer-Action kommen ferner voll und ganz auf ihre Kosten, denn gerade via Splitscreen lassen sich die Duelle im eiskalten Element noch besser vollführen. In Bezug auf die verschiedenen Modi bietet EA keinen Anlass zur Langeweile. Ein eher gemütliches Hinabcarven wird euch im Freeride geboten, während ihr im Single-Event die Tücken und Vorzüge der einzelnen Berge auslotet. Dahingegen ab-

solviert ihr im World-Circuit eine komplette Rennsaison, um letztendlich nach einem erfolgreichen Abschließen derselben zum Championship-Invitational-Event geladen zu werden. Bislang schaffte es noch kein Konkurrenz-Titel, der sich mit Snowboards beschäftigt, einen derartigen Qualitätslevel zu erzeugen. SSX überzeugt sowohl technisch als auch in Bezug auf die gewohnte Präsentation. Die perfekte Spielbarkeit sorgt für Spielspaß vom Allerfeinsten. Pünktlich zum Konsolen-Launch wird SSX mit Sicherheit für Aufsehen sorgen.



Onimusha: Warlords **CAPCOM**

Onimusha spielt im Jahre 1560. Der gefürchtete Kriegsherr Oda schickt sich an, den japanischen Kontinent zu beherrschen. Er greift die Burg des Staatsherrn Yoshitatsu Saito an. Dabei wird die junge Schwester von Saito entführt. Ein junger Schwertkämpfer namens Samanosuke macht sich alsdann auf, um die Prinzessin aus den Händen des Bösewichts zu befreien. Ihr schlüpft in die Haut des Protagonisten, der aus der Third-Person-Ansicht durch

die Stages geführt wird. Es stellen sich dem Recken natürlich fiese Schurken entgegen, die sich dank geschickt ausgeführter Schwert-Attacken jedoch schnell vom Screen putzen lassen. Im Verlauf des Abenteuers findet ihr zudem drei unterschiedliche Edelsteine, die ihr mit eurem Schwert verbinden könnt. Nun lassen sich gewaltige Zauber ausführen, mit denen auch Mittel- bzw. Endbosse relativ problemlos zu töten sind.



Enthauptet: Die garstigen Bots stellen für eure geübten Hände nur ein zweitklassiges Hindernis dar. Dieser nette Kollege verliert gar seinen Kopf.



Angriff ist die beste Verteidigung: Onimusha stammt von den Entwicklern der Resident-Evil-Serie.

Unreal Tournament



Am sehnlichsten erwartet wurde von vielen verständlicherweise der auf dem PC enorm erfolgreiche Ego-Shooter der Extraklasse. Anfangs kursierten Gerüchte, ob der Titel überhaupt veröffentlicht würde, denn die Coder planten ursprünglich nur eine Engine für andere Games aus dem Ego-Shooter-Bereich zu entwickeln. In Sachen Detailtreue müssen bei der PS2-Version Abstriche in Kauf genommen werden. Im direkten Vergleich zum Mega-Shooter Beben 3 für den DC zog man hier klar den Kürze-

ren. Ihr tretet gegen eine Vielzahl von Bots in nervenaufreibenden Schlachten an. Ob die bekannten Modi, etwa Catch-the-Flag oder Assault, vorhanden sein werden, stand bislang noch nicht fest. Dennoch zeigen die ersten Gehversuche der Coder bereits deutlich, wie viel Potential in Sonys neuer Wunderkonsole steckt. Da den Entwicklern noch gut ein halbes Jahr bis zum Release bleibt, sollte man mit merklichen Verbesserungen der momentan noch etwas ruckligen Engine rechnen dürfen.

SW: Episode I Starfighter **T-HQ INTERNATIONAL**

Einer der Überraschungshits der diesjährigen E3-Messe war sicherlich Star Wars: Episode I Starfighter für die PlayStation 2. In Lucas Arts neuestem Shooter wird der Spieler in die Rolle eines Starfighter-Piloten versetzt, der den Planeten Naboo vor der Unterjochung durch die Trade Federation retten muss. Dazu steigt ihr während der vielen abwechslungsreichen Missionen, die an der Planetenoberfläche von Naboo und in der weiten Ferne des Weltalls spielen, in einen von insgesamt 20 unterschiedlichen Jets. Grafisch zeigte sich bereits die

frühe E3-Version von einer überdurchschnittlich guten Qualität. Lediglich die Planetenoberflächen waren noch



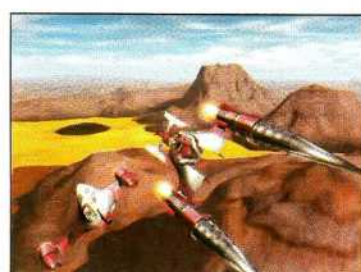
Abgeschossen: Das actionlastige Geschehen findet sowohl auf der Planetenoberfläche Naboo als auch im All statt.

ein wenig detailarm. Dafür flimmerte die Grafik-Engine mit 60 Bildern pro Sekunde äußerst flüssig über den Screen. Zudem erfreuen tolle Special-Effekte, zum Beispiel bildschirmfüllende Explosionen, das Spieler-

auge. Unterlegt wurde der Shooter natürlich mit Star-Wars-üblichen Sounds und Musikstücken. Laut Aussagen des Herstellers wird Starfighter bereits zum Launch der PS 2 in Europa käuflich zu erwerben sein.



Nichts wie weg: Die beeindruckenden Explosionseffekte säumen den gesamten Screen.



Ungehinderter Weitblick: Leider wirkt die Planetenoberfläche der E3-Version noch relativ detailarm.

Acclains PS2-Line-up **AKKlaim ENTERTAINMENT INC.**

Dass auch Acclaim auf den langsam anrollenden PlayStation2-Zug aufspringt, zeigte auf der diesjährigen E3 unter anderem der Racer **Ferrari 360 Challenge**, der grafisch bereits fantastisch aussah. In einem roten Flitzer aus dem italienischen Maranello geht es über eine Vielzahl authentisch nachgebildeter Rennstrecken. Ein weiterer Hit verspricht der **Nachfolger** des Horror-Abenteuers **Shadow Man** zu werden. Erneut steht Mike LeRoi alias Shadow Man im Mittelpunkt des Geschehens, den es im Sequel zurück ins Reich der Toten verschlägt. Diesmal stehen ihm Hor-

den von Dämonen gegenüber, die von einem Obermütz namens Grigori angeführt werden. Natürlich trifft ihr im Sequel wieder auf alte Bekannte, wie



Mit Vollgas in die Kurve: Die Engine der fertigen Verkaufsversion soll mit 60 Bildern pro Sekunde über den Screen flimmern.

die 400-jährige Nettie oder Jaunty, den Gatekeeper der Deadside. Auch neue Charaktere, wie der Dämonenjäger Thomas Deacon, lernt Mike im Verlauf der Geschichte kennen. Allen Fans des amerikanischen Baseball-Sports sei **All-Star Baseball 2001** ans

Herz gelegt. Sechs unterschiedliche Spielmodi sollen auf lange Sicht für die nötige Motivation sorgen. Aufgrund der enormen Ressourcen der PS 2 ist es den Codern nun möglich, die Spieleranimationen wesentlich realistischer erscheinen zu lassen.



Idylle pur: Die Atmosphäre wird durch tolle Effekte, zum Beispiel diesen stimmungsvollen Sonnenuntergang, verdichtet.



Noch realistischer: Verletzungen von Spielern im Verlauf der Saison können den Kader des virtuellen Coachs stark schwächen.



Outlaw oder Gesetzestreuer: Gunslinger stellt euch genau vor diese Wahl. Je nach Faible bekommt ihr es mit unterschiedlichen Missionen zu tun.

Gunslinger

ACTIVISION

Dieses Game versetzt euch viele Jahre in die glorreichen Pionierzeiten des Wilden Westen zurück. Ihr schlüpft in die Rolle eines noch unbekanntem Revolver-Helden, der sich von nun an mit den Widrigkeiten der Gesetzlosigkeit auseinander zu setzen hat. In der für Action-Adventure typischen Third-Person-Perspektive macht ihr euch auf, eure Fähigkeiten wahlweise für die Gerechtigkeit bzw. die Gesetzlosigkeit zu nutzen. Nachdem ein bössartiger Großgrundbesitzer euch

übel mitspielte, tretet ihr auf den Plan, um die Ungerechtigkeiten auf eure Weise ungeschehen zu machen. Die vorher festgelegten Missionsziele umfassen sowohl Duelle in der Wüstensonne als auch mitternächtliche Partien Poker im örtlichen Saloon. Ferner dürft ihr durch geschicktes Verhalten die Postkutsche ausrauben oder aber Gefangene aus den Händen des Sheriffs befreien. Je nachdem wie ihr die Missionsziele erreicht, erweitert ihr eure Fähigkeiten beim Reiten oder Pokern.

Street Lethal

ACTIVISION

Street Lethal befördert euch direkt hinter das Lenkrad eines futuristischen Concept-Cars. Durch insgesamt zehn verschiedene Städte führt euch die brachiale Bolidenhatz. Darunter befinden sich auch Metropolen wie Paris und London. Zwar stehen die einzelnen Spielmodi bislang noch nicht hundertprozentig fest, dennoch dürften Renn-Fetischisten voll und ganz auf ihre Kosten kommen. Die jeweiligen Umgebungen sind zudem völlig interaktiv gestaltet worden, so dass ihr

euch vor Fußgängern und Falschfahrern in Acht nehmen müsst. Gewonnene Rennen bringen als nette Boni zusätzliche Vehikel, befahrbare Strecken sowie weitere versteckte Goodies mit sich. Die Coder integrierten einen gelungenen Editor, mit dessen Hilfe ihr kinderleicht eigene Wagen basteln und für die Strecken maßschneidern dürft. Da man auf kostspielige PKW-Lizenzen verzichtet hat, kommt ein realistisches Schadensmodell mitsamt Deformationen zum Einsatz.



Schnittiger Racer: Street Lethal erlaubt euch, einen Blick in die nahe Zukunft des Automobilsports mit futuristischen Designer-Fahrzeugen zu werfen.

Graphic Kit[®] collection

for **SONY® PLAYSTATION®**

PROMO VIDEO
VIDEOGAMES
DISTRIBUZIONE

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

**JETZT
AUCH FÜR
DREAMCAST**

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIEDO ÜBER 30 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- GARANTIRT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR



Exklusiv-Vertrieb in Deutschland

dynatex

Händleranfragen: dynatex GmbH • Schleeferstr. 8 • 44287 Dortmund
Einzelkunden können Graphic-Kit direkt bestellen: www.dynatex.de

Erhältlich bei:



RED ZAC





PlayStation

Terracon



Terracon zählt mit Sicherheit zu den positivsten Überraschungen der Messe, zumindest was die Games für die graue Scheibenschleuder betrifft. Auf den ersten Blick mag Terracon etwas an Shinys MDK erinnern, hat jedoch in Sachen Spielablauf, abgesehen von der brachialen Action, mit diesem wenig gemein. Ihr schlüpft in die Haut des bösen Alien Xed. Euer Ziel ist es, die so genannte „Genergy“, eine Art Transformationsenergie, aufzufinden. Mit deren Hilfe lassen sich die einheimischen Terracon-Streitkräfte in die Flucht schlagen. Diese Energiequelle ermöglicht ein rasches Generieren von Gebäuden oder Maschinen, die ihr euch schließlich zu Nutze machen könnt. Zudem lassen sich durch diese „Genergy“ eure Fähigkeiten, ange-

fangen von der Schusskraft bis hin zu neuen Waffensystemen, ausbauen. Insgesamt führt euch der temporeiche Spaß durch mehr als 30 Levels voller Mini-Games und kleiner Puzzles. Die verschiedenen Gebiete wurden sehr abwechslungsreich in Szene gesetzt, denn die Einsatzgebiete finden sich u.a. in Wüstenregionen, dem Weltraum oder aber in prähistorischen Arealen. Zusätzlich implementierten die Coder variable Wetterkonditionen, wie Sonnenschein, Regen oder Schnee. Neben den Witterungsverhältnissen spielen auch die Tageszeiten eine große Rolle. In bestimmten Zyklen wechseln die Verhältnisse, so dass man einer Simulation eines alltäglichen Ablaufs sehr nahe kommt. Die großzügig eingesetzten Goodies und Geheimrouten laden zu



Im Fadenkreuz: Gerade die Sub- bzw. Endgegner verlangen taktisches Geschick und klugen Waffeneinsatz von euch ab.



Schöne Effekte: Terracon geizt wahrlich nicht mit wundervollen Licht- und Explosionseffekten.

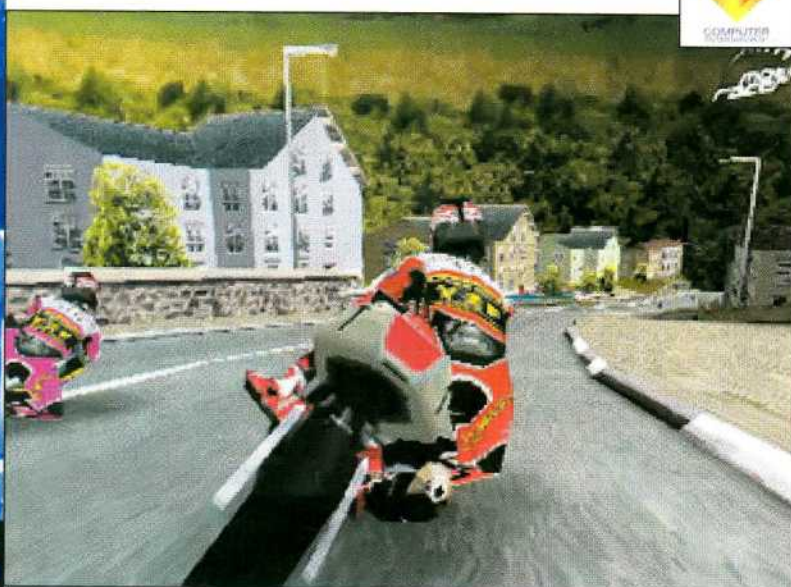


Detaillierte Umgebung: Sobald sich Xed durch die Landschaften bewegt, wird deren enorme Größe sichtbar.

erneutem Spielen ein. Bereits im Sommer dieses Jahres wird man in den Genuss dieses Top-Games kommen. Anstatt planlos durch die Landschaften zu streifen, werden euch genaue Missionsziele auferlegt, die es zu befolgen gilt. Je weiter ihr voranschreitet, desto mehr öffnen sich die begehbaren Gebiete auch in späteren Einsätzen. Technisch glänzt Terracon aus dem Hause Picture House auf ganzer Linie. Fantastisch inszenierte Explosionseffekte sorgen für einen Augenschmaus erster Güteklasse, aber auch und gerade die Weitsicht in den weitläufigen Arealen kann sich wahrlich sehen lassen. Störenden Nebel oder Pop-ups sucht

man glücklicherweise vergebens. Als Sahnehäubchen fahren die Coder unzählige in Echtzeit berechnete Lichteffekte auf. Zwischen den einzelnen Missionen sorgen stimmungsvolle Filmchen für den Fortgang der Storyline. Als besonderer Gag lässt sich während des Betrachtens sogar die Kamera manuell justieren, um das Geschehen aus allen Blickwinkeln zu verfolgen. Zudem bekommt ihr die Zerstörungswut der Terracon-Streitkräfte in vielen Cut-Scenes hautnah zu spüren. Terracon sollte, falls nicht noch ein unvorhersehbares Unglück passiert, ein Mega-Knaller werden. Diese Version deutete auf ein ungeheures Potential hin.

Moto Racer: World Tour



Mögliche Referenz: Sollten sich die famosen Eindrücke in der fertigen Version bestätigen, dürfte Moto Racer: World Tour mühelos an die Spitze fahren.

Der dritte Teil des motorisierten Rennvergnügens stellt nochmals eine klare Steigerung zum Prequel dar. Wie gehabt, wählt ihr zwischen rasanten Geländefahrten mit Enduro-Maschinen oder begeben euch auf den Asphalt, um mit hochgezüchteten Boliden die Konkurrenz in Grund und Boden zu fahren. Weltbekannte Pisten, etwa die Isle of Man, der Sachsenring, Suzuka, oder aber Supercross-Parcours in Arenen wie dem Stade de France in Paris sorgen für einen vielfältigen Fahreralltag. Zudem steht euch die Möglichkeit offen, mit

den bis zu 500 km/h schnellen Dragstern zu brettern. Am beeindruckendsten ist und bleibt die gelungene Fahrphysik der einzelnen Zweiräder. Fast wie im richtigen Leben verhalten sich die Gefährte in den Kurven. Als netten Bonus dürft ihr euch während der haarsträubenden Stunt-Wettbewerbe einigen verrückten Stunts hingeben. One-Footer und One-Hander gehören zum Alltag eines Rennpiloten. Die Coder von Delphine Software lassen nahezu die gesamte Konkurrenz buchstäblich im Regen stehen.

Aladdin



Einen weiteren interessanten Titel bildet der Hüpfspaß rund um den kleinen, wieselflinken Aladdin. Nach nunmehr drei Kino-Blockbustern ist es endlich so weit und Sonys 32-Bitter wird erneut mit einem Lizenz-Produkt bedacht. Über den Spielverlauf hinweg steuert ihr neben dem Titelhelden zwei weitere Protagonisten, Jasmine und den Affen Abu. Jeder der drei Darsteller verfügt über spezifische Eigenschaften, um die unterschiedlichen Anforderungen zu meistern. Ihr erhaltet die Aufgabe, das Königreich Agrabah vor dem bösen Jafar und dessen Schwester Nasira zu beschützen. Ihr müsst der Zauberin

Nasira zuvorkommen, aus mehreren Artefakten einen Talisman herzustellen. In bester Tomb-Raider-Manier steuert ihr die Akteure durch die weiträumigen Gebiete. Eine Vielzahl an Aktionsmöglichkeiten, wie das Schwingen an Lianen, erleichtern das Fortkommen. Eingestreute Original-FMVs aus dem Kino-Erfolg treiben die Story immer weiter voran. Aladdin wird im Herbst nicht nur bei Fans des Filmhelden für Begeisterung sorgen.



Spring-Künstler: Die Schildkröten eignen sich hervorragend als Plattformen, um an das rettende Ufer zu gelangen.

Armer Aladdin: Wie schon in den Kino-Streifen muss sich der wieselflinke Araber mit einigen Unwägbarkeiten und feindseligem Getier herumärgern.

Dino Crisis 2 **CAPCOM**

Zu den beeindruckendsten Titeln der Messe zählt sicherlich Dino Crisis 2 vom japanischen Spiele-Hersteller Capcom. Bereits eine kurze Spiele-Session zeigt, dass die Entwickler sich der Kritik am ersten Teil angenommen haben. So wurden die steril wirkenden Polygon-Hintergründe des Vorgängers gegen Render-Backgrounds ausgetauscht. Ein weiteres Manko war die geringe Anzahl unterschiedlicher Feind-Charaktere. Zumeist hatte es Regina nur mit kleinen Raptoren zu tun. Dino Crisis 2 bietet hingegen Gegner in Hülle und Fülle. Ihr kämpft gegen mächtige Flugsaurier, werdet von fiesen Echsen aus dem Wasser angegriffen oder habt euch vor den Attacken blutrünstiger Tyrannosaurier zu schützen. Doch nicht nur die Menge an unterschiedlichen Gegnern wurde deutlich vergrößert, auch die Anzahl an Fights stieg im Vergleich zum Vorgänger deutlich. In jeder Location warten drei bis vier Echsen auf euch, die zudem sehr intelligent agieren und euch sogar durch die Stages verfolgen. Um der vielen Gegner Herr zu werden, erlauben es die Programmierer der Heldin nun zwei Waffen gleichzeitig zu nutzen. Zudem könnt ihr, während ihr die Ballermänner nutzt, weiter-

hin euren Charakter durch die Stages steuern. Das grafische Erscheinungsbild wurde ebenfalls deutlich aufgebessert. Die Dschungel-Szenarien glänzen durch ihre Detailverliebtheit und die Polygon-Charaktere bewegen sich deutlich lebensechter als im Vorgänger. Last but not least sorgt ein beklemmender und abwechslungsreicher Soundtrack für eine stimmungsvolle Atmosphäre.



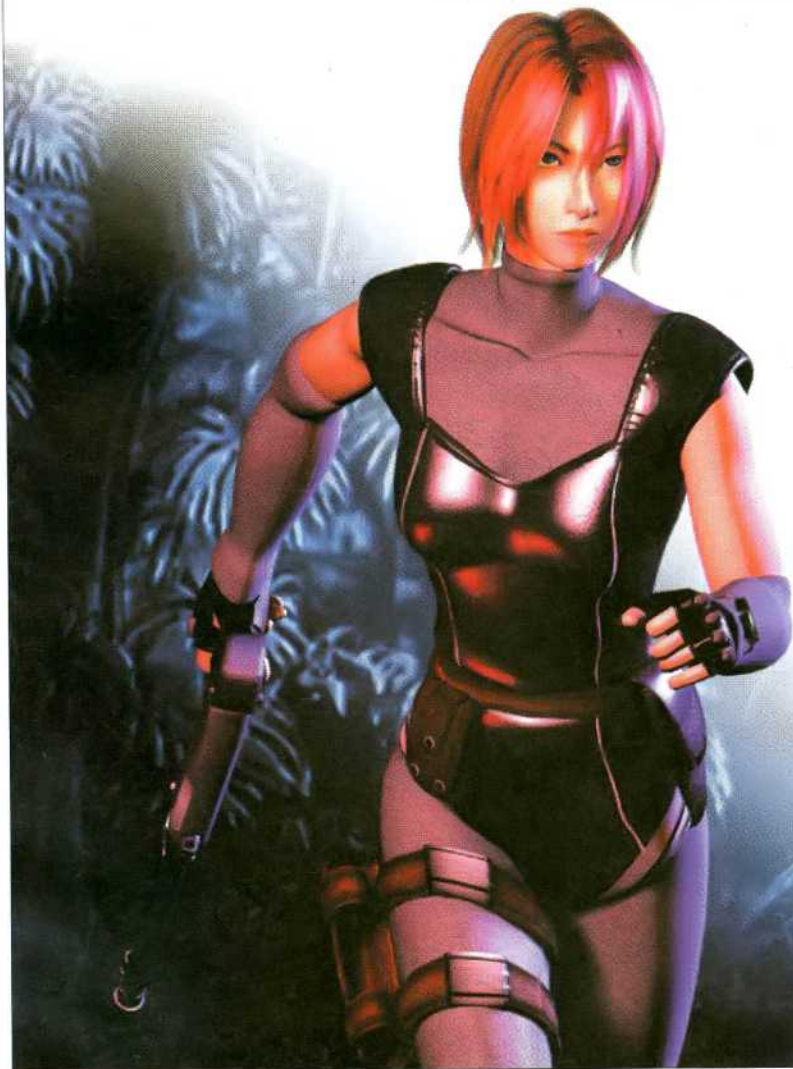
Alles Schlechte kommt von oben: Bei Dino Crisis 2 müsst ihr sogar mit Angriffen aus der Luft rechnen.



Feuern, was das Zeug hält: Während ihr eine eurer beiden selektierten Waffen nutzt, ist es sogar möglich, Regina durch die Stages zu führen.



In den Stages wimmelt es vor Feinden: Das Design der gegnerischen Raptoren gestaltet sich im Sequel deutlich abwechslungsreicher.



Steven Spielberg lässt grüßen: Die Bewegungen der Raptoren erreichen schon fast Jurassic-Park-Niveau.

außerdem zu sehen bei **CAPCOM**

Neben Dino Crisis boten die Japaner mit **Breath of Fire IV** ein weiteres PlayStation-Highlight. Vor allem grafisch wurde das Sequel deutlich aufgebohrt. Jedem Charakter wurden insgesamt **3000** verschiedene Animationen verliehen und die **3D-Hintergründe** strotzen nur so voller Details. Zudem überarbeiteten die Entwickler das **Kampfsystem** deutlich und einige Charaktere lassen sich sogar während der Fights in einen **Drachen** verwandeln.



Deutlich aufgebohrt: Mehr als 200 verschiedene Zaubersprüche beherrschen eure Charaktere am Ende des RPGs.



PlayStation

Infogrames



Infogrames gab für die geliebte 32-Bit-Scheibenschleuder noch einmal gehörig Gas. Eine große Zahl hochkarätiger und hoffnungsvoller Spiele waren zu sehen. Allen voran machten die Franzosen regen Gebrauch von der vor einiger Zeit erworbenen Cartoon-Lizenz rund um die Helden Bugs Bunny, Taz und Konsorten. **Time Busters!** lässt euch in der Rolle eines Bugs Bunny bzw. eines Taz fünf verschiedene Zeitperioden erforschen. In lupenreiner 3D-Optik manövriert ihr eure Heroen u.a. durch Auseinandersetzungen mit Elmer Fudd oder Yosemite Sam. Eine Vielzahl eingestreute Mini-Games und sportliche Wettbewerbe schmücken den Spielspaß. In die gleiche Kerbe schlägt man mit **Sheep, Dog'n Wolf**. Hier obliegt euch die Aufgabe, den hungrigen Ralph

Wolf zu füttern, indem ihr dem tollpatschigen Schäferhund einige Schafe stibitzt. Freunde actionlastiger Fun-Racer kommen mit dem hervorragend inszenierten **Looney Tunes Racing** auf ihre Kosten. Ihr steuert eure aus den Comics bekannten, individuellen Gefährte durch die durchgeknallten Areale. Das imposante RPG **Koudelka** steht bereits kurz vor der Fertigstellung. Ihr erforscht in der Rolle von drei Charakteren merkwürdige Geschehnisse in einem mittelalterlichen Schloss. In bester Parasite-Eve-Manier schwingt ihr euch in atemberaubenden Fights gegen illustre Feindesscharen. Besonders überzeugend sind vor allem die integrierten FMVs, die Synchronstimmen sowie die spannungsgeladene Musikuntermalung. **Alone in the Dark 4: The new Nightmare**, so der nun vollständige Titel rund um den vierten Auftritt des Supernatural Detective Carnby, erlaubt euch sogar, einen weiteren Protagonisten durch das malerische Insel-Idyll zu bewegen. Aline Cedrac, eine gute Bekannte des Detektivs, schickt sich ebenfalls an, die Rätsel rund um einige Artefakte zu lüften und einen obskuren Todesfall aufzuklären. Gerade die phänomenale Optik und die stimmungsvollen Soundeffekte



Driver 2: Der Nachfolger des Verkaufsschlagers Driver erlaubt euch, in vier grundverschiedenen Städten rund um den Erdball Aufträge anzunehmen.

sorgen für ein grandioses Gänsehaut-Feeling. Frauenfreund und Action-Liebhaber Duke Nukem hingegen schlägt sich in **Planet of the Babes** durch 20 nette Levels, um wie gewohnt Frauen zu imponieren und Gegnerscharen zu eliminieren. Am sehnsüchtigsten erwartet wurde **Driver 2**. Hier sollte jedoch noch ein wenig Feinschliff in Bezug auf das Design der Fahrzeuge geleistet werden, um den Vorgänger zu toppen. Die Vehikel wirken im Vergleich nämlich etwas grob. Trotzdem machte die spielbare Version bereits einen famosen Eindruck. Leider war die Option, das Auto zu verlassen, noch nicht integriert. **Wacky Races** hingegen lässt euch wiederum die

Freuden eines rasanten Rennspiels mit den Looney Tunes genießen. Viele Abkürzungen und eingebaute Fallen lassen keine Langeweile aufkommen.



Time Busters!: Mit Bugs Bunny erforscht ihr fünf verschiedene Zeitperioden.



Looney Tunes Racing: Dieser Titel erweckt die Comic-Helden rund um den kleinen Hasen Bugs Bunny zu neuem Leben.



Sheep, Dog'n Wolf: Findet möglichst viele Schafe, um den armen Ralph Wolf vor dem Verhungern zu schützen.



Wacky Races: Infogrames hat einen weiteren Fun-Racer an Bord. Ihr lenkt unter anderem die Geschicke von Dick Dastardly und Muttley.



Duke Nukem: Planet of the Babes: Der Frauenliebhaber Duke schlägt in einem furiosen Shooter zurück, um die Erde von außerirdischen Mächten zu befreien.

Electronic Arts

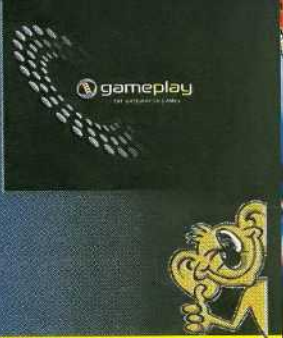


Bei Electronic Arts standen die Zeichen klar auf PS2, doch auch die gute alte graue Kiste kam nicht zu kurz. Vor allem **Medal of Honor: Underground** sorgte für Begeisterung. Im Sequel des erfolgreichen Ego-Shooters unterstützt ihr erneut die französische Resistance im Kampf gegen das braune Regime. Im Gegensatz zum Vorgänger dirigiert ihr die Geschicke eurer verbündeten weiblichen Partnerin aus dem ersten Teil. Ferner brachten die Kanadier ihre gesamte Sportpalette mit in die nächste Spiele-Runde. Sehr überzeugen konnte das geniale **Knockout Kings 2001**, welches eine deutliche

Steigerung zum Prequel darstellt. Auch der britische Doppel-Null-Agent James Bond kommt in **The World Is Not Enough** zu seinem wohlverdienten zweiten Konsolenauftritt. Die Handlung orientiert sich wie gehabt stark an dem Filmvorbild. Allerdings ist der Titel **The World Is Not Enough** ein reinrassiger Ego-Shooter ohne großartige Rätsel-Einlagen. Der findige Mastermind Q sorgt erneut für eine gute Ausstattung eures Waffenarsenals. Damit ihr schlagkräftig gegen die Widersacher ins Feld ziehen könnt, stehen euch vielfältige Peacemaker zur Verfügung.



Medal of Honor: Underground: Um die deutschen Kriegstreiber zu besiegen, solltet ihr vor rüdem Waffeneinsatz nicht zurückschrecken. Als Belohnung erhaltet ihr die Ehrenmedaille.



Versand Zentrale
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Bestellhotline: 0221/94 86 10 50
Bestell Fax: 0221/94 86 10 22

Sie wissen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht mehr weiter? Joysoft Hotline: 0221/94 86 10 17

NEU



Wöchentliche Sonderangebote finden Sie im Internet unter www.joysoft.de oder telefonisch 0221/94 86 10 50

Bis 60 DM



Alle vorrätigen Artikel werden innerhalb von 24 Stunden versendet

Bis 45 DM



Über 2000 Artikel stehen Ihnen innerhalb kürzester Zeit zur Verfügung

SONY PLAYSTATION	DM	Rescue Shot KD	59,90	DREAMCAST	DM	Tony Hawks KD *	84,90
Armorines KD	79,90	Roadsters DA	79,90	Arcatera KD * (ca.25.Juni)	89,90	Zombie's Revenge KD * (ca.23.Juni)	89,90
Crisis Beat DA *	79,90	Rollcage 2 KD	59,90	Berzerk DA (ab 18)	89,90	NINTENDO 64	DM
Dracula Resurrection KD	79,90	Saga Frontier 2 KD	89,90	D2 KD (ca.15.Juni)	99,95	Battlezone 64 KD	109,90
Euro 2000 KD	89,90	Star Wars Jedi Power Battle KD	79,90	Deep Fighter KD	99,90	Daikatana KE (ab 18)	109,90
F1 2000 (EA-Sports) KD	89,90	Suikoden 2 KD (ca.10.Juni)*	79,90	Ecco the Dolphin KD* (ca.16.Juni)	89,90	Operation Winback KD	99,90
Front Mission 3 KD*	79,90	Syphon Filter 2	89,90	Evolution DA	89,90	Perfect Dark (ab 18) *	109,90
Frontschweine KD	i.V	TOCA WTC KD *	89,90	Grand Theft Auto 2 KD	89,90	Pokemon Stadium & Transfer	129,90
Galerians KD	79,90	Tombi 2 KD	59,90	Heroes of Might & Magic 3 KD	99,90	Starcraft KD (ca.15.Juli)*	109,90
Hydro Thunder DA	79,90	Toshinden 4 DA	79,90	Hidden & Dangerous KD	89,90	Superstar Soccer 2000 KD	109,90
In Cold Blood KD-Versandkostenfrei	99,90	V-Rally 2 (Platinum Edition) KD	44,00	MDK 2 KD	99,90	Track & Field Summer Games	109,90
Need for Speed Porsche KD	89,90	Vagrant Story KD *	79,90	Resident Evil Code Veronica KD (ab 18)	99,90	GAMEBOY	DM
NHL Blades of Steel 2000	89,90	Vandal Hearts 2 KD	79,90	Star Wars Racer KD	89,90	Pokemon Gelbe Edition *	69,00
Prince Naseem (Mike Tyson) KD	89,90	WWF Smackdown DA	85,00	Tomb Raider 4 KD	99,90	KD: Komplett Deutsch DA: Deutsche Anleitung	

www.joysoft.de

Die Welt der Computerspiele im Internet

- Erscheinungstermine
- Neuheiten
- Angebote
- aktuelle Infos
- Produktinfos
- technische Daten
- Abbildungen
- Screenshots
- über 2.000 Artikel für
- PC CDROM
- PSX
- Nintendo 64
- Dreamcast
- Importe
- Zubehör
- DVD u.v.m.
- Exklusiver Kundenservice:
- Security-Server für Ihre sichere Kreditkartenabrechnung
- E-mail Service
- Hotline
- ab 149,- DM keine Versandkosten,
- wöchentliches Gewinnspiel



Versand (innerhalb Deutschland): Ab einem Warenwert von 149,- pro Sendung liefern wir im Inland versandkostenfrei aus! Nachnahme Post: 9,90 DM, Nachnahme UPS: 16,90 DM. Wenn Sie bequem per Kreditkarte oder Bankeinzug zahlen, entfallen die Nachnahmegebühren und Sie zahlen nur Versandkosten: Post: 4,90 DM bzw. UPS: 7,90 DM. Zum Bankeinzug: Schicken Sie uns bitte einmalig eine Einzugsermächtigung per Fax oder Brief. Bei Erstbestellern ist der Warenwert beschränkt auf 150,- DM. Die Versandkosten betragen DM 4,90 bei Postversand bzw. DM 7,90 bei UPS-Versand. Ab einem Warenwert/Sendung von DM 149,- liefern wir auch hier versandkostenfrei. Auslandsversandkosten bitte vorab erfragen. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Angebote nur solange der Vorrat reicht, Preise gelten nur im Joysoft Versand, Preisänderungen und Irrtum vorbehalten.

Joysoft News Katalog
Kostenlos anfordern!



PlayStation

Activision ACTIVISION

Die Schmiede Activision wird gerade den jüngeren Zockern wohl erst seit Tony Hawk ein Begriff sein. Dass die Jungs auch abseits ihrer Konsolenaushängeschilder einiges auf dem Kasten haben, beweist das diesjährige E3-Line-up. Im Mittelpunkt stand, es war auch nicht anders zu erwarten, der Nachfolger des Skateboard-Spektakels Tony Hawk's Pro Skater. **Tony Hawk's Pro Skater 2** spricht mit einigen Neuerungen eine noch breitgefächertere Zielgruppe an. Die kinderleicht zu handhabenden Level- und Skater-Editoren lassen nun endlich keinen Wunsch mehr unerfüllt. Auf exakt der gleichen Grafik-Engine basiert der nächste zugkräftige Sport-Titel. Mit **Mat Hoffman's Pro BMX** wurde eine weitere hier zu Lande Ende der 80er-Jahre etwas in Vergessenheit geratene Leibesertüchtigung wiederbelebt. Dutzende verschiedene Tricks lassen



Tony Hawk's Pro Skater 2: Tony Hawk's zweiter Streich macht bereits jetzt eine sehr gute Figur und dürfte das Prequel noch toppen.

den Titel zu einem hochkarätigen Konkurrenzprodukt zu Acclaims Dave Mirra werden. Zur gewohnt detaillierten Optik gesellt sich noch eine sehr intuitive Steuerbarkeit der insgesamt acht Profi-Biker. Weniger sportlich, dafür ebenso interessant fällt nach Toy Story 2 der nächste Auftritt des Space-Rangers Buzz aus. **Buzz Lightyear of Star Command** verfügt über eine völlig eigenständige Storyline im Gegensatz zu den großen Filmvorbildern. Den Hintergrund der Story bildet die Suche nach dem bösen Herrscher Zurg sowie dessen Gefolgsleuten. Zusammen mit eurem Team aus Space-Rangern versucht ihr in einem Third-Person-Adventure eben diesen Widerling dingfest zu machen und die Galaxie zu retten. Zwar wirkt der Titel optisch noch nicht vollkommen ausgereift, deutet jedoch nicht zuletzt durch die weltbekannten Figuren auf ein großes Potential hin. Mit **Blade** hat Activision eine weitere hochkarätige Lizenz im Gepäck. Basierend auf dem gleichnamigen Blockbuster bzw. den Comics schlüpft ihr in die Rolle des Vampirjägers Wesley Snipes. Euch kommen die exzellenten Kampfkünste des Hauptdarstellers zugute, denn in diesem Action-Adventure mit dem klaren Schwerpunkt auf brachialer Action werden solche mehr als nur einmal benötigt. Ihr macht euch



Blade: Dieser Titel eröffnet euch die nette Gelegenheit, die blutrünstigen Filmabenteurer des Wesley Snipes virtuell nachzuempfinden.

auf, insgesamt 21 riesige Welten von den untoten Beißern zu säubern. Von modrigen Kanalschächten führt euch die Jagd bis hin ins Herz des Vampir-Stammes, dem House of Erebus. 34 unterschiedliche Kreaturen stellen sich euch mehr oder weniger lange in den Weg, ehe diese durch eure Martial Arts bzw. den Waffeneinsatz das Zeitliche segnen. Bereits im Herbst wird zur munteren Vampirhatz geblasen. Eine weitere Comic-Figur nähert sich mit **Spider-Man** demnächst ihrem PlayStation-Debüt. Im Vergleich mit den noch nicht so gut spielbaren Preview-Versionen hat sich mittlerweile einiges getan. Gerade in Bezug auf die noch etwas ruckelige Optik haben die Coder von Neversoft noch einmal einen Fein-

schliff angelegt. Zu guter Letzt betritt erneut eine Riege gezeichneter Ikonen die heimischen Screens. **X-Men Mutant Academy** schickt die gleichnamigen Helden der erfolgreichsten Comic-Serie aller Zeiten in den Ring. Ihr schlüpft in die Rolle eines Mutanten, um als vollwertiges Mitglied im Kreise der X-Men aufgenommen zu werden. Vor dieser Belohnung solltet ihr jedoch mit einer großen Portion Arbeit rechnen, denn eure Widersacher raspeln kein Süßholz. Neben Wolverine, Storm, Phoenix oder Magneto stehen insgesamt zehn Protagonisten bereit, um durch mächtige Schlagattacken in 3D-Optik in den bekannten Arealen auf sich aufmerksam zu machen.



Buzz Lightyear of Star Command: Buzz Lightyear rockt durch Raum und Zeit, um den bösen Zurg auszulöschen.



X-Men Mutant Academy: Die X-Men versuchen aus dem allmächtigen Schatten eines Tekken herauszutreten.



Mat Hoffman's Pro BMX: Trotz gleicher Engine wie Tony Hawk wird hier mit dem BMX-Sport ein anderer Schwerpunkt gesetzt.

Konamis PS-Line-up



In den USA ist **The Grinch** jedem Jugendlichen bereits seit langer Zeit ein Begriff. Das klassische Kinderbuch mitsamt seiner seltsamen Charaktere wird in Kürze von den Universal Interactive Studios verfilmt und erhält natürlich auch eine Videospiele-Umsetzung, die hier zu Lande von Konami vertrieben wird. In dem kindgerechten 3D-Jump&Run steuert ihr in bester Gex-Manier den Helden Grinch aus einer Third-Person-Perspektive. Dabei müssen in jeder Stage eine bestimmte Anzahl von Goodies eingesammelt werden, um den nächsten Level zu erreichen. Ebenfalls sehr

kindlich gehalten ist **Frighteningly Fun**, das im Herbst des Jahres erscheinen soll. In dem Action-Adventure kämpft der Protagonist gegen Bösewichter wie



The Grinch: Das 3D-Jump&Run orientiert sich sehr nahe an der Filmvorlage, die im Herbst in den deutschen Kinos anläuft.

Dracula oder Frankenstein. **Woody Woodpecker Racing** ist ein klassischer Fun-Racer im Mario-Kart-Stil, bei dem ihr auf insgesamt 18 Kursen mit acht



The Mummy: Im Stile von Tomb Raider führt ihr den Protagonisten durch die mystischen Stätten.

unterschiedlichen Parcours eure Bahnen zieht. Die Film-Adaption **The Mummy** verspricht ein Action-Adventure im Stil von Tomb Raider zu werden.



Woody Woodpecker Racing: Der Fun-Racer bietet vier unterschiedliche Spielmodi, die für Langzeitspielspaß sorgen.



PlayStation



Eidos



Fear Effect: Retro Helix: Der Nachfolger zu Fear Effect hält neben einigen Überraschungen auch eine neue Hauptdarstellerin namens Rain Qian parat.



Magical Racing Tour: Nach den Muppets treten nun auch die Disney-Helden auf das Spaß-Pedal.

Abgesehen von einem neuen, erst 16-jährigen Lara-Croft-Model war es am Eidos-Stand doch relativ ruhig in Bezug auf die vollbusige Heroin. Nicht sonderlich traurig empfanden die meisten Besucher das Fehlen eines neuen Tomb-Raider-Teils, denn man bot andere Highlights. Die Action-Adventure haben nach wie vor Hochkonjunktur. Dies belegen nicht zuletzt **Fear Effect: Retro Helix** und **Soul Reaver 2**. Gerade der Nachfolger zum Überraschungshit im Comic-Stil hat einige Neuerungen parat. Auf der einen Seite treten mit Hana, Deke und Glas alle Helden des Prequels auf die Bildfläche, auf der anderen Seite erwartet euch eine weitere spielbare Heldin. Die Rede ist hier von Rain Qian, einer anmutigen Grazie. Letztere befindet sich auf der verbitterten Suche nach ihrer bösen Zwillingsschwester, die in merkwürdige Geschehnisse verstrickt wurde. In Bezug auf die Locations hat sich einiges getan. Zwar startet ihr die Nachforschungen wiederum im futuristischen Hong Kong, fortan führt euch das Abenteuer jedoch in weiter entfernte Örtlichkeiten, vom New Yorker Stadtteil Hells Kitchen über die geheimnisumwitterte chinesische Stadt Xi'an bis hin zur Insel der Unsterblichen, Penglai Shan, bringen euch die

Ereignisse. Beide Titel bieten wenig Neues in Sachen Gameplay, glänzen aber durch Edeloptik und innovative Handlungstränge. Die jüngeren Zocker werden mit Umsetzungen bekannter Disney-Themes bestens versorgt. **102 Dalmatiner** basiert auf dem gleichnamigen, in wenigen Wochen anlaufenden Kinofilm und orientiert sich stark an der Filmvorlage. In einer riesigen Welt müsst ihr euch vor den kriminellen Machenschaften der widerlichen Cruella in Sicherheit bringen und ganz nebenbei noch eure gefleckte Familie retten. Die insgesamt 20 Levels wurden mit acht Mini-Games erfrischend aufgelockert. Dahingegen nehmt ihr in **Magical Racing Tour** mit bekannten Disney-Charakteren, etwa Chip, in lustigen Fun-Racern Platz. Zu guter Letzt sollte die noch etwas klobig wirkende Umsetzung des olympischen Themas in **Sydney 2000** erwähnt werden. Athleten aus 32 Nationen messen sich in zwölf Disziplinen, vom Tontaubenschießen bis hin zum Gewichtheben. Ein interessant gestalteter Trainingsmodus erlaubt euch sogar, in einem Krafraum Muskeln zu trainieren. Mehr als 600 Kamerapositionen sollen für einen imposanten Live-Charakter der Spiele sorgen. Vom Gameplay her erinnert das Spektakel frappierend an Track & Field.



102 Dalmatiner: Die kleinen fleckigen Hunde befinden sich auf der ständigen Flucht vor der widerwärtigen Cruella.

FAIRPLAY

by BauConTec

Playstation - Hardware

Playstation incl. Umbau	249,99
PSX-Boot-Chip (für jap und us)	4,99
Ghost Chip	9,99

Memory-Card

Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	29,99
Memory-Card 32 MB	39,99

Kabel

RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99

Controller

SONY Dual-Shock Controller	55,99
Flashfire Power Shock	32,99
Flashing Dual Shock Controller	35,99
Infrarot Wireless Controller	55,90
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99
Gun Falcon mit Pointer	89,99
Gun Scorpion	54,99
Panther Gun	29,99
PSX-Maus	19,99
Shock Rattle Gun	69,95
Lenkrad Ferrari Shock 2	119,99
Lenkrad V3 SV-1118 A	129,95
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
Lenkrad Race32-64 Kompakt	69,99

Zubehör

PSX-Gehäuse (versch. Farben)	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster CDX	89,99
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap (versch. Farben)	49,90
Smart Joy Adapter	69,99
PSX Tasche	34,99

... und vieles mehr!

Nintendo

Pokemon Blau Edition - GBC	59,99
Pokemon rot Edition - GBC	59,99
Pokemon Stadium - N64	119,99
Pokemon Pikachu	59,99

weitere N64 & Gameboy Soft- und Hardware verfügbar

PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar

Playstation - aktuelle Software

4x4 Supersports	79,99
Armorines: Projekt Swam	84,99
Baldurs Gate	84,99
Colin McRay Rally 2	89,99
Jeremy Mc G. Supercross 2000	84,99
Jimmy White's Queball 2	79,99
Need for Speed - Porsche	89,99
NBA in the Zone 2000	89,99
Premier Manager 2000	85,99
Prince Naseem Boxing	84,99
Rayman 2	84,99
Ronaldo V-Football	89,99
Supercross 2000	84,99
Toca 2 Int. Touring Cars Platinum	39,99
Toca 3 Int. Touring Cars	81,99
Vandal Hearts 2	84,99
Vanishing Point	84,99
WWF Smack Down	84,99

... und vieles mehr, wie z.B.

Final Fantasy VIII	95,90
GTA 2	89,99
Medal of Honor	89,99
Metal Gear Solid Platinum	39,99
Millenium Soldier	84,95
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,99
Ready to Rumble Boxing	89,99

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	449,99
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Kabel (Original SEGA)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

Software

Crazy Taxi	84,99
Cool Boarders	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	164,99
MS-R (Metropolis)	109,99
NBA	89,99
Ecco the Dolphin	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
Toy Commander	89,99
UEFA Striker	95,99
Zombie Revenge	84,99

weitere Soft- und Hardware verfügbar

Memory-Card
8 MB (120 Bl.)
24,99

Lenkrad Jordan GP 2
(PSX & N64)
109,99

Memory-Card
1 MB (15 Bl.)
9,99

Flashfire Power Shock
32,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. **05331-99590**
Fax 05331-995999
<http://www.konsole.de>
Händleranfragen erwünscht

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Angebote freibleibend gültig, solange Vorrat reicht. Preise in DM incl. MwSt. zzgl. Porto und Verpackung



Jet Grind Radio: Segas cooler Comic-Flitzer wurde kurzerhand von Jet Set Radio in Jet Grind Radio umgetauft. Am abgefahrenen Spielprinzip änderten die Coder hingegen glücklicherweise nichts.



Alles im Blick: Auf mehreren Bildschirmen konnte man die Funktionsweise des Dream-Eyes bestens austesten.



Zuschauermagnet: Heiße Mädels ließen zu irren Space-Channel-5-Rhythmen die Beine fliegen.



Samba de Amigo: Schüttelt ihr zum richtigen Zeitpunkt in der korrekten Stellung die Rasseln, hagelt es Punkte.

Sega dreht voll auf!



Der Entwickler mit den insgesamt qualitativ sowie quantitativ besten Games war in diesem Jahr neben Konami sicherlich Sega. Eindrucksvoll zeigte sich die **Quark-Umsetzung**, die seinem PC-Vorbild technisch bis auf die geringere Auflösung in nichts nachstand. Der PC-Port von Unreal Tournament für die PlayStation 2 wirkte dagegen vergleichsweise lächerlich. Dreamcast-Besitzer dürfen über den Dreamarena-Internet-Zugang ab Spätherbst sogar gegen PC-Zocker in den virtuellen Quark-Krieg ziehen. Als absolut gelungen kann man die englische Umsetzung des Mega-Adventures

Shenmue bezeichnen: Lippensynchron ertönt hier die Sprachausgabe aus den Lautsprecherboxen eures Fernsehers. Voll im Trend liegt das Musikspiel **Samba de Amigo**, das die Idee des Genre-Gründers Beatmania konsequent fortsetzt. Die beiden Rasseln müssen zum richtigen Zeitpunkt in einer von drei unterschiedlichen vertikalen Stellungen geschüttelt werden. Der Spieler erhält dafür eine entsprechende Punktzahl am Ende des Songs. Besonders gute Rassler können sich neue Songs freispielen. Mehr als 14 Musikstücke werden bereits auf die GD-ROM gebannt sein. Darunter befinden sich Hochkaräter wie Tubthumping, LaBamba oder Tequilla. Vom **Sequel** des ersten **Sonic-Abenteuers** gab es leider nur ein Video zu bestaunen. Der vielversprechende Mario-Party-Klon **Sonic Shuffle** war hingegen

schon spielbar. Doch nicht nur in puncto Software überzeugte der Videospiele-Gigant, sondern auch neue Hardware-Produkte wurden vorgestellt. So wird in absehbarer Zeit (voraussichtlich 4. Quartal) eine **Maus**, ein **DVD-ROM** und ein **MP3-Player** veröffentlicht. Last but not least noch etwas sehr Interessantes aus der **Gerüchteküche**. Die enge Zusammenarbeit zwischen **Microsoft** und **Sega** scheint in Zukunft noch weiter forciert zu werden. Laut Aussagen eines Microsoft-Offiziellen ist es durchaus möglich, dass der amerikanische Gigant Sega zu großen Teilen übernehmen könnte, um mit seiner X-Box auch den japanischen Markt überrollen zu können. Da die Japaner bekanntlich sehr traditionell denkende Menschen sind, hätte die neue Konsole aus dem Hause Microsoft ohne einen japanischen Partner wahr-

scheinlich nur eine sehr kleine Chance, sich auf dem fernöstlichen Markt zu etablieren. Vorstellbar wäre auch, dass die X-Box **1:1-kompatibel** zur Dreamcast-Konsole wäre, so dass Besitzer der Gates-Konsole Segas reichhaltiges Repertoire an Video-Games nutzen könnten. Denkt man einen Schritt weiter, so käme man zur logischen Konsequenz, dass Sega sich in Zukunft vollkommen aus dem Hardware-Bereich zurückziehen und ausschließlich Software für Microsoft und Co entwickeln würde. Warten wir es ab.



Shenmue: Segas fantastisches Action-Adventure dürfte wohl bereits im 3. Quartal in unseren Gefilden erhältlich sein.



- [1] Conker: Bad Fur Day (N64)
- [2] Banjo Tooie (N64)
- [3] Evil Twin (DC)



Die totale Beschallung: Während der Präsentation von Sega GT auf einer riesigen Leinwand legten mehr oder weniger bekannte DJs heiße Techno-Scheiben auf.



Chu Chu Rocket: Segas lustigen Internet-Puzzle-Spaß erhalten DC-Besitzer in Europa kostenlos!



Space Channel 5: Am Stand der Musik- und Action-Mixtur erprobten Interessierte das außergewöhnliche Spielprinzip.

Playstation®2 SEGA

18 Wheeler



Dreamcast

e³ live dabei

Toms und Udos Geheimtipp der Messe war Segas neuester Fun-Racer 18 Wheeler. Rein optisch erinnert auf den ersten Blick alles an den Arcade-Renner Crazy Taxi, dessen hervorragender Grafik-Engine man sich bediente. Im Gegensatz zur virtuellen Taxi-Simulation stehen jedoch nicht pfeilschnelle Hetzjagden durch amerikanische Großstädte im Vordergrund, sondern schwere 40-Tonner, deren Höchstgeschwindigkeit bei maximal 110 km/h liegt. Sie dienen dem virtuellen Piloten als Fortbewegungsmittel, mit dem es gilt, in mehr als zehn Etappen quer über

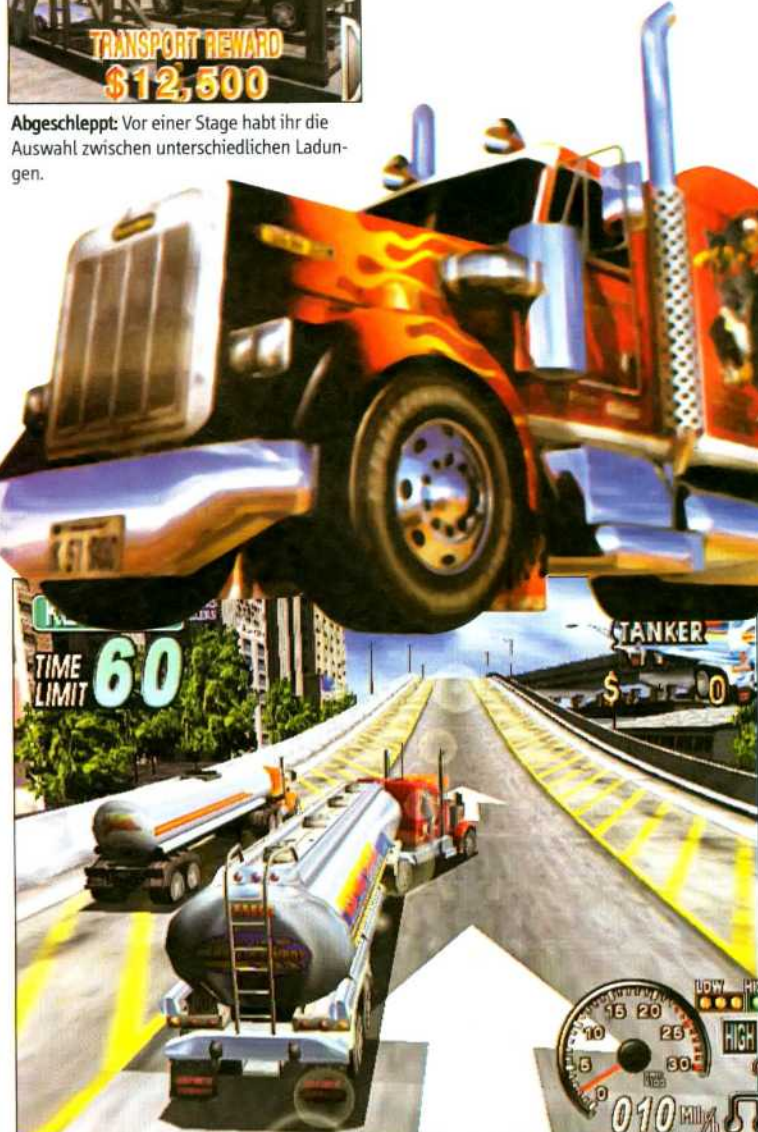
den nordamerikanischen Kontinent zu donnern. Vor der Fahrt muss man sich für eine Ladung entscheiden. Jeder dieser Anhänger ist natürlich aufgrund seiner Fracht unterschiedlich schwer, so dass sich die Wahl der Charge auf eure Endgeschwindigkeit auswirkt. Dank des Preisgeldes könnt ihr eurem Truck anschließend nette Goodies, wie eine neue Hupe, spendieren. Einen besonderen Geld-Bonus erhaltet ihr zudem, wenn ihr euren Zielpunkt vor einem Rivalen erreicht, der ebenfalls in einem riesigen Truck durch die USA reist. Hierzu solltet ihr nach Abkürzungen Ausschau halten, mal die Gegenfahrbahn nutzen und lästige entgegenkommende Fahrzeuge von der Strecke stoßen. Am Ende einer jeden Etappe lockert ein kleines Bonus-Spiel den harten Trucker-Alltag auf. So muss man zum Beispiel seinen LKW innerhalb eines bestimmten Zeitlimits geschickt in eine enge Parklücke setzen. Je schneller man seinen Job erfolgreich verrichtet, desto mehr Punkte winken dem Wohnzimmer-Piloten. Doch nicht nur spielerisch weiß Segas neueste Arcade-Umsetzung zu gefallen, auch grafisch zieht der Racer den Spieler bereits nach den ersten gefahrenen Metern voll in seinen Bann.



Alles im Blickfeld: Die Armaturen auf dem Screen informieren euch unter anderem über die Speed oder die aktuelle Position.



Abgeschleppt: Vor einer Stage habt ihr die Auswahl zwischen unterschiedlichen Ladungen.



Déjà-vu: Die Engine stammt aus Segas Vorzeige-Arcade-Kracher Crazy Taxi. Bedingt durch die geringere Höchstgeschwindigkeit des LKWs, geht es bei 18 Wheeler jedoch etwas betagter zu.



On the road again: Besitzer eines Lenkrades werden sich in einen echten LKW versetzt fühlen.



Geschafft: Kleine Bonus-Spiele, wie das korrekte Einparken des PS-Monsters, lockern das Geschehen immer wieder auf.



Vorsicht, Hindernisse! Im krassen Gegensatz zur Realität werden Unfälle mit Punkten belohnt.

Wie bereits erwähnt, bedient sich die Entwickler der Engine von Crazy Taxi. Diese wurde natürlich nochmals aufgepeppt und weist nun überdeutlich mehr Details bei einer gleich hohen Framerate auf. So glänzen die Locations, durch die euch die amerikanischen Highways führen, mit einer Vielzahl lebensnaher Dinge, wie Tankstellen, Palmen, Wolkenkratzer, Burger-Läden, Hafengebiete oder kahle Wüstenzonen. Soundtechnisch legten die Programmierer besonderen Wert auf eine authentische Geräuschkulisse. So zischt die Bremsanla-

ge wie in der Realität und der Klang der Hupe könnte mächtiger nicht sein. Über die musikalische Unterlegung kann derzeit noch keine Aussage gemacht werden, da die Stücke des Soundtracks noch nicht feststehen. Zu guter Letzt sei noch zu erwähnen, dass das pure Trucker-Feeling nur dem Spieler gegönnt ist, der sich ein Lenkrad als Eingabegerät anschafft. Legt ihr dann noch echte Country-Musik in euren CD-Spieler, ist das Brummi-Fieber perfekt.



Kinder gehören auf den Rücksitz: Mehrere Perspektiven bieten dem virtuellen Trucker einen guten Überblick.



Crusin' USA: Die mehr als zehn Etappen führen euch quer über den gesamten amerikanischen Kontinent.



Alles ist erlaubt: Bei jeder Etappe gilt es, schneller als der Konkurrent am Ziel zu sein.



- [1] Gran Turismo 2000 (PS2)
- [2] 18 Wheeler (DC)
- [3] Driver 2 (PS)

SEGA PlayStation 2



Jet Grind Radio

Eine erste kleine Überraschung am Sega-Stand war die Umbenennung von Jet Set Radio in Jet Grind Radio. Am genialen Spielprinzip änderten die Coder jedoch nicht viel. In einer amerikanischen Großstadt haben es sich ein paar Jugendliche zum Ziel gesetzt, mit Hilfe ihrer Sprühdosen der ganzen Metropole ein schöneres Gesamtbild zu



Aller Anfang ist schwer: Vor dem eigentlichen Spielstart muss ein Tutorial-Mode gemeistert werden.



Spaßig: Bei Jet Grind Radio lassen sich nicht nur Wände, sondern auch Autos oder Busse besprühen.

verpassen. Nachdem ihr einen Tutorial-Mode durchfahren habt, der euch mit der Steuerung des Fahrers vertraut macht, donnert ihr auf euren Inlinern los und besprüht Wände, Autos, Busse oder Eisenbahnwagons. Für jedes der bunten Gemälde erhält der Spieler eine bestimmte Anzahl an Punkten, deren Höhe abhängig davon ist, an welcher Location eine Zeichnung angebracht wird. Dass natürlich nicht jeder Bewohner der Stadt mit dieser Situation zufrieden ist, versteht sich von selbst. So ziehen staatliche Ordnungshüter los, dem bunten Treiben ein Ende zu setzen. Viele Einwohner des Ortes formieren sich auch zu einer Art Privat-Polizei. Diese schlagen mit Gerätschaften wie Baseball-Schlägern auf euch ein. Eine Leiste am oberen linken Bildrand



Nichts wie weg: Während eurer Untaten werdet ihr ständig von ordnungsliebenden Einwohnern der Stadt verfolgt.



Abgefahrenes Spielprinzip: Für jedes coole Gemälde erhaltet ihr Punkte. Auch das Ausführen von Stunts verbessert euer Konto.

informiert euch ständig über den Gesundheitszustand eurer Spielfigur. Habt ihr ein ganzes Stadtviertel unbeschadet umgestaltet, erreicht ihr die nächste Stage, die euch in einen neuen, noch tristeren Stadtteil entführt. Während eurer Aktivitäten lassen sich zusätzlich atemberaubende Stunts, wie Grinds auf Parkbänken, vollführen, für die der Inliner zusätzliche Punkte erhält. Nicht nur das Spielprinzip hebt sich vollkommen von den bisher erschienenen Games ab. Auch die comiclastige, grafische Präsentation ist ein absoluter Eye-Catcher.



Outtrigger

Bereits in der Spielhalle feierte Segas Action-Titel Outtrigger riesige Erfolge. Das sehr einfache Spielprinzip fesselte Millionen von Spieler rund um den Globus an den Münzschlucker. Vergleichbar ist Outtrigger vom Gameplay her am besten mit einem Ego-Shooter à la Quark, jedoch steht dem Spieler nicht nur eine Ich-Perspektive zur Verfügung. Der Protagonist lässt sich auch aus einer



Endzeitstimmung: Die Charaktere wurden sehr detailliert digitalisiert.



Party-Spaß: Bis zu vier menschliche Mitspieler können gleichzeitig gegeneinander antreten.

Third-Person-Perspektive in bester Tomb-Raider-Manier durch die düsteren Szenarien steuern. Vor jeder Stage erhält der Spieler einen Auftrag, etwa das Beseitigen einer bestimmten Anzahl gegnerischer Söldner. Um den Schwierigkeitsgrad anzuheben, muss der Auftrag innerhalb eines knappen Zeitlimits ausgeführt werden. Der Vorrat an kostbaren Sekunden kann aufgefrischt werden, indem ihr auf Goodies ballert, die sich innerhalb der Stages befinden. Andere Boni beinhalten neue Waffensysteme, zusätzliche Lebensenergie oder Power-ups für eure Todbringer. Die Ballermänner lassen sich somit beispielsweise mit automatischen Suchsystemen bestücken, dank denen die Feinde leichter getroffen werden können. Die Besonderheit der Automaten-Version lag darin, dass bis zu vier menschliche Mitspieler gleichzeitig in eine Arena



Ausgereift: Selbst bei Explosionseffekten, die den Bildschirm füllen, geht die Grafik-Engine nicht in die Knie.



Angepeilt: Upgrades für eure Waffen sorgen dafür, dass die Ballermänner mit automatischen Zieleinrichtungen bestückt werden.

ziehen durften. Auch der Dreamcast-Version spendierten die Entwickler glücklicherweise eine solche Multiplayer-Funktion, bei der der Bildschirm in bis zu vier Abschnitte gesplittet wird. Weiterhin integrierten die Coder ein Online-Feature, dank dem DC-User rund um den Globus gegeneinander in den virtuellen Krieg ziehen dürfen. Die hochauflösende Grafik-Engine flimmert mit 60 Bildern pro Sekunde äußerst fließend über den heimischen Screen. Selbst bei der Darstellung vieler Details und Effekte, die den ganzen

Bildschirm füllen, geht die Framerate nicht in die Knie. In puncto Sounduntermalung hinterlässt die frühe E3-Version ebenfalls schon einen guten Eindruck. Die brachialen Samples beim Feuern unterstreichen die actiongeladene Stimmung. Somit steht mit Outtrigger ein geniales Action-Game in den Startlöchern, das nicht nur kurzfristig für viel Spaß sorgen wird. Läuft alles nach Plan, dürften Dreamcast-Besitzer im vierten Quartal dieses Jahres in den Genuss des Shooters kommen.

SEGA PlayStation 2

Illbleed



Blue Stinger war ein äußerst umstrittener Titel. Die Wertungen beispielsweise lagen zwischen 70 % und 90 %. Dass der virtuelle Horror-Trip sehr erfolgreich war, belegen die Verkaufszahlen des Titels, der zum Beispiel in Deutschland die erste Dreamcast-Nr.1 der Media-Control-Charts war. Da verwundert es auch nicht weiter, dass Climax derzeit fleißig an einem inoffiziellen Nachfolger namens Illbleed werkelt. Prinzipiell ähnelt das Gameplay von Illbleed dem des Vorgängers. Ihr steuert einen männlichen Protagonisten durch die düsteren Szenarien und trefft dabei auf einen Haufen untoter Figuren, die euch nach dem Leben trachten. Eine Vielzahl unterschiedlicher Ballermänner hilft dem mutigen Helden jedoch, unbeschadet durch die Locations zu gelangen. Eine Innovation bezüglich des Gameplays

stellen die vier Balken dar, die sich am oberen Bildschirmrand befinden. Diese spiegeln vier unterschiedliche Sinne des Helden, wie Sehen, Hören oder Riechen, wieder. Dadurch lassen sich Feinde bereits im Vorfeld erkennen und neue Strategien im Kampf gegen die Brut werden dem Spieler ermöglicht. Zudem lassen sich somit unliebsame Überraschungsmomente, wie das plötzliche Auftauchen von Gegnern, verhindern. Ob dies das Spielvergnügen fördert, muss stark bezweifelt werden, waren es doch gerade diese Schrecksekunden, die die RE-Serie so beliebt gemacht haben. Rein grafisch wirkte die E3-Version noch längst nicht spektakulär. So waren die Kameraperspektiven teilweise sehr unvorteilhaft gewählt und auch die Framerate war sehr instabil. Allerdings handelte es sich erst um eine zu 25 % fertiggestellte Fassung, so dass Illbleed



Typisches Muster: Es gilt, ein verwünschtes Haus zu durchlaufen. Dabei trefft ihr natürlich wieder auf Massen von Zombies.



Innovation? Viele genretypische Schreckmomente werden bei Illbleed ausbleiben, da die Sinne des Protagonisten viel verraten.

Dreamcast e³ live dabei



Die E3-Version war erst zu 25 % fertig.



Beat 'em Ups

- [1] Tekken Tag Tournament (PS2)
- [2] Dead or Alive 2 (PS2)
- [3] X-Men (PS)

durchaus noch ein potentieller RE-Killer werden könnte. Warten wir es ab.



Burn, Baby: Einige aufwändige Special-Effekte, wie dieses Flammenmeer, wirken schon recht spektakulär.

F355 Challenge



Am Acclaim-Stand der diesjährigen E3-Messe erlebten wir eine echte Überraschung. Stolz präsentierte der amerikanische Publisher eine erste spielbare Version des Arcade-Krachers F355 Challenge, den Mastermind Yu Suzuki höchstpersönlich entwickelte. Dass nun nicht Sega selbst den Vertrieb für den Racer

übernimmt, liegt daran, dass Acclaim sich alle Ferrari-Rechte hinsichtlich der Videospiele-Veröffentlichungen sicherte. Am eigentlichen Spielprinzip änderte man glücklicherweise nichts, so dass wir eine hyperrealistische Simulation erwarten dürfen, die bezüglich der Fahrphysik der Vehikel, laut Suzuki, sogar noch Genre-Leader wie Gran Turismo alt aussehen lässt. In einem von drei unterschiedlichen Ferraris (die Wahl des Wagens legt gleichzeitig den

Schwierigkeitsgrad fest) geht es über insgesamt fünf Parcours. Einige von ihnen entstammen der Fantasie der Entwickler, während Strecken wie Suzuka authentisch dem gleichnamigen Formel-1-Kurs Japans nachempfunden wurden. Anfänger sollten während ihrer ersten Runden Hilfestellungen, wie eine automatische Traktionskontrolle, eine automatische Bremse oder ein ABS-System, nutzen, um das richtige Handling zu erlernen und die Strecken zu studieren. Gegen eure fünf Widersacher auf dem Parcours habt ihr jedoch nur eine Chance zu gewinnen, wenn ihr diese Hilfoptionen ausschaltet. Eine erste Probefahrt der DC-Version beweist, wie realistisch sich die Fahrzeuge auch in der Heimfassung verhalten. Somit ist also für die nötige Langzeitmotivation gesorgt: Bis die Konkurrenz auf allen Strecken besiegt wird, vergehen schon einige Tage. Grafisch kann man natürlich nicht ganz mit der Spielhallen-Version mithalten. Hier sorgten drei



Nur für Anfänger: Die vier Anzeigen am unteren linken Bildschirmrand geben an, welche Fahrhilfen gewählt wurden.

Bildschirme für einen "Rundumblick". So war es dem Fahrer erstmals in der Geschichte der Videospiele möglich, einen Blick aus dem virtuellen Seitenfenster zu werfen. Dafür verschlang der Automat jedoch die gewaltige Hardware-Power von vier Naomi-Boards. Die Heimversion wirkt da schon etwas unspektakulärer. Es musste die Auflösung auf 640 x 480 Bildpunkte reduziert werden. Ansonsten gibt es kaum Anlass zur Klage. Die Strecken verzieren die Entwickler mit einer großen Anzahl realistischer Details und die Boliden wurden ihren Vorbildern äußerst lebensnah nachgebildet. Bleibt abzuwarten, ob der verhältnismäßig geringe Umfang der Arcade-Version für die Heimfassung erweitert wird. Wäre dies der Fall, so stünde uns wohl ein absolutes Highlight bevor, das selbst Sonys Vorzeige-Racer das Wasser reichen könnte.



Einsteigerfreundlich: Dank zuschaltbarer Fahrhilfen stellen die ersten Runden kein Problem dar.



Idyllischer Sonnenuntergang: Der abwechslungsreiche Formel-1-Kurs von Suzuka wurde 1:1 digitalisiert.



Colin McRae Rally 2.0

Nachdem das englische Software-Haus Codemasters PlayStation-Besitzern gerade eine neue Fassung von Colin McRae Rally spendierte, werden auch Dreamcast-User in Kürze in den Genuss des V-Rally2-Konkurrenten Colin McRae Rally 2.0 kommen. Bereits den ersten Teil zeichnete die absolut realistische Fahrphysik der Boliden aus. Hingegen schwächelte der Racer in puncto Grafik-Engine stellenweise gewaltig. Die Strecken wurden leider nur mit wenigen

Details ausgeschmückt und die Hintergrund-Grafiken lassen sich als grober Pixel-Haufen beschreiben. Zudem gab es Mankos im Gameplay, denn Colin McRae Rally spendierte man keinen Arcade-Mode, dank dem der virtuelle Pilot gegen CPU-Gegner antreten darf. Somit blieben stimmungsvolle Kopf-an-Kopf-Duelle oder wilde Drängereien auf den Pisten aus. Die Programmierer nahmen sich bei der Entwicklung des Sequels der massiven Kritik an und bauten eine Vielzahl unterschiedlicher Modi ein, womit auch auf lange Sicht für Spielspaß gesorgt sein soll. Ferner passten sie die Grafik-Engine den Fähigkeiten des 128-Bitters an, so dass die Gestaltung der Strecken noch aufwändiger ist als in der PlayStation-Fassung. Am beeindruckendsten wirken die Schnee-Parcours, auf denen die Fahrzeuge an den Streckenrändern sogar leicht in die weiße Pracht eintauchen. Den größten Wert legten die Coder jedoch auf die Gestaltung der Rallye-Boliden, die ihren Vorbildern absolut authentisch nachempfunden wurden. Zudem verbesserte



From Dusk till Dawn: Der idyllische Sonnenuntergang spiegelt sich auf den Scheiben der Boliden wieder.



Abgestaubt: Dank des neuen Arcade-Mode kommt es zu harten Kopf-an-Kopf-Duellen.



man im Sequel die Fahrphysik nochmals, indem man während der Fahrt die Aktivitäten jeder der vier Radaufhängungen des Fahrzeugs in Echtzeit getrennt voneinander berechnete. Tatkräftige Unterstützung holte man sich dafür bei den Ingenieuren von Ford ein, die bereitwillig ihre Telemetrie-Daten zur Verfügung stellten. Somit dürfte auch die Dreamcast-Version, die uns aller Voraussicht nach im Spätherbst des Jahres erwartet, ein absoluter Top-Hit werden. Ob dieser sich dann auch mit einem V-Rally 2 messen können, bleibt noch abzuwarten. Einen Strecken-Editor, den der Infogrames-Racer beinhaltet, wollen

die Entwickler von Colin McRae Rally 2.0 der DC-Version jedenfalls nicht einbauen, vielleicht das Zünglein an der Waage im Kampf um die Spitzenposition?



Die Lieblingsparcours von Peta: Besonders eindrucksvoll gestalten sich die Rennen in malerischen Winterlandschaften.

Capcom



Dass Capcom auch in diesem Jahr beinahe alle Plattformen mit Mega-Highlights versorgt, zeigen Titel wie Resident Evil Zero (N64) oder Onimusha (PS2) deutlich. Doch auch Dreamcast-Jünger können einiges von der japanischen Software-Schmiede erwarten. So dürfte bereits im dritten Quartal **Power Stone 2** erscheinen, das in Japan schon seit einigen Wochen erhältlich ist. Besonders gut gelungen ist im Sequel die Interaktion der Hintergründe. Es ist dem Spieler beispielsweise möglich, die Raketenwerfer eines Schlachtschiffs zu seinen finsternen Zwecken zu missbrauchen. Zudem spendierte man dem Sequel einen neuen Multiplayer-Mode, dank dem sich nun vier menschliche Mitspieler gleichzeitig auf einem Schlachtfeld tummeln dürfen. Dass



Cannon Spike: Die grafischen Effekte überzeugen bereits in der frühen Messe-Version.

man dabei etwas den Überblick verliert, trübt den guten Eindruck des neuen Features nur wenig. Ein weiterer potentieller Hit könnte der Action-Titel **Spawn** werden, dessen Arcade-Version schon seit Monaten in den Spielhallen rund um den Globus bewundert werden kann. Aus einer Third-Person-Perspektive



Spawn: Die vielversprechende Arcade-Umsetzung rund um den Comic-Helden Spawn bietet Action pur.

steuert ihr den Comic-Helden in bester Tomb-Raider-Manier frei durch düstere Locations und ballert mit diversen Todbringern auf gegenrische Fabelwesen. Im Vergleich zur Münzversion integrierten die Entwickler drei neuartige Spielmodi, die für die nötige Langzeitmotivation sorgen sollen. Ferner dürfen vier menschliche Spieler gleichzeitig in den virtuellen Krieg ziehen. **Cannon Spike** erinnert auf den ersten Blick an den Action-Shooter Millennium Soldier aus dem Hause Infogrames. Eure Spielfigur steuert ihr aus der Vogelperspektive durch futuristisch anmutende Szenarien, in denen es

vor Gegnern nur so wimmelt. Diese werden mit einem Blaster vom Screen geputzt. Die Effektivität eurer Waffe lässt sich durch Einsammeln von Power-ups, die sich innerhalb der Stages befinden, deutlich verbessern. Besonders das grafische Erscheinungsbild mitsamt der fulminanten Lichteffekte begeisterte das Publikum auf der E3-Messe. Angestrebter Veröffentlichungstermin ist das dritte Quartal. Natürlich vergisst Capcom auch seine Street-Fighter-Anhänger nicht und veröffentlicht noch in diesem Jahr **Marvel vs. Capcom** und **Street Fighter Third Strike**.



Gunbird 2: Sieben unterschiedliche Charaktere stehen euch bei dem Shooter zur Verfügung.



Power Stone 2: Vier Spieler dürfen nun gleichzeitig an den Wettkämpfen teilnehmen.

NUMMER 3 DM 12,80

SOFTSALE

CHEAT CHECKER

SONDERHEFT NR. 3



**20 PLAYSTATION
KOMPLETTLÖSUNGEN**
MIT TIPS, TRICKS UND CHEATS

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
SONDERHEFT NR. 3
20 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
12,80 DM

**NEU
AM KIOSK!**

AUSGABE 4 JUNI/JULI 2000 DM 7,80

SOFTSALE

CHEAT CHECKER



7500
PLAYSTATION-
TIPS, TRICKS
UND CHEATS
ZU ÜBER
550 SPIELEN

PLUS SPECIAL
VAGRANT STORY™

SOFTSALE CHEAT CHECKER
PLAYSTATION NR. 4
7500 TIPS, TRICKS
UND CHEATS ZU ÜBER
550 SPIELEN
7,80 DM

**NEU
AM KIOSK!**

AUSGABE 1 DM 12,80

SOFTSALE

CHEAT CHECKER

**43 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN**

**JETZT NEU
IM BAHNHOF-
BUCHHANDEL**

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
MEGAPACK NR. 1
43 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
12,80 DM

**520 SEITEN
NUR 12,80**

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19,
31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416
ONLINE-SHOP: WWW.SOFTSALE.DE

WMOG BIS DER ARZT KOMMT! EIN

Nintendo



Excitebike 64: Der Racer wirkt optisch noch nicht gänzlich überzeugend.

Trotz aller wahrlich interessanten Titel am Big-N-Messe-Stand ließ sich nicht verhehlen, dass einigen Besuchern eine gewisse Enttäuschung ins Gesicht geschrieben stand. Von der heiß ersehnten neuen Dolphin-Wunderkonsole war weder ein Prototyp noch ein Video zu sehen. Diese Tatsache stand bekanntermaßen leider schon Wochen vor dem Messe-Beginn fest. Gleiches galt für den GameBoy-Nachfolger Gameboy Advanced, der bestenfalls als Phantom durch die Hallen geisterte. Aber die Nintendo-Spaceworld im Sommer dieses Jahres in Japan wird wohl oder übel die Fakten und Spezifikationen über Hardware und Games auf den Tisch legen müssen. Bis dahin haben sich die Freaks eben noch etwas zu gedulden. Fernab der trotz allem leichten Enttäuschung bot man neben den großen Highlights gerade für den 64-Bitter einige sehr interessante Titel, die dem N64 einen würdigen Abtritt von der Konsolen-Bildfläche erlauben. Gerade Rare befand sich hier an vorderster Front. **Banjo-Tooie**, der offizielle Nachfolger des Knallers Banjo-Kazooie, wurde mit einer sehr großen Erwartungshaltung bedacht. Das Hüpfabenteuer rund um den Bären und den Vogel befindet sich bereits kurz vor der Fertigstellung. Interessante Fakten werten den Titel noch zusätzlich auf. So darf sich Banjo beispielsweise in einen Van(!), ein U-Boot, einen T-Rex oder einen Schneeball transformieren. Ein Vierspieler-Modus, der große Ähnlichkeiten zu "Silberblick" aufweist, darf ebensowenig fehlen. Vermengt man das Umfeld mit dem für Rare typischen speziellen Humor und

dem exquisiten technischen Rahmen, so lässt sich erahnen, dass man im Hause Rare erneut mit einem Blockbuster rechnen darf. Der bekannteste Klempner aller Zeiten gibt sich wieder einmal die Ehre: **Super Mario RPG 2** erscheint als legitimes Sequel zu dem Super-NES-Klassiker. Auf geschickte Weise vermischen die Programmierer hier die Zwei- mit der Dreidimensionalität. Während die Charaktere als 2D-Objekte über den Screen huschen, wurde die Umgebung in 3D gestaltet. Leider liegen bisher noch keine näheren Infos über die Story des Titels vor. Mit **Excitebike 64** erwartet uns ein Enduro-Racer im Stile von Jeremy McGrath. Gerade dieses Game wirkt zum jetzigen Zeitpunkt optisch etwas durchgewachsen. Dies zeigt sich vor allem in der holprigen Grafik. Dennoch bleibt den Machern noch ein wenig Zeit, den Feinschliff anzulegen. Hingegen besticht **Eternal Darkness** auf ganzer Linie. Im Genre des Survival-Horrors angesiedelt, dürfte dieser Titel nach Capcoms Biohazard-2-Umsetzung auch endlich N64-Zockern einige schlaflose Nächte bereiten. Die Story, in welcher sich die Protagonistin Alexandra in einer obskuren Umgebung voller mysteriöser Geschehnisse wiederfindet, wird in einzelnen Kapiteln erzählt. Je nach dem zu meisternden Kapitel schlüpft ihr in die Rolle anderer Darsteller. Viele

Untote stellen sich euch in den Weg, um euer Dasein schnellstmöglich zu beenden. Die Zeitperioden, in denen sich die Geschehnisse abspielen, reichen vom 14. Jahrhundert bis in die Zeit des Ersten Weltkriegs, in der ihr



Banjo-Tooie: Der Nachfolger zu Banjo-Kazooie ließ lange auf sich warten. Trotz allem hat sich die lange Wartezeit gelohnt.

die Rolle eines Kriegsreporters übernimmt. In manchen Passagen wird euch zudem eine Ego-Perspektive geboten, mit deren Hilfe sich die Rivalen besser ins Fadenkreuz nehmen lassen. Letzter Titel im Bunde ist ein Fun-Racer der besseren Sorte namens **Mickey's Speedway**

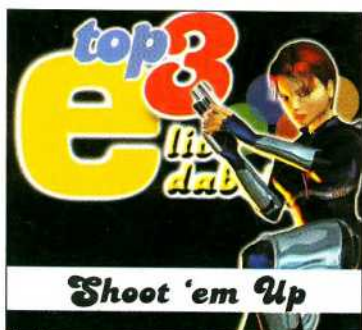
USA. Mit den bekannten Disney-Charakteren Mickey, Minnie, Pluto oder Dagobert heizt ihr über die ansprechend gestalteten Pisten, um den Widersachern durch den rabiaten Waffeneinsatz eins überzubraten. Ein integrierter Vierspieler-Modus gehört für N64-Spieler gerade bei derartigen Games schon fast zum Standard. Der Spaßfaktor fällt ähnlich hoch aus wie in dem vergleichbaren Mario Kart. Ob dessen Klasse gar noch überboten werden kann, wird sich zeigen. Alles in allem stellt Nintendo ein doch überraschend starkes Line-up auf die Beine, mit dem in dieser Form niemand gerechnet hatte. Totgesagte leben eben länger. Wieder einmal wird der Inhalt dieser alten Weisheit vollkommen bestätigt, denn das N64 gehört noch nicht zum alten Eisen.



Super Mario RPG 2: Das Nintendo-Maskottchen begibt sich nach langer Abstinenz erneut in RPG-Gefilde.



Belagerungszustand: Die einzelnen Displays waren stets umlagert von neugierigem Spielervolk.



- Shoot 'em Up**
- [1] Quark (DC)
 - [2] Outtrigger (DC)
 - [3] Turok 3 (N64)



Mickey's Speedway USA: Heizt mit den bekannten Comic-Stars in Mario-Kart-Manier durch Disney-Land.



Eternal Darkness: Das Action-Adventure glänzt neben der Luxus-Optik vor allem mit einer perfekt durchgestylten Hintergrundstory.



Jurassic Park: In dieser Hommage an Spielbergs Blockbuster müsst ihr gegen den König der Fleischfresser antreten.



Feuer frei: In bester Einzelkämpfer-Manier zerlegt ihr die garstigen Gegner.



Lächelnd: Trotz der widrigen Umstände hat das lustige Hörnchen immer ein Lächeln auf den Lippen.

Conker's Bad Fur Day



Das kleine Eichhörnchen erfuhr im Laufe der letzten drei Jahre einen regelrechten Stilwandel, den in dieser Form wohl noch kein zweiter Titel durchgemacht hat. Begonnen hat alles unter der Bezeichnung Conker 64 als relativ gewöhnliches Jump & Run vor nunmehr drei Jahren. Nach einer Namensänderung in Twelve Tales: Conker 64 wurde es mehrere Monate völlig still um den kleinen Nussknacker, bis schließlich vor wenigen Wochen neuste Screenshots eine völlig krasse Wendung prognostizierten. Doch eins nach dem anderen. Nach dem Namenswechsel in Conker's Bad Fur Day warteten alle Rare-Fans gespannt auf das im Rahmen der E3 präsentierte Footage bzw. spielerische Impressionen. Am Eingang des eigens im Nintendo-Bereich errichtete Conker-Zelts wurde erstmals leckeres Gersten-Gebräu für alle gereicht. Dies geschah jedoch nicht ohne Hintergedanken. Der Grund war mehr als einleuchtend, und nicht etwa um die schreibende Zunft benebelt von Rares neuem Streich schwärmen zu lassen. Die Aufklärung folgte auf dem Fuße, nachdem das Promo-Video einige Sekunden lief. Umgeben von einem Flammenmeer, genehmigt sich das kleine Hörnchen einen guten Schluck aus einem scheinbar sinnlos herumstehenden Bierfass, um anschließend

per Radikalkur gegen die Feuersbrunst vorzugehen. Er bepinkelt das Feuer und bringt es durch diese Maßnahme zum Erlöschen. Ein Raunen hallte durch die Räumlichkeit, denn mit einem derartigen Umschwung des lieblichen Protagonisten hatten die Wenigsten wirklich gerechnet. Es sollte aber noch besser kommen. Eine weitere Szene zeigt den besagten Helden in einer Militäruniform in bester Private-Ryan-Manier in einem Schnellboot sitzen, als ein Kugelhagel die Luft zerschneidet. Ein virtueller Kamerad des Nagers wird von einem Geschoss mitten in den Kopf getroffen. Dessen Haupt zerplatzt im wahrsten Sinne des Wortes in einen Haufen aus rotem Matsch und verteilten Gehirnzellen. Die folgende Szenerie bietet nahezu eine 1:1-Fassung der Eröffnungssequenz während der Invasion des oben genannten Blockbusters mitsamt einer guten Portion Gore und Splatter. Einige Sekunden später sieht man Conker durch die 3D-Welten wandern und vor einer verschlossenen Tür zum Stehen kommen. Dem Türsteher knallt der Beißer ein profanes "Fuck off!" vor den Latz. Ein ungläubiges Staunen ist die Folge seitens der anwesenden Journalisten, gefolgt von tosendem Gelächter und Beifall. Auch bezüglich des Charakter-Designs übertrifft sich Rare um Längen selbst. Oder hat etwa schon einmal ein Zocker einen Endgegner gesehen, der Feuer spuckt? Gut, dies mag eventuell zutreffen, doch

zumindest nicht in der hier zu betrachtenden Form. Der Gigant versprüht die heiße Pracht direkt aus seinem Hinterteil, indem die ausgestoßenen Blähungen Feuer fangen. Nahezu alle Kino-Klassiker von besagtem Private Ryan über Godzilla bis hin zum Spielberg-Oldie „Der weiße Hai“ wurden hier und da auf die Schippe genommen. Eine sehr gute, fast schon lippen-synchrone Sprachausgabe unterstützt das furiose Spektakel bestens. Vor allem die rüden sowie sehr drastischen und lakonischen Kommentare des Hauptdarstellers erweisen sich als echte Witz-Granaten. Abgesehen von all dem inhaltlichen Drumherum braucht, kennt man Rare, nicht gesondert erwähnt zu werden, dass sich Conker's Bad Fur Day zudem fantastisch spielen lässt. Obwohl die Steuerung enorm an Hits wie Banjo-Kazooie erinnert, spricht man aufgrund der für jüngere Spieler eher unwirschen Passagen eindeutig ältere Zocker an. Dieser Fakt wird auch durch die superbe Optik unterstützt. In einer Szene beispielsweise wird ein unbekanntes Wesen von einem gefräßigen T-Rex in Fetzen gerissen. Nachdem der Körper in zwei Stücke auseinander fällt, sieht man solch überraschende Details wie Muskelstränge oder Innereien. Wahrlich kein Stoff für jüngere Besitzer des Modultoasters, obgleich die expliziten Passagen deutlich überzeichnet und



Technik de Luxe: Die implementierte Sprachausgabe nutzt die Ressourcen des N64 vollständig aus.

mit einer gehörigen Portion Ironie ausgestattet sind. Falls jemand das N64 schon zu Grabe getragen oder abgeschrieben hat, sollte er diesen Schritt noch einmal überdenken, denn nicht zuletzt Conker zeigt eindeutig, dass der Modulfresser noch nicht abgeschrieben ist. Kaum ein anderes Game schaffte es bislang, Splatter und Klamauk zu einer perfekten Einheit zu verschmelzen. Rare rockt weiter und sichert Nintendos Zukunft.



Todesglocken: Selbst der Sensenmann kommt ab und an vorbei, um euch um-mähen zu wollen.



Charakter-Design: Gerade in Bezug auf die skurrilen Protagonisten ließen sich die Coder einiges einfallen.



Stecher-Angriffe: Die Rieseninsekten mit den mächtigen Stacheln versuchen euch mit den Angriffswerkzeugen zu piesacken.

top 3
e³
live
dabei

Action-Adventure

- [1] Metal Gear Solid 2 (PS2)
- [2] Onimusha (PS2)
- [3] Dino Crisis 2 (PS)



Perfect Dark



Mittlerweile befinden sich zumindest die amerikanischen Spieler im hochrangigen Genuss, die perfekte Dunkelheit spielen zu dürfen. Bis man hier zu Lande diese Freuden (über einige Umwege, versteht sich) genießen darf, vergehen bestimmt noch knapp zwei Monate. Freunde des inoffiziellen Vorgängers, der berechtigter- oder unberechtigterweise auf dem Index landete, dies soll einmal dahingestellt bleiben, werden

Rares neusten Streich mit Sehnsucht erwarten. Perfect Dark spielt sich prinzipiell wie besagtes Silberauge, jedoch mit völlig eigenständiger Storyline sowie einer ganz anderen Besetzung. Wir schreiben das Jahr 2023. In der enorm mächtigen dataDyne-Organisation entdeckte ein renommierter Wissenschaftler ein merkwürdiges Signal ohne eine Ahnung von dessen genauer Herkunft. Die Hauptdarstellerin Joanna Dark erhält nun ihrerseits einen Hilferuf eines Forschers, der von einem Konzern als Geisel fest-

gehalten wird. Die Agentin in Diensten des Carrington-Institutes macht sich nun daran, das Hauptquartier der machthungrigen Gesellschaft zu infiltrieren. Glücklicherweise befindet sich bereits zu Anfang eine stattliche Anzahl verschiedener Peacemaker in eurem Inventar. Im weiteren Verlauf gesellen sich andere interessante Möglichkeiten hinzu, dem Feindespack den Garaus zu bereiten. Je weiter ihr in die unwirtliche Umgebung vorstößt, desto größere Fragen werden aufgeworfen. Nach und nach verdichten sich die Anzeichen, dass eine außerirdische Macht in die obskuren Vorgänge verwickelt ist. Allmählich lüftet sich der Mantel der Ungewissheit. Sogar friedvolle Aliens stehen euch mit Rat und Tat zur Seite, um die konspirativen Elemente zur Strecke zu bringen. Wie schon der Vorgänger, so verfügt auch Perfect Dark über einen imposanten Multiplayer-Modus. Bis zu vier Freunde gleichzeitig schicken sich an, gegeneinander die Levels zu säubern. Insgesamt 20 weitläufige Arenen stehen parat, um den Freuden des Eliminierens nachzukommen. Während dieses Vorhabens trifft ihr auf eine Vielzahl versteckter Waffen und Goodies. Je weiter ihr euch voranarbeitet, desto höher fällt die Zahl der Objekte aus. Sollten einmal keine Freunde in der Nähe sein, dürft ihr euch einige Bots in den Raum



Galante Methode: Der arme Tropf sieht wohl kein Land mehr, denn sein virtuelles Leben dürfte alsbald ausgehaucht sein.

holen, um die CPU-Jungs zu zermürben. Technisch gesehen macht den Rare-Leuten keiner etwas vor. Nicht zuletzt durch die Nutzung des Expansion-Paks erzeugen die Coder ein tolles Gesamtbild, welches seinesgleichen sucht. Gerade die implementierten Lens-Flare-Effekte machen eindrucksvoll klar, dass sich die Zeit des Modultoasters zwar unweigerlich dem Ende nähert, einige Perlen aber dennoch den Weg in den Modulschacht finden. Nichtsdestotrotz ist es sehr schade, dass den hiesigen Zockern wieder einmal ein sowohl technisch als auch spielerisch absolut herausragender Titel aufgrund einiger obskurer Stellen verwehrt bleiben wird. Wahre Freaks jedoch werden die Abenteuer der anmutigen und adretten Joanna Dark demnächst sowieso ohne jeglichen Zweifel über andere Kanäle in ihre Modul-



Peacemaker: Ein großes Waffenarsenal erleichtert es, die unterschiedlichen Situationen erfolgreich zu meistern.

sammlung aufnehmen. Trotz allem bleibt ein fader Nachgeschmack, nicht das Spiel an sich betreffend, sondern bezogen auf die eingeschränkte Mündigkeit des einzelnen Spielers. Perfect Dark ist mit Sicherheit einer der fünf Titel, die in keiner halbwegs vollständigen N64-Sammlung fehlen dürfen. Rare hat schlicht und einfach den Bogen raus, gute Spiele mit Innovation zu paaren.



Playstation®
SEGA
3



Wie Robin Hood: Mit Hilfe der Armbrust nehmt ihr die weit entfernten Schurken lautlos auf Korn.



Deckung: Friedfertige Passanten sollten von Zeit zu Zeit ein sicheres Plätzchen aufsuchen.



Mehrspieler-Freuden: Bis zu vier Spieler wagen sich gleichzeitig in die opulenten Levels.

Acclams N64-Line-up

Bekanntlich legte Acclaim zusammen mit Rare in den letzten Jahren den Grundstein für den Erfolg des N64. Auch in diesem Jahr zeigte der Publisher, dass er noch einige Highlights für den betagten 64-Bitter an Bord hat. Vor allem **Turok 3: Shadow of Oblivion** lockte Zuschauermassen an den Stand. Der dritte Teil der Indianer-Saga zeigte sich vor allem in puncto Gameplay deutlich verbessert. So stehen dem Spieler nun zwei unterschiedliche Charaktere zur Verfügung, die aufgrund ihrer unterschiedlichen Ausrüstung verschiedene Handlungsstränge durchlaufen. Auch

grafisch wurde deutlich an dem Sequel gefeilt, so dass die Engine nun konstant mit 30 Bildern pro Sekunde über den Bildschirm flimmert. In der



ECW Anarchy Rulez: Mit neuer Grafik-Engine und zusätzlichen Spielmodi soll der Kauf des Sequels schmackhaft gemacht werden.

Messe-Version gab es allerdings noch störende Nebelbänke zu sehen, die sich aber in der fertigen Fassung lichten sollen. Fans des Wrestling-Sports



NFL QB Club 2001: Neben dem obligatorischen Update des Spieler-Roosters wurde vor allem die CPU-Intelligenz verbessert.

werden natürlich auch noch in diesem Jahr mit **ECW Anarchy Rulez** bedient, dessen Grafik-Engine deutlich aufgebessert wurde.



Turok 3: Im dritten Teil wird es euch möglich sein, neben dem Titelhelden einen zweiten Charakter zu steuern.

Legend of Zelda: Majora's Mask



Für die meisten N64-Freaks stellt Ocarina of Time, der Vorgänger im Zelda-Universum, noch immer das Highlight schlechthin für den Modultaster dar. Der kleine Link rückt nun abermals hinaus in die weite Welt, um die Erde vor dem Unausweichlichen zu bewahren. Die Erde steht kurz vor der größten Katastrophe seit Menschengedenken. Der Mond über Hyrule droht, auf die Erde hinabzustürzen und alles Leben zu vernichten. Dies kann und darf der als Retter erprobte Link nicht auf sich sitzen lassen und beginnt eine hoffnungslos scheinende Mission. Zu Anfang befindet sich der kleine Hyrulaner, in dessen Haut ihr erneut schlüpft, gefangen in einem Paralleluniversum. Zu allem Unglück wurde noch euer treues Pferd Epona entführt. Ein

Rennen gegen die Zeit beginnt, um dieser Parallelwelt zu entinnen und die friedliebenden Einwohner zu retten. Shigeru Miyamoto kramte wieder einige sehr gute Ideen aus seinem unerschöpflich scheinenden Fundus. Nach wie vor spielen die Masken eine sehr wichtige Rolle in diesem Abenteuer. Diese Masken verleihen Link Fähigkeiten der besonderen Art. Wie schon im Prequel schlüpft ihr in die Haut anderer Einwohner und macht euch deren Fähigkeiten sowie das zugehörige Aussehen zu Nutzen. Beispielsweise erlaubt euch eine Gesichtsbedeckung, rollend durch die Welten zu gelangen, so wie es eigentlich nur die Gorons vermögen, oder etwa schwimmend wie die Wasser-Zoras voranzukommen. Rein vom spielerischen



Expansion-Power: Durch den Einsatz des Erweiterung-Paks wirkt die Optik noch einen gehörigen Tick luxuriöser und detailreicher.

Aspekt gesehen, hat sich prinzipiell nichts geändert. Freunde des Vorgängers dürften sich sofort wieder heimisch fühlen und in die opulenten Welten eintauchen. So wurden beispielsweise das hervorragende Ziel-System sowie die First- und Third-Person-Perspektiven nahtlos übernommen. Legend of Zelda: Majora's Mask macht vollständigen Gebrauch vom Expansion-Pak, ohne die Speichererweiterung wird das Sequel nicht laufen. Diese Tatsache kommt der ohnehin schon überragenden Optik des Vorgängers zugute. Gerade bei den heraufbeschworenen Zaubersprüchen zeigt

sich die ganze Klasse dieses Titels. Der durch das Expansion-Pak ermöglichte HiRes-Modus statet die Welt Links mit einem vorher kaum für möglich gehaltenen Detailreichtum aus. Alles in allem lässt sich bereits ein halbes Jahr vor dem US-Release, ohne Wahrsager sein zu müssen, vorhersagen, dass Legend of Zelda: Majora's Mask erneut wie die sprichwörtliche Bombe einschlagen wird. Shigeru Miyamoto ist und bleibt eben ein Garant für langfristig motivierende Games, die über eine gehörige Portion Tiefgang und eine brillante Storyline verfügen. Hut ab vor diesem Titel!



Wundersame Dinge: Sobald Link die Ocarina bläst, lassen sich beispielsweise Zauber auslösen.



Geschickter Kerl: Link erweist sich zuletzt in den Action-Einlagen als wieselflinker Gegenpart der Widerlinge.

Mario Tennis

Schon der letztjährige Ausflug des weltbekannten Mario und dessen Kumpanen machte klar, dass ein Sport-Titel trotz witzigem Look neben einem großen Spaßfaktor auch einen sportlichen Anspruch besitzt. Somit war es auch wenig überraschend, dass sich das Spiel auf den Top-Platzierungen der Verkaufscharts festsetzte. Man nahm sich nun die Herren Becker und Agassi zum Vorbild, um rund um den als weißen Sport bekannten Zeitvertreib Tennis ein Nintendo-only-Produkt zu kreieren. Kein Wunder, dass sich die Macher des Golf-Games nun einer weiteren hochdotierten Sportart angenommen haben. Die Software-schmiede Camelot schnappte sich kurzerhand alle Charaktere aus dem Mario-Umfeld und beförderte diese

direkt auf den kleinen Platz, um der gelben Filzkugel hinterherzujagen. Neben den allseits berühmt-berühmten Mario, Luigi, Peach, Wario und Yoshi tritt unter anderem der König der Hüpfen, der behaarte Affe Donkey Kong, zum Serve and Volley an. Der Fokus wurde eindeutig auf ein stark arcadelastiges Gameplay gesetzt. Zwar lassen sich alle Aktionen, die aus dem Tennis-Sport bekannt sind, ausführen, doch gehen diese allesamt spielend leicht von der Hand. Bis zu vier Zocker treten gleichzeitig an, um über ein gekonntes Agieren die notwendigen Sätze für sich zu entscheiden. Zusätzlich zu den Lobs oder fulminanten Aufschlägen gesellen sich eine Vielzahl an Specials, die den Arcade-Anstrich weiter untermalen. Hierzu zählt vor allem der furiose Power-Serve. In den



Besser als Becker: Hinter dem Spezialaufschlag des neben King Kong bekanntesten Affen steckt eine mächtige Portion Power.

einzelnen Turnieren lassen sich ferner mehr als ein Dutzend Charaktere freispielen, welche alle über einzigartige Attribute, wie etwa Kraft, Geschwindigkeit, Ballkontrolle oder Spin, verfügen. Einige eventuell in Vergessenheit geratene Figuren aus Nintendos History werden hierdurch erneut über die heimischen Screens flimmern. Mario Tennis belegt eindrucksvoll, dass das bereits totgesagte N64 noch nicht zum alten Eisen gehört.



Specials: Mario, der Klempner, hat einiges auf dem Kasten, wie diese Vorhand unter Beweis stellt.



Irrwitzig: Mario Tennis nimmt sich nicht immer bierernst, macht aber gerade deshalb eine Menge Spaß.

top 3 live dabei

Sportspiele

- [1] FIFA Soccer (PS2)
- [2] Virtua Tennis (DC)
- [3] SSX (PS2)

SEGA PlayStation 2

Dinosaur Planet



Hängebrücke: Um die Konstruktion aus Seilen und Holz zu überwinden, sollten eure kleinen Freunde mehr als schwindelfrei sein.

Es ist schon mehr als erstaunlich, zu welchen Höchstleistungen die renommierte britische Schmiede Rareware immer wieder aufläuft. Den Entwicklern scheinen die guten Ideen niemals ausgehen zu wollen. Nach den überragenden Titeln Perfect Dark und Banjo-Tooie befindet sich derzeit noch ein weiterer Hochkaräter in der Mache. Die Rede ist von Dinosaur Planet. Passend zum immer währenden Faible der Heranwachsenden für die ausgestorbenen Echten, beleben die Coder diese Kreaturen erneut. Ihr schlüpf in die virtuellen Häute zweier einzigartiger Charaktere, Sabre und Krystal. Beiden wird die unheilvolle Aufgabe auferlegt, den Planeten der Dinosaurier vor dem herannahenden Bösen zu retten und

somit dem Universum den ewig dauernden Frieden zu schenken. Den beiden Kaltblütern schließen sich im späteren Verlauf die adrette Kyte sowie der Triceratops Tricky an. Am ehesten lässt sich das Game als Zelda im Sauriergewand beschreiben. Ihr solltet schon eine große Portion freier Zeit mitbringen, um euch durch die vielen Abenteuer der kleinen Helden zu hangeln. Der famose Soundtrack, übrigens vollkommen in Dolby Surround, leistet ein Übriges, um euch völlig mit der prähistorischen Zeit verschmelzen zu lassen. Obgleich ihr eine Unzahl an Aktionen ausführen könnt, gehen die einzelnen Moves spielend einfach von der Hand, da die Buttons wahrlich intuitiv belegt wurden.

Hinzu kommt, dass es den Machern der Edel-Schmiede Rare gelungen ist, mehrere Stunden lange Dialoge auf das Modul zu bannen. Selbst die Gesichtszüge der einzelnen Figuren verfügen über einen bislang auf dem Modultooaster noch nicht gesehenen Grad an Realismus und Mimik. Nahezu alle bekannten Arten und Gattungen der ausgestorbenen Kreaturen werden erneut ins virtuelle Leben geholt. Bei einer Gesamtzahl von mehr als 50 Lebewesen darf getrost mit einem Wiedersehen mit Flugsauriern, Brontosauriern und auch dem König der Fleischfresser, dem mächtigen T-Rex, gerechnet

werden. Jedoch läuft ohne das Expansion-Pak gar nichts, denn Rares Streich macht vollständigen Gebrauch von der Speichererweiterung. Beeindruckend waren neben dem Charakter-Design vor allem die grandiosen Effekte während der Action-Einlagen oder die ständig wechselnden Witterungsverhältnisse. Ihr dürft getrost mit einem nahezu echt wirkenden Wechsel zwischen Tag und Nacht sowie Sommer und Winter rechnen. Leider wird die Wartezeit gerade auf einen Knaller dieser Klasse mit mehr als einem Jahr nicht gerade kurz ausfallen.



Mächtiger Schurke: Von diesem Halunken ist momentan nur der Unterleib sichtbar.



Optik vom Feinsten: Die weitläufigen Areale wurden Rare-typisch imposant und detailverliebt inszeniert.

Resident Evil Zero



Kenner des ersten Resident-Evil-Abenteuers dürften die Protagonisten des im Herbst erscheinenden Resident Evil Zero bestens bekannt sein. Rebecca Chambers und ihr S.T.A.R.S.-Kollege Billy Coen versuchen gemeinsam, das mysteriöse Geheimnis um die Zombie-Plage in Raccoon City zu erkunden. Die Spurensuche führt die beiden Helden

zu einem entgleisten Zug, dessen Wagons sogleich erkundet werden. Dabei trifft ihr natürlich wieder auf eine Vielzahl untoter Gegner. In üblicher Manier nutzt ihr diverse Todbringer, wie Shotguns oder Raketenwerfer, um die fiese Brut zu vernichten. Soweit dürfte dem Resident-Evil-Veteranen noch alles bekannt sein. Eine entscheidende Neuerung ist, dass ihr Rebecca und Billy gleichzeitig durch die Zugabteile lenken müsst. Ihr könnt eure Spielfigur zu jedem Zeitpunkt wechseln und solltet dabei immer darauf achten, dass sich der derzeit inaktive Charakter an einem sicheren Platz befindet. Der Game-overschriftzug erscheint nämlich schon dann auf dem Screen, wenn einer der beiden S.T.A.R.S.-Agenten von einem Zombie getötet wird. Grafisch



Neues Umfeld: Resident Evil Zero spielt in einem entgleisten Zug, der vor den Toren Raccoon Citys liegt.

überzeugt der neueste N64-Ableger der RE-Familie aufgrund der hochauflösenden Grafik-Engine vollkommen. Die Hintergründe wurden allerdings in bester Resident-Evil-Manier vorberechnet, wodurch Kamerafahrten im Stile von Dino Crisis nicht möglich sind. Der beklemmende Soundtrack der Vorgänger wurde ebenfalls 1:1 übernommen. Somit steht uns erneut ein RE-Highlight bevor, das Kenner des Genres durch kleine Neuerungen im Gameplay überraschen dürfte.



Vorbildlich: Dank der Expansion-Pak-Unterstützung flimmert das Geschehen mit höchster Auflösung über den Screen.



Scherben bringen Glück: Natürlich erlebt der Spieler auch im Sequel so manchen Schreckmoment.



Cooler Feature: Eine Neuerung im Gameplay ist, dass zwei Spieler gleichzeitig gesteuert werden müssen.





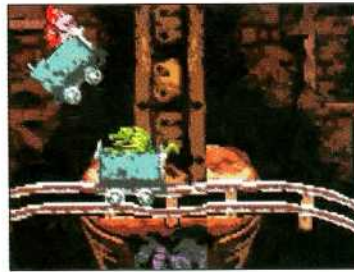
GAMEBOY COLOR

e³
Live dabei

Donkey Kong Country

Einer der Konsolen-Klassiker schlechthin kehrt zurück. Bereits auf dem SNES überzeugte der haarige Donkey Kong im gleichnamigen Hüpfabenteuer. Donkey Kong Country ist noch heute als eines der einflussreichsten Games im Jump&Run-Genre anzusehen und inspirierte unzählige Nachahmer. In der Umsetzung für Nintendos Handheld bekommt ihr alle aus der Urfassung bekannten Levels erneut zu Gesicht. Diddy Kong, der in diesem Titel sein Videospiele-Debüt gab, wird natürlich wieder mit von der Partie sein, genau wie Funky, Cranky und Candy Kong. Während eurer temporeichen Hatz durch

die wunderschöne Umgebung erhaltet ihr hilfreiche Unterstützung von euren tierischen Freunden. Neben Rambi, dem Rhinoceros, Enguarde, dem Schwertfisch, und Winky, dem Frosch, steht euch auch Squawks, der Papagei, zur Seite. Donkey Kong ist ein Old-School-Side-scroller, der mit vielen Details randvoll gefüllt ist. Solltet ihr die Möglichkeit besitzen, ein Link-Kabel einzusetzen, dürfen weitere Bonus-Spielchen gegen einen menschlichen Mitstreiter geockt werden. Mit dem GameBoy-Printer lassen sich witzige Donkey-Kong-Sticker ausdrucken. Die Coder aus den renommierten Rareware-Studios haben sich



Grandioses Level-Design: Neben den bereits bekannten Örtlichkeiten gilt es einige neue zu erforschen.



Gewagte Einlage: Um die entfernte Passage heil zu erreichen, solltet ihr eure Sprungkraft genau dosieren.

einige Gedanken gemacht, um den Oldie zeitgemäß umzustricken. Rare gilt nicht umsonst als wegweisende Werkstätte innovativer Titel. Von allen während der

E3 vorgeführten GameBoy-Spielen muss man Donkey Kongs Abenteuer eindeutig als Favoriten abstempeln. Rare rocks and Nintendo sells!

Batman

Ubi Soft

Die berühmteste Fledermaus erhält dank Ubi Soft nach langer Wartezeit



Ungleicher Kampf: Gegen diesen mächtigen Helikopter müsst ihr schon eine spezielle Taktik anwenden, um zu bestehen.

seinen nächsten Auftritt in einem Spiel. Der hinterhältige Schurke Two-Face befreite alle Gefangenen aus dem Kerker in Arkham und Gotham, um mit deren Unterstützung Chaos und Anarchie walten zu lassen. Nachdem sich die Polizei eher machtlos sieht, diesen Zustand zu ändern, treten Batman bzw. Batgirl auf den Plan. Mit Hilfe der Batarangs, Enterhaken, Bomben oder dem Einsatz der blanken Fäuste macht ihr euch auf, die Schurken in ihre Schranken zu weisen. Besonders nützlich sind hierbei das Batmobil, der Jetwing oder das Bat-cycle, um euch schneller zu den Orten

des Geschehens zu bewegen. Batman ist ein reinrassiger Action-Titel, der vor allem eine gute Koordination zwischen den diversen Brennpunkten des Verbrechens fordert. Bevor ihr jedoch den Urheber des Schreckens zum letzten und finalen Gefecht fordern könnt, bekommt ihr es noch mit einer Hand voll bekannter Figuren aus der Comic-Welt Batmans zu tun. Dankenswerterweise erhaltet ihr von Batgirl tatkräftige Unterstützung. Batman macht bereits ca. vier Monate vor dem angestrebten Release-Zeitpunkt einen sehr ausgereiften Eindruck und sollte nicht zuletzt wegen der interes-

santen Elemente großen Anklang finden.



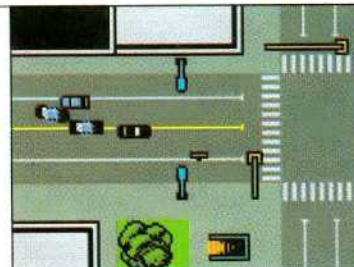
Rocket-Ride: Der garstige Fiesling versucht auf dem Rücken einer Rakete zu entkommen.

Driver

INFOGRAMES

Der Überraschungshit des letzten Jahres, Driver, wird nun auch endlich die Besitzer des kleinen Handheld begeistern. Verständlicherweise müssen bezüglich des Gesamtumfangs Abstriche in Kauf genommen werden. Wie schon im PlayStation-Vorbild schlüpft ihr in die Rolle des Undercover-Agenten Tanner. Um in einen bedeutenden Verbrecherring eingeschleust zu werden, beginnt ihr, Aufträge der kriminellen Schergen anzunehmen, um so deren Vertrauen zu gewinnen. Mehr als 30 Missionen warten darauf, von euch gemeistert zu

werden. Die Locations befinden sich in den US-Metropolen Miami, Los Angeles und New York. Infogrames tischt mit Undercover, Pursuit, Getaway, Survival sowie weiteren Modi einiges auf, um euch bei Laune zu halten. Es erweist sich als schweres Unterfangen, heil durch die mit anderen Verkehrsteilnehmern gefüllten Städte zu cruisen. Doch was tut man nicht alles, um bei den Kriminellen einen Stein im Brett zu haben? Die Polizei lässt sich euer Tun naturgemäß nicht gefallen und folgt euch auf Schritt und Tritt, um euch dingfest zu



Verkehrreich: Um in den angefüllten Städten zurechtzukommen, sollte man einen kühlen Kopf bewahren.



Genauere Aufgabenstellung: Die Missionsziele erscheinen meist am unteren Screen-Rand als Einblendungen.

machen und hinter die schwedischen Gardinen zu bringen. Driver für den GBC dürfte ein ähnlicher Erfolg

beschert sein wie für den großen Bruder auf dem 32-Bitter.

Hype - The Time Quest

Ubi Soft

Wer kennt sie nicht, die kleinen PLAYMOBIL-Männchen, mit denen wohl jedes Kind irgendwann einmal gespielt hat. Ubi Soft nahm sich einer interessanten Versoffnung rund um die Spielzeuge an. Ihr schlüpft in die Rolle des Ritters Hype. Euer Widersacher, der schwarze Ritter, befördert euch mittels eines Zauberspruchs in die Vergangenheit. Zu allem Übel verwandelt er euch in einen nutzlosen Stein, doch glücklicherweise entdeckt euch der Zauberer Gogoud, der euch prompt aus dieser misslichen Situation befreit. Eure Devise lautet nun natür-

lich: Rache an dem Schurken, der euch dies angetan hat. Um in die richtige Zeit zurückzukehren, benötigt ihr einige



Imposantes Level-Design: Die Fantasiewelt des Königreichs Taskan IV wurde selbst für den GBC verschwenderisch gestaltet.

Artefakte, die euch bei der Zeitreise behilflich sind. Der garstige Ritter schickt euch jedoch einige seiner Gefolgsleute entgegen, um euer Vorhaben zu vereiteln. Um euer Leben zu retten, seid ihr mit einem Bogen und einem Schwert gut bewaffnet. Insgesamt springt und klettert ihr durch vier riesige Levels. Umherlaufende Passanten versorgen euch mit interessanten Informationen. Zudem dürft ihr neue Waffen und nützliche Energie in den Shops erwerben. Hype - The Time Quest dürfte nicht nur jüngere Zocker ansprechen, sondern aufgrund der aus-



Dampfende Fallen: Der schwarze Ritter stellt euch viele Hindernisse in den Weg, um euer Ziel zu vereiteln.

gewogenen Mischung aus Action- und Adventure-Elementen auch ältere Spieler bedienen.

e³ release schedule

Spielertitel	Genre	Hersteller	System	Ein-schätzung	Erscheint						
102 Dalmatiner	Jump&Run	Eidos	GBC	+	tba	Evil Twin: Cyprien's Chroni.	Jump & Run	Ubi Soft	DC	++	4. Quartal
102 Dalmatiner	Jump&Run	Eidos	DC	+	tba	Evolution 2	Rollenspiel	Ubi Soft	DC	+	2001
102 Dalmatiner	Jump&Run	Eidos	PS	+	Tba	Excitebike 64	Sport	Left Field	N64	0	3. Quartal
18 Wheeler	Rennspiel	Sega	DC	++	4. Quartal	F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	DC	++	3. Quartal
7 Blades	Action-Adventure	Konami	PS2	+	2001	F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	PS2	++	tba
Action Bass	Sportspiel	Take 2	PS	0	4. Quartal	F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	N64	++	3. Quartal
Aerowings 2: Air Strike	Shoot'em Up	Crave	DC	0	3. Quartal	F1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	GBC	++	3. Quartal
Age of Empires II	Strategie	Konami	DC	++	4. Quartal	Fear Effect: Retro Helix	Action-Adventure	Eidos	PS	++	Oktober
Age of Empires II	Strategie	Konami	PS2	++	4. Quartal	FIFA Soccer	Sport	EA	PS2	++	Oktober
Airforce Delta	Shoot'em Up	Konami	GBC	0	4. Quartal	Final Fantasy IX	Rollenspiel	Square	PS	++	4. Quartal
Aladdin: Nasira's Revenge	Jump&Run	SCED	PS	++	Oktober	Fisherman's Bait 2	Sportspiel	Konami	GBC	+	3. Quartal
All Star Baseball 2001	American Sports	Acclaim	N64	0	4. Quartal	Fogger 2	Geschicklichkeit	Hasbro	PS	+	3. Quartal
All Star Baseball 2002	American Sports	Acclaim	PS2	0	4. Quartal	Ford Racing	Rennspiel	Empire	PS	0	4. Quartal
All Star Baseball 2002	American Sports	Acclaim	N64	0	4. Quartal	Formula One 2000	Rennspiel	EA	PS	+	Oktober
All Star Baseball 2002	American Sports	Acclaim	GBC	0	4. Quartal	Freestyle Motocross: McGr.	Rennspiel	Acclaim	PS	0	4. Quartal
All Star Tennis 2000	Sport	Ubi Soft	PS	+	3. Quartal	Front Mission 3	Strategie	Square	PS	++	3. Quartal
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	PS	++	November	Frontschweine	Strategie	Infogrames	PS	++	September
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	GBC	++	November	Fur Fighters	Action-Adventure	Acclaim	DC	+	4. Quartal
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	DC	++	November	Fur Fighters	Action-Adventure	Acclaim	GBC	+	4. Quartal
Animorphs	Action-Adventure	Infogrames	PS	0	August	Galaga	Shoot'em Up	Hasbro	PS	0	3. Quartal
Animorphs	Rollenspiel	Ubi Soft	GBC	0	4. Quartal	Get a Clue	Geschicklichkeit	Acclaim	GBC	0	4. Quartal
Arcafera	Rollenspiel	Ubi Soft	DC	+	3. Quartal	Ghost Master	Adventure	Empire	PS2	0	Tba
ATV: Quad Power Racing	Rennspiel	Acclaim	PS	0	4. Quartal	Gold & Glory: The Road to E. Adventure	Ubi Soft	PS	0	4. Quartal	
Austin Powers	Rennspiel	Climax	DC	0	3. Quartal	Gold & Glory: The Road to E. Adventure	Ubi Soft	DC	0	4. Quartal	
Banjo-Tooie	Jump & Run	Rare	N64	++	August	Gold & Glory: The Road to E. Adventure	Ubi Soft	GBC	0	3. Quartal	
Baseball Tonight	American Sports	Konami	DC	0	3. Quartal	Golf King	Sport	Crave	GBC	0	3. Quartal
Batman	Jump & Run	Ubi Soft	GBC	0	3. Quartal	Gradius III and IV	Shoot'em Up	Konami	PS2	-	4. Quartal
Batman Beyond	Beat'em Up	Kemco	N64	0	4. Quartal	Grind Session	Sport	SCED	PS	+	Oktober
Batman Beyond	Beat'em Up	Kemco	PS	0	4. Quartal	Gun Bird 2	Shoot'em Up	Capcom	DC	-	4. Quartal
Batman Beyond	Beat'em Up	Kemco	GBC	0	4. Quartal	Gunslinger	Action-Adventure	Activision	PS2	0	2001
Batman Vehicle Adventure	Action-Adventure	Ubi Soft	PS	+	4. Quartal	Halo	Shoot'em Up	Bungie	PS2	++	2001
Black & White	Strategie	Sega	DC	++	4. Quartal	Harvest Moon: Back to Nat.	Strategie	Crave	PS	0	3. Quartal
Blade	Action-Adventure	Activision	GB	0	4. Quartal	HBO Boxing	Sport	Acclaim	PS	+	4. Quartal
Blade	Action-Adventure	Activision	PS	0	4. Quartal	Headhunter	Action-Adventure	Sega	DC	+	4. Quartal
Boarder Zone	Sport	Infogrames	GBC	+	Oktober	Heroes III	Strategie	Ubi Soft	DC	0	4. Quartal
Boarder Zone	Sport	Infogrames	DC	+	Oktober	Hidden & Dangerous	Action-Adventure	Take 2	DC	+	4. Quartal
Breakout	Geschicklichkeit	Hasbro	PS	0	3. Quartal	I'm going in	Shooter	Eidos	DC	++	tba.
Breath of Fire IV	Rollenspiel	Virgin	PS	++	4. Quartal	Illbleed	Action-Adventure	Sega	DC	+	4. Quartal
Bust A Move 4	Geschicklichkeit	Acclaim	DC	+	3. Quartal	In Cold Blood	Action-Adventure	SCED	PS	++	Juni
Buzz Lightyear	Jump&Run	Activision	PS	+	4. Quartal	Independence War	Shoot'em Up	Infogrames	DC	+	4. Quartal
Buzz Lightyear	Jump&Run	Activision	GB	+	4. Quartal	Infestation	Rennspiel	Ubi Soft	PS	0	3. Quartal
Buzz Lightyear	Jump&Run	Activision	DC	+	4. Quartal	Inspector Gadget	Jump & Run	Ubi Soft	GBC	0	3. Quartal
Cannon Fodder	Shoot'em Up	Codemasters	GBC	+	4. Quartal	Inspector Gadget	Jump & Run	Ubi Soft	PS	0	3. Quartal
Cannon Spike	Shoot'em Up	Sega	DC	+	4. Quartal	International Track & Field	Sportspiel	Konami	PS2	++	4. Quartal
Chase the Express	Action-Adventure	SCED	PS	+	Oktober	International Track & Field	Sportspiel	Konami	DC	++	4. Quartal
Colin McRae 2.0	Rennspiel	Codemasters	DC	++	3. Quartal	Invasion	Shoot'em Up	Activision	PS	+	2. Quartal
Commandos 2	Strategie	Eidos	DC	++	tba.	J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	N64	0	3. Quartal
Conker's Bad Fur Day	Jump & Run	Rare	N64	++	Dezember	J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	DC	+	3. Quartal
Crusi'n Exotica	Rennspiel	Midway	DC	-	4. Quartal	J. McGrath Supercross 2000	Rennspiel	Acclaim	GBC	0	3. Quartal
Crystalis	RPG	Nintendo	GBC	0	3. Quartal	Jet Grind Radio	Rennspiel	Sega	DC	++	4. Quartal
D2	Action-Adventure	Sega	DC	+	4. Quartal	Kirby 64	Jump & Run	HAL Lab.	N64	+	Juni
Daikatana	Shoot'em Up	Kemco	GBC	0	4. Quartal	Knockout Kings 2001	Sport	EA	PS2	++	4. Quartal
Darkstone	Rollenspiel	Take 2	PS	+	3. Quartal	Koudelka	RPG	Infogrames	PS	+	September
Dave Mirra freestyle BMX	Fun-Racer	Acclaim	DC	+	4. Quartal	L. of Zelda: Majora's Mask	Action-Adventure	Nintendo	N64	++	November
Dave Mirra freestyle BMX	Fun-Racer	Acclaim	PS	+	4. Quartal	Legend of Dragoon	RPG	SCED	PS	++	Oktober
Dave Mirra freestyle BMX	Fun-Racer	Acclaim	GBC	+	4. Quartal	Lemmings	Geschicklichkeit	Take 2	GBC	+	2. Quartal
Demolition Racer: No Exit	Rennspiel	Infogrames	DC	+	tba.	Little Mermaid 2	Flipper	Nintendo	GBC	0	tba.
Destruction Derby Raw	Rennspiel	SCED	PS	++	September	LMA Manager 2001	Strategie	Codemasters	PS	+	4. Quartal
Dino Crisis 2	Action-Adventure	Virgin	PS	++	3. Quartal	Looney Tunes: Alert	RPG	Infogrames	GBC	+	Juni
Dinosaur Planet	Action-Adventure	Rare	N64	++	4. Quartal	Looney Tunes: Racing	Rennspiel	Infogrames	PS	++	1. Q. 2001
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	PS	0	4. Quartal	Looney Tunes: Space Race	Rennspiel	Infogrames	DC	+	Oktober
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	PS2	0	4. Quartal	Madden NFL 2001	Sport	EA	PS2	++	Oktober
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	PS	0	2001	Madden NFL 2001	Sport	EA	PS	++	Oktober
Dogs of War	Strategie	Take 2	DC	+	4. Quartal	Mag Force Racing	Rennspiel	Crave	DC	+	3. Quartal
Donald Duck: Quack Attack	Jump & Run	Ubi Soft	PS	+	4. Quartal	Magical Racing Tour	Rennspiel	Eidos	PS	++	Juni
Donald Duck: Quack Attack	Jump & Run	Ubi Soft	PS	+	4. Quartal	Magical Racing Tour	Rennspiel	Eidos	DC	++	Juni
Donald Duck: Quack Attack	Jump & Run	Ubi Soft	PS2	+	4. Quartal	Magical Racing Tour	Rennspiel	Eidos	GBC	++	Juni
Donald Duck: Quack Attack	Jump & Run	Ubi Soft	N64	+	4. Quartal	Mario Tennis	Sport	Nintendo	N64	++	September
Donkey Kong Country	Jump & Run	Nintendo	GBC	++	3. Quartal	Martian Gothic	Action-Adventure	Take 2	PS	-	3. Quartal
Dragon Dance	Action	Crave	GBC	0	3. Quartal	Marvel vs. Capcom 2	Beat'em Up	Capcom	DC	-	4. Quartal
Dragon Riders	Rollenspiel	Ubi Soft	DC	0	4. Quartal	Mary-Kate & Ashley's M.	Genre-Mix	Acclaim	PS	-	Tba
Driver	Rennspiel	Infogrames	GBC	++	tba	Mat Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	PS	++	4. Quartal
Driver2	Rennspiel	Infogrames	PS	++	Oktober	Mat Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	DC	++	4. Quartal
Duck Dodgers	Jump&Run	Infogrames	N64	0	Oktober	Mat Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	GBC	++	4. Quartal
ECW Anarchy Rulez	Wrestling	Acclaim	PS	+	4. Quartal	Medal of Honor: Undergr.	Shooter	EA	PS	++	Oktober
ECW Anarchy Rulez	Wrestling	Acclaim	DC	+	4. Quartal	Mega Man 64	Action-Adventure	Capcom	N64	0	tba
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	PS2	+	2001	Mega Man Legends 2	Action-Adventure	Virgin	PS	0	4. Quartal
Eternal Arcadia	Rollenspiel	Sega	DC	++	4. Quartal	Men in Black 2	Jump & Run	Crave	GBC	0	3. Quartal
Eternal Darkness	Action-Adventure	Silicon Knights	N64	++	Oktober	Metal Gear Solid 2	Action-Adventure	Konami	PS2	++	2001
						Metropolis Street Racer	Rennspiel	Sega	DC	+	3. Quartal
						Mickey's Speedway USA	Rennspiel	Rare	N64	++	4. Quartal

e³ release schedule

Midnight Club	Rennspiel	Take 2	PS2	0	4. Quartal	Street Lethal	Rennspiel	Activision	PS2	0	2001
Mike Tyson Boxing	Sport	Codemasters	PS	+	4. Quartal	Strider 2	Shoot'em Up	Virgin	PS	+	3. Quartal
MLS Gamemight	Fußball	Konami	PS	++	4. Quartal	Stunt GP	Rennspiel	Infogrames	PS	++	August
Monster Force	Action-Adventure	Konami	PS	0	4. Quartal	Stupid Invaders	Adventure	Ubi Soft	DC	0	4. Quartal
Monster Force	Action-Adventure	Konami	GBC	0	4. Quartal	Super Magnetic Neo	Jump & Run	Crave	DC	-	3. Quartal
Moto Racer World Tour	Rennspiel	SCED	PS	++	September	Surf Riders	Rennspiel	Ubi Soft	PS	-	3. Quartal
Motor Mayhem	Rennspiel	Infogrames	PS2	+	1. Q. 2001	Sydney 2000	Sport	Eidos	PS	+	August
Munch's Oddysee	Action-Adventure	Infogrames	PS2	++	tba.	Sydney 2000	Sport	Eidos	DC	+	August
NASCAR 2001	Rennspiel	EA	PS2	+	Oktober	Sydney 2000	Sport	Eidos	GBC	+	August
NBA 2 Night	American Sports	Konami	DC	+	4. Quartal	Taz Express	Jump&Run	Infogrames	PS	+	Juni
NBA 2 Night	American Sports	Konami	PS2	+	4. Quartal	Team Buddies	Shoot'em Up	SCED	PS	+	Oktober
NBA 2 Night	American Sports	Konami	PS	+	4. Quartal	Tenchu 2	Action-Adventure	Activision	PS	+	3. Quartal
NBA 2 Night	American Sports	Konami	GBC	+	4. Quartal	Terracon	Action-Adventure	SCED	PS	++	September
NBA 2K1	Sportspiel	Sega	DC	++	4. Quartal	Test Drive Cycles	Rennspiel	Infogrames	DC	0	tba.
NBA Jam 2001	American Sports	Acclaim	GBC	0	3. Quartal	Test Drive Off Road	Rennspiel	Infogrames	DC	+	Juli
NBA Live 2001	Sport	EA	PS2	++	Oktober	Test Drive V-Rally	Rennspiel	Infogrames	DC	++	Juni
NCAA Football 2001	Sport	EA	PS	0	Oktober	The Grinch	Jump & Run	Konami	DC	+	4. Quartal
NFL 2K1	Sportspiel	Sega	DC	++	4. Quartal	The Grinch	Jump & Run	Konami	PS	+	4. Quartal
NFL Quarterback Club 2001	American Sports	Acclaim	DC	+	4. Quartal	The Grinch	Jump & Run	Konami	GBC	+	4. Quartal
NFL Quarterback Club 2001	American Sports	Acclaim	N64	+	4. Quartal	The Jungle Book	Musik	SCED	PS	+	Oktober
NHL 2001	Sport	EA	PS2	++	Oktober	The Mummy	Action-Adventure	Konami	DC	+	4. Quartal
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Konami	DC	++	3. Quartal	The Mummy	Action-Adventure	Konami	PS	+	4. Quartal
Nomad Soul	Action-Adventure	Eidos	DC	-	Juni	The Mummy	Action-Adventure	Konami	GBC	+	4. Quartal
Oni	Action-Adventure	Bungie	PS2	+	4. Quartal	The new Adventures of M.	Jump & Run	Acclaim	GBC	0	Tba
Onimusha	Action-Adventure	Capcom	PS2	++	tba.	The Smurfs	Rennspiel	Infogrames	PS	0	November
Outtrigger	Shoot'em Up	Sega	DC	++	4. Quartal	The World Is Not Enough	Shooter	EA	PS	++	4. Quartal
Paper Mario	RPG	Nintendo	N64	+	Dezember	The World Is Not Enough	Shooter	EA	PS2	++	4. Quartal
Parasite Eve 2	Action-Adventure	Square	PS	++	3. Quartal	The World Is Not Enough	Shooter	EA	N64	++	4. Quartal
Peacemakers	Strategie	Ubi Soft	DC	+	4. Quartal	This is Football 2	Sport	SCED	PS	+	Oktober
Phantasy Star Online	Rollenspiel	Sega	DC	++	4. Quartal	Tiger Woods 2001	Sport	EA	PS2	++	Oktober
Pipemania	Geschicklichkeit	Empire	PS	0	3. Quartal	Tiger Woods 2001	Sport	EA	PS	++	Oktober
Pirates of Skull Cove	Action-Adventure	EA	PS2	0	4. Quartal	Time Busters	Jump&Run	Infogrames	PS	+	September
Playmobil	Action-Adventure	Ubi Soft	GBC	0	3. Quartal	Time Stalkers	Rollenspiel	Sega	DC	+	4. Quartal
Pocket Soccer	Sport	Nintendo	GBC	0	tba.	Tony Hawk Skateboarding	Sport	Crave	DC	++	3. Quartal
POD II	Rennspiel	Ubi Soft	DC	+	3. Quartal	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	Activision	PS	++	3. Quartal
Pokemon Trading Card G.	RPG	Nintendo	GBC	0	4. Quartal	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	Activision	GBC	++	3. Quartal
Pokemon: Gold & Silver	RPG	Nintendo	GBC	0	4. Quartal	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sport	Activision	DC	++	3. Quartal
Pokemon: Puzzle League	Geschicklichkeit	Nintendo	GBC	0	4. Quartal	Toonsylvania	Jump & Run	Ubi Soft	GBC	0	3. Quartal
Power Spike Pro Beach V.	Sport	Infogrames	PS	0	Juli	Top Gear Dare Devil	Rennspiel	Kemco	PS2	0	4. Quartal
Power Stone 2	Beat'em Up	Capcom	DC	++	3. Quartal	Toy Story 2	Jump&Run	Activision	DC	++	2. Quartal
Pro Pinball	Geschicklichkeit	Empire	DC	+	Tba	Trick Boarder	Sport	Crave	GBC	0	3. Quartal
Pro Pool	Sport	Codemasters	GBC	0	4. Quartal	Turok 3: Shadow of Oblivion	Ego-Shooter	Acclaim	N64	++	4. Quartal
Project Eden	Shooter	Eidos	DC	+	4. Quartal	Tweety's Flying Adventure	Jump & Run	Kemco	GBC	0	4. Quartal
Rayman 2	Jump & Run	Ubi Soft	PS	++	3. Quartal	UEFA 2000	Sport	Infogrames	GBC	+	Juli
Ready 2 Rumble 2	Sport	Midway	DC	++	4. Quartal	Ultimate Fighting Champion.	Beat'em Up	Crave	DC	+	4. Quartal
Reel Fishing 2	Sport	Crave	PS	0	3. Quartal	Unreal Tournament	Shooter	Infogrames	PS2	+	tba.
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	N64	++	4. Quartal	V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	PS	0	4. Quartal
Revolt 2	Rennspiel	Acclaim	PS	+	3. Quartal	V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	DC	0	4. Quartal
Rune Lords	Rollenspiel	Kemco	GBC	0	4. Quartal	V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	GBC	0	4. Quartal
Samba den Amigo	Musikspiel	Sega	DC	0	4. Quartal	Vanishing Point	Rennspiel	Acclaim	DC	+	4. Quartal
Seaman	Geschicklichkeit	Sega	DC	0	Tba	Vanishing Point	Rennspiel	Acclaim	PS	+	3. Quartal
Sega GT	Rennspiel	Sega	DC	0	3. Quartal	Vib-Ribbon	Musik	SCED	PS	++	Oktober
Shadow Man 2nd coming	Action-Adventure	Acclaim	DC	++	4. Quartal	Virtua Tennis	Sportspiel	Sega	DC	++	4. Quartal
Shadow of Destiny	Adventure	Konami	PS2	+	4. Quartal	Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	PS	+	September
Sheep	Geschicklichkeit	Empire	PS	++	3. Quartal	Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	DC	+	September
Sheep, Dog'n Wolf	Jump&Run	Infogrames	PS	0	1. Q. 2001	Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	GBC	+	September
Shen Mue	Action-Adventure	Sega	DC	++	3. Quartal	Walt Disney's Rhythm N' Goove	Geschicklichkeit	Ubi Soft	PS	0	4. Quartal
Silent Scope	Shoot'em Up	Komai	DC	++	2001	Walt Disney's Rhythm N' Goove	Geschicklichkeit	Ubi Soft	PS2	0	2001
Silver	RPG	Infogrames	DC	+	Juni	Walt Disney's Rhythm N' Goove	Geschicklichkeit	Ubi Soft	Dolphin	0	2001
Smuggler's Run	Rennspiel	Take 2	PS2	+	4. Quartal	Walt Disney's Rhythm N' Goove	Geschicklichkeit	Ubi Soft	GBC	0	4. Quartal
Sno-Cross Championship R.	Rennspiel	Crave	PS	+	4. Quartal	Wario Land 3	Adventure	Nintendo	GBC	+	3. Quartal
Sonic Adventure 2	Jump & Run	Sega	DC	++	Tba	Warlocked	Strategie	Nintendo	GBC	0	3. Quartal
Sonic Shuffle	Geschicklichkeit	Sega	DC	+	4. Quartal	Woody Woodpecker Racing	Fun-Racer	Konami	PS	+	4. Quartal
Soul Reaver 2	Action-Adventure	Eidos	DC	++	4. Quartal	Woody Woodpecker Racing	Fun-Racer	Konami	GBC	+	4. Quartal
Soul Reaver 2	Action-Adventure	Eidos	PS	++	4. Quartal	World Sports Cars	Rennspiel	Empire	PS2	++	2001
South Park Rally	Fun-Racer	Acclaim	DC	0	3. Quartal	World Touring Cars	Rennspiel	Codemasters	PS	++	3. Quartal
South Park Rally	Fun-Racer	Acclaim	GBC	0	3. Quartal	World War II: Operation O.	Strategie	Codemasters	PS	0	Tba
Space Channel 5	Geschicklichkeit	Sega	DC	0	4. Quartal	WSB 2K1	Sportspiel	Sega	DC	0	Tba
Spawn	Shoot'em Up	Capcom	DC	++	4. Quartal	X-Games Snowboarding	Rennspiel	Konami	PS2	++	4. Quartal
Speedball 2100	Sport	Ubi Soft	PS	0	3. Quartal	X-Games Snowboarding	Rennspiel	Konami	PS	++	4. Quartal
Spider-Man	Jump&Run	Activision	PS	+	2. Quartal	X-Men Mutant Academy	Beat'em Up	Activision	DC	+	2. Quartal
Spider-Man	Jump&Run	Activision	GBC	+	2. Quartal	X-Men Mutant Academy	Beat'em Up	Activision	GBC	+	2. Quartal
SSX	Sport	EA	PS2	++	Oktober	X-Squad	Action-Adventure	EA	PS2	0	Oktober
Star Trek: Invasion	Shoot'em Up	Activision	PS	+	2. Quartal	Xtreme Sports	Sport	Infogrames	GBC	0	Juni
Star Wars Demolition	Rennspiel	Activision	PS	0	3. Quartal	Zone of the Enders	Action-Adventure	Konami	PS2	++	2001
Starcraft 64	Strategie	Blizzard	N64	++	Juni						
Starlancer	Shoot'em Up	Crave	DC	+	4. Quartal						
Starsky & Hutch	Rennspiel	Empire	PS2	0	2001						
Startopia	Action-Adventure	Eidos	DC	0	tba.						
Street Fighter Ex 3	Beat'em Up	Capcom	PS2	0	3. Quartal						
Street Fighter Third Strike	Beat'em Up	Virgin	PS	-	4. Quartal						

Legende:
 ++ super
 + gut
 0 mittel
 - mäßig

Martian Gothic

PlayStation Action-Adventure **Selten war ein eiskalter Himmelskörper so brandheiß angesagt und aktuell, wie es der Mars seit den ersten NASA-Aufnahmen der Pathfinder-Sonde ist.**

Egal ob im Kino, wo nach Brian de Palmas Effekt-Orgie Mission to Mars bereits das zweite Weltraum-Epos in den Startlöchern steht, oder in den Medien, die das Interesse durch unzählige Berichte aufrechterhalten, der Mars ist salopp gesagt „mega-in“. Selbst Pop-Girlie Britney Spears scheute sich nicht, in ihrem neusten Video-Clip in knallrotem Lack&Leder-Outfit auf der wüstenhaften Planetenoberfläche auf und ab zu hüpfen, und das beherrscht sie schließlich wie keine andere. Im Videospielsektor scheint man diesen Trend fast etwas verschlafen zu haben, erscheint mit Martian Gothic meines Erachtens doch das erste Produkt, das sich dieses

Themas annimmt. Ganz im Stile von Capcoms Horror-Serie wird hier nämlich eine bemannte Forschungsstation, die das Vorkommen bakterieller Lebewesen zu klären versuchte, zum Schauplatz mysteriöser und vor allem lebensbedrohlicher Vorgänge. Dies gilt weniger für die eigentliche Crew, der in Form von blutüberströmten Leichen eigentlich nur noch eine dekorative Funktion in den stets vorgerenderten Hintergründen der Stationsflure zukommt, sondern eher für das dreiköpfige Rettungsteam, deren Führung ihr übernehmt. Kenzo, Karne und Matlock, so die Namen der Helden, werden in der Folgezeit vom Spieler abwechselnd gesteuert, was den



Teamwork gefragt: Zu Beginn betritt jede der drei Spielfiguren die Forschungsstation durch einen anderen Eingang.

zentralen Clou dieses Abenteuers darstellt. Sicherlich schlüpfte man auch bei anderen Horror-Schockern für kurze Zeit in die Haut fremder Figuren. Im Falle von Martian Gothic soll diese andauernde Dreiteilung jedoch so weit gehen, dass man selbstständig und jederzeit die aktive Figur wählt, ihre Aktionen aufeinander abstimmt und sogar beim Haushalten mit Munition und Med-Packs daran denken muss, dass drei Mäuler gestopft werden wollen. Ferner ist anzumerken, dass viele Rätsel nur von einem einzigen Team-Mitglied gelöst werden können und auch müssen, damit einer der anderen mit einem so gewonnenen Gegenstand

seinerseits weitermachen kann. Der so erzielte Verschachtelungseffekt der vielen Rätsel lässt sogar auf mehr als auf stupides Töten vieler schleimiger Feindkreaturen hoffen. (Mario)



Spiel mir das Lied vom Tod: Etliche Leichen in den Gängen der Station zeugen von schierem Gemetzel.



Tunnelsystem: Durch Versorgungstunnel wird es möglich sein, Gegenstände zwischen den Team-Mitgliedern auszutauschen.

PlayStation

Hersteller: Creative Reality
Fakten: 3 Spielfiguren mit verschachteltem Handlungsstrang
Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster mittel Eindruck

Gauntlet Legends

PlayStation Beat 'em Up **Es ist schon über 15 Jahre her, dass der Vierspieler-Automat Gauntlet in den Spielhallen für Furore sorgte.**

Der Arcade-Fantasy-Klassiker von Atari wurde seinerzeit auf fast allen gängigen Systemen, wie Amiga, C64 und diversen Konsolen, umgesetzt. Midway sorgte dafür, dass die 3D-Version Gauntlet Legends vor gut zwei Jahren in den Spielhallen ein Revival erlebte. Nun vertreibt Konami die Konsolen-Ableger in Deutschland. Nachdem wir uns die N64-Version bereits vorgeknöpft haben (Ausgabe 9/99, 74%), werfen wir jetzt einen Blick auf die PlayStation-Fassung. Spielerisch hat sich im Vergleich zum N64 nichts verändert. Noch immer muss euer Held durch unzählige verwinkelte Levels geführt werden und

dabei Heerscharen von Monstern strotzen. Durch Aufnehmen von Items und Power-ups erwehrt ihr euch eurer Haut wesentlich leichter. Dabei reicht das Extra-Arsenal von Zaubertränken über Multi-Feuerkraft bis hin zu mächtigen Waffen, die nur gegen die Engegner einzusetzen sind. Diese warten immer am Ende der acht großen Welten darauf, von euch ins Nirvana geschickt zu werden. Übrigens darf mit dem gesammelten Gold ordentlich eingekauft werden. Das absolute Endziel von Gauntlet Legends ist es, den finsternen Dämon Skorne zu bezwingen und ihn zurück in die Hölle zu befördern. Mit weit über 30



Find the hidden Potion! Mit dem Three-Way-Shot heizt ihr den Monstern so richtig ein. Gevatter Tod scheint es jedoch wenig zu interessieren.

Levels, vier Grund- und mindestens vier Bonus-Charakteren (u.a. Falknerin und Minotaur) sorgt Konami für ausreichend Spielspaß. Leider fehlt es der PlayStation-Fassung an

einem Vierspieler-Modus, der für ein „echtes“ Gauntlet-Spiel unabdingbar ist. Hier haben das N64 und der Dreamcast (wurde auf der E3 vorgestellt) eindeutig die Nase vorne. (Sven)



Über sieben Brücken... Die Fantasy-Umgebung ist teilweise recht schön gelungen.



Farbspielereien: Im Zentrum der Stadt steht eine Statue, die euch als Orientierungshilfe dient.



Horden von Monstern: In Gauntlet Legends wird wie im klassischen Vorbild gemetzelt, bis die Klinge stumpf wird.

PlayStation

Hersteller: Midway
Fakten: 30+ Levels, Dual Shock, Memory-Card
Erscheint: Juni 2000

Erster gut Eindruck

Sega World Wide Soccer Euro Edition

Dreamcast Sport Die EM steht vor der Tür und wieder einmal sprießen die Fußball-Spiele wie Pilze aus dem Boden.

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus. Dieser Satz gilt im Videospiele-Bereich wohl besonders für die regelmäßig veranstalteten Sportfeste im Fußball, da es in der Vorbereitungszeit, egal ob zu einer EM oder WM, zu einer sinnflutartigen Anhäufung von Simulationen der bekanntlich schönsten Nebensache der Welt kommt. Für Segas

neustes Flaggschiff gilt dieses Gesetz natürlich genauso, wenn nicht sogar noch stärker, weil es dem Dreamcast an wirklich guten Fußball-Spielen bisher eher mangelt. Beim vorliegenden Produkt mit dem unglaublich langen Titel handelt es sich dabei jedoch nur um eine Neuauflage eines bereits veröffentlichten Titels, der lediglich an die

Interessen des europäischen Marktes angepasst wurde. Ob eine Aufstockung der Team-Anzahl einen Neukauf rechtfertigt? In der Preview-Version sind leider noch dieselben Mängel vorhanden, die vor einigen Monaten den Spielspaß verderben. In puncto Spielmodi geht es in der Euro-Edition natürlich sehr viel internationaler zur Sache. Neben zwei verschiedenen Europameisterschaftsvarianten dürfen auch Entscheidungen in etlichen nationalen Ligen ausgefochten werden. Hier werden natürlich die bekannten europäischen Ligen aus Deutschland, Spanien, Italien, England und Frankreich geboten, aber auch einige Exoten sind integriert. Wer zum Beispiel Lust verspürt, das Schicksal von uns Lothar in der nordamerikanischen Profi-Runde durchzuspielen oder im



Über die Klinge springen lassen: Solche Attacken werden leicht auch einmal mit einem Platzverweis geahndet.

Fernen Osten den japanischen Teams über die Schulter zu schielen, bekommt hier die Gelegenheit dazu. Ein weiterer Knackpunkt stellt für viele Fans natürlich die Lizenz und damit die originalgetreue Wiedergabe der bekannten Spieler dar. Interessanterweise besitzt der Titel bisher lediglich die Lizenz der englischen Premier-League, so dass wir Deutschen wohl mal wieder so illustre Namensabänderungen wie Oli Karne oder Lothar Mateyus hinnehmen müssen. (Mario)



Wiederholung: Die frei justierbare Kameraführung während der Replays lädt zum Spielen ein.



Davon träumt der Ruhrpott: Der FC Schalke im Duell gegen ein europäisches Spitzenteam, das haben die Fans der Blauen schon lange nicht mehr gesehen.

Dreamcast

Hersteller: Silicon Dreams
Fakten: englische Lizenz, 8 nationale Ligen
Erscheint: tba.

Erster mittel Eindruck



KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

SONY PLAYSTATION

PS Multinorm	279,95
Avenger Gun	79,95
Falton Light Gun	99,95
Exploder FX	89,95
Anstoß Premier Manager	89,95
Baldurs Gate	99,95
Colin Mc Rally 2	99,95
Dragons Valor	59,95
Euro 2000	99,95
Four Effect	99,95
F1 2000	99,95
F1 Racing Sim	59,95
Galerians	99,95
Grandia	99,95
GT 2	89,95
In Cold Blood	99,95
Legend of Logain	59,95
MediEvil 2	59,95
Micro Mania	99,95
Nightmare Creatures 2	99,95
Need 4 Speed Porsche	99,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3	99,95
Resident E. Gun	99,95
Saga Frontier 2	99,95
Star Ocean 2	59,95
Smack Down	99,95
Thoshinden 4	99,95
Track & Field 2	99,95
Vandal Hearts 2	89,95

DREAMCAST

Grundgerät Multinorm	449,95
Multinorm Umbau	99,95
VMS Memory	59,95
4 Wheel Thunder	109,95
Acatera	99,95
Beserk	99,95
Blue Stinger	99,95
Carrier	159,95
Crazy Taxi	99,95
D2	i.v.
Dead Or Alive II	109,95
Deadly Skies	49,95
Dragons Blood	99,95
Ecco The Dolphin	99,95
ECW Hardcore uk	99,95
GTA 2	99,95
Hidden & Dangerous	99,95
MDK 2	109,95
Metropolis Speed R.	115,95
NBA 2K	99,95
Nightmare C. 2	i.v.
Plasma Sword	109,95
Rainbow Six	99,95
Rayman	99,95
Resident Evil: Code V.	109,95
Red Dog	89,95
Sega GT	i.v.

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

www.primalgames.com

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

NINTENDO 64

Castlevania 2	109,95
Danky Kong Country 64	139,95
ISS 2000	119,95
Mario Party 2	119,95
Ridge Racer 64	119,95

BEI IHRER BESTELLUNG KÖNNEN WIR:

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

NEO GEO POCKET COLOR

Grundgerät versch. Farben	169,95
Metal Slug	99,95
Metal Slug 2	119,95
Match Of The Millenium	99,95

Game Boy Color

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

WEITERE ARTIKEL UND NEUHEITEN BITTE TELEFONISCH FRAGEN!

UNSERE SHOP'S

PRIMAL GAMES THE GAME SOURCE
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM-CENTRUM
KAISERWALL 2 45657 RECKLINGHAUSEN-CENTRUM
02361/48 30 79 NUR LADENVERKAUF

02 34-9 16 06 30
AB 70 DM VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN*



Verzinsung per Nachzahlung 10,00 % (Niederschlagung) für Bestellungen unter 75,- DM berechnen alle 7,- DM Fraktionskennzeichen. Preisänderungen vorbehalten. Bei Annullierung der Bestellung berechnen wir den entsprechenden Versandkosten. Sonst Recht und Erfüllung des Kaufvertrages durch den Hersteller.



Seitenwechsel: Durch die unüberschaubare Perspektive verteilt sich das Kräfteverhältnis gleichmäßiger, wenn in der Mitte des Spieles getauscht wird.

V-Beach Volleyball

PlayStation Sport Infogrames vergreift sich an dieser auf Konsolen etwas vernachlässigten Sportart.

Wer sich im Sommer am Strand befindet und nicht nur in der Sonne braten will, hat einige Möglichkeiten, sich in der Hitze auszutoben. Neben Eis-Essen und Cocktails-Schlürfen wird in letzter Zeit eine Sportart immer beliebter: Der Beach-Volleyball. Grund genug für Infogrames, dieser Sportart eine virtuelle Umsetzung auf Sonys PlayStation zu spendieren.

Spielablauf: Spannendes Sandplatz-Duell

Für V-Beach Volleyball hat sich Infogrames zahlreiche prominente Namen aus der Liga gesichert. Die Auswahl eurer Favoriten hat jedoch nur einen kosmetischen und keinen praktischen Sinn, da bisher alle Spielfiguren gleiche Leistungen bringen. Wer sich mit den Spielregeln von Volleyball auskennt, wird sich recht schnell im Spiel zurechtfinden, auch wenn die Steuerung dem Spieler anfangs einige

Hindernisse in den Weg wirft. Schon nach relativ kurzer Zeit hat man seine Spieler im Griff und bringt den ein oder anderen Ball über das Netz. Wäre der computergesteuerte Mitspieler noch etwas geschickter im Umgang mit dem Leder, könnte man durchaus Spaß an diesem exotischen Titel finden.

Technik: Noch sehr verbesserungswürdig

Bei der Hatz nach den begehrten Pokalen begibt sich der Spieler durch mehr als sieben Stadien, welche sich aber größtenteils nur durch andere Randbegrenzungen unterscheiden.



Schnell: Während unser Computer-Partner den Ball stellt, stehen wir am Netz bereit, um den Ball auf die andere Seite zu schmettern.



Bekannt: In der Spieler-Auswahl stehen jede Menge bekannter Sportler aus der internationalen Liga zur Verfügung.

Ähnlich verhält es sich auch bei den Spielfiguren. Während die Körper recht gut proportioniert sind, unterscheiden sich die Charaktere nur durch individuelle Shorts. An einem Punkt sollten die Coder von Infogrames aber noch feilen, an der Steuerung. In dieser Preview-Version ist es wirklich schwierig, einen Ball präzise über das Netz zu schlagen, ohne den Punkt oder Aufschlag zu verlieren.

Erster Eindruck: Nur für Profis

Obwohl dieser Titel für die breite Masse recht uninteressant sein dürfte, sollten Volleyball-Freaks dieses Spiel weiter im Auge behalten. (Swen)



Klassisch: Sogar in einem großen Zirkuszelt dürft ihr um Punkte fighten. Hoffentlich hat man alle Pferde-Äpfel vorher entsorgt.



Multiplayer-Spaß: Bis zu vier menschliche Mitspieler dürfen an V-Beach Volleyball teilnehmen.



Anvisiert: Die weiße Markierung am Boden zeigt euch stets, wo der Ball zuerst aufgeschlagen wird.



Auf hoher See: Schlägt hier den Ball nicht zu weit, sonst müsst ihr ihn wieder aus dem Wasser fischen.

PlayStation

Hersteller: Infogrames
 Fakten: World-Tour-Modus
 Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster mittel Eindruck

Auch erhältlich in Ladengeschäften in Ihrer Nähe



- DOWNTOWN** bei Bücher-Walther
08280 Ave Schnebergerstr. 19
- HIGHSCORE!**
27568 Bremerhaven Bm.-Smidt-Str.
- MULTI MEDIA WORLD**
31832 Springe Burgstr.13
- GAMESHOP**
35390 Giessen Katharinen-gasse 2
- DNE JOY & GAME**
38364 Schöningen Markt 7
- JOYPOINT DÜSSELDORF**
40211 Düsseldorf Am Wehrhahn 24
- COMPUTERSPIELE & MEHR**
41061 M'Gladbach Eickener Str. 14
- CONNACTION**
41460 Neuss Klarissen Str. 15
- GAMESHOP**
41515 Grevenbroich Ostwall 12
- WOLLYWORLD**
45127 Essen Viehofer Str. 17
- PLAYER ONE**
47839 Krefeld-Hüls Kempener Str.22
- CHEOP'S SYSTEM KÖLN**
50676 Köln Mathiasstr. 24-26
- KPM COMPUTER FUN STORE** GbR
51065 Köln Galerie Wiener Plaz
- JOYBO**
53111 Bonn Münster Str. 11
- SOFT PARADISE**
53474 Bad Neuenahr Hans-Frick-Str.
- CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG**
53721 Siegburg Kaiser Str. 54
- JOYSOFT POINT KOBLENZ**
56068 Koblenz Stegemannstr. 33-
- JOYSOFT POINT SIEGEN**
57072 Siegen Am Bahnhof 35
- JOYSOFT POINT LÜDENSCHIED**
58507 Lüdenscheid Knapper Str. 12
- JOYSOFT POINT FRANKFURT**
60311 Frankfurt Fahrgasse 87
- SOUNDCHECK**
63065 Offenbach Kaiserstr.31
- JOYSOFT POINT RAMSTEIN**
66877 Ramstein Miesbacher Str.1
- MYSTIC GAMES**
72458 Albstadt J. Mauthe Str. 7
- TECHNO LAND** AUDIO VIDEO GmbH
73779 Deizisau Sirnauer Str. 56
- FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH**
77933 Lahr Breisgaustr. 37
- FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH**
79312 Emmendingen Elzdam 61
- A & L COMPUTER GmbH**
89518 Heidenheim Wilhemstr. 23
- SOFTPRICE WERTHEIM**
97877 Wertheim Lindenstr. 16

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

gameplay
44135 Dortmund Brückstr. 42-44, Im Brückchen

Ladengeschäft
97070 Würzburg Juliuspromenade 11

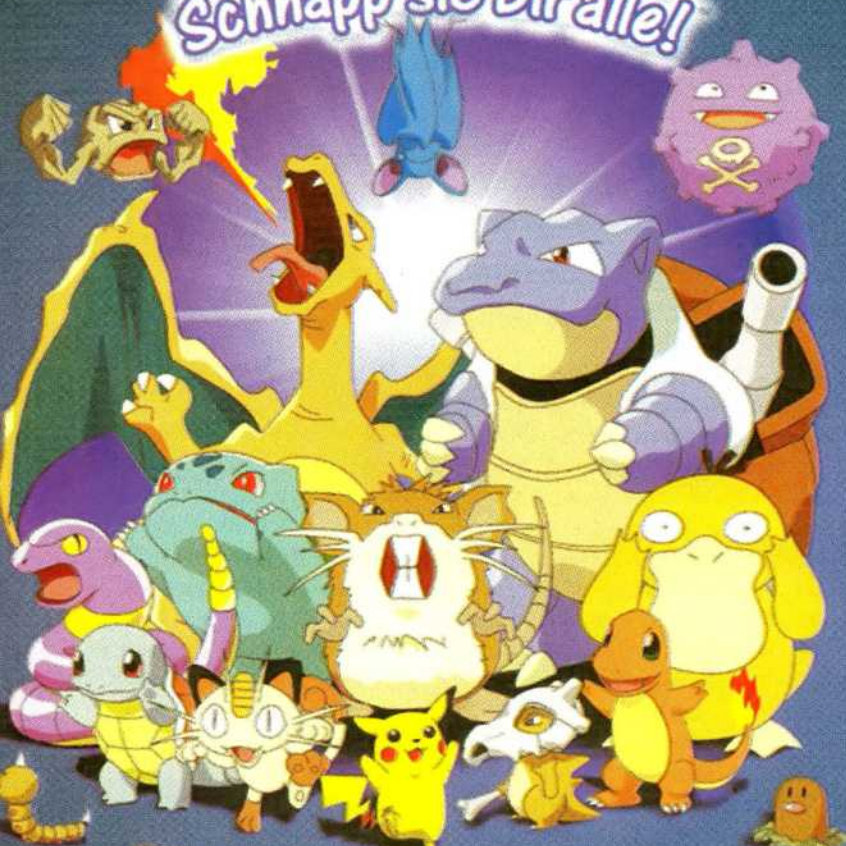


gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

Pokémon

Schnapp' sie Dir alle!



Pokémon rote oder blaue Edition
DM 69,95



Pokémon gelbe Edition
DM 69,95



Sammelkarten-Ordner
DM 29,95



Pikachu Pedometer
DM 44,95



Super Smash Bros.
DM 89,95

GameBoy Color verschiedene Farben
Je DM 139,95



Bestell-Hotline:

0180 52 11 844

oder 0931 35 45 222

Joysoft
www.joysoft.de

GameSite GmbH
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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



Vollgas: Trotz aller Rücksichtnahme aufs Fahrwerk heißt es auch hier: Wer bremst, verliert.



Replay: In der Wiederholung seht ihr genau, wie gut die Knautschzonen eures Autos genutzt wurden.



Verloren: Bei einer Rempel auf einem Hochhaus gibt es kein Halten mehr. Eine Niederlage heißt Absturz.

Destruction Derby Raw

PlayStation Rennspiel PS-Fetischisten und Karosserie-Rambos, aufgepasst! Hier kommt der neuste Streich in Sachen Knautschzone.

Was waren das für Zeiten! PlayStation-Besitzer der ersten Stunde werden sich noch an den ersten Teil von Destruction Derby erinnern. Trotz simplen Spielprinzips gab es damals bis dato ungekannte Grafik- und Spiele-Power pur. Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie mir selbst das Gesicht einfror, nach dem Motto: Mund auf, Staunen rein. Mittlerweile hat das Spiel auch schon Nintendos Toaster beglückt und ein Nachfolger wurde für Sonys grauen Kasten auf den Markt geworfen. Nun schickt sich Teil 3 an, euer Laufwerk zum Qualmen zu bringen.

Spielablauf: Ja, bin ich denn auf dem Schrottplatz?

Es stellt sich schon zu Anfang die Frage, wie man eine Fortsetzung so attraktiv gestalten kann, dass genügend Kaufanreiz besteht? Richtig, die Antwort lautet: mehr Spielmodi und mehr Umfang sowie eine weitere Ausreizung grafischer Möglichkeiten. Völlig neu in Destruction Derby Raw ist die Tat-

sache, dass ihr euch diesmal zunächst Geld verdienen müsst, um entsprechende Fahrzeuge und Reparaturen zu finanzieren. Und wer ein eigenes Auto besitzt, weiß, wie tief manche Händler einem in die Tasche greifen. Um sich nun die ersten Sporen bzw. Geldscheine zu verdienen, tretet ihr in einer Verliererliga, dem Wrack-Race, an. Hier treffen sich Wochenendproleten und lassen ihren Komplexen in Form von Pferdestärken freien Lauf. Schon zum Rennstart wird allen PS-Rambos klar, dass jeder mittlere Crash das Aus bedeuten kann, denn jeglicher "Feindkontakt" wird sofort von eurer Karosserieanzeige quittiert. Außerdem beeinträchtigt ein größerer Schaden schnell das Handling und ihr benötigt dringend euer gesamtes Feingefühl, um euch einigermaßen auf der Strecke zu behaupten. Was sofort auffällt, ist die völlig überarbeitete Reaktion des eigenen Fahrzeuges. Psynosis hat fast schon

realistische physikalische Gegebenheiten ins Spiel einfließen lassen. Das bedeutet, dass sich eure Stoßdämpfer gegen jede Bodenunebenheit stemmen und zu hastiges Überfahren von Bodenwellen das Vehikel schon fast abheben lassen. Logischerweise verliert auch ihr sehr schnell die Beherrschung eures Untersatzes, sobald dieser voll über die Vorderachse schiebt und die Räder dort euren Befehlen nicht mehr gehorchen.

Technik: Grafik hui, Steuerung pfui

Grafisch wird das Letzte aus dem alten Chipset der PS gekitzelt. Langsam fragt man sich wirklich, ob es noch eine Steigerung geben kann. Was schon jetzt sehr gut in der Preview-Version gefällt, ist der knallige Stahlsound, der die Aktionen auf der Piste gekonnt unterstützt. Steuerungstechnisch muss jedoch noch ein wenig gefeilt werden.



Abgehoben: Wer Bodenwellen nicht respektiert, hebt gnadenlos ab und muss sich anstrengen, die Kiste abzufangen.

Erster Eindruck: Stabil

Grafisch sowie spielerisch hat der Titel stark zugelegt. Auch wird man anfangs von den vielen Modi positiv überrascht. Zusätzlich wurde eine Mehrspieler-Option eingefügt, die für Spielspaß zu zweit sorgt. (Gunther)



Blebschaden: Ganz durchgedrehte CPU-gesteuerte Gegner machen förmlich Jagd auf euch. Versucht diesen geschickt auszuweichen und sie ins Leere fahren zu lassen.



Ausgebremst: Penetrante Gegner werden, Fairness hin oder her, ausgebremst. Haltet euch nicht mit solchen Attacken zurück.



Außer Kontrolle: Wer sein fahrerisches Können überschätzt, wird sehr schnell mit einem Totalschaden bestraft.



Detailfreuden: Bei einer Vollbremsung hinterlasst ihr nicht nur eine Spur, sondern es steigt richtig Qualm auf.

PlayStation

Hersteller **Psynosis**
 Fakten: **25 Strecken, Zweispieler-Modus**
 Erscheint: **3. Quartal 2000**

Erster sehr gut Eindruck





Angeschlagen: Mit dem Scharfschützen ist es wirklich kein Problem, dieses verwundete Schwein ins Jenseits zu befördern.



Auf geht's: Zu Beginn eines jeden Levels wirft ein Flugzeug eure Mannschaft über dem Zielgebiet ab.



Zerplatzt: Hat eure Spielfigur sämtliche Lebenspunkte verloren, explodiert sie mit einem lauten Knall.

Frontschweine

PlayStation Strategie Grunzende Schweine erobern das Schlachtfeld und bekriegen dort ihre eigenen Artgenossen.

Es ist wirklich lustig zu sehen, wie bis an die Zähne bewaffnete Schweine und Eber in den Kampf ziehen. Nicht dass wir diese Lebensform nicht respektieren würden, aber die rosa Tierchen sehen in ihren Kampfanzügen schon reichlich albern aus. Gerade das wollen die Coder von Infogrames Sheffield House auch bezwecken. Quelle dieser Idee war die kleine Tochter eines Programmierers, die sich in den Film "Ein Schweinchen namens Babe" verliebt hatte. Nach einigen Scherzen über dieses Faible entstand das rundenbasierende Strategie-Spiel Frontschweine, bei welchem sich Parallelen zu Worms nicht verleugnen lassen.

Spielablauf: Lustiges Taktikgeplänkel
 Bevor ihr in den Krieg ziehen dürft, müsst ihr euch logischerweise erst einmal für eine der sechs dominierenden Rassen entscheiden. Dass diese durch Namen und Uniform den großen Nationen unserer Welt ähneln, ist natürlich rein zufällig. Anschließend setzt euch ein Flugzeug mittels Fallschirm auf der Kampfebene ab. Dort gelandet, stehen euren Kämpfern verschiedene Waffen zur Verfügung, um den gegnerischen Einheiten gehörig einzuheizen. Mit Granate, Flinte oder Bazooka ballert ihr rundenbasierend auf feindliche Frontschweine, die sich selbstverständlich in regelmäßigen Abständen gegen eure Angriffe wehren. Besonders gemeine Artgenossen jagen den Widersacher schon mal mit einer Ladung TNT oder einer Mine in die Luft, welche sich nach einer gewissen Zeit von selbst auslöst. Bereits nach dem ersten erfolgreich ausgeführten Auftrag erhält eure Truppe eine bestimmte Anzahl an Auszeichnungen, die ihr unter euren Soldaten aufteilen könnt.



Befördert: Nach jedem Einsatz erhaltet ihr neue Erfahrungspunkte für eure Schweinchen.

Technik: Dreidimensional = funktional

Durch die dreidimensionale Umgebung gestaltet sich das Gameplay von Frontschweine sehr ausgereift. Hierbei stechen die bildhübsch animierten Schweine besonders ins Auge.

Erster Eindruck: Super Party-Game

Wer gern alleine mit seiner PlayStation spielt, hat sicherlich viel Spaß mit Frontschweine. Jedoch läuft dieses Spiel erst im Multiplayer-Modus mit drei menschlichen Mitspielern zur Höchstform auf. (Sven)



Gut gemacht: Stirbt ein Gegner unter eurem Beschuss, lächeln die Soldaten zufrieden.



Aus nächster Nähe: Besonders Schüsse aus kurzer Distanz schmerzen dem feindlichen Team.



Verarztet: Damit eure Soldaten nicht so schnell sterben, eilt ihnen ein Sanitätsschwein zu Hilfe.



In Deckung: Dieser gezielte Bazooka-Schuss dürfte den gegnerischen Soldaten auf der Insel einige Lebenspunkte kosten.

PlayStation

Hersteller: Infogrames
 Fakten: 6 Rassen,
 Vierspieler-Modus
 Erscheint: Juni 2000

Erster sehr gut
Eindruck

mal ehrlich

Nilz Bokelberg
(Stoke, DSF):

So, meine lieben Freunde. Hier bin ich also. Ich bin heute mal zu Besuch in der Redaktion und muss mich gleich rechtfertigen. Ich stehe hier nämlich sozusagen für eine kleine, aber bedeutende Minderheit der Videospiele ein: Zocker mit Rhythmus. Ich bin ja ein bekennender Spieler und zu meinem Lieblingsgenre gehören die in Deutschland stiefmütterlich behandelten Musikspiele. Was war es doch für eine Revolution, als ich zu Hause auf meinem Fernseher das erste Mal den Startscreen von Parappa the Rappa sah! Was hatte ich für ein Rohr in der Hose, als ich die CD von Um Jammer Lammy in den Händen hielt! Wie oft stand ich in unzähligen Kaufhäusern in ganz Deutschland, nur um endlich die Bemani-Packung zu entdecken! Und das alles nur, um mir und meiner Konsole mein Takt-Gefühl zu beweisen. Aber wenn das dann auch noch mit so tollen Liedern gepaart ist (wie bei Parappa), dann steigt bei mir die Motivationskurve gleich ins Unermessliche. Ich wollte sogar den Soundtrack zu diesem Spiel haben, aber die Auskunft, die man mir beim Fachhändler dazu gab, war mehr als frustrierend: "Der ist nicht nur japanisch, der ist auch noch limitiert. Deine Chancen stehen also denkbar schlecht." Dabei wäre das (und ich kenne ja nun mal alle Songs) eines der besten englischsprachigen Hip-Hop-Alben seit langem gewesen. Aber so spiele ich hier in den heiligen Mega-Fun-Hallen das erste Mal DrumMania (PS 2), find es total geil und ernte nur Kopfschütteln. Naja, die können ja auch noch lernen. Oder um mit Hartmut Engler zu sprechen: "Komm mit ins Rhythmus-Wunderland, der Eintritt kostet den Verstand!"



Gamefreax Hardware

Dreamcast-Allerlei

Double Power sorgt dafür, dass ihr eure DC-Speicherstände abgleichen könnt, und das auch mit einigen VMU-Spielchen, die sich nicht einfach so kopieren lassen. Kostenpunkt 69,-DM.

Total Control 2 dient als Adapter für euren DC. Ihr habt hier die Möglichkeit, PlayStation-Peripherie, etwa Pads und Lightgun, anzustöpseln. Zusätzlich kann eine herkömmliche PC-Tastatur (PS2-Anschlüsse) benutzt werden. Kostenpunkt hier 69,-DM. Erhältlich bei: **Gamefreax, Kölnerstr. 155, 53840 Troisdorf, Tel: 02241 / 881240.**



Dreamcast Rennspiel

F1 World Grand Prix II



Bolidenkampf: Die ersten Screenshots lassen nur erahnen, welche Grafik-Power zum Tragen kommt.

Video System arbeitet derzeit mit Hochdruck an F1 World Grand Prix II für Dreamcast. Neben grafischer Perfektion soll hierbei stark die penible Setup-Möglichkeit der Fahrzeuge sowie die fein definierbare KI der Renngegner herausstechen. Ihr werdet in der Lage sein, das komplette F1-Spektrum aus dem Jahr 1999 durchzuspielen. Dies bedeutet, dass alle Fahrer, alle Teams und alle Original-Strecken vorhanden sind. Somit habt ihr die Gelegenheit, das Jahr 1999 komplett selbst als Rennpilot zu absolvieren. Natürlich nutzen die Programmierer das Original-Regelwerk samt Flaggensystem oder Geschwindigkeitsbegrenzung in den Boxengassen. Wenn alles nach Plan verläuft, werden wir bereits im dritten Quartal in den Genuss der vielversprechenden Formel-1-Simulation kommen.

MARO Gewinnspiel

Neue Figuren braucht das Land

Die Firma MARO (Gewerbestr. 5/1; 71332 Waiblingen; Tel.: 07151 / 9564646) beglückt uns erneut mit zehntollen Action-Figuren. Ruft einfach an und sprecht "MARO-Figur" unter folgender Nummer auf: **0190 / 59 58 57** (dieser Service der Computec Media AG kostet euch 1,21 DM/min). Oder schickt uns eine Postkarte mit dem Betreff "MARO-Gewinnspiel". Die Adresse lautet: **Redaktion Mega Fun Franz-Ludwig-Str. 9 97072 Würzburg.** Teilnahmeschluss ist der **07. Juli 2000.** Mitarbeiter der Firma MARO und der Computec Media AG sowie deren An-

gehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die

Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!

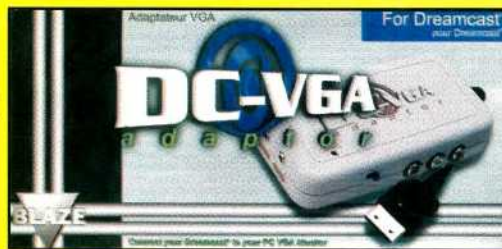


Innenperspektive: Selbst die Steuerknöpfe eines Superwagens sind genau zu erkennen.

Szenegeflüster

Blaze - Gewinnspiel

Blaze bastelt mittlerweile fleißig an einer Xploder-Version für Dreamcast. Um die Wartezeit auf das heiß ersehnte Schummelteil zu überbrücken, kann sich jeder Dreamcast-Besitzer ein leckeres Schmankerl leisten und zum DC-VGA-Adapter greifen. Schon beeindruckend, was alles in Segas 128-Bitter steckt! Voraussetzung ist jedoch ein entsprechender Monitor, aber so was steht mittlerweile nahezu in jedem Haushalt herum. Den DC-VGA-Adapter, den Blaze übrigens für schlappe **49,95 DM** anbietet, kann man auch bei uns gewinnen! Zehn der nützlichen Geräte liegen hier und warten auf neue Besitzer. Ruft einfach an und sprecht den Satz "Ich will einen VGA-Adapter" unter folgender Nummer auf: **0190 / 59 58 57** (dieser Service der Computec Media AG kostet euch 1,21 DM/min). Oder schickt uns eine Postkarte mit dem Betreff "Blaze-DC-VGA-Adapter". Die Adresse lautet: **Redaktion Mega Fun Franz-Ludwig-Str. 9 97072 Würzburg.** Teilnahmeschluss ist der **07. Juli 2000.** Mitarbeiter der Firma Blaze und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!



Prima Dreamcast Collection

Aus dem Hause Prima Games ist nun ein 98 Seiten starkes Lösungsbuch erhältlich, das sich mit **14 Dreamcast-Spielen** befasst. Neben ausführlicher Hilfestellung zu beispielsweise Crazy Taxi, Ready 2 Rumble, Soul Calibur, etc. erhält ihr Informationen und **Tipps zur Dreamarena.** Zusätzlich werden einige wichtige Begriffe aus dem Online-Bereich erklärt. Gerade für ungeübte Surfer bestimmt lohnenswert. Das auf Hochglanzpapier gedruckte Werk schlägt im Fachhandel mit **24,95 DM** zu Buche.



Schon gehört?

+++ Gunther ist stinksauer. Der Grund: **Legend of Mana** sowie **Chrono Cross** werden definitiv nicht als deutsche Versionen erscheinen, obwohl doch gerade diese beiden Titel als Nachfolger legendärer SNES-Titel (**Secret of Mana** aka **Seiken Densetsu 2** und **Chrono Trigger**) bestimmt einen reißenden Absatz unter den Fans in Europa gefunden hätten.

+++ **Take 2** kauft kräftig ein und sichert sich die renommierte Edel-Softwareschmiede **G.O.D.** (Gathering of Developers). Hierzu gehören hochkarätige Entwickler, wie **Epic Games**, **3D Realms**, **PopTop Software**, **Ritual Entertainment** und **Terminal Reality**. Zahlreiche Titel für die Next-Generation-Konsolen sind bereits in Arbeit.

+++ Auch **Ubi Soft** verstärkt seine Reihen. Mit dem englischen Haus **Grolier Interactive** (entwickeln derzeit **Dragon Riders - Chronicles of Pern** für DC) sowie der amerikanischen Firma **Sinister Games** (derzeitiges Projekt: **Infestation** für PS) will man sich auch hier Marktanteile sichern.

+++ Neues Outfit, neues Glück? **Sega** will seine Strategie auf dem kommerziellen Markt dahingehend verändern, dass verstärkt Dreamcast inklusive Logo vermarktet wird.

+++ Glück für **Eidos**. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat während der Sitzung vom 4. Mai 2000 den Antrag des Jugendamtes Traunstein, **Resident Evil 3** zu indizieren, **abgelehnt**. Diese Entscheidung bezieht sich jedoch nur auf die veränderte, lokalisierte Version in unseren Breitengraden.

+++ **Microsoft** arbeitet zur Zeit am Aufbau eines europäischen **X-Box-Teams**.

Comic Action 2000 Comic

Aliens Xenogears

Wer sich die Wartezeit auf **Alien Resurrection** verkürzen will, sollte sich einmal in der Auswahl von Gamix umschauen. Hier erwarten euch viele edle Comics, die sich thematisch mit unseren geliebten Konsolen beschäftigen. Mehr Infos unter: <http://www.gamix.de>



Abgefahren: Wahnsinnige Dämonen stürmen auf euch zu. (PC)

Dreamcast Shoot 'em Up

KISS: Psychic Circus

Wer kennt sie nicht, die Altröcker von KISS? Take 2 schickt euch mit ihnen in den **Psychic Circus**. In guter Ego-Shooter-Manier habt ihr dort mächtigen Ärger mit dem **Nightmare-Child** und müsst euch mit den Kräften des **Elder** beschäftigen. Um euch in der **Alptraumwelt** zu behaupten, lernt ihr nach und nach Kräfte des **Demon**, **Starbearer**, **Beast King** sowie **Celestial** kennen. Kräfte, die auf den vier Grundelementen beruhen. Hierdurch be-mächtigt ihr euch unterschiedlicher Fähigkeiten, durch deren Hilfe ihr erst die **Rätsel** und **Dungeons** lösen könnt. Aber auch mehr als ein gutes Dutzend **Wummen** der Kategorie "mächtig" sorgen dafür, dass erst gar keine Freude bei den zahlreichen Gegnern auf-kommt. Interessant hört sich schon jetzt die ehrgeizige Routine für die **KI der Monster** an. Diese sollen alles andere als williges Kanonenfutter abgeben. Voraussichtlich wird das Spiel im August erhältlich sein.

PlayStation Simulation

Bundesliga Manager X

Alle diejenigen unter euch, die den Bayern ihren ersten Platz in der Bundesliga nicht gönnen, sollten schon mal den **Bundesliga Manager X** vormerken. Hier liegt das Hauptaugenmerk darin, seinem Traumverein den ersten Platz in der Liga zu verschaffen. Klaro,



Aufwändig: Ihr habt die volle Verantwortung für alles.

dass dies mit sehr viel Arbeit und Finger-spitzengefühl verbunden sein wird.

PlayStation Fun-Racer

Werner - Asphaltbrenner

Werner kesselt auch bald auf der PlayStation! Die **United Software Entertainment AG** haucht dem fleißigen Handwerker der **Gas-Wasser-Sch*****-Innung** digitales Leben in Form eines **Fun-Racers** ein.



Werner: Seit 18 Jahren Kult-Comic aus deutschen Landen mit knochentrockenem nord-deutschen Humor.

PlayStation2 Hardware

PlayStation 2 DVD-Player

Sony gibt bekannt, dass die PlayStation 2 definitiv in Europa mit einer vorinstallierten Treiberfunktion, die nicht auf der **Memory-Card** gespeichert ist,

ausgeliefert wird. Anscheinend will man hierdurch **Modifikationsmöglichkeiten** einen Riegel vorschieben.



Detailverliebt: Wir sind gespannt, was die DC-Version grafisch bieten wird. (PC)

Szenegeflüster

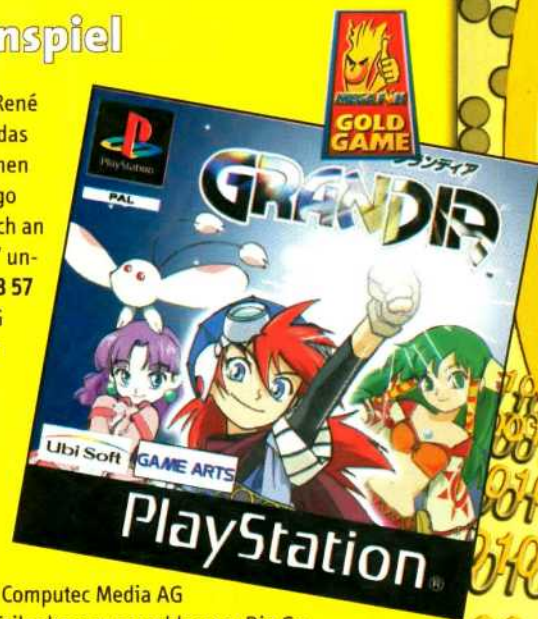
Neues Zubehör

Allen speicherwütigen Dreamcast-Besitzern soll hier die **Nexus Speicherkarte** ans Herz gelegt werden (ca. 69,- DM). Das gute Stück hat im Gegensatz zur normalen VMU des DC kein **Mini-Display**. Allerdings beherrscht es ein beachtliches Feature. Per entsprechendem Kabel ist es möglich, Speicherstände auf den PC und umgekehrt zu übertragen. Bei unserem Test klappte dies mit einem **Windows98-Rechner** auf Anhieb. Der Vorteil liegt klar auf der Hand. Selbst Spiele, die eine komplette VMU belegen, können somit bequem ausgelagert werden, immer vorausgesetzt ihr habt einen PC zu Hause stehen. Ein weiteres Goodie stellt der **USB Adapter für PS- und N64-Pads** (ca. 49,- DM) dar. Zwar gibt es für PC-Spiele bessere externe Controller, aber beispielsweise **PS-Emulatoren** (**Bleem!**, **Connectix**) oder **N64-Emulator** werden damit noch getoppt. Allerdings setzt die Installation ein paar Grundkenntnisse am PC voraus. Beide Goodies erhaltet ihr bei: **T.S. Videohandel, Hardtstr. 6, 72224 Ebhausen, Tel.: 07458 / 455132, oder im gut sortierten Fachhandel.**



Grandia - Gewinnspiel

Grandia konnte in Ausgabe 5/2000 René fette 86 % entlocken. Jetzt kommt das Beste! Ubi Soft hat uns fünf Vollversionen sowie fünf Tassen mit dem **Grandia-Logo** zum Verlosen bereitgestellt. Ruft einfach an und sprecht den Satz "Ich will Grandia" unter folgender Nummer auf: **0190 / 59 58 57** (dieser Service der **Computec Media AG** kostet euch 1,21 DM/min). Oder schickt uns eine Postkarte mit dem Betreff "Grandia-Gewinnspiel". Die Adresse lautet: **Redaktion Mega Fun, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg.** Teilnahmeschluss ist der **07. Juli 2000.** Mitarbeiter der Firma **Ubi Soft** und der **Computec Media AG** sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!





Überredungskünste: Mit vorgestreckter Waffe gibt uns dieser Arbeiter bereitwillig Auskunft und das benötigte Ersatzkabel.



Timing vonnöten: Passiert ihr die Laser-Schranke im falschen Augenblick, mäht das oben angebrachte Mini-MG die Spielfigur nieder.



Knifflig: Links sehen wir einen Partikelbeschleuniger, rechts liegen einige Testbolzen und im Hintergrund eine große, einladende Fensterscheibe. Na, geschallt?

Cold Blood

PlayStation Action-Adventure **Geheimnisvolle Energiequellen, ein machthungriger Tyrann, schöne Frauen und ein Agent in seinem schwierigsten Auftrag, dies sind die Hauptelemente des eiskalten Spionage-Thrillers Cold Blood.**

Selten war die Ausgangslage eines Videospiel-Helden so aussichtslos wie im Falle des britischen Top-Spions John Cord, der als Gefangener in den Händen des Diktators Nagarov Folter und Verhöre über sich ergehen lassen muss. Wie hatte der ganze Schlamassel begonnen? Nun, da war dieser verschollene US-Agent Kiefer, der in Volvagia, einer der unzähligen Splitterstaaten der UdSSR, eine Minenstation unter die Lupe nehmen sollte. Auf solch einer Rettungsmission konnte man alles an

Hilfe gebrauchen, selbst wenn sie in Form einer so ungehobelten Person wie dem Anführer der volvagischen Widerstandsbewegung namens Kostov kommt. Wie dieses kleine Intro vielleicht verdeutlicht, stellt das eigentliche Spielgeschehen, das Eindringen in das Bergwerk und die Suche nach Kiefer, zeitlich einen Rückblick dar. Durch eure Bemühungen durchlebt der Spieler quasi die Erinnerungen Cords, bis ihr den Charakter im letzten Drittel des Abenteuers aus seiner misslichen Lage befreit.

Spielablauf: Voll im Trend
Zu Beginn erwartet euch Kostov vor dem Eingang der Bergwerksmine und klärt euch über



Die Waffe im Anschlag: Im Spiel will der Umgang mit der Wumme allerdings wohl dosiert werden.



Auf leisen Sohlen: Während Volkov die Wachen in ein Gespräch verwickelt, können wir uns unbemerkt ins Gebäude schleichen.

Kiefers Pläne und die Sicherheitssysteme der Station auf. Diese sind nicht von schlechten Eltern, werdet ihr zusätzlich zum Wachpersonal ebenso mit Kameras, Suchrobotern und Selbstschussanlagen zu kämpfen haben. Besonders bei menschlichen Gegnern empfiehlt sich ein taktisches und oft hinterlistiges Vorgehen, um aufreißenden Kampfhandlungen tunlichst aus dem Weg zu gehen. Zu diesem Zweck beherrscht John Cord das Anschleichen an einen Gegner genauso wie einen Betäubungsschlag in das Genick des Opfers, was eine effektive und Munition sparende Kampfmethodik darstellt. Einen Schusswechsel solltet ihr wirklich nur in wohl überlegten

Situationen wählen, da hierdurch nicht nur sämtliche Wachen im aktuellen Raum auf Cord aufmerksam werden, sondern auch zusätzliche Wachen in Hörweite aus den umliegenden Bereichen herangeströmt kommen. Neben den Wachen befindet sich ferner allerhand Zivilpersonal innerhalb der Station, das euch aber glücklicherweise eher neutral gesinnt ist und sich deshalb ausgezeichnet als Informationsquelle nutzen lässt. Häufig gilt es, einen Hinweis, wie etwa den ungefähren Aufenthaltsort Kiefers, erst von einem bestimmten Arbeiter aufzuschneiden, damit dies als Frage-Icon auch in anderen Gesprächen anwähl-



Anschleichen und beseitigen: Im Gänsemarsch hat man bei der Annäherung an einen Gegner erhöhte Chancen.



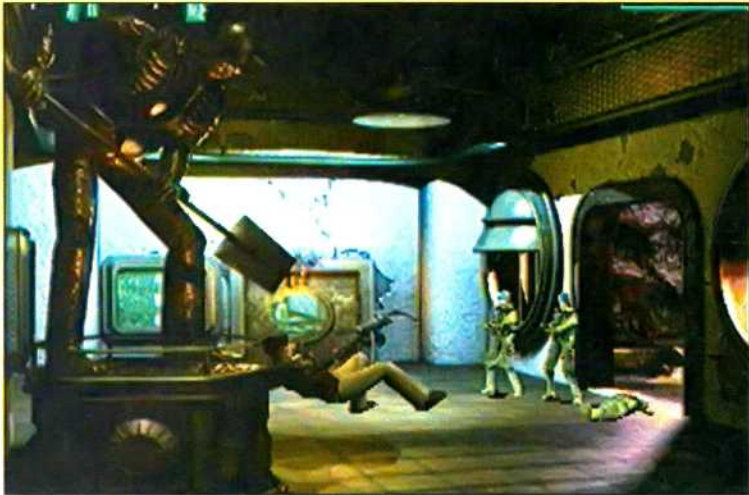
Werkstatt: Dieser Arbeiter ist voll und ganz mit der Reparatur seines Baggers beschäftigt.



Ausweg mit Stil: Die Flucht aus dem zur brenzligen Falle mutierten Bergwerk findet mit der Minenbahn statt.



Team wider Willen: Anfangs erscheint der Führer der Volganischen Befreiungsarmee alles andere als vertrauenswürdig.



Feindliche Übermacht: Durch unüberlegtes Handeln wird unser Held unausweichlich in schier unlösbare Gefechte verwickelt.



Intro

Schon das Intro weist viele Spannungsmomente auf.

bar wird und man so anschließend die Recherche bei anderen Personen vertiefen kann. Zum Teil muss man seine Informanten jedoch mit drastischeren Maßnahmen zur Kooperation bewegen. Zum Beispiel benötigt ihr kurz nach Beginn des Spiels ein Kabel, das euch ein Bediensteter mit dem Einwand verweigert, ihr seid für solch Material nicht autorisiert. Erst nachdem ihr mit vorgestreckter Waffe auf der Dringlichkeit eurer Anfrage besteht, gibt der Bürokratenhengst murrend klein bei. Bei der Rätselkost hält sich Revolution an den durch das Geheimagenten-Thema bedingten realitätsnahen Rahmen. Wer also von Capcoms roten Diamanten und geheimnisvollen Statuen mit passendem Diamantenschloss die Nase voll hat, wird sich bei Cold Blood wohl fühlen.

Technik: Zwispältige Performance

Die Gestaltung der Hintergrundgrafiken ist absolut gelungen und mit viel Liebe zum Detail durchgeführt worden. Anders als es in unserem



Riesengerätschaften: Mit Hilfe dieser Energie produzierenden Spulen bohrt ihr euch einen benötigten Zugang frei.



Ablenkungsmanöver: In ausweglosen Situationen hilft der Volgarier Kostov dem britischen Geheimdienst aus der Klemme.

Wusstet ihr schon ...?

...dass sich die Programmierer von Cold Blood beim Entwerfen der Hintergrundgeschichte von Filmen wie "Pulp Fiction" und "Die üblichen Verdächtigen" inspirieren ließen.



Computer-Hacker: Mit Hilfe des am Arm befestigten Mini-Computers könnt ihr euch in des Netzwerk der Anlage hacken.



Fairness unangebracht: Indem man der ersten Wache in den Rücken schießt, erlangt man einen entscheidenden taktischen Vorteil.

Preview-Bericht einst zu lesen stand, sind die Kamerapositionen jedoch so starr wie ein tief gefrorenes Schnittzel. Auf der Seite der Positiva stehen jedoch ferner stimmungsvoll komponierte Musikstücke und die technisch einwandfreie Sprachausgabe, die zusätzlich durch eleganten Wortwitz glänzt. Negativ hingegen machen sich eklatante Slowdowns der Grafik-Engine bemerkbar, die auftreten, sobald sich neben der Spielfigur noch andere animierte Objekte auf dem Bildschirm befinden.



Mario: Besonders großes Lob gebührt Revolution für die ungemein packende und cineastisch inszenierte Storyline des Spiels. Speziell die Idee, dass man einen großen Teil des Abenteuers in einem Flashback absolviert, ist bei noch keinem Videospiel derart konsequent realisiert worden. Zusammen mit den exzellent gestalteten Locations, der passenden Musikuntermalung und dem großen Umfang des Abenteuers ist der Spielspaß für lange Zeit gesichert. Das Hauptproblem liegt jedoch in der technischen Realisation. Vor allem in Krisensituationen, also im Kampf mit den feindlichen Wachen, geraten die Grafik-Engine, die Animationen und damit die Beweglichkeit der Spielfigur arg ins Stocken. Weiterhin geht die grundlegende Steuerung unseres Helden im Allgemeinen schon eher schwer von der Hand. Aufgrund solcher Tatsachen lässt sich orakeln, dass Cold Blood Spielernaturen, die auf etwas mehr Action aus sind, nicht so viel Freude bereiten wird wie die Genre-Konkurrenten MGS oder Dino Crisis. Der Adventure-Anteil des Abenteuers bleibt hingegen über alle Zweifel erhaben.



John Cord wird als britischer Top-Spion ins ferne Volvagia entsandt, um einen amerikanischen Agenten zu retten.

Test PlayStation



Hersteller: **Revolution Software**
 Vertrieb: **SCED**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **SCED**
 Vergleichbar mit: **Fear Effect (85%), Dino Crisis (84%)**
 Fakten: **9+ Spielabschnitte, 2 CDs**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 80 Sound: 82

Fun: 83





Hoppla: Wenn ein derart gigantischer Wurm aus dem Boden kommt, solltet ihr eure Beine in die Hand nehmen.



Treffer: Mit den explosiven Pfeilen der Armbrust erledigt ihr spielend zwei Gegner auf einmal.



Mystisch: Beim Überqueren dieser Brücke zucken grelle Blitze vom Himmel und erhellen die Location.

Resident Evil

Code: Veronica

Dreamcast Action-Adventure Mit diesem Spiel liefert Capcom sein Meisterstück auf dem Dreamcast ab. Selten hat sich der Spieler so vor den wurmzerfressenen Monstern geekelt wie bei diesem Überflieger.

Was hab ich mich gefürchtet bei Resident Evil II! Dieser Titel sorgte dafür, dass ich bei mir zu Hause eine Gummi-Bettwäsche über mein Sofa legen musste, da ich vor lauter Schreck fast eingenässt hätte. Kein anderes Videospiel zuvor weckte derartige Angstgefühle wie dieser supergeniale Horror-Schocker. Und das ausgerechnet von Capcom, welche zuvor höchstens mal durch einen neuen Teil von Street Fighter in den Medien auftauchten. Während auf der PlayStation bereits der dritte Teil dieser Horror-Serie erhältlich ist, wurden andere Konsolen bis zum heutigen Zeitpunkt nicht bedient. Mit Code: Veronica bricht Capcom diese Tradition und veröffentlicht für Segas powervolle Konsole einen Plot, der nicht nur dem Spieler, sondern auch allen vorhergehenden Teilen das Fürchten lehrt.

Spielablauf: Altbewährt und irgendwie perfekt
Während für sämtliche bisherigen Teile das kleine Nest Raccoon City als Kulisse erhalten musste, entschieden sich die genialen Köpfe von Capcom, für Code: Veronica eine andere Location zu wählen. Wie alle Profi-Zocker unter euch wissen, geht schon aus der Story des zweiten Teils hervor, dass sich Chris Redfield im europäischen Hauptquartier von Umbrella umschaute wollte. Dass seine kleine Schwester Claire sich diesen Spaß nicht entgehen lässt, kann man ja verstehen. Deshalb reist sie ihrem Bruder nach und wird prompt von den Security-Leuten Umbrellas festgenommen. Als sie wieder zu sich kommt, befindet sich die brünette Schönheit auf einer Insel in einer Gefängniszelle, die ebenfalls von Umbrella überwacht wird. Nach einer gewaltigen Explosion öffnet ein

Unbekannter die Tür und entlässt die junge Frau in die Ungewissheit. Kaum habt ihr euch jedoch orientiert, trifft ihr auf einige alte verfaulte Bekannte, die ihr eigentlich nicht so schnell wiedersehen wolltet. Von dieser erschreckenden Erfahrung an zieht euch das Action-Adventure in bester Resident-Evil-Manier immer weiter in seinen Bann. Genau wie in den anderen Teilen steuert ihr eure Figur aus verschiedenen Kamerawinkeln, die je nach Position der Figur auf die nächste Einstellung schalten. Allerdings sind die Hintergründe nicht mehr vorgerendert, sondern bestehen aus sehr detailliert texturierten Polygonen. Um euch gegen die



Altbekannt: Das Menü von RE Code: Veronica dürfte jedem Resident-Evil-Fan bekannt vorkommen.

Monster-Horden zur Wehr setzen zu können, findet ihr im Verlauf des Spieles unterschiedliche Waffen. Mit Granatwerfern, Uzis oder einer MP-100 sind die wurmzerfressenen Zombies nur noch lächerliche Zielscheiben, welche sich schon nach wenigen Schüssen in ihre Einzelteile zerlegen. Jedoch solltet ihr stets euren sehr begrenzten Munitionsvorrat im Auge behalten, denn schon nach wenigen gelandeten Treffern muss in einer kleinen Pause nachgeladen werden. Damit Resident Evil Code: Veronica nicht zu einer reinen Ballerorgie verkommt, haben die Coder von Capcom noch zahlreiche Rätsel in das Gameplay eingefügt. Mittels des Menü-Interfaces verwaltet ihr eure

Das Battle-Game

Als kleinen Bonus hat Capcom noch das Battle-Game eingebaut. In dieser Spielvariante dürft ihr in bester Ego-Shooter-Manier durch einige Räume hetzen.



Intelligent: Bei dieser Bewaffnung konzentriert sich Claire nicht nur auf einen Kontrahenten.



Infiziert: Während uns diese beiden Zombies angreifen, hat sich bereits ein Parasit eingenistet.

Genau wie ihr Bruder Chris bestreitet Claire in Resident Evil Code: Veronica ihr zweites Abenteuer.

Big Brother Code: Verona

Der **Survival-Horror** nimmt kein Ende! Jetzt müssen unsere Freunde aus der BB-WG sogar zwei Tage mit **Verona Feldbusch** in einer Wohnung verbringen. Während die **Wochenaufgaben** von unserem **Gunther** weniger gefruchtet haben, warten noch andere **Herausforderungen** auf die BB-Crew.



Eklig: Auch die lästigen Frösche aus dem ersten Teil sind wieder mit von der Partie. Hier hilft nur geballte Feuerkraft!

Entspannend: Solch beruhigende Bilder finden sich in Resident Evil Code: Veronica kaum.



Igitt! Was Claire mit Schleim an diese Wand geheftet hat, bleibt dem Spieler lange Zeit verborgen.



Gruselig: Das im dichten Nebel liegende Schloss wirkt wie ein Gebäude aus einem Horror-Film.

Gegenstände und kombiniert oder untersucht sie. Bei der Lösung der einzelnen Aufgaben entpuppt REC:V das eigentliche Potential dieses Titels. Selten zuvor waren Rätsel so anspruchsvoll und aufwändig zu entschlüsseln wie in diesem Sequel. Ebenso interessant gestaltet sich der prächtige Spielverlauf. Während ihr auf der ersten CD nur relativ kurze Zeit euren Freund Steve steuern dürft, wechselt die gesamte Story kurz nach dem CD-Wechsel zu Claires Bruder Chris, der sich auf der Suche nach seiner Schwester befindet. Auch die Location wechselt nach einiger Spielzeit. Damit sich das Spiel deutlich von seinen

Vorgängern abhebt, entschieden die Programmierer, den letzten Teil des Adventures nach Alaska zu verlagern. Hier treffen sich alle bekannten Charaktere zum finalen Showdown, der an dieser Stelle bestimmt nicht verraten wird.

Technik: Einfach genial!

Auch wenn sich Resident Evil Code: Veronica komplett aus Polygonen zusammensetzt, hat Capcom nicht darauf verzichtet, vertraute Elemente in das Spiel einzubeziehen. Während für Spiele wie Tomb Raider oder Blue Stinger eine automatische Kamera-

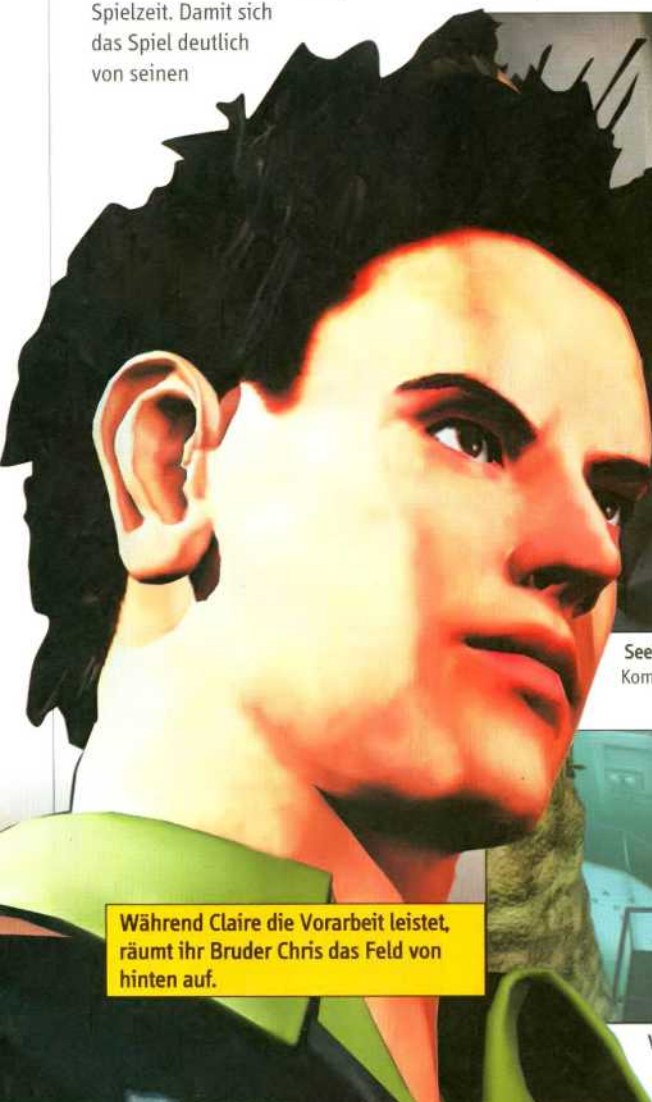
perspektive programmiert wird, setzt Capcom weiterhin auf starr installierte Objektive, die der Spielfigur hinterher-schwenken und bei Bedarf umschalten. Dadurch entsteht an manchen Stellen eine Schrecksituation, die mit einer TR-Perspektive nicht erreicht werden würde. Betrachtet man die in 3D erstellten Polygon-Hintergründe, vermisst man in keinster Weise die gerenderten Vorgänger. Mit HiRes-Texturen und filigranen Polygonbauten nehmen es die Kulissen von REC:V in jeder Hinsicht mit den Prequels auf. Durch die neue dritte Dimension öffneten sich Capcom natürlich vollkommen neue Möglichkeiten der Kameraführung. Der neuste Teil von Resident Evil enthält somit viele Elemente, die man bisher nur aus aufwändig produzierten Kino-Filmen kannte. Gerade in den Echtzeit-Cut-Szenen zoomt die Kamera immer wieder an die bis aufs kleinste Detail ausgearbeiteten Charaktere heran, welche mit ihrer genialen Mimik dem Spiel fast schon Hollywood-Flair verpassen.



Selten haben die Frösche von Resident Evil so Furcht einflößend ausgesehen.



Georg: Wer sich als Resident-Evil-Fan bezeichnet und noch keinen Dreamcast sein Eigen nennt, wird an dieser Investition nicht vorbeikommen. Mit Resident Evil Code: Veronica ist es Capcom gelungen, sich selbst zu übertreffen. Kein anderes Horror-Adventure zuvor schaffte es, eine durchweg spannende Story mit genialem Gameplay, klasse Rätseln, gigantischem Umfang und optimaler Spielbarkeit so gut zu verknüpfen wie dieser Titel. Sicherlich mag der ein oder andere Probleme mit der Kameraperspektive haben, jedoch macht genau diese das fantastische Resident-Evil-Flair aus, welches die Videospieldemokratie schon seit nunmehr fünf Jahren hintereinander nächtelang erst vor die PlayStation und jetzt sogar vor den Dreamcast lockt. Weiter so, Capcom!



Seek and Destroy: Mit Steve müsst ihr einen Bereich in dem großen Komplex von Gegnern säubern, bevor sich Claire hineinwagen darf.

Während Claire die Vorarbeit leistet, räumt ihr Bruder Chris das Feld von hinten auf.



Vorsicht! Lasst euch nicht von den Bienen stechen!



Action pur: Wer die Uzis sein Eigen nennen kann, hat leichtes Spiel mit den zahlreichen Zombies.

Test Dreamcast

Hersteller: **Capcom**
 Vertrieb: **Eidos**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **109,- DM**
 Muster von: **Eidos**
 Vergleichbar mit: **Resident Evil 3 (86%)**
 Fakten: **Battle-Game, VMU, deutsche Untertitel, Vibration-Pak**
 Erscheint: **Juli 2000**

Grafik: 88 Sound: 83

Fun: 91





Alleingang: In der für ihn unnachahmlichen Art und Weise schlängelt sich Namensgeber Ronaldo durch die Reihen.



Böse Attacke: Von hinten in die Beine zu fahren ist wohl das Übelste, was man einem Spieler zufügen kann.



Freudentaumel: Nachdem die Pille im Netz zappelt, drehen sogar die Zuschauer völlig durch.

Ronaldo V-Football

PlayStation Sport Der brasilianische Superstar Ronaldo feiert nun endlich sein Konsolen-Debüt in der nach ihm benannten Torejagd.

Nachdem die Münchner Bayern durch eine große Portion Glück lobenswerterweise doch noch durch Leverkusener Unvermögen belohnt wurden, stößt Infogrames in die kurze Sommerpause. Kurz vor der anstehenden EM scheint der perfekte Zeitpunkt zu sein, einen Kick zu releasen, um die fußballfreie Periode virtuell angemessen zu überbrücken.

Spielablauf: Gelungene Kombination

Während vergleichbare Games entweder auf einen Simulations- oder einen Arcade-Schwerpunkt setzen, vermengen die Coder von PAM Development beide Aspekte zu einer geschickten Mischung. Zusätzlich zu den herkömmlichen Modi Freundschaftsspiel oder diverser Turniere dürft ihr euch auch für einen Arcade-Cup entscheiden. Als

Besonderheit besitzt ihr drei Continues, die euch ein Meistern dieses Wettbewerbs merklich erleichtern. Insgesamt stehen euch 64 internationale Teams zur Verfügung, um euren Ambitionen nachzukommen. Sobald ihr die weniger ruhmreiche aktuelle hiesige Equipe wählt, müsst ihr leider auf die Originalnamen der Kicker verzichten. Alle anderen Mannschaften laufen mit den echten Spielern auf die Felder der Ehre. Absolvierst ihr den Ausdauer-Modus erfolgreich, lassen sich zusätzliche Teams freischalten.

Technik: Sehr gute Optik

PAM Development setzt sich optisch klar in der obersten Spielklasse fest und steht den Genre-Königen aus den Schmieden EAs bzw. Konamis in nichts nach. Die einzelnen Balljäger wurden

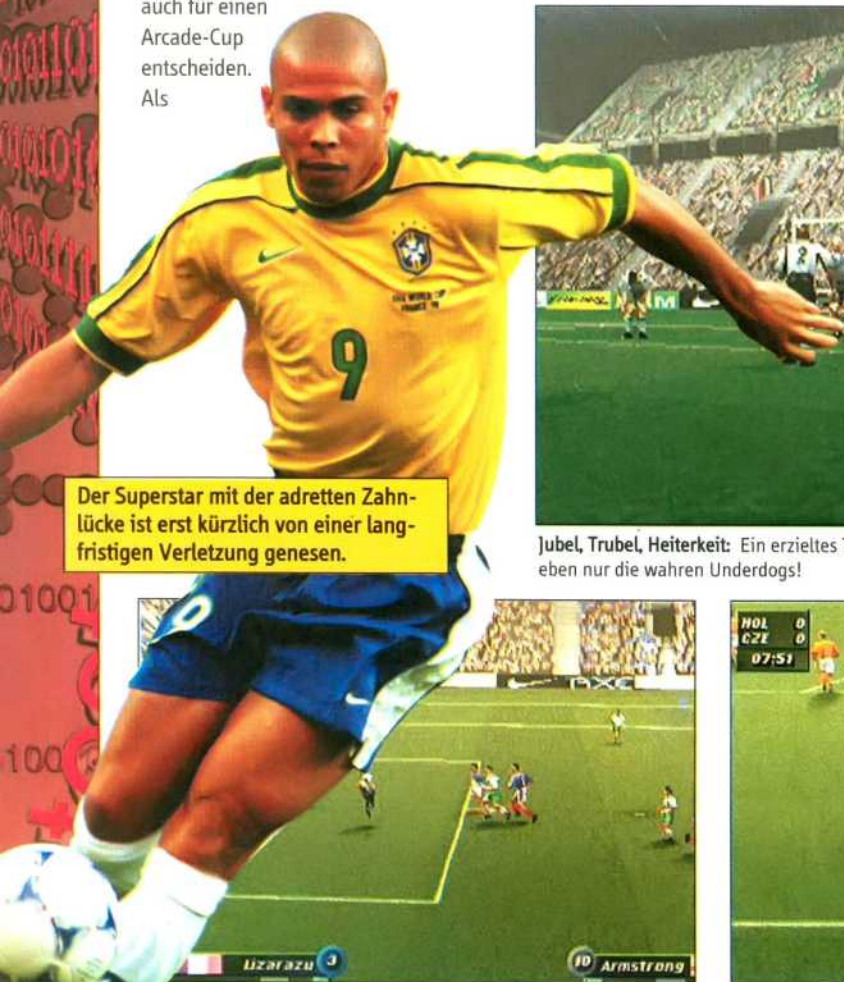
mit vielen Animationsphasen versehen, so dass die virtuelle Torehatz nun noch authentischer vonstatten geht. Hinzu kommen noch einige sehr nett ausgearbeitete Details, etwa die sehr guten Kamerafahrten. Vor allem die dynamische Seitenlinien-Perspektive bietet einen rasanten Blick in die temporeiche Sportart. Auch akustisch kann sich der Kick durchaus hören lassen. Je nach Stadion erschallen die ortstypischen Freudengesänge in dem weiten Rund. Spielt ihr zum Beispiel in Frankreich, so hallt ein lautes "Allez les bleux" durch die Sportstätte. Der Kommentar fällt demgegenüber etwas ab, denn der Sprecher verfügt zwar über ein großes Fachwissen, hat aber gelegentlich lange Durchhänger, in denen ihm scheinbar die richtigen Worte der Beschreibung fehlen.



Abgeluchst: Da guckt der Rivale dumm aus der Wäsche, nachdem ihr ihm den Ball wegstibitzt habt.



Mario: Ronaldos Konsolen-Debüt rutscht nur knapp an einem Top-Game vorbei. Einige Punkte wollen mich nicht völlig überzeugen. Wieso kann ich nicht frei Schnauze eine Szene, aus der kein Tor resultierte, mehrmals ansehen? Diese Funktion fehlt leider gänzlich. Die Kommentare hätten zudem etwas kerniger ausfallen dürfen, denn die gelegentlichen Einwürfe des Sprechers passen zwar zum Geschehen, doch einen Sonderpreis für eine flinke Zunge erhält er nicht gerade. Abgesehen von diesen negativen Aspekten macht Ronaldo V-Football großen Spaß, kann aber mit der Referenz aus dem Hause Electronic Arts nicht gleichziehen. Für einen gelegentlichen, eher arcadelastigen Kick zwischendurch bleibt Ronaldo V-Football aber auf alle Fälle zu empfehlen.



Der Superstar mit der adretten Zahn-
lücke ist erst kürzlich von einer lang-
fristigen Verletzung genesen.



Jubel, Trubel, Heiterkeit: Ein erzieltes Tor lässt den Emotionen freien Lauf. So freuen sich eben nur die wahren Underdogs!



Technisch sauber: Infogrames' neuester Streich zeichnet sich durch detaillierte und realistische Bewegungen der Spieler aus.



Gut gemacht: Der Goalie war mal wieder einen Schritt schneller als der herannahende Sturm-Star.

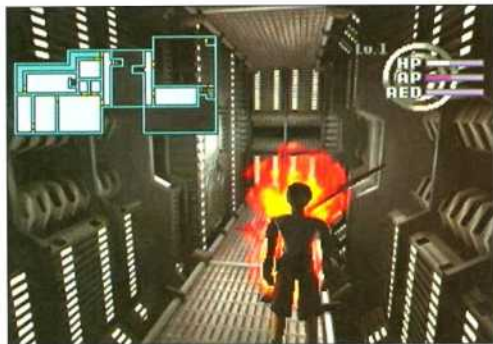
Test PlayStation

Hersteller: **PAM Development**
 Vertrieb: **Infogrames**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Infogrames**
 Vergleichbar mit: **FIFA 2000 (89%)**
 Fakten: **Analog, 64 Teams**
 Erscheint: **Juni 2000**

Grafik: 80 Sound: 73

Fun: 84





Heiße Argumente: Rion setzt die Wache mit seiner mentalen Feuerattacke außer Gefecht.



Ich hab's gebraucht! Nur wenn sich Rion in regelmäßigen Abständen bestimmte Drogen verabreicht, bleibt er locker.



Vorberechnet: Alle Hintergründe sind wie in der RE-Serie auf der PlayStation gerendert.

Galerians

PlayStation Action-Adventure Alle Macht den Drogen? In der Welt des 26. Jahrhunderts regieren die Muntermacher.

Das Jahr 2550. Unsere Welt wird von Computern kontrolliert. Auch die Stadt Michelangelo ist mit Großrechnern durchzogen, die für den absolut reibungslosen Ablauf innerhalb der Bevölkerung, der medizinischen Versorgung, Verkehr und Medien sorgen.

Spielablauf: Ein wenig SciFi, ein wenig Resi

Eines Tages wacht Rion, ein merkwürdiger Junge, auf, ohne zu wissen, wo und wer er ist. Seine Erinnerung an die Vergangenheit scheint vollkommen ausgelöscht zu sein. Zu allem Überflus findet sich der Gefangene in einer Art Psychiatrie wieder. Seine Lage mutet hoffnungslos an, als plötzlich in ihm

eine schier unbändige Kraft aufsteigt. Mit seinem Geist kann er teilweise die Vergangenheit von Gegenständen erkennen bzw. Menschen attackieren. So schafft es Rion recht schnell, sich einen Weg durch die hilflosen Wärter und Ärzte zu bahnen, bis schließlich der Hauptcomputer einschreitet. Eure Aufgabe besteht in der Galerians darin, Rion die Flucht aus der Gefangenschaft zu ermöglichen sowie seine Vergangenheit und sein Ego wieder ans Tageslicht zu befördern. Ihr lauft in typischer Resi-Manier in einer Third-Person-Perspektive durch gerenderte Räume, die jedes Mal nachgeladen werden müssen (dauert etwa fünf Sekunden). Als Waffe dient euer Geist. Nachdem Rion eine Injektionsspritze an sich genommen hat, kann er sich Drogen verabreichen,

die er in den Räumen findet. Das so genannte Nalcon sendet auf Knopfdruck eine Schockwelle aus, während das Red eine Art mentaler Flammenwerfer darstellt. Jede Attacke gegen ihn erhöht allerdings seinen Stress-Faktor, der in Form des AP-Wertes angezeigt wird. Erreicht er das Maximum, kann Rion nicht mehr Rennen und elektromagnetische Wellen durchströmen seinen Körper. In diesem Moment verliert er durch jede Bewegung Lebenskraft, bis er Delmetor einnimmt, das diesen Zustand wieder stabilisiert. Netter Nebeneffekt: Bei AP-Max erleiden alle Feinde im näheren Umkreis einen Hirnschlag. Neben den kämpferischen Auseinandersetzungen, die auch ein wenig unter der etwas komplizierten Steuerung leiden (RE-Fans werden sich trotzdem schnell damit anfreunden), gilt es Rätsel zu lösen, Schalter und Schlüssel zu finden, eben das Genretypische zu absolvieren.

Technik: Solide, durch und durch

Um es kurz zu machen: Galerians hat ansprechende Hintergründe, die Animation geht in Ordnung und die gerenderten Zwischensequenzen passen gut zur Atmosphäre. Die deutsche Sprachausgabe wird spärlich eingesetzt, ist dann aber auf gutem Niveau, während der Sound nicht gerade zur Stimmung beiträgt. Hier hätte Galerians pointierter zu Werke gehen sollen.



Mächtige Gedanken: Immer wenn Rions AP-Anzeige das Maximum erreicht hat, sendet sein Gehirn tödliche Schockwellen aus, die jedes Lebewesen dahinraffen.



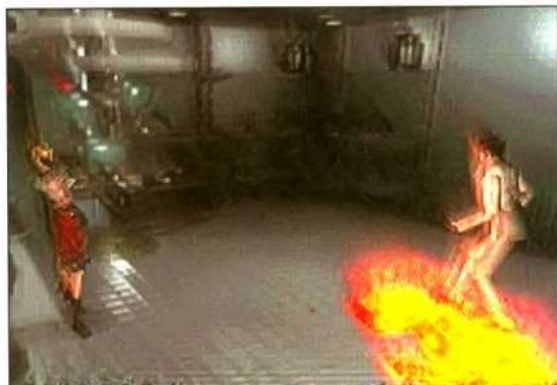
Swen: Resi-Fans, die nicht genug vom geliebten Spielprinzip bekommen können, oder Anhänger der tiefgründigen Unterhaltung à la Akira werden mit Galerians sicher ihre Freude haben. Ich war nach den ersten Stunden dennoch ein bisschen enttäuscht, dass ASCII die eigentlich tiefgründige Story um Drogenmissbrauch in der Gesellschaft ein wenig mit oberflächlichen Suchaktionen überfrachtet. Teilweise sucht ihr wirklich die Nadel im Heuhaufen. Hinzu kommt die genretypische Problematik im Kampf. Seid ihr erst einmal von Gegnern umzingelt, gibt es meistens kein Entkommen mehr. Dann heißt es, am zuletzt besuchten Save-Punkt wieder einzusteigen. Galerians ist sicher kein schlechtes Game, man hätte nur wesentlich mehr aus der Substanz herausholen können. Schade.



Aufgespürt: Die drei Kampfbots setzen dem jungen Flüchtigen ordentlich zu. Am besten geht man ihnen aus dem Weg.



Film-Hommage: Diese Szene wurde doch nicht etwa aus Akira geklaut?!



Psycho-Schock: In diesem Moment verliert Rion die Fassung, da sein AP-Haushalt überläuft.



Versteckte Informationen: An einigen Computer-Terminals im Forschungslabor kann Rion seine Vergangenheit rekonstruieren.

Test PlayStation

Hersteller: ASCII Soft
Vertrieb: Crave
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Crave
Vergleichbar mit: Resident Evil: Nemesis (86%), Dino Crisis (84%)
Fakten: Dual Shock, Memory-Card
Erscheint: Juni 2000

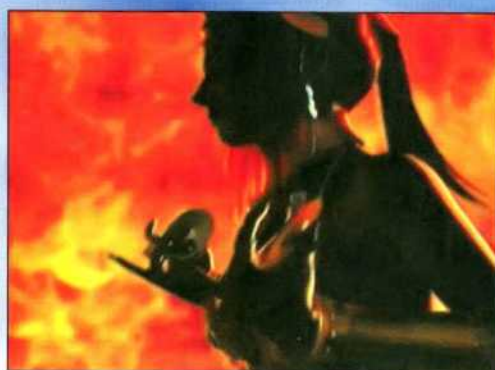
Grafik: 70 **Sound:** 73

Fun: 74





Speicherpunkte: Sie dienen als Energie-Spender und sind sehr fair verteilt.



Priesterin Mellencamp: Geheimnisvoll und mit mächtiger Zauberkraft gesegnet.



Kampfradar: Gegner, die in eurer Waffenreichweite liegen, werden genau definiert.

Vagrant Story

PlayStation Action-Adventure In den geheimnisvollen Ruinen der Stadt LeMonde gilt es, sich gegen Monster, Fallen und Feinde zu behaupten. Folgt Ashley Lionet auf seinem langen Weg.

Es gibt Momente in unserem Alltag, die entschädigen für alle Unannehmlichkeiten, die unser Job so mit sich bringt. Zwar sind sie selten, aber sie existieren doch! So der Moment, in welchem eine brave PlayStation gehorsam die deutsche Review-Version von Vagrant Story startete und wir in die geheimnisvolle Stadt der Schatten LeMonde eingeführt werden. Einst war LeMonde bekannt als Stadt der Verschwendung und des Wohlstandes im

dunklen Mittelalter. Doch durch ein schreckliches Erdbeben wurde der Glanz zerstört, alle Früchte, die einst die Priesterin Mellencamp erschuf, wurden mit einem Schlag ausgemerzt. Aus den Ruinen der Anlagen erwuchs die Geisel der Macht such und ein Kampf entbrannte um die Vorherrschaft des ehemaligen LeMonde. Mittendrin ihr, in Gestalt des edlen Helden Ashley Lionet. Als Ritter des Friedensordens von Valentia besteht eure Aufgabe darin, einen geheimnisvollen Vorfall zu lüften. Der Landbesitz des Fürsten Bardorba wurde von Anhängern des Mellencamp-Kultes überfallen und besetzt. Zusätzlich wurde das blaublütige Neugeborene geraubt und verschleppt. Es kommt, wie es kommen muss. Eine blutige Auseinandersetzung folgt mit Sydney Losstarot, dem Anführer des Mellencamp-Kultes, und es verschlägt euch in die Tiefen der Ruinen von

LeMonde, wo ihr gegen die finsternen Mächte des dunklen Mittelalters bestehen müsst.

Spielablauf: Perfekt gemixt, nicht geschüttelt

Ihr habt die Möglichkeit, euch mit eurem Charakter, den ihr aus der Third-Person-Perspektive steuert, frei zu bewegen. Neben normalen Aktionsmöglichkeiten, wie Laufen und Springen, steht euch ein reichhaltiges Repertoire von Bewaffnungsmöglichkeiten zur Auswahl. Gerade die Ausstattungsvielfalt der

Optionsmenü: Die Ausstattungsmöglichkeiten sowie die Item-Auswahl sind gigantisch.

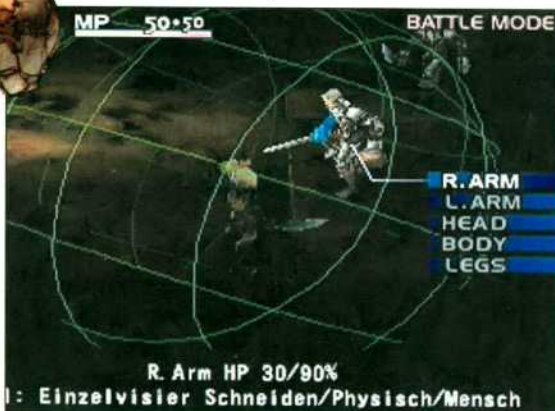
Spielfigur ist gigantisch. Jede Option und Möglichkeit wird genauestens von euch kontrolliert. So entscheidet ihr über die schützenden Elemente des Körpers genauso wie über die richtige Waffenwahl. Man fühlt sich sehr stark an Titel wie Diablo erinnert, die jedoch keinesfalls hier mithalten können. Eure Aufgabe in den Ruinen liegt nun darin, dem Mellencamp-Kult Einhalt zu gebieten und alle Geheimnisse zu lüften. Nebenbei gilt es, sein Leben gegen



Nachschub: Besiegte Gegner hinterlassen manchmal sehr wichtige Goodies. Diese werden dankend angenommen.



Hinterhältig: Versteckte Fallen sorgen für Energie-Abzug. Merkt euch diese Stellen, um später nicht erneut hineinzulaufen.



Taktik: Attackiert immer zuerst die Körperstellen der Gegner, die schlecht geschützt sind.



Locker: Dialoge werden mitunter durch Sprechblasen geführt. Die deutsche Übersetzung ist hierbei recht locker gehalten.



duzende verschiedene teuflische Kreaturen zu verteidigen, denn Magie kam auf, finstere Magie aus den Tiefen der Hölle, die einst gutmütige Tiere in teuflische Kreaturen verwandelte. Hierzu bedient ihr euch eines rundenbasierenden Kampfsystems. Zu Kampfbeginn wird eine Radarkugel eingeblendet, die genau analysiert, welche Gegner in



Reaktion: Um größere Zwischengegner erfolgreich zu bekämpfen, werdet ihr den einen oder anderen Anlauf benötigen.

Reichweite liegen. Dann habt ihr die Möglichkeit, einzelne Ziele an einer Kreatur zu schädigen. Logisches Handeln ist hier gefragt, denn attackiert ihr beispielsweise zuerst einen Waffenarm, wird dem Angreifer schnell sein Vorteil geraubt und er ist wesentlich leichter zu besiegen. Um stets fit zu bleiben, werden verlorene Lebenspunkte langsam selbstständig wieder aufgefrischt. Allerdings könnt ihr euch auch selbst mit einem entsprechenden Goodie wesentlich schneller wieder aufpowern. Die wichtigen Gegenstände findet ihr überall in den Katakomben verstreut oder ihr erhaltet sie von besiegten Gegnern. Ein ausreichender Vorrat von Energie-Spendern ist auch nötig, denn schnell bekommt ihr es schon mit dickeren Brocken zu tun. Nebenbei befinden sich in den Gewölben versteckte Fallen, die es geschickt zu umgehen gilt. Gemeinerweise sind diese nicht sichtbar und so ist der Spieler gefragt, sich solche Stellen einzuprägen, um nicht blindlings hineinzutappen. Dass in einem stark mitgenommenen Erdbebengebiet

nicht alle Sektionen einfach so frei zugänglich sind, dürfte klar erscheinen. Auch hier seid ihr neu gefordert, um herumliegende Gegenstände, beispielsweise Kisten, geschickt einzusetzen, um weiterzugelangen.

Technik: Güteklasse A+, maximum perfektum

Grafisch wird das letzte Quentchen aus der PlayStation gequetscht. Hier noch eine Steigerung zu erlangen dürfte mittlerweile unmöglich sein (auf der PlayStation). Zusätzlich wurde sehr viel Augenmerk auf möglichen kurze Ladezeiten gelegt. Auch dies ist perfekt gelungen. Steuerungstechnisch wird Genauigkeit neu definiert, denn sehr schnell steuert ihr euren Helden präzise durch alle verzwickten Situationen. Als weiteres unterstützendes Element wirkt der Soundtrack auf euch ein, der erst mystisch und dann bedrohlich das Dungeon-Feeling unterstreicht. Als letztes Schmankelet rundet die komplett deutsche Übersetzung das ganze Spielvergnügen noch ab.



Geschick: Versucht in einem Kampf um die Gegner herum zu gehen. Hierdurch senkt ihr ihre Treffgenauigkeit.



Gunther: Genialität hat einen Namen, und dieser lautet eindeutig Square-soft. Die Jungs haben es einfach drauf und zeigen erneut allen, wer die Hosen in der Branche an hat. Vagrant Story ist ein nahezu perfekter Mix aus Action-, Strategie- und RPG-Elementen, geschickt verpackt in einem mystischen Umfeld mit geheimnisvoller Hintergrundstory. Es stimmt mal wieder alles. Steuerung perfekt, Grafik beeindruckend und die musikalische Untermalung ist fein abgestimmt. Bildschirmtexthe und Sprachausgabe wurden zwar ein wenig eigensinnig eingedeutscht, aber wir Franken kapierten Hochdeutsch eh nicht. Zwar bin ich noch stinksauer, weil die potentiellen Squaresoft-Titel Legend of Mana und Chrono Cross nicht nach Deutschland kommen werden, aber Vagrant Story entschädigt mich die nächsten Wochen dafür. Und damit das klar ist, Leute! Ich werde mir die Titel als US-Importe holen. Da könnt ihr von mir aus stundenlang im Dreieck hüpfen, das ist mir wurscht! Abschließend noch das Schlussfazit zum vorliegenden Titel: Vagrant Story, nicht nur ein Spiel, sondern Kunst!



Hilfe: Im Spiel selbst werdet ihr bei kleineren Problemen auf die Lösung aufmerksam gemacht. Vorbildlich!



Nachschub: In Truhen bei Speicherpunkten kann ein Vorrat an Goodies abgelegt und verwaltet werden.



Kleine Rätsel: So manche Tür will erst mit dem richtigen Schalter geöffnet werden, bevor ihr weitergehen dürft.



Übersicht: Das Spiel wimmelt nur so von kleinen Denkaufgaben. Hier muss beispielsweise ein Turm aus Kisten gebildet werden, um voranzukommen.

Test PlayStation

Hersteller: Square Europe
 Vertrieb: SVG
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 89,- DM
 Markiert von: SVG
 Vergleichbar mit: Diablo (85%), Metal Gear Solid (94%)
 Fakten: Dual Shock, Memory-Card, deutsche Text- und Sprachausgabe
Erscheint:
22. Juni 2000
Grafik: 89 Sound: 78

Fun: 91

Mega Fun
GOLD GAME



Detailverliebt: Natürlich wirken die Fahrzeugmodelle wesentlich authentischer als noch bei der PS-Version.



Ansichtssache: Dank der einstellbaren Kamera ist jeder beliebige Blickwinkel wählbar.



Analyse: Mit den dynamischen Replays werden die heißesten Szenen noch einmal erlebt.

V-Rally 2

Expert Edition

Dreamcast Rennspiel Infogrames macht seine Ankündigung wahr und bringt endlich seinen PlayStation-Überflieger für Segas Next-Gen-Konsole. Hat sich das Warten gelohnt?

Vor gut einem Jahr debütierte der zweite Teil der Rallye-Simulation auf der PlayStation. Entwickler-Team Eden Studios mit Firmensitz im französischen Lyon legte damals ein wahres Meisterstück an PlayStation-Software hin (89%, 8/99). Nicht nur deshalb sind die gestellten Anforderungen auf den Dreamcast-Ableger entsprechend hoch. Immerhin hatte sich Eden mit dem Release ordentlich Zeit gelassen und auch bereits eine PC-Version mit dem Namenszusatz Expert Edition auf den Markt gebracht. An dieser Fassung orientiert sich die DC-Version. Aber



Grabenkämpfe: Solch ein Abflug kostet im zweiten Teil bei weitem nicht mehr so viel Zeit wie noch in V-Rally 1.

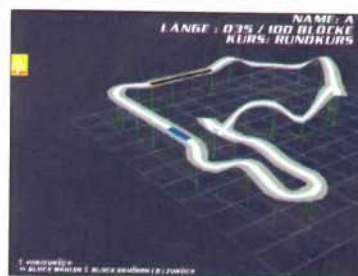
keine Angst, V-Rally 2 läuft nicht wie Sega Rally 2 auf WindowsCE-Basis, sondern auf einer eigens für die Konsole entwickelten Engine.

Spielablauf: Rasante Matschschlachten mit spitzenmäßiger Spielbarkeit

Bevor es an die spielerischen, sprich fahrtechnischen Aspekte von V-Rally 2 EE geht, zunächst einmal die harten Fakten, um diesen Test auf die entsprechende Vergleichsbasis zur bisherigen Rallye-Referenz Sega Rally 2 zu bekommen. 17 offizielle WRC-Modelle, zehn Bonus-Fahrzeuge (darunter der legendäre schwarze Infogrames Ford Escord und natürlich der Lancia Stratos), 84 Strecken in zwölf Ländern, vier Spielmodi und bis zu vier Spieler gleichzeitig per Splitscreen! Alleine schon dieses Aufgebot an Features lässt Sega Rally alt aussehen. Jedoch schauen wir uns zunächst das Gameplay etwas genauer an. Die vier Modi unterteilen sich in Time-Trial, Arcade (vergiss die



Physik), Trophy und Championship. Gerade die beiden letzten Varianten werden die Simulationsfreunde geradezu in Verzückung versetzen. Dort gilt es, höchstes Fingerspitzengefühl mit der Steuerung an den Tag zu legen, um überhaupt eine Chance auf den Sieg zu haben. Erst wenn es gelungen ist, die erste Prüfung zu meistern, öffnet sich die nächste. Als zusätzliche Belohnung gibt es Bonus-Fahrzeuge oder weitere versteckte Modi. Wem die fast 100 Strecken nicht genügen, der darf sich mit dem äußerst schnellen und anwenderfreundlichen Strecken-Editor vergnügen. Eine fertige Strecke benötigt auf der VMU ein eigenes File mit etwa 3 Links. Trotz der fast schon verschwenderischen Features hat Eden Studios die



Selbstgemacht: Eigenständig kreierte Strecken machen am meisten Laune.

Spielbarkeit nicht aus den Augen verloren. Die Steuerung ist hervorragend, um nicht zu sagen perfekt. Kollisionen mit den drei Computer-Fahrzeugen (oder den eurer Kumpels bei Multiplayer-Sessions) wirken physikalisch einwandfrei. Müßig zu erwähnen, dass die Fahrzeuge per Setup an die unter-



Renn-Feeling pur: Die geniale Cockpit-Perspektive vermittelt einen ungemein dynamischen Spielverlauf. Prädikat: super!



Stoßstange an Stoßstange: Ebenfalls überzeugend kommt die Fahrphysik rüber. Jeder Rempler und jedes Abdrängen wirkt realistisch.



Das Ende eines Arbeitstages: Der Trophy-Sieger begießt seinen Erfolg natürlich mit ausreichend Champagner.

schiedlichen Witterungsverhältnisse und Tageszeiten angepasst werden können. Von knochenhartem Asphalt bis hin zu Schneetreiben in der Nacht ist alles vertreten, was das Rallyefahrerherz sich wünscht. Ebenso die Fahrzeugbeschädigungen mitsamt Auswirkungen auf das Fahrverhalten. Leider nicht immer Standard bei Spielen mit Lizenz-Wagen.

Technik: Bis auf grafische Schönheitsfehler top

Optisch ist V-Rally 2 EE zur Zeit das beste Rallye-Rennspiel, auch wenn es bei längeren Geraden ebenso wie Sega

Rally einen deutlichen Aufbau zeigt. Dieses Manko wirkt sich glücklicherweise nicht auf die Spielbarkeit aus. Die Framerate ist durchgehend auf Maximum und somit absolut flüssig. Weiterer kleinerer Wermutstropfen ist das Clipping bei Mauern oder Felsen. Dort versinkt der Wagen teilweise bis zu einem halben Meter im Gestein. Kein schöner Anblick, dennoch nicht gravierend. Musikalisch setzt sich V-Rally 2 EE ebenfalls gekonnt an die Spitze. Der Soundtrack (bereits bekannt von der PS-Version) mit der britischen Newcomerband Sin macht richtig Spaß. Die sehr rocklastigen Stücke wirken durch-



Swen: Infogrames hat wieder einmal Weitsicht bewiesen und die Gunst der Stunde abgewartet.

Kein Konkurrenzprodukt auf weiter Flur, und dazu hat Eden mit V-Rally 2 ganze Arbeit geleistet. Sogar ich als uneingeschränkter Sega-Rally-Anhänger ("Game Over - yeah!") muss neidlos die Klasse dieses Spiels anerkennen. Arcade-Fans werden sicher auch weiterhin Sega Rally auf Saturn oder

Dreamcast bevorzugen. Wer allerdings mehr Wert auf den Simulationsgehalt eines Racers legt, wird nicht an V-Rally 2 EE vorbeikommen, nicht zuletzt wegen des unglaublichen Umfangs und der tollen technischen Präsentation. Dennoch bin ich überzeugt, dass der DC noch lange nicht ausgereizt ist. Schließlich ist die Engine von V-Rally bei Leibe noch nicht perfekt, sieht aber sehr gut aus.

gehend professionell und passen hervorragend zu Action auf dem Bildschirm. Die deutsche Sprachausgabe wirkt hingegen ein wenig nach dem Motto: Quatsch mal schnell was ins Mikro für die deutsche Fassung! Teilweise ist euer Copilot sehr schwer zu verstehen. Dennoch lobenswert, dass überhaupt der Titel komplett mit Bildschirmtexten auf Deutsch ist.



Testfahrt: Direkt bei der Fahrzeugwahl darf man eine Proberunde drehen.

Test Dreamcast

Hersteller: Eden Studios
Vertrieb: Infogrames
Spieleranzahl: 1 - 4
Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Hersteller von: Infogrames
Vergleichbar mit: Sega Rally 2 (90%), V-Rally 2 (PS, 87%)
Fakten: 84 Strecken, 17+10 Fahrzeuge, Vierspieler-Modus, VMU, Vibration-Pak, VGA-Box
Erscheint: Juni 2000

Grafik: 84 **Sound:** 85

Fun: 91



Schönere Ferien

mit den GameBoy™ Hits von TAKE 2



Der Klassiker ist wieder da!

DAS Katz- und Maus-Spiel für den GameBoy™

100% Kult! Absolute Suchtgefähr!



www.take2.de



Schweineritt: Tombi kann seine Feinde durch einen geschickten Sprung auf deren Rücken auch als Reittiere missbrauchen.



Hilfreiche Geräte: Im Maschinenraum des Bergwerks stehen drei Brennöfen.



Ruhestörung: Tombi muss an diesem großen Vogel vorbei, um an das wertvolle Item im Nest zu gelangen.



Todesmutiger Sprung: Ohne die passenden Gegenstände können solche Sprungeinlagen schnell in den tiefen Lavaströmen enden.

Tombi 2

PlayStation Jump & Run Klassisches Jump & Run mit Rätsel-Einlagen und Adventure-Elementen gefällig? Dann ist Tombi 2 vielleicht das Richtige.

Die Zeiten der guten alten 2D-Jump&Runs sind schon lange vorbei. Heutzutage muss alles in dreidimensionalen Polygon-Welten, am besten mit Motion-Capturing-animierten Charakteren und komplett in deutscher Sprachausgabe sein. In den letzten Jahren haben sich die

Videospiele extrem gewandelt, so dass Spiele mit einfachem Spielprinzip belächelt und schnell als schwach abgetan werden. Um so mutiger ist es, dass das Programmier-Team Whoopee Camp mit seiner Neuauflage von Tombi in diese Richtung zurückgeht.

Spielablauf: Klasse klassisch

Tombi 2 ist aber kein 2D-Jump&Run, sondern wie beim ersten Teil beschreibt der junge rotschopfige Held die Polygon-Welt über mehrere Pfade, die jeder für sich zwar nur zweidimensional sind, aber durch Wegkreuzungen wieder die nötige Tiefe vermitteln. Dieses Prinzip hat zwei entscheidende Vorteile: Zum einen wird die Steuerung auf einem für Geschicklichkeitsspiele minimalen Niveau gehalten und zum anderen behält der Spieler durch die relativ einfache Pfadstruktur der Levels immer den Überblick, wohingegen man schnell den Überblick bei den rund 100 Aufgaben während des Abenteuers verliert. Tombi 2 ist nämlich nicht linear aufgebaut. Es gibt Rätsel, die zum Lösen des Spiels unbedingt erforderlich sind, ebenso wie Aufgaben, die nur zusätzliche Gegenstände bringen und weitere Erfahrungspunkte. Spricht unser Held beispielsweise mit einem Bewohner, bekommt er von ihm schnell mal eine kleine Aufgabe gestellt. Diese wird im Tagebuch von Tombi vermerkt. Whoopee Camps Hüpferei besteht aber nicht nur aus Rätsel-Aufgaben. Natürlich sind die verschiedenen Welten gespickt mit bösen Monstern (unter anderem den fiesen Schweinen, die Tombis Freundin



Übersichtlich: Die Benutzerführung von Tombi 2 ist unkompliziert und logisch.

gekidnappt haben, darum geht's eigentlich) und allerlei Geschicklichkeitsprüfungen. Einige lassen sich nur erfolgreich meistern, wenn zuvor an einer anderen Stelle ein notwendiger Gegenstand entdeckt wurde, mit dem Tombi dann verbesserte Fähigkeiten hat. Unterm Strich bietet Tombi mindestens 20 Stunden Spielspaß, wobei man dann noch lange nicht alle Winkel des Spiels entdeckt hat.

Technik: Gute Optik, aber kein Ohrenschmaus

Die Grafik ist sicher keine Offenbarung in diesem Genre, allerdings durch die Bank weg solide programmiert und hat keine gravierenden Mängel. Weder Aufbau Probleme noch Clipping sind zu kritisieren. Kollisionsabfrage, Steuerung und Menüführung erweisen sich als tadellos. Die einzig beiden technischen Kritikpunkte sind die auf Dauer nervende Musik und die etwas zu lang geratenen Ladezeiten.



Swen: Ich weiß nicht genau, was es ist, aber Tombi 2 hat mich wie kaum ein anderes PS-Jump&Run in den letzten Monaten gefesselt. Auf den ersten Blick ist es kindlich, leicht und altbacken. Beschäftigt man sich jedoch länger mit Tombi 2, fällt es schwer, sich wieder vom Pad loszureißen. Das Gameplay ist durchdacht und der zu Anfang leichte Schwierigkeitsgrad zieht kontinuierlich an. Da auch die Technik mitspielt und die Präsentation ebenfalls nichts zu wünschen übrig lässt (lustige Sprachausgabe) ist dieses Jump & Run fast uneingeschränkt zu empfehlen. Dennoch muss ich Tombi 2 die Gold-Game-Ehren verwehren, da diesem Spiel die Abwechslung eines Crash, die Innovation eines Sonic Adventure oder die Perfektion eines Donkey Kong 64 fehlt.



Kleiner Plausch: Mit den Kindern des Schneedorfes spielt Tombi Verstecken. Aber Vorsicht, die Kleinen sind gerissen!



Verhakt: Dem Fischer in diesem Level ist ein Missgeschick passiert. Seine Angelschnur hat sich am Dach der Windmühle verhakt. Ein Job für Tombi!



Magische Abkürzung: Mit den neuen magischen Federn kann Tombi bereits besuchte Abschnitte „anfiegen“.



Atmosphärisch: Kleine Zwischensequenzen in Spielgrafik spinnen die Geschichte kontinuierlich weiter.

Test PlayStation

Hersteller: Whoopee Camp
 Vertrieb: SCED
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: SCED
 Vergleichbar mit: Klonoa, Crash Bandicoot 3: Warped
 Fakten: 5+ Welten, Memory-Card, Analog, Dual Shock
 Erscheint: Juni 2000

Grafik: 78 Sound: 65

Fun: 80



Drive-in-Kaffee: Erwischt euch eine dieser Tassen auf der Strecke, dann schlittert ihr eine Weile schwer kontrollierbar über den Kurs und verliert wertvolle Zeit.



Schneemobilrennen bei Nacht? Leider nicht, aber um die Spielgeschwindigkeit konstant hoch zu halten, hat man die Weitsicht stark eingeschränkt.

Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour

PlayStation Rennspiel Eidos bringt uns einen Fun-Racer im Mario-Kart-Stil rund um die Disney-Charaktere Chip und Chap. Und das in einer Qualität, wie wir sie von Walt Disney erwarten.

Wenn auf einem Spiel zwei derart bekannte Namen wie Walt Disney und Eidos Interactive stehen, dann kann man normalerweise Großes erwarten, denn Walt Disney hat berühmte Lizenzen im Überfluss und Eidos hat sich mit diversen Games einen guten Namen in der Szene gemacht. Bei Magical Racing Tour übernahm Walt Disney das Spiel-Design und der Haus- und Hofentwickler von Eidos, Crystal Dynamics, die technische Komponente. Das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen.

Spielablauf: Sammelt die Maschinenteile wieder ein

Chip und Chap haben bei einer Tour durch die Walt-Disney-Welt die berühmte Feuerwerksmaschine entdeckt, und wie die beiden nun mal sind, bauen sie gleich Mist. Die Maschine explodiert und die Teile fliegen in sämtliche Ecken der Disney-Welt. Eure Aufgabe steht damit fest, denn erst wenn alle Teile der Maschine wieder eingesammelt sind, funktioniert sie wieder. So bestreitet ihr diverse Rennen auf den 13 Rennstrecken im Disney-Reich, weil auf jeder Strecke ein Teil versteckt ist, das ihr bei einem Sieg erhaltet. Auch bei

diesem Fun-Racer kommen verschiedene Power-ups zum Einsatz, zum Beispiel der übliche Turbo oder eine „Frühstückstassenwaffe“. Das Spiel-Design ist, wie gesagt, von Walt Disney entwickelt und dementsprechend durchdacht und abwechslungsreich. Die Strecken variieren hinsichtlich der Thematik, vom Rundkurs bis hin zur Wasserstrecke ist alles dabei.

Technik: Licht und Schatten wechseln sich ab

Crystal Dynamics zeigen, dass sie ihr Konsolenhandwerk verstehen. Im Einspieler-Modus sieht das Game hervorragend aus. Die Engine läuft sehr flüssig, ohne jemals ins Stocken zu geraten, und die Texturen sind abwechslungsreich und farbenfroh. Im Zweispieler-Modus zeigen sich dann allerdings die Grenzen der betagten Hardware auf, denn die Sichtweite geht merklich zurück, die Engine läuft nicht mehr ganz so flüssig und gelegentlich ruckelt es sogar. Insgesamt ist Magical Racing Tour ein gelungener Fun-Racer, doch an die Klasse eines Crash Team Racing kommt es nicht ganz heran. Ansonsten eine solide Vorstellung. Gerade für jüngere Spieler sehr interessant.



Bekannte Gesichter: Die Fahrer bei Magical Racing Tour sind allesamt bekannte Disney-Charaktere. Allerdings sind Chip und Chap davon die bekanntesten.



Mario: Magical Racing Tour hat mich angenehm überrascht. Eigentlich habe ich ein

Rennspiel für sehr junge Zocker erwartet, aber das Ergebnis begeistert durchaus auch ältere Semester, obwohl diese mit den lizenzierten Charakteren wohl weniger anfangen können werden. Das Spiel ist ein solider, überdurchschnittlicher Titel mit Stärken im Spiel-Design. Lediglich der Zweispieler-Modus, die „nur“ 13 Strecken und der teilweise noch immer unausgewogene Schwierigkeitsgrad geben Anlass zur Kritik.

Test PlayStation

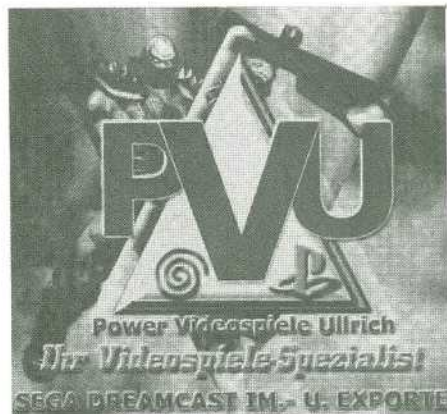
Hersteller: **Crystal Dynamics**
 Vertrieb: **Eidos**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Eidos**
 Vergleichbar mit: **Crash Team Racing (89%)**
 Fakten: **13 Strecken, Dual Shock, 10+ Charaktere**
 Erscheint: **23. Juni 2000**

Grafik: **73** Sound: **71**

Fun: 74



Wildwest-Stadt: Die Strecken stehen alle unter einem bestimmten Motto und sehen klasse aus. Auf diesem Bild seht ihr auch die Pick-ups in Form der Mickey-Ballons.



Sega Dreamcast Im.- u. Export

Multinorm

(Preis auf Anfrage)
 (Konsole inklusive Joypad und Spannungswandler)

Zubehör: RGB-Kabel 39,-
 Dreamcast Joypad 59,-
 Rumble-Pack 49,-
 VMS Memory Card 59,-

Dreamcast Spiele Im-, u. Export:

CRASH-PREISE

Blue Stinger	Sega	69,- DM
Dynamite Deka-2	Sega	59,- DM
Sega Rally 2	Sega	69,- DM
Sonic Adventure	Sega	49,- DM
Buggy-Heat	CRI	59,- DM
Virtua-Striker-2	Sega	69,- DM
Zombie Revenge	Sega	69,- DM
F1-World Grand Prix	Sega	69,- DM
Death Crimson-2	Ecole	69,- DM
Under Cover AD 2025 Kei	Sega	89,- DM
Gun Bird-2	Sega	109,- DM
Twincl-Star-Spirites	Sega	119,- DM

NEU:

Daytona-2	Sega	139,- DM
Samba de Amigo	Sega	Preis a. A.
Dance Dance-Evolution	Sega	129,- DM
Metropolis*		135,- DM
Shutokou Highway Battle-2*	Genki	129,- DM
Streetfighter III-3*	Capcom	129,- DM
Jet Set Radio*	Sega	139,- DM
Super Hero Avengers	Banpresto	129,- DM
Virtua Athlete-2 K*	None	135,- DM
Zusar Vasar*	Real Vision	129,- DM
Cool-Cool Toon	SNK	129,- DM
Super Runabout	Climax	129,- DM
Rent a Hero No. 1	Sega	129,- DM
Revolt		119,- DM

Nightmare-Creatures-2	Preis a. A.
NBA-2K	139,- DM

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

SOMMER-AKTION

Jeder 10. Besteller erhält eine Dreamcast-Tasche gratis

NEU! NEU! NEU! Dreamcast Umbau

Dreamcast Spiele dt. z. B.

Crazy Taxi	99,- DM
Tomb Raider	99,- DM
Shadow Man	89,- DM

Playstation Spiele z. B.

Resident Evil 3-Nemesis	99,- DM
Toy Story-2	99,- DM

Bestell-Hotline

Mo. - Fr. 10.00 - 20.00 Uhr
 Tel. **06 11 - 6 02 99 62**
 außerhalb der Geschäftszeiten:
 Fax: **06 11 - 6 02 99 60**

Annahmeverweigerung
 wird mit den entstandenen Lieferkosten von 20,- DM berechnet. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Druckfehler und Irrtümer behalten wir uns vor!



Rasant: Nur aus der Rennfahrer-Perspektive kommt so richtiges Racing-Feeling auf.



Autsch! Kurz vor einer tückischen Haarnadel-Kurve schubst du ein Widersacher von der Strecke.



Anspruchsvoll: Auf den unübersichtlichen Schotter-Kursen von Griechenland trennt sich die Spreu vom Weizen.

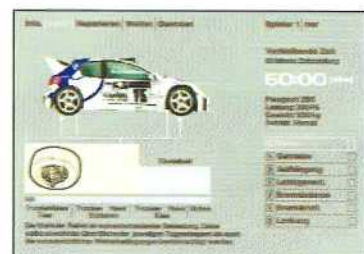
Colin McRae Rally 2.0

PlayStation Rennspiel Mit Colin McRae Rally 2.0 sichert sich Codemasters erneut die Position als Top-Rennspiel-Hersteller Nr. 1.

Noch vor wenigen Jahren wäre die gesamte Fachpresse in helles Gelächter ausgebrochen, wenn jemand behauptet hätte, dass Codemasters bald die besten Renn-Simulationen programmieren wird. Widmeten sich die englischen Coder noch bis vor kurzer Zeit ausschließlich ihrer Micro-Machines-Serie, ist es um so erstaunlicher, dass es den Programmierern gegenwärtig immer wieder gelingt, einen Racing-Hit nach dem anderen zu produzieren. Nach Toca Touring Car 2 und WTC ist bei uns diesen Monat wieder ein neuer Titel der Engländer in die Redaktion geflattert. Mit Colin McRae Rally 2.0 testen wir für euch den Nachfolger des grandiosen Klassikers.

Spielablauf: Aufreibendes Querfeldein-Rennen
Kaum hat sich der Rallye-Freak von Perlen wie V-Rally 2 oder Sega Rally 2 erholt, warten mit Colin McRae Rally 2.0 weitere Strapazen auf den Spieler. Ähnlich wie beim Vorgänger beinhaltet der Rallye-Modus die interessantesten Spielvarianten. Startet ihr in dieser Disziplin, müsst ihr euch erst als Fahrer vom Programm registrieren lassen. Ob sich euer eingegebenes Geburtsdatum auf weitere Spieloptionen auswirkt, ist leider noch nicht bekannt. Einen Klick weiter und ihr seid in einem Menü mit fünf weiteren Punkten. Während sich die Einzeletappe und das Zeitrennen nicht so interessant gestalten, findet der wahre Rallye-Liebhaber seine Passion

im den Spielvarianten Meisterschaft, Wettkampf und Einzelrallye. Wählt ihr den Wettkampf als eure Disziplin, müsst ihr Kopf an Kopf gegen einen Widersacher auf einer Strecke, die an eine ineinander gelegte Acht erinnert, das Rennen austragen. Im Knockout-Verfahren arbeitet ihr euch dann Runde für Runde nach vorne, bis ihr schließlich im Finale steht. Interessanter wird es hingegen, wenn ihr euch für die Einzelrallye begeistert. Hierbei geht es ganz im Rallye-Style über die rauen Pisten. Nur wer es schafft, die Zeit der virtuellen Fahrer zu unterbieten, kommt nach diesen vier Etappen auf das Siegerpodest. Härter geht es natürlich im

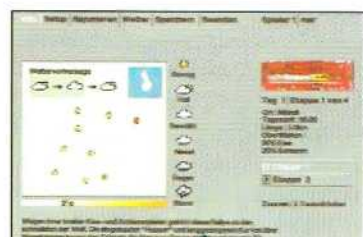


Setup: Vor jedem Rennen stellt ihr das Fahrwerk des Wagens auf die speziellen Anforderungen der Strecke ein.

Meisterschaftsmodus zu. Um bei diesem Rennen als Sieger hervorzugehen, ist schon etwas mehr Ausdauer gefragt. Bei der Hatz nach dem begehrten Pokal durchquert ihr mit eurem Rennboliden acht Länder, die sich in fünf verschiedene Etappen aufgliedern. Natürlich gestaltet sich das Terrain der einzelnen Locations vollkommen unterschiedlich. Gerade hier ist es sehr wichtig, immer das richtige Setup für den Wagen einzustellen, da ihr sonst mit einer zu weichen Federung oder einem falsch eingestellten Antriebsverhältnis schnell im Graben landet oder nicht die Zeitvorgaben der anderen Fahrer erreicht. Ebenfalls solltet ihr in den Rennpausen euer Fahrzeug gewissenhaft reparieren, da sich der technische Zustand des Boliden stark auf die Leistung und das Fahrverhalten auswirken kann. Etwas einfacher spielt sich bei Colin McRae Rally 2.0 der Arcade-Modus. Hier



Unberechenbar: Für jede Strecke hält die neue Engine von Codemasters mehrere Witterungsverhältnisse parat.



Vorschau: Zwischen jeder Etappe dürft ihr einen Blick auf den Streckenverlauf werfen.



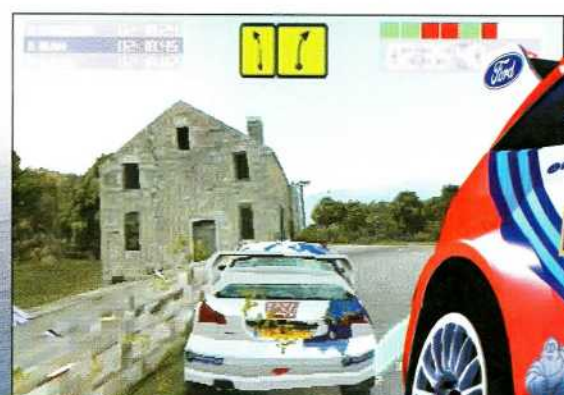
Staubig: Auf den trockenen Pisten von Kenia zieht der Rennbolide eine lange Rauchspur hinter sich her.



Dicht an dicht: Die beiden Fahrer eines Teams tragen im Arcade-Modus besonders heiße Rennen aus.



Gerangel: Auch wenn es die Coder gut gemeint haben, erinnert der Arcade-Modus mehr an Destruction Derby als an Colin McRae Rally.



Angeschrammt: Kommt ihr einer Steinmauer zu nahe, fliegen Teile der Verkleidung davon.



Der Ford Focus ist nicht nur das schickste Auto der Saison, sondern hat auch noch den besten Auspuff-Sound.



Verbeult: Rast ihr zu oft gegen ein Hindernis, verbeult sich euer Auto zusehens.



Vollgas: Besonders in dieser Perspektive kommt die Geschwindigkeit von Colin McRae Rally 2.0 bestens zur Geltung.



In der aktuellen Saison rast Colin McRae in einem Ford Focus über die Pisten.

Rutschig: Geratet ihr auf den verschneiten Straßen Schwedens in ein Gerangel, stehen die Chancen relativ hoch, dass ihr in der nächsten Schneewehe landet.



Feurig: Kleine Stichflammen züngeln aus dem Endtupf eures Rennwagens, wenn ihr in einer Haarnadel-Kurve stark abbrems.

Colin McRae DC

Auch **Dreamcast-User** kommen in den Genuss von Codemasters' neuem Meisterwerk. Die **Umsetzung** der PC-Version protzt bereits in dieser frühen Fassung mit einer **genialen Grafik**.



Idyllisch: Während ihr über die staubigen Pisten rast, versinkt die Sonne hinter den Bäumen.

bestreitet ihr das Rennen nicht alleine auf einer Strecke, sondern mit fünf computergesteuerten Gegnern auf einem Rundkurs. Gerade bei diesem Mode fällt die Lenkung nicht ganz so sensibel aus wie in der Rallye-Variante. Unterteilt wird diese Option noch in A- und B-Klasse, wobei sich die A-Klasse nur nach einer erfolgreich bestrittenen B-Klasse freischaltet.

Technik: Güteklasse A

Schon nach wenigen Runden auf Codemasters' neuem Vorzeigeprodukt sollte euch klar sein, wie erhaben die



Abgespeckt: Im Arcade-Modus hat Codemasters die Polygonzahl der Fahrzeuge etwas verringert.



Perfekt: Genialer könnten die aufwändigen Modelle der einzelnen Fahrzeuge kaum gestaltet sein.

Gefühl, sich auf einem Destruction-Derby-Kurs zu befinden. Sämtliche computergesteuerten Fahrzeuge rempeln und schieben sich gegenseitig von der Piste oder brettern ohne jeden Grund in die Absperrung hinein.



Mario: Wie sehnlich habe ich auf Colin McRae Rally 2.0 gewartet! Codemasters zeigen mit diesem Rallye-Racer erneut, wie viel sie von Rennspielen verstehen. Dabei haben sie den größten Knackpunkt des Vorgängers, die Grafik, grandios aufpoliert. Selten sah man Rennbolide über derart realistisch anmutende Strecken brettern. Die Anzahl der Spielmodi, inklusive Arcade-Modus, ist bei diesem Sequel mehr als zufrieden stellend. Dennoch ist auch ein Colin McRae nicht vor Kritik sicher. Vor allem auf offenen Ebenen ist der nahe Grafikaufbau deutlich zu erkennen, der zwar nicht stört, aber das ansonsten perfekte Gesamtbild etwas trübt. Am unausgewogenen Schwierigkeitsgrad hätten die Coder ebenfalls noch einige Stunden feilen sollen.

Test PlayStation



Herstellen: Codemasters
Vertrieb: Codemasters
Spieleranzahl: 1-4
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Codemasters
Vergleichbar mit: V-Rally 2 (89%)
Fakten: 8 Länder, bis zu zehn Etappen pro Land, Dual Shock
Erscheint: Juni 2000

Grafik: 83 **Sound:** 80

Fun: 86





Victory Boxing Challenge

PlayStation Sport

Dass ein Box-Spiel niemals eine Spieldynamik wie beispielsweise ein Prügler aus der Kategorie Tekken aufbringen kann, dürfte jedem Zocker klar sein. JVC war jedoch sichtlich bemüht, ihrem neuesten Victory Boxing ein wenig Mix aus Action und realistischem Box-Feeling einzuhauchen. Neben unterschiedlichen vorgefertigten Boxer-Charakteren steht euch die Option frei, euren eigenen Fleischberg zusammenzuschustern. Leider sind diese Möglichkeiten aber recht begrenzt. Erwartet also auf keinen Fall einen Editor, wie ihn zum Beispiel ECW Hardcore Revolution aufweist. Im Spiel beweist ihr dann euer Kampfesgeschick. Da Victory Boxing mehr eine Box-Simulation im Comic-Stil darstellt, wurde auf übertriebene Supermoves verzichtet. Somit stehen euch nur einige Schläge und Kombinationen zur Verfügung. Mit diesen gilt es, den Gegner so lange zu schwächen, bis dieser weichgeboxt ist. That's it. Im Großen und Ganzen ist Victory Boxing Challenge als Sportspiel bestimmt in Ordnung, kann aber leider aus Mangel an Abwechslung nicht lange vor dem Screen fesseln. Da helfen weder die verschiedenen Modi noch ein kleiner Editor. (Gunther)

Fun 66%

The Misadventures of Tron Bonne

PlayStation Shoot 'em Up

Capcom bringt bekanntlich viele Spiele auf den Markt. Dass einige der Titel auf den japanischen Markt zugeschnitten sind, dürfte klar sein. So ein typisches Japano-Style-Spiel beinhaltet die Geschichte um Tron Bonne. Tron, ihres Zeichens geniales Superhirn, entwickelt für den geldgierigen Teisel einen perfekten Kampfanzug. Mit diesem will er den gewaltigen Schatz der Nakkai-Wüste, die sagenumwobene Träne Dianas, aufstöbern. Und schon werdet ihr auf den Plan gerufen. Ihr übernehmt die Steuerung des Teisel-Roboters und müsst euch mit der Hilfe einiger treuer Begleiter bis zum Schatz durchschlagen. Lustigerweise sehen eure fleißigen Mitläufer aus wie aus einer Lego-Schachtel entsprungen. Während eures Abenteuers stellen sich euch natürlich dutzende alte Wachroboter und Verteidigungsmaschinen entgegen. Eure Aufgabe besteht darin, euch den Weg bis zum Schatz zu erkämpfen. Zwar ist das gesamte Spiel für europäische Verhältnisse etwas gewöhnungsbedürftig, weist aber einen gewissen Charme auf. (Sven)

Fun 59%



FMV: Habt ihr den richtigen Klick gemacht, werden viele Aktionen eures Charakters durch eine kurze Sequenz angezeigt.



Gespräch: Die alte Wirtin plaudert aus dem Nähkästchen und erzählt alles aus der Nachbarschaft.

Dracula Resurrection

PlayStation Adventure **Das Jahr: 1904. Das Land: Transsylvanien. Die Handlung: Wieder mal Stress mit dem alten Vampir.**

Sieben Jahre nachdem der Fürst des Blutes, Graf Dracula, geschlagen wurde, entdeckt Jonathan Harker die geheimnisvolle Flucht seiner Frau Mina aus London. Seine Nachforschungen ergeben, dass sie sich auf dem Weg nach Transsylvanien befindet, zum Schloss des Grafen. Aber warum? Kann es sein, dass der frühere Sieg über das Böse ein fataler Trugschluss ist? Um dies herauszufinden, macht er sich sofort auf den Weg und reist ihr hinterher, um das Schlimmste zu verhindern.

Spielablauf: Informationsbeschaffung

Zuerst heißt es, sich im Land und der Grafschaft zu orientieren. Wie



Schaurig: Die Landschaft verstärkt den Gruseffekt. Jede Location muss ganz genau untersucht werden, um alle Infos zu sammeln.

gelangt man in das verruchte Schloss hinein? In guter alter Myst-Tradition klickt ihr euch dabei von Bild zu Bild, untersucht eure Umgebung penibel, löst Rätsel und holt Informationen über euren Widersacher ein. Wichtig ist dabei, dass ihr keinen Gegenstand überseht, denn gewisse Orte lassen sich nur aufsuchen, wenn ihr das entsprechende Schlüssel-Goodie vorweisen könnt. So bringt es beispielsweise recht wenig, in einem dunklen Keller Nachforschungen anzustellen, ohne eine Leuchte bei sich zu führen.

Spielablauf: Gemütliches Klicken

Zwei CDs sind nötig, um alle genderten Sequenzen zu lagern. Bemerkenswert sind die saubere Sprachausgabe und das relativ schnelle Nachladen der Locations. Jede Konversation wird akustisch geführt, und das in klarem Deutsch, ohne jegliche Schwächen in der Übersetzung. Steuerungstechnisch kommt man mit dem normalen Pad sehr gut zurecht. Dennoch bringt eine PlayStation-Maus selbstverständlich Vorteile. Es ist nämlich mit



Gunther: Schaurig, schaurig! Dracula Resurrection kann atmosphärisch überzeugen. Sämtliche Locations sind sauber in Szene gesetzt und die Sprachausgabe sowie die Story sehr dicht gepackt worden. Der Übergang zwischen vielen Orten wird durch kurze, feine und vorberechnete Sequenzen gestaltet und sorgt fast für ein "Ich-bin-im-Film-Feeling". Allerdings ist das Herumsuchen auf der Mattscheibe mit dem Cursor ein wenig langatmig. Selbst nach Stunden kommt keine richtige Dynamik auf und der Spielfluss leidet darunter. Auch die zwar kurzen, aber immer vorhandenen Ladezeiten tragen zum Abschaffen des Interesses bei. Dracula Resurrection ist für Spieler mit viel Zeit und Geduld geeignet, sich lange Abende um die Ohren zu schlagen. Action-Freunde hingegen sollten lieber die Finger davon lassen.

der Zeit ermüdend, mit dem Cursor auf dem Screen alles langsam abzutasten, um Gegenstände und Möglichkeiten aufzustöbern.

Test PlayStation

Hersteller: **Microids**
 Vertrieb: **Avalon**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Avalon**
 Vergleichbar mit: **Riven (73%),**
Myst (66%)
 Fakten: **PlayStation-Maus**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 79 Sound: 70

Fun: 68



Optionsleiste: In gewissen Situationen, in welchen euch mehrere Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung stehen, wird eine Optionsleiste eingeblendet.

Rallymasters



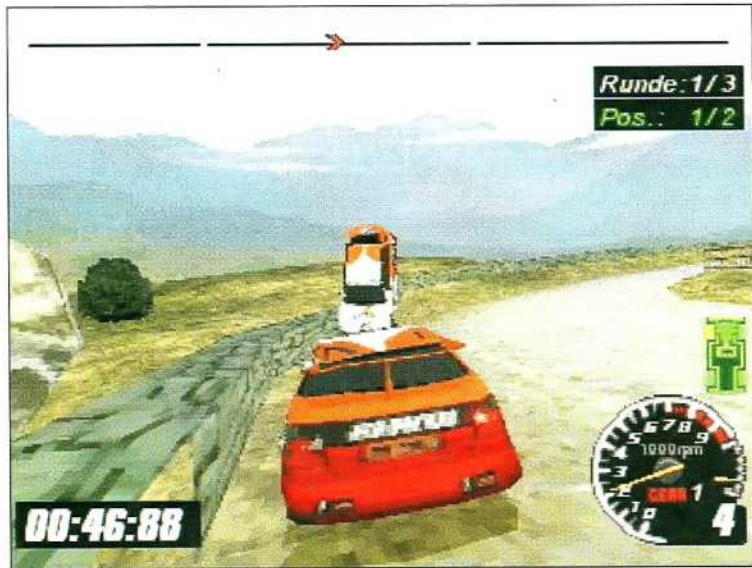
PlayStation Rennspiel Infogrames will es wissen und schickt mit Rallymasters eine weitere Rallye-Simulation ins Rennen.

Mit dem Release von Rallymasters hat Infogrames einen denkbar ungünstigen Zeitpunkt gewählt, muss dieser Titel doch in unserer aktuellen Ausgabe gegen den Genre-König Colin McRae Rally 2.0 antreten. Doch auch zu einem anderen Erscheinungsdatum hätte es dieser Racer sehr schwer, Anklang bei der breiten Masse zu

finden. Wer sich nach Standardvorgehen durch das Menü klickt, wird erfahrungsgemäß erst einmal das Rennen der Champions wählen. In dieser Disziplin steckt jedoch erschreckend wenig spielerische Tiefe. Gegen einen Computergegner tretet ihr in dem beliebten S.S.-Rennen in einem Rundkurs an. Dieser Vorgang wieder-

Swen: Mit Rallymasters hat sich Infogrames ein ganz schönes Ei ins Nest gelegt. Während wir den Namen des renommierten französischen Publishers mit Referenz-Titeln wie V-Rally 2 in Verbindung bringen, hat es Rallymasters eigentlich nicht verdient, unter diesem Label zu erscheinen. Dabei ist das Grundgerüst des Titels eigentlich gar nicht so schlecht. Angefangen bei den zahlreichen

Spieloptionen, über die realistische Steuerung bietet dieses Game durchaus seine Qualitäten. Doch im Resümee fallen die negativen Aspekte, zum Beispiel die mangelnde Gegnerintelligenz oder die vorsintflutliche Grafik, einfach zu schwer ins Gewicht, um diesen Titel eine überdurchschnittliche Wertung zu kommen zu lassen. Schade eigentlich, denn die PC-Version davon sah sehr vielversprechend aus.



Gewagt: Während wir uns nach einem kleinen Crash am Straßenrand erholen, kann der Computergegner offensichtlich nicht mehr rechtzeitig bremsen.

holt sich jeweils mit dem gleichen Wagen, den auch die Konkurrenz fährt. Alle anderen Spielarten gestalten sich ähnlich langweilig, da der Spielspaß entweder an der mangelnden Spielertiefe oder den bescheuert agierenden Computerfahrern scheitert. Ebenso wirkt die optische Präsentation dieses Titels sehr altbacken. Besonders schmerzlich vermisst man einen vernünftigen Transparenzeffekt an den Scheiben der Boliden.



Unschön: Grobe Grafikfehler und klotzig aussehende Fahrzeuge prägen das Bild von Rallymasters.

Test PlayStation

Hersteller: **Digital Illusions**
 Vertrieb: **Infogrames**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Infogrames**
 Vergleichbar mit: **V-Rally 2 (89%)**
 Fakten: **Original-Rallymasters-Lizenz von Michelin, Dual Shock**
 Erscheint: **Juli 2000**

Grafik: 55 Sound: 71

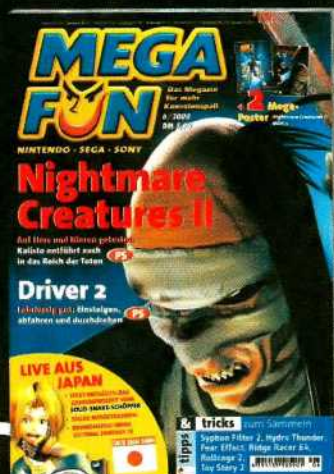
Fun: 55



Nutz die Chance, Baby!

50% sparen im Mega-Fun-Miniabo!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



Teste zwei Ausgaben von Mega Fun zum Preis von einer.

Gefällt dir Mega Fun, so musst du nichts weiter tun. Du erhältst das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 5,75 frei Haus — Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt dir Mega Fun wider Erwarten nicht, so gib uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Einfach anrufen:

01805/95 95 06

0,24 DM/Min.

Nomad Soul

Dreamcast Action-Adventure Kein Geringerer als David Bowie ist Mittelpunkt des neusten Adventures von Eidos. Ein Garant für ein gutes Game?

Nomad Soul spielt in einem düsteren, futuristischen Szenario, in das der Spieler unter mysteriösen Umständen versetzt wird. Er schlüpft nämlich in die Rolle eines Polizisten namens Kay'l, der in einem Universum lebt, das parallel zu unserer Welt existiert. Eine Sekte der "Erweckten" terrorisiert den Staat, die der Spieler natürlich mit allen Kräften bekämpfen muss.

Spielablauf: Wenig Action

Primäres Ziel des Spiels ist es, die Situation des Protagonisten Kay'l zu ergünden und seine schwerwiegenden Probleme zu lösen, die natürlich unmittelbar mit der Sekte zu tun haben. Nach dem Dimensionswechsel steht der Spieler erst mal vor dem Nichts, da er die Identität

seiner Spielfigur bis auf den Namen noch nicht kennt. So steht ihr inmitten einer düsteren Stadt Omikron, in der es vor Menschen nur so wimmelt. Um sich einen ersten Überblick über die Situation der Metropole zu verschaffen, solltet ihr zunächst einige Passanten ansprechen. Ein Dialogkasten öffnet sich, aus dem ihr unterschiedliche Fragen selektieren könnt, auf die die Menschen brav antworten. Weitere wichtige Informationen beinhaltet eine Karte der Stadt, die Kay'l in seinem Inventar trägt. Dort werden markante Punkte des Ortes, wie die Wohnung des Protagonisten oder sein Arbeitsplatz, ein Polizeipräsidium, vermerkt. Gesteuert wird Kay'l aus der Third-Person-Perspektive. Auf Wunsch

kann jedoch auch die Ego-Ansicht gewählt werden, die aber nur wenig



Die Qual der Wahl: Durch Befragung der Bewohner erhaltet ihr immer wieder wichtige Informationen.



Genial: Um schwierige Stellen zu meistern, könnt ihr in einen anderen Charakter schlüpfen und dessen Eigenschaften nutzen.

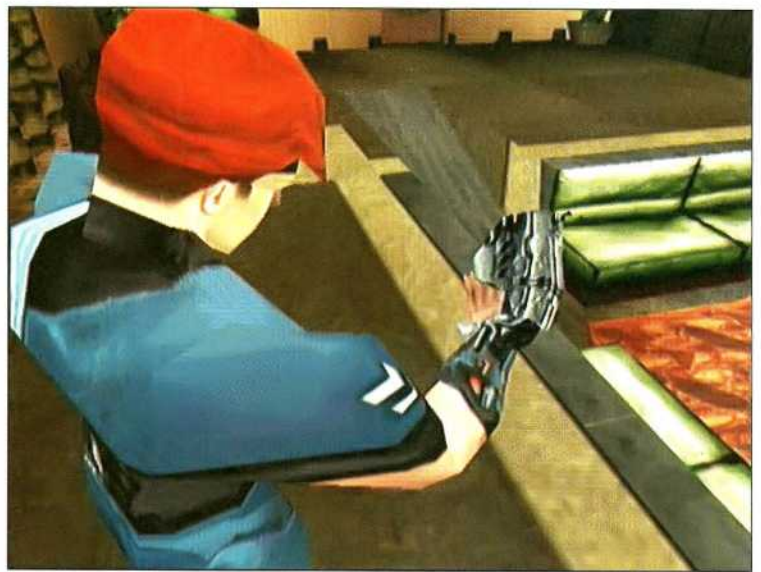


Informativ: Die Karte lässt sich sogar mit der Autopilot-Funktion Bordcomputer eines Gleites koppeln.



c. Lassen Sie doch auf

Misstraten: Die technische Gestaltung liegt deutlich unter dem Dreamcast-Durchschnitt. Lediglich der David-Bowie-Soundtrack verwöhnt die Ohren des Spielers.



Vorsicht, Baller-Fans! Die Waffe muss Kay'l nur selten zücken, der Action-Anteil von Nomad Soul liegt bei etwa 20 %.

Überblick bietet. Die riesige Metropole lässt sich nicht nur zu Fuß erkunden, sondern diverse Gleiter, die so genannten Slider, sorgen für ein schnelles Vorankommen. Diese Vehikel besitzen einen überaus nützlichen Bordcomputer, der sogar über einen Autopiloten verfügt. Stressfrei gelangt ihr durch dieses Feature an alle gewünschten Punkte von Omikron. Im Verlauf des Spiels erlangt der Spieler eine ganz besondere Fähigkeit, die ihm bei seinen Nachforschungen deutlich weiterhilft. Ähnlich wie in Shiny's Messiah ist es euch nämlich möglich, einen anderen

Charakter zu übernehmen und diesen zu kontrollieren. Dieser Seelentausch macht Sinn, denn die anderen Protagonisten verfügen über individuelle Fähigkeiten, die euch aus so manch prekärer Situation retten.



Heiß: Das coole Render-Intro führt euch perfekt in die Szenerie von Nomad Soul ein.

Technik: Ernüchternd

Die technische Präsentation kann bestenfalls als unteres Mittelmaß klassifiziert werden. Dichte Nebelschwaden, eine unkonstante Framerate, lange Ladezeiten und mäßige Kameraperspektiven prägen das Bild von Nomad Soul. Einzig der Soundtrack kann wirklich überzeugen.



Udo: Nomad Soul trägt das Etikett Action-Adventure zu Unrecht, da die Action deutlich zu kurz kommt. Langatmiges Rennen durch die Stadt von einer Location zur anderen ist in den ersten Stunden angesagt, um überhaupt in die Handlung des Abenteuers hineinzufinden. Gelegentliche Schussesequenzen erlebt man aus einer Art Ego-Ansicht, die wahrlich nicht überzeugt. Zudem sorgt die detailarme Grafik-Engine für Kopfschütteln beim Betrachter. Trotz dichter Nebelbänke in den Stadt-Szenarios läuft die Framerate darüber hinaus vollkommen instabil. Somit ist Nomad Soul eigentlich nur Fans reiner Adventure und Anhängern von David Bowie ans Herz zu legen, dessen Soundtrack der einzig wirkliche überdurchschnittliche Aspekt des Abenteuers ist.

Test Dreamcast

Hersteller: **Quantic Dream**
 Vertrieb: **Eidos**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **109,- DM**
 Muster von: **Eidos**
 Vergleichbar mit: **Tomb Raider IV (DC, 87%)**
 Fakten: **Vibration-Pak, deutsche Sprachausgabe**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 40 Sound: 84

Fun: 60





Aufgestiegen: Mit euren Trucks müsst ihr steile Pisten hinauffahren, wo sich normalerweise nicht einmal Reinhold Messner aufhalten würde.

4x4 World Trophy

PlayStation Rennspiel Anständige Offroad-Gaudi aus dem Hause Infogrames.

Wer nicht gerade zu Fuß durch unwegsames Gelände laufen möchte, kauft sich einen Jeep. Mit diesem überaus robusten Fahrzeug ist es spielend möglich, größere Steigungen oder kleine Baumstämme zu überwinden. Vor allem der Hummer erfreut sich bei Hollywoods Superstars immer größerer Beliebtheit. Dieser mit über zwei Metern Spannweite sehr breite Truck passt nur schwer in eine durchschnittliche Auto-Garage, ist aber dafür bestens geeignet, steile Hänge zu erklimmen. Deshalb sollte dieses Fahrzeug bei Infogrames neuestem Offroad-Spektakel keinesfalls fehlen. Mit diesem oder Boliden anderer amerikanischer Fahrzeug-Hersteller brettet ihr bei 4x4 World Trophy über fantasievoll gestaltete Pisten. Während ihr im Arcade-Modus lediglich um den Etappen-Sieg kämpft, schlagt ihr in der World Trophy eine Karriere ein.

Ausgerüstet mit einem gewissen Startkapital besucht ihr zuerst den Ausstellungsraum, um euch von eurem Geld einen Wagen zu kaufen. Habt ihr anschließend noch einige Kredite übrig, können erste Modifikationen am Fahrzeug vorgenommen werden, die sich auf Leistung, Fahrverhalten und Geschwindigkeit auswirken. Nach

jedem erfolgreich absolvierten Rennen erhaltet ihr eine Sieges-Prämie, die ihr abermals in eurem Jeep investieren dürft. Grafisch gestaltet sich 4x4 World Trophy recht schlicht. Zwar wirken die Strecken nicht besonders pixelig, sie sind aber dennoch detailarm.



Mario: Anständige Offroad-Rennspiele auf der PlayStation sind so rar wie die sprichwörtliche Nadel im Heuhaufen. Obwohl 4x4 World Trophy seine Schwächen hat, kann ich nicht bestreiten, zeitweise viel Spaß an diesem Titel gefunden zu haben. Vor allem die halsbrecherische Fahrt auf einen fast unbeswingbar erscheinenden Berg war sehr aufregend. Wer Spaß hat, seine eigene Karriere zu planen, wird im World-Trophy-Modus gut bedient. Trotzdem reicht es bei diesem Spiel aufgrund von technischen Mängeln nur zu einer durchschnittlichen Wertung.

Test PlayStation

Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Spicleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Infogrames
Vergleichbar mit: V-Rally 2 (89%)
Fakten: Dual Shock, zwei verschiedene Spielmodi
Erscheint: Juni 2000

Grafik: 76 **Sound:** 72

Fun: 69



Antik: Auch ein altes Maya-Gelände durchquert ihr mit eurem Truck.

Ballermann statt Ballermann!



Falcon Light Gun

- hohe Zielgenauigkeit durch Laser Zielsystem
- Falcon-Rückschlagfunktion für fühlbare Action

DM 99.95*



Micro Wizzard

- Turbofeuer für alle Tasten
- hochsensible Analog-Steuerung mit Rubber
- mikroschaltergesteuerter Thumb-Controller

DM 39.95*



Palm Pad Shock Controller

- Kompaktes Design
- Mikroschalter-Stick
- Dual Shock™-kompatibel

DM 29.95*

Infrarot Cyber Shock Controller

- Infrarot Verbindung
- hochsensible analoge und digitale Steuerung
- starker Vibrationseffekt

DM 69.95*



Das offizielle Xploder Cheat Buch

- Cheats für über 200 aktuelle Spiele
- nützliche Xploder-Tipps

DM 19.95*

* empfohlener VK-Preis

Xploder Code Hotline:
0190-82 46 75*
(24h AN/MI.)

BLAZE®

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

e-mail: service@blaze.de



Bishi Bashi

Special

PlayStation Genre-Mix

Bishi Bashi Special ist eine Sammlung von Mini-Games aus den beiden japanischen Spielspaßknüllern Bishi Bashi Super und Bishi Bashi Hyper. So stehen den bis zu acht Spielern sage und schreibe 94 Mini-Games zur Verfügung. Diese sind zwar allesamt sehr einfach gehalten, bereiten dadurch aber sofort eine Menge Spaß. Die Games reichen vom Abwehren von Angreifern, Geschwindigkeitsdribbeln, Musikspielchen im Beatmania-Stil, diversen Autorennspielvarianten, Geschicklichkeitstests bis hin zur Panzerschlacht. Häufig artet Bishi Bashi Special zwar in fast unkontrolliertes Button-Gehämmere aus, doch alle Mini-Games sind so abgefahren, dass man sich bei den ersten Versuchen fast totlacht. Obwohl dieser Titel technisch jenseits von Gut und Böse ist, so überzeugt er doch aufgrund seiner ungeheuer witzigen Games. Bishi Bashi Special ist definitiv ein Party-Knüller erster Güte, denn gerade mit ein paar Freunden entwickelt dieser Titel ein ungeheures Suchtpotential. Wer will schon gegen einen Freund beim virtuellen Wettessen verlieren? (Georg)

Fun 72%

Jimmy White's Cueball 2

PlayStation Sport

Jimmy White ist einer der bekanntesten und beliebtesten Snooker-Spieler der Welt. Daher ist er natürlich bestens geeignet, das Billard-Spiel Cueball 2 von Virgin Interactive zu repräsentieren. Bis man allerdings gegen ihn antreten darf, müssen erst zehn andere Computergegner vom Tisch gefegt werden. Neben dem in unseren Breiten eher unbekanntem Snooker bietet Cueball 2 diverse Pool-Varianten. Die Steuerung ist ein wenig kompliziert geraten, nach einer gewissen Eingewöhnungszeit aber gerade für Billard-Fans mit all seinen Einflussmöglichkeiten auf die Kugel hervorragend geeignet. Als nette Dreingabe erwarten den Spieler noch ein Dart-Spiel, Dame und ein alter Videospiele-Automat. Fazit: Billard-Freunde, die ein anspruchsvolles Billard-Spiel mit interessanten Varianten suchen, werden mit Cueball 2 sicher glücklich werden. (Sven)

Fun 53%



Klasse Parade: In der Spielzusammenfassung dürft ihr eurem guten Torwart bei der Arbeit zusehen.

Anstoß Premier Manager

PlayStation Simulation Einen ansehnlichen Fußball-Manager gibt es von Ascaron, aber wie immer ohne DFB-Lizenz.

Nach ein paar vergeblichen Bemühungen, eine vernünftige Trainer-Simulation auf die Beine zu stellen, startet das Entwickler-Team Ascaron, das vor allem mit der Anstoß-Reihe auf dem PC viele Fans erreicht hat, den wohl aussichtsreichsten Versuch.

Spielablauf: Unzählige Eingriffsmöglichkeiten

Ihr habt die Wahl, das Spiel entweder als Trainer-Neuling bei einem von zwölf Zweitliga-Clubs oder als gestandener Team-Chef beim Verein eurer Vorliebe zu starten. Neben den deutschen Ligen finden sich auch je zwei Spielklassen aus England, Frankreich, Italien und Spanien. Abgesehen

Verfügbare Gelder		DM 56.377.308	
Mannschaft	2. Liga	Altst. 10.200	
Ordnung nach:	Platzpunkte	Position	
Stärke	Stärke	Stärke	
PIRAT	STATUS	ALTER	GEBALT
Blitzer	DM 4.800.000	20	DM 930.000
Fritz	DM 3.500.000	18	DM 850.000
Hank	DM 3.300.000	20	DM 810.000
Rieschel	DM 3.200.000	18	DM 800.000
Kat	DM 2.500.000	17	DM 820.000
Jawlan	DM 2.400.000	19	DM 470.000
Tom	DM 1.800.000	20	DM 400.000

Transfermarkt: Euch werden nur die Spieler angezeigt, die euren Vorgaben entsprechen und deshalb attraktiv für euch sind.



Chance vergeben: Leider fehlt im Spiel die Möglichkeit, einen schwachen Spieler auszutauschen oder die Taktik an Gegner oder Spielstand anzupassen.

vom normalen Spielalltag, konkret sind das Liga-, Pokal- und Europa-Cup-Spiele, dürfen außer der Reihe Freundschaftsspiele vereinbart werden, um vor der Saison die Mannschaft zu testen. Die wird dann gegebenenfalls über einen Transfermarkt, der individuell auf eure Ansprüche einstellbar ist, verstärkt. Das Mannschaftstraining erfolgt über einen Plan, in dem pro Tag vier Trainingseinheiten frei verteilbar sind. Die Details übernehmen eure Co-Trainer. Auch müssen die Finanzen gut verwendet werden. Ausgeben dürft ihr das Budget für Spieler, den Ausbau des Stadions und der Trainingsplätze oder gar für Spielerversicherungen. Refinanziert wird das Ganze dann über Eintrittskarten, Sponsorengelder und Einnahmen aus Merchandising. Wem es allerdings bei dem Verein zu bunt wird, der bewirbt sich einfach als Trainer bei einem anderen.

Technik: Nicht sehr eindrucksvoll Die menügeführte Steuerung ist nur als funktional einzuschätzen. Einfach und übersichtlich, es dürfte sich jeder darin zurechtfinden. Entsprechend ist



Aufstellung: Damit ihr die Unterschiede zwischen den einzelnen Aufstellungen herauskriegt, macht ihr vor der Saison ein paar Testspiele.



Ohne Moos nix los: Daher verpassen wir unserem Verein einen zahlungskräftigen Sponsor.

die Grafik aufgezogen. Die Menüs und Tabellen geben nicht viel fürs Auge. Das einzig Bemerkenswerte ist die Zusammenfassung eines Spiels, bei der in einen ansehnlichen Zuschauer-Modus umgeschaltet wird.



René: Anstoß ist ein richtig guter Manager geworden, dem man außer der eher langweiligen Grafik nicht viel vorwerfen kann. Die Stärke liegt klar in der Vielfalt der Möglichkeiten, die ihr als Trainer und Manager habt. Schön ist vor allem, dass ihr nicht nur auf die deutschen Ligen beschränkt seid. Leider schafft es Ascaron nie, sich eine DFB-Lizenz zu krallen und dem Spiel die richtige Würze zu geben. Wer will schon einen Santa Cras von den Bayern abwerben?

Test PlayStation

Hersteller: **Ascaron**
 Vertrieb: **Infogrames**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Infogrames**
 Vergleichbar mit: **Bundesliga 2000 (69%)**
 Fakten: **10 komplette Ligen**
Erscheint: Juni 2000

Grafik: 81 Sound: 78

Fun: 79



Harte Nuss: Wie gelingt es mit nur drei Pfeil-Icons, die zehn Mäuse an der Katze vorbei in die Rakete zu bringen?



Zeitdruck: Nach jedem absolvierten Level gibt es die Zeitabrechnung. Es bleibt also auch auf längere Sicht eine Herausforderung.

Chu Chu Rocket!

Dreamcast Denkspiel Sonic Teams Antwort auf die Denkspiel-Lücke des Dreamcast. Ist das erste Online-Spiel für Europa eine Runde wert?

Yuji Naka und sein Sonic Team wurden mit dem blauen stacheligen Sega-Maskottchen und mit immer wieder bahnbrechenden technischen Meisterleistungen berühmt. Nun veröffentlichten sie vor kurzem in Japan und den USA das hektische Denkspiel Chu Chu Rocket, das durchweg positiv aufgenommen wurde.

Spielablauf: Grips-Hektik

In CCR gibt es zwei vollkommen unterschiedliche Modi. Zum einen den Einspieler-Puzzle-Modus, in dem man mit viel Grips herauflaufende Mäuse in eine Rakete bugsieren muss, damit die kleinen Käsefresser flüchten können, bevor sie ihrerseits von den herumstreunenden Katzen verspeist werden. Um diese "Mission" erfolgreich zu meistern, darf der Spieler bis zu drei Pfeilsymbole setzen, nach denen sich die Mäuse und Katzen

orientieren. Der Puzzle-Modus bietet hingegen 100 Levels, wobei die schweren euch durchaus mehrere Minuten überlegen lassen, bis ihr die richtige Lösung findet. Das eigentliche Herzstück von CCR ist allerdings der Battle-Modus, bei dem ihr entweder alleine gegen den Computer antretet (Schwierigkeitsgrad einstellbar) oder mit bis zu vier Kumpeln per direkter Connection über die heimische Couch oder aber über das Internet, wobei der Battle-Modus seinem Namen alle Ehre macht. In Sekundenbruchteilen muss sich der Spieler entscheiden, wie er die Mäuse umlenkt, um zwar möglichst viele von ihnen in seine Rakete zu lenken, aber gleichzeitig den Katzen aus dem Weg zu gehen, die bei Berührung mit einer Rakete ein Drittel der eingesammelten Mäuse auffressen. Wer nach drei Minuten die meisten Nager hat, gewinnt.

Technik: Genretypisch lau

CCR ist wie jeder Sonic-Team-Titel durchgestylt bis zum Schluss. Die Bonbon-Grafik und der schräge Sound passen hervorragend zum Spiel,



Grundstellung: Im Battle-Modus kämpft jeder für sich.

obgleich das keine Meisterleistung auf einer 128-Bit-Konsole ist. Leider konnten wir zum Zeitpunkt dieses Berichts die Online-Fähigkeit von CCR in Deutschland noch nicht ausprobieren. Aus unseren Erfahrungen in den USA wissen wir jedoch, dass es zu einigen kleineren Verzögerungen während des Spiels



kommt, die glücklicherweise nur geringen Einfluss auf den Ablauf haben.

Swen: Wie bei den meisten Denkspielen entfaltet auch Chu Chu Rocket sein Flair erst nach mehreren Runden. Alleine macht es auf Dauer keinen allzu großen Spaß, aber gegen andere Pad-Heros wird das Ganze zu einer wahren Reaktions- und Schimpfwörterschlacht. Übrigens erhalten alle in der Dreamarena registrierten User Chu Chu Rocket kostenlos von Sega! Ja, ist denn schon Weihnachten?



Ich dreh' am Rad! Anfänger werden in den ersten Runden von der Hektik erschlagen. Erst nach einigen Stunden bekommt man die Mäuse in den Griff.



Spin Jam

PlayStation Denkspiel

Mit Spin Jam greift Empire ein Spielkonzept auf, das schon seit Jahren erfolgreich von Taito vermarktet wird. Auch wenn das Grundgerüst dieses Spieles sehr an die Bust-A-Move-Reihe erinnert, hat es Empire dennoch geschafft, einige neue, sehr interessante Elemente in das Game einzufügen. Freunde der Taito-Variante werden sich anfangs etwas unbeholfen fühlen, wenn sie bei den ersten Spielzügen keine Punkte sammeln können. Zwar müsst ihr bei Spin Jam die Kugeln ebenfalls nach der Farbe sortieren, das Spielziel ist aber ein anderes. Habt ihr nämlich eine Dreier-Kombo aneinander gefügt, sprengen sich sämtliche Kugeln auf der anderen Seite des Zahnrades ab, welches ihr mit dem Steuerkreuz in beide Richtungen bewegen könnt. Ziel ist es, die Kugeln in die passenden, farblich übereinstimmenden Behälter am Rand des Spielfeldes zu steuern. Sind diese gefüllt, zerplatzen sie und ihr erreicht den nächsten Level. Alle anderen Kugeln stürzen wieder zurück und heften sich erneut an das Zahnrad. Wer Bust-A-Move gelangweilt zur Seite gelegt hat, findet in Spin Jam eine willkommene Abwechslung, die mit neuen Ideen und einigen Innovationen frischen Wind in das Puzzle-Genre bringt. (Georg)

Fun 81%

Pool Academy

PlayStation Sport

Es hat nur knapp ein Jahr gedauert, bis Ubi Soft den Nachfolger zu Pool Hustler bringt. Pool Academy hat bis auf die Grafik-Engine und die bereits bekannten Charaktere nicht mehr viel mit dem ersten Teil gemein. Ein unverzeihlicher Minuspunkt ist die Tatsache, dass neben dem bekannten Neunball nur drei weitere Billard-Varianten zur Auswahl stehen. Weder Achtball noch 14 und 1 sind zu finden. Diesen Mangel kann weder die saubere Kugelphysik noch die unkomplizierte Steuerung wettmachen. Übrigens dürfen in einem Turnier bis zu acht Spieler gleichzeitig um die Siegerlorbeeren kämpfen. Unterm Strich ist Pool Academy ein solides Pool-Spiel mit einem eklatanten Fehler: Kein 8er-Ball. (Swen)

Fun 48%



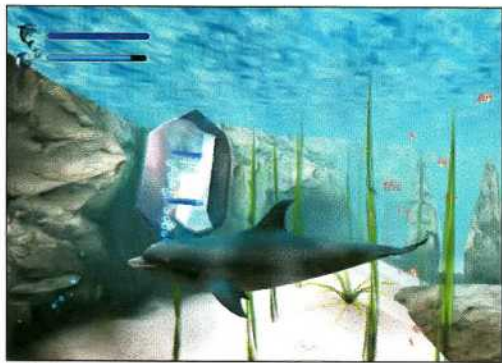
Test Dreamcast

Herstellen: **Sonic Team/Sega**
 Vertrieb: **Sega**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **69,- DM**
(kostenlos als Dreamarena-User)
 Muster von: **Sega**
 Vergleichbar mit: -
 Fakten: **VMU, VGA-Box, Vibration-Pak, Vierspieler-Modus, Internet, Online-Funktion**
Erscheint: Juni 2000

Grafik: 25 Sound: 60

Fun: 85





Altbekannt: Aus den 16-Bit-Teilen sollten euch die Weisheitssteine bekannt vorkommen.



Missliche Lage: Das Wal-Baby wurde von Felsen eingeklemmt. Ecco muss Hilfe holen.



Tricks auf Lager: Ecco macht mit einiger Übung sämtliche Bewegungen eines Delfins nach.

Ecco the Dolphin

Defender of the Future

Dreamcast Adventure Nach diversen Verzögerungen schwimmt der lang erwartete Delfin nun endlich in deutsche Gewässer. Wie gut ist Appaloosas ungewöhnlicher Titel wirklich?

Auf dem Mega Drive, Mega CD und Game Gear (Segas 8-Bit-Handheld) sammelte der unerschrockene Säuger bereits Erfahrungen als Held. In Ecco the Dolphin und dem Nachfolger Tides of Time erreichte der Delfin in Sega-Kreisen Kultstatus. Das Spielprinzip der Action-Adventure war recht simpel: Es galt, mit Ecco diverse Such- und Rätsel-Aufgaben in einem 2D-Unterwasserlabyrinth zu bestehen. Des Öfteren kreuzten Haie oder andere feindliche Tiere seinen Weg, so dass geschicktes Steuern ebenso gefragt war wie ein wenig Grips.

Spielablauf: Abtauchen in eine neue Welt

Anno 2000 hat sich das Gameplay stark gewandelt. Da Defender of the Future natürlich in einer voll-

kommenen 3D-Welt spielt, ist die Bewegungsfreiheit eines Delfins entsprechend eine ganz andere als noch zu 2D-Zeiten. Diesmal ist absolute Erkundung der Umgebung angesagt. Riesige Areale tun sich dem Spieler auf und schnell geht der Überblick abhanden. Hierfür hat Ecco eine Art Echolot, mit dem er seine nähere Umgebung in Form einer eingeblendeten Karte abtastet. Dieses Ultraschallsignal wird auch für die Kontaktaufnahme mit den Mitbewohnern gebraucht. Wale und andere Delfine kommunizieren direkt mit Ecco, während niedere Tiere nur mit speziellen Delfin-Liedern zu Aktionen zu verleiten sind. Viel Geduld ist bei diesem Spiel gefragt, wenn es darum geht, den nächsten Level zu finden. Zunächst einmal sollte man mit jedem Bewohner des Abschnitts gesprochen haben und sich alle Locations genau einprägen. Oft gibt es Abkürzungen oder Einbahn-

straßen in Form von starken Strömungen. In späteren Levels kommt noch das Problem der Sauerstoffaufnahme hinzu.

Technik: Eine neue atmosphärische Dimension

Appaloosa versteht es vorzüglich, dem Spieler in eine vollkommen andere Welt zu versetzen. Dabei greifen viele Faktoren ineinander. So ist es die meditative, leise Musik, die entweder in ruhigen Momenten sanft vor sich hin plätschert bzw. in Stressaugenblicken aufbrausend wird. Nicht zu vergessen die Geräuschkulisse, wie sie nur Unterwasser zu hören ist. Singende Wale, pfeifende Delfine oder knurrende Haie sorgen für einen wahren Tiefseetraum. Ein weiteres Highlight ist selbstverständlich die Grafik. Die Lichteffekte sind perfekt, ebenso wie die gebrochene Perspektive, wenn man aus dem Wasser blickt, oder die Animationen der Meeresbewohner. Da weder Mängel in puncto Steuerung noch



Bitte lächeln: Im Intro ist die Welt noch in Ordnung.

unnötige Ladezeiten auszumachen waren, gibt es insgesamt Höchstnoten verteilt.



Swen: Es ist schade, dass Ecco nicht ein Spiel für die Masse ist. Denn somit wird diesem absoluten Spitzentitel wieder einmal nur der Respekt von den Profi-Zockern bleiben. Es ist viel Geduld und Spucke notwendig, um das Gameplay zu verstehen und zu akzeptieren. Wie ich das meine? Nun, Ecco ist kein Spiel, wie es sie zu Hunderten bereits auf dem Markt gibt. Nein, Appaloosa lässt hier eine ganz andere Dynamik entstehen und zeigt, dass sie wie schon in den Ur-Eccos ein eigenes Verständnis von Videospielen haben. Ecco ist kein Spiel für Zwischendurch, sondern ein Abenteuer der Extraklasse, das die grenzenlosen Weiten des Meeres hervorragend vermittelt.



Das fehlende Glied? Die Story von Ecco beschreibt die Entstehung des Lebens auf dem blauen Planeten.



Ziehvater: Nachdem Ecco das passende Lied gesungen hat, folgen ihm die Tiere der Unterwasserwelt. Mit den giftigen Fischen im Schlepptau wird der Delfin seltener attackiert.



Exzellente Lichteffekte: Hier darf der Dreamcast mal richtig die Muskeln spielen lassen.



Rätsel en masse: Hinter diesen mysteriösen Bauten von Atlantis schlummert ein Geheimnis.

Test Dreamcast

Hersteller: Appaloosa/Sega
 Vertrieb: Sega
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Master von: Sega
 Vergleichbar mit: -
 Fakten: 30+ Levels, Vibration-Pak, VMU, VGA-Box
Erscheint: Juni 2000

Grafik: 90 Sound: 89

Fun: 86





Jubel-Orgie: So macht Fußball besonders Spaß. Nicht erst die hervorragend inszenierten Freudenausbrüche lassen Euro 2000 sehr lebendig wirken.

Euro 2000

PlayStation Sport Wenige Wochen vor der Fußball-EM beliefert uns die Sportschmiede EA erneut mit einem temporeichen Kick.

Die Fußball-Europa-Meisterschaft in den Niederlanden bzw. in Belgien wirft ihre Schatten voraus. Wie vor großen Sportereignissen üblich, setzten sich auch die Jungs von EA Sports auf ihre vier Buchstaben, um das Flair dieser Meisterschaft ansprechend einzufangen.

Spielablauf: Alles beim Alten geblieben?

Bereits bei der Ankündigung der neusten Torejagd aus der Feder der kanadischen Profis wird sich dem ein oder anderen die Frage nach der Existenzberechtigung eines weiteren Soccer-Titels stellen. Erst vor wenigen Monaten lieferte EA Sports mit dem alles überragenden FIFA 2000 wohl den Meilenstein dieses Genres für Sonys graue Wunderkiste ab. Dennoch sollten gerade Fans nationaler Wettbewerbe einen genaueren Blick auf das jüngste Produkt werfen. Wie nicht anders zu erwarten, verzichteten die Coder diesmal gänzlich auf Vereinstams und

setzen dementsprechend auf eine reine Auswahl aus Nationalteams. Alle 51 Vertreter, die sich an der Qualifikation zur Europa-Meisterschaft beteiligten, dürfen auch hier ausgewählt werden. Neben Dream-Teams aus Frankreich, England, Italien und Erichs Buben kommen auch solche Underdogs wie etwa Aserbaidschan oder San Marino zum Einsatz. Anfänger sollten einen kurzen Ausflug in den ansprechend gestalteten Trainingsmodus machen. Hier werden alle Feinheiten bezüglich der Steuerung mit Hilfe eines teils sehr strengen Tutors bis zur Genüge einstudiert. Ferner stehen euch noch die Modi EM-Turnier, Golden Goal oder aber eine Qualifikation zur Auswahl. Der Schwerpunkt liegt selbstredend auf dem Turnier um den europäischen Meistertitel. In Sachen Handling blieb im direkten Vergleich zum Vorgänger FIFA 2000 alles beim Alten. Die Tastenkombinationen sowie die auf die Schaltertasten gelegten Spezialfunktionen, zum Beispiel Übersteiger, wurden nahtlos aus dem großen Bruder entliehen. Besonders erwähnenswert ist die Tatsache hervorzuheben, dass man wieder auf das erst kürzlich eingeführte Ampelsystem setzt. Farbige Markierungen weisen hierbei auf die Wahrscheinlichkeit hin, dass ein Pass auch den gewünschten Empfänger erreicht bzw. diesen verfehlt. Gleiches gilt für die blitzschnell zu tätigenden Aktionen während der Standard-situationen.



Chancenlos: Gutes Training macht den Meister. Dem Keeper bleibt einmal mehr nur der Griff nach hinten.

Technik: Bewährte Engine

An den Kommentatoren-Mikrofonen haben mit den wortgewandten Herren Poschmann und Dahlmann erneut zwei alte Hasen Platz genommen, die durch ihren großen Erfahrungsschatz einige Weisheiten zum Besten geben. Die Floskeln wirken im Gegensatz zu so manchem Konkurrenzprodukt nahezu immer sehr direkt am Geschehen orientiert und bilden eine passende akustische Untermalung des temporeichen Geschehens auf dem grünen Rasen. EA setzte auf die bewährte Engine, spendierte den Balljägern jedoch einige Polygone mehr, um diese gerade bezüglich der Gesichter noch ansprechender zu gestalten.



Mario: Zu Anfang sollte bereits gesagt werden, dass es EA Sports erneut gelingt, eine packende Soccer-Sim aufzufahren. Gerade Besitzer der "Vorgänger" à la FIFA 2000 sollten sich dennoch die Anschaffung gründlich überdenken. Als Hauptgrund wäre die Tatsache zu erwähnen, dass es dem neusten Kick an Innovationen mangelt. Hingegen überzeugen die Coder in Sachen Präsentation und Spielbarkeit auf ganzer Linie. Kein Titel schafft es, den Volkssport Fußball annähernd so gut einzufangen wie die Kanadier. Für Neueinsteiger gilt daher eine bedenkenlose Empfehlung, während alte Hasen die neuste Torejagd vor dem Kauf gründlich Probe spielen sollten, bevor sie ihre Geldbörse plündern.



Vorbeigeflogen: Trotz der relativ guten Rettungstat des Keepers bleibt dessen Mühe ohne Erfolg.



Alleingang: In den Eins-gegen-eins-Situationen solltet ihr einen kühlen Kopf bewahren und eine Finte auspacken.



Standardsituation: Gerade Eckbälle bieten eine gute Gelegenheit, ein Tor zu erzielen.



Rescue Shot

PlayStation Shoot 'em Up

Der neuste Lightgun-Titel von Namco ist nicht gerade das, worauf wir gewartet haben. Anstatt mit eurer Wumme böse Jungs vom Bildschirm zu fegen, begleitet ihr den gedächtnislosen Fuchs Bo auf seiner Reise und beschützt ihn mit der Gun vor den Gefahren des Waldes und vor Angreifern. So schießt ihr auf umherfliegende Fledermäuse oder lasst den Charakter durch einen Schuss auf den Allerwertesten über Hindernisse hüpfen. Hört sich nicht gerade sehr spannend an und spielt sich auch dementsprechend unspektakulär. Selbst technisch bleibt Namco hier hinter seinem gewohnt hohen Niveau zurück und serviert nur durchschnittliche Kost. Es ist deutlich ein Grafikaufbau zu erkennen und die Texturen könnten abwechslungsreicher sein. Lediglich das Gameplay überzeugt. Dieses Game ist höchstens für jüngere Lightgun-Fans interessant. (Georg)

Fun 44%

BTX Global Assault

PlayStation Shoot 'em Up

Auf der Erde werden die Frauen knapp, da ein heimtückischer Virus die weiblichen Bewohner des Planeten allmählich aussterben lässt. Aus diesem Grund ziehen Männer mit Panzern in die Schlacht, um sich eine der übriggebliebenen Frauen zu sichern. Genau so durchschnittlich wie die Story ist auch das Game selbst. Obwohl ihr im Einzelspieler-Modus mehr als 40 Missionen rund um die Welt verteilt zu bestehen habt, wird BTX Global Assault wegen der recht ähnlichen Missionsstrukturen schnell langweilig. Spielerisch bietet dieses Shoot 'em Up zu wenig Innovationen, um den Spieler bei Laune zu halten. Ebenso wirkt das Spiel wegen der eintönigen Texturen grafisch ziemlich langweilig. Den Zweispieler-Modus hingegen muss man positiv hervorheben, denn neben einem menschlichen Gegner dürfen noch zwei weitere Computergegner zugeschaltet werden. Dadurch lassen sich spannende Multiplayer-Sessions mit Freunden austragen, bei denen man entweder gegeneinander oder zusammen gegen den gemeinsamen Feind, den Computer, antritt. Doch auch dieses Feature rettet diesen Titel nicht vor der Mittelmäßigkeit. (Georg)

Fun 49%



Test PlayStation

Herstellen: EA Sports
Vertrieb: EA
Spieleranzahl: 1-8
Geignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: EA
Vergleichbar mit: FIFA 2000 (89%)
Fakten: Dual Shock, Analog

Erscheint: erhältlich

Grafik: 84 Sound: 83

Fun: 84



Planspiele: Eine gute Planung ist die halbe Miete. Spätestens ab der dritten Mission heißt es zu taktieren.



Willkommen in der Import-Zone!
 Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
 Einsendeschluss ist der 30.06.00.
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Rainbow Six

Dreamcast Shoot 'em Up Die Anti-Terror-Einheit räumt jetzt auch auf dem Dreamcast unter allen Verbrechern auf.

Die Thematik von Rainbow Six dürfte mittlerweile bekannt sein. Grob umrissen basiert der gesamte Spielinhalt auf Tom Clancys gleichnamigem Buch. Hervorstechend ist die Tatsache, dass das Game versucht, eine möglichst realistische Szenerie zu vermitteln, ohne hierbei sinnlos zu heroisieren oder beschönigen zu wollen.

Spielablauf: Planung ist die halbe Miete

Eure Aufgabe besteht darin, aus einem vorhandenen Kader von Kampfspezialisten für vordefinierte Missionen ein schlagkräftiges Team zusammenzustellen und Aufträge zu lösen. Sämtliche Aufgaben werden dabei präzise geplant. Ihr stattet euren Trupp mit unterschiedlichen Ausrüstungsgegenständen aus und legt genau fest, welchen Weg euer

Team zu gehen hat. Lustigerweise kann es hierbei vorkommen, dass die CPU-gesteuerten Charaktere fast schon selbstständig einen Auftrag erfüllen, vorausgesetzt die Planung stimmt. Apropos CPU-gesteuerte Einsatzmitglieder, führt ihr selbst einen Trupp an, verhalten diese sich sehr smart. So geschieht es, dass sie Terroristen neutralisieren, bevor ihr diese überhaupt ins Fadenkreuz nehmen konntet.

Technik: Sauber, aber unspektakulär

Grafisch wird gutes Dreamcast-Niveau gefahren, was bedeutet, dass die Version sich bestimmt nicht hinter einem PC-Vertreter in geringer Auflösung zu verstecken braucht. Dennoch ist es ein wenig ärgerlich, dass das Spiel quasi nur konvertiert wurde, ohne die alten



Überraschung: Langsam schleicht man sich lautlos von hinten an Verbrecher heran, um sie gezielt zu neutralisieren.

Levels neu zu überarbeiten. Der Sound ist im Hintergrund recht belanglos gehalten, was aber nicht stört. Gesteuert wird alles komplett per Pad. Da es sehr viele Befehle für die Charaktere gibt, müssen auch entsprechend viele Befehlsmöglichkeiten realisiert werden. Dies erreicht man durch kombiniertes Drücken von Tasten. So etwas effektiv in Missionen einzusetzen, erfordert jedoch viel Übung.



Gunther: Reden wir nicht lange um den heißen Brei herum. Rainbow Six ist für den Dreamcast bestimmt stabile Ware. Vor allem in der US-Version, da hier keinerlei Modifikationen in Sachen Gewaltdarstellung vorgenommen wurden. Bevor ich jetzt wieder als dumpfer Gewaltfetschist abgestempelt werde, möchte ich dagegen halten, dass das Spiel versucht, möglichst realistisch zu sein. Und bei einem Waffeneinsatz mit Schusswaffengebrauch fließt eben Blut. Alles andere wäre Heuchelei. Kritik muss an drei Punkten im Spiel geübt werden. Erstens an den Ladezeiten: Gähne, da braucht man Geduld. Dafür wird in Missionen nicht nachgeladen. Zweitens an der Steuerung: Die Steuerung des Fadenkreuzes mit dem Analog-Stick ist sehr, sehr schwer. Hier kann schnell Frust aufkommen. Drittens an dem Schwierigkeitsgrad: Ein feindlicher Treffer und der gesteuerte Charakter segnet das Zeitliche. Obwohl ich schon die PC-, die PS- und die N64-Version durchgespielt habe, hatte ich anfangs mit der DC-Version meinen Kampf. Aus diesem Grund ist dieser Titel nur uneingeschränkt für Hardcore-Zocker zu empfehlen.



Ausrüstung: Überlegt ganz genau, was ihr mitnehmen wollt, denn das Material muss ausreichen. Nachschub gibt es nicht.



Geiselbefreiung: Gerettete Geiseln werden entweder sofort an einen sicheren Ort gebracht oder unter Schutz gestellt.



Triste Einrichtung: Wie auch schon in den anderen Versionen sind viele Räume einfach lieblos leer. Hier hätte man von der Entwickler-Seite aus etwas mehr machen können.



Geschick: Selbst simples Schlossknacken muss erledigt werden. Spezialisten sind hier schnell fertig.

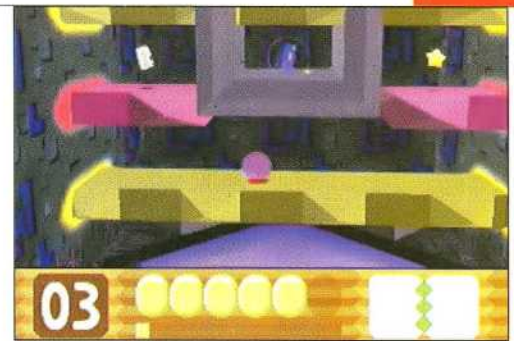




03 **Gezeichnet:** Während ihr mit den Monstern kämpft, malt der Gegner ständig neue Unholde.



03 **Mini-Boss:** Mitten in den kunterbunten Welten trifft ihr immer wieder auf kleine Zwischenbosse.



03 **Verzwick:** Um an diesen Kristallsplitter zu gelangen, müsst ihr die Plattformen nach oben klettern.

Kirby 64

Nintendo 64 Jump & Run Nach jahrelangem Warten ist Kirby endlich zurück, und das mit mehr Staubsauger-Power denn je.

Als einer der ersten Titel überhaupt sollte Kirby, damals noch unter dem Zusatz-Titel "Air Ride", zum Start des Nintendo 64 erscheinen. Außer einem kleinen Ausschnitt aus dem Präsentationsvideo von Nintendo hörte man nur sehr wenig von dem Knuddel-Helden. Doch gerade jetzt, wo das Nintendo 64 fast schon in der Versenkung verschwindet und dem Dolphin Platz machen muss, meldet sich das rosa Tierchen in Kirby 64

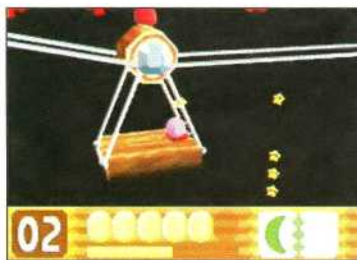
zurück. Ganz wie von Super Nintendo gewöhnt, flattert das blasebalg-ähnliche Wesen durch bonbonbunte Gefilde und rettet zahlreiche Welten vor dem sicheren Untergang.

Spielablauf: Sehr viel Jump und noch mehr Run

Im Land der Feen hat sich eine Katastrophe ereignet. Der Kristall der Macht ist durch einen Bösewicht in viele hundert Splitter zerbrochen, die sich in der ganzen Galaxie verteilt haben. Zufälligerweise befinden sich die Trümmer auch auf dem Heimatplaneten von Kirby, der von einer Fee um Hilfe angefleht wird. In den großen kunterbunten Welten trifft ihr auf einige Kontrahenten, die ihr kurzerhand mit eurer Spielfigur einsaugt. Anschließend stehen euch zwei Möglichkeiten offen, wie ihr mit den Bösewichten umgeht. Entweder ihr spuckt sie als Geschoss wieder aus



Gemeinsam stark: Schon nach wenigen bestandenen Levels hat Kirby neue Freunde gefunden.



02 **Dienstleistung:** Mit einer Gondel befördert euch euer neu gewonnener Freund auf die andere Seite der Schlucht.



03 **Vielseitig:** Nicht nur Springen und Laufen, sondern auch Tauchen gehört zu den Aktionsmöglichkeiten von Kirby.



02 **Entflammt:** Verschluckt Kirby die richtigen Gegner, verwandelt er sich auf Knopfdruck in einen glühenden Feuerball.



03 **Knifflig:** Dieser technoide Endgegner auf der Plattform gehört zweifelsohne zu den Höhepunkten von Kirby 64.

oder ihr verschluckt den Unhold. Dadurch eignet sich Kirby die Eigenschaften des Gegners an und verwendet fortan dessen Waffensystem. Da immer wieder unschuldige Wesen einer Welt von den Monstern paralyisiert werden, stehen euch am Ende eines Levels mächtige Bosse gegenüber. Um diese zu erledigen, bedarf es stets einer neuen Taktik. Allerdings liegen die Lösungen der Rätsel relativ nahe, da Kirbys Aktionsvielfalt recht

begrenzt ist. Damit sich eure Energie-Leiste stets im grünen Bereich befindet, sammelt ihr Torten, Braten oder andere Köstlichkeiten ein.

Technik: Schlicht, aber gut

Die Welten von Kirby 64 sind auf einer zweidimensionalen Ebene aus etlichen Polygonen zusammengebaut. Dadurch wirkt das ganze Geschehen relativ plausibel. Da das Spiel sicherlich für eine recht junge Zielgruppe programmiert wurde, glänzt das Level-Design in den knalligsten Bonbonfarben, was vor allem Freunde japanischer Spielkost erfreuen wird.



Swen: Besonders Spieler jüngerer Semester werden mit Sicherheit sehr viel Spaß an Kirby 64 haben. Durch den sehr niedrig angesiedelten Schwierigkeitsgrad ist dieser Titel aber auch für Frauen bestens geeignet.



05 **Stachelig:** Nicht jede Barriere lässt sich zwecks Abkürzen durchbrechen. Es heißt also ausprobieren.



04 **Hindernis:** Nur wenn ihr Kirby genau an dem Stachel-Wesen vorbei steuert, kommt ihr heil oben an.



Pokémon: Special Pikachu Edition: Yellow Version (GBC)

Nicht nur in Japan werden die kleinen Monster, die in ihren Pokéballs gefangen gehalten werden, vergöttert, auch in Europa boomt diese Idee. Ähnlich wie in der Trickfilm-Serie zieht ihr in Pokémon durch die Lande und versucht,



wilde, ungezähmte Monster einzufangen und sie so an den Menschen zu binden. In der Yellow Version übernehmt ihr den jungen Yellow, der von seinem Großvater Oak beauftragt wird, ein komplettes Monster-Lexikon anzulegen. Yellows Neffe Blue fühlt sich ebenfalls von der Aufgabe angesprochen und entpuppt sich bald als der große Widersacher, den es regelmäßig zu besiegen gilt. Insgesamt 150 Pokémon müssen für das vollständige Buch eingesammelt werden. Trefft ihr auf eine wilde Kreatur, lasst ihr eure eigenen Pokémon gegen sie kämpfen. Kurz bevor das Wesen besiegt ist, werft ihr dann einen Pokéball nach ihm und bannt das geschwächte Monster in

den Ball. Für jeden vernichteten Gegner erhält euer Pokémon allerdings Erfahrungspunkte, wodurch es immer stärker wird. Für alle unter euch, die mit einer solchen Art von Games etwas anfangen können, dürfte Pokémon ein Highlight für den Handheld sein. Leider hat das hübsche Spiel einen Schönheitsfehler: Ihr benötigt neben der Yellow Version auch die Red Version und die Blue Version, um alle 150 Pokémon einsammeln zu können. (René)

WERTUNG:
Fun: 81%



Pong (GBC)

Einer der wenigen Klassiker aus der Steinzeit der Videospiegelgeschichte ist Pong. Entstanden ist der Geschicklichkeitstest bereits in den 70er-Jahren. Damit wollte man eine Ballsportart auf die ersten Automaten bringen. Ein kleiner Punkt diente dabei als Objekt der Begierde, der über die gegnerische Grundlinie gehämmert werden musste. Die Spieler selbst waren kleine Striche, die vor ihrer Grundlinie die Kugel abwehrten. In der Neuauflage des Atari-Klassikers finden sich neben der alten Version drei neue Varianten. In ihnen

sammelt ihr Power-ups ein, mit denen ihr den Ball fangen oder mit erhöhter Geschwindigkeit zurückschlagen dürft. Im Jungle-Pong beschleunigen oder bremsen zudem Holzstämmen, die in der Mitte liegen, die Kugel. Gemeiner geht es beim Arctic-Pong zu. Hier laufen zwei Pinguine durchs Spielfeld, die den Ball ablenken oder einen weiteren ins Spiel bringen. Beim Soccer-Pong fühlen sich alle Tischfußball-Fans wie zu Hause. Dem Grundlinien-Strich steht jeweils ein Gegner im Weg, der noch vor der Mittellinie den Ball abfängt. Bei allen

Variationen wird gespielt, bis eine Seite elf Punkte hat. Fazit: Auch heute hat



Pong seinen Reiz. Doch hat das Spielprinzip wohl kaum noch einen längerfristigen Wert, zumal selbst auf härtestem Schwierigkeitsgrad ein Sieg weniger das Problem ist. Hinzu kommt, dass die drei neuen Versionen aufgrund der farbigen Hintergründe ziemlich irritierend sind. (René)

WERTUNG:
Fun: 34%

F1 - World Grand Prix II (GBC)

Das Formel-1-Fieber hat uns wieder. Bei Konamis Rennspiel habt ihr es selbst in der Hand, ob ihr



Mika Häkkinen oder endlich Schumi oder vielleicht sogar Heinz-Harald Frentzen zum Weltmeister macht. Auf dem Modul findet ihr neben den Original-Fahrern auch die Original-Strecken. Gefahren wird in einer Hinter-Auto-Perspektive. Um ein optimales Ergebnis zu erreichen, gilt es, zunächst den Boliden anzupassen. In einem Feintuning stellt ihr ein, welche Reifen, Front- und Heckflügel sowie wie viel Benzin ihr haben wollt. Dabei solltet ihr neben der Streckenführung auch das Wetter berücksichtigen. Ähnlich wie bei den Formel-

1-Versionen für den DC oder das N64 wird Wert auf Realismus gelegt (so weit es auf dem Game Boy möglich ist). So weist euer Auto nach einem Crash Schäden auf oder der Sprit geht zur Neige. In diesem Fall müsst ihr in die Boxen und das Problem beheben lassen. Die einzelnen Spielmodi bieten viel Abwechslung. Egal ob Einzelrennen, freies Training, Championship oder Zweikampf, hier kommt jeder auf seine Kosten. Ein besonderes Feature ist die Herausforderung. In insgesamt 20 Levels müsst ihr eine Aufgabe erfüllen, wie zum Beispiel einen

bestimmten Kontrahenten zu überholen oder keinen an sich vorbeizulassen. In Sachen Technik hat Konami ein Optimum erreicht. Die schnelle und übersichtliche Grafik unterstützt das Spiel perfekt und die simple Bedienung macht die Rennen zum Vergnügen. (René)

WERTUNG:
Fun: 86%



WWF Wrestlemania 2000 (GBC)

Die amerikanischen Gladiatoren melden sich nun auf dem Game Boy ziemlich schlagkräftig zu Wort. Insgesamt 16 der Muskelmänner, darunter der Undertaker und Mankind, erwarten euch zu einer gnadenlosen Prügelei. In mehreren Spielmodi dürft ihr euren Helden zum König der Federation machen. Neben einer ganz normalen Championship, in der ihr der Reihe nach alle Gegner knackt, und dem Einzelkampf dürft ihr euch in einem Tag-Team oder bei einer Survivor-Series versuchen. Im Tag-Team kämpft ihr gleich

mit zwei Stars im Ring, während es im Überlebenstraining jeder gegen jeden heißt. Zu guter Letzt gibt es noch den



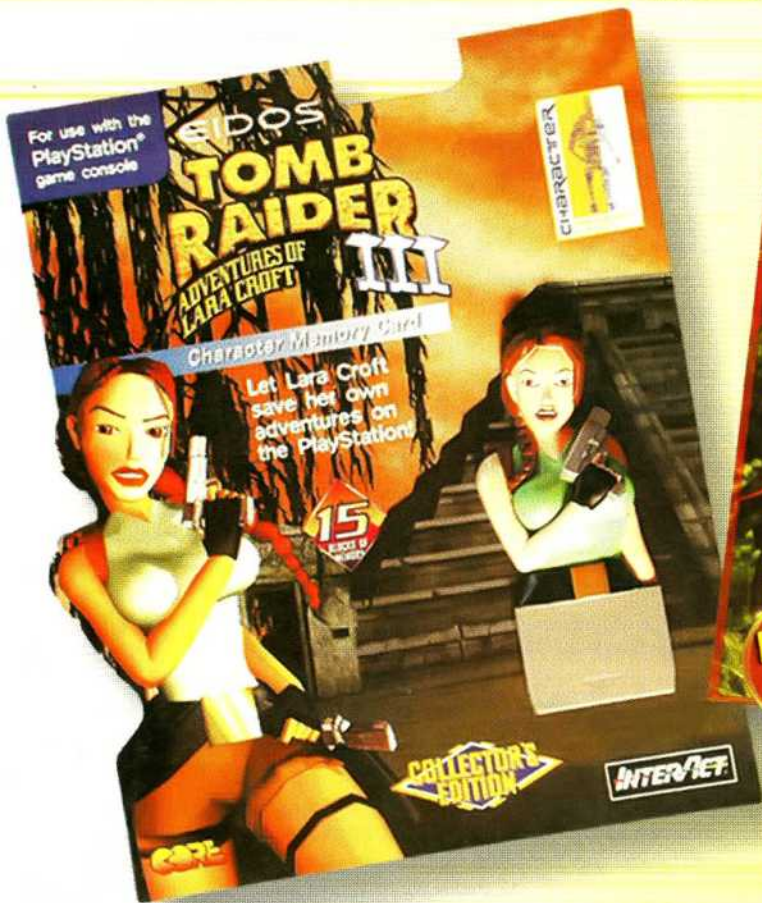
Gauntlet-Modus, in dem ihr ohne Pause gleich gegen alle anderen antretet. Ist einer besiegt, steigt der nächste in den Ring. Wahlweise habt ihr die Möglichkeit, den Gauntlet-Modus und den Einzelkampf auch im Käfig zu bestreiten. Wer diesen als Erster verlässt, ist der Sieger. In Sachen Moves scheint die Palette unbegrenzt. Über 30 Schläge, Tritte und Knebel können beim Gegner angebracht werden. Welche das sind, entscheidet oft die Situation, d.h., ob der Kontrahent noch steht oder schon in den Seilen hängt. Zudem hat

jeder Wrestler einen speziellen Killermove, der nur ihm vorbehalten ist. Von der technischen Seite gibt es nichts zu bemängeln. Die Ringe sind zwar nicht sonderlich abwechslungsreich, überzeugen jedoch durch ihre Übersichtlichkeit. Ebenso sauber ist die Steuerung geworden, die schnell und präzise reagiert. (René)

WERTUNG:
Fun: 72%

Knuddeln oder kämpfen?

Wenn Sie jetzt für Mega Fun einen neuen Abonnenten werben, können Sie sich eine der folgenden super Prämien aussuchen:



Lara-Memory-Card für PlayStation

Mit dieser ultimativen Memory Card im Lara-Croft-Design hast du wieder 1 MB freien Speicherplatz. Übrigens: Die gibt es europaweit exklusiv nur bei uns im Abo.

Donkey Kong 64 für Nintendo 64

Im weitläufigen 3D-Jump&Run mit Expansion Pak muss Donkey Kong seine Freunde Diddy, Tiny, Lanky und Chunky retten und darüber hinaus goldene Bananen, Blaupausen, Medaillen und vieles mehr einsammeln, um schließlich Gegenspieler K. Rool zu bezwingen.

Mega Fun im Abo – Deine Vorteile:

- Das fette Megazin für mehr Konsolenspaß.
- Pünktlich – keiner kriegt sie früher.
- Lieferung per Post frei Haus, die Versandkosten übernimmt der Verlag.



JA, ich möchte das Mega-Fun-Abo
für nur 69,- DM jährlich (Ausland: 93,- DM jährlich); 528,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer

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

Bitte beachten: Das Angebot gilt nur innerhalb Europas; restliches Ausland auf Anfrage.

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die Mega Fun selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Folgende Prämie wird gewünscht:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

- Lara-Memory-Card für die PlayStation (Art.-Nr.: 1196)
- Donkey Kong 64 für N 64 mit Zuzahlung von DM 69,- zzgl. Nachnahmegebühr (Art.-Nr.: TK2900014)

Datum, 1. Unterschrift Abonnent

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

Datum, 2. Unterschrift Abonnent

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

- Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Mega Fun, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

E3-Gewitter in L.A.

Die großen Messen wie Tokyo Game Show und die E3 in den USA sind die tonangebenden auf der Welt. Dort zeigen die Hersteller ihre wahren Absichten und versuchen die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Wen favorisiert ihr?

Euer Swen

Unbehagen

Jetzt möchte ich auch mal in den Bienenkorb schlagen. So langsam, aber sicher macht sich Unbehagen bei mir breit, wenn ich die "wirklichen" Screenshots der PS2-Spiele sehe. Genau wie damals beim N64 wurden völlig übertriebene Bilder gezeigt, und wo die Konsole jetzt steht, sehen wir ja. Wenn nicht schon bald das Anti-Aliasing und eine höhere Auflösung Einzug in die Grafik finden, glaube ich, dass der hochgejubelte schwarze Schmuckkasten verschlossen bleibt und in Europa und den USA gewaltig auf die Schnauze fällt. Der Dreamcast hat aufgrund des zeitlichen Vorteils, der übersichtlicheren Programmierstruktur, der hoffentlich bald konsequent genutzten Internet-Fähigkeiten, des "echten" guten grafischen Ergebnisses und der attraktiven Software-Titel (siehe Arcade- und PC-Konvertierungen) am Ende die Nase vorn. Wenn Sega jetzt beim deutschen PS2-Release noch den Preis für die Konsole auf 300 DM senkt, dann glaube ich, wird man den hart erarbeiteten Ruhm erringen können. Dieser Leserbrief soll nicht als Angriff auf die PS 2 verstanden werden, sondern lediglich ein Appell an die Programmierer sein, sich auf den Hosenboden zu setzen, den Raubkopierern die Tour zu vermiesen (ist mir erst jetzt eingefallen, dass auch hier wieder Probleme aufzutreten scheinen) und gefälligst bessere Ergebnisse zu liefern!

Hannes Falke aus Walsrode

Es ist wahr, dass die PlayStation 2 in den letzten Wochen von vielen Seiten herbe Kritik einstecken musste. Viele waren schlichtweg enttäuscht von der

Leistung der ersten Spiele. Besonders die mit Spannung erwarteten Namco-Titel waren zwar sicher nicht schlecht, aber man hatte irgendwie doch mehr erwartet. Dennoch würde ich jetzt noch nicht die Todeshymnen für die PS2 anstimmen. Es bleibt abzuwarten, wie der amerikanische und europäische Markt auf die Markteinführung reagiert. Sega hat gerade in den USA zur Zeit, meiner Meinung nach, das Ruder fest in der Hand. Durch den offensiven Online-Kurs (kostenloser Dreamcast für alle Neueinsteiger bzw. 200 Dollar Rabatt für DC-Besitzer) und den angekündigten Preisrückgang auf 149 Dollar macht Sega ordentlich Druck. In Europa sieht die Sache wiederum ganz anders aus. Hier wird voraussichtlich Sony weiterhin mit der PlayStation 1 punkten, um dann nach und nach mit dem Nachfolger den Markt zu übernehmen. Was meint ihr?



Wo bleibt die gute Grafik? Viele unserer Leser sind bisher von der PS2-Performance enttäuscht.

Schock-TV

Ich habe mit Schrecken in der Mai-Ausgabe in der Leserbriefecke gelesen, dass, wenn man ein Spiel zu lange pausiert, die Bildröhre des Fernsehers

("phosphorisierende Schicht") beschädigt werden kann. Nun ist es so, dass ich die Angewohnheit habe bzw. hatte, oft mehr als eine halbe Stunde zu pausieren (aufs Klo gehen, einen Happen essen, etc.). Ich habe mir damals extra zum Spielen mein Fernsehgerät (Sony Trinitron, 100 Hz, flimmerfrei, viele Optionen zur Optimierung des Bildes, flachen "Monitor-Look-Bildschirm") gekauft und nun fürchte ich, dass da vielleicht schon irgendein Schaden entstanden sein könnte.

Ron aus Österreich

Keine Panik! Neue Fernsehgeräte können kurze Pausen (bis zu einer Stunde) locker wegstecken. Dein Trinitron ist also nicht gefährdet. Der Umwelt zuliebe (und deiner Stromrechnung) solltest du dennoch den TV während deiner Abwesenheit auf Stand-by schalten. Das schadet weder dem Fernseher noch der Konsole. Nur wer einen Projektor oder Fernseher mit Projektionsbildschirm hat, sollte darauf achten, dass das Bild niemals länger als eine Viertelstunde verharrt. Diese Geräte haben aber meist einen Stand-by-Knopf, der die Projektor-Lampen vorübergehend ausschaltet.

GIGA-Fun

Das hier ist mein erster Brief überhaupt an ein Magazin. Als ein treuer Stammleser, seit Ausgabe 1/96, habe ich mir mal gedacht, euch einen netten Brief zu schreiben. Das ganze Lob spare ich mir mal, denn die Tatsache, dass ich schon so lange dabei bin, sagt ja wohl alles.

Der Grund, weshalb ich schreibe, ist folgender. Ihr seid ja unter dem Dach des sehr erfolgreichen Verlages Computec, in dem noch viele andere Magazine erscheinen, welche ebenfalls sehr erfolgreich sind. Somit kam mir vor ein paar Tagen die Idee, ob euer Verlag nicht zusammen mit irgendeinem Fernsehsender, zum Beispiel VIVA, ein Magazin über Videogames machen könnte. Genug Potenzial ist ja vorhanden. Natürlich sollte dieses Magazin über alle Konsolen berichten. Es gibt zwar schon GIGA, aber dies ist mir persönlich zu PC-lastig. Ihr und die anderen Zeitschriften könnten ja Redakteure stellen, welche dann in diesem Magazin über die neusten Hits berichten. Einfach so wie in all den Zeitschriften des Computec Verlages, nur mit dem kleinen Unterschied der bewegten Bilder. Somit könnte man sich einen noch besseren Eindruck von den neuen Spielen machen. Finanziert werden könnte dieses Magazin durch Spots der Videospiele-Industrie, da ja die Zuschauer genau ihre Zielgruppe sein werden. Ich wäre euch sehr dankbar, wenn ihr diesen Brief abdrucken würdet, denn es interessiert mich sehr, wie die anderen Leser darüber denken. Noch besser wäre es natürlich, wenn ihr meinen Vorschlag gleich an euren Verlag weiterleiten könntet. Denn meiner Meinung nach ist nur dieser in der Lage, meine vielleicht utopische Idee zu verwirklichen.

Ajitpal Singh aus Hannover



PERRI PLATTEUR by ENTE



Humpty-Bumpy-Spruch des Monats

„Wer den Humpty hat, braucht für den Bumpy nicht zu sorgen.“

Ein Humpty-Bumpy-T-Shirt (2nd Edition) geht an: **Jasmine Morscher, Bregenz (Österreich)**

Eigentlich finde ich deinen Vorschlag sehr interessant. Immerhin ist es auch genau meine Meinung, dass ein solches TV-Magazin in Deutschland fehlt. Aber wir vom Computec Verlag sind weder TV-Macher noch -Moderatoren. Ich glaube, wenn meine Visage im TV wäre, gäb's einiges zu lachen, aber nichts zu sehen. Das aber nur am Rande. Weshalb bisher noch kein Sender bzw. keine Produktionsfirma diesen Gedanken aufgegriffen hat, ist mir schleierhaft. An mangelnder Zielgruppe bzw. Unterstützung seitens der Industrie liegt es sicher nicht.

Resümee

Zu eurer Ausgabe 5/2000 will ich euch sagen, dass ich es wirklich gut fand und es euch hoch anrechne, dass ihr beim PS2-Testbericht auf den Boden der Tatsachen geblieben seid. Sony kocht eben auch nur mit Wasser. Oddworld Munch's Oddysee sieht natürlich trotzdem umwerfend aus. Übrigens finde ich es faszinierend, was ihr über die X-Box abgedruckt habt. Dem Preisrutsch vom DC stand ich anfangs skeptisch gegenüber. Als mein Kollege dies erfuhr, sagte er, dass dies mit den schlechten Absatzzahlen zusammenhängt (total überzeugter PS-Fan). Doch nun finde ich es



positiv, da der DC populärer geworden ist. Zur Ausgabe 6/2000: Sie ist euch wieder sehr gut gelungen.

Den Leserbriefen von darkKing und Olaf Lueders, die Udos Test und Kommentar zwischen DC und PS nicht gerechtfertigt fanden, will ich mich anschließen. Auch mich hat

Udos Aussage schwer getroffen. Das "mal ehrlich" im Ausgabe 5/2000 spiegelt genau meine Meinung wieder. Ich will eine Konsole, mit der ich gleich loslegen kann. DVD & Abwärtskompatibilität oder auch Modem treiben den Preis in die Höhe.

Patrick Kögel

Zunächst einmal ganz klar: Udos Meinung war vielleicht vom Tenor positiver als meine, aber dennoch objektiv. Er sieht den PS2-Release eher aus den Augen der Zocker. Ich habe versucht, mehr auf die Technik einzugehen. Ich bin überzeugt, dass sich die Haltung gegenüber der PlayStation 2 langsam, aber sicher bessern

wird. Jede Konsole hat es bisher schwer gehabt, sich aufgrund der ersten Spiele einen guten Namen zu machen. Ob sich der Dreamcast in Deutschland durchzusetzen vermag, versehe ich mit einem großen Fragezeichen. Hierzu müsste Sega Deutschland langsam aggressiver an den Markt herangehen. Übrigens verkauft Nintendo durch die geniale Pokémon-Kampagne zur Zeit die meisten Konsolen hier zu Lande! Zum Schluss noch eine Stellungnahme zu den Reaktionen meines Mal-ehrllich-Kommentars. Viele Leser teilen scheinbar meine (und weite Teile der Red) Meinung zum Thema Internet, DVD und anderen Konsolen-Schnickschnack.

DVD-Upgrade

In der Ausgabe 5/2000 in dem Artikel über die PlayStation 2 habt ihr geschrieben, dass der Dreamcast durch ein Upgrade zum Abspielen von DVDs geeignet ist. Deshalb meine Frage: Wo kann ich dieses Upgrade finden? Oder benötige ich eine Zusatzplatine oder Ähnliches?

Thomas Bachmann

Sega hat auf der E3 in Los Angeles wirklich ein DVD-Laufwerk gezeigt. Bislang sind die erhältlichen Fakten zu diesem - scheinbar - Stand-alone-Gerät eher dürrtig. Wir zeigen euch zumindest schon einmal ein Bild vom abgespaceten Player.

RPG-Zorn

Der folgende Leserbrief ist keine Kritik an euch, sondern eher an alle auf dem Markt befindlichen Mags und auch den Großteil der werten Zockerschaft. Als ich so in der MF 6/00 stöberte, fielen mir zwei Tests auf (als RPG-Fan), die Tests von Suikoden 2 und Alundra 2. Offenbar scheint ja euer René einen Wahnsinnschass auf Bitmap-RPGs zu haben. Wenn ich da an den Test von SaGa Frontier 2 zurückdenke, bestätigt sich meine Meinung. Warum bekommt jedes RPG mit Bitmap-Grafik von euch (ihm) eine Wertung "schlechte Technik". Wo bitteschön ist denn die Bitmap-Technik veraltet oder gar schlecht? Flüssiges Scrolling, schön gezeichnete Charaktere usw. schlecht? Wogegen Polygon-Rollenspiele meistens Ruckel-Scrolling (nicht immer, dreht mir keinen Strick daraus), niedrige Auflösung, etc. bieten. Und dann heißt es dann zum Beispiel bei Alundra 2: "alle Achtung ... hat grafisch einiges zu bieten", und bei Suikoden 2: "Man muss über die Grafik hinwegsehen" (oder so ähnlich). Ich sag' ja grundsätzlich nichts gegen Polygone. Shooter, Beat 'em Ups und Rennspiele gehören natürlich in dieses Gewand. Ich will auch nicht als konservativ dastehen und gegen 3D-RPGs wettern, ich verstehe nur einfach



Doch kein Phantom: Der Dreamcast-DVD-Player wurde auf der E3 in L.A. der Weltöffentlichkeit vorgestellt.

nicht, warum Bitmaps grundsätzlich als "schlecht", "negativ" und "veraltet" dastehen und Polygon-Grafiken, seien sie noch so grafisch schlecht, als "ausgereift" und "gelingen" bezeichnet werden. Oder wollt ihr mir weismachen, dass die Pixelhaufen in Alundra 2 als "gelingen" bezeichnet werden können, seien sie noch so gut animiert? Vielleicht bin ich auch wirklich schon so vertattert...

Florian Auer

Ich möchte nun wahrlich keine Diskussion über den Sinn oder Unsinn von Polygonen in RPGs lostreten. Ich bin selbst der Meinung, dass Spiele nicht unbedingt auf dem höchsten Level der Technik stehen müssen, um Spaß zu machen. Wenn es aber darum geht, ein Spiel in Sachen Grafik und Musik einzuordnen, dann sollte es schon erlaubt sein, 2D-Grafik als altbacken bezeichnen zu dürfen. Und René hat sich in seinem Suikoden-2-Test davon auch nicht beeinflussen lassen, sondern hat die grafischen „Mängel“ objektiv wiedergegeben.

Doppelt so gut?

Es wird interessant auf dem Konsolenmarkt. Nachdem Sega ein erfolgreiches Comeback mit dem DC feiert, antwortet Sony schon mit der PS2. Im Herbst will es auch Nintendo, nach der N64-Niederlage, mit dem Dolphin wieder wissen. Und jetzt - ganz unerwartet - kündigt auch Microsoft-Boss Billyboy seinen X-Box-Konsolen-Launch für den Herbst an. Da stellt sich nun die Frage: Können sich gleich vier Konsolen gleichzeitig auf dem Markt behaupten? Wenn man so in die Vergangenheit blickt, hat das ja noch nie geklappt. Eine musste sich immer verabschieden (Jaguar, 3DO). Meistens waren das die Newcomer (Ausnahme Sony). Apropos Technik, eines ist ja wohl klar: Wenn eine Konsole später als die anderen erscheint, wird diese mit größter Wahrscheinlichkeit über eine bessere Technik verfügen. Dies betrifft auch die X-Box. Doch wenn man mal genauer hinsieht, erkennt man, dass alle Daten der X-Box genau doppelt so gut sind wie die der momentan stärksten Konsole, der PS2 (sehr innovativ, Microsoft). Nicht dass jetzt jemand denkt, ich sei Microsoft-Hasser und Sony-Lover (besitze auch DC und N64), doch ich denke mir, dass Microsoft viel zu viel heiße Luft ablässt, denn an eines hat Billyboy (vielleicht) noch nicht gedacht. Es ist nicht die Technik, die ein gutes Spiel ausmacht, sondern die Ideen, Atmo-

Lesercharts

E-Mail: lesercharts@megafun.de

Top 20 im Juni

- 1 Crazy Taxi**
DC - Rennspiel, Sega
- 2 Indiziertes Spiel 2**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 3 Sonic Adventure**
DC - Jump & Run, Sega
- 4 Resident Evil 3: Nemesis**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 5 NBA 2K**
DC - American Sports, Sega
- 6 The House of the Dead 2**
DC - Shoot 'em Up, Sega
- 7 Sega Swirl**
DC - Denkspiel, Sega
- 8 Gran Turismo 2**
PS - Rennspiel, SCE
- 9 Soul Calibur**
DC - Beat 'em Up, Namco
- 10 Dead or Alive 2**
DC - Beat 'em Up, Tecmo
- 11 Chu Chu Rocket**
DC - Geschicklichkeit, Sega
- 12 Soul Reaver**
DC - Action-Adventure, Eidos
- 13 Tomb Raider IV**
PS, DC - Action-Adventure, Eidos
- 14 Rayman 2**
N64, DC - Jump & Run, Ubi Soft
- 15 Final Fantasy VIII**
PS - Rollenspiel, Square
- 16 Sega Rally 2**
DC - Rennspiel, Sega
- 17 Star Wars: Episode I Racer**
N64, DC - Rennspiel, Lucas Arts
- 18 Zelda - Ocarina of Time**
N64 - Action-Adventure, Nintendo
- 19 Donkey Kong 64**
N64 - Jump & Run, Rare
- 20 FIFA 2000**
PS - Sport, Electronic Arts

sphäre und Innovationen, welche dahinterstehen. Wenn diese Faktoren stimmen, ist es doch völlig egal, wie stark eine Konsole ist, denn sonst wären ja alle alten Top-Titel plötzlich totaler Müll.

Benjamin Scheidegger, Ziebach (Schweiz)



Fernöstliche Weisheiten: Unsere Leserin Roswita Conrad aus Pulheim möchte jedem PS2-User einen gut gemeinten Rat geben...



Da dieser Brief in etwa meine Meinung widerspiegelt, will ich nicht unnötig darauf eingehen. Nur noch eine kleine Bemerkung: Microsoft hat nun angekündigt, die X-Box nicht mit einem 600MHz-Prozessor auszuliefern, sondern mit einer 733er-Variante. Mal sehen, was sich bis zum Launch noch alles verändern wird.

Total verrückt

Als Erstes möchte ich einmal sagen, dass ich mir euer Mag jeden Monat kaufe. Es ist auch eines der Besten auf dem Markt. Es gibt auch gleich ein paar Gründe, warum ich euch schreiben möchte. Zuerst brauche ich eure Unterstützung. Bitte bestätigt mir, dass ich nicht total verrückt bin! Meine Freundin und vor allem meine Eltern glauben nämlich, mit 24 Jahren wäre ich der Einzige auf unserem Planeten, der fast täglich am Zocken ist. Und nun möchte ich auch meinen Senf zum ewig andauernden Konsolenkrieg abgeben. Ich besitze alle drei derzeit gängigen Konsolen (Dreamcast, N64 und PlayStation) und muss sagen, jede hat ihre Vor- und Nachteile. Dreamcast ermöglicht zur Zeit die beste Grafik (man möchte auf gar keiner anderen Konsole mehr spielen), N64 hat das genialste Spiel überhaupt (Zelda) und die PlayStation die größte Auswahl und so geile Spiele wie Metal Gear oder Final Fantasy. Wer das Rennen bei den Next-Generation-Konsolen machen wird, steht in den Sternen. Ich rechne allen gute Chancen aus. Jedoch machen viele momentan den Fehler und reden nur über Dreamcast und die PlayStation 2 und vergessen dabei Nintendo. Ich glaube nämlich, dass Nintendo noch ein ganz dickes Ass im Ärmel hat und der lachende Dritte sein wird. Mir jucken nur so die Finger, wenn ich an Zelda auf dem Dolphin denke oder die Programmierer von Rare sich an der neuen Hardware austoben können. Ich werde erst einmal den Start der PlayStation 2 in Deutschland abwarten. Vielleicht lege ich mir auch gar keine zu, sondern warte, bis der Dolphin in den Regalen steht. Eins jedoch steht fest: Konkurrenz belebt das Geschäft, und das kommt jedem Zocker zugute.

Marco Krauß aus Maikammer

Also, Marco, ich muss dir ganz ehrlich sagen, wir meinen, dass du wirklich verrückt bist. Wenn du jeden Tag zockst, müssen wir deiner Freundin und den Eltern Recht geben (wie ich übrigens auch meiner Freundin Recht gebe). Ansonsten, mach weiter so.



Der Gigant zeigt Zähne: Microsofts X-Box legt noch einmal an Performance zu.

Kurz beantwortet

Was macht ihr mit den Vorab-Demos von Spielen, wenn ihr sie getestet habt? Kann man die vielleicht von euch kaufen? Mich würde besonders das Gran-Turismo-2000-Demo für die PS 2 interessieren (NTSC-). Oder könnt ihr mir verraten, woher man diese Demos noch beziehen könnte? **Von einigen Spielen gibt es wirklich meist streng limitierte japanische Demo-Versionen. Wenn wir diese ergattern konnten, entbrennt in der Redaktion meistens ein heftiger Streit um den künftigen Besitzer. Da es sich um wahre Raritäten handelt, ist kaum jemand bereit, sie abzugeben.**

Wann kommt Hidden & Dangerous? **In den Staaten ist damit im 3. Quartal 2000 zu rechnen. In Deutschland gibt es von Infogrames noch kein offizielles Datum.**

Was wisst ihr über die neue Dreamkey-Software und wann wird sie bei uns erscheinen? **Angeblich soll die neue Dreamkey-Software mit Chats, Javascript und Offline-Betrieb keine Schwierigkeiten mehr bereiten. Die neueste Version kommt laut Sega im Herbst. Wie die neue Scheibe allerdings vertrieben werden soll, steht noch nicht fest.**

Wird die PS2-Version von Dead or Alive 2 die neu integrierten Kämpfer der angekündigten DC-Alpha-Fassung erhalten? **Darüber lässt sich nur spekulieren. Im Endeffekt ist dies nämlich eine interne Entscheidung vom Entwickler Tecmo und nicht vom Vertrieber Acclaim. Es könnte sein, dass Tecmo Exklusiv-Verträge mit Sega bzw. Sony abschließt, um entsprechende Änderungen zu machen oder auch nicht.**

Gibt es neue Infos zu Nintendos Dolphin? **Der Dolphin wird nach dem letzten Stand der Dinge in Japan Ende dieses Jahres herauskommen, während die Amerikaner und Europäer bis zur ersten Hälfte 2001 warten müssen. Einen genauen Grund gab Nintendo nicht an. Sicher versucht der Konzern gegenüber der Konkurrenz ein wenig an Zeit zu gewinnen und ein weitreichendes Software-Angebot aufzufahren.**

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung, Kritik und Wünsche dankbar. Schickt eure Briefe daher an: **Redaktion Mega Fun
Stichwort: Leserecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg**

E-Mail: **leserecke@megafun.de**

Ihr über uns

Um die Mega Fun besser zu machen, ist deine Meinung gefragt. Die Mühe lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast Game Boy PC
andere Systeme, nämlich: _____

Welche der Next-Generation-Konsolen möchtest du dir zulegen?

Dreamcast PlayStation 2 Dolphin Microsoft X-Box

Besitzst du einen Internet-Zugang?

Ja Nein

Wie häufig bist du im Internet?

nie bis zu 10 Stunden/Monat mehr als 10 Stunden/Monat

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Für die Charts

Was sind deine derzeitigen Lieblingsspiele? _____

Welche Spiele möchtest du dir zulegen? _____

Auf welche Titel (auch inoffiziell) freust du dich besonders? _____

Angaben zum Heft

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Kompetenz sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Objektivität sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Über welches Thema sollen wir berichten? _____

Welche Rubriken gefallen dir am besten? _____

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten? _____

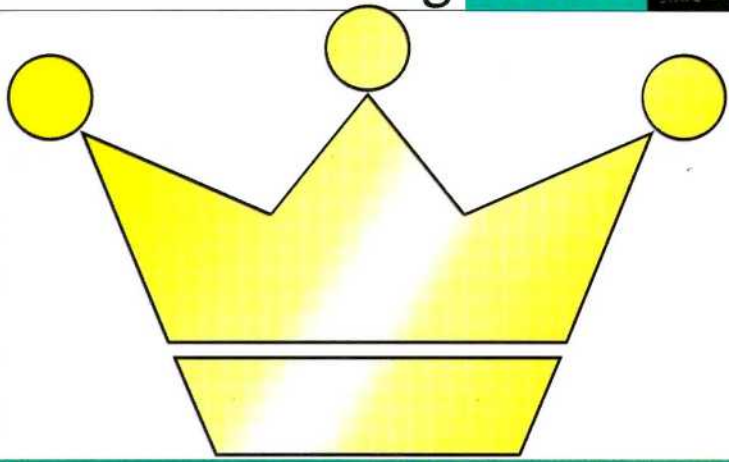
Welche Rubriken sollten größer ausfallen? _____

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken: _____

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Ihr über uns
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515



Meine Adresse



Zockerkönig

Nach dem letzten sehr spannenden Wettbewerb haben wir wieder einmal unsere Gehirnzellen angestrengt, um einige interessante Games für euch auszuwählen. Die Wahl fiel nicht schwer, denn mit Colin McRae Rally 2.0, V-Rally 2 Expert Edition sowie Chu Chu Rocket! stehen einige gute Titel parat.

Die Regeln:

Schickt uns ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden) plus ein Passbild von euch an die unten genannte Adresse. Bei Punktegleichstand bzw. Zeitgleichheit gewinnt das jeweils zuerst eingegangene Tape. Die Erstplatzierten erhalten von uns ein Überraschungspaket im Wert von 200 DM.

Für Fragen oder Anregungen, schreibt an:

Redaktion Mega Fun

Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)

Franz-Ludwig-Str. 9

97072 Würzburg

Colin-McRae-Rally 2.0 (PS)



Wählt eine Rallye-Einzelstufe. Der Schwierigkeitsgrad ist uns hierbei völlig egal. Nehmt anschließend im Ford Focus Platz und meistert die erste Frankreich-Etappe. Alle anderen Einstellungen bleiben euch selbst überlassen.

- 1st
- 2nd
- 3rd

Chu Chu Rocket! (DC)



Wir suchen die schnellste Gesamtzeit in der Stage Challenge. Es muss klar ersichtlich sein, dass alle Levels von A1 bis D5 gemeistert wurden.

- 1st
- 2nd
- 3rd

V-Rally 2 Expert Edition (DC)



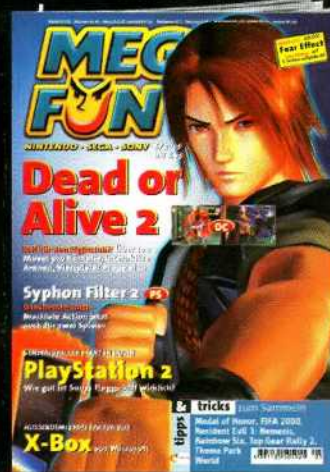
Wir suchen die beste Zeit im Time-Trial auf der Strecke England SS01. Stellt dabei jeweils nur eine Runde ein. Die Fahrzeugwahl oder -einstellungen bleiben euch überlassen.

- 1st
- 2nd
- 3rd

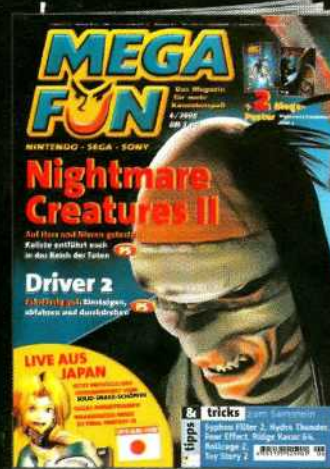
04/00



05/00



06/00



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 04/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 05/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 06/00	zu DM 5,90	
	zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:

(bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto-Nummer

BLZ

Datum, Unterschrift

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

PSG YOUR PROFESSIONAL SECRET GUIDE

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





**erste hilfe
inhalt**

tips & tricks 7/00

Dreamcast

Grand Theft Auto 2 (us)	Cheats	520
Tony Hawk's Pro Skater (us)	Tipp	520

PlayStation

Army Men - Sarge's Heroes (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	522
Autobahnraser II (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	522
Colin McRae Rally 2 (dt)	Anfänger-Tipps	521
Dracula Resurrection (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	522
Dune 2000 (dt)	Cheat	521
Everybody's Golf 2 (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	522
Expandable (us)	Cheats	521
Galerians (dt)	Einsteiger-Tipps	521
Gekido (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	522
Star Ocean - 2nd Story (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	522
Star Wars: Episode I Jedi Power Battles (dt)	Cheats	521
Star Wars: Episode I Jedi Power Battles (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	522
Street Sk8er 2 (dt)	Cheats	521

komplettlösung 7/00

Dreamcast

Resident Evil Code: Veronica (us)	Teil 1	523
-----------------------------------	--------	-----

PlayStation

MediEvil 2 (dt)	Teil 1	529
-----------------	--------	-----

Tony Hawk's Pro Skater

Dreamcast (us) Tipp Officer Dick:
Sammelt alle 30 Tapes mit jedem Charakter im Career-Mode ein, um Dick als spielbaren Charakter freizuschalten.

Grand Theft Auto 2

Dreamcast (us) Cheats Für alle Anfänger
hier zwei Cheats, die in der US-Version funktionieren.

500.000 Steine auf dem Guthabenkonto klingeln, wenn man sich mit dem Namen **MUCHCASH** einträgt.
Alle Waffen erhaltet ihr durch den Eintrag von **BIGGUNS**.



tipp des monats

"I brems for NOBODY"



tipp des monats

Games und Kohle zu gewinnen

Swen: Hi Gunna!
Gunther: (sichtlich noch ohne Kaffee) Wassen Swen?
Swen: Wir solle uns doch Gedanken zur E3 machen!
Gunther: (sichtlich noch sehr müde) Blabla, jaa jaa, ääh was?
Swen: Meinste, wir sollen ne Komplettlösung zur E3 machen?
Gunther: (sichtlich noch immer nicht wach) Was sollen wir?
Swen: Wir sollten einen Walkthrough zur E3 machen!
Gunther: Wassen das fürn System? Oder wieder so nen alter Saturn-Schinken, den ich nicht kenne?
Swen: Nee, nen Walkthrough zur E3-Messe. So wie man am besten durchläuft und die besten Chicks findet.
Gunther: Ach so, jaa, machen wir.
(So viel zum knallharten Redaktionsalltag bei uns. Bitte nicht ernst nehmen.)

Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier. Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelobt und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt daher bitte unbedingt, welches System ihr besitzt.

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Erste Hilfe
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
GreetinZZZ
euer (zur Zeit arg müder) Gunther

Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Galerians

PlayStation (dt) Einsteiger-Tipps Seid zu Anfang des Abenteuers sehr sparsam mit den Entmüdungskapseln, da es sehr lange dauert, bis ihr den ersten Speicherpunkt erreicht. Besonders euren AP-Haushalt solltet ihr nur dann bis zum Maximum steigen lassen, wenn ihr wisst, dass euch viele Gegner im Weg stehen. Vorsicht: Euer Medikamentenkoffer ist nur begrenzt bestückt!



Dune 2000

PlayStation (dt) Cheat Karte aufdecken: Wechselt in den Seitenstreifen und gebt Folgendes ein, während ihr die X-Taste gedrückt haltet: □, ○, X, △, △, □.

Street Sk8er 2

PlayStation (dt) Cheats Charakter Bekleidung verändern: Während der Charakterauswahl einfach L1, L2, R1 oder R2 drücken.

Maximum Tricklevel:
L1, □, ←, ←, R2, ←, R1, ←.
Alle Boards:
○, ○, □, ○, □, ○, ○, R1.
Alle Charaktere:
←, ←, ○, ○, L2, □, →, R2.
Alle Tracks:
←, →, ←, →, ○, ○, R1, □.
Movie-Menü:
R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.



Expandable

PlayStation (us) Cheats Zur amerikanischen Version liegen bereits einige Cheats im Internet

parat.
Extra-Continues:
Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:
X, ↑, ↓, △, ○, ○, ○, L1.
Extra-Leben:
Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:
□, ↓, →, ○, □, ←, ↑, X.
Ego-Perspektive:
Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:
L1, ↑, ←, △, X, L2, R1, L2.
God-Mode:
Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:
←, →, ←, →, L1, R1, L1, R1.
Level-Select:
Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein:
↑, ↓, →, ←, X, X, X, △.

Star Wars: Episode I Jedi

PlayStation (dt) Cheats Power Battles

Als Captain Panaka spielen:
Zuerst muss das Spiel im Jedi-Mode mit Plo Koon gemeistert werden. Markiert dann Plo und drückt Select. Captain Panakas Bild sollte nun zum Vorschein kommen. Bestätigt mit der X-Taste.

Als Darth Maul spielen:
Zuerst muss das Spiel mit Qui-Gon Jinn im Jedi-Mode oder auf Easy durchgespielt werden. Markiert dann in der Charakterauswahl Qui-Gon und betätigt die Select-Taste so lange, bis Darth Maul erscheint.

Als Queen Amidala spielen:
Spielt mit Obi-Wan Kenobi auf der Stufe Jedi durch. Selektiert dann in der Charakterauswahl Obi-Wan Kenobi und drückt erneut Select, bis das Bild der Königin erscheint.



Colin McRae Rally 2

PlayStation (dt) Anfänger-Tipps Aller Anfang ist schwer. Das muss man schmerzlich bei seinen ersten Runden in Colin McRae Rally 2 feststellen.

Grundsätzlich gilt: Eure ersten Streckenausflüge solltet ihr mit dem Ford Focus oder dem Subaru Impreza unternehmen, da diese beiden Wagen vom Handling her am besten für Anfänger geeignet sind.



Streckenverlauf: Schaut euch den Streckenverlauf ganz genau an. Betrachtet die Übersicht, um extreme Situationen schon im Vorfeld besser zu kalkulieren.

Setup-Übersetzung: Achtet darauf, mit wie vielen Kurven eine Strecke garniert wurde. Dementsprechend muss am Fahrzeug das Getriebe optimiert eingestellt werden. Strecken mit vielen Kurven sollten mit einer kurzen Übersetzung im Getriebe angegangen werden. Strecken mit langen Geraden meistert man mit einer langen Übersetzung, um möglichst hohe Geschwindigkeit zu erlangen.



Setup-Aufhängung: Besonders bei asphaltierten Strecken ist es ratsam, seine Aufhängung hart einzustellen. Hierdurch wippt der Wagen weniger bei Bodenwellen nach und liegt einfach besser auf der Strecke. Bei Geländestrecken mit entsprechendem Schlaglochdurchsatz muss die Aufhängung etwas nachgiebiger fixiert sein, da ansonsten der Wagen schnell sprichwörtlich aus der Bahn geworfen wird.



Setup-Bereifung: Das Programm wählt fast immer den besten Reifensatz. Allerdings solltet ihr die Wetterverhältnisse im Auge behalten, da das Spiel schnell einmal das Aquaplaning falsch interpretiert.

Setup-Bremsbalance: Die Verteilung der Bremswirkung auf den Achsen mit Bedacht zu verteilen ist sehr, sehr wichtig, weil, wie auch in der Realität, ein Wagen sehr schnell ausbricht, sobald die Räder blockieren. Schlammige Strecken sollten deshalb mit einer stärkeren Wirkung auf der Frontachse befahren werden. Asphaltierte Strecken sind mit einer ausgewogenen Bremsverteilung besser zu handlen.

Setup-Leistungsverhältnis: Ähnlich wie die Bremsverteilung sollte auch das Leistungsverhältnis eingestellt sein. Schlammige Strecken werden mit mehr Power auf der Vorderachse bedacht. Asphaltierte Strecken sind besser mit einem ausgewogenen Leistungsverhältnis zu bezwingen.

Reparaturen: Verteilt eure Austauschzeit immer zuerst auf Motorenteile und die Lenkung, denn ohne diese Bauteile wird das Rennen unmöglich. Bei verbleibender Restzeit werden selbstverständlich auch die anderen Bauteile bedacht.

Radstand: Fahrzeuge mit kurzem bzw längerem Radstand unterscheiden sich im Handling kaum voneinander.



Xploder-/Game-Buster-

PlayStation (dt) Codes Codes

Everybody's Golf 2

PAL2NTSC:
8002 6D4A 3C00
Charaktere:
D004 6E80 0007
8004 6E80 1FFF
Stages:
8004 7894 00FF

Autobahnraser II

PAL2NTSC:
8001 5B3E 3C00
Geld:
800D A4E6 0098
Kein Schaden:
8004 8422 0000
Erster:
8007 6F8C 0000
Starte in letzter Runde:
8007 6EC0 0002
Unendlich Turbo:
8004 8848 0000
Keine Verwarnungen:
8004 D670 0000

Star Wars: Episode I Jedi Power Battles

PAL2NTSC:
800A 7BC8 0000
Y-Fix:
8006 BC8C 0000
Spieler 1 999.999 Punkte:
800B 2050 423F
800B 2052 000F
Spieler 1 unendlich Lebensenergie:
300B 2054 00FE
Spieler 1 maximal Lebensenergie:
300B 2056 00FE
Spieler 1 unendlich Macht:
300B 205C 00FE

Spieler 1 max Macht:
300B 205E 00FE
**Spieler 1 unendlich
Spezialgegenstände:**
300B 2062 00FF

Spieler 1 jederzeit blocken:
8009 61AC 0000
Spieler 2 999.999 Punkte:
800B 206C 423F
800B 206E 000F
Spieler 2 unendlich Lebensenergie:
300B 2070 00FE
Spieler 2 maximal Lebensenergie:
300B 2072 00FE
Spieler 2 unendlich Macht:
300B 2078 00FE
Spieler 2 maximal Macht:
300B 207A 00FE
Spieler 2 ue Spezialgegenstände:
300B 207E 00FF
Spieler 2 jederzeit blocken:
8009 61B8 0000
Die Codes funktionieren teilweise
nur mit einem Game Buster 2.2
oder höher.

Star Ocean - 2nd Story

PAL2NTSC:
D002 0B98 0008
8002 0B96 3C00
Unendlich FP-Benutzung alle:
D007 EA80 FFF6
8007 EA8E 3C00
Unendlich FOL:
D003 C656 0C00
8003 C65A 3C00
Unendlich MP alle:
D003 7656 0044
8003 765A 3C00
Keine Zufallskämpfe:
D002 B5F8 0001
8009 C440 0000
D002 B5F8 0001
8009 C442 0001

Gekido

PAL2NTSC:
8009 AE78 0000
**Unendlich Munition, nach
Aufnahme:**
8001 AAC8 0000

Unendlich Zeit:
8001 C9F4 0000
8001 C9F8 0000
Unendlich Energie Spieler 1:
800B B4DE 0666
800B B4E0 0666
Unverwundbar Spieler 1:
800B B508 0044
Unendlich Energie Spieler 2:
800B B67E 0666
800B B680 0666
Unverwundbar Spieler 2:
800B B6A8 0044
Unendlich Energie Spieler 3:
800B B81E 0666
800B B820 0666
Unverwundbar Spieler 3:
800B B848 0044
Unendlich Energie Spieler 4:
800B B9BE 0666
800B B9C0 0666
Unverwundbar Spieler 4:
800B B9E8 0044

Army Men - Sarge's Heroes

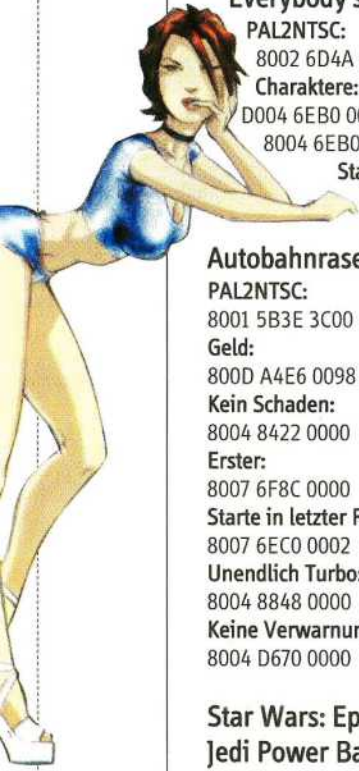
Unendlich Gesundheit:
8010 5928 012C
Munition (Boot-Camp):
8014 2FD6 03E7
8014 2E76 03E7
8014 3086 03E7
8014 2F26 03E7
8014 3136 03E7
8015 3296 270F
Munition:
D007 5032 00A3
8007 5036 2400
D007 756A 0082
8007 756E 2400
Noch mehr Munition:
D007 5020 FFFF
8007 5020 0001
D007 753C 001C
8007 7548 0001
Hyper-Mode (Boot-Camp):
8013 7130 0000

Dracula Resurrection

PAL2NTSC:
35ABBC49CEED
Stoppuhr 00:00:00:

35AAAF45CEED
**Alle Gegenstände (L2-Taste
auf Pad im Port 2 drücken):**
75ADE113CCCC
B5BEBED3CECD
15B30F27CECE

Kerze:
35B30F27CECE
Habe Zwille:
35B30F28CECE
Habe Schlangening:
35B30F2FCECE
Habe Panflöte:
35B30F33CECE
Habe Eispickel:
35B30F37CECE
Habe Holzknüppel:
35B30F3BCECE
Habe Messer:
35B30F3FCECE
Habe Türknauf:
35B30F43CECE
Habe rostigen Schlüssel 1:
35B30F4BCECE
Habe rostigen Schlüssel 2:
35B30F4FCECE
Habe Messingzylinder:
35B30F53CECE
Habe Enterhaken:
35B30F57CECE
Habe Leierschlüssel:
35B30F5BCECE
Habe Globusschlüssel:
35B30F5FCECE
Habe Brecheisen:
35B30F63CECE
Habe Brett:
35B30F67CECE
Habe skelettierten Arm:
35B30F6BCECE
**Habe
Stange mit
zwei Ösen:**
35B30F6FCECE
Habe Laterne:
35B30F77CECE



Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertreiber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. **E-Mail:** erstehilfe@megafun.de

Acclaim:
Spielhotline: 089/32940600
(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.acclaim.de> (com)
Activision:
Spielhotline: 0190/510055
(Mo.-So. 16.00-18.00)
HP: <http://www.activision.de> (com)
Eidos:
Spielhotline: 0190/510051
(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)
Fragen per Fax: 05241/953395
HP: <http://www.eidos.com>
Electronic Arts:
Spielhotline: 0190/900030
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.ea.com>
Fire International (Deutschland)/Blaze
Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251
(Mo.-Fr. 15.00-17.00)
HP: <http://www.blaze.de>
GT Interactive:
Spielhotline: 01805-254391 (Voice-Box für
die wichtigsten Fragen)
(Mo.-So. 15.00-20.00 außer feiertags)

01805-254392 (Helpline-Operator)
01805-254393 (Helpfax)
HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)
Infogrames:
Spielhotline: 0190/510550
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.infogrames.de>
Konami:
Spielhotline: 069/95081288
(Mo.-Fr. 14.00-18.00)
HP: <http://www.konami.com>
Nintendo:
Spielhotline: 06026/940940
(Mo.-Fr. 13.00-19.00)
Spielerberatung: 0130/5806
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.nintendo.de>
Sega:
Kundendienst: 0180/3000410
Internetunterstützung: 0190/770499
Spielhotline: 0190/780009
HP: <http://www.sega.de>
Sony:
Spielhotline: 0190/578578
(Mo.-Fr. 10.00-20.00)
HP: <http://www.playstation-europe.com>

Take 2:
Spielhotline: 0190/87326836
(Mo.-Fr. 8.00-24.00)
HP: <http://www.take2.de>
THQ:
Spielhotline: 0190/505511
(Mo.-Fr. 16.00-20.00)
HP: <http://www.thq.de>
Anfragen per Email: thq@maxupport.de
Ubi Soft:
Spielhotline: 0211/33800133
(Mo.-Fr. 9.00-16.00)
Spielerfragen per Fax:
0221/3380015
HP: <http://www.ubisoft.de>
Virgin:
Spielhotline: 0190/5897033
(Mo.-Do. 15.00-20.00)
Wolfsoft:
Umbauhilfe:
02622/83517



Resident Evil

Code: Veronica

Dreamcast Action-Adventure Mit Resident Evil Code: Veronica ist Capcom ein genialer Titel gelungen. Damit auch ihr dieses Spiel stressfrei genießen könnt, stellen wir euch unsere Komplettlösung.



Gefängnis-Gebäude

Sobald sich Claire in der Zelle wiederfindet, solltet ihr das Feuerzeug anwählen (Bild 1).



Nach der kleinen Zwischensequenz packt ihr die Munition auf dem Stuhl und das Messer auf dem Schreibtisch ein. Verlasst den Raum durch die Tür und sammelt das Farbband ein. An der Schreibmaschine (Bild 2) müsst ihr



nicht zwangsläufig speichern, da ihr euch noch am Anfang des Spiels befindet. Steckt euch aber auf alle Fälle die Munition ein, die sich neben dem Podest befindet. Wählt jetzt das Messer als Waffe an und folgt dem Gang, bis ihr zu der Treppe gelangt. Oben angekommen, folgt ihr dem Weg, bis eine Explosion den Boden erschüttert. Nach der grausigen Videosequenz findet ihr euch von Zombies umzingelt. Lauft in die Richtung weiter, in der sich Claire nach der Sequenz befindet, und durchschreitet schnell die Tür (Bild 3). In der folgenden Cut-Scene lernt ihr Steve kennen. Er ist, genau wie ihr auch, auf der Insel



gestrandet und sucht nun nach einem Weg, wieder nach Hause zu kommen. Als Nächstes lauft ihr zur Tür gegenüber von dem brennenden Jeep (Bild 4). Geht den Weg entlang und steigt die Treppen auf dem hölzernen Podest nach oben. Am Ende findet ihr eine grüne Pflanze (Bild 5), die ihr einsammeln solltet.



Anschließend geht ihr zur Tür hinein. Hier warten schon alte Bekannte auf euch. Killt die drei Zombies und nehmt die Munition (Bild 6) und die Karte an der Kochstelle (Bild 7) mit. Wenn ihr die Stufen nach oben steigt, findet ihr noch eine weitere grüne Pflanze, die ihr



ebenfalls einstecken solltet. Geht jetzt durch die geschlossene Tür hindurch und sammelt die Munition am Ende des Ganges ein. Erledigt die Zombies und nehmt die beiden MP-100 an





euch, die ein Untoter fallen gelassen hat. In den Duschräumen stoßt ihr noch auf andere Munition (**Bild 8**), die ihr ebenfalls dringend gebrauchen könnt. Anschließend müsst ihr an der linken Seite des Hauses vorbei, wo ein Zombie in die kleine Luke gezogen wird. Folgt dem Pfad und öffnet die Eisentür. Erledigt die drei frei laufenden Zombies und sucht die Tür in der Nische auf (**Bild 9**). Im Inneren kommt ihr zu einem Metalldetektor (**Bild 10**), der euch



nur passieren lässt, wenn ihr alle metallischen Gegenstände (auch Farbband und Feuerzeug) in den Behälter legt. Folgt den Anweisungen und ihr erreicht den nächsten Raum. Hier findet ihr jede Menge Bazooka-Munition, die ihr aber erst später an euch nehmen solltet. Durchschreitet die nächste Tür, hinter der schon ein alter Bekannter auf euch wartet. Nach der kleinen Zwischensequenz könnt ihr an dem Computer eine Schublade öffnen, in der sich eine kleine Medaille befindet. Als Nächstes legt ihr den Schalter in der Ecke um (**Bild 11**), damit sich das Tor im Hof später



öffnen lässt. Jetzt wäre ein guter Zeitpunkt, um zu speichern. Sammelt also das Farbband auf und speichert euren Spielstand. Lauft den Weg zurück und bunkert die Medaille und das übrige Farbband in der Box an dem Metall-



nicht vergessen, eure Waffen wieder aus dem Container zu nehmen, denn draußen warten neue Gegner auf euch. Betätigt danach den leuchtenden Schalter neben dem großen Metalltor (**Bild 12**). Erledigt die Feinde und sackt den Feuerlöscher in der Garage ein. In dem Metallgatter findet ihr eine Guillotine, an deren Fuß sich ein Dietrich befindet. Mit diesem könnt ihr auf dem Rückweg die Gittertür (**Bild 13**) auf der linken Seite von außen öffnen und euren Weg abkürzen. Zuerst müsst ihr aber an den beiden Zombie-Hunden vorbei. Sind diese erledigt, folgt ihr eurem Weg zurück bis zu dem Friedhof, an dem die Zombies aus dem Boden gekrochen kamen. Mit eurer momentanen Bewaffnung stellen die Untoten keine große Bedrohung dar. Löscht jetzt das Feuer mit dem Feuerlöscher (**Bild 14**) und nehmt den Metallkoffer an euch. Dreht



den Koffer im Optionsmenü so, dass die Öffnung auf euch zeigt, und drückt die X-Taste (**Bild 15**). Nun seid ihr im Besitz einer Metall-



Legierung, die nicht von Metalldetektoren erkannt werden kann. Zurück an der Sicherheitsschranke, müsst ihr wieder alle metallischen Gegenstände (außer die Metallplatte) in die Box legen, um den Gang passieren zu dürfen. Greift an der anderen



Seite die Medaille auf der Box und geht zu dem Duplikator in der linken Ecke des Raumes (**Bild 16**). Aktiviert die graue Maschine und legt die Medaille hinein. Legt anschließend die Metallplatte in die rechte Maschine und ein Duplikat des Objektes wird erstellt. Nehmt die Kopie an euch und sammelt alle Gegenstände im Raum ein. Bunkert erneut alle metallischen Objekte in der Box (außer der Medaille) und lauft durch den zombieverseuchten Gang zurück. Schnappt euch wieder die Waffen und verlasst das Gebäude. Begeht euch zu dem Hof zurück, in dem ihr Steve das erste Mal gesehen habt. Auf der rechten Seite befindet sich ein großes Tor, in welches ihr die duplizierte Münze einsetzen müsst (**Bild 17**). Öffnet das Tor und überquert die Brücke über den kleinen Steg an der linken Seite. Sammelt die Munition auf dem Beifahrersitz des Jeeps ein und schiebt die Kiste so auf das Feuer (**Bild 18**), dass ihr unbehelligt darüber klettern



könnt. Falls ihr etwas Stärkung benötigt, findet ihr auf der linken Seite der Brücke noch einige grüne Kräuter. Steigt als Nächstes die Metalltreppe nach oben und vernichtet die angreifenden Untoten.



Geht geradeaus und steigt die Treppe nach oben, wo gleich einige Hunde auf euch lauern. Killt diese und sammelt die kleine Medaille auf der linken Seite ein. Nehmt die Kräuter an euch (falls benötigt) und betretet den Palast. Hinter der linken Tür (**Bild 19**) findet ihr einen





20

Koffer, ein Heil-Spray und etwas Munition in der offenen Toilette. Bewegt euch hier aber nur langsam, da ihr sonst einige Fledermäuse aufscheucht, die euch sofort angreifen. Steigt nun in der Empfangshalle die Treppe nach oben und haltet euch rechts, wo ihr zu einem Speicherraum gelangt. Sammelt alle Gegenstände ein und lagert die Medaille in der Kiste. Schiebt den kleinen Schrank zur Seite (Bild 20), um an eine ID-Karte zu gelangen.



21

Speichert und lauft die Treppen wieder nach unten. Auf der Rückseite der ID-Karte findet ihr eine Nummer (Bild 21), mit der ihr euch in den Computer einloggen könnt. Nutzt die Karte am Computer in der Empfangshalle und tippt NTC0394 ein. Hinter der sich öffnenden Tür warten einige Zombies und ein Päckchen mit Munition auf euch. Am Ende des Ganges findet ihr eine offene Tür, hinter der sich noch mehr Munition befindet. Drückt den Schalter unter dem Ameisen-Symbol (Bild 22) und ihr seht eine weitere Sequenz. Hinter dem



22

Schrank befindet sich eine versteckte Kammer, in der ihr ein Holzrad findet. Lasst die goldenen Pistolen noch liegen, ihr bekommt sie an einem späteren Zeitpunkt. Wenn ihr jetzt den Palast verlassen wollt, hört ihr Steve um Hilfe schreien. Kehrt in den Raum mit dem Ameisen-Schalter zurück und ein weiteres Rätsel erwartet euch. Aktiviert die beiden Waffen mit den Buchstaben E und C (Bild 23). Bestätigt diese Eingabe und Steve wird aus



23

seinem Gefängnis befreit. Beim Verlassen des Palastes begegnet ihr noch dem eigentlichen Besitzer des Gebäudes. Nach einem kleinen Dialog solltet ihr wieder zu dem militärischen Trainingsgelände zurückkehren.



Haltet euch links (Bild 24) und steigt die Treppen hinab, wo natürlich ein Zombie auf euch wartet. Geht durch die kleine Tür in das Gelände und erledigt die Hunde. Sammelt die



24



25



26

Pfeile auf und öffnet die doppelte Tür. Steigt links die Treppe hinauf (Bild 25) und betretet den Laborvorraum. Wenn ihr die Armbrust einsackt, werdet ihr mit einer weiteren Zwischensequenz belohnt, ebenso, wenn ihr den Raum verlasst. Unten angekommen, geht ihr durch die kleine Tür in der Mitte des Raumes. Macht die Gegner nieder und nehmt die Pfeile mit euch. Wenn ihr auf den blauen Knopf am Computer drückt, erhaltet ihr die Karte für das Gelände. Verlasst den Raum und öffnet die nördliche Tür. Eliminiert alle Feinde im Umkleideraum und durchsucht die Schränke nach weiteren Pfeilen (Bild 26). Am anderen Ende des Raumes existiert eine andere Tür, die zu einem Pool führt. Springt ins Wasser und dreht an dem Ventil (Bild 27),

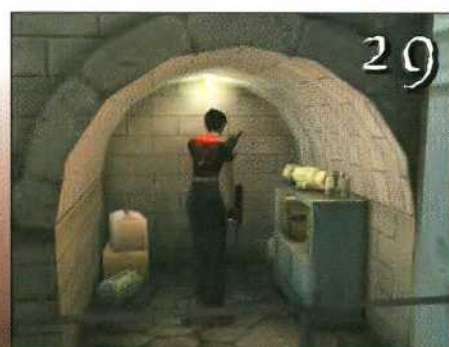


27

damit das Wasser nicht mehr läuft. Greift den Schlüssel unter dem Löwenkopf auf und lauft zurück in den Raum, in dem ihr die Karte ausgedruckt habt. In dem Nebenraum befindet sich ein Panzerschrank, den ihr mit dem Schlüssel öffnen könnt (Bild 28). Packt die Gift-Pfeile ein und sprintet zum Palast zurück. Dort speichert ihr erst einmal und nehmt das Holzrad mit euch. Verlasst den Palast, haltet euch rechts und steigt die Treppen hinab.

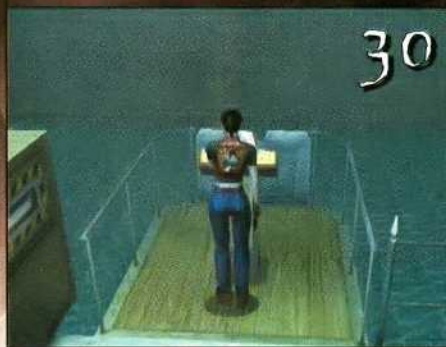


28



29





Unter den Stufen findet ihr ein Päckchen Munition und eine weitere Karte (**Bild 29**). Setzt jetzt das Rad am Wasser ein und dreht es (**Bild 30**). Steigt in das U-Boot und betätigt den Schalter genau vor euch. Sammelt unbedingt den Rucksack auf der Bank ein, denn mit ihm könnt ihr zwei weitere Objekte transportieren. Wenn ihr das U-Boot verlasst, befindet ihr euch in der Unterwasser-Basis.



Hinter der nächsten Tür befinden sich noch mehr Zombies. Greift euch die Munition und geht hinter dem Schreibtisch entlang (**Bild 31**).



Schleicht langsam über die Brücke, damit ihr nicht die Fledermäuse aufscheucht. Über den kleinen Lift in der Nische gelangt ihr eine Etage höher. Dort befindet sich die Krank-Kontrolle (**Bild 32**). Damit müsst ihr die große Kiste zur Seite heben. Achtet auf den Schatten am Boden, dann ist das kein Problem. Drückt



jetzt auf der unteren Ebene den Schalter hinter der Kiste und lauft schnell ein Stück zurück, damit ihr die auftauchenden Zombies besser erledigen könnt. Anschließend findet ihr auf der Plattform einige Pfeile und die Biohazard-Karte (**Bild 33**). Sprintet danach zum militärischen Trainingsgelände zurück. Nehmt euch vor dem gigantischen Wurm in Acht und betretet das Gebäude. Schließt mit der Biohazard-Karte die Tür am anderen Ende auf (**Bild 34**). Hinter dem nächsten Durchgang erwartet euch Alfred, der euch mit seinem Sniper-Gewehr erschießen will. Lauft einfach schnell die Treppe nach oben und der Bösewicht verschwindet. Haltet euch rechts, dort findet ihr neben dem Getränkeautomaten etwas Munition. Hinter der grauen Tür ist ein Speicher-Raum, wo ihr den Spielstand sichern solltet. Dann geht ihr in die rote Tür hinein. Nach der kleinen Cut-Scene haltet ihr euch links und sammelt die Uzis in der Ecke ein (**Bild 35**). Daraufhin begegnet ihr einem neuen



Gegner, den ihr aber mit einigen Schüssen aus der MP-100 schnell aus dem Weg räumt. Im nächsten Zimmer trifft ihr auf Steve, von dem ihr die goldenen Pistolen erhaltet. Nun steuert ihr Steve mit seinen neuen Uzis, um die nächsten Räume von Gegnern zu säubern. Wenn ihr alle Monster ausgeschaltet habt, trifft ihr am Ende auf Claire. Nach der Aufzug-Fahrt seid ihr wieder auf euch alleine gestellt. Folgt Steve und es gibt eine ziemlich coole Cut-Scene. Hinter der einzelnen Tür (**Bild 36**) findet ihr scharf rechts etwas Munition. Erledigt die Zombies und fahrt mit dem Aufzug zum B1F. Nehmt die Munition aus dem Löwenkopf (**Bild 37**) und lauft durch die Tür geradeaus. Sprintet durch den Maschinenraum



und betretet die gegenüberliegende Tür. Sackt die Munition im Regal ein und prägt euch diesen Raum gut ein, denn ihr müsst später noch einmal hierher. Zurück am Aufzug, begeben euch anschließend in den 1F. Folgt dem Gang rechts, wo ihr hinter der Tür ein Farbband und ein blaues Schild findet (**Bild 38**). Lauft danach zu dem Gelände zurück, an dem euch Alfred angegriffen hat. Setzt das Schild auf der Brüstung in der Mitte ein und ihr erhaltet die Emblem-Karte. Steigt die Treppen nach unten





und klettert die Leiter in dem Gatter bei den brennenden Fässern hinunter. Schließt mit der Emblem-Karte das Gitter (Bild 39) auf und verlässt den Raum durch die linke Tür. Öffnet



auch hier das Gitter mit der Karte und nehmt den Granat-Werfer an euch. Mit dem Aufzug geht es anschließend im 2F weiter. Öffnet das Schott mit der Karte (Bild 40) und steigt die Treppen auf das Podest hinauf. Packt die Munition ein und geht unten zu der Schalt-



zentrale. Dort findet ihr ein weiteres Medaillon. Untersucht den Monitor erneut und zoomt mit der Kamera an das Bild in dem Raum heran, wo ihr die Nummer 1126 lesen könnt (Bild 41). Mit dem Aufzug geht es dann



im B1F weiter. Nach dem Gang klettert ihr im Maschinenraum wieder die Leiter nach oben und durch die Tür auf der rechten Seite in die Haupthalle. Entriegelt dort mit der Biohazard-Karte das Schott und steigt die Treppen hinauf (Bild 42). Betretet den Laborvorraum, gebt die



Nummer 1126 an der Tür ein und schnappt euch das Skelett-Bild. Beachtet die Albinos nicht und verlässt so schnell wie möglich den Raum. Mit dem Aufzug macht ihr dann im ersten Stock (1F) weiter. Setzt das Bild an der Stelle ein, an der sich zuvor das blaue Schild befand (Bild 43). Nehmt den goldenen Schlüssel aus dem Modell und spurtet zum Palast zurück. Durch die Holztür kommt ihr abermals in den langen Gang. Öffnet die große Tür mit dem goldenen Schlüssel und ihr befindet euch in einem sel-



samen Raum (Bild 44). Hier müsst ihr die Schalter unter den Bildern in der richtigen Reihenfolge drücken (1. Schöne Lady; 2. Mann mit zwei Babys; 3. Mann mit Teetasse in der Hand; 4. Mann mit rotem Haar; 5. Alter Mann; 6. Mann mit Kerzenständer; 7. Bild an den Stufen). Nehmt die Vase an euch und untersucht sie im Menü. Im Inneren befindet sich ein roter Ameisen-Juwel (Bild 45). Sucht danach den Speicherraum auf und führt die



goldenen Pistolen mit euch. Setzt sie in der Tür ein (Bild 46) und steckt die Munition auf dem Tisch ein. Um das folgende Rätsel zu



lösen, müsst ihr erst den Computer am Schreibtisch einschalten. In den Unterlagen daneben findet ihr die Hinweise, wie ihr an das Passwort gelangt. Geht zu der Musicbox und dreht das Rad wie folgt: links + rechts = 1; links = 9; rechts = 7; 3 x rechts = 1. Gebt das Passwort 1971 in den Computer ein und eine Geheimtür öffnet sich. Bringt das Monster zur Strecke und folgt dem Gang (Bild 47).



Fortsetzung folgt ...

Nach dem Spiel ist VOR dem Spiel.

Neues Spiel starten?

Nein

Ja

Mit dem Sonderheft „Fußball“ von PC Games, Play Zone und N-Zone sind Sie auf jedes Spiel top vorbereitet. Rund ums Leder alle Infos, die Fußballer-Herzen höher schlagen lassen. Aktuell und umfassend:

- » Spielplan zur EM 2000 mit allen Mannschaftsaufstellungen
- » Aktuelle Software-Vorstellungen mit dazu benötigter Hardware
- » Alle Tests zu den neuesten Fußball-Spielen (PC, PlayStation, N64)
- » Tipps und Tricks für den virtuellen Fußball-Erfolg
- » Die besten Web-Sites zum Thema Fußball und Games
- » 8 Seiten Poster



Ab sofort für nur DM 6,50 am Kiosk

MediEvil 2

PlayStation Jump & Run Sir Daniel Fortesque hat ein wirklich hartes Problem am Hals. Kaum hat sich das arme Gerippe wieder in seinen Sarg begeben, muss es erneut die Welt vor einem fiesen Bösewicht retten. Mit unserem Walkthrough dürfte es euch nicht schwer fallen, auch dieses Abenteuer zu überstehen.

DAS MUSEUM

Vergesst alles, was ihr bisher über Museen gehört habt. Was euch hier erwartet, ist tödlich.

Nachdem er die Mächte des Bösen im ersten MediEvil bekämpft hat, sollte Sir Dan eigentlich in Frieden ruhen. Keine Chance! Mit dieser Lösung wird es euch spielend gelingen, den Weg durch das viktorianische England zu finden und die finsternen Pläne von Master Paethorn zu vereiteln.

Wo finde ich das kleine Schwert?
Das Schwert findet ihr im Raum gegenüber eurer Startposition. Mit Sir Daniels Arm zerschlagt ihr einfach den Glaskasten, um an die Waffe heranzukommen.

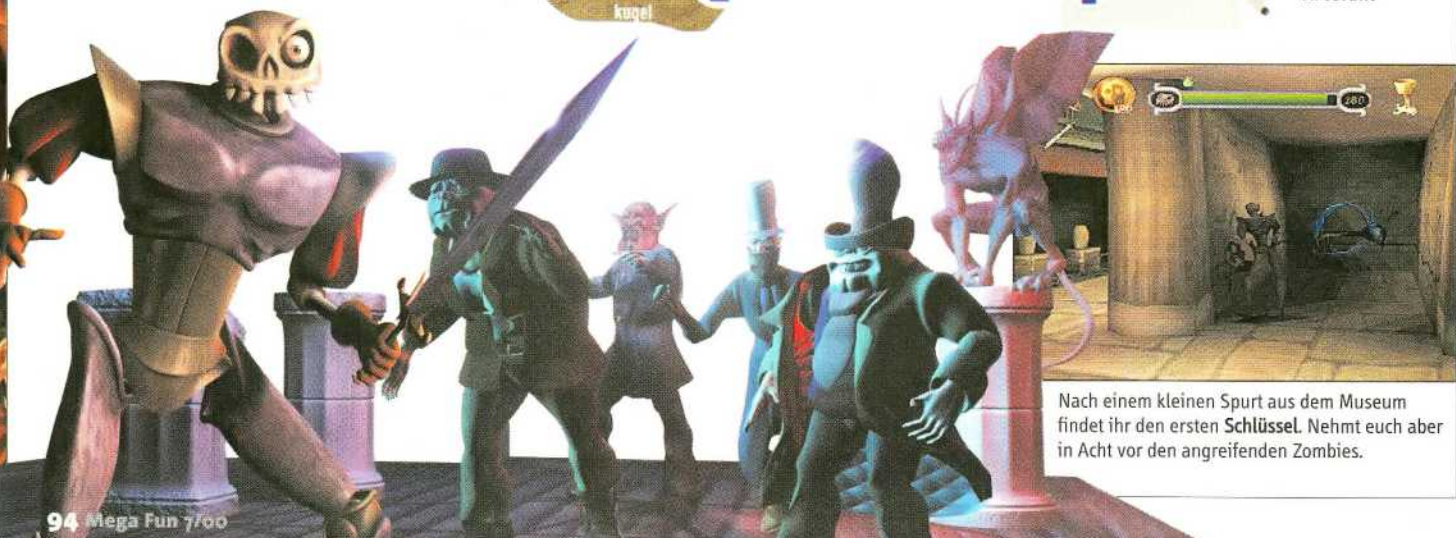
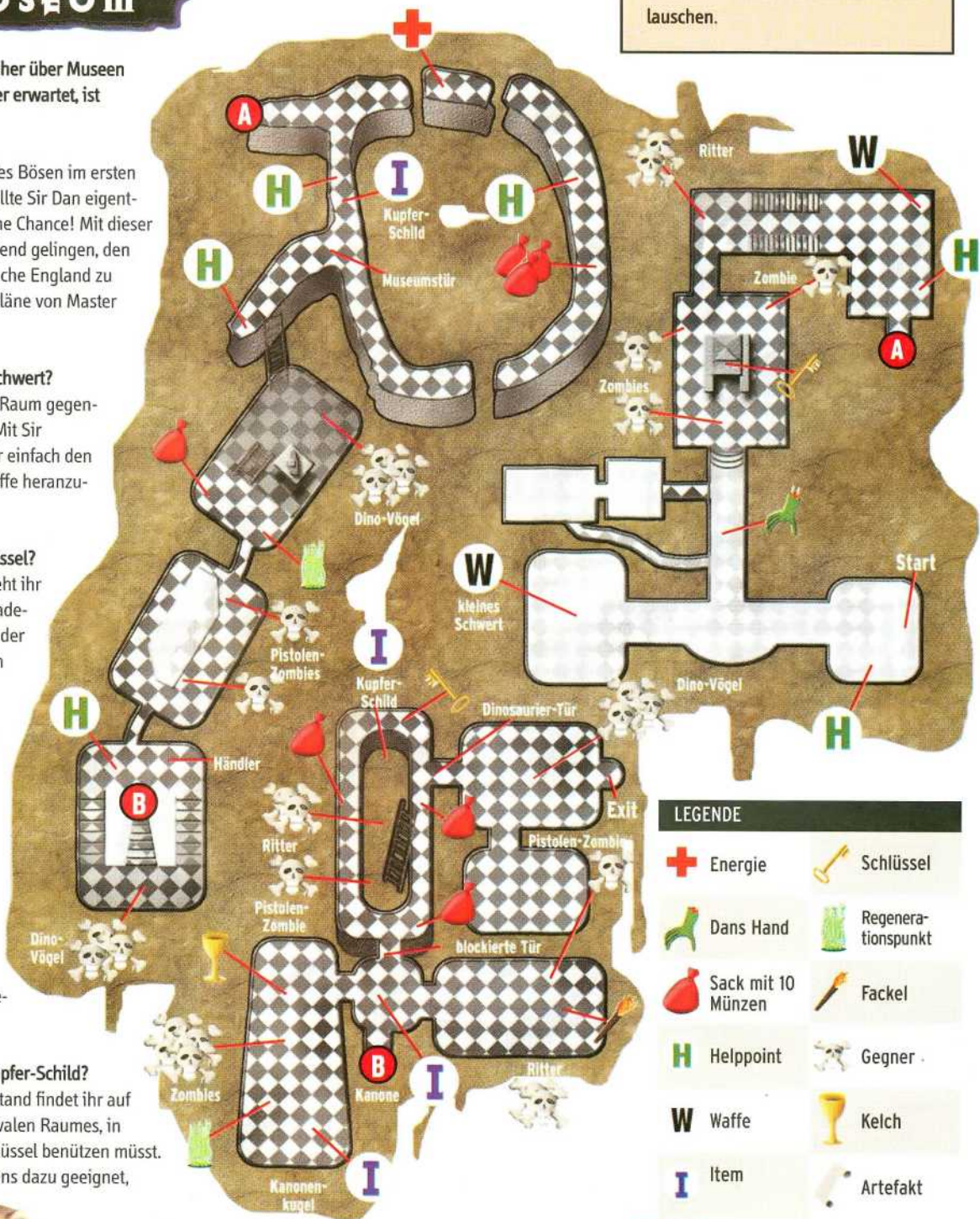
Wo ist der Museum-Schlüssel?
Von eurer Startposition geht ihr nach rechts und dann geradeaus. Der Schlüssel liegt in der Mitte des nächsten großen Raumes. Aber Achtung! Sobald ihr den Schlüssel aufnehmt, werdet ihr von einigen Zombies attackiert.

An welcher Stelle in diesem Level befindet sich die Pistole?
Ihr findet die Pistole am oberen Ende der großen Treppen, wo euch die beiden grünen Ritter angegriffen haben.

Wie komme ich an den Kupfer-Schild?
Diesen nützlichen Gegenstand findet ihr auf dem Balkon des großen ovalen Raumes, in dem ihr den Museum-Schlüssel benutzen müsst. Der Kupfer-Schild ist bestens dazu geeignet,

Grundsätzliches Kampfverhalten:

- Neue Gegner erst vorsichtig erforschen.
- Immer genügend Munition besitzen.
- Möglichst alle Gegner auslöschen.
- Stets den Kelch einsammeln.
- Gut umschaun, wenn ihr nicht weiter wisst.
- Endgegner beobachten, analysieren und erst dann zuschlagen.
- Stets den Weisheiten des Professors lauschen.



Nach einem kleinen Spurt aus dem Museum findet ihr den ersten Schlüssel. Nehmt euch aber in Acht vor den angreifenden Zombies.



Immer wenn euch die Munition ausgeht, solltet ihr den Händler aufsuchen. Das funktioniert jedoch nur, wenn ihr genügend Goldstücke besitzt.

Kanonenkugeln oder andere Geschosse abzuwehren. Jedoch verringert sich seine Widerstandskraft mit jedem Treffer.

In welchem Raum befindet sich der Händler?

Ihr findet ihn am oberen Ende der Treppen in der Nähe des Gartens. Neben dem Geist Winston und dem Professor hilft euch der Händler, das Abenteuer zu überstehen. Wann immer ihr neue Munition für eure Waffen benötigt, findet ihr in dieser Person den passenden Ansprechpartner.

Wo finde ich den Kelch?

Dieses wichtige Item findet ihr in dem Museum-Garten. Vergesst aber nicht: Ihr müsst erst hundert Prozent der Seelen aufsammeln, bevor ihr den Kelch einsacken könnt. Beobachtet deshalb immer genau den oberen rechten Bildschirmrand, denn hier erkennt ihr, wie viel Prozent der Seelen sich bereits in dem Gefäß befinden.

Wie öffne ich den Durchgang, der mich in den Mythen und Legenden hinauf führt?

Um diese Tür zu durchschreiten, müsst ihr erst einmal die Blockade entfernen. Das erreicht ihr durch das Lösen eines simplen Puzzles, für welches ihr die Kanone in der Mitte benötigt. Durchschreitet die Tür, die euch in den Museum-Garten führt. Auf der rechten Seite befindet sich eine kleine Schatztruhe. Zerschlagt diese und sackt die Kanonenkugel ein. Geht jetzt zurück und lauft



Sammelt unbedingt die Pistole ein! Sie wird euch später noch wertvolle Dienste leisten.



Mit dieser Kanone sprengt ihr euch den Weg frei. Allerdings benötigt ihr hierfür noch eine Kugel und die Fackel.

TYRANNOSAURUS

Mit etwas Ausdauer und viel Zielwasser ist dieses Vieh schnell wieder Geschichte.

1. Sobald der Fight beginnt, solltet ihr durch den Raum spürten und in den gegenüberliegenden Tunnel verschwinden. In der Kiste befindet sich ein Kupfer-Schild. Von dem Händler solltet ihr so viel Munition wie möglich kaufen. Geht jetzt die Stufen nach oben und ihr findet euch auf dem Balkon wieder. Sprintet auf der Ebene bis zu dem Regenerationspunkt, wo ihr eure Energie auffüllt.



2. Als Erstes wird euch das Biest mit seinem Feueratem rösten wollen. Danach rempelt es große Steine aus der Decke heraus, die euch treffen könnten. Haltet euch ständig in Bewegung und weicht den Attacken des Dinos geschickt aus, bis er die kleinen Dino-Vögel beschwört.



3. Jetzt ist die Zeit gekommen zurückzuschlagen! Sobald ihr das Gehirn des Monsters blinken seht, klettert ihr an seiner stufenartigen Wirbelsäule nach oben und schlägt mit dem Schwert auf die verwundbare Stelle ein. Wiederholt diesen Vorgang, bis das Monstrum erneut mutiert.

4. Klettert wieder auf den Balkon und füllt eure Energie auf, falls nötig. Weicht den Angriffen des Ungetüms aus und wartet abermals auf die Beschwörungsphase. Zückt jetzt schnell euer Gewehr und ballert auf die leuchtende Stelle, bis sich das vor-sintflutliche Ungetüm in eine Staubwolke verwandelt.

durch die gegenüberliegende Tür. Am Ende des Raumes befindet sich eine Fackel, welche ihr ebenfalls aufnehmen müsst. Sobald ihr den Gegenstand eingesteckt habt, greifen euch zwei grüne Ritter an. Die Pistole richtet nur wenig gegen die Angreifer aus, aber das kleine Schwert zeigt sich hier sehr effektiv. Geht danach zurück zur Kanone und wählt die Kugel im Menü an. Setzt die Fackel als Waffe ein und entzündet sie an dem Feuer. Zündet die Lunte an der Kanone an und der Weg sollte frei sein.

An welcher Stelle befindet sich der Dinosaurier-Schlüssel?

Der nächste Schlüssel befindet sich genau über der zu öffnenden Tür. Klettert an der Leiter nach oben und sammelt ihn ein. Nachdem ihr das Tor geöffnet habt, erwartet Sir Dan der erste und noch relativ einfache Endgegner, ein mächtiger Tyrannosaurus.



Mit Sir Daniels Arm wird anfangs das kleine Schwert aus seiner Glasvitrine befreit.

KENSINGTON



Positioniert die **Holzboxen** so, dass ihr bequem an den Schlüssel herankommt.

Jetzt, da ihr eure Knochen wieder auf Vordermann gebracht habt, ist es Zeit, nach Kensington zu gehen, einen Geisterzug zu treffen, gegen einige Furcht einflößende Monster zu kämpfen und den ersten Hinweis zu eurem großen Abenteuer zu finden.

Wie kann ich die regenerierenden Zombies vernichten?
Zuerst solltet ihr alle Zombies töten. Richtet dann euer Augenmerk auf den transparenten Geisterläufer. Sobald dieser sich materialisiert, schlagt ihr ihn mit eurem Schwert, bevor er wieder alle Zombies zum Leben erweckt.

Wie komme ich in die Mühle hinein?
Aktiviert den Schalter in der Nähe des Flusses und springt auf die bewegliche Plattform. Rückt die Kisten so zusammen, dass ihr den Depot-Schlüssel erreicht.

Wo bekomme ich den Haus-Schlüssel?
Betretet das Depot, dreht euch nach links und steigt die Leiter nach oben. Greift den Schlüssel auf und schiebt den Holzkarren an die Öffnung, damit ihr den Raum wieder verlassen könnt.

Was suche ich eigentlich in dem Haus?
Lauft in den zweiten Stock. Hier findet ihr hinter den Kisten eine Taschenuhr.

BEIM PROFESSOR

Er ist etwas klein und verrückt, aber ohne ihn seid ihr so gut wie verloren.

Was soll ich als Erstes machen, wenn ich beim Professor ankomme?

Bewegt Sir Daniel genau vor den Schreibtisch des Professors. Er erklärt euch so einiges und zeigt euch, wo ihr neue Waffen findet. Nach jedem abgeschlossenen Level kommt ihr hierher zurück.



Ladet den **Ketten-Stab** auf und ihr könnt eine ganze Horde von Zombies auf einmal vernichten.

Ich besitze jetzt den Ketten-Stab. Wie benutze ich diese Waffe?

Wenn ihr einen einzelnen Gegner erledigen wollt, nutzt ihr ihn wie das Schwert. Wollt ihr jedoch mehrere Widersacher auf einmal ins Jenseits befördern, ladet ihr die Waffe mit der Viereck-Taste auf und schleudert somit gewaltige Blitze auf das angreifende Team.



Immer wenn ihr dem Professor einen **Kelch** überreicht, bekommt ihr eine neue Waffe.

Wie komme ich in den ersten Level?

Nachdem ihr mit dem Professor gesprochen habt und eure neue Waffe besitzt, geht ihr zu dem Projektor. Nach einem kleinen Mission-Briefing dürft ihr auf der Karte euren nächsten Einsatzort bestimmen. Hier kommt ihr auch in schon bewältigte Level zurück, um euch einen vergessenen Kelch zu besorgen.

Welchen Zweck erfüllt der Bahnhof?

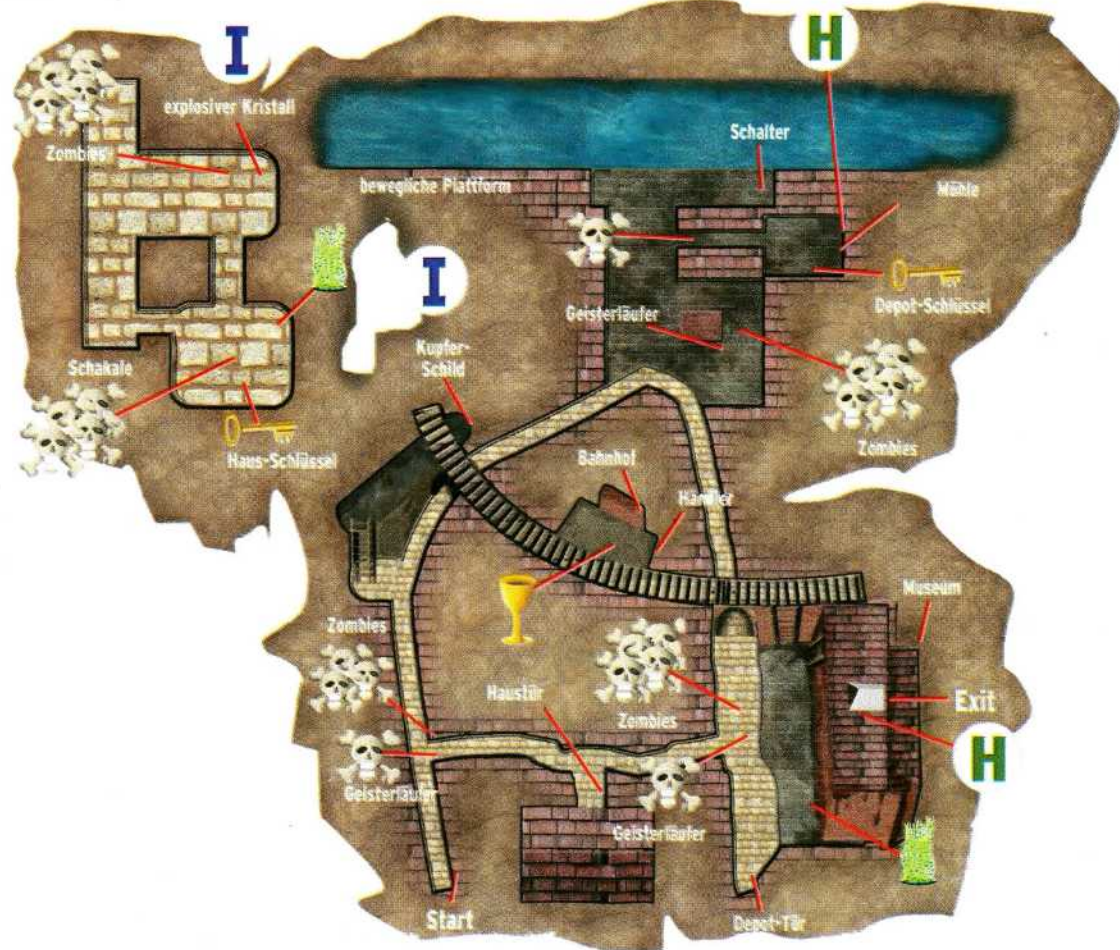
Sobald ihr genügend Zombies erledigt habt, findet ihr hier den Kelch. Schlagt einfach auf die Glocke und ein Zug bringt euch das begehrte Stück.



Benutzt die **Blitz-Attacke** des Ketten-Stabes, um die angreifenden Schakale zu eliminieren.

Ich habe den Kelch, aber wo ist der Ausgang vom Level?

Sobald ihr den Kelch besitzt, klettert ihr auf das Museum-Dach und springt in das geöffnete Oberlicht hinein.





Hier ist ein sehr ruhiges Händchen gefragt, denn wer hier nach unten stürzt, muss mit großem Energieverlust rechnen. Im schlimmsten Fall dürft ihr den Level neu beginnen.



Am besten erledigt ihr die gefährlichen Biester mit eurer Pistole.

DAS GRAB

In diesem Level wimmelt es von Schakalen. Wie komme ich von der Plattform heil herunter?

Zuerst solltet ihr die Pistole und den Ketten-Stab als Waffen einsetzen. Springt jetzt vorsichtig über die Plattformen zu der anderen Seite des Raumes. Seid hierbei besonders vorsichtig, denn ein Absturz führt zum sicheren Tod. Wenn sich die Kamera nicht von alleine ausrichtet, verhilfen euch die R1- und L1-Taste zu einer besseren Übersicht.

Welche Taktik empfiehlt sich für die angreifenden Schakale?

Sobald ihr den Grund erreicht, solltet ihr den Ketten-Stab aufladen. Wenn die Biester ihren Sarkophag verlassen, müsst ihr einen gezielten Blitz auf diese abfeuern, bevor sie in den Angriffsmodus überwechseln. Zieht jetzt eure Pistole und lauft um den Raum herum, während ihr die Hunde weiter beschießt. Gebt aber auf die grünen Feuerattacken der Schakale Acht!

In dem Raum vor der Artefakt-Kammer ist ein kleines Loch in der Wand. Was kann ich hier machen?

Dieser Spalt führt in einen versteckten Bereich dieses Levels. Ihr kommt jedoch nur hinein, wenn ihr Dans Kopf auf einer Dan-Hand platziert. Im Inneren befinden sich jede Menge Kisten. Über diese Stufen kommt ihr in eine höher gelegene Ebene, wo sich Goldsäcke befinden. Nachdem ihr alle eingesammelt habt, springt ihr durch das Loch im Boden zurück zu Dans Körper.

Wie löse ich das Statuen-Rätsel?

Um dieses relativ simple Rätsel zu lösen, benötigt ihr drei Artefakte, welche in dem Grab versteckt liegen. Die drei Artefakte, die ihr benötigt, sind die Tafel des Horus, die Schriftrolle des Schkmet und der Stab des Anubis. Werft

einen Blick auf die Karte und ihr erkennt, dass sich alle Gegenstände im selben Raum befinden. Seid ihr in dieser Kammer angekommen, nehmt ihr die Fackel und entzündet diese an dem Feuer. Jetzt solltet ihr eine leichte Vertiefung im Boden sehen, in der sich drei Steinblöcke befinden. Um an die Artefakte zu gelangen, müsst ihr die Steinblöcke zu einer Treppe zusammenschieben. Sobald ihr alle drei Gegenstände eingesammelt habt, geht ihr wieder in den Statuen-Raum. Klettert jetzt auf den Schoß einer Statue und setzt das passende Artefakt über das Item-Menü in die Steinfigur ein. Wiederholt diesen Vorgang bei den anderen Götzen-Bildern und ihr werdet mit einer kleinen Sequenz belohnt. In der Mitte des Raumes erhebt sich ein Sarkophag aus dem Boden, welchem eine ägyptische Schönheit entsteht.



DIE FREAK-SHOW

Dieser Level ist wirklich seltsam. Was zuerst nach einem Zigeunerlager aussieht, entpuppt sich als böse Falle, in der aggressive bärtige Ladys im Ballerina-Outfit wüten.

Ich habe jetzt den Hammer des Thor. Wie wende ich ihn am besten an?

Diese kraftvolle Waffe ist für schwere Gegner in unmittelbarer Nähe geeignet. Um mit einem gewaltigen Schlag den Boden erbeben zu lassen, müsst ihr nur mit dem gedrückten Action-Button den Hammer aufladen.

Wie zerstöre ich am besten die bärtigen Ladys?

Um diese gewaltigen Gegner zu stoppen, bedarf es lediglich eines aufgeladenen oder zweier normaler Schläge.

Wie springe ich richtig mit den Trampolinen?

Diese Sprunghilfen richtig zu gebrauchen kann ein wahrer Alptraum sein. Um den Level aber erfolgreich zu meistern, benötigt ihr diese dringend. Zuerst solltet ihr euch immer genau in

die Mitte der Sprungfläche stellen. Durch Gedrückthalten des Sprungknopfes fängt Sir Daniel dann an zu hüpfen. Achtet auch darauf, immer die maximale Höhe zu erreichen, bevor ihr die Figur zu dem höher gelegenen Punkt steuert.

Wie zerstöre ich am besten die Drachen-Zauberer?

Diese Jungs sind etwas schwieriger zu besiegen als die herkömmlichen Gegner. Die einzige Methode, diesen Gagnetyp zu eliminieren, ist zu warten, bis sich der kleine Zauberer materialisiert, denn in seiner Geist-Form könnt ihr ihm nicht schaden. Lauft um den Gegner herum und weicht dem Drachen aus. Ladet euren Hammer und schlagt schnell zu, sobald sich der Wicht materialisiert. Des Öfteren rennt der Magier vor euch davon. Ihr könnt ihn dann durch eine glitzernde Spur, die er am Boden hinterlässt, leicht wiederfinden. Nach zwei gezielten Schlägen sollte auch dieser Gegner im Jenseits landen.

Was ist die beste Methode, die riesigen Elefanten-Mechs zu zerstören?

Bevor ihr die beiden Elefanten-Schlüssel einsammeln könnt, müsst ihr die beiden Mech-Monster erledigen. Durch die kleine Area, auf



Achtet darauf, beim Springen auf dem Trampolin immer erst die maximale Höhe zu erreichen.

der sich die Giganten bewegen, benötigt ihr ein wirklich ruhiges Händchen, um nicht von den Waffen oder Füßen getroffen zu werden. Neben dem Hammer solltet ihr die Pistole im Anschlag haben. Lauft nun immer schnell durch die Beine des Ungetüms hindurch, um das Gefährt von hinten betrachten zu können. Zieht mit der Pistole auf den Fahrer und jagt ihm ein paar Kugeln zwischen die Rippen. Darauf dreht sich der Gigant wieder in eure Richtung und feuert einige Salven aus seinem Rüssel auf euch. Weicht diesen geschickt aus und lauft wieder zwischen den Beinen hindurch. Wiederholt diesen Vorgang, bis das stählerne Monstrum zusammensackt.

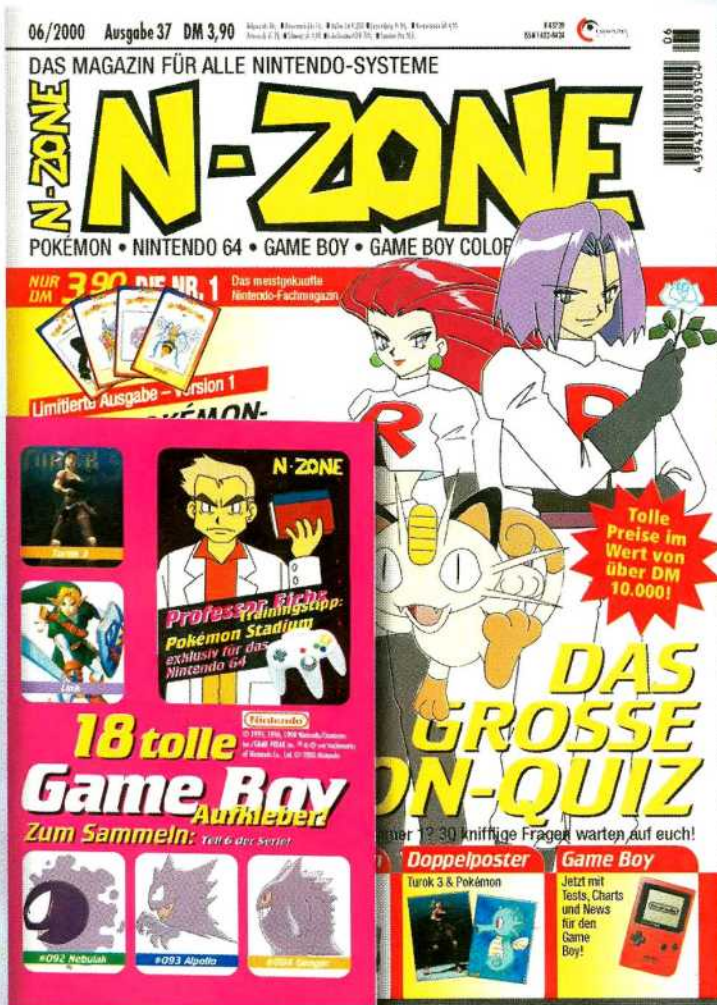


Nuperman empfiehlt:

Nix, nur N-ZONE



- N-Zone:** Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy und Game Boy Color
- N-Zone:** Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster
- N-Zone:** Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Pokémon-Starkarten und Pokémon-Aufklebern für nur 3,90 DM



Nas neisgekaufte
Nintendo-Magazin!

Vier starke
Pokémon-
Starkarten in
jeder Ausgabe!



MECHANISCHER ELEFANT - BOSS

Dieser Levelboss sieht auf den ersten Blick sehr gefährlich aus, aber in Wirklichkeit ist er sehr einfach zu besiegen. Steckt deshalb eure Erdnüsse und Mäuse in die Tasche zurück und lauscht unseren Weisheiten.



1. Betretet die Arena und zer-schlagt die Kiste, um einen neuen Kupfer-Schild zu be-kommen. Wenn der Elefant los-marschiert, sucht ihr euch eine erhöhte Plattform, auf der sich ein Hebel befindet. Blockt jetzt die ersten Schüsse mit dem Kupfer-Schild ab und schlagt mit dem Hammer auf den Hebel, wenn das Monstrum unter dem Objekt steht. Jetzt habt ihr den ersten Treffer gelandet. Der Elefant ist richtig sauer.



2. Solltet ihr das Mech-Monster beim ersten Versuch verfehlt haben, ist das auch nicht weiter schlimm. Ihr könnt den Schalter jederzeit erneut betätigen, bis das Objekt auf dem Gegner landet. Um das Ungetüm zu der Stelle zurückzulocken, schießt ihr ihm einfach mit dem Gewehr in den Allerwertesten. Jetzt dreht der Gigant um und ihr könnt einen weiteren Anlauf starten, das Biest zu zerstören.



3. Während ihr den Gegner be-arbeitet, schleudert dieser immer wieder Feuerbälle in eure Richtung. Es gibt zwei Methoden, diesen auszuweichen. Entweder ihr nutzt den Kupfer-Schild oder versucht den Geschossen geschickt auszuweichen. Die zweite Taktik zeigt sich hier als die effektivere, da der Schild schon nach wenigen abglock-ten Schüssen den Geist aufgibt. Weicht den Geschossen also lieber aus!



4. Um den Elefant zu besiegen, benötigt ihr drei gezielte Treffer. Hierbei kann jeder Schalter nur für eine Attacke gebraucht werden. Behaltet deshalb gut im Auge, welchen Hebel ihr bereits umgelegt habt. Nachdem ihr auch diesen Boss erledigt habt, öffnet sich in einer kleinen Cut-Szene das Tor zum Ausgang. Dieser führt euch wieder zurück zum Professor, der euch mit neuen Informationen über den nächsten Level versorgt.

In welchem Teil des Levels finde ich den Kelch?

Ihr erkennt den Kelch an der Markierung auf der Karte. Wie schon gesagt, achtet darauf, alle Gegner zu erledigen, damit ihr bereits die 100 Prozent habt, bis ihr an der Stelle seid.

Ich habe jetzt die beiden Schlüssel. Was soll ich als Nächstes machen?

Wenn ihr die beiden Schlüssel besitzt, könnt ihr das gigantische Zirkuszelt aufschließen. Der Eingang befindet sich an Punkt F auf der Karte. Lauft einfach zu den beiden Schlüsselöchern, welche von den Rittern bewacht werden. Nach einer kleinen Cut-Szene öffnet sich das Tor an der

Vorderseite. Achtung! Sobald ihr im Inneren des Zeltes seid, kommt ihr nicht mehr nach draußen. Füllt deshalb eure Energie voll auf, damit ihr für den nächsten Endgegner-Kampf gewappnet seid. Für diesen Boss benötigt ihr keine Munition. Verschwendet also keine wichtigen Goldstücke an den habgierigen Händler.

GREENWICH OBSERVATORY

Wir begleiten jetzt Sir Dan bei seiner Reise zu dem Greenwich Observatory. Neben aggressiven Seeleuten muss er hier hauptsächlich auf seinen Kopf Acht geben.

Ich habe die Armbrust vom Professor. Wie nutze ich sie am besten?

Mit dieser Waffe könnt ihr Gegner aus sicherer Distanz erledigen. Behaltet aber immer eure Munition im Auge, denn diese kann schnell zu Ende gehen. Das dürfte wiederum zu eurem Ableben führen, vor allem wenn ihr von mehreren Gegnern angegriffen werdet. Ihr dürft maximal 200 Pfeile mit euch tragen, jedoch versorgt euch der Händler stets mit neuen.



Diese aufdringlichen Seemanns erledigt ihr am besten mit der Armbrust.

Die Möwe hat mir meinen Kopf gestohlen. Wie bekomme ich ihn zurück?

Findet den Punkt auf der Karte, wo Dans Kopf liegt. Erledigt die Möwe mit zwei gezielten Hammer-Schlägen und setzt euren Kopf mit der Kombination L1 und Dreieck wieder auf.

Wie erledige ich am besten die Matrosen-Zombies?

Erledigt sie am besten mit dem Hammer. Schon nach drei bis vier Schlägen gehen sie zu Boden.

Was soll ich als Erstes tun, wenn ich am Dock angekommen bin?

Füllt zuerst eure Lebensenergie und die Munition auf. Geht die Straße entlang und beschreitet das alte Schiff. Im Inneren findet ihr ein weiteres Puzzle.

Wie löse ich dieses Puzzle?

An der Wand seht ihr eine kleine Öffnung. Mit L1 + Dreieck legt ihr euren Kopf hinein. Durch erneutes Drücken dieser Tastenkombination schaltet ihr auf Dans Kopf. Mit L1 + R1 erscheinen euch jetzt verschiedene Symbole. Stellt die Schalter im Raum mit dem Ketten-Stab genauso ein und die große Zugbrücke senkt sich für euch.

Was löst der Schalter beim Kelch aus?

Dieser Schalter fährt einen Steg aus, der euch den Weg zur Naval Academy öffnet. Am Ende des Steges ist gutes Timing gefragt, damit ihr weiterkommt.

Was habe ich zuerst in der Naval Academy zu erledigen?

Erledigt erst alle Zombie-Seeleute und füllt eure Energieleiste wieder vollständig auf. Es befindet sich auch ein Extra-Energie-Item auf dem Gelände, das ihr einsammeln könnt. Mit vollständig aufgefüllter Energie und ohne jeglichen Gegneinfluss geht es dann ins Innere der Naval Academy.

Wie komme ich von hier weg?

Das folgende Puzzle ist das schwierigste in der Naval Academy. Geht zuerst in das Gebäude hinein. Zu eurer Rechten seht ihr einen großen Tank mit drei Schaltern daran. Diese Hebel steuern den großen Magneten über dem Behälter. Klettert nun eine Etage nach oben. Dort befindet sich eine große Tauchglocke über dem Tank. Setzt euren Kopf hinein, damit die Glocke nach unten taucht. Mit der Tastenkombination L1 + Dreieck schaltet ihr wieder zu Dans Kopf. Jetzt seht ihr einen Blasebalg auf dem Grund des Tankes liegen. Um an diesen zu gelangen,



TIPPS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten GEBEN LASSEN!

Monatlich vier
ausführliche
Komplettlösungen zu
aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,
Cheats und Codes zu
verschiedenen Spielen

Jetzt jeden Monat neu

games eXpert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele

Das KOMPLETTLÖSUNGS-Magazin für PLAYSTATION-Spiele



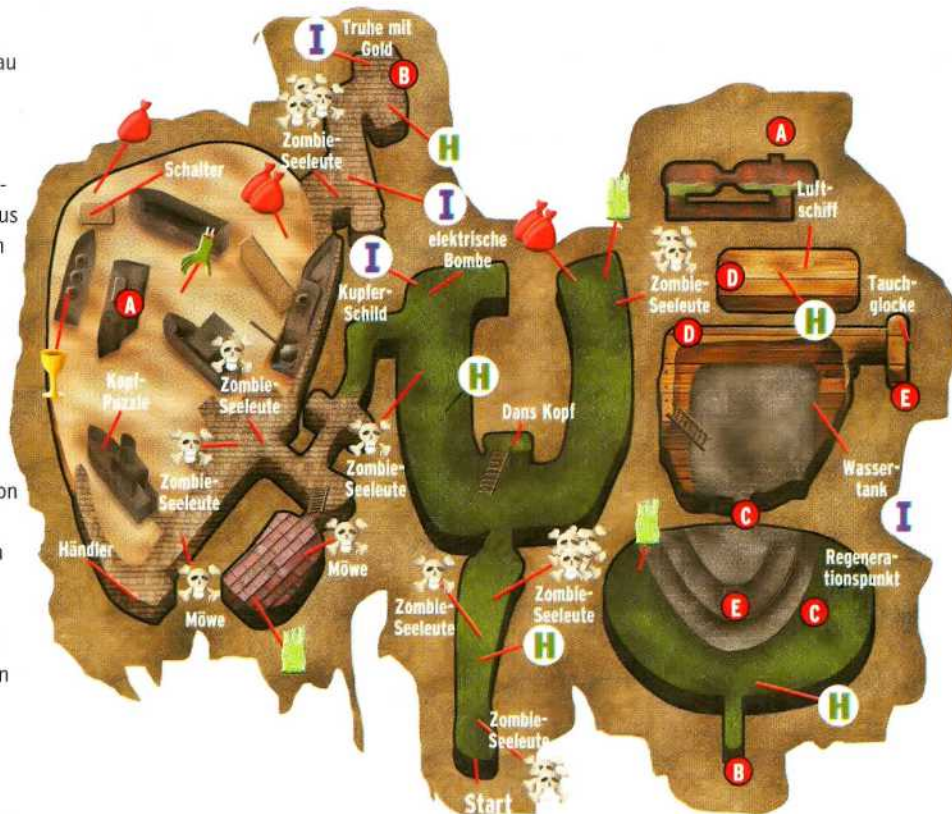


Nur wer Dans Kopf in die Öffnung steckt, kommt hier weiter.



Mit Hilfe der Tauchglocke erkennt Dan, wo sich der benötigte Blasebalg befindet.

müsst ihr den Magneten so steuern, dass er genau über dem Item zum Stehen kommt. Dabei hilft euch natürlich die Ansicht aus dem Kopf von Sir Daniel, welcher sich ja am nächsten am Geschehen befindet. Habt ihr den wichtigen Gegenstand eingesammelt, muss nur noch euer Kopf aus der Tauchglocke befreit werden und schon ist ein weiteres Rätsel bewältigt. Eure nächste Anlaufstelle ist das Dach der Academy. Hier findet ihr ein großes Luftschiff, das euch in den nächsten Level befördert. Um es aber startklar zu bekommen, müssen noch einige Vorbereitungen getroffen werden. Setzt als Erstes den Blasebalg ein und nehmt wieder die Fackel. Zündet diese am Feuer an und steckt das Holz unter dem Ballon in Brand. Springt jetzt im Rhythmus auf dem Blasebalg so lange, bis das Luftschiff vom Boden abhebt. Nach einer kleinen Reise erwartet euch ein Mini-Boss-Fight. Zückt euren Hammer und ladet diesen auf. Nähert euch den Schurken und schlägt so, dass sie von der Schockwelle getroffen werden. Ist einer ausgeknockt, müsst ihr den Überlebenden ähnlich bearbeiten. Allerdings braucht ihr ihn nicht zu suchen. Mit hoher Geschwindigkeit holt euch dieser von alleine ein. Schmettert den Hammer rechtzeitig zu Boden, um auch diesen Gegner zu bändigen.



KEW GARDENS

Wie kann ich die Axt am besten nutzen?
Entweder verwendet ihr die Axt wie das Schwert oder ihr schleudert sie wie einen Bumerang gegen die Widersacher.

Was ist meine erste Aufgabe in den Kew Gardens?
Als Erstes benötigt ihr den Schlüssel zum Potting Shed. Er befindet sich gleich auf der rechten Seite.

Jeder getötete Kürbiskopf hinterlässt ein Antidote. Was sind Antidotes und wie wende ich sie an?
Während ihr durch den Level streift, trifft ihr immer wieder auf Menschen, die sich langsam in Kürbisköpfe verwandeln. Um sie zu heilen, benötigt ihr das Antidote. Wendet einfach das Gegenmittel wie eine normale Waffe an und heilt die Menschen mit der Action-Taste. Beeilt euch aber, denn ihr habt nur wenige Sekunden Zeit, die Menschen wieder zurückzuverwandeln.



Mit der Axt lassen sich die Kürbisköpfe am besten teilen.

Ich habe ein Wassertank-Ventil gefunden. Wofür ist es gut?
Dies ist das erste Rad von dreien. Im Inneren des Treibhauses ist es eure Aufgabe, alle zu finden und die Pflanzen mit Wasser zu versorgen. Ihr erkennt dabei die richtigen Ventile

an der Farbe des Rades. Sobald ihr das richtige Rad angebracht habt, öffnen sich riesige Blüten. Über diese neuen Plattformen gelangt es euch spielend, in andere Bereiche vorzudringen. Um das Rätsel zu lösen, benötigt ihr ferner das Pond-Room-Ventil und das Hothouse-Ventil. Solltet ihr damit noch einige

Probleme haben, werft doch einfach einen Blick auf die Karte. Hier erkennt ihr, an welcher Stelle ihr die richtigen Ventile findet.

Wie komme ich aus dem Treibhaus heraus?

Um aus der Vertiefung herauszukommen, müsst ihr den Baum nach oben klettern. Hierfür müsst ihr die zahlreichen großen Blätter und die Lianen am Stamm nutzen, welche aus dem Baum herauswachsen. Oben angekommen, hüpfst ihr einfach wieder auf den Balkon, der eine Etage weiter oben um das Treibhaus führt. Springt aber nur mit größter Vorsicht, da ein Sturz von ganz weit oben sehr viel Energie abzieht.

An welcher Stelle befindet sich der Kelch?

Der Kelch befindet sich im zweiten Treibhaus auf der Spitze des großen Baumes. Nur über die Blätter und die Lianen kommt ihr so weit nach oben, dass ihr die Trophäe greifen könnt.

Weshalb läuft eine Dan-Hand im Treibhaus-Ventilraum herum?

Wenn ihr in die Ecke des Raumes blickt, erkennt ihr eine kleine Öffnung in der Wand. Ihr könnt den Dan-Hand-Trick nutzen, um durch diesen Spalt in einen weiteren versteckten Raum zu gelangen. Hier wartet ein weiteres Mini-Game auf euch. Versucht möglichst alle vier Dan-Hände einzufangen, während die Kürbisse an euch vorbeiröllen. Gewinnt ihr dieses Spiel, erhaltet ihr zur Belohnung eine Flasche mit Leben. Ihr wisst ja, bei MediEvil kann man nie genug Energie bei sich haben!

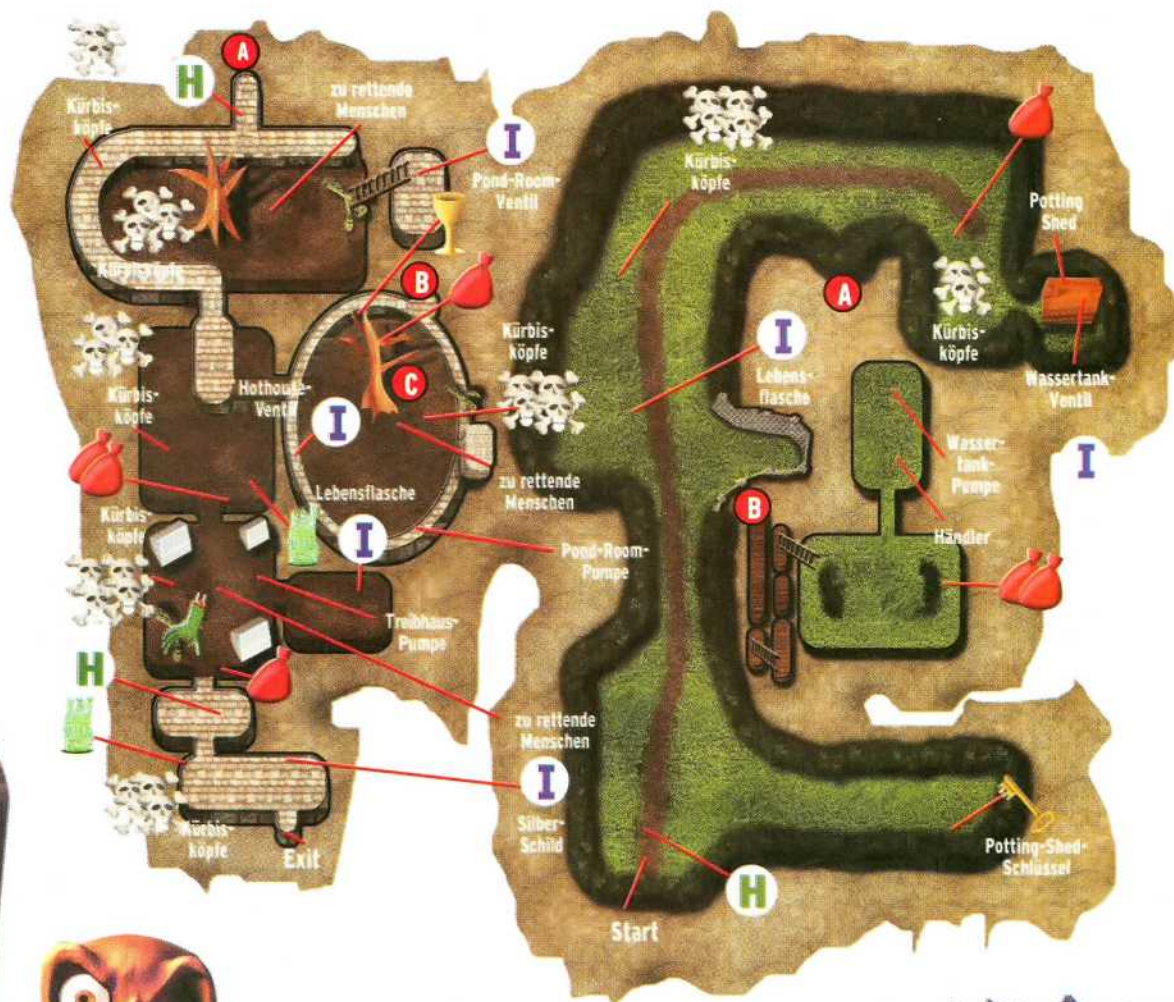
Ich werde von vielen Kürbisköpfen angegriffen. Was soll ich machen?

Um an dieser Stelle weiterzukommen, müsst ihr euch tapfer schlagen, denn erst wenn ein gigantischer Kürbis die Blockade an der Tür zerschlägt, dürft ihr den Raum verlassen.



Nach einer aufreibenden Kletterpartie erhaltet ihr die Früchte eurer Anstrengungen.

Bewegt euch und weicht den Attacken der Kürbisse aus. Hütet euch vor allem vor den großen Früchten, welche durch das Gelände rollen. Sie ziehen besonders viel Energie ab und blasen euch sehr schnell das Lebenslicht aus.



TEIL 2
IM
NÄCHSTEN
HEFT

Kleinanzeigen

Nintendo 64

Verkaufe N 64 mit 2 Pads, Expansions Pak, Memory Card und 10 Spielen (z.B. Donkey Kong 64, Zelda, Bond Game, Turok 2 uncut, Super Smash Bros. & F-Zero X). Verkaufe auch einzeln oder tausche eventuell gegen Dreamcast Spiele. Preise nach Vereinbarung. Tel.:02421/781306

Verkaufe N 64 mit 2 Spielen und 1 Controller für DM 150 bis DM 160 (Porto trägt Empfänger). Nach Saffet fragen. Tel.:07852/2890

Saturn

Verkaufe für Saturn (PAL) Tomb Raider 1 für DM 35, Theme Park (neu) für DM 30, Shin X (neu) für DM 30, Virtua Fighter 2 (neu) für DM 35, Streetf. Alpha 1 (US) für DM 35, Tetris Plus (US) für DM 35, King of Fighters 97 (JAP) und 4 MB Ram wie neu für DM 85, 2x Virtua Stick (1x neu für DM 60, 1x gebraucht für DM 40), Arcade Racer wie neu für DM 55. Tel.:0170/8814538 oder 07940/3106

Super Angebot! Verkaufe Sega Saturn und 2 Pads, dazu Spiele: Deep Fear, Fifa 97, Athlete Kings, Dragon Heart, Shellshock, Worms, Battle Arena, Victory Goal, Worldwide Soccer 97, Dark Savior, Discworld, Mystaria, X-Men, Theme Park, Command & Conquer und noch 8 Demos!!!! Preis VHB! Tel.:07144/6750 fragt nach Stefan! Danke!

PlayStation

Verkaufe Soldatenspiel, Gran Turismo 2 (US) für PSX für je DM 70, Biohazard, Code Veronica (PAL) neu für Dreamcast. Tel. 0228/235831 oder 0171/7776885

Dreamcast

Verkaufe Soldatenspiel, Gran Turismo 2 (US) für PSX für je DM 70, Biohazard, Code Veronica (PAL) neu für Dreamcast. Tel. 0228/235831 oder 0171/7776885

Verkaufe Dreamcast mit 2 C, VMS, RGB Kabel, Tastatur Bass Fishing mit Angel, Vibration Pack, Sonic, Sega Rally, H. of the Dead 2 mit Gun, Incomming. VB DM 690. Tel.:06648/7214

Verkaufe günstige japanische Dreamcast-Spiele: Zombie Revenge für DM 70, Sega Rally 2, Death Cr. 2, Expandable für je DM 60, Redline Racer für nur DM 30, alles zusammen fr schlappe DM 200, du sparst DM 20, es lohnt sich! VB. Bin erreichbar um 14.00 Uhr. Tel.:0173/7604601 oft versuchen

Verschiedenes

Verkaufe Sega Magazin Nr. 01/1993 bis 03/2000, Gamers Nr. 01/1992 bis 04/1996, Mega Fun Nr. 05/1993 bis 03/2000, Next Level Nr. 01 bis 06/1998. Eine Spielkonsole Mega Drive und 4 Spiele. Alle sind neuwertig. Tel.:07331/43721 Andreas

Achtung für Sammler! Komplette Sammlungen von Mega Fun 05/93 bis 04/2000, Maniac 11/93 bis 04/2000, Video Games 01/91 bis 04/2000 verkauf nur komplett. Preis VB. Tel.:0841/4936187 oder 05405/69122

Biete für Saturn: Strong Style (JAP), Outlaws of the Lost Dynasty (JAP), Shining, the Holy Ark. Für MD Buck Rogers, Starflight, Shining Force 1 und 2. Suche für Saturn: Shining Force 3 Part 2, Grandia, Magic T. Gathering, Ruins, Warcraft. Für MD: Grain Ground, Iron Storm, Star Control. Verkauf oder Tausch. Tel.:0676/4171364 Österreich

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 PSX-Games M-Imposs, SF 2 Collect., G-Police 2, DM 59, Autospiel, Eagle one, F1 99, Miss. Command je DM 69, TR 4 DM 75, Centipede, Pong, Warzone 2100, D-Dungeon, Helln.. One, je DM 39, Trasher, Ace Combat 3 je DM 85, ODDW 2 45, PSX-Pads DM 18, GB-Color DM 129, PSX 1 MB. Auch div. Dreamc-Games. Tel./Fax.:02841/44125

Verkaufe Super eingeführtes Laden-Geschäft für Tele- und Computerspiele und Computer in PLZ-Gebiet 85 wegen Nachwuchs sehr günstig. Anfragen unter Tel.:01729714666

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive/CD32X, Master System, Saturn, DC, PSX, 3 DO, Jaguar, SNES, NES, PC, Neo Geo, LD, zum Beispiel: 3 DO FZ-1, NTSC für DM 165, Saturn Mission Stick (US) für DM 95, Neo Geo für DM 350, SNES für DM 85, Nomad für DM 225, 32 X für Dm 125, Jaguar RGB für DM 125, PSX Negcon für DM 65, etc. alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Suche und tausche gebrauchte Spiele für alle Konsolen Systeme. Kaufe auch defekte Konsolen, bzw. kann ich sie für euch reparieren. Biete Spiele für N 64 und Super Nintendo und Game Boy, sowie Saturn und Mega Drive und Dreamcast (dt), Playstation und einige Oldies. Tel.:0261/674798 AB oder 0170/9532847

Verkaufe Spiele und Hardware für Turbo-Duo/PC-Engine. Tel.:02374/850355. HTTP://www.beam.to/pce

Verkaufe für SN: Final Fantasy 4 und 5 (JAP) für je DM 180, Terranigma (JAP) für DM 80, Feverpitch Soccer (PAL) für DM 40, Fire (US/JAP) Adapter für DM 35. Für Game Gear: Magic Knight 1 und 2 (JAP, RPG's) für je DM 75, Puyo Puyo 1 und 2 und 3 (JAP, RPG's) für je DM 70. Für 32 X: Metal Head (US) für DM 45. Tel.:0170/4042523. Tausche auch!

Verkaufe Action, RPG und Shooter, Jump'n Runs für MD, SN und NES z.b. Ultima II, Young Merlin, Paladin Quest, Musha Aceste, Elemental Maser, Thunder Force, Gunstar Heroes, Probotector, Phantasy Star, Zelda oder Konsolen Multimega, MD in bleuen Sega Koffer und vieles mehr. Tel.:0306946321 Jens

Science Fiction Modelle in rauen Mengen (über 1000 verschiedene). Bei www.SPACART-online.de. Jetzt neu: ab sofort auch Filmschwerter

Verkaufe Neo Geo CD Konsole und 11 Topgames (Metal Slug, Art of Fighting 2, World Heroes 3, Samurai, Showdown 2, Nam 1975, Pulstar, Viewpoint, Trash Rally, Ninja Commando, Puzzle Bobble, King of Fighters 94, alles im Bestzustand für DM 599. Tel.: Jörg 0177/7791177 oder 04421/22911 ab 20.00 Uhr

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Börse
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Meine Adresse: (diese Angabe ist rechtlich notwendig, die Adresse wird nicht in die Anzeige übernommen)

Bitte unbedingt beachten: Pro Kleinanzeige 5,- DM (als Schein und nicht als Münzen!) in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

- 3DO Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation Saturn Super Nintendo Dreamcast Verschiedenes

Wichtig!
Einsendungen, die nicht leserlich sind und die selbst durch kreatives Raten keinerlei Sinn ergeben, landen gnadenlos im Altpapier. Wer das Heft nicht zerschneiden will, kann diesen Coupon auch kopieren (eventuell gleich im Verhältnis 2:1, also vergrößert!)

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Auch für Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen.

Tel.:089/1403732 oder 0173/8453399

Verkaufe Saturn mit Memocard, Demos, Gun, 3 Pads und 17 Spielen! T. Raider, Sov. Strike, Shellshock, Warcraft 2, Thunderhawk 2, Polizei 2, Last Bronx, Fifa 97 und 98, Rayman, Street Racer u.a.! VB: DM 250! Nur zusammen! Auch Tausch gegen PSX oder N 64 möglich! Ruft einfach an! Tel.:03933/806806 oder 0172/3225649 Thomas

Verkaufe Game Gear mit Kopfhörer, Netzteil und 10 Spielen wie Space Invaders, Lion King, Klax, Lemmings, Marble Madness, Nin. G., Sh.i 2, Sonic Labyrinth, Asterix und Solitaire Poker! Alles zusammen für DM 100!!! Ruft an! Tel.:03933/806806 oder 0172/3225649 Thomas

Suche für Saturn: Thunderforce 5, Castlevania. Suche für N 64: Star Wars Racer, Castlevania. Suche für Playstation: RR 4, Killerloop, Alundra, 24 Std. von le Mans, Gran Turismo 2. Tel.:07351/21242, evtl. AB (rufe zurück)

Verkaufe MAK-Platinen ab DM 10, Final Fight, Knights of the Round, Carrier Air Wing, Splash, Flying Shark, Twin Cobra, Roboterpolizei, Asterix, Vendetta, In the Hunt, Prügelspiel 2 bis 3, Super Shanghai, Blood Brothers, Preise VS, MAK-Konsole, Neo Geo Boards, Neo Geo Module ab DM 20, Metal Slug, VS. Tel.:09261/629282

Suche dringend: Street Fighter 2, Turbo und Super Street Fighter 2 fürs Super Nintendo und Super Street Fighter 2 Turbo fürs 3 DO. Alles Japanische Versionen! Zahle sogar Neupreise!!! Schickt Eure Angebote an:Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Achtung: Verkaufe verschiedene Neu- und Gebraucht-Spiele für DC, PS, N 64, SN und GB sowie Geräte und Zubehör zu fairen Preisen. Tel.:0171/1259848 oder 05681/1407 Ronny

Home.Page Neueröffnung! Ab sofort gibt es unter www.tails.de die neue, ultimative Sega-Home-Page im Netz! Mit grossem Eröffnungs-Gewinnspiel. Auch könnt Ihr Statements abgeben oder in der üppigen Tipps und Tricks Bibliothek schmökern. Tails hat immer ein offene Ohr für euch

Verkaufe und Kaufe Spiele und Hardware für Turbo-Duo/PC-Engine.

Tel.:02374/850355. [HTTP://beah.to/pce](http://beah.to/pce)

Kaufe, verkaufe Spiele für alle Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel.:089/1403732 oder 0172/4865858

Suche: Jaguar und Wau Wau 4 A, Neo Geo Pocket Color, Sega Nomad. Tausche Neo Geo CD und A.o. I und II, Top Hunter und Viewpoint gegen Neo Geo Modul. Tel. 0171/9463310

Suche Mega Man 7, Mega Man x 2 (SNES), Sonic 2 (MD), Mega Man 4 (GB), Starcraft: Broodwars (PC). Bezahle oder Tausche. Tel.:07071/33193

Verkaufe Spiele und Hardware für Turbo-Duo/PC-Engine. Tel.:02374/850355. [HTTP://beam.to/pce](http://beam.to/pce)

Verkaufe Silent Hill zum Schleuderpreis. Alfred Ribotzki, Uckermarkstr. 19, 51107 Köln CD-Player MD mit Software preisgünstig gesucht

Kaufe, verkaufe Spiele für alle Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen.

Tel.:089/1403732 oder 0172/4865858

Game XX-Videospiele-Börse (Flohmarkt) Berlin im Statthaus Böcklerpark (Kreuzberg) Prinzenstr. 1, U-Bhf.:Prinzenstr. 14-17.30. Spiele von Gestern und Heute! Tombola ab 16.00 Uhr. Termine: 10. Börse: 14.05., 11. 18.06., 12. 30.07.2000. Weitere Termine folgen! Game XX-Hotline (infos & Tische):

Tel.:030/6858756

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive/CD/32X, Master System, Saturn, DC, PSX, 3 DO, NES, PC, LASer-Disc, viele JAP. & US Importe z.B. Jaguar (US) für DM 125, 32 X für DM 85, Saturn Virtua Stick für DM 65, SNES für DM 65, NES für DM 45, SNES Tristar für DM 185, Final Fantasy 2 (US) für DM 155. Alles incl. Porto Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe für 3 DO (US) Ifoes of Al (neu) für DM 40, Return Fire für DM 30, Patislam 'n 'jam (wie neu) für DM 40, Super STF 2 für DM 35, Starblade für DM 30. Colecovision: Super Cobra, Topzustand für DM 50. PC-Engine (JAP) Nectaris für DM 65, Dungeon Expl. Für DM 40, R-Type 1, Blooy Wolf je DM 70. Tel.:0170/8814538 oder 07940/3106

Suche Rollenspiele für Playstation z.B. Personna, Legend of Legaia, Beyond the Beyond, Final Fantasy Tactics usw. Suche auch englische Lösungsbücher (Tales of Destiny, Lunar ...). Suche ausserdem noch Dragonball Z-Spiele für alle Systeme. Verkaufe Zelda 1, 2 (NES) Tel.:0511/421571 Holger

Auf meiner Homepage gibt es Tipps und Tricks und vieles mehr. Schaut mal rein: www.Spiele-Insel.de

Suche DVD's (Code egal). Alles anbieten. Suche ausserdem Dreamcast-Spiele z.B. VR 2000 oder Code Verena und suche NTSC N 64-Games. Angebote per Mail an Thoma@Hard-Boiled.de oder Tel.05232/850967 Thomas

Suche NG-Pocket Spiele. Verkaufe GB-Col. für DM 100. Fifa 2000 für DM 35, Game Gear für DM 65, 10 Spiele DM 10 bis DM 20, (Markus) Tel.:08251/3217 oder 0177/8342132 PS. Game und Watch D.K. jun. DM VB Tausche und verkaufe Ü-Ei-Figuren Komplettsätze.

Verkaufe Spiele für MD, SN, NGS usw. Viele US und JAP z.B. Final F. 3, Chrono Trigger, Tactics Ogre, Langrissler I, Shining Force I und II, Phantasy Star 2 bis 4, Thunder Force, Musha Blaster, Gunstar Heroes, Cannon Fodder, Contra, R-Type II, Darius Hellfire, Breath off Fire I und II, Alien Soldier, Ultima IV, Multimega OVP usw. ab 17.00 Uhr Jens Tel.:030/6946321

Verkaufe Spiele und Zubehör für MD/ CD (32 X/ Master System, Saturn, DC, PSX, 3 DO, Jaguar, SNES, NES, PC z.B. Saturn Virtua Stick Board für DM 65, Saturn Analog Pad für DM 55, Saturn Maus (JAP) für DM 95, PSX Namco G-Con für DM 45, Light Gun für DM 65, SNES Supergame Boy (US) für DM 45, Mega Drie Master System Con. Für DM 55, etc. alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe für MD: Aeroblasters (JAP) für DM 165, Battletech (US) für DM 85, Devil Crash (JAP) für DM 125, Elemental Master (US) für DM 165, Gaiars (US) für DM 165, Ghoul's 'n Ghost (JAP) für DM 85, Whip Rush (JAP) für DM 125, Für: Saturn: Darius Gaiden (JAP) für DM 125, Detana Twinbee für DM 165, Kingdom-Grandprix für DM 165, Advanced War 2 (JAP) für DM 125, etc. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Inserentenverzeichnis

BauConTec.....	21
CDG Versand	U3
Computec.....	67, 69, 71, 79, 83, 84, 93, 99, 101, 105
Dynatex	15
Eidos.....	U2
Joysoft Versand	19
Langnese	U4
Power Video Ulrich	63
Primal Games	37
Softsale	27
Take 2.....	61
Theo Kranz Versand.....	5, 38, 39

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

Volontär/in

Sie haben Lust an journalistischer Arbeit, besitzen eine ideenreiche Schreibe und weisen im Idealfall schon Berufserfahrung in diesem Bereich auf. Sie denken konzeptionell und möchten gern in einem jungen Team arbeiten.

Wir bieten Ihnen ein gutes Gehalt, ein hervorragendes Betriebsklima und eine spannende Aufgabe mit Zukunftsperspektive. Top-Arbeitsbedingungen mit 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.

**COMPUTEC MEDIA
HERRN UWE KRAFT
FRANZ-LUDWIG-STR. 9
97072 WÜRZBURG**

BASIC U2 *****
64K RAM
READY? LOAD VOLONTÄR.B.
SEARCHING FOR VOLONTÄR.B.
LOADING READY.
RUN



Das lest ihr in der nächsten



Perfect Dark

Leider hat es dieser Über-Shooter aus dem Hause Rare nicht mehr in diese Ausgabe geschafft. Ganz im Gegensatz zu anderen Magazinen haben wir dadurch aber Zeit, dieses geniale Stück Software bis auf den kleinsten Gewin



ner auseinander zu nehmen. Es dürfte sich bei Perfect Dark mit Sicherheit um einen Top-Hit handeln, da sich die Jungs von Rare alle Zeit der Welt genommen haben, um diesen Titel fertigzustellen. Alles Weitere, und was der Titel wirklich in sich birgt, lest ihr nächsten Monat im Import-Test.

Zelda - Majora's Mask

In Japan ist er schon erhältlich, der heiß ersehnte Nachfolger zu Zelda 64. Wir haben uns für euch die Nippon-Version unter den Nagel gerissen und stellen erste Hints und Facts zu dem brandheißen Action-Adventure in einem umfangreichen Preview vor. Hoffentlich schiebt Nintendo Europe Überstunden, damit wir bald ein deutsches Modul in den Händen halten.



Mega Fun 7/00 erscheint am 5.7.2000

Weitere Themen: Fur Fighters: Sind die kleinen wirklich so knuddelig? Front-

schweine: Die Kampfschweine an der harten Test-Front • Tony Hawk's Skateboarding (DC): Wie sportlich ist der DC wirklich? • World Touring Car: Der Toca-2-Nachfolger auf der Piste im Dauertest

sekunde +++ in le

The Hedgehog is back!

Dreamcast-Besitzer und Sega-Fans dürfen aufatmen. Auf der E3 hat Sega in einem stillen Kämmerlein das Sequel zu Sonic Adventure präsentiert. Mit einer aufgebohrten Engine und zusätzlichen Echtzeit-Schatteneffekten zeigt sich der blaue Flitzer prächtiger denn je. Schon die ersten Screenshots versprechen wieder ein sehr schnelles und besonders actionlastiges Jump & Run.



index

- 4x4 World Trophy T... 69
- Amstoß Premier Manager ... T... 70
- Army Men - Sarge's Heroes .. EH .. 87
- Autobahnraser II EH .. 87
- Bishi Bashi Special..... T... 70
- BTX Global Assault..... T... 73
- Chu Chu Rocket T... 71
- Cold Blood..... T ... 44
- Colin McRae Rally 2.0..... T... 64
- Colin McRae Rally 2.0..... EH... 86
- Destruction Derby Raw N ... 60
- Dracula Resurrection T... 66
- Dracula Resurrection EH .. 87
- Dune 2000..... EH .. 86
- Ecco - Defender of the Future. T... 72
- Euro 2000 T... 73
- Everybody's Golf 2 (dt)..... EH .. 87
- Expandable (us)..... EH... 86
- Frontschweine N ... 41
- Galerians..... T... 49
- Galerians (dt)..... EH .. 86
- Gauntlet Legends N ... 36
- Gekido EH .. 87
- Grand Theft Auto 2 (us)..... EH .. 85
- Jimmy White's Cueball 2 T... 70
- Kirby 64 (jap) T... 75
- Martian Gothic..... N ... 36
- MediEvil 2 (dt) EH .. 94

- Nomad Soul T... 68
- Pool Academy..... T... 71
- Rainbow Six..... T... 74
- Rallymasters..... T... 67
- Rescue Shot T... 73
- Resident Evil Code: Veronica . T... 46
- Resident Evil Code: Veronica . EH.. 88
- Ronaldo V-Football..... T ... 48
- Sega World Wide Soccer..... N ... 37
- Spin Jam..... T... 71
- Star Ocean - 2nd Story (dt) .. EH .. 87
- Star Wars: Episode I T... 60
- Jedi Power Battles..... EH.. 86
- Star Wars: Episode I T... 60
- Jedi Power Battles..... EH .. 87
- Street Sk8er EH.. 86
- The Misadventures T... 66
- of Tron Bonne..... T... 66
- Tombi 2 T... 62
- Tony Hawk's Pro Skater (us) .. EH.. 85
- Vagrant Story..... T... 50
- V-Beach Volleyball..... N ... 38
- Victory Boxing Challenger T... 66
- V-Rally 2 T... 60
- Walt Disney World Quest T... 63
- Legende: T = Test, N = Neuheiten, EH = Erste Hilfe

Freigelegungstermine

Japan

- Toon Panic..... Juni..... N64
- Mario Artist..... Juni..... N64
- Golf Shiyoyou 1. Juni..... DC
- Game of Life 22. Juni..... DC
- Advanced Daisenkyaku..... 22. Juni..... DC
- Mr. Driller 29. Juni..... DC
- Gundam: Girens Ambition..... 29. Juni..... DC
- Tokyo Xtreme Racer 2 22. Juni..... DC
- Jet Set Radio..... 29 Juni..... DC
- Slap Happy Rhythm Busters..... Juni..... PS
- Blade Master..... 22. Juni..... PS
- FF Tactics Millennium Col..... 29. Juni..... PS
- Persona 2..... 29. Juni..... PS

USA

- Transformers Juni..... N64
- Taz Express..... 3. Juni... N64
- Duck Dodgers 8. Juni... N64
- Blues Brothers 2000..... 15. Juni... N64
- Kirby 64: The Crystal Shards 27. Juni... N64
- Darkstone 2. Juni..... PS
- Countdown: Vampires..... 6. Juni..... PS
- Legend of Mana..... 13. Juni..... PS
- Alien Resurrection 17. Juni..... PS
- Strider 2..... 21. Juni..... PS
- Koudelka 28. Juni..... PS
- Bleemcast (PS-Emulator)..... 16. Juni..... DC
- Draconus: Cult of the Wyrms Juni..... DC
- Arcatera: The Dark Brotherh..... Juni..... DC
- Space Channel 5..... Juni..... DC

Deutschland

- Vagrant Story Juni..... PS
- Bishi Bashi Special Juni..... PS
- Mike Tyson Boxing Juni..... PS
- Legend of Legaia 7. Juni..... PS
- Colin McRae Rally 2.0 9. Juni..... PS
- Catan - Die erste Insel 15. Juni..... PS
- Anstoß Premier Manager..... 15. Juni..... PS
- Frontschweine 16. Juni..... PS
- Suikoden 2 23. Juni..... PS
- Dragon Valor 7. Juni..... PS
- Techno Mage..... 26. Juni..... PS
- Cold Blood 28. Juni..... PS
- Infestation Juni..... PS
- Bedrock Bowling Juni..... PS
- F1 Racing Championship..... Juni..... PS
- Sheep Juni..... PS
- Tenchu 2 Juni..... PS
- Front Mission 3 Juni..... PS
- Hercules..... Juni..... N64
- Perfekt Dark Juni..... N64
- Mario Party 2 Juni..... N64
- Int. Superstar Soccer 2K Juni..... N64
- Excitebike 64..... 16. Juni..... N64
- Taz Express 18. Juni..... N64
- F1 Racing Championship..... 30. Juni..... N64
- Rainbow 6 Juni..... DC
- Marvel vs Capcom 2 Juni..... DC
- Heroes of M&M 3 Juni..... DC
- RE Code: Veronica 2. Juni..... DC
- Star Wars EP I: Racer 9. Juni..... DC
- Zombie Revenge 9. Juni..... DC
- Deep Fighter..... 9. Juni..... DC
- Fur Fighters..... 9. Juni..... DC
- Time Stalkers 9. Juni..... DC
- Ecco - Def. of the Future..... 19. Juni..... DC
- NHL 2K 23. Juni..... DC
- South Park Rally..... 26. Juni..... DC
- Wacky Races..... 28. Juni..... DC
- Stunt GP..... 30. Juni..... DC
- Arcatera 30. Juni..... DC
- Silver..... 30. Juni..... DC
- Street Fighter 3w/Impact..... Juni..... DC
- Evolution Juni..... DC
- Metropolis MSR 7. Juli..... DC
- Maken X..... 14. Juli..... DC
- Street Fighter Alpha 3 Juli..... DC
- Pokémon: Gelbe Edition..... 16. Juni..... GB
- Hercules..... Juni..... GBC
- Tomb Raider Juni..... GBC
- Driver 16. Juni..... GBC
- Harvest Moon 2 Juli..... GBC

Service & Kontakt

Zentrale Abo-Nummern:
Tel.: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513
email: computec.abo@dsb.net
Anschritt der Redaktion

Computec Media, Mega Fun
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
e-Mail: leserecke@mefafun.de
Fax: 0931/7842515

Anschritt des Abo-Service
Mega Fun
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Vorstand
Christian Gettenoath (Vorsitzender), Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Ulwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Stellv. Chefredakteur
Udo Lewalter

Textkorrektur
Claudia Brose

Redaktion
Ulwe Kraft, Udo Lewalter, Gunther Hruby, Swen Harder

Bildredaktion
Karel Stumpf

Freie Mitarbeiter

René Schneider, Georg Döllner, Mario Brkuj

Layout

Karel Stumpf, Ulwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby, Björn Harhausen

Konzeption

Ulwe Kraft

Titel

SCED

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH

Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 (0)911 - 28 72 -143
Fax: +49 (0)911 - 28 72 -241
email: serviceteam@computec.de
Web: www.adthebest.de

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144) (Fax -244)
Jens Klüver (-348) (Fax -240)

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer (-140) (Fax -240)

Anzeigenassistentz

Ina Schubert (-346) (Fax -241)

Online-Werbeflächen

Susanne Szameitat(-142) (Fax -241)

Anzeigenleitung

Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141) (Fax -241)

trszameitat@computec.de

Anzeigenmarketing

Mornika Fleener (-345) (Fax -240)

Assistenz der Anzeigenleitung

Claudia Rudolph (-143) (Fax -241)

Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.12.1998

Verlag

Computec Media
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg

Verlagsleitung

Rainer Kube

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf

Gesamtvertriebsleitung: Roland Bollendorf

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Abonnement

Mega Fun kostet im Abonnement

DM 69,- (Ausland DM 93,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Amst

TeL: 06246/8820, Fax:06246/8825277

eMail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN 0946-6282 VKZ 11335

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für im Heft dargestellte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazins und der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph.

COMPUTEC MEDIA - Sonderdrucke

Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an. Kontakt: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung

von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999 38.958 Exemplare

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:



Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

POWERWARE



BOOTMASTER CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

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

+ Deutsche Anleitung
 + Deutsches Menü **49,99 DM**
 + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

SPIELEBERATER

- | | |
|--------------------------------|----------|
| Abe's Exodus (Offiziell) | 19,95 DM |
| Crazy Taxi (Engl.) | 39,99 DM |
| Dino Crisis (Offiziell) | 24,95 DM |
| Dreamcast Sammelband* | 24,95 DM |
| Fear Effect (Offiziell) | 24,95 DM |
| Final Fantasy 8 (Offiziell) | 24,95 DM |
| Grand Theft Auto 2 (Offiziell) | 24,95 DM |
| James Bond (Offiziell) | 24,95 DM |
| Metal Gear Solid | 19,95 DM |
| Pokemon (Offiziell) | 24,95 DM |
| Rayman 2 (Offiziell) | 24,95 DM |
| Resident Evil 1 & 2 | 14,95 DM |
| Resident Evil 1, 2, 3 & DC | 19,95 DM |
| Resident Evil 3 (Offiziell) | 24,95 DM |
| Saga Frontier 2 (Offiziell) | 24,95 DM |
| Soul Reaver (Offiziell) | 19,95 DM |
| Tekken 3 (Offiziell) | 24,95 DM |
| Tomb Raider 1-4 | 19,95 DM |
| Tomb Raider 2 (Offiziell) | 19,95 DM |
| Tomb Raider 3 (Offiziell) | 19,95 DM |
| Tomb Raider 4 (Offiziell) | 19,95 DM |
| Xena (Offiziell) | 24,95 DM |
| X-Ploder Buch (mit CD) | 29,95 DM |
| Xena (Offiziell) | 19,95 DM |

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM

- | | |
|-----------------------|------------------|
| Abe's Oddysee | Legacy of Kain |
| Alien Trilogy | Medi Evil |
| Alundra | Medal of Honor |
| Alone in the Dark 1-3 | Rayman & Gex 3D |
| Ark of Time | Resident Evil 1 |
| Atlantis 1 & 2 | Riven |
| Baphomets Fl. 1 + 2 | Shadowman |
| Blaze & Blade | Suikoden |
| Breath of Fire 3 | Syphon Filter |
| Casper | Tekken 1 & 2 & 3 |
| Croc 2 | The Note |
| Diablo | The Last Report |
| Discworld 1 + 2 | Tomb Raider 1 |
| Dino Crisis | Tomb Raider 2 |
| Excalibur | Tomb Raider 3 |
| Gex 3D & Rayman | Turok |
| Granstream Saga | Turok 2 |
| Hard Edge | Vandal Hearts |
| Heart of Darkness | Wild Arms |
| Guardians Crusade | Warhammer: DO |
| Jade Cocoon | Zelda 64 uvm. |

UNSER SERVICE

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
 - + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
 - + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
 - + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
 - + Vorbestellungen möglich
 - + Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)
 - + Spiele / Zubehör verschicken wir im Sicherheitskarton
- Nachnahme: 9,50 DM
 (Ausland: 30,00 DM)
 Vorkasse: 3,00 DM
 (Ausland: 10,00 DM)

MODCHIP



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

10,00 DM

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

EINBAUPLATINE



Sparen Sie sich das vorlöten. Einfach den Modchip in den Sockel stecken, und Sie brauchen nur noch die bereits angelöteten Kabel mit der PlayStation Platine verbinden!

5,00 DM

TWIN SHOCK Bauteilch mit d. Original 29,99 DM	SHOCK2 INFRAROT Infrarotjoypad mit Shock 59,99 DM	STANDARD JOYPAD PSX Standard Joypad 9,99 DM	MC LAREN WHEEL Mit Rumble & Pedalen 144,99 DM	FERRARI WHEEL Mit Rumble & Pedalen 129,99 DM
--	--	--	--	---

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

1MB MEMORY 6,99 DM	2MB MEMORY 19,99 DM	4MB MEMORY 29,99 DM	8MB MEMORY 24,99 DM	16MB MEMORY 44,99 DM	24MB MEMORY 32,99 DM
------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	--------------------------------	--------------------------------

X-PLODER FIX 89,99 DM	PRO CARRY CASE 59,99 DM	SONY CD-LEHRHÜLLE 3,99 DM	ANTENNENANSCHLUß 24,99 DM	4-SPIELER ADAPTER 49,99 DM	DC JOYPAD 49,99 DM
---------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	------------------------------

GAME BUSTER CDX 89,99 DM	PSX CASE 49,99 DM	1MB LEHRHÜLLE 2,99 DM	PAL BOOSTER 29,99 DM	PARALLEL-POR 34,99 DM	GAMESTATION 69,99 DM
------------------------------------	-----------------------------	---------------------------------	--------------------------------	---------------------------------	--------------------------------

- Joypads / Controller -

Standard Joypad	9,99 DM
Dual Twin Shock	29,99 DM
Dual Power Shock	34,99 DM
Sony Dual Shock	44,99 DM
Cybershock (Blaze)	59,99 DM
Evolution Pad	69,99 DM
Evolution System	119,99 DM
Shock2 Infrarot	59,99 DM
Arcade Pro Shock (Blaze)	69,99 DM
Micro Wizard (Blaze)	49,99 DM
Maus	24,99 DM

- Memory Cards -

1MB (15 Block)	6,99 DM
8MB (120 Bl.)	24,99 DM
24MB (360 Bl.)	32,99 DM
32MB (480 Bl.)	39,99 DM
72MB (1080 Bl.)	79,99 DM
2MB (30 Bl.-Unkomprimiert)	19,99 DM
4MB (60 Bl.-Unkomprimiert)	29,99 DM
8MB (120 Bl.-Unkomprimiert)	44,99 DM

- Lightguns -

Panther Gun	39,99 DM
Scorpion	59,99 DM
Avenger	89,99 DM
Real Arcade Gun	99,99 DM
Falcon	89,99 DM

- Lenkräder -

Master Drive	79,99 DM
Dual Force	129,99 DM
Jordan GP	119,99 DM
Ferrari Lenkrad	129,99 DM
Mc Laren Wheel	144,99 DM
V3 Lenkrad	99,99 DM

- Kabel -

RGB Kabel	8,99 DM
RGB+Audio	11,99 DM
Padverlängerung	8,99 DM
Linkkabel	8,99 DM

Und viele weitere Artikel!

PSX SPIELE

- | | |
|-------------------------------|----------|
| Ace Combat 3 | 89,99 DM |
| Autobahn Raser 2 | 89,99 DM |
| A Bugs Life | 44,99 DM |
| Alundra 2* | 89,99 DM |
| Catan - Die 1. Insel | 89,99 DM |
| Colin Mc Rae Rally | 44,99 DM |
| Colin Mc Rae Rally 2* | 89,99 DM |
| Colony Wars 3: Red Sun | 59,99 DM |
| Cool Boarders 4 | 89,99 DM |
| Crash Bandicoot 3 | 44,99 DM |
| Crash Team Racing | 89,99 DM |
| Crusader of Might & Magic | 94,99 DM |
| Discworld: Noir | 86,99 DM |
| Die Hard 2 | 89,99 DM |
| Driver | 88,99 DM |
| Dune 2000 | 89,99 DM |
| Ehrgeiz | 89,99 DM |
| ECW Hardcore Revolution | 89,99 DM |
| F1 Racing Championship* | 89,99 DM |
| Fear Effect | 89,99 DM |
| Final Fantasy 7 | 44,99 DM |
| Final Fantasy 8 | 79,99 DM |
| FIFA Soccer 2000 | 86,99 DM |
| Formel 1 2000 | 89,99 DM |
| Gran Turismo 2 | 89,99 DM |
| Grandia | 89,99 DM |
| GTA 2 | 89,99 DM |
| ISS Pro Evolution | 89,99 DM |
| James Bond | 89,99 DM |
| Legacy of Kain 2: Soul Reaver | 89,99 DM |
| Le Mans 24 | 92,99 DM |
| Medi Evil | 44,99 DM |
| Medi Evil 2* | 89,99 DM |
| Medal of Honor | 89,99 DM |
| Metal Gear Solid | 39,99 DM |
| Micro Maniacs* | 89,99 DM |
| Mission Impossible | 89,99 DM |
| Mobile 1 Rally Championship | 89,99 DM |
| Music 2000 | 89,99 DM |
| Need for Speed: Porsche* | 89,99 DM |
| Nightmare Creatures 2* | 89,99 DM |
| Rainbow Six | 89,99 DM |
| Railroad Tycoon 2 | 89,99 DM |
| Rayman 2* | 89,99 DM |
| Ready to Rumble | 89,99 DM |
| Resident Evil 1 | 44,99 DM |
| Resident Evil 3 | 89,99 DM |
| Resident Evil 3 UNCUT | 99,99 DM |
| Resident Evil Gun Survivor | 89,99 DM |
| Ronaldo V-Football* | 89,99 DM |
| Road Rash Jailbreak | 89,99 DM |
| Saga Frontier 2 | 89,99 DM |
| Shadow Madness | 79,99 DM |
| Silent Hill | 88,99 DM |
| Spec Ops | 89,99 DM |
| Superbike 2000 | 89,99 DM |
| Star Wars: Jedi Power B. | 89,99 DM |
| Street Skater 2 | 89,99 DM |
| Syphon Filter 2* | 79,99 DM |
| Tarzan | 79,99 DM |
| Tekken 3 | 39,99 DM |
| Theme Park WORLD | 89,99 DM |
| Tomb Raider 3 | 39,99 DM |
| Tomb Raider 4 | 59,99 DM |
| Trasher Skateboarding | 91,99 DM |
| Track and Field 2 | 89,99 DM |
| V-Rally 2 | 82,99 DM |
| Vanishing Point* | 89,99 DM |
| Vandal Hearts 2* | 89,99 DM |
| WCW Mayhem | 89,99 DM |
| WWF Smackdown* | 89,99 DM |
| X-Files | 82,99 DM |
| Xena | 84,99 DM |
- Und viele weitere Titel -

04131 / 200580

CDG MEDIA - ROTE STR. 4 - 21335 LÜNEBURG - Fax: 04131 / 2005820

Alle Preise sind in DM. Alle Preise sind in DM. Alle Preise sind in DM. Alle Preise sind in DM. Alle Preise sind in DM. Alle Preise sind in DM.



nixfuerlutscher.de



Vorsicht:

Du könntest in ein Spiel geraten, das nichts für schwache Nerven ist, und einen Preis gewinnen, der supergeil und absolut nix für Lutscher ist. Also, überleg dir sehr genau, ob du mitmachst.

The drink effect you don't expect.