

# MEGA FUN

10/99  
DM 5,90

Das Magazin  
für mehr  
Konsolenspaß.

NINTENDO • SEGA • SONY

## Wip3out PS

Schneller geht's nicht:  
Der Future-Racer im Test

# Soul Calibur DC

Namco setzt neue Maßstäbe: Der beste Prügler aller Zeiten im Megatest

## Shadow Man N64

Test und 1. Teil der Komplettlösung:  
Rettet die Welt vor der Apokalypse



2 Riesen-Poster

## Tony Hawk's Skateboarding PS

Perfekt: Skateboard-Sim mit hohem Strategieanteil

25 Seiten!



0.0[-1

Dreamcast



## Dreamcast von A-Z

128 Bit endlich käuflich:  
Sega läutet ein neues  
Videospielezeitalter ein

& tips

tricks zum Sammeln

Shadow Man, X-Files, Silent Hill,  
V-Rally 2, Dino Crisis, Bugs Bunny,  
Syphon Filter, Warzone 2100,  
GTA London: 1969, Driver



# DRIVER

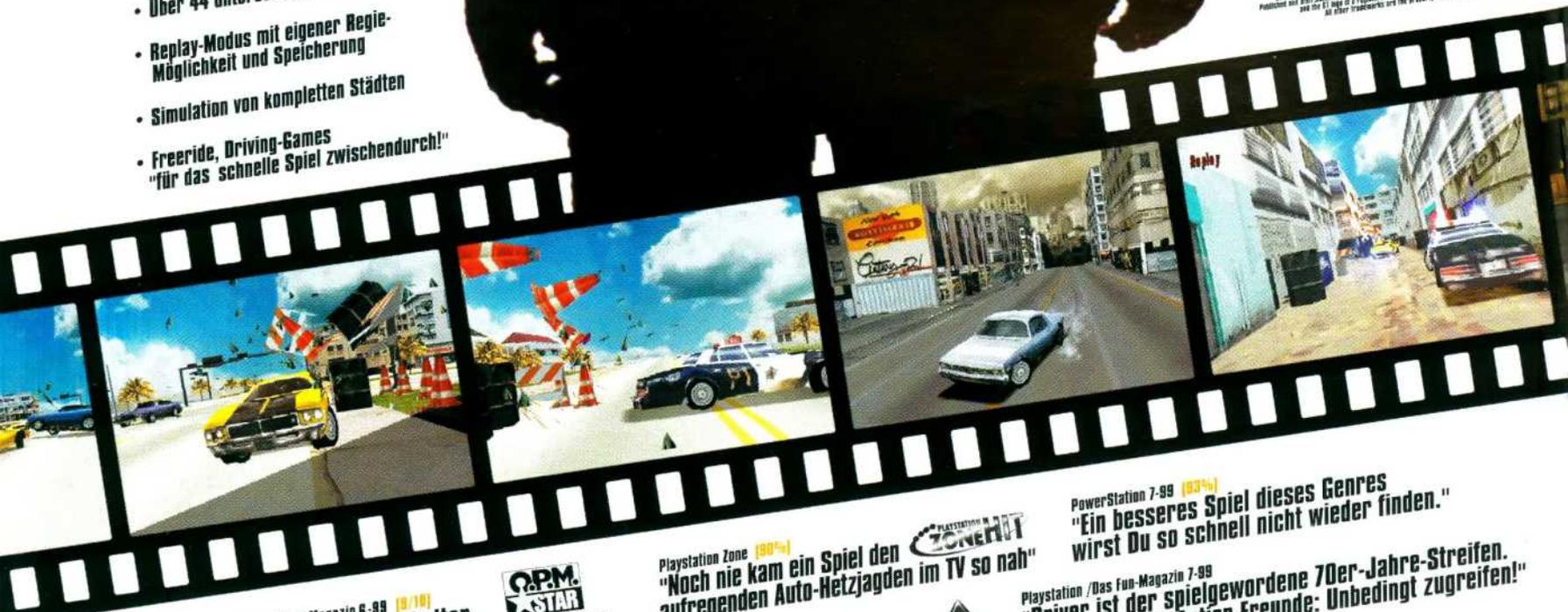
## Features:

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

GT Interactive  
www.gtinteractive.de



DRIVER™ © 1999 GT Interactive Software (Parsippany, NJ). All rights reserved. Developed and created by Reflections, a GT Interactive development studio. PlayStation and the Reflections logo are trademarks of GT Interactive Software. GT is a trademark of GT Interactive Software. Driver is a trademark of GT Interactive Software. Cars and the GT logo are trademarks of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners.



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (9/10)  
"Hervorragendes Fahrverhalten...  
Brilliante Renn-Action im Gangster-Ambiente"



Playstation Zone (90%)  
"Noch nie kam ein Spiel den  
aufregenden Auto-Hetzjagden im TV so nah"



PowerStation 7-99 (93%)  
"Ein besseres Spiel dieses Genres  
wirst Du so schnell nicht wieder finden."

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

Fun Generation 4-99  
"Potentieller Hitkandidat"

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



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

PC Games 3-99  
"Reflections...führt damit das Genre  
der Rennspiele in ein neues Zeitalter."

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



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

# DUMM gelaufen

Unser Mediengestaltungs-Azubi Björn hatte gerade einmal eine Woche Urlaub, als sich bezüglich seines Outfits doch einiges änderte. Woher kam nur der Wandel von der langhaarigen Mähne zum Business-Man-Schnitt? Böse Zungen vermuten, dass es mit Björns unbändiger Lust nach Süßigkeiten zusammenhängt. Andere wiederum (v.a. Gunther) sind der Auffassung, Björn wolle sich nicht länger als Scan-Sklave missbrauchen lassen und habe seine Frisur geändert, um so vielleicht unbemerkt durch die Redaktion schleichen zu können. Beliebtester Ausruf Gunthers, selbst bei Björns Abwesenheit ist nämlich: „Björn, kannst du mal was scannen?“ Fragen über Fragen, doch trifft die erste Theorie zu, sollten vor allem die jüngeren Leser, die noch über gut gewachsenes Haupthaar verfügen, strikt vor übermäßigem Konsum des Naschwerks gewarnt werden. Don't try this at home - Ihr seht ja selbst, welche verheerenden Folgen dieser Lebenswandel mit sich bringt!



## Konsolenzukunft & schwere Gedächtnislücken

Gerade einmal braut sich ein etwas kühleres Lüftchen über unseren Köpfen zusammen, so dass die unwirtlichen Zustände der zurückliegenden Hitzewochen etwas in Vergessenheit geraten. Doch trotz alledem bleiben auch wir von den nahenden Ereignissen nicht verschont. Der Dreamcast-Launch steht nun auch hierzulande endlich kurz bevor. Ein 25-seitiges Special sollte euch mehr als gebührend auf Segas Comeback einstimmen. Sony zeigt sich in diesen Wochen auch mehr als einmal als Ursache der wildesten Spekulationen, betreffend der täglich neu aufkeimenden Gerüchte rund um die PlayStation 2 oder wie auch immer die genaue Bezeichnung lauten wird. Wir werden uns diesen, teils sehr illustren Gedankengängen so mancher Mitmenschen, nicht anschließen, sondern präsentieren Fakten, Fakten, Fakten... Zu diesem Zweck nehmen wir die beschwerliche Reise ins Land der Tennos auf uns, um euch die Tatsachen zu zeigen. Auch, und gerade in puncto Veröffentlichung bzw. der dazugehörigen Tests, hat sich wider Erwarten in diesem Monat einiges getan. Am sehnsüchtigsten von der gesamten Redaktion erwartet war natürlich der fünfte August, der Release-Tag des Oberprüglers Soul Calibur. Schwitzende Finger und durchzechte Nächte waren die Folge, da niemand so richtig gerne das Pad aus den Händen legen wollte. So mussten manche eben etwas länger warten, bis

sie zum ersten Mal die brachialen Moves ausführen konnten! Dazu kommt noch, dass neben den tollen Launch-Titeln des DC zahlreiche andere Games um hohe Wertungen kämpften. Besonders erwähnenswert wären hier vor allem Shadow Man, Wip3out und Tony Hawk. Die Dumm-Gelaufen-Rubrik in diesem Monat hat noch einen kleinen Zusatz verdient. Auch Swen, unserem Technik-Freak, passieren hie und da kleinere Fauxpas. Bei einem Sega-Firmenbesuch schaffte es der hessische Hüne tatsächlich, sein gerade erst erhaltenes PAL-DC auf dem Dach seines Flitzers zu vergessen. Glücklicherweise hielt das Pfortenpersonal Swen noch vor Verlassen des Geländes an und machte ihn auf die externe Hardware auf seinem Dach aufmerksam. Flugs ging es heim zur Freundin. Nach diesem Arbeitsbesuch wollte Swen nach Hause und bemerkte, dass ihm sein Geldbeutel abhanden gekommen war. Ein hilfsbereiter Nachbar klingelte beim schon völlig am Rad drehenden und suchenden Swen und siehe da... er fand die Börse. Dreimal dürft ihr raten, wo? Auf dem Autodach. Hätte Swen doch nur ein Cabrio, wäre dies wohl nicht passiert. Anders lautenden Gerüchten zum Trotz, leidet unser Redakteur beileibe nicht an Alzheimer oder ähnlichen Alterserscheinungen. Viel Spaß beim Lesen!

Euer Mega-Fun-Team



**TT** Titelthema

neuheiten

<b>Dreamcast</b>	
UEFA Striker .....	28
Toy Commander .....	30
<b>PlayStation</b>	
Action Man .....	24
Championship Motocross .....	24
Hot Wheels .....	23
Tarzan .....	20
TechnoMage .....	22
Tomb Raider: The Last Revelation .....	18
Toy Commander .....	30
UEFA Striker .....	28
Worms Armageddon .....	29
<b>Nintendo 64</b>	
Jet Force Gemini .....	26
Super Cross 2000 .....	25
In Arbeit .....	32

test

<b>Dreamcast</b>	
Blue Stinger .....	78
Dynamite Cop .....	83
Get Bass .....	79
Millennium Soldier Expendable .....	83
The House of the Dead 2 .....	82
Power Stone .....	84
Sega Rally 2 .....	74
Sonic Adventure .....	80
<b>TT</b> Soul Calibur .....	70
Virtua Fighter 3th .....	76
<b>PlayStation</b>	
Bundesliga Stars 2000 .....	48
Killer Loop .....	44
Point Blank 2 .....	54
Kingsley's Adventure .....	54
RC Stunt Copter .....	68
Shadow Man .....	36
Sled Storm .....	50
Syphon Filter .....	68
The X-Files .....	55
<b>TT</b> Tony Hawk's Skateboarding .....	52
Wip3out .....	40
<b>Nintendo 64</b>	
Fighting Force 64 .....	67
Mario Golf .....	58
Racing Simulation 2 .....	56
Shadow Gate 64 .....	67
<b>TT</b> Shadow Man .....	36
WWF Attitude .....	46

erste hilfe

<b>Dreamcast</b>	
Get Bass (jp) .....	104
Redline Racer (jp) .....	104
Soul Calibur (jp) .....	104
<b>PlayStation</b>	
A Bug's Life (dt) .....	107
Attack of the Saucerman (dt) .....	107
Bomberman (dt) .....	107
Bomberman Fantasy Race (dt) .....	106
Breath of Fire III (dt) .....	106
Bugs Bunny (dt) .....	104
Dino Crisis (jp) .....	107
Driver (dt) .....	105/106
GTA London: 1969 (dt) .....	108
Jurassic Park (dt) .....	108
Kensei: Sacred Fist (dt) .....	106
Omega Boost (dt) .....	107
Silent Hill (dt) .....	107
South Park (us) .....	105
Syphon Filter (dt) .....	106
Syphon Filter (dt/us) .....	108
The Granstream Saga (dt) .....	106
Tombi! (dt) .....	107
Tribal (dt) .....	104
Tunnel B1 (dt) .....	107
V-Rally 2 (dt) .....	105
V-Rally 2 (dt) .....	107
Virus (dt) .....	107
Warzone 2100 (dt) .....	104
Wing Over 2 (dt) .....	107
WWF Attitude .....	116-117

**Namco lässt es richtig krachen!**

**Soul Calibur:** Namco rules! Mit Recht, wie unser ausführlicher Test des Dreamcast-Klopplers zeigt. Kein Beat 'em Up erreichte jemals eine solche grafische und spielerische Klasse wie Namcos Meisterwerk.



ab Seite 70



ab Seite 40

erste hilfe

<b>Game Boy</b>	
Klax (dt) .....	86
Legend of the River King (dt) .....	86
<b>Nintendo 64</b>	
Beetle Adventure Racing (dt) .....	104
Command & Conquer (dt) .....	108
Shadow Man .....	110-114
Star Wars: Episode 1 Racer (dt) ..	104
Star Wars: Rogue Squadron (dt) ..	104

rubriken

Acclaim-Special .....	92
Aus aller Welt .....	86
Börse .....	119
<b>TT</b> Dreamcast-Special .....	6
Ihr über uns .....	100
Impressum .....	121
Inserenten .....	121
Klein & Fein .....	90
Leserecke .....	98
Referenzen .....	88
Spielhölle .....	91
Technik-Ecke .....	96
Vorschau .....	122
Wir über uns .....	3
Zockerkönig .....	101



ab Seite 36

Shadow Man

Endlich ist es soweit! Mike LeRoi alias Shadow Man tritt in den beschwerlichen Kampf gegen fünf Massenmörder und einen mysteriösen Obermord, die der Welt mit einer Apocalypse drohen. Ob der Schattenmann dabei die Konkurrenz in die Schranken verweisen kann, zeigt der abenteuerliche Bericht unseres Shadow Mans Swen.



Besser als die

# Realität



6TH  
LAP - /3  
\*\*\*\*\*

PlayStation Games, 8/99 **79%**

PlayStation Zone, 8/99 **78%**

Mega Fun, 8/99 **81%**

11 SECT-269

Power Station, 16/99 **79%**

1/3

Games and More 16/99 **78%**

16 SECT-218

13 SECT-220

<S. MERTENS>



PlayStation®

- Entwickelt in Zusammenarbeit mit den Ingenieuren und Fahrern des Castrol Honda Superbike Teams.
- Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade vom Anfänger bis zum Profi.
- Trainings-, Renn- und Meisterschaftsmodus.
- Zwei-Spieler-Modus per Splitscreen.

**Castrol**   
**HONDA**  
**SUPERBIKE**  
**RACING**

- Eine Vielzahl technischer Setup-Möglichkeiten auf der Basis von Originaldaten der Ingenieure des Castrol Honda Superbike Teams.
- 14 aufregende Original GP- und Straßenrennstrecken, darunter die Original-Teststrecke von Honda in Japan.
- Mehrere Kameraeinstellungen.



[www.thq.de](http://www.thq.de)

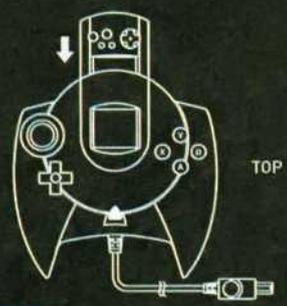
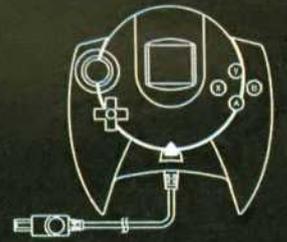


- aktuelles
- test
- ausblick
- interview
- testfragen



1701  
0:01

# Dreamcast™



## Jetzt kommt Dreamcast!

**Dreamcast Spezial** Endlich erreicht das Dreamcast auch die westlichen Hemisphären. Welche Hardware, welche Spiele sind geplant? Wir verraten euch alles Wissenswerte über Segas Hoffnungsträger.

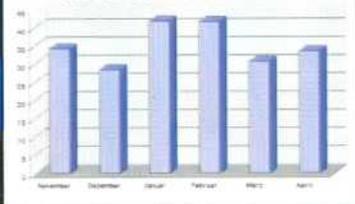
special



**Wer spielt Dreamcast?**



**Im Internet sind...**



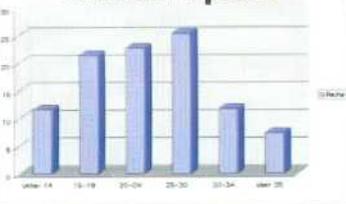
**Farbenfroh:** Der Dreamcast wird in den drei großen Märkten Japan, USA und Europa (v.l.n.r.) jeweils mit anderer Verpackung ausgeliefert.

**Mannshoch:** In über 1200 Geschäften und Kaufhäusern werden diese rund zweieinhalb Meter großen Dreamcast-Displays stehen.

**Dreamcast Spielertypen**



**Alter der Spieler**



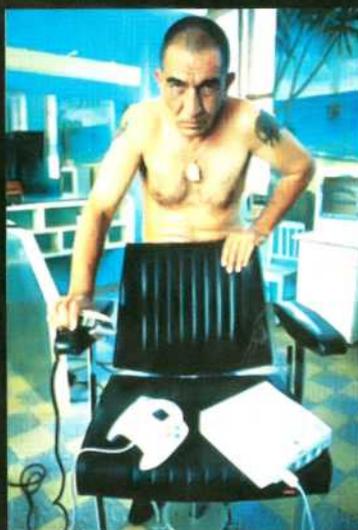
Am 23. September, einem Donnerstag, ist es soweit. Sega wird an diesem Tag ihren neuen Hoffnungsträger Dreamcast ins Rennen schicken. Die 128-Bit-Konsole ist nun bereits seit rund zehn Monaten in Japan auf dem Markt und hat trotz anfänglicher Schwierigkeiten einen respektablen Marktanteil erreicht. Besonders seit der Preissenkung von 29.900 auf 19.900 Yen (rund 300 Mark) Mitte Juni, verkaufte Sega in einer Woche über 45.000 Einheiten. Ob Sega Deutschland ein ähnlicher Erfolg vergönnt sein wird, muss freilich noch abgewartet werden. Nach eigenen Angaben, setzte der Vertrieb nur 80.000 Dreamcasts für den Verkaufsstart in den

Handel ab, obwohl die Nachfrage größer war. In der darauf folgenden Woche will Thomas Zeitner, General-Manager von Sega Deutschland, dafür Sorge tragen, dass weitere 40.000 Einheiten ihren Weg in den Handel finden. Scheinbar setzen die alten Hasen aus Düsseldorf dabei auf ein breit gefächertes Netz aus Fachhandel und Kaufhäusern. Bis zum Launch werden 1.200 Demoracks, die jeweils mit einer Konsole, zwei Pads und einem 55er-Fernsehbildschirm ausgerüstet sind, an den wichtigen Verkaufspunkten von Karstadt, Kaufhof und Co. zu finden sein. Neben diesen Point-of-sale-Aktivitäten arbeitet Sega auch an weiteren ausgefeilten Marketing-Strategien. So waren bereits im Juli Dreamcast-Kinospots im Vorfeld des Streifens Drop Zone zu sehen. In die selbe Scharte schlägt die Werbeidee, Anfang September, auf den Videokassetten zum Jackie-Chan-Erfolg Rush Hour einen Dreamcast-Trailer zu packen. Neben den fast schon als normal zu bezeichnenden Anzeigen in Zeitschriften und Magazinen erwarten uns zahlreiche Werbespots in Rundfunk und Fernsehen. Neben den Sendern Pro 7, RTL, RTL 2, DSF und Sat1 hat Sega mit dem

deutschen Musiksender Viva eine Media-Kooperation abgeschlossen. Zur diesjährigen Internationalen Funkausstellung in Berlin, wird Viva am Sega-Stand vor Ort sein und berichten.

**Spieleflut zum Start**

„Noch nie gab es ein dermaßen breitgefächertes Software-Line-Up zum Launch einer Konsole“, meint Thomas Zeitner. Dieser oft zitierte Satz wird sich allem Anschein nach bewahrheiten. Bis Ende Oktober werden etwa 25 Spiele verfügbar sein. Nach nur vier Wochen auf dem Markt wäre das eine reife Leistung. Auf jeden Fall werden die Sega-Titel Sonic Adventure, Sega Rally 2 und Virtua Fighter 3tb ebenso am 23. September erhältlich, wie die Third-Party-Produkte Blue Stinger (mit überarbeiteter Kamera), Millennium Soldier - Expendable, Incoming, Ubi



**Abgefahren:** Mit durchgedrehter Werbung will Sega of Amerika die Massen für den Dreamcast begeistern.

Softs Formel-1-Titel Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, Capcoms Beat 'em Up Powerstone und Speed Devils und Acclaims futuristisches Geschicklichkeits-Rennspiel Trick Style. Bis Jahresende soll dann wöchentlich mindestens ein weiteres Spiel in den Regalen zu finden sein, so dass es zu Weihnachten rund 30 Titel in Summe geben wird.

**Im Stress:** Segas PR-Managerin Tina Sakowsky steht hinter dem Dreamcast-Launch und hält alle Fäden in der Hand.



**Swen:** Man müsste eine Wahrsagerin befragen, um eine halbwegs sichere Prognose abgeben zu können. Der Dreamcast ist eine tolle Kiste, da gibt es gar nichts zu deuten. Zum einen verbindet er eine bis ins kleinste Detail ausgereifte und leicht zu programmierende-Hardwarestruktur mit einem reichhaltigen und hochwertigen Softwareangebot. Zum anderen ist sein Einführungspreis im Vergleich zur PlayStation und zum N64 sehr knapp kalkuliert. Es bleiben aber offene und für mich entscheidende Fragen: Wie schnell werden die Onlinefähigkeiten des Dreamcast ausgenutzt werden? Wie reagiert der Massenmarkt auf das Gerät? Denn letztendlich werden nicht eine handvoll Freaks über Erfolg und Misserfolg des Dreamcast entscheiden, sondern die stinknormalen Kaufhausgänger. Wenn es aber Sega wirklich gelingt bis Weihnachten '99 rund 200.000 Einheiten zu verkaufen, dann steht einem Siegeszug des Dreamcast vorerst nichts mehr im Wege.



**In Bearbeitung:** Die Internetseiten von Sega (www.sega.de) werden ständig aktualisiert und grafisch überarbeitet.

aktuelles

Dreamcast



icasts

## Dreamcast Konsole

Neben der PAL-Version des Dreamcast befinden sich in dem blauen Karton ein Controller, das 33.6k-Modem mit analogem Telefonanschlusskabel, ein Stereo-AV-Kabel (Chinch-Version), Netzkabel, der Dream-Key für den kostenfreien Internetzugang und eine Demo-CD mit Rolling-Demos und fünf anspielbare Titel.

Verarbeitung: sehr gut  
Handhabung: super

Erscheint: 23. September  
Preis: DM 499,-



## Controller Joypad

Nach der deutlichen Kritik an der japanischen Version des Original-DC-Pads (die analogen Buttons brachen häufig durch), wurde die europäische Fassung überarbeitet. Das D-Pad liegt etwa zwei Millimeter höher und die Analogtasten brechen selbst nicht unter extremen Belastungen.

Verarbeitung: sehr gut  
Handhabung: gut

Erscheint: 23. September  
Preis: DM 59,95



## VMU Speicherkarte

Die Speicherkarte des Dreamcast besitzt ein monochromes Display, zwei Tasten und ein D-Pad, um die Bedienung auch außerhalb des Controllers möglich zu machen. Man kann außerdem zwei VMUs miteinander verbinden und so Daten austauschen.

Verarbeitung: super  
Handhabung: sehr gut

Erscheint: 23. September  
Preis: DM 59,95



## Arcade Board

Besonders Freunde von Beat 'emUps wird es freuen, auf die sechs Action-Buttons des Arcade-Boards zurückgreifen zu können. Der Steuerknüppel ist im Gegensatz zu den Buttons mit Microschaltern versehen. Eine exakte Steuerung ist also auch in die Diagonale gewährleistet.

Verarbeitung: sehr gut  
Handhabung: sehr gut

Erscheint: 23. September  
Preis: DM 99,95



## Race Controller

Das Lenkrad ist leider viel zu leicht und bietet keine Möglichkeit, es am Tisch zu befestigen. Konsequenz: Man ist mehr damit beschäftigt das Lenkrad gerade zu halten, als seinen Wagen über die Piste zu lenken. Die analogen Brems- und Gashebel sind innovativ.

Verarbeitung: gut  
Handhabung: dürftig

Erscheint: 23. September  
Preis: DM 129,95



## Vibration Pak

Die Rüttel-Erweiterung kann ebenso in den Controller wie in die Lightgun und das Arcade-Board gesteckt werden. Die meisten Spiele unterstützen bereits das Vibration-Pak (in Japan bekannt als PuruPuru). Seine Handhabung ist kinderleicht und der Rüttel-Effekt ausreichend.

Verarbeitung: sehr gut  
Handhabung: super

Erscheint: 23. September  
Preis: DM 49,95

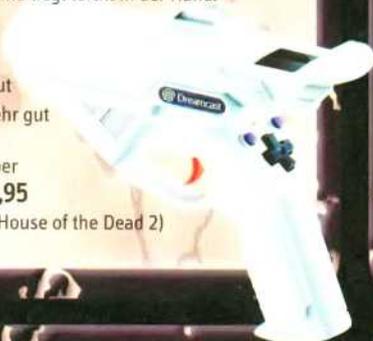


## Lightgun Pistole

Bislang ist The House of the Dead 2 das einzige Spiel, das Segas Pistole unterstützt. Weitere Titel, leider auch indizierungsgefährdete, sind in Planung. Zum ersten Mal wurde in eine Gun ein D-Pad und mit dem Vibration-Pak, einer Rüttel-Funktion, integriert. Sie schießt präzise und liegt leicht in der Hand.

Verarbeitung: gut  
Handhabung: sehr gut

Erscheint: Oktober  
Preis: DM 159,95  
(inkl. The House of the Dead 2)

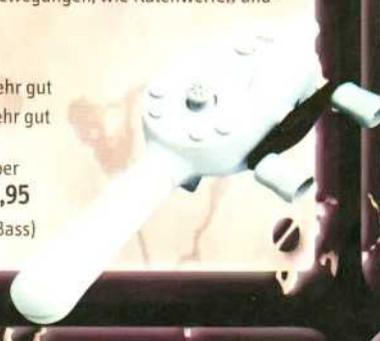


## Fishing Controller

Für uns Europäer mutet die Angelrute von Get Bass eher befremdlich an. In Japan ist das Spiel gerade wegen seines ausgefallenen Gameplays sehr beliebt. Der Fishing-Controller liegt gut in der Hand, hat eine eingebaute Vibrationsfunktion und reagiert sogar auf typische Angelbewegungen, wie Rutenwerfen und -einholen.

Verarbeitung: sehr gut  
Handhabung: sehr gut

Erscheint: Oktober  
Preis: DM 189,95  
(inkl. Get Bass)



## Tastatur

Für alle, die ins Internet wollen, um E-Mails zu schreiben, zu zocken oder einfach nur zu surfen, ist die Tastatur unumgänglich. Sie besitzt die üblichen zwölf PC-Funktionstasten und einen Cursorblock. Leider fehlt es den Tasten an einem sauberen Druckpunkt und das Schreiben von längeren Texten fällt schwer.

Verarbeitung: mittel  
Handhabung: gut

Erscheint: 23. September  
Preis: DM 59,95



## VGA-Box Monitor-Adapter

Endlich wird die geniale Idee, eine Konsole an einen Computer-Monitor anzuschließen, Wirklichkeit. Aber nicht nur ein Monitor findet an der VGA-Box Platz, sondern auch ein Kopfhörer (3,5mm-Klinkenstec), eine Stereo-Anlage (2xChinch) und ein Fernseher (S-VHS-Anschluss).

Verarbeitung: super  
Handhabung: sehr gut

Erscheint: 4. Quartal  
Preis: tba.



## RGB Scart-Kabel

Um den Dreamcast auch an Fernsehern mit Scart-Anschluss zu installieren, gibt es mittlerweile ein RGB-Kabel. Die Bildqualität steigt ein wenig durch die getrennten Video-Signale. Leider besitzt sie keine separaten Audio-Anschlüsse für die Stereo-Anlage.

Verarbeitung: gut  
Handhabung: gut

Erscheint: erhältlich  
Preis: DM 29,95



## Pad Verlängerungskabel

Wer mit den zwei Metern Kabel der Original-Pads nicht zu Rande kommt, spricht das Gefühl hat, zu nahe am Fernseher zu sitzen, sollte sich die Pad-Verlängerungen besorgen. Da es bislang noch keine Infrarot-Lösung gibt, sind die Verlängerungen die einzige Alternative.

Verarbeitung: gut  
Handhabung: sehr gut

Erscheint: erhältlich  
Preis: DM 29,95



Die drei folgenden Komponenten sind bisher von Sega Deutschland noch nicht offiziell bestätigt.

### Modem 56,6k/ISDN

Es wird wahrscheinlich noch einige Monate dauern, bis es eine ISDN-Variante des Modems geben wird. Ebenfalls denkbar, dass das in der Packung befindliche 33,6k-Modem durch ein schnelleres 56,6k-Gerät abgelöst wird.

erscheint: tba.  
Preis: tba.



### Zip Laufwerk (100 MB)

Direkt von Iomega kommt das PC-kompatible Zip-Laufwerk. Die Medien umfassen 100MB Speicher und sind wiederbeschreibbar. Mit ihnen kann man Daten aus dem Internet speichern und zwischen Dreamcast und PC oder MAC austauschen.

erscheint: tba.  
Preis: tba.



### DVD Laufwerk

Bislang nur ein Thema in den Gerüchteküchen, wird mittlerweile in Japan ein DVD-Laufwerk mit Hardware-Erweiterung für den Dreamcast nicht mehr ausgeschlossen. Aufgrund der Naomi-Architektur des Dreamcast liegt diese Vermutung auch nicht allzu fern. Bislang gibt es von Sega noch keine Bestätigung.

erscheint: tba.  
Preis: tba.



## Mit Dreamcast im Internet

**Dreamcast Online** Zwar ist der Dreamcast nicht die erste Konsole mit Netzwerkfähigkeiten, doch die erste, die standardmäßig damit ausgerüstet ist.

Über die Internetfähigkeiten des deutschen Dreamcast wurde seit seinem Erscheinen in Japan sehr viel spekuliert. Fest steht, dass zur Zeit rund 40% der japanischen User sich regelmäßig im Netz tummeln, E-Mails austauschen oder von den Internetoptionen der Spiele regen Gebrauch machen. In Deutschland wird es noch einige Wochen dauern, bis das hiesige Netz diesen reibungslosen Ablauf garantieren kann. Sega versicherte den Usern bis zum Hardware-Launch zumindest einen sicheren und zügigen Internetzugang über den Dream-Key. Diese spezielle Software wird ebenso jeder Konsole beiliegen, wie ein auswechselbares 33.6k-Modem.

### Wieviel kostet mich das Internet?

Dank des Abkommens, das Sega mit der British Telecom abgeschlossen hat, werden die Dreamcast-Besitzer keinen Pfennig Online-Gebühr bezahlen müssen. Einziger Kostenaufwand sind die Telefongebühren bis zum Provider. Sega Deutschland garantiert zusammen mit der deutschen British-Telecom-Tochter Viag Intercom, dass im gesamten Bundesgebiet ein Zugang zum Ortstarif möglich sein wird. Im Klartext bedeutet das,

wer mit dem Dreamcast im Internet surft oder mit seinen Freunden übers Netz spielt, braucht nur die reinen Telefongebühren des Ortstarifs zu bezahlen. Je nach Tageszeit und Anbieter kann dieser Tarif zwischen 3 und 12 Pf/Min liegen. Um einige nicht vollkommen zu verwirren: Wer mit dem Dreamcast nicht Online gehen will, braucht das auch nicht tun und bezahlt natürlich keinen Pfennig.

### Wie findet man den Weg ins Internet?

Jeder, der einen analogen Telefonanschluss mit TAE-Buchse besitzt, kann mittels des beigelegten Kabels einfach den Dreamcast an das Telefonnetz anschließen und loslegen. Leute mit ISDN, die nur digitale Anschlüsse haben, benötigen noch einen sogenannten Terminaladapter. Ist alles korrekt angeschlossen, wird einfach die Dream-Key-Software eingelegt, das beigelegte Passwort eingegeben und schon ist der Weg offen ins World Wide Web oder das Dreamcast eigene Netz.

### Was bietet mir das Internet?

Die British Telecom verwaltet die Infrastruktur des europäischen Netzes einschließlich des Wählverkehrs und des Internet-Zugriffs. Zudem werden die lokalen Dienste von Viag Intercom betreut. Somit werden mit dem Dreamcast Online-Shopping und -Gaming, Surfen im Internet, E-Mail und Chatten zum Ortstarif möglich sein. Weiterer Pluspunkt der Konsole: Da das DC-Netz nur von relativ wenigen Usern genutzt wird, sind die erreichbaren Übertragungsraten um ein vielfaches höher, als die des WWW.



erste hilfe

## HILFESTELLUNG

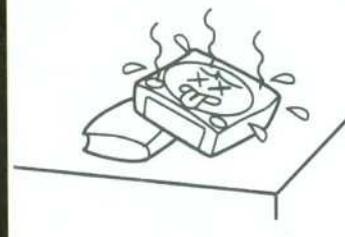


### Vorsicht, Hitzestau!

Da sich die Hochleistungsprozessoren des Dreamcast stark erwärmen, sollte man immer darauf achten, dass die Lüftungsschlitze der Konsole niemals abgedeckt sind. Der Stellplatz sollte auch nicht ein flauchiger Fußboden oder Teppich sein.

### Vorsicht, Hitzel!

Natürlich gilt das selbe Problem genauso in der Nähe von wärmestrahrenden Geräten, wie Heizkörpern, Verstärkern oder Fernsehern. Ein Platz, wo die Luft gut zirkulieren kann, ist die beste Wahl und lässt die Konsole auch nicht zu schnell einstauben.



### Vorsicht, Schräglage!

Der Dreamcast besitzt mit seinem 12fach-GD-ROM-Laufwerk ein sehr empfindliches Medium. Daher sollte das Gerät immer absolut waagrecht stehen, um ein Ausleiern des Laufwerks zu vermeiden. Regelmäßig die Laser-Linse mit einem feuchten Ohrstäbchen vorsichtig reinigen.

### Vorsicht, Netzteilbrand!

Immer wenn längere Zeit nicht gespielt wird, unbedingt den Netzstecker ziehen. Zum einen schützt das die Konsole vor möglichen Stromschlägen (z.B. bei Gewitter) und zum anderen wird die Primärwicklung des Netzteils geschont. Das erhöht die Lebenserwartung jeder Konsole.



DC-Leserfragen

**Werden identische Onlinespiele von Dreamcast und PC untereinander kompatibel sein, sprich kann man miteinander spielen?**

Voraussichtlich nicht. Der Dreamcast und PC nutzen leider ein unterschiedliches Online-Protokoll. Außerdem soll das DC-Netz nicht von Millionen PC-Usern unterlaufen werden.

**Kann man das Internet genauso nutzen wie bei einem PC?**

Im Prinzip schon. Es gibt weder Einschränkungen in den Nutzungszeiten, noch Beschränkungen in den angesurften Inhalten.

**Ist es möglich seine eigene Homepage einzurichten?**

Ja, aber sehr kompliziert. Man müsste zuerst die Homepage auf einem PC erstellen und dann per Zip mit dem Dreamcast uploaden.

**Lohnt es sich ein Dreamcast vorzubestellen?**

Wer absolut sicher gehen will, einen Dreamcast am 23. September in den Händen zu halten, sollte sich eine Konsole per Vorbestellung sichern.

**Wird es eine deutsche Version des Dreamcasts ohne Modem geben?**

Nein. Sega setzt voll auf das Modem.

**Ist das NTSC-Dreamcast kompatibel mit der PAL-Version?**

Die Spiele laufen nicht. Nur das Zubehör, sprich Pad, VMU, Gun usw. können ausgetauscht werden.

**Wie gut ist die Qualität der FMV-Sequenzen des Dreamcast?**

Hervorragend. Sonic-Adventure, Virtua Fighter 3tb und die Shenmue-Demodisk beweisen das beeindruckend.

**Kann der Dreamcast auch DVDs lesen?**

Nein. Die Lasereinheit ist dazu nicht in der Lage. Angeblich plant Sega jedoch ein DVD-Hardwarezusatz.

**Was sind eure Lieblingsspiele?**

Sonic Adventure, Sega Rally 2 und natürlich Soul Calibur.

**Wird es einen Umbau für den Dreamcast geben?**

Bislang wurde noch keine (billige) Möglichkeit gefunden, dass alle Spiele (jp, us, dt) auf jeder Konsole funktioniert. Es kusieren jedoch schon Gerüchte, dass es einen Boot-Chip in Korea geben soll.

INTERVIEW

**Stefan Brandt,  
Marketing Manager,  
Sega Deutschland**

**Mega Fun:** SEGA hat nach der Saturn Pleite ordentlich Federn lassen müssen. Welche Konsequenzen hat der Konzern gezogen?

**Stefan Brandt:** Wir haben in allen Ländern gründlich analysiert, woran es gelegen hat, und werden die Fehler der Vergangenheit nicht wiederholen. Die Krux beim SEGA-Saturn lag vor allem im Marketing. Wir haben in ganz Europa die Marketingteams aufgestockt und launched Dreamcast mit einem erheblichen Marketingbudget.

**MF:** Welche genauen Marketing-Pläne hat SEGA für den DC-Start?

**SB:** Erklärtes Ziel ist es dabei, Dreamcast als Marke der digitalen Unterhaltung zu positionieren und SEGA wieder als Keyplayer am Markt zu etablieren. In Deutschland setzt SEGA beim Marketing auf vier Säulen: Media, Kooperationen, Events, Sponsoring. Die Präsenz in den Medien beginnt für Dreamcast im August. Zum Auftakt des Advertisings wird Dreamcast in Printmedien beworben. Die Anzeigen werden in Special Interest Magazinen sowie in Trend- und Lifestylemagazinen geschaltet. Im Online Bereich werden ab September Banner und Links auf ausgewählten Domains und Suchmaschinen plaziert. Ab September wird Dreamcast mit zwei unterschiedlichen Spots im Fernsehen beworben. Mit diesem Channelmix erreicht SEGA eine zielgruppenrelevante Streuung. Beide Spots heben sich deutlich von herkömmlichem Gaming Advertising ab, indem sie den Alltag zu Spielsituationen machen und in bezug zu Dreamcast setzen.

**MF:** Ist SEGA Europe nicht ein wenig besorgt über den großen Preisunterschied der Hardware in Japan und Amerika im Vergleich zum europäischen Dreamcast?

**SB:** Nein, wir sind über den Preisunterschied nicht besorgt. Es gab in Europa ja noch nie eine Konsole mit einem günstigerem Launchpreis. Zudem bieten wir für Dreamcast in Europa vom ersten Tag an einen kostenlosen Internetzugang. Das ist ganz klar ein Wettbewerbsvorteil.

**MF:** Wie wollen sie sich gegen eine große Importschwemme schützen? Was halten Sie vom Sony- und Konami-Importstopp?

**SB:** Ich gehe nicht davon aus, daß Importe für uns ein Problem sind. Wir bringen die Hardware zu einem günstigen Preis auf den Markt - gerade wenn man einmal die Kosten für den Import und den Umbau berücksichtigt. Für die Verbraucher ist zudem wichtig, daß wir nur für die europäischen Konsolen die Garantieleistungen übernehmen.

**MF:** Warum setzt SEGA so verstärkt auf das Modem? Wäre ein nachrüstbares

Modem nicht die bessere Strategie gewesen?

**SB:** Im Internet liegt die Zukunft. Davon sind wir überzeugt. Hinter Dreamcast steckt deshalb ein komplettes Kommunikationskonzept und Internet ist ein wichtiger Bestandteil davon. Deshalb haben wir das Modem von an Anfang an integriert und mit dem kostenlosen Online-Zugang, der durch das Abkommen mit BT möglich wird, können die Käufer das Internet auch sofort nutzen. Es gibt zur Zeit keinen günstigeren Zugang. Mit dem Online-Gaming, das dann nach und nach möglich wird, eröffnen wir Gamern ganz neue Perspektiven.

**MF:** Das SEGA Logo wurde nun doch, gegen anfängliche Skepsis, auf die Konsole gebannt. Ist das ein Zeichen für das wiedererstarke Selbstvertrauen von SEGA?

**SB:** Wir haben am Anfang überlegt, das Logo wegzulassen, da wir Dreamcast als eigenständige Marke etablieren wollten.

**MF:** Welche Vorteile bringt der Umzug von Hamburg nach Düsseldorf mit sich?

**SB:** Düsseldorf bietet uns eine größere Nähe zu wichtigen Handelspartnern. Dadurch können wir die Partnerschaften besser pflegen, was vor allem bei der Entwicklung von gemeinsamen Marketingkonzepten zum Tragen kommt.

**MF:** Mit welchen Argumenten wollen Sie den Kunden an SEGA binden?

**SB:** Dreamcast ist ab dem 23.09.1999 die erste und einzige Konsole mit Internetzugang auf dem Markt. Die Verbindung zwischen Online und Gaming ist einfach genial. Das ist der Spielspaß der Zukunft. Wer Dreamcast getestet hat, der ist definitiv überzeugt von den Möglichkeiten der Superkonsole. Und es gibt keine Konsole, die mit mehr Launch-Software auf den Markt kommt, d.h. also auch mehr Abwechslung bietet. Wir starten mit zehn Top-Titeln und werden bis Oktober 25 Spiele auf den Markt bringen. Unser Argument ist unser Produkt und dessen Möglichkeiten.

**MF:** Wie schätzen Sie ihre Marktchance bis Jahresende ein? Welchen Marktanteil halten Sie für realistisch?

**SB:** Unser Marketingkonzept ist auf vier Jahre ausgelegt. In dieser Zeit werden wir uns wieder als Keyplayer etablieren.

**MF:** Ihre Konkurrenz, sprich PlayStation2 und Dolphin, sitzt bereits in den Startlöchern. Wie schätzen Sie deren Strategie in bezug auf den Dreamcast ein?

**SB:** Darüber könnte ich jetzt wirklich nur spekulieren, denn beide Konsolen werden nicht vor Mitte nächsten Jahres ge-launcht. Im Moment sind diese beiden Konsolen für uns eher Phantome. Wir haben ein Super-Produkt und keine Bedenken in bezug auf andere Konsolen. Zum einen ist der Markt groß genug, zum anderen werden wir uns dann insbesondere durch das Internetfeature schon am Markt etabliert und damit einen deutlichen Vorsprung von eineinhalb Jahren vor unseren Mitbewerbern haben.

**MF:** Welche Hard-Softwareratio wollen Sie mit Dreamcast erreichen?

**SB:** Wir streben eine Hardware/Software Ratio von 1:3 oder 1:4 an.

**MF:** Mit welchen Durchverkaufszahlen rechnen Sie für 1999 und 2000?

**SB:** Bis zum Ende unseres Geschäftsjahres im März 2000 wollen wir gut 200.000 Stück verkauft haben.

**MF:** Dreamcast ist doppelt so teuer wie Playstation und N64. Mit welchen konkreten Maßnahmen lockt Sega den kritischen deutschen Käufer, der sich von bloßen technischen Daten nicht beeindrucken läßt?

**SB:** Dreamcast bietet einfach deutlich mehr Spielspaß und ermöglicht mit dem Internetzugang nie dagewesene Perspektiven. Und die grafische und geschwindigkeitsmäßige Steigerung läßt sich nicht nur mit Polygonzahlen erläutern - den Unterschied sieht man deutlich, beispielsweise in den zehn Softwaretiteln, die ab dem Launch verfügbar sind! Wer also State-of-the-Art Videospiele will, der braucht einfach Dreamcast!

**MF:** Ein Spiel wie "The House of the Dead 2" wird es schwer haben, sich nach seiner Indizierung zu verkaufen. Wie begegnen Sie diesem Problem? Haben Sie schon über rechtliche Schritte zugunsten einer Liberalisierung nachgedacht?

**SB:** The House of the Dead 2 ebenso wie andere Actionshooter sind nicht unsere Keytitel. Wir haben hier über unseren Arcade Bereich eine hohe Kompetenz und einen sehr guten Ruf. Als Mitglied im VUD respektieren wir aber die Entscheidungen der BPjS und werden hier keinen Einzelvorstoß unternehmen.

**MF:** SEGA Get Bass und der Fishing Controller sind sehr exotische Produkte. Warum haben sie sich für einen Deutschlandstart entschieden?

**SB:** Ja, das stimmt schon, daß es sehr ausgefallene Produkte sind. In Japan sind Angelspiele wie SEGA Get Bass aber der große Hype und wer es einmal gespielt hat, weiß warum. Es ist wirklich gleichermaßen skurril wie auch beruhigend, vor dem Fernsehen zu sitzen und zu angeln.

**MF:** Was ist ihr aktuelles Lieblingsspiel?

**SB:** Mein Lieblingsspiel ist Sonic Adventure. Ich war schon immer ein großer Sonic Fan und mit allen neuen Features und der neuen Geschwindigkeit macht das Spiel noch einmal soviel Spaß.



aktuelles  
test  
ausblick  
interview  
leserfragen  
special







**DC-News**

**6-Button-Pad unterwegs**  
Peripherie-Hersteller Nyko entwickelte zum DC-Launch in Amerika (am 9. September) einiges an alternativer Hardware. An vorderster Front gibt es einen Controller mit Analog-Stick, D-Pad, zwei analogen Schulter-tasten, Starttaste und sechs Feuerknöpfen. Neben diesem Angebot bringt der Hersteller günstige Memory-Cards (ohne Display), das Thunder-Pak (Nykos Version des Vibration-Pak) und diverse AV-Kabel für die Sega-Konsole auf den Markt.

**Soul Calibur ausverkauft**  
Bereits am ersten Tag der Veröffentlichung war der Dreamcast-Hit Soul Calibur in Japan ausverkauft. Am 5. August gingen laut der japanischen Fachzeitschrift Famitsu über 100.000 Exemplare über den Ladentisch!

**Knapp kalkuliert**  
Auf Grund der hohen Nachfrage, besonders in den USA, erhält Sega scheinbar Probleme alle vorbestellten Dreamcast auszuliefern. So rechnete Sega mit rund 200.000 Vorbestellungen. Bereits jetzt zeichnet sich aber ab, dass allein für den amerikanischen Markt 250.000 bis 300.000 Einheiten benötigt werden. Jeder, der dort 10 Dollar hinterlegte, erhielt die Garantie am 9.9.99 einen Dreamcast in den Händen zu halten.

**Sportspiele immer wichtiger**  
Sega setzt bei seiner Dreamcast-Marktstrategie vermehrt auf Sporttitel. Neben den Acclaim-Produkten wird das alte Sega-Brand Sega Sports wieder eine wichtige Rolle spielen. Im Frühling 2000 dürfen sich beispielsweise Baseball-Fans über eine Simulation freuen.

**DC-Hype erreicht Maximum**  
In ganz Europa werden seit dem 16. Juli, in Verbindung mit dem Trailer zu Star Wars: Episode I, Dreamcast-Werbefilme gezeigt. Mittlerweile hat der Handel sich auf den Launch eingestellt und präsentiert sich in silber und blau.

**Hilfestellung in Buchform**  
Sega of America hat zusammen mit BradyGAMES einen Vertrag über die Herstellung und den Vertrieb von Lösungsbüchern geschlossen. Die ersten Ausgaben werden Sonic Adventure und Virtua Fighter 3th sein. Ob und wann die Bücher den deutschen Markt ergänzen werden, ist noch nicht sicher.

**Quake 3 Arena**

tba Ego-Shooter Id Software



Erneut stellen die Götter von Id ihr Können unter Beweis. Quake 3 Arena, das zur Zeit jeden anderen Shooter in seine Schranken verweist, geht hierbei völlig neue Wege. Das Spiel wird voraussichtlich nur als Multiplayerversion auf den Markt kommen.

**Racing Simulation 2**

September Rennspiel Ubi Soft



Speziell für den europäischen Markt, erhielt die bereits erhältliche NTSC-Fassung einen gehörigen Feinschliff. Nicht nur grafisch wurde an vielen Passagen gewerkelt, sondern auch in puncto Realismus einiges verbessert, wie etwa die Steuerung der Boliden.

**Rayman 2**

2000 3D-Action-Adventure Ubi Soft



Im Gegensatz zum Vorgänger handelt es sich bei Rayman 2 um ein waschechtes Action-Adventure, in dem ihr den Titelhelden durch kunterbunte Welten steuert. Erste Screenshots des Titels zeigen bereits, dass Rayman 2 zu den Grafik-Highlights gehören wird.

**Ready to Rumble Boxing**

November Boxen Midway



Ready 2 Rumble könnte sich zu einem echten Überraschungshit mausern. Zahlreiche Spielmodi, wie etwa der Karriere- oder Meisterschafts-Modus, und viele Mini-Games, wie etwa Aerobic-Training(!) im PaRappa-Stil, dürften für jeden Hobby-Tyson etwas zu bieten haben.

**Red Dog**

tba Funracer Argonaut



Offensichtliche Anleihen bei Vigilante 8 sind nicht von der Hand zu weisen. Mit bereiften Tanks streift ihr durch mehrere Arenen, um die sich dort befindenden Widersacher ins Fadenkreuz zu nehmen. Eine Vielzahl an Power-ups sorgt für Kurzweil.

**Resident Evil Code Veronica**

4. Quartal Action-Adventure Capcom



Zeitlich findet die Handlung direkt nach dem letzten PlayStation-Abenteuer statt. Claire Redfield hat sich erneut mit böartigen Zombies herumzuquälen. Technisch erwartet uns eine völlig in Polygongrafik gehaltene Umgebung und es wird sogar eine Ego-Perspektive spielbar sein.

**Ridge Racer DC**

tba Rennspiel Namco



Nicht offiziell bestätigt ist die Tatsache, dass Namco seinen Ridge Racer für den Dreamcast in der Hinterhand hat. Zuverlässigen Quellen zufolge, kann jedoch mit ziemlicher Sicherheit davon ausgegangen werden, dass der Drift-Racer seinen Weg in die Next Generation antritt.

**Shadow Man**

Oktober Action-Adventure Acclaim



Über Shadow Man noch überflüssige Worte zu verlieren, hießes Eulen nach Athen zu tragen. Da der Knaller bereits auf den Nintendo- bzw. Sony-Konsolen mehr als überzeugte, darf man wohl getrost davon ausgehen, dass Mike Le Roi auch auf dem Dreamcast Maßstäbe setzen wird.

**Shenmue**

tba Action-Adventure Sega



Einen der am meisten herbeigesehnten Titel stellt mit Sicherheit Yu Suzukis ehrgeiziges Projekt Shenmue dar. Geprägt von einem sehr hohen Grad an Realismus begehrt ihr euch in eine atmosphärisch unheimlich dichte Handlung. Interaktion ist ein Schwerpunkt des Titels.

**Slave Zero**

November Shoot 'em Up Infogrames



Die Hintergrundstory zu diesem Mech-Shooter kommt ein bißchen dünn daher: Ihr schlüpft in die Hülle von Slave Zero, um der Menschheit dauerhaften Frieden zu stiften. Insgesamt 27 Widersacher, in 13 ausladenden Levels, sollt ihr mit Waffengewalt eliminieren.

**Speed Devils**

September Rennspiel Ubi Soft



Ein Rennspiel, welches sowohl Funelemente als auch ernsthafte Rennambitionen unterstützt? Speed Devils ist die Lösung, wenn es darum geht, durch vertrackte Kurse mit vielen Short-Cuts zu brettern. Realistische Naturkatastrophen und andere witzige Elemente würzen den Spaß.

**Star Gladiator 2**

tba Beat 'em Up Capcom



Wenn ein Titel wegen einem noch zugkräftigerem Game zurückgehalten wird, um dessen Qualität zu prüfen, so lässt dies aufhorchen. Hier ist die Rede vom Referenzprügler Soul Calibur. Star Gladiator 2 ist eine 1:1-Umsetzung des in Japan beliebten Automaten.

aktuelles

test

ausblick

special

### Stunt GP

November Rennspiel Hasbro



Stunt GP schlägt in die selbe Kerbe wie CRIs Buggy Heat. Einziger Unterschied: Man steuert superschnelle, ferngesteuerte Modellautos und zaubert kuriose Stunts, Überschläge und Sprünge. Ob der Titel jedoch an die hervorragenden Racer herankommt, muss sich zeigen.

### Superspeed Racing

4. Quartal Rennspiel Sega



Mit der Indy-Cart-Serie beschäftigt sich Segas Superspeed Racing, das mittlerweile bereits in Japan erschienen ist. Ihr donnert mit mehr als 300 km/h über die authentischen Rennpisten der Serie und kämpft dabei um wichtige Weltmeisterschaftspunkte.

### Take the Bullet

Dezember Shoot 'em Up Red Lemon Studios



In diesem Lightgun-Shooter habt ihr den Präsidentschaftskandidaten vor allerlei bösem Gesocks, welches sich in einer Gang zusammengeschlossen hat, zu schützen. Bis zu 16 Spieler treten in einem Death-Match per Modem zu einem ultimativen Shoot-Out an.

### Test Drive 6

September Rennspiel Infogrames



Der Klassiker Test Drive bekommt einen neuen Ableger. Im sechsten Teil steuert ihr einen aus über 100 verschiedenen Wagen über insgesamt 25 Pisten, die rund um den Erdball verteilt sind. Die Möglichkeit, euren Boliden in fünf Klassen zu tunen, krönt den interessanten Titel.

### Trickstyle

September Rennspiel Acclaim



Acclaim scheint sich mehr und mehr auf den Dreamcast zu stützen. Mit Trickstyle befindet sich ein hochinteressanter futuristischer Racer in der Entwicklungsendphase. Angeschliffen an ein Zukunfts-Skateboard düst ihr dabei durch die, mit Effekten gespickten, Fantasiekurse.

### Undercover

tba Action-Adventure Pulse Interactive



Ein Game, welches gerade durch die gespannte Handlung sowie die vorgeordneten Hintergründe, große Ähnlichkeiten zu Resident Evil aufweist. Die Heldin ist die Polizistin Kei, die einen mysteriösen Fall im futuristischen Tokyo im Jahre 2025 zu lösen hat.

### Unreal

tba Ego-Shooter GT Interactiv



Unreal gehört zweifelsohne zu den Mega-shootern im PC Bereich. Grund genug, den futuristischen Shooter für den Dreamcast umzusetzen. Als Gefangener strandet ihr auf einem fremden Planeten und müsst euch nun durch Feindesscharen und Graffikorgien ballern.

### Vigilante 8 Die 2. Herausforderung

Oktober Funracer Activision



Bis zu vier Spieler balgen sich mit PS-Power und rüdem Waffeneinsatz in den weitläufigen Arealen. Beeindruckende Effekte und witzige Power-ups, die euer Gefährt u.a. zu einem Hover-Boliden bzw. einem Schneemobil aufrüsten, geben dem Titel den letzten Schliff.

### Virtua Striker Vz000

2000 Fußball Sega



Sega bringt seinen erfolgreichen Arcaden-Kicker auch auf den Dreamcast. Man darf getrost von einer temporeichen Balltreterei ausgehen. Die bekannten Features des Automatenvorbilds werden im Zuge dieser Konvertierung allesamt Verwendung finden.

### Virtual On Oratorio Tangram

tba Beat 'em Up Sega



Erneut eine Arcaden-Umsetzung eines Prüglers befindet sich in Segas Pipeline. Zwei Mechs fighten hier in einer abgeschlossenen Arena gegeneinander, bis einer der beiden den Kürzeren zieht. Ein genaues Releasedatum steht leider noch nicht fest.

### WWF Attitude

4. Quartal Wrestling Acclaim



Acclaims Top-Keilerei auf dem Dreamcast! Sowohl für N64 als auch für PS setzte man einen neuen Maßstab. Garniert mit einem spannenden Editor und vielen Original-Wrestlern, dürfte ein wirklichkeitsgetreuer Titel demnächst diese Plattform bereichern.

### Zombie Zone

1. Quartal 2000 Shoot 'em Up Sega



Wer auf Shooter steht, der kommt an Zombie Zone nicht vorbei. Das Spiel ist eine Parallelstory zu House of the Dead 2 und bietet entsprechende Horror-Splater-Kost. Erste Screenshots lassen uns bereits jetzt die Adern gefrieren.

## MEDIA-TUNNEL

Neue und gebrauchte Spiele auf über 200qm

### ANKAUF Wir kaufen Eure Spiele! VERKAUF

Wir freuen uns auch über Händler- und Sammleranfragen

Telefon: 030 - 32 70 60 34

Unser Angebot wird ständig erweitert und verbessert!  
Wir führen zur Zeit

Unsere aktuellen Top-Angebote:

über 60	verschiedene	N64	<b>N64 Spiele - neu und gebraucht</b>
über 800	„	PC	ab DM 40,-
über 500	„	PlayStation	<b>PlayStation Spiele - neu und gebraucht</b>
über 400	„	GameBoy	ab DM 40,-
über 300	„	Master System	
über 400	„	Mega Drive	
über 60	„	Sega Saturn	<b>****Gebrauchte Konsolen****</b>
über 400	„	Amiga	Super Nintendo DM 60,-
über 60	„	Game Gear	<b>Mega Drive DM 60,-</b>
über 200	„	Nintendo	Master Konsole DM 40,-
über 500	„	Super Nintendo	<b>Amiga DM 40,-</b>
			NES DM 40,-
			<b>Saturn DM 110,-</b>

Spiele und außerdem:

Atari 2600, X32, 3DO, CDI, Atari ST, C64

Spiele, darunter viele Raritäten!

Unser Service:

- Spiele für alle Systeme in Riesen-Auswahl
- An- und Verkauf von Spielen und Konsolen
- Ein Anruf - wir kümmern uns um den Rest

Unser Laden:

Media Tunnel  
U-Bhf. Wilmerdorfer Str. 60/6; ggü. Woolworth  
10627 Berlin

**Wir kaufen und verkaufen alle Arten von Spielen**

Funk: 0177 - 61 41 781/ 82

Tel. + Fax: 030 - 32 70 60 34

Tel.: 030 - 527 053 63

Small vertical text on the left edge: "Sud-Bearbeit: Leseprobe vom 1. April 1999. Crystal Dynamics ist ein Unternehmen von Electronic Arts Interactive. Alle Rechte vorbehalten."

# Ich, Raziel, der Vergessene,



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

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

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

Meine Rache wird Euer Schicksal sein.

**LEGACY of KAIN**  
**SOUL REAPER**



**Riesenschlund:** Was sich wohl hinter diesem Goldmaul verbirgt?



**Karawane:** Mit dem Kamel geht es weiter, um die Schatzkammern zu räubern.



**Zurück im Tempel:** Ein Blick ins Tagebuch gibt planlosen Zockern Hinweise zur Lösung einzelner Passagen.

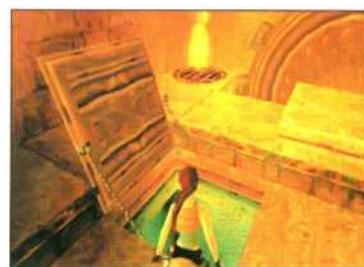
# Tomb Raider: The Last Revelation

**PlayStation Action-Adventure** Eidos beschert dem virtuellen Megastar Lara Croft nunmehr ihren vierten Konsolenauftritt.

Das Phänomen Tomb Raider ist vor allem verbunden mit dem Charakter der hübschen Hobby-Archäologin Lara Croft, die sich in bester Indiana-Jones-Manier durch allerlei Abenteuer begibt, immer auf der Suche nach antiken Artefakten. Bereits mit dem ersten Teil der Serie gelang es den Entwicklern von Eidos, ein bis dato neues Genre, das des Action-Adventures, zu

"erfinden". Dem Erstlingswerk von 1996 folgten jeweils in einjährigem Abstand die schon fast unvermeidlichen Sequels, womit nun auch 1999 erneut ein Auftritt der heißblütigen Forscherin bevorsteht. Mit dem Erfolg ging neben den hohen Verkaufszahlen auch ein unbeschreiblicher Schub in Sachen Merchandising-Artikel mit dem Konterfei der Akteurin einher. Werbespots mit dem virtuellen Babe

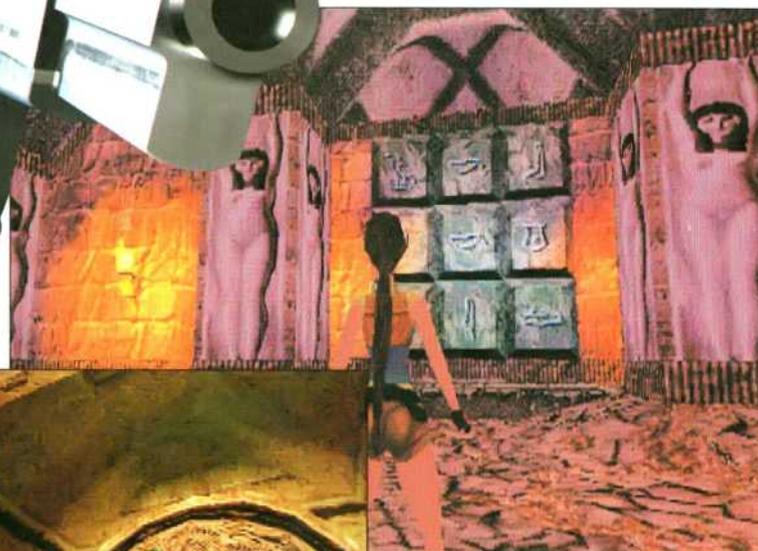
und Auftritte in Musikvideos sorgten dafür, dass selbst spieeleindlich eingestellte Zeitgenossen wohl oder übel mit dem Phänomen konfrontiert wurden. Vor allem der dritte Teil des Abenteuers musste sich jedoch eine nicht unberechtigte Kritik seitens der Journaille, aber auch der Spielerschaft gefallen lassen. Hauptangriffspunkt waren neben der durchwachsenen Steuerung die teils zu dunkel ausgefallenen Levels. Dazu kam, dass einige der Gegenstände nur unter sehr schwierigen Umständen zu erlangen waren und man sich bezüglich der innovativen Elemente eher altmodisch zeigte, denn diese fanden in den Vorgängern nur bedingt Einzug.



**Ab in die Tiefe:** Noch ungewiss ist, was euch nach einem Sprung in dieses Loch erwartet.

**Spielablauf: Aus Alt mach Neu?**

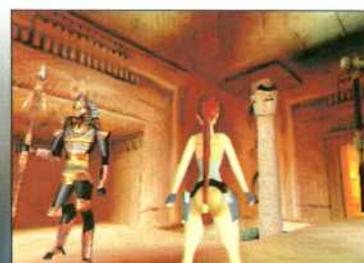
Man könnte an dieser Stelle sehr kritisch sein und behaupten, der erste Eindruck sei entscheidend. Andererseits sollte man darauf nicht zu viel Gewicht legen, denn gerade in puncto Handlung wird man kaum erwarten, dass Lara ihre Passion an den Nagel hängt und sich nun völlig auf ein Eremitendasein beschränkt. Miss Croft erhält also erneut einen Auftrag, der sie in die trockenen und staubigen Wüsten Ägyptens verschlägt. Damit tritt man dem damals aufkeimenden Vorwurf entgegen, die ständige Reiserei der Heldin durch die ganze Welt wäre zwar abwechslungsreich, unterbreche aber den Handlungsfaden. Da nun das komplette



**Knifflige Rätsel:** Ein Verschiebespielchen sorgt für Aufheiterung.



**Beeindruckende Optik:** Verbesserungen sind nicht zu verhehlen, man beachte nur die Texturierungen.



**Detailreichtum:** Ihr könnt nur hoffen, dass die beiden Schergen nur Deko sind.



**Neue Widersacher:** Die unbekanntenen Gestalten lassen keine Langeweile aufkommen.

Geschehen im Land der Pharaonen stattfindet, wird zweifelsfrei mehr Spieltiefe geboten als in den Vorgängern. Insgesamt wird es fünf Locations innerhalb Ägyptens geben, die logisch miteinander verknüpft wurden, so dass kein Bruch im Gameplay entsteht. Steuerungstechnisch gesehen, ist alles beim Alten geblieben. Eingefleischte Anhänger der Serie können sofort in altbekannter Manier loslegen. Neu ist die geringere Anzahl an Widersachern. The Last Revelation setzt eher auf eine Art Überraschungseffekt. Die Feinde agieren gekonnter und sind euch zumeist ebenbürtig. Beispielsweise folgen sie euch durch zerborstene Scheiben. Eine simple Flucht aus einer Räumlichkeit reicht nun nicht mehr aus, um Konfrontationen zu vermeiden. Ferner wurde das bekannte Inventarsystem dahingehend verändert, dass ihr auch einzelne Gegenstände miteinander kombinieren dürft. Wichtig ist dies vor allem bei der Wahl der Strategie, aber auch in den Rätselpassagen. Weiterhin wird es nun endlich möglich sein, an jeder beliebigen Stelle des Spiels abzusaven. Gerade dieses

Manko machte nämlich bei den Prequels die Schatzsuche unnötig schwer, denn die Speicherkristalle waren rar gesät. Besonders für Einsteiger dürfte diese Veränderung einen ungeheuren Motivationsschub, statt eine Frustrationsbremse, darstellen. Ein neuer Ausrüstungsgegenstand ist Laras Tagebuch, welches häufig ganz spezifische Tipps für den Spieler bereithält, so dass besonders knifflige Rätsel mit dem gesammelten Erfahrungsschatz im Tagebuch leichter anzugehen sind. Zocker, die jedoch auf dieses Feature verzichten, sollen beispielsweise mit dem Auffinden zusätzlicher Items belohnt werden. Des Weiteren werden an speziellen Punkten Karten zu entdecken sein, um erneut einen möglichen Frustaspekt auszuschließen.

**Technik: Zusätzlicher Boost für die Technik**

Dem bereits sehr guten technischen Eindruck werden noch weitere Verbesserungen spendiert. Die Screenshots deuten schon in dem noch frühen Stadium darauf hin. Die überarbeitete Grafik-Engine sorgt dafür,



**Bekannte Schwierigkeiten:** Knackige Sprünge fordern erneut den Pad-Akrobaten.

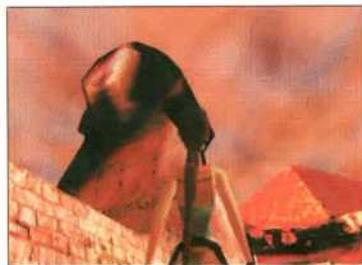
dass in erster Linie Lara selbst durch Verwendung einer höheren Polygonanzahl einen noch reiferen optischen Eindruck macht als in den drei Vorgängern. Zudem wurde die Texturanzahl der einzelnen Levels erhöht, wodurch die Locations einen ganzen Deut authentischer in Szene gesetzt werden. Die inzwischen immer sinnvoller eingesetzte Streaming-Technik ermöglicht es auch Tomb Raider 4, fast völlig auf spürbare Ladezeiten zu verzichten.

**Fazit: Kein billiger Abklatsch der Teile 1 bis 3**

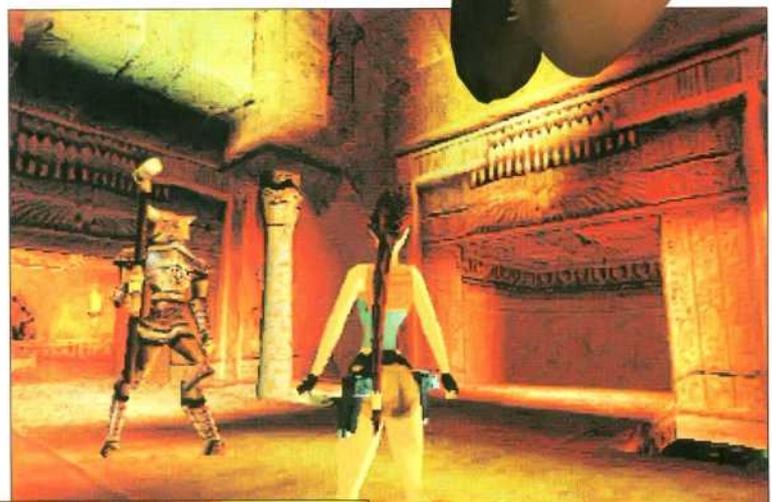
Kritiker, die The Last Revelation bereits im Vorfeld als durchwachsenden Neuaufguss der Reihe abgestempelt haben, werden sich aller Voraussicht nach eines Besseren belehren lassen müssen. Ohne direkte spielerische Eindrücke zu haben, kann schon jetzt behauptet werden, dass zumindest die dem Vorgänger angekreideten Rügen allesamt ausgemerzt wurden. Somit sollte einem berechtigten Erfolg nichts im Wege stehen. Dies lässt sich aber erst in naher Zukunft definitiv, an Hand einer Preview- oder Testversion, sagen. (Uwe)



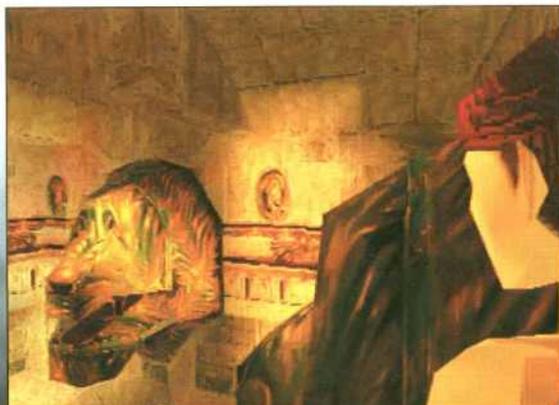
**Ruhepause gefällig?** Die Steinbänke laden zu einem Pauschen ein, doch dafür bleibt euch keine Zeit.



**Ehrfurchtvoller Blick:** Direkt zu Füßen der Sphinx stehend, hält Lara für einen Moment inne.



**Gefahr im Anzug:** Der Typ mit dem Hammer hat es wohl nicht auf eure Hotpants abgesehen.



**Symbolik:** Altägyptische Götter wurden allerorten verewigt.



**Giftig:** Im Hintergrund lauert eine mächtige Königskobra auf euch.

**PlayStation**

Hersteller **Core Design/Eidos Interactive**

Fakten **Dual Shock, Analog-Pad**

Ersteht **26. November**

**Erster nicht mögl. Eindruck**



**Gefüllter Keiler:** Ein gezielter Wurf mit Obst und das Wildschwein hat nichts zu melden.



**Kleiner Kumpel:** Der drollige Gorilla kommt hie und da vorbei und gibt euch Tipps.



**Vitamin-Schock:** Mit der Hilfe von Bananen und Zitrusfrüchten, bringt ihr die Rivalen zur Explosion.

# Tarzan

**PlayStation Jump & Run** Der behaarte Affenmensch kommt zu seinem PlayStation-Debüt.

Wer kennt ihn nicht, den Helden aus dem Urwald? Spätestens die Jonny Weismüller-Streifen aus den 30er und 40er-Jahren verhalfen dem vom Unglück verfolgten Dschungelbewohner zu einem enormen Popularitätsschub. Demnächst kommt der neue Streifen auch in die deutschen Kinos. Ein Erfolg, gerade bei der jüngeren Generation, ist bei Disney-Zeichentrickfilmen schon fast zur Formsache geworden. Fast genau zum Filmrelease bekommt der Affenfreund auch seinen ersten Auftritt in bester Jump&Run-Manier.

**Spielablauf: Hüpfen, Springen, die Liane schwingen**

Anfang dieses Jahrhunderts befindet sich die Familie des jungen Tarzan in einem Flugzeug über dem afrikanischen Kontinent. Fatale Umstände haben den

Absturz des Fluggeräts zur Folge. Fortan ist der kleine Racker als Waise unterwegs, doch zu seinem großen Glück fällt er direkt in eine Gorilla-Behausung. Unsere entfernten Verwandten ziehen den Sprössling wie ihre eigenen Nachkommen auf. Mit dem reichen Erfahrungsschatz, den Tarzan durch das Leben mit den Affen erwirbt, lässt es sich schon leichter

leben. Nicht alle Einwohner des feuchten Regenwaldes

sind euch jedoch so freundlich gesonnen, wie die drolligen Gorillas. In Eurocoms Tarzan-Titel bekommt ihr die Gelegenheit, das komplette Erwachsenwerden, vom Kleinkind bis zum gestandenen Mann, zu durchleben. Zahlloses Getier, wie etwa Gürteltiere, Vögel oder angriffslustige Affen machen euch das Leben natürlich zur virtuellen Hölle.

Damit ihr während eurer kräfteraubenden Aktionen, die sich allesamt in einer Pandemonium-ähnlichen Pseudo-3-D-Umgebung abspielen, nicht vor Schwäche umkippt, gibt es allerlei Früchte, die der Stärkung dienen. Auch als Wurfgeschosse dürfen diese Energiespender missbraucht werden, um euch der Attacken zu erwehren.



**Sammel-Leidenschaft:** Unterwegs sind von euch Münzen, Buchstaben und Früchte einzusammeln.

Zahlreiche Items und Goodies, wie etwa Messer, erleichtern den langen Weg durch die insgesamt 13 Levels.

**Technik: Solide für einen Hüpfen**

Die technische Seite bietet beileibe nicht sonderlich innovative Elemente. Nichtsdestotrotz wurden die großen Areale ansprechend in Szene gesetzt und Tarzan schön animiert. Dies äußert sich auch gerade in seinen vielfältigen Aktionsmöglichkeiten, wie krabbeln, klettern oder schwimmen.

**Erster Eindruck: Perfekt für die jüngere Generation**

Gerade die jüngeren Zocker werden sich mit Sicherheit um den Titel reißen, denn erfolgreiche Umsetzungen von bekannten Comic-Charakteren in der Vergangenheit haben dies bewiesen. (Uwe)



**Pubertät:** Während der Levels beobachtet ihr die Wandlung vom Kleinkind zum Manne.



**Brehms Tierleben:** Die Artenvielfalt ist überwältigend, sogar das Gürteltier kommt zum Einsatz.



**Helfendes Säugetier:** Vom Rücken dieser Gazelle springt ihr wie von einem Trampolin in die Höhe.



**Kletterkünstler:** Sogar in jungen Jahren ist Tarzan schon ein guter Kletterer.

**Dreamcast**

Hersteller: Eurocom  
 Fakten: 13 Levels, Dual Shock, Analog-Pad  
 Erscheint: 13. Oktober

**Erster sehr gut Eindruck**

**UNSER SERVICE IHR VORTEIL**

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

**KOMPLETT-LÖSUNGEN**  
14,80 DM JE HEFT:

- |                       |                  |
|-----------------------|------------------|
| Abe's Oddysee         | Kings F.         |
| Akuji - The Heartless | Legacy of        |
| Alien Trilogy         | MDK              |
| Alundra               | Medi Evil        |
| Alone in the Dark 1-3 | Men in Black     |
| Ark of Time           | Nightmare Creat. |
| Atlantis              | One              |
| Baphomets Fluch 1+2   | Pax Corpus       |
| Batman & Robin        | Rayman&Gex3D     |
| Blazing Dragons       | Resident Evil 1  |
| Blaze & Blade         | Riven            |
| Breath of Fire 3      | Spawn            |
| Casper                | Suikoden         |
| Chron. o.t. Sword     | Syphon Filter    |
| Clock Tower           | Tekken 1 & 2 & 3 |
| D                     | The Note         |
| Deathrap Dungeon      | The Last Report  |
| Diablo                | Tomb Raider 1    |
| Discworld 1+2         | Tomb Raider 2    |
| Excalibur             | Tomb Raider 3    |
| Final Fantasy 7       | Turok            |
| G-Police              | Turok 2          |
| Gex 3D & Rayman       | Vandal Hearts    |
| Granstream Saga       | Wild Arms        |
| Hard Edge             | Warhammer: Dark  |
| Heart of Darkness     | X-Com: Terror... |
| Herc's Adventure      | Zelda 64 uvm.    |
| Guardians Crusade     |                  |

**LÖSUNGSBÜCHER**

Abe's Exodus (19,95)	Tomb Raider 2 (19,95)
Colony Wars 2 (24,99)	Tomb Raider 3 (19,95)
Com. & Conq. 1+2 (19,95)	Resident Evil 1kompl. (19,95)
Metal Gear Sol. (19,95)	Ridge Racer 4 (24,99)
Silent Hill (24,95)	Warzone 2100 (19,95 DM)
Tekken 3 (24,99)	Komplettliste anfordern!
Tomb Raider 1 (19,95)	

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

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

# POWERWARE



**CONTROLLER**

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

**CHEATMODUL BOOTMASTER**

- kompatibel zu allen Mogelcodes
- einfach einstecken
- mit Feder
- komplett in Deutsch
- Deutsche Anleitung
- MIT SPEZIAL FUNKTION

**49,99 DM**

**X-PLODER FX**

Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in komplett in Deutsch!

**99,00 DM**

**SCORPION GUN** -> 59,00 DM  
**MAUS** -> 29,99 DM  
**LENKRAD+R.** -> 99,00 DM

**BLAZE KOFFER** -> 69,00 DM  
**INFRAROT PADS** -> 59,00 DM  
**EQUALIZER** -> 59,00 DM

**GB DELUXE** -> 99,00 DM  
**X-PLODER** -> 79,00 DM  
**PAL-BOOSTER** -> 29,99 DM

**CYBERSHOCK P.** -> 54,99 DM  
**CD-LEERHÜLLE** -> 1,99 DM  
**RF UNIT** -> 24,99 DM

**TOP SECRET 2**

Mit Cheats, Tips & Codes zu den 100 aktuellsten Spielen. Extra: Cheats zu allen PSX Platinum

**14,80 DM**

**MEMORY KARTEN**

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

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

8,24,72MB mit LCD Display  
Unkomprimierte Karten:

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

**SPIELE**

- Ape Escape 84,99 DM
- Bugs Bunny 88,99 DM
- Bundesliga 2000\* 84,99 DM
- Castrol Honda Bike\* 79,99 DM
- Colin Mc Rae Rally 44,99 DM
- Cool Boarders 2 44,99 DM
- Crash Bandicoot 3 79,99 DM
- Croc 2\* 84,99 DM
- Driver 88,99 DM
- Final Fantasy 7 44,99 DM
- G-Police 2 79,99 DM
- Gran Turismo 2\* 89,99 DM
- Killer Loop\* 84,99 DM
- Legacy of Kain 2: Soul Reaver\* 89,99 DM
- Medi Evil\* 44,99 DM
- Mission Impossible\* 89,99 DM
- Omega Boost 79,99 DM
- Ridge Racer Type 4 84,99 DM
- Silent Hill 88,99 DM
- Syphoon Filter 79,99 DM
- Tekken 3\* 39,99 DM
- V-Rally 2 82,99 DM
- Wipeout 3\* 89,99 DM
- WWF Attitude 82,99 DM
- X-Files\* 82,99 DM

**KNALLERPREISE**

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

**DREAMCAST**

Alle Preise für Pal-Geräte & Spiele - Ab 23.09.99

- GRUNDGERÄT 494,99 DM
- CONTROLLER 53,99 DM
- ARCADE STICK 83,99 DM
- KEYBOARD 53,99 DM
- LENKRAD 114,99 DM
- VMU MEMORY 53,99 DM
- V-BOX 159,99 DM
- PADVERL. 19,99 DM
- RGB-KABEL 24,99 DM
- BUGGY HEAT 89,99 DM
- GET BASS+ANGEL 179,99 DM
- HOTD2+GUN 159,99 DM
- METROPOLIS 104,99 DM
- SONIC ADVENTURE 104,99 DM
- SOUL CALIBUR\* 89,99 DM
- TOY COMMANDER 89,99 DM
- VIRTUA FIGHTER 3 89,99 DM

**Transparent Case**

Der Hammer für Ihre PlayStation

Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine coole Powerstation.

Verschiedene Farben

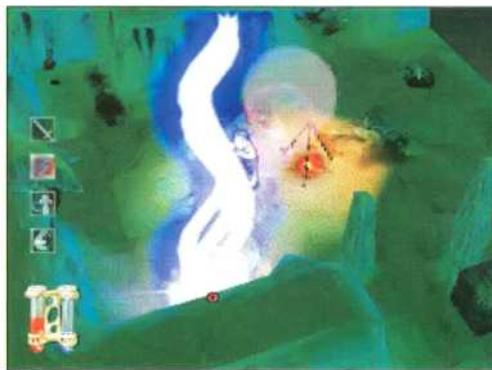
**49,99 DM**

**04131 / 200580**

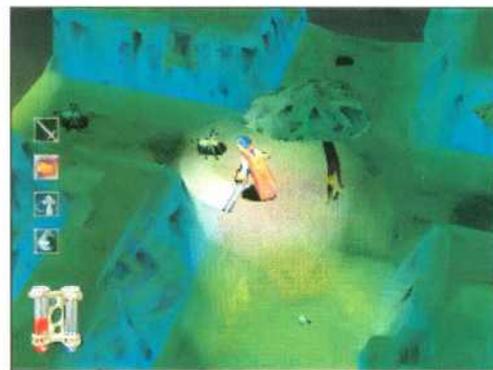
www.GameCentral.de CDG Media - Stöteroggestr. 36 - 91339 Lüneburg Fax: 04131 / 2005820



**Unter der Erde:** Mit einem ausgeklügelten Lorensystem ist dieser Level in sich verflochten.



**Blitzschlag:** Besonders effektiv gegen große Gegner ist die Blitzmagie.



**Einfach gestrickt:** Das Kampfsystem in TechnoMage ist recht simpel. Ein Tastendruck genügt, um zu attackieren.

# TechnoMage

**PlayStation Action-Adventure** Gothos ist in Gefahr! Monsterhorden brechen durch den Boden und bedrohen das Land. Kannst du, TechnoMage, der Sache auf den Grund gehen?

Deutschland ist Brachland, wenn es um die Herstellung von Konsolen-Spielen geht. Nur wenige Teams, wie die legendäre Factor-5-Schmiede, haben sich durchsetzen können. Jetzt allerdings möchte eine Mannschaft von knapp 30 Personen aus dem hessischen Langen in die Phalanx der ausländischen Hersteller vorstoßen. Sunflowers, bekannt geworden durch den PC-Überraschungserfolg Anno 1602, versucht sich nun an der PlayStation. TechnoMage, ein isometrisches Action-Adventure mit einigen Rollenspiel-Elementen, soll dem Team den Branchen-Einstieg verschaffen. Damit wir uns ein Bild vom aktuellen Entwicklungsstand machen können, lud Infogrames die Mega-Fun-Redaktion ein.

**Spielablauf: Eine interessante Mischung aus alten Klassikern**

TechnoMage erinnert stark an Klassiker wie Cadaver oder Head over



**Kalter Schauer:** Mit der entsprechenden Magie versetzt TechnoMage seine Gegner in eine Art Winterstarre.



**Rauswurf:** Bei den Dreamer-Anführern erfährt unser Held, dass seine Tage im Dorf gezählt sind.

Heels, die allesamt aus einer isometrischen 45°-Perspektive gezeigt werden. Diese bietet den Vorteil, dass der Held ständig eine gewisse Übersicht über die nähere Umgebung behält. Der Spieler übernimmt die Rolle des TechnoMage, eines Mischlings aus zwei Rassen: den Dreamern (Magier) und Streamern (Handwerker). Leider können sich beide Rassen nicht leiden, so dass unser Held ein Verstoßener



**Trautes Heim:** In der Dreamer-Stadt ist TechnoMage schon knapp 20 Jahre beheimatet. Doch nach der Katastrophe wollen ihn die Menschen nicht mehr unter sich haben.

ist. Als eines Tages Unheil über das Land hereinbricht, macht man kurzerhand den TechnoMage dafür verantwortlich und vertreibt ihn. Eure Aufgabe besteht nun darin, die Welt zu erkunden, den Grund für die Monsterhorden zu finden und den Namen TechnoMage wieder reinzuwaschen. Dabei bestimmen in erster Linie klassische Adventure- und Jump&Run-Elemente den Spielablauf. Mit einfachen Kommandos überspringt ihr Hindernisse, attackiert Monster und erkundet die Welt. Die Story wird immer weiter gesponnen und baut sich im Laufe des Abenteuers zu fast epischen Ausmaßen auf.

**Technik: Einwandfrei klassisch**

Die isometrische Ansicht ist eigentlich ein alter Hut aus C64-Tagen. Um so erstaunlicher ist es, was Sunflowers mit diesem Verfahren aus der PlayStation herausholt. Die Levels sind abwechslungsreich und sehr detailreich gezeichnet und versetzen den Spieler in eine wunderschöne Fantasy-Welt. Die Animationen wirken aufgrund des Verfahrens etwas holprig, sind für eine präzise Steuerung jedoch ausrei-



**Heißer Spruch:** Ebenfalls sehr durchschlagend ist der Meteoriten-Sturm.

chend. Sehr gefallen konnten der Soundtrack mit seinen klassischen Elementen und die tadellosen Geräuscheffekte.

**Erster Eindruck: Adventure-Freunde aufgepasst!**

Wer auf Action-Adventures mit Rollenspiel- und Jump&Run-Einlagen steht, der wird mit TechnoMage sicher gut bedient. Das Spiel überzeugt trotz seiner unspektakulären Iso-Ansicht durch eine fesselnde Story und durchgestylte Charaktere. Und genau das ist es, worauf es in diesem Genre letztendlich ankommt. (Swen) \*

**PlayStation**

Hersteller: Sunflowers/Infogrames  
 Fakten: 50+ Levels in 8 Welten, Dual Shock  
 Erscheint: 1. Quartal 2000

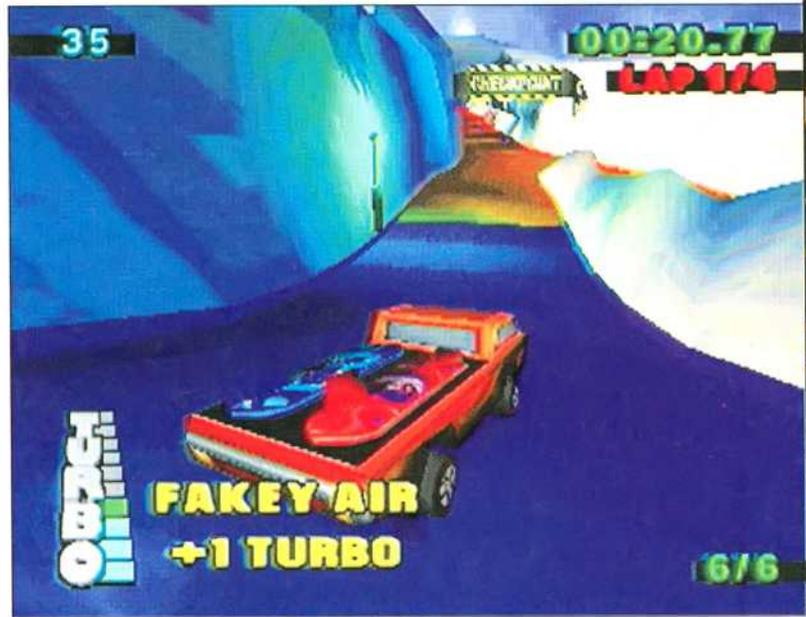
Erster sehr gut Eindruck

# Hot Wheels

**PlayStation Rennspiel** **Erinnert sich noch jemand an die guten alten Matchbox-Autos?**

Menschen, die sich an die guten alten Tage erinnern, in denen das Spielzeug noch in den Kinderschuhen steckte, sollten jetzt aufhören. Mit Hot Wheels befindet sich ein Titel in der Mache, mit dem ihr frühere Leidenschaften wieder ausleben könnt. Wer spielte in seiner Jugend nicht zu gerne mit den kleinen metallenen Flitzern? EA beschert den Spielzeugflitzern von Mattel jetzt eine Wiedergeburt in Form eines reinrassigen Fun-Racers. Bereits zu Beginn stehen euch 20 verschiedene Vehikel, allesamt aus der Mattel-History, zur Verfügung. Die Fahr-

zeuge als abgefahren zu bezeichnen wäre wahrscheinlich noch untertrieben. Von wild lackierten Hot Rods im ZZTop-Stil bis zu Pickups mit Surfbrettern auf der Ladefläche darf alles gefahren werden, was vier Räder besitzt. Im späteren Verlauf stehen bis zu 40 heiße Öfen zur Auswahl. Noch mehr Aufmerksamkeit schenkt man offensichtlich dem Streckendesign. Heftige Steilkurven, wilde Sprungeinlagen und Mehrfachloopings sind nur einige wenige der aufregenden Streckendetails. Mit gekonnten Bewegungen in der Luft vollführt ihr brachiale Stunts, die



**Unkonventioneller Fahrstil:** In der Luft vollführt ihr die wildesten Airs und Stunts und erhaltet sogar noch Punkte dafür.

euch eine zusätzliche Hyperbeschleunigung bescheren. Auf der anderen Seite werdet ihr für besonders fulminante Aktionen selbstverständlich mit Punkten gebührend entlohnt. Gerade in der letzten Zeit hat sich bekanntlich durch hervorragende Spiele wie Speed Freaks für die PlayStation einiges in Bezug auf gute Spaßflitzereien getan, doch auch Hot Wheels wird sein Stückchen von der Torte erhalten. Dafür sorgt nicht zuletzt das abgedrehte Strecken-

design, welches immer wieder zu einem weiteren Spielchen motiviert. (Mario)



**Über Berg und Tal:** Mit den fantasievollen Karossen stehen auch Fahrten durch Loopings auf der Tagesordnung.



**Auf zum Strand:** Die Surfbretter sind leider nur Deko, erstmal müssen die Rivalen der Rennbahn eingeholt werden.

## PlayStation

Hersteller: Stormfront/EA  
 Punkte: 6 Kurse, 40 Autos,  
 Dual Shock,  
 Erscheint: 3. Quartal

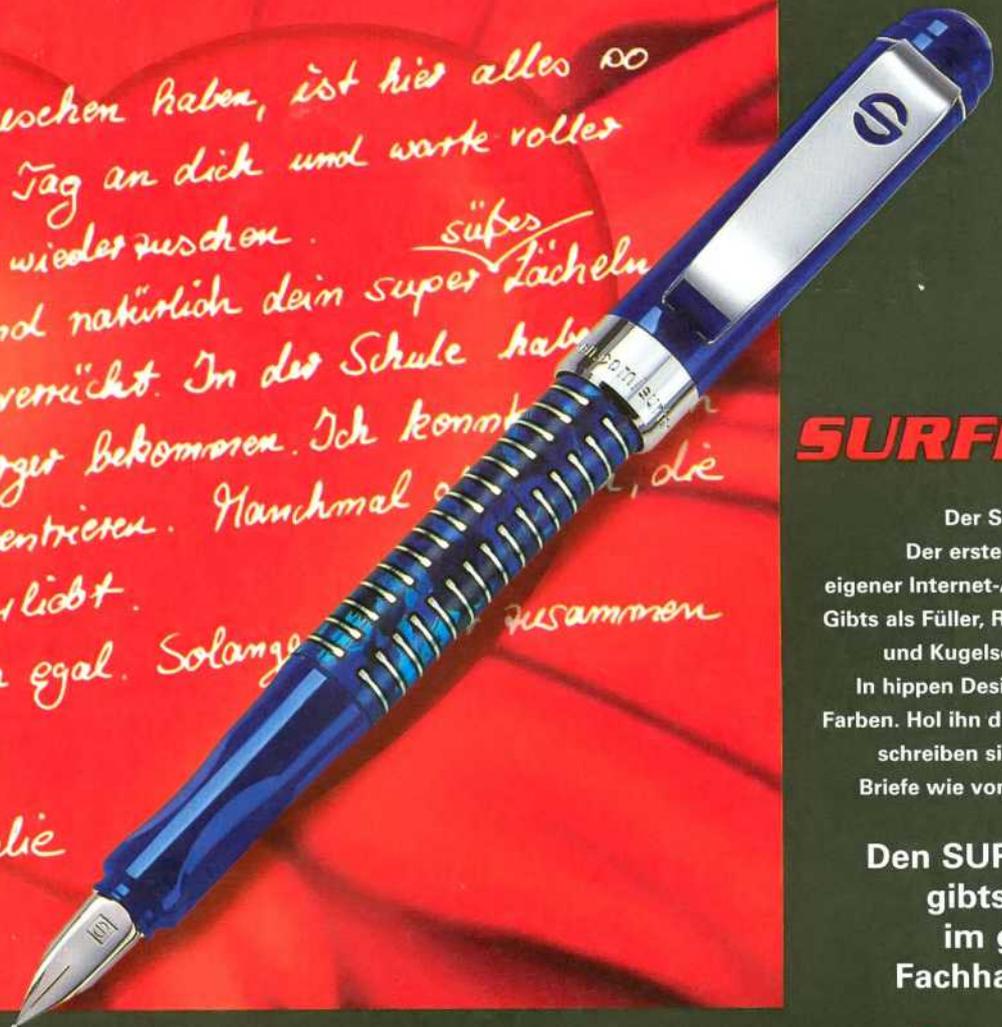
**Erster gut Eindruck**

*Für Daniel!*

*Seit wir uns das letzte Mal gesehen haben, ist hier alles so anders. Ich denke den ganzen Tag an dich und warte voller Sehnsucht darauf, dich endlich wieder zu sehen. Deine tollen blauen Augen und natürlich dein süßes Lächeln das alles macht mich ganz verrückt. In der Schule habe ich dich schon tierisch ärgert bekommen. Ich konnte einfach nicht konzentriert sein. Manchmal denke ich, die Lehrer waren nie jung und verliebt. Aber das ist ja jetzt auch egal. Solange wir zusammen sind. Ich liebe dich.*

*Für immer, deine Natalie*

senator



**SURFER®**

Der SURFER®.  
 Der erste Pen mit  
 eigener Internet-Adresse.  
 Gibts als Füller, Rollerball  
 und Kugelschreiber.  
 In hippen Designs und  
 Farben. Hol ihn dir. Damit  
 schreiben sich deine  
 Briefe wie von alleine.

Den SURFER®  
 gibts jetzt  
 im guten  
 Fachhandel.

<http://www.senator-pen.com/surfer>

Die Homepage zum Pen: Besuch den SURFER® im Internet und lass dir von Magic Loveletters tolle Liebesbriefe an deinen Liebsten oder deine Liebste texten. Das ist echt cool und total witzig.

# Championship Motocross

**PlayStation Rennspiel** Motocross entwickelt sich langsam, aber sicher zu einem wahren Renner. THQ schickt mit Championship Motocross seinen Vertreter in den Ring.

Championship Motocross featuring Ricky Carmichael, wie der vollständige Titel aus THQs Schmiede lautet, erlaubt euch, an der gefährlichen Zweirad-Hatz auf schlammigen und staubigen Pisten teilzunehmen. Wahlweise tretet ihr alleine oder mit einem Mitspieler via Splitscreen an, um die Motoren rauchen zu lassen. In puncto Vehikel-Auswahl hat man sich einige Gedanken gemacht und lässt euch neben der 500-ccm-Königsklasse auch mit 125ern bzw. 250ern ins Rennen gegen die Zeit gehen. Als krönenden

Abschluss tretet ihr in der Open Class an, die leider noch nicht spielbar war. Es dürfte aber klar sein, dass diese Flitzer in Sachen Handling ungleich schwieriger zu beherrschen sind als die kleinen Vorbilder. Der virtuelle Mechaniker kommt ebenfalls nicht zu kurz. Zu den vielschichtigen Manipulationsmöglichkeiten zählen unter anderem die Wahl des passenden Ritzels, aber auch die richtige Reifenwahl sowie das Einstellen der Übersetzung. Habt ihr erstmal alle Variationsmöglichkeiten ausprobiert, geht's endlich auf die



**Abwechslungsreiche Streckenführung:** Nicht nur irrwitzige Sprünge und harsche Kurven, auch Tunnelfahrten stehen auf dem Programm.

schikanenreichen Pisten, um dort um die Bestzeit zu kämpfen. Die Austragungsorte der Rennen sind um den ganzen Erdball verteilt. Ihr habt die Möglichkeit, neben einem in Marokko

(?) stattfindenden Wettbewerb auch in Schottland anzutreten. Zusätzlich kommen Indoor-Fanatiker auf ihre Kosten, denn zwei Stadion-Pisten sind ebenfalls vertreten. Eine rasante Flitzerei mit genügend Abwechslung dürfte also garantiert sein. (Georg)



**Den Letzten beißen die Hunde:** Wer erst einmal dem Feld hinterherhinkt, muss sich schon gehörig sputen.



**Kann passieren:** Wer zu nassforsch fährt, muss auch die Quittung dafür kassieren.



**Detailtreue:** Wie in den echten Cross-Stadien bekommt ihr auch hier via Leinwand die Bilder des aktuellen Rennens zu sehen.

**PlayStation**

Hersteller: THQ  
 Fakten: Analog-Pad, Dual Shock  
 Erscheint: September

**Erster sehr gut Eindruck**

# Action Man

**PlayStation Action-Adventure** Über den Sinn von Agentenspielchen fernab von Metal Gear Solid lässt sich vorzüglich streiten.

Action Man führt in puncto Bekanntheitsgrad hier zu Lande eher ein Nischendasein, während er ein in den USA sehr beliebter Spielzeug-Charakter ist. Action Man schickt sich also an, wie schon zahllose Superhelden vor ihm, durch sein Geschick die Welt vor bösen Mächten zu schützen. Apropos Widersacher: Der machthungrige Wissenschaftler Gangrene, ein Handlanger des noch übleren Dr. X, macht es sich zum Ziel, die Menschheit mit Hilfe eines Pflanzengiftes zu eliminieren. Ein Special Agent kann dies natürlich nicht auf sich sitzen lassen und geht sogleich gegen die bösen Mächtschaften vor.

In der Verfolgerperspektive steuert ihr den kleinen Action Man durch die räumlich eingeschränkten Levels, um dort einige Spezialaufträge zu erfüllen. Das Eliminieren der Schergen steht natürlich im Vordergrund, denn nur mit freier Bahn lassen sich die zum Lösen der Aufgaben benötigten Gegenstände finden. Startpunkt eurer Tätigkeit ist ein gut gesicherter Laborkomplex, in welchem es nur so von Cyber-Wachposten und Robo-Hunden wimmelt. Doch auch euer kleiner Spezialagent wurde natürlich ausrüstungstechnisch gut bedient, so dass ihm bereits zu Beginn eine Schusswaffe und darüber hinaus



**Robo-Cop, oder was?** Die Ähnlichkeit mit dem Cyber-Schutzmann ist kaum zu verleugnen.

auch ein Wurfanker und elektronische Code-Knacker zur Verfügung stehen. Die Missionen sind recht ab-

wechslungsreich gestaltet. So muss euer Protagonist zum Beispiel einmal schwimmend und ein anderes Mal per Auto zum Missionsziel gelangen. (Georg)



**Einzelheiten:** Die Planung des einzuschlagenden Weges erlaubt euch der Blick auf die detaillierte Karte.



**Gulli-Öffner:** Gibt's zwar nicht bei OBI, aber der Action Man findet ihn und erreicht hiermit sein nächstes Ziel.



**Oldfashioned:** In Spy-Hunter-Tradition jagt ihr durch die Stadt, um ein Fluchtfahrzeug zu stellen.

**PlayStation**

Hersteller: Hasbro  
 Fakten: 10+ Levels, Dual Shock  
 Erscheint: 4. Quartal

**Erster gut Eindruck**



**Rasante Duelle:** Nur wer schon einmal in der Realität dieses Feeling erlebt hat, weiß, wie eng es hier zugeht.

# Super Cross 2000

**Nintendo 64 Rennspiel!** EA scheint sich mehr und mehr im Sportsumpf zu verstricken und bedient hier jede Sportart.

Die Supercross-Serie erfreut sich weltweit zunehmender Beliebtheit, so dass es nur eine Frage der Zeit war, bis sich ein Team dieser temporeichen PS-Bolzerei über Crosspisten angenommen hat. Die Entwickler von MBL Research sind bemüht, eine bestmögliche Kombination aus heißen Sprungeinlagen, gepaart mit realistischem Fahrverhalten, in Szene zu setzen. Mehrere Spielmodi sorgen dabei für einen kurzweiligen Rennspaß. Neben Standards wie dem Einzelrennen, dem Practice- oder Season- bzw. Karriere-Modus steht euch unter anderem der Freestyle-Modus zur Verfügung. Hier befahrt ihr in bester Biker-Manier eine mit Sprüngen und Obstacles angereicherte Bowl. Damit es euch nicht zu schnell langweilig wird, sind

sowohl die lebenden Supercross-Legenden Mike Metzger und Brian Deegan als auch weitere 23 der besten Fahrer aller Zeiten anwählbar. Nach Herzenslust tobt ihr euch auf den insgesamt 17 Originalstrecken aus, wobei naturgemäß die authentischen Fahrzeugmodelle nicht fehlen. Zu diesen gehören neben der Kawasaki KX auch die Yamaha YZ oder die ebenfalls japanische Suzuki RM. Super Cross 2000 macht bereits in diesem noch frühen Stadium einen technisch sehr guten Eindruck. Vor allem die Animationen der Fahrer während ihrer tollkühnen Stunt-Einlagen und Airs sind lobenswert. Am Boden ist zu den realistischen Ruderbewegungen der Arme und Beine kein Unterschied zum echten Renngeschehen auszumachen. (Georg)



**Gewohnte Qualität:** EA scheint immer weiter davon entfernt zu sein, einen technisch durchwachsenen Titel zu entwickeln.

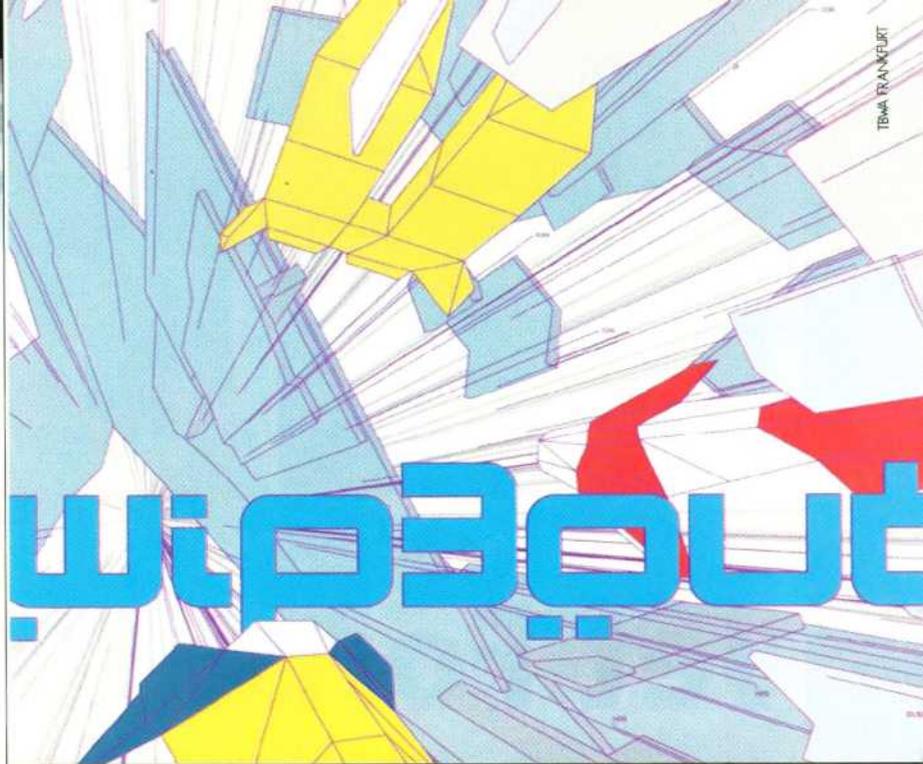


**Freestyle:** Dieser Modus bietet fernab vom Kampf um die Bestzeit die Chance, eurem Können freien Lauf zu lassen.

## Nintendo 64

**Hersteller:** Electronic Arts  
**Fakten:** 17 Originalstrecken,  
 23 Fahrer, Memory-Pak  
**Er scheint:** 3. Quartal

**Erster sehr gut  
 Eindruck**



TBWA FRANKFURT

AB 8. 9. 99

# WIPEOUT

**NUR FÜR GUTE NERVEN. WIPEOUT 3, DER DEFINITIVE RAUSCH DER SINNE. TEIL DREI DES FUTURE-RACE IST SCHNELLER, SPANNENDER UND FASZINIERENDER ALS JE ZUVOR. NEBEN NEUEN FAHRZEUGEN UND NEUEN WAFFEN GIBT ES AUCH ACHT NEUE STRECKEN. VON DER BREITEN RENNBahn BIS HIN ZUR ENGEN HÄUSERSCHLUCHT. DIE ULTRAMODERNE GRAFIK WIRKT WIE VOM ANDERN STERN UND MACHT DEN ULTIMATIVEN TRIP PERFEKT.**

„GELUNGENES COMEBACK: VERBESSERUNG IN ALLEN ERDENKLICHEN BEREICHEN“ (PLAYSTATION GAMES 6/99)  
 „DAS FUTURISTISCHE KULTSPIEL KEHRT ZURÜCK“ (GAMES & MORE 7/99)

SOUNDTRACK: DJ SASHA



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)  
 WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Wipeout, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



**In Deckung gehen:** Bei diesem Dauerbeschuss solltet ihr schleunigst Schutz suchen.



**Target locked:** Fliegende Killerschwadronen haben es auf euch abgesehen.



**Gute Ausstattung:** Wie kann ein so kleines Mädel nur eine so große Wumme halten?

# Jet Force Gemini

**Nintendo 64 Jump & Shoot** Mit Jet Force Gemini befindet sich ein weiterer Kracher in Rares Pipeline.

Bereits beim Klang des Entwickler-Teams Rare wird es so manchem Nintendo-Zocker mehr als nur warm ums Herz werden. Rare war mit seinen bahnbrechenden Produktionen, wie etwa Banjo Kazooie oder Diddy Kong Racing, maßgeblich am Erfolg des Modulfressers beteiligt. Neben dem ebenfalls kurz vor dem Release

stehenden Donkey Kong 64 ist Jet Force Gemini zur Zeit wohl einer der am meisten erwarteten Konsolentitel. Alten Jump&Run-Vorlieben zum Trotz legte man im neuesten Titel den Schwerpunkt etwas mehr auf den Actionaspekt, denn es darf nach Herzenslust geballert werden. Euer Tätigkeitsbereich ist der Schutz der Galaxis vor einer außerirdischen Bedrohung mit Hilfe von rabiatem Waffengebrauch.

**Spielablauf: Feuer frei aus allen Rohren**

Wie erwähnt, sieht sich das bekannte Universum einer großen Gefahr gegenüber. Ursache für diesen Missstand ist der Fiesling Mizar, der sich alles Leben Untertan machen bzw. dies vernichten will. Doch glücklicherweise gibt es, wie im wahren Leben auch, ein paar friedfertige Einwohner, denen das gar nicht in den Kram passt. Neben dem Hund Lupus sind dies die beiden Kiddies Juno und Vela. Daher könnte auch der Bezug zum Titel rühren. Denn „Gemini“ bedeutet übersetzt „Zwillinge“ und eine frappierende Ähnlichkeit zwischen Juno und Vela ist nicht von der Hand zu weisen. Ihr habt selbstverständlich die Möglichkeit, einen dieser drei prinzipiell friedfertigen Zeitgenossen durch das Abenteuer zu steuern. Unklar ist zum

jetzigen Zeitpunkt aber noch, ob lediglich ein Charakter frei wählbar ist und die anderen beiden erst freigezockt werden müssen. Zwar kann das Spiel auch nur mit dem am Anfang zur Verfügung stehenden Protagonisten beendet werden, doch ergeben sich mit dem Steuern der anderen Heroen verschiedenartige Lösungswege. Die Besonderheit an Jet Force Gemini ist nämlich vor allem, dass jeder der Charaktere Eigenschaften besitzt, welche die beiden anderen Helden nicht haben. Beispielsweise schwimmt ihr mit Juno durch einen Fluss und entdeckt unter der Oberfläche den Zugang zu einer Unterwasserhöhle, die ihr aber nicht erreicht. Ihr könnt nur erahnen, welche Goodies sich im Inneren der Grotte verbergen. Mit Vela jedoch taucht ihr hinab und verschafft euch Zugang, um so an die wertvollen Items zu gelangen. Mit jedem einzelnen Protagonisten ergeben sich somit immer verschiedene Wege, einen Level zu knacken und dabei noch zusätzliche Secrets zu erhalten. Die Angreifer erweisen sich als sehr aggressive Zeitgenossen, so dass ihr besser gut gewappnet seid. Eine große Anzahl an Waffen unterstützt euch, den Widerlingen schlagkräftig gegenüberzustellen. Eine exakte Auflistung der Todbringer gibt es zwar noch nicht, doch steht schon jetzt fest, dass mit der Maschinenpistole, der Strahlenkanone,



**Wirkungsvoll:** Mit einigen Waffen gelingt es euch, ganze Gebiete von Ameisen zu befreien.

zahlreichen Wurfgeschossen und Minen ein recht ansehnliches Repertoire zur Verfügung steht, um den zahlreichen Gegnern die Lichter auszuhauchen. Habt ihr einen der feindseligen Bösewichte erledigt, spritzt allerlei grüner Lebenssaft durch die Gegend. In bester Rächer-Manier könnt ihr die Alienteilchen noch weiter zum Schrumpfen bringen, indem ihr noch einige Feuerstöße auf die Überbleibsel abgibt. Solltet ihr bei den sehr actionlastigen Schießereien doch das ein oder andere Quentchen Energie verlieren, stehen euch glücklicherweise Medi-Paks und andere Goodies zur Verfügung, um euren Energiehaushalt wieder in den Normalzustand zu befördern.

Strategisches Vorgehen ist in



**Staunen angesagt:** Rare reizt die Hardware wieder gut aus. Man beachte nur die Spiegeleffekte!



**Feine Sache:** Ein Schuss und mehrere Widerlinge segnen das Zeitliche.



**Fieses Alien:** Die miese Ameise versteckt sich hinter einem Felsblock.



**Schutzschild:** Neben dem Einsatz als Kampfbjekt dient euch Floyd auch als Bodyguard.



**Ist er nicht süß?** Fast schon zu schade für ein actionlastiges Spiel ist der treudoofe Lupus.

Jet Force Gemini auf Grund der unterschiedlichen Fähigkeiten von Lupus, Juno und Vela erste Pflicht des Spielers. So greift ihr auf die speziellen Fähigkeiten der einzelnen Helden zu einem bestimmten Zeitpunkt zurück. Zum Beispiel räumt ihr einen Level in Action-Manier leer oder versucht wahlweise in Metal-Gear-Solid-Art unbemerkt durch die feindlichen Linien zu marschieren. Pro Level werden mehrere Aufgaben oder Rätsel enthalten sein, die nur einer der Drei lösen oder bewältigen kann.

Ein unglaublicher Tiefgang und ein Motivationsschub wirklich jedes Secret aufzudecken sind die Folge. Interessant in diesem Zusammenhang ist auch der so genannte Cooperative-Zweispeler-Modus. Ein Zocker übernimmt die Kontrolle über Juno, Vela oder Lupus, während der zweite Spieler den illustren Droiden Floyd steuert. Floyd schwebt stetig hinter bzw. über euch. Befindet sich Gefahr im Anzug, so hat Spieler zwei die Möglichkeit, mit dem Droiden direkt ins Geschehen einzugreifen und Spieler 1 mit brachialer Waffengewalt zu unterstützen. Daneben könnt ihr auch in einem Vierspieler-Modus antreten, wobei hier einige Mini-Games spielbar sind, wie etwa ein rasantes Rennspielchen.

**Technik: Rare sorgt für Verzückung**  
Rare setzt in puncto Optik erneut einen Standard und übertrifft sogar die haus-eigenen Highlights. Fantastische Echt-

zeitlicheffekte bilden eine blendende Unterermalung für die bombastischen Explosionen und Feuerstöße. Riesige futuristische Levels und Aliens, die fast schon zu schade dafür sind, sie in die ewigen Nintendo-Jagdgründe zu schicken, kreieren eine unvergleichliche Atmosphäre. Das Gesamtbild wird abgerundet von einer zu keinem Zeitpunkt ruckeligen Engine, da die Framerate stets konstant bleibt.

**Fazit: W-A-H-N-S-I-N-N!**

Nimmt man alle Vorzüge, die Jet Force Gemini zu bieten hat, zusammen, kommt man nur zu einem logischen Schluss: Uns steht ein wahres Brett von einem Spiel ins Haus. Geniale Grafik und interessante Ideen bezüglich des Gameplays vermengen sich zu einer unwiderstehlichen Einheit, der sich wohl nur die wenigsten Spieler entziehen können. (Uwe)



**Lupus on the run:** Im Hintergrund befinden sich die Überreste eines Aliens.



**Im Visier:** Der widerliche Fiesling braucht mal wieder eine Abreibung. Auf in den Kampf!



**Gut gebaut:** Für ein kleines Kind ist Vela reichlich gut ausgestattet - mit Waffen natürlich!



**Droide an Bord:** Im Hintergrund seht ihr den kleinen Helfer Floyd, der im Cooperative Modus aushilft.



**Nintendo 64**

Hersteller: Rare  
Fakten: Vierspieler-Modus, Rumble-Pak, Expansion-Pak  
Erscheint: September

Erster nicht mögl. Eindruck



**Interessante Innovation:** Dem Trainingsmodus zu fröhnen bringt Spaß und eventuell durch erfolgreiche Leistungen zu erhaltende Secrets ein. (PS)



**Feinheiten:** Die Schuhmarke ist nur eine von vielen deutlich erkennbaren Kleinigkeiten. (DC)



**Schlechte Performance:** Der haushoch überlegene Weltmeister gegen den Underdog Paraguay, und es steht immer noch remis. (PS)

# UEFA Striker

**PlayStation/Dreamcast Fußball** Neben zahlreichen anderen Entwicklern versucht sich Rage nun im Feld der Fußballtitel.

Die Schwemme an neuen Soccer-Titeln scheint gerade in Zeiten wie diesen, in denen eine aktuelle Saison gerade erst begonnen hat, kein Ende zu nehmen. Infogrames schließt sich diesem zum Trend gewordenen Phänomen an. Für den Dreamcast stellt dieser Titel in der noch jungen Geschichte der Konsole ein Novum dar. Zwar befinden sich einige Spiele mit der Thematik der runden Lederkugel in der Pipeline, doch UEFA Striker wird in diesem Wettstreit als erstes Produkt das Licht der Spielwelt erblicken. In Sachen PlayStation sieht die Sachlage schon anders aus. Zahlreiche Konkurrenten balgen sich darum, die immer noch unangefochtene FIFA-Referenzposition von EAs Ideenschmiede anzugreifen.

**Spielablauf: Unglaublich, aber anders**

Hand aufs Herz: Worin unterscheiden sich die Fußballspielchen heute schon noch voneinander? Tausende ähnliche Spielmodi bzw. Wettbewerbe und die Auswahl an Teams aus aller Herren Länder sind bei allen Titeln nahezu identisch. So bleibt den

Codern nur noch übrig, ihr gesamtes Know-how in die Präsentation und vor allem die gute Spielbarkeit zu stecken. Den Entwicklern aus dem Hause Rage war dieses Problem mit Sicherheit nicht unbekannt, so dass man sich dort einiges hat einfallen lassen, um dem an Innovation mangelnden Genre frischen Wind einzuhauchen. Beide Versionen von UEFA Striker haben gemeinsam, dass ihr die Wahl zwischen je 45 Vereins- und 73 Nationalteams habt. Insgesamt stehen euch mit Euro Super Trophy, Liga, Knockout, Classic Match, European Championship (Qualifikation und Turnier), Territories Cup sowie einem noch unbekanntem freizuspieldenden Modus acht Wettbewerbe zur Verfügung. Ferner wurde auf den in anderen Titeln eher vernachlässigten Trainingsmodus großes Augenmerk gelegt. Dort stehen euch sechs Spielchen mit je zehn Übungen, wie platzierten Schüssen, aber auch Flankentraining mit anschließendem erfolgreichen Torabschluss, zur Auswahl. Wird hierbei eine festgesetzte Zahl an Treffern erzielt, winkt euch am Ende ein Zertifikat. Davon sind drei Stück zu erwerben, mit deren



**Voll durchgezogen:** Per Vollspannstoß jagt der Ball in Richtung Tor. (DC)

Erhalt ihr weitere Spielmodi bzw. neue Stadien freischaltet.

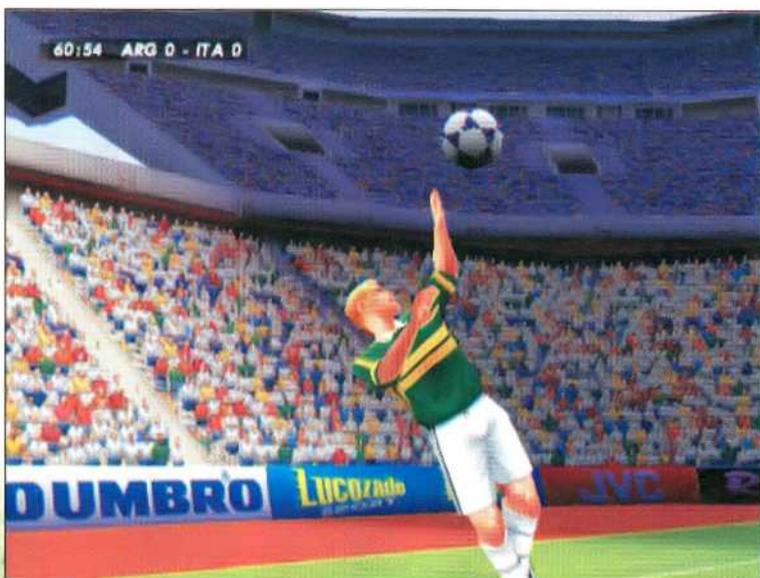
**Technik: Beide Versionen sind technisch überzeugend**

In puncto Steuerung ist zur PlayStation-Version zu sagen, dass die Tastenbelegung im Vergleich zu anderen Bolzereien einer Eingewöhnung bedarf, solltet ihr euch vorher schon mit anderen Titeln befasst haben. Nahezu allen Aktionen wurden neue Buttons zugeordnet, doch nach kurzer Übung geht das Spielen flüssig

von der Hand. Während man die Sony-Freunde mit solider, gut gemachter Grafik verwöhnt, überzeugt die Dreamcast-Variante auf ganzer Linie. Die Spielzüge wirken fast schon wie Fernsehübertragungen.

**Fazit: Die Chancen stehen gut**

Dies gilt vor allem für den Dreamcast-Vertreter, der (wie auch die PlayStation-Variante) überzeugend wirkt. Sollte sich der erste Eindruck bestätigen, könnte man trotz aller positiven Aspekte bei Sony-Zockern wegen der Eingefahrenheit auf FIFA-Produkte einen schweren Stand haben. (Mario)



**Detailliert:** Gerade in puncto Grafik weiß UEFA Striker voll zu überzeugen. (DC)



**Am Boden:** Der gegnerische Stürmer strauchelt, womit sich den Südamerikanern die Möglichkeit zum Gegenzug bietet. (PS)



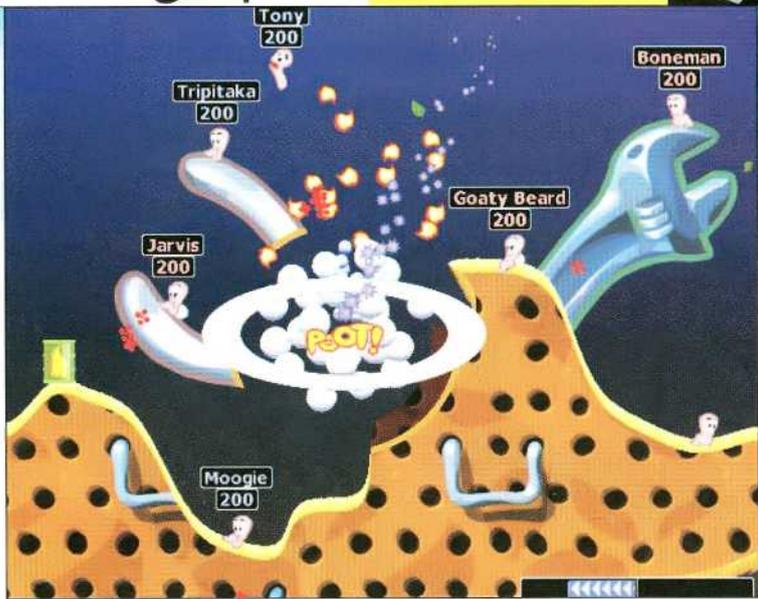
**Zwischenspielchen:** Entdeckt den Ball im Screen und erhaltet als Belohnung den Teil eines Codes, der euch einen Geheim-Modus öffnet. (PS)

**PlayStation**

Hersteller: Rage  
 inkl. Team: 45 Vereinstteams, 73 Nationalteams, Vierspieler-Modus, Dual Shock  
 Erscheint: Oktober  
**Erster sehr gut Eindruck**

**Dreamcast**

Hersteller: Rage  
 inkl. Team: 45 Vereinstteams, 73 Nationalteams, Vierspieler-Modus, Vibration-Pak  
 Erscheint: Oktober  
**Erster sehr gut Eindruck**



**Waffenarsenal:** So putzig die kleinen Würmer auch aussehen, sie tragen ein Waffenarsenal bei sich, das selbst Arnold Schwarzenegger vor Neid erblassen lassen würde.

# Worms Armageddon

**PlayStation Geschicklichkeit** Team 17 sorgte in der Vergangenheit für so manches Kultspiel. Nun wird am zweiten Teil zu Worms gefeilt.

Den ersten Kontakt mit den kampfesstollen Würmern hatte so mancher Zocker bestimmt schon auf dem SNES sowie Commodore Amiga. Die frische Idee von Worms zeichnete das Spiel schon damals aus. In einem zufällig durch die CPU kreierten zweidimensionalen Level wird per Zufall eine Mannschaft lustig animierter Würmer verteilt. Um den Level zu lösen, muss man das gesamte Gebiet von gegnerischen Kriechern säubern. Hierzu stehen den Würmern brachiale Feuerwaffen sowie unterschiedliche Fähigkeiten zur Verfügung. Um sich einen Vorteil zu sichern, lenkt man seinen Wurm erst einmal in einen sicheren Bereich, um dann von hier seine Attacken zu eröffnen. Der Sieg fällt demjenigen zu, der durch geschickten Einsatz aller Möglichkeiten das gesamte Gebiet von Gegnern säubert. Allerdings muss man stets die vorherrschende Schwerkraft beachten, um sicher zu gehen, dass ballistische Geschosse ihr Ziel auch wirklich treffen. Zugegeben, im Einzelspielermodus fesselte Worms nie sehr lange, jedoch konnte und kann noch immer das gesamte Konzept als ultimativer Partyspaß überzeugen. Wochenlange Spielmotivation ist vorprogrammiert, sobald man sich mit Freunden versammelt und gegenseitig seine Wurmmannschaft dezimiert. Das

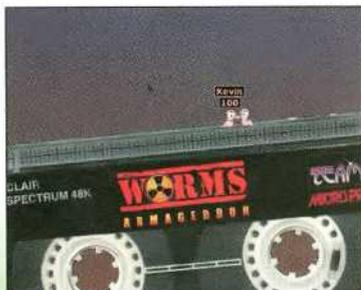


**Dinofieber?** Das Leveldesign zeigt ein gewaltiges Spektrum an neuen kreativen Ideen.



**Nahkampf:** Auch im Kampf Wurm gegen Wurm sind die Würmer nicht gerade zimperlich.

erfolgreiche Konzept wurde nun von Team 17 komplett überarbeitet und neu aufgelegt. Natürlich hat man grafisch fleißig an der Schraube gedreht, um das Spiel noch besser ins rechte Licht zu rücken. Die Thematiken der zufällig erstellten Levels sind um ein Vielfaches erweitert und das Waffenarsenal sowie das Bewegungsspektrum auf sage und schreibe 55 Möglichkeiten aufgestockt worden. (Gunther)



**Ideenreichtum:** Eine Musikkassette als Levelvorlage zu nehmen, auf sowas kommt auch nur Team 17.

## PlayStation

Hersteller Team 17  
 über **1.000 Millionen möglicher Levels**, Dual Shock  
 Erscheint **4. Quartal**

**Erster sehr gut Eindruck**



AB 1.9.99

# G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

JEFF SLATER IS BACK. DER KAMPF GEHT WEITER. G-POLICE, WEAPONS OF JUSTICE, KOMMT. MIT VERBESSERTEN TECHNISCHEN UND GRAFISCHEN FEATURES IST DER ZWEITE TEIL DES WELTRAUMKAMPFES UM CALLISTO WIEDER EINE ECHE MISSION FÜR HARTE GAMER. DABEI GIBT ES NEBEN DEM ALTBEWÄHRTEN HAVOC VÖLLIG NEUE KAMPFMASCHINEN UND WELTRAUMWAFFEN. FÜR REICHLICH POWER IST ALSO GESORGT. FEUER FREI.

„EFFEKTGELADENE UND ABWECHSLUNGSREICHE FLUG-ACTION“ (MANIAC 7/99)  
 „FLÄCHENDECKENDE VERBESSERUNGEN“ (MEGAFUN 3/99)

IN DER HAUPTROLLE:  
 JEFF SLATER



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)  
 WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. G-Police, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or © and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.



**Checkpoint-Stil:** Die Rennspielabschnitte werden nicht in Runden absolviert, vielmehr gilt es, einzelne Checkpoints im Raum abzuklappern.



**Immer wieder Star Wars:** Das an einen B-Wing erinnernde Raumschiff glänzt durch seine enorme Geschwindigkeit und Agilität.



**Komm, Muschi Muschi:** Man mag es kaum glauben, aber wenn man auf die faule Katze schießt, hüpf sie auf und stolziert herrlich animiert davon.

# Toy Commander

**Dreamcast Shoot 'em Up/Geschicklichkeit** Im Kinderzimmer ist die Hölle los, denn bei Toy Commander duelliert sich ein naseweiser Lausub mit seiner schwer bewaffneten Spielzeugarmee.

Ungewöhnlich. Dieses Adjektiv passt wahrscheinlich am besten zum ersten Dreamcast-Projekt des französischen Programmierer-Teams No Cliche, das sich zum Zeitpunkt des Europa-Launches bereits in den Startlöchern oder - wie es PR-Recken auszudrücken pflegen - in der Pipeline befindet. Die Story dieses 3D-Abenteuers liest sich dabei wie folgt: Von seiner eigenen Spielzeugsammlung unter der Führung des Teddys Hugolin herausgefordert, muss sich der kleine Guthy den Rang des Toy Commander zurückerobert.

**Spielablauf: Missionen in fünf Kategorien**

Um dies zu bewerkstelligen, gilt es, die von den

Level-Bossen der acht verschiedenen Bereiche des Hauses gestellten Aufgaben, innerhalb eines gesetzten Zeitlimits zu meistern und zum Abschluss die Endgegner selbst im Duell Kind gegen Spielzeug zu besiegen. Die Missionen gliedern sich nun in fünf verschiedene Kategorien, nämlich Geschicklichkeit, Kriegs- und Strategie-missionen, ein Rennen im Checkpoint-Stil sowie den Boss-Abschnitt selbst. Wagen wir uns an einen Geschicklichkeitslevel heran, der den Spieler vor die knifflige Aufgabe stellt, drei im Kinderzimmer des Hauses versteckte Silvesterknaller mit aufgesammelten Wasserbomben zu

löschen. Der hierfür verwendete Frachthubschrauber gehört zum Typ der Transportvehikel, dem die stärker bewaffneten Fahrzeuge des Typs Kampfmaschine gegenüberstehen. Pro Bereich darf der Spieler die Kontrolle von bis zu vier unterschiedlichen Fahrzeugen übernehmen, die er dann mit völliger Bewegungsfreiheit durch die ein bis zwei Zimmer großen Areale bewegt. Dass zu dieser Auswahl auch Bodenfahrzeuge gehören, merkt man spätestens in einem der Strategie-Abschnitte. Von einem Hauptquartier ausgehend, muss sich der Spieler hier den Weg zum feindlichen Lager freikämpfen, indem er Zinnsoldaten unterschiedlichen Typs in einen Truppentransporter ein- und unterwegs bei Feindkontakt an taktisch günstigen Positionen wieder entlädt.



**Neu gegen Alt:** Ob dieses Piratenschiff unseren Stukka-Angriff wohl überstehen wird?

Einmal aufeinander losgelassen, entfachen die Zinnsoldaten der beiden Lager selbstständig ein Gefecht und je nach eigenen Verlusten kann der Spieler den Feldzug fortsetzen oder wird gezwungen, für Nachschub aus dem eigenen Lager zu sorgen. Erst wenn vier Missionen im jeweiligen Bereich des Hauses erfolgreich absolviert wurden, lädt der jeweilige Obermottz zu einem kleinen Tänzchen ein. Aufhorchen lässt uns dabei die Ankündigung, dass die besiegten Level-Bosse dem Spieler im finalen Endkampf gegen den Bären Hugolin als Verbündete zur Seite stehen sollen.

**Technik: Harter Kontrast zum kindlichen Ambiente**

Der enorme Aufwand, der betrieben wurde, um die Jagd im Kinderzimmer so realistisch wie möglich zu gestalten, sollte all diejenigen Lügen strafen, die behaupten, Toy Commander sei kein Spiel für Erwachsene. So ist es No Cliche gelungen, den Detailreichtum der Areale auf ein beeindruckendes Maß anzuheben und ihrem Projekt dadurch ein völlig eigenes Flair zu verleihen.



**Die Zeit drängt:** Damit ein Abschnitt als abgeschlossen gilt, muss der jeweilige Auftrag innerhalb des Zeitlimits erledigt werden.



**Army Men:** Die zwei Typen von Zinnsoldaten, Bazooka- und MG-Träger sollten stets in gemischten Gruppen zum Einsatz kommen.



**U-Boot-Jäger:** In dieser Badewanne soll fünf U-Booten, während sie noch vor Anker liegen, der Garaus gemacht werden.

## Der Werdegang von Adeline zu No Cliche



**Frederick Raynal**, führender Kopf und derzeitiger Creative Director des Teams, entwickelte 1992 das Kult-Adventure *Alone in the Dark* und war davor bereits an der Entwicklung solcher Spieleklassiker wie *Sim City* beteiligt. Ein Jahr darauf gründete er, mit einer Schar Programmierer, das Adeline-Software-Unternehmen, welches dann vor zwei Jahren (genau genommen im Juli 1997) von SEGA aufgekauft wurde und sich somit zum ersten hundertprozentig dem Konzern gehörenden Entwicklerteam in Europa namens No Cliche wandelte.

### Release-Liste Adeline Software:



**Little Big Adventure PC/PS 1994/97:**

Twinsens Odyssee und die Rettung seiner Welt Twinsum sollte vielen Lesern eigentlich ein Begriff sein. Ansonsten kann man das gelungene Action-Adventure wegen der spannenden Story und dem ulkigen Flair auch heute noch empfehlen.



**Time Commando PC/PS 1996:**

Mit *Time Commando*, einem actionlastigen Abenteuer, in dem die Hauptfigur Stanley durch acht verschiedene Zeitperioden gejagt wird, schaffte es Adeline, den Erfolg von *Little Big Adventure* zu wiederholen. Besonders die grafische Darstellung des Spiels sorgte zur damaligen Zeit für feuchte Augen.



**Little Big Adventure 2 PC Juni 1997:**

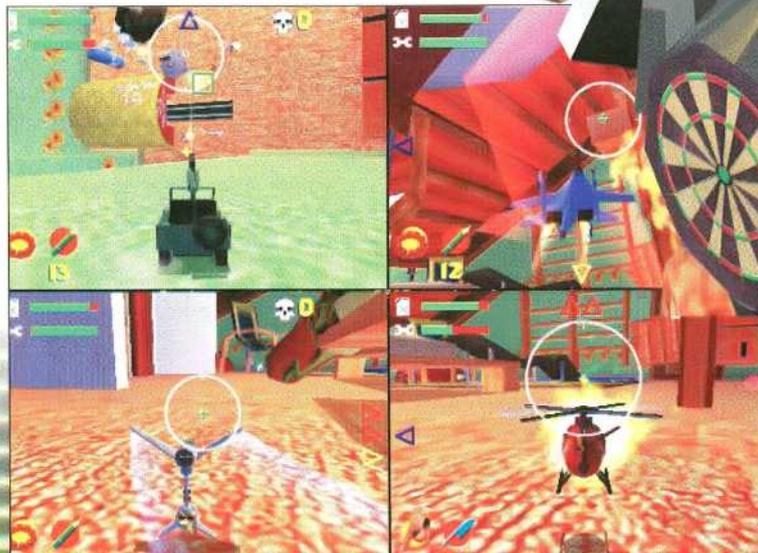
Der Nachfolger zu LBA erschien zwar nur für den PC, wo es durch eine gänzlich erneuerte 3D-Grafik-Engine und das 60.000 qm große Spielareal überzeugen konnte. Mit diesen Qualitäten konnte sich LBA 2 über 500.000 Mal verkaufen.

**Internet-Tipp:** <http://www.nocliche.com>

### Fazit: Ungewöhnlich einfallsreich

Durch die Mischung der verschiedenen Missionstypen scheint sich *Toy Commander* zu einem abwechslungsreichen, stets actionlastigen Genre-Cocktail zu entwickeln. Risikoreich ist dieses Vorhaben allemal, da es um so schwieriger wird, das richtige Gleichgewicht zwischen den einzelnen Spielelementen zu finden. Doch wenn sich Segas Konsole durchsetzen will, braucht sie, neben Arcade-Games wie

*Soul Calibur* oder *Sega-Rally 2*, auch Titel, die den Mut haben, sich von gewöhnlichen Spielkonzepten abzuheben. (Mario)



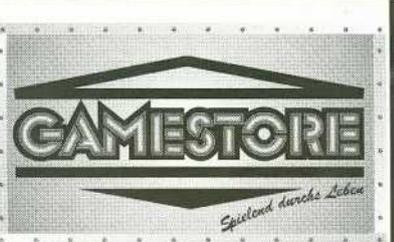
**Party-Spaß:** Neben dem Death-Match stehen mit *Capture the Flag* und *Cat & Mouse* noch zwei weitere Mehrspieler-Modi zur Auswahl.

### Dreamcast

Hersteller: No Cliche  
 Fakten: 35 Vehikel, 50 Missionen,  
 Vibration-Pak

Erscheint: **23. September**

**Erster sehr gut Eindruck**

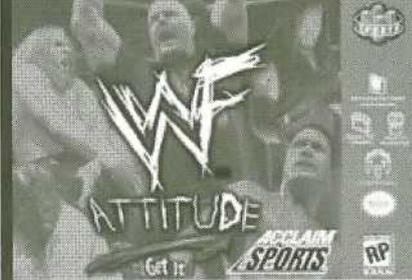


**Ladenlokal 45131 Essen**  
 Rütterscheider Str. 181  
 Tel. 0201 / 777225  
Ladenpreise können abweichen

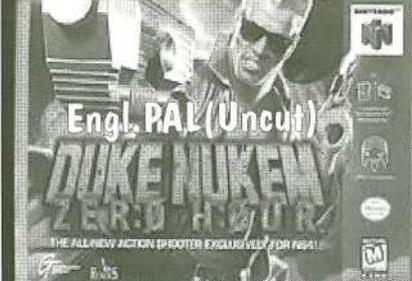
**Ladenlokal 40211 Düsseldorf**  
 Kölner Str. 25  
 Tel. 0211 / 1649409  
Ladenpreise können abweichen

Engl. PAL (Uncut)  
**N64 - 119,90**  
**PS - 99,90**

**ShadowMan N64 komp.dt 109,90**  
**ShadowMan PS komp.dt 99,90**  
**Soul Reaver PS dt 99,90**



**WWF Attitude dt. N64 109,90**  
**WWF Attitude dt. PS 89,90**



**DNZeroHour N64 PAL 129,90**

**E3 Messe Video 99 6STD - VHS**  
 Alle Neuheiten für N64-PSX-Dreamcast (u.a. Perfect Dark, D.Kong64, Shenmue u.v.m.) **49,90**

**SEGA Dreamcast dt 499,-- mit Modem (23.09) US (9.09)**  
**VMU Card 59,90**  
**RGB Kabel 49,90**  
**H.of Dead2 inkl. Gun 149,90**  
**Blue Stinger PAL 89,90**  
**Sega Rally 2 dt 109,90**  
**Sonic Adv. dt. 89,90**  
**VirtuaFighter3tb dt. 89,90**  
**Racing Sim 2 dt 89,90**  
**Powerstone dt. 89,90**  
**Expandable dt. 99,90**

**US./JP. Spiele lieferbar !!!**  
 weitere Spiele (N64, PS, Dreamcast) u. Zubehör lieferbar

**0201 / 777235**

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

mal ehrlich

**Gunther:** Mit der Dreamcast-Konsole rollt die Flut der neuen Mega-Konsolen auf uns zu. Die Frage, die sich dem Szene-Betrachter stellt, ist, welche Konsole sich am Ende durchzusetzen vermag. Ein wichtiger Faktor dafür ist sicherlich der Preis, mit dem sich die Geräte auf dem Markt einfinden. Scheinbar liegt dabei der Vorteil klar auf der Seite der Dreamcast-Konsole, die höchstwahrscheinlich nur etwa halb so teuer sein wird, wie ihre Konkurrenz. Dagegen setzt diese jedoch voll auf die DVD-Technik, die in Zukunft wohl bereits so etablierte Institutionen wie den Videorekorder ablösen wird. Dabei ist jedoch fraglich, ob die PlayStation 2 oder Dolphin auch wirklich Filme dieses Formats abspielen werden. Weder Sony noch Nintendo haben eine solche Option bislang bestätigt. Weiterhin wird es für die drei Großen Konsolenhersteller wichtig sein wie sie ihr Gerät vermarkten und welche Zielgruppe mit der Werbung angesprochen wird. Sony hat bereits vorgemacht wie eine gute Werbekampagne zu laufen hat, die sich beim potentiellen Kunden festsetzt. Doch was letztlich noch immer zählt, sind die Spiele, die für eine Konsole erscheinen und die für einen guten Abverkauf eines Gerätes entscheidend sind. In diesem Punkt haben alle drei Konzerne mit ihren In-House-Titeln eine gute Basis. So dürfen wir Spieler uns letzten Endes auf einen interessanten Wettlauf vorbereiten, von dem in aller erster Linie der Konsument profitiert.



**N64 Rennspiel**

**Wild Water**

Das bekannte Entwicklungsstudio **Looking Glass** (Dark Project - Der Meisterdieb) werkelt derzeit an einer Kajak-Simulation für Nintendos Modul-Toaster. Dabei stehen euch sechs verschiedene Charaktere mit unterschiedlichen Eigenschaften wie Ruderkraft oder Adrenalin zur Verfügung. Zusätzlich dürft ihr euch für eines von drei **Kajaks** entscheiden, die sich in Aspekten wie Schwimmkraft oder Manövrierfähigkeit differenzieren. In fünf verschiedenen Spielmodi dürft ihr euch dann mit der außerordentlich starken **CPU-Gegnerschaft** messen. Auf Wunsch steigen auch zwei menschliche Kajak-Fahrer ins virtuelle Boot und messen im **Multiplayer-Mode** ihr Können. **Wild Water** (Arbeitstitel) wird das Expansion-Pak und somit eine **hochauflösende Grafik-Engine** unterstützen. Sollte alles planmäßig laufen, werden wir bereits in der nächsten Ausgabe eine Preview-Version erhalten. Endgültig in den Regalen der Kaufhäuser soll das außergewöhnliche Rennspiel im **Oktober** stehen.



**PlayStation Rennspiel**

**Colin McRae Rally 2**

**R**ealismus war im Vorgänger **DAS** Schlagwort schlechthin. Wie im richtigen Renngeschäft donnerte euer Fahrzeug im Kampf um die beste Zeit vollkommen vereinsamt von einer Etappe zur nächsten. Dabei war die Steuerung der Boliden über jeden Zweifel erhaben. Genial **realistisch** führten die Wagen jedes Manöver durch, dass der virtuelle Pilot über das Joypad eingab. Nun werkeln die insgesamt **30 Programmierer** fieberhaft an einer **Fortsetzung**, die den Kurs des ersten Teils



**konsequent** weiterverfolgt. So bedienen sich die Programmierer bei der Entwicklung des Titels der Original-Telemetrie-Daten von Ford, um den **Ford Focus**, der im Mittelpunkt des Geschehens steht, möglichst **realistisch** nachzustellen. Auch im Nachfolger werdet ihr aller Wahrscheinlichkeit nach wieder **alleine über die Pisten** donnern. Anhand der ersten Screenshots lässt sich bereits orakeln, dass die **Grafik-Engine** des Racers einfach famos sein wird und somit die starke Konkurrenz aus dem Hause **Infogrames** ausstechen könnte. Über den Release-Termin des Renners ist noch nichts bekannt. Dass der Titel noch in diesem Jahr veröffentlicht werden kann, muss allerdings bezweifelt werden.



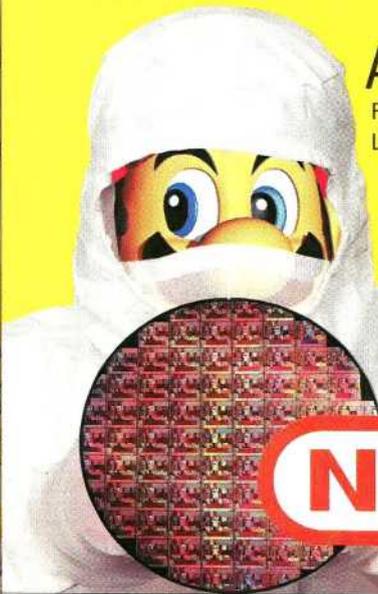
**Szenegeflüster**

**Die Seele des Dolphins wird der Öffentlichkeit vorgestellt**

Am **6. Oktober** zeigt Nintendo-Partner **ArtX** den neuen **Grafikchip ArtX1**. Im San Jose Fairmont Hotel sollen der Öffentlichkeit die Leistungsfähigkeit des Superchips anhand einiger spektakulärer Demos veranschaulicht werden. Bislang ist nur bekannt, dass es sich um einen **128-Bit Grafikchip** handelt, welcher mit **200 MHz** getaktet ist.

Neben der Mega-Konsole sollen auch **PC-Systeme** in Zukunft mit dem leistungsfähigen Chipsatz ausgestattet werden.

**Nintendo®**



**Dreamcast startet in Japan durch!**

**D**ank der Preissenkung wurden, laut des japanischen Fachblatts **Famitsu**, vom 12. bis 25. Juli insgesamt über **35.000 Dreamcast-Konsolen** verkauft. Lediglich die **Playstation** lies sich im gleichen Zeitraum mit über **70.000 Einheiten** besser an den Mann bzw. die Frau bringen. Mit dem Release von **Namcos 3D-Beat'em Up Soul Calibur** für Segas Flaggschiff, werden die Verkaufszahlen mit absoluter Sicherheit noch weiter steigen – Software sells Hardware. Derweil wurde bekannt, dass das **Sonic Team** derzeit an zwei weiteren Titeln für den Dreamcast arbeitet. Diese sollen auf der **Tokio-Game-Show** im September vorgestellt werden. Zudem hält sich seit Wochen das Gerücht, dass auch **Crystal Dynamics Soul Reaver** für den DC erscheinen wird. Dies wäre für die Entwickler sicherlich ein Leichtes, da bereits eine **PC-Version** existiert, die mühelos zu konvertieren ist.



**Schon gehört?**

+++ **Namco** werkelt derzeit an der Fortsetzung ihres Pistolen-Shooters Zeitkrise. Der mittlerweile dritte Teil der Serie soll im Sommer des Jahres 2000 in den Spielhallen **namco** stehen.

+++ In **Hong Kong** gingen bereits **150.000 Dreamcast-Konsolen** über den Ladentisch. Somit ist Sega eine der erfolgreichsten Einführungen einer Spielekonsole im zweitgrößten asiatischen Markt gelungen.

**Dreamcast™**

+++ **NCS** (Konsolenspezialist aus den USA) arbeitet Gerüchten zur Folge fieberhaft an der Fertigstellung eines **MOD-Chips** für den Dreamcast, dank dem auch US- bzw. PAL-Spiele (und umgekehrt) auf der japanischen Konsole laufen werden. Besonderheit: Es handelt sich dabei um eine **externe Lösung** d.h., dass die Hardware einen VMS-Steckplatz nutzen wird.

+++ Die US-Version des Action-Adventures **Dino Crisis** soll laut Capcom am **16. September** zusammen mit einer spielbaren **Resident-Evil-3-Demo** erscheinen. Der Schwierigkeitsgrad von **Dino Crisis** soll gegenüber dem Japan-Original deutlich erhöht worden sein.

+++ Dem Soundtrack zu **FIFA 2000** wird kein geringerer als der Fußball-Fan **Robbie Williams** einen Song widmen.



**PlayStation2 News**

**Sensationelle PlayStation 2 Nachrichten**

Jetzt ist es raus! Laut **IGN** wird in Japan und den USA die PlayStation 2 gleichzeitig ausgeliefert. Dies soll bereits am **23. Januar** kommenden Jahres der Fall sein! Der Einführungspreis soll dabei bei stolzen **391 Dollar bzw. 45.000 Yen (ca. 730.- DM!)** liegen. Zum Start sollen Gerüchten zur Folge **400.000 Geräte** von Sony ausgeliefert werden können. Der Preis für ein Spiel soll etwa **70 Dollar bzw. 8.000 Yen (ca. 130.- DM)** betragen. Auch über das Line-Up kann derzeit nur gemutmaßt werden. Titel wie **Tekken 4, Ridge Racer 5** oder **Crash Bandicoot 4** werden als heiße Kandidaten gehandelt. Wir halten euch auf dem Laufenden ...

Virtual Ocean



Ehrgeiz 2000



Kessen

**PlayStation Sportspiel**

**Cool Boarders 4**

Die **989 Studios** werkeln derzeit fleißig an einer **Neuaufgabe** ihres **Snowboard-Racers Cool Boarders**, der euch heiße Rennen an gleich fünf verschiedenen Bergen bietet. Der neu hinzugekommene **Trick-Master-Mode** bietet den Vorteil, dass euch ein virtueller Trainer beinahe alle Tricks verrät, die im Spiel enthalten sind. Ferner haben die Programmierer das **Fighting-System** stark ausgebaut, so dass sich die gegnerischen Snowboarder



wesentlich leichter von ihren Brettern stoßen lassen. Um die Authentizität zu verstärken, integrierte **989 Studios** Original-Fahrer wie **Shaun White, Jim Rippey, Ross Powers, JP Walker** oder **Michele Taggart**. Aller Voraussicht nach wird der **Snowboard-Spaß** im **November** des Jahres erscheinen.

**Verkaufsschlager**



**BRD**

**PlayStation**

1. Driver
2. V-Rally 2
3. Bugs Bunny
4. Gran Turismo (Platinum)
5. Final Fantasy VII (Platinum)

**Nintendo 64**

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



**JAPAN**

1. Powerful Pro Yakyu '99 (PS)
2. Seiken Densetsu (PS)
3. Medalot 2 (PS)
4. Dual Monsters II (PS)
5. Dokodemo Issho (PS)



**USA**

1. Lunar: Silver Star Story (PS)
2. Pokémon Blue Version (GB)
3. Pokémon Red Version (GB)
4. Star Wars Episode I: Racer (N64)
5. Syphon Filter (PS)

**Szenegeflüster**

**Innovative Eingabegeräte von Vidis**

**Vidis** stellt eine absolut neue Controller-Generation vor. Diese basiert auf der sogenannten **G-Tilt-Technik**, wie wir sie bereits aus dem PC-Bereich kennen. Sie steuern den Spielcharakter nur über die Bewegungen ihrer Hand, auf die das einem Handschuh ähnelnde Eingabegerät gestülpt wird. Möglich wird dies durch den **G-Tilt-Chip**, der in den **Handschuh** integriert wurde. Dieser kann seine relative Position zum Gravitationsfeld der Erde bestimmen. Auch im Alltag treffen wir häufig auf solche Systeme. Die präzise Technik wird beispielsweise genutzt, um Airbags bei einem Autounfall auszulösen. Das **Evolution-Control-System** besteht aus zwei Teilen. Zum einen nutzt ihr wie bereits erwähnt den **Evolution-Reactor**

als Art Handschuh und gebt zum anderen Kommandos über den **Evolution-Grip** ein, der neben den standardmäßigen Knöpfen über **zwei zusätzliche Buttons** verfügt, die vom Spieler **frei programmiert** werden dürfen. Komplettiert wird das Eingabe-Duo von einer **Dual-Shock-Funktion**, die Motoren im Handschuh ermöglichen. Erhältlich ist das geniale Eingabegerät ab **September** im gut



sortierten Fachhandel und wird **149,95 DM**

kosten. Ein weiteres neues Pad kommt ebenfalls aus dem Hause Vidis. Auch das ergonomisch geformte **Evolution-Pad** verfügt über den **G-Tilt-Chip**. Jedoch ist diese Technik auf Wunsch auch abschaltbar, so dass sich das **Evolution-Pad** auch wie ein normales **Dual-Shock-Pad** nutzen lässt. Das **99,95 DM** teure Eingabegerät, das ebenfalls über programmierbare Buttons verfügt, wird ab **September** im Handel sein.

**Licht ins Dunkel**

Die **Prima GmbH** aus München lässt dem **Imperator** keine Chance! Mit ihrem offiziellen Lösungsbuch zu **Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung** beliefert uns das Unternehmen mit einem wunderschönen **98-Seiten** umfassenden Bildband, der jedes Rätsel der ersten Episode komplett löst. Das hilfreiche **Nachschlagewerk** ist überall im gut sortierten Fachhandel zum Preis von **24,95 DM** zu beziehen. Darüber hinaus wird einer **Sonder-Edition** angeboten (DM 29,95), die über ein hochwertigeres Cover verfügt.



PS Wrestling

### WCW Mayhem

Acclaims Wrestling-Orgie **WWF Warzone** heimste **Bestnoten** ein und erschuf auch unter den nicht Wrestling-Fans eine riesige Fan-Gemeinde. Wie der Test der PlayStation-Version in der letzten Ausgabe beweist, konnten die Programmierer



die Qualität des Nachfolgers noch einmal deutlich verbessern, so dass es EA mit ihrer Wrestling-Simulation **WCW Mayhem** bestimmt nicht leicht hat. Eigentlich scheint es dabei ganz gut für Electronic Arts auszusehen, da die Simulation 130 authentische Wrestler wie Bam Bam Bigelow, Goldberg, Konnan, Hollywood Hogan, Diamond Dallas Page, Sting oder Kevin „Big Sexy“ bietet, während sich bei **WWF Attitude** gerade mal zwei Dutzend Recken auswählen lassen. Auch dürft ihr natürlich bei **WCW Mayhem** eigene Kämpfer kreieren. Ein erstes Probestspiel zeigte, dass das **Gameplay** bereits mit dem Klassenprimus aus dem Hause Acclaim mithalten kann. Die **Animationen** der Kämpfer wirken zwar teilweise noch etwas hölzern, jedoch steckt in den Kämpfen bereits eine ganze Menge **Dynamik**. Bis zum Release der fertigen Version, die erst im vierten Quartal zu erwarten ist, verbleibt noch genügend Zeit, die Schönheitsmängel zu beseitigen.

N64 Action-Adventure

### Dragon Sword

Der höchst interessante Titel **Dragon Sword** ist ein rassiger **Genre-Mix**. Eure Figuren (zwei stehen zu Beginn zur Auswahl), die Kämpfe in **Echtzeit** zu bestehen haben, sammeln während dieser kräftig **Erfahrungspunkte** und verbessern somit ihre



Techniken im Bereich **Magie** und **Kampf**. Zusätzlich verbessern sich die Waffen im Lauf des Abenteuers, mit der Anzahl gewonnener Kämpfe. Doch damit nicht genug, die Protagonisten besitzen die Fähigkeit, ihren menschlichen Körper in eine andere Gestalt z.B. in einen **Drachen** zu verwandeln. Zur Zeit ist der vielversprechende Titel **Dragon Sword** noch ohne Publisher. Wann dieser erscheint steht also noch in den Sternen.

N64 Action-Adventure

### Zelda Gaiden

Kaum haben wir das letzte große **Zelda-Abenteuer** durchgespielt, da erreichen uns bereits erste Ankündigungen zum Nachfolger. Über die Story des Abenteuers ist leider bislang noch nichts bekannt gegeben worden. Fakt ist jedoch, dass ihr mit dem jungen Helden Link neue Orte des Fabellandes **Hyrule** besucht. Dazu dürft ihr euch auch wieder des Pferdes bedienen. Anhand der ersten Screenshots lässt sich bereits orakeln, dass **Zelda Gaiden** eine auf-



gebohrte 3D-Engine des Vorgängers nutzen wird. Erstmals vorgestellt wird das Sequel auf der **Space World Show** Ende August in Japan.



### Schon gehört?

+++ Ein britisches Gericht hat entschieden, dass die Begriffe **Lara Croft** und **Tomb Raider** auf **20.000 Exemplaren** der Playboy August-Ausgabe geschwärzt werden müssen. Die Präsentation der Fotos hingegen konnte nicht verhindert werden.

+++ Auch die italienische Staatsanwaltschaft hat nun einen Teil der **Resident-Evil-Serie** **indiziert**. Auch in den USA denkt man mittlerweile über eine staatliche Regulierung gewaltverherrlichender Spiele nach.

+++ Capcom hat das **RPG Breath of Fire 4** für die PlayStation angekündigt. Den Charakteren wurden bis zu **3000 Animationsphasen** verliehen, so dass Kampf-



sequenzen sehr realistisch wirken sollen. Über den Erscheinungstermin des RPGs hingegen wurde von Capcom leider noch keine Aussage gemacht.

+++ Noch in diesem Jahr werden PlayStation-Besitzer mit einem **Intellivision-Emulator** versorgt, auf dem sich u.a. Klassiker wie **Space Armada** oder **Night Stalker** befinden.

+++ **Eidos Interactive** hat sich die Spiele-Rechte für die **Olympischen Winter- wie Sommer-Spiele** der nächsten sechs Jahre gesichert. Die englische Softwareschmiede **Attention to Detail** arbeitet bereits an einem Spiel für die Olympischen Sommerspiele 2000 in Sydney.



## Szenegeflüster

### WWF-Attitude-Gewinnspiel

Acclaim lässt was springen! Dem Gewinner dieses Spiels winkt sage und Schreibe eine nigel-nagelneue **PlayStation-Konsole**. Platz **zwei** erhält ein **N64-WWF-Attitude-Modul** und der **Dritte** verdient sich eine **PlayStation-Variante** der Wrestle-Simulation. Wie es geht? Einfach folgende Frage beantworten: Welchem verstorbenen Wrestler hat Acclaim **WWF Attitude** gewidmet? Schreibt eure Lösung auf eine Postkarte und sendet diese bis zum 15.09.99 an folgende Adresse:

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



Wer keine Lust hat, den Schreiber auszupacken, kann auch unserer Service-Hotline **0190/595857** \* rund um die Uhr das Lösungswort zuflüstern.

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

\* Dieser Service kostet Sie DM 1,21 pro Minute.

### Peripherie-Nachschub der Firma Sunflex

Der Dreamcast steht in den Startlöchern und Sunflex bietet bereits die erste Peripherie an. So sorgt beispielsweise das zwei Meter lange **RGB-Kabel** für den richtigen Durchblick, das zum Preis von **39,95 DM** angeboten wird. Ein besonderes Feature sind die **Chinch-Ausgänge**, dank derer der Sound wahlweise auch über die Anlage läuft. Nützlich ist auch das zwei Meter lange **Extension-Kabel** für den Dreamcast-Controller (**24,95 DM**). Doch auch die PlayStation-Jünger werden von Sunflex natürlich unterstützt. Neben einer **8-Meg-Speicherkarte** ohne Kompressionstechnik (**49,95 DM**) wird auch das neue **Super-Shock Analog-Joyypad** vom Peripherie-Hersteller angeboten. Das **49,95 DM** teure Eingabegerät verfügt über Turbo- und Slow-Motion-Funktion.



# Playcom

Software Vertriebs GmbH

## SEGA Dreamcast



**Dreamcast jetzt vorbestellen und 10 DM sparen!!!**



Wenn Sie bis zum 20.09.99 einen Dreamcast bestellen, erhalten Sie einen Warengutschein über 10.00 DM.



Sega Dreamcast ohne Spiel inkl. Modem und kostenlosem Internetzugang

dt \* DM 489.00

## Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ monatliches Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per &
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen



Blue Stinger

dt\* DM 99.99



Aero Dancing

dt\* DM 99.99



Power Stone

dt\* DM 99.99



Sega Rally 2

dt\* DM 99.99



Sonic Adventure

dt\* DM 84.99



Virtua Fighter 3tb

dt\* DM 84.99



# 0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292

\*

eMail: [Info@playcom.de](mailto:Info@playcom.de)



## SOFTWARE

Aero Wings	dt	*
89.99		
Aerodancing	dt	*
99.99		
Akihabara Denno-Gumi Pata Pias!	dt	*
99.99		
Battle	dt	*
99.99		
Blue Stinger	dt	*
99.99		
Buggy Heat	dt	*
84.99		
Cho-Hamaru Golf	dt	*
99.99		
Climax Landers	dt	*
99.99		
Cool Boarders	dt	*
84.99		
Crack 2	dt	*
99.99		
D 2	dt	*
84.99		
Denno Senki Virtuaron Oratorio T.	dt	*
99.99		
Digital Home Racing	dt	*
99.99		
Dynamite Cop	dt	*
84.99		
Elemental Gimmick Gear	dt	*
99.99		
Entertainment Golf	dt	*
99.99		
Evolution	dt	*
99.99		

Geist Force	dt	*
99.99		
Giant Glam - Japanese N.P.Wrestling	dt	*
99.99		
Gundam	dt	*
99.99		
Harukaze Sental V Force 2	dt	*
99.99		
Hiryu-no Ken Retsuden	dt	*
99.99		
The House of the Dead 2 inkl.Pistole	dt	*
139.99		
Incoming - Humanity's Final	dt	*
99.99		
July	dt	*
99.99		
Killer Loop	dt	*
89.99		
Let's Make a Professional Soccer C.	dt	*
99.99		
Let's Make Professional Baseball T.	dt	*
99.99		
Mar Jong	dt	*
99.99		
Merukuriusu Pretty	dt	*



The House of the Death 2 inklusive Pistole dt\* DM 139.99

Japanische Dreamcast Artikel sind sofort lieferbar. Titel und Preise auf Anfrage



## HARDWARE

Joypad Dreamcast	dt *	54.99
Joystick - DC Stick	dt *	94.99
Kabel Scart	dt *	44.99
Keyboard (Tastatur)	dt *	54.99
Lenkrad Racing CP	dt *	119.99
Sega Dreamcast ohne Spiel	dt *	499.00
Vibration Pack	dt *	44.99
VMU-Card	dt *	54.99



Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert.

Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Händler Anfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!



**Gut versteckt:** Bis man die Verstecke der einzelnen Waffen und Items gefunden hat, vergehen zumeist Stunden des Suchens.



**Von hinten herangepircht:** Diese Darksoul war erst nicht zu erreichen bis Shadow Man den Hintereingang entdeckt hat.



**Es werde Licht:** Mit dem Flambeau, einer Voodoo-Waffe, lassen sich die Levels erleuchten.

# Shadow Man

**Nintendo 64 Action-Adventure** Der erste Ableger von Acclains-Hitkandidaten hat den Weg in den N64-Slot gefunden. Wird er auch den Weg ins Herz der Spieler finden?

Es gibt wohl kaum ein Spiel über das wir im Vorfeld soviel berichtet haben, wie über Shadow Man. Acclaim Teeside, früher bekannt unter dem Namen Iguana UK, arbeitet an diesem Titel bereits knapp zwei Jahre. Und das systemübergreifend. Zuerst wurde die PC-Fassung fertiggestellt und schließlich die N64-Version. Etwas später, sprich Ende September, folgt eine PlayStation-Konvertierung

und zu aller Überraschung im Oktober ein Dreamcast-Ableger. Wir beschäftigen uns daher zuerst mit dem N64-Modul von Shadow Man.

**Spielablauf: Knackige Rätsel und Grusel-Flair**

Der Spieler übernimmt die Rolle von Mike LeRoï, der dank eines mysteriösen Implantats namens Schattenmaske zu einem mächtigen Voodoo-Krieger mutierte. Schuld daran ist Mikes Freundin Nettie, eine Voodoo-Prinzessin, mit unvorstellbaren Fähigkeiten. Das Schicksal führte sie zusammen: Als nach einem schweren Verkehrsunfall Mike, seine

Eltern und sein jüngerer Bruder Luke starben, nahm Nettie Mikes Leiche mit und pflanzte ihm die Schattenmaske in die Brust. Seither ist Mike LeRoï tagsüber ein normaler Mensch und nachts Shadow Man, der Wanderer zwischen den Welten. Nur er kann zwischen der unsrigen Welt und der Darkside, dem Reich der Toten, wechseln. Eines Nachts hat Nettie eine schreckliche Vision. Sie träumt vom grausamen Massenmörder Jack the Ripper, der im Herbst des Jahres 1888 im Eastend von London mehrere Frauen auf bestialische Weise tötete, von seinem Vorhaben, ein Ritual des Messers durchzuführen und seinem



**Genau zielen:** Mit dem Fadenkreuz lassen sich die Gegner wesentlich besser anvisieren.

Scheitern. Plötzlich tritt ein Mann in Jacks Versteck und gibt sich als Legion zu erkennen. Er offenbart Jack, dass nur er ihm helfen könne, das Ritual zu beenden und ihm somit die Macht zu geben, nach der er immer suchte. Als Gegenleistung fordert Legion jedoch vom Architekten Jack, ihm ein Gebäude in der Darkside zu bauen, um dort seinen Horden von Untoten Unterschlupf gewähren zu können. Jack schlägt ein Legion das Asyl zu erbauen und beendet das Messer-Ritual an sich selbst. Nach diesem Traum ist Nettie sehr beunruhigt, denn sie vermutet, dass das Böse selbst sich in Legion manifestiert hat und versucht vom Reich



**Einführung:** Jeder neue Level wird in einer kleinen Zwischensequenz kurz vorgestellt.



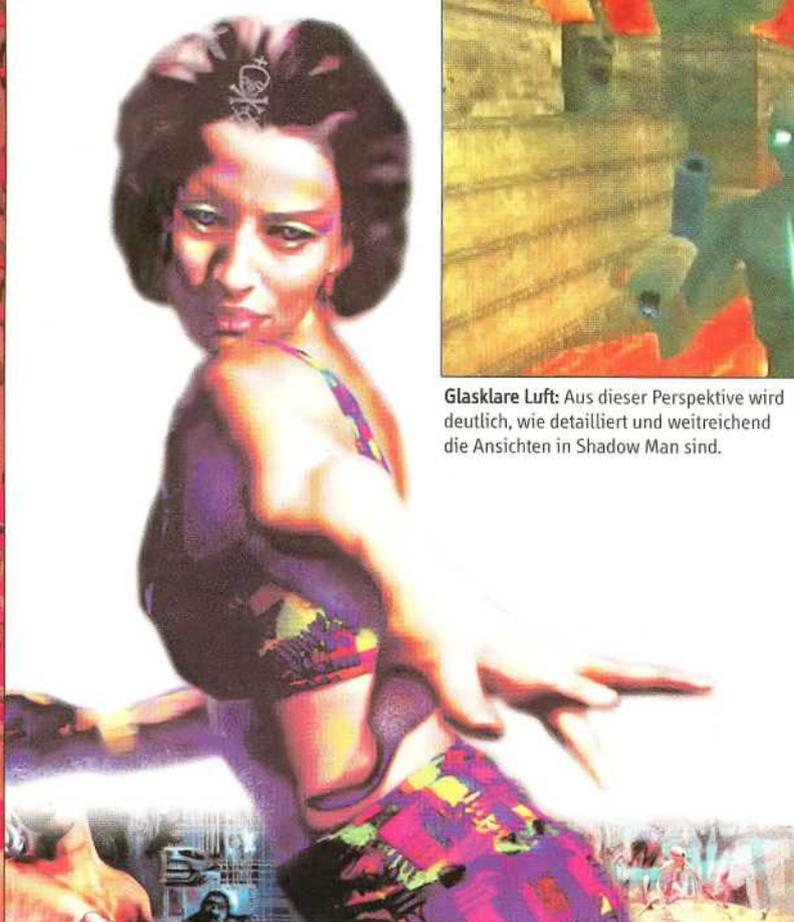
**Glasklare Luft:** Aus dieser Perspektive wird deutlich, wie detailliert und weitreichend die Ansichten in Shadow Man sind.



**Künstlerische Freiheit:** Sämtliche Levels bieten andere Texturen und Gegner.



**Macht auf das Tor!** Je mächtiger Shadow Man ist, umso stärker versiegelte Tore kann er öffnen. Das ist beispielsweise ein Level-2-Tor.



## Voodoo-Waffen

Die obskuren Waffen, die mit Hilfe von Voodoo-Kraft geführt werden (der Verbrauch an Voodoo-Kraft hängt davon ab, was mit den Waffen gemacht wird) können nur von Shadow Man geführt werden. Es handelt sich um Instrumente großer Zerstörungskraft, die mehr Schaden anrichten können als die Schattenwaffe. Wenn man mit einer Voodoo-Waffe den tödlichen Schlag führt, wird der Feind vollständig aufgelöst und es bleibt keine Lebenskraft zurück.

Feinde, die unsterbliche dunkle Seelen in sich tragen, werden von Voodoo-Instrumenten nur lange genug außer Gefecht gesetzt, um ihre Seele mit der Schattenwaffe nehmen zu können. Alle Waffen außer Asson und Enseigne haben zudem einen doppelten Zweck.

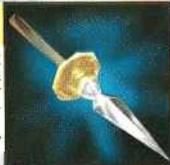


### Asson

Die heilige Rassel der Voodoo-Priesterin. Damit werden über weite Strecken brennende Voodoo-Schädel abgefeuert.

### Baton

Ein kurzer Speer, der Voodoo verwendet. Man sticht damit auf Feinde ein und fügt ihnen Schaden zu. Er hat auch noch einen zweiten, wirkungsvolleren Verwendungszweck...

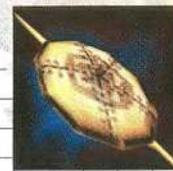


### Flambeau

Wenn der Flambeau offen getragen wird, dient er als Fackel, um die Umgebung zu erhellen, wobei Voodoo als „Brennstoff“ konsumiert wird. Der Flambeau kann abgefeuert werden, verbraucht dadurch allerdings gewaltige Mengen an Voodoo. Er kann auch eingesetzt werden, um in spezielle Hindernisse im Reich des Todes ein Loch zu brennen.

### Marteau

Dies Artefakt ist ein Voodoo-Trommelschlegel aus einem Kiefernknochen, der mit Hilfe von Voodoo „Druckwellen“ auf Bodenfläche erzeugt. Die feurigen Ausläufer, die von der Aufschlagstelle ausgehen, spüren Gegner auf und fügen ihnen Schaden zu.



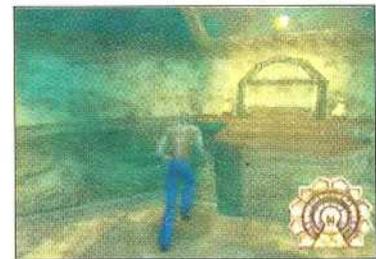
### Enseigne

Dieser kleine Schild erzeugt einen feurigen Voodoo-Schild um den Shadow Man. Wenn er sorgsam angewandt wird, kann er bei der Abwehr feindlicher Angriffe sehr nützlich sein.

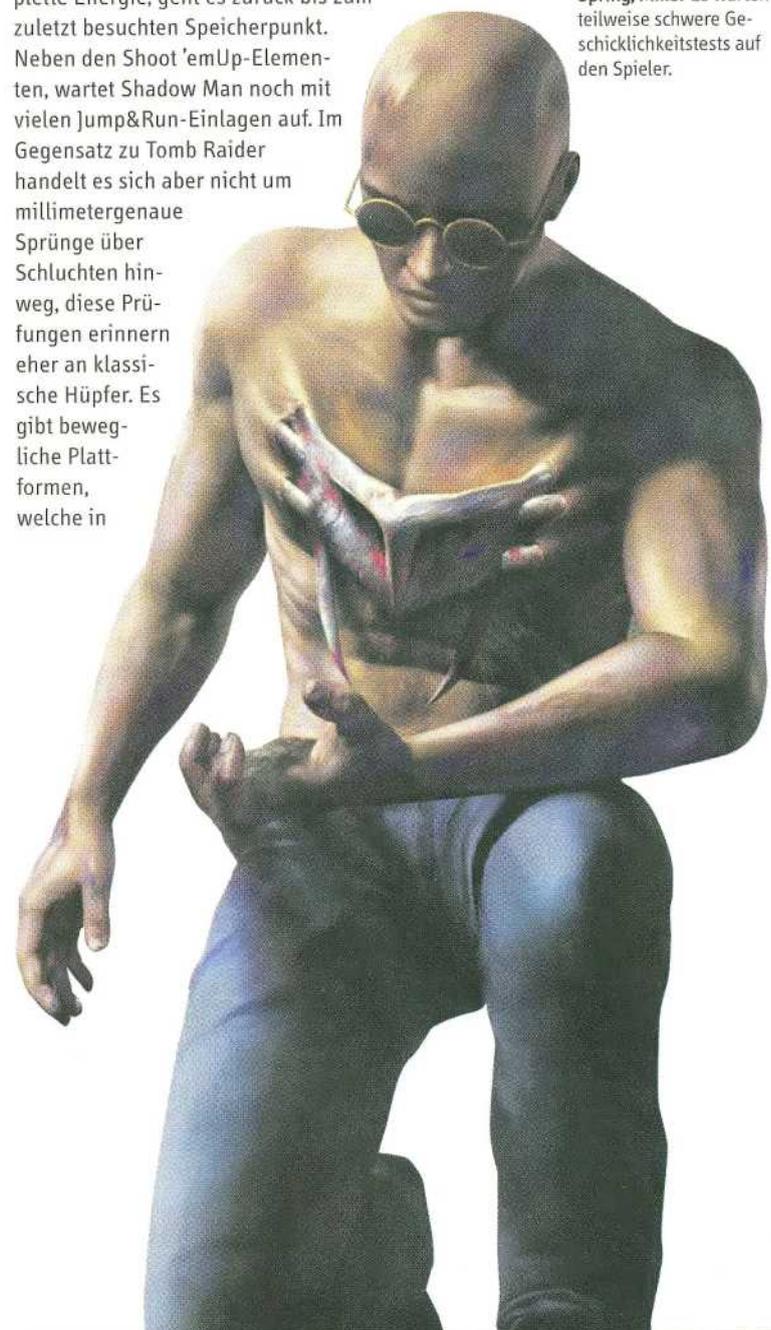


**Achtung, brennbar!** Solche, mit Fell bespannten Durchgänge, werden mit Feuer geöffnet. Jedoch muss man zuvor ein spezielles Voodoo-Ritual vollzogen haben.

Mike nach rechts oder links rennt. Sehr praktisch, um Schüssen auszuweichen. Am Anfang wird man solche Tricks noch nicht brauchen, da die Feinde in den ersten Levels noch sehr dumm und träge sind. Später jedoch sind sie verteuftelt hinter Ecken platziert oder rennen in einem Affenzahn auf euch zu. Verliert man seine komplette Energie, geht es zurück bis zum zuletzt besuchten Speicherpunkt. Neben den Shoot'emUp-Elementen, wartet Shadow Man noch mit vielen Jump&Run-Einlagen auf. Im Gegensatz zu Tomb Raider handelt es sich aber nicht um millimetergenaue Sprünge über Schluchten hinweg, diese Prüfungen erinnern eher an klassische Hüpfen. Es gibt bewegliche Plattformen, welche in

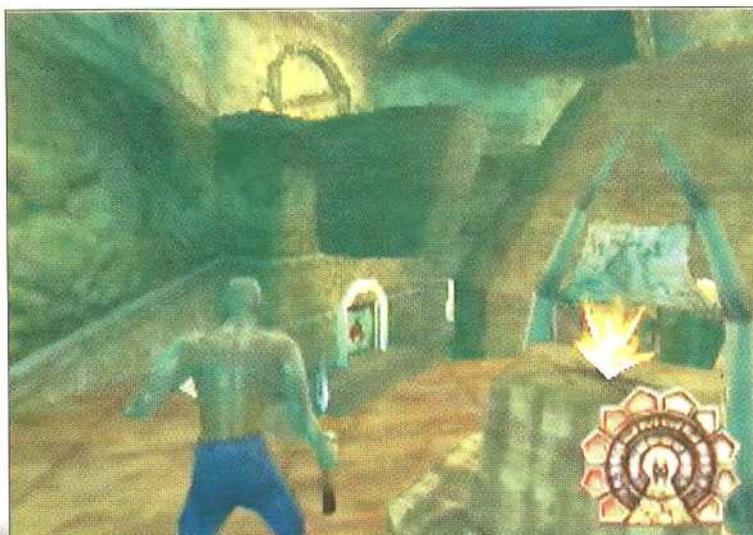


**Spring, Mike!** Es warten teilweise schwere Geschicklichkeitstests auf den Spieler.



der Toten zu uns hinüber zu gehen, um hier die Apokalypse auszulösen. Nur ein Mann, der Wanderer zwischen den Welten, kann ihn aufhalten. Der Spieler macht sich also in Gestalt von Mike LeRoi auf, in der Darkside einen Weg ins Asyl zu finden, um den finsternen Dämon Legion aufzustöbern und zu vernichten. Gezeigt wird das Abenteuer aus der Lara-Kamera, sprich Third-Person-Perspektive von hinten. Somit hat man den besten Überblick und kann

Entfernungen zu Gegnern besser einschätzen. Mit der oberen C-Taste, lässt sich jedoch auch in eine frei bewegliche Ego-Sicht mit einem Fadenkreuz umschalten. Diese Möglichkeit ist besonders dann hilfreich, wenn man Monster aus größerer Distanz oder unterschiedlichen Höhenniveaus erledigen will. Das ganze Spiel besteht zu einem großen Teil aus Action. Daher findet sich auch die typische Slide-Bewegung wieder. Der Blick bleibt nach vorne gerichtet, während



**Abkürzung selbst gemacht:** Wird das schwertähnliche Baton in den Fels gesteckt, teleportiert sich Shadow Man zum nächsten Steinblock dieser Art.

## Wusstet ihr schon ...?

...dass die N64-Version schon seit längerem fertiggestellt war?



**Dunkle Energien:** Das ist eine der 120 Darksouls, die sich im gesamten Spiel versteckt halten. Je mehr Shadow Man davon einsammelt, umso stärker werden seine Voodoo-Fähigkeiten.



**Umgelegt:** Durch Betätigen von Schaltern, verändern sich teilweise ganze Abschnitte.

der Lava verschwinden, Fallen im Boden und automatische Türen. Neben all diesen wichtigen Elementen bestimmt allerdings eine Komponente das gesamte Spiel: die Story. Von Anfang an wird der Spieler Teil der verzwickten und äußerst spannenden Voodoo-Story. Besonders Mikes Art, alles ein wenig ironisch zu sehen, mitsamt seiner derben Ausdrucksweise ("In welcher Scheisse stecke ich jetzt schon wieder?"), macht ihn sympathisch. Weniger nett machen ihn seine Waffen, wie die Shadow Gun, diverse Voodoo-Feuerwaffen, zwei 9mm-Schnellfeuerwaffen oder der ultimative Kick: der Violator. Seine Durchschlagskraft ist unglaublich, die Munition leider begrenzt. Ebenfalls nicht zu unterschätzen sind seine Voodoo-Fähigkeiten, die sich im Laufe des Abenteuers immer weiter steigern. Mit den Gads, einer Art Tätowierung, kann Shadow Man später über Feuer und Lava laufen oder an den Blutfällen hinauf stürmen. Somit werden die zuerst besuchten Abschnitte wieder interessant, da man mit den neuen Möglichkeiten weitere, zuvor unerreichbare Gegenden erforschen kann. Dank der beigelegten recht einfach gehaltenen Karte, über die Shadow-Man-Welt, behält der Spieler immer den Überblick, wo es welches Extra zu finden gibt, und verheddert sich nicht in unnötigem Suchen.



**Auf Laras Spuren:** Wen Abenteuerspiele mit viel Sucharbeit begeistern, kommt an Mike nicht vorbei.

## erste hilfe HILFESTELLUNG

Shadow Man ist ein sehr komplexes und nicht-lineares Adventure-Spiel und so werden nicht ganz so neugierige Spieler unweigerlich an der einen oder anderen Stelle auf Hindernisse stoßen.

### Wo ist meine Waffe?

Zu Beginn des Spiels hat Mike keine Gegenstände in seinem Besitz außer Netties Akte (die eine äußerst wertvolle Informationsquelle ist und sehr sorgfältig gelesen werden sollte). Die erste Aufgabe besteht darin, Nettie zu finden, die, wie sie in der Einführungssequenz sagt, in der Kirche auf dem Hügel auf den Spieler wartet.



### Ich kann die Kirche nicht finden!

Die Kirche liegt oben auf dem Hügel, der den gesamten Sumpf überragt. Es gibt einen deutlichen Weg durch den Sumpf. Also, lauft, klettert und springt immer weiter, dann habt Ihr das Gebäude bald gefunden.



### Ich habe mit Nettie gesprochen. Was jetzt?

Jetzt kann man den Rest des Sumpfes erforschen, um hinter seine restlichen Geheimnisse zu kommen und zu sehen, ob Mike auch noch mit den anderen Bewohnern fertig wird. Um bei dem Abenteuer weiterzukommen, sollte man jedoch Netties Rat befolgen und mit Lukes Teddybär ins Reich der Toten gehen.

### Ich bin tiefer in das Abenteuer eingedrungen. Was tun?

Zunächst einmal mit Nettie oder Jaunty sprechen. Wenn ihr dann immer noch nicht weitergeht, einfach mit neu erworbenen Gegenständen oder Kräften versuchen Orte zu finden, an denen ihr bereits gewesen seid. Durchsucht die Dokumente nach irgendwelchen Hinweisen.

### Technik: Wie aus einem Guss

Nur wenige Action-Adventure-Titel mit Third-Person-Blick können von sich behaupten eine dermaßen gute und intelligent gelöste Kameraführung zu haben wie Shadow Man. Einziges Manko: manchmal sieht man die Füße des Helden nicht, weshalb einige Sprünge unnötig schwer ausfallen und teilweise Frust auslösen. Ansonsten ist die Grafik über jeden Zweifel erhaben. Mit dem Expansion-



**Aus den Vollen schöpfen:** Je nachdem ob man in der Darkside oder Lifeside ist, dürfen nur bestimmte Waffen eingesetzt werden.

## Diverse Bleibesleuniger

### Schrotflinte (nur im Reich der Lebenden)

Die Schrotflinte ist eine wirksame zweite Waffe für Mike. Zwei davon könnt ihr während des Spiels finden. Es gibt nur eingeschränkt Munition dafür, aber es ist möglich, im Verlauf des Games zusätzliche Schrotflintenmunition zu sammeln.



### MP - 909 (nur im Reich der Lebenden)

Auch die MP-909-Maschinenpistole ist eine wirkungsvolle Ergänzung für Mikes Waffenarsenal. Wie bei der Schrotflinte gibt es auch für die MP-909 nur begrenzt Munition und daher muss Mike 9-mm-Ladestreifen finden.



### 0.9-SMG (nur im Reich der Lebenden)

Die gewaltige 0.9-SMG ist die dritte von Mikes zusätzlichen Guns, für die wie bei der MP-909 9-mm-Munitionsstreifen gesammelt werden müssen, damit sie über eine ordentliche Feuerkraft verfügt.



## Wusstet ihr schon ...?

...dass die Figur des Shadow Man aus dem gleichnamigen Comic entsprungen ist?

## Gegenstände aus dem Asyl

Die Gegenstände aus dem Asyl sind mechanische Kreationen, die im Asyl entworfen wurden, um in der realen Welt operieren zu können. Sie funktionieren in unserer und in der anderen Welt und können sowohl von Mike im Reich der Lebenden als auch vom Shadow Man im Reich der Toten gebraucht werden.

### Violator

Dies ist eine schnelle Mehrschusswaffe von großer Zerstörungskraft über große Entfernungen. Sie wird am Arm befestigt und feuert massive Asyl-Projektile ab. Der einzige Nachteil ist die Munition - es gibt nur einen begrenzten Vorrat von Violator-Munitionspatronen. Potentiell fasst die Waffe bis zu 999 Schuss.



### Akkumulator



Große, schwarze Asyl-Energiezellen, pulsierend vor dunkler Kraft. Fünf davon befinden sich an Orten im Reich der Lebenden. Irgendwann müssen sie alle irgendwo im Asyl eingesetzt werden.

### Jacks Tagebuch

Dies ist das Tagebuch von Jack the Ripper, das in der Einführungssequenz gezeigt wird und die Geheimnisse des Asyls enthält.



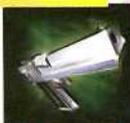
### Jacks Schlüssel



Eine gefährlich aussehende, am Arm befestigte Vorrichtung, die als Allzweckschlüssel verwendet wird, um im Asyl Türen zu öffnen und Schalter zu betätigen.

### Die Schattenwaffe

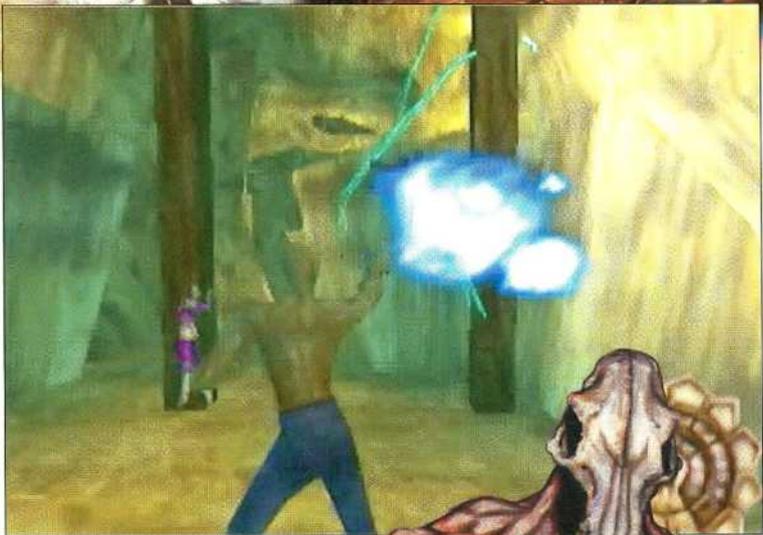
Die wichtigste Waffe von Mike /Shadow Man, die im Reich der Lebenden als Handfeuerwaffe und im Reich der Toten als gespensterspuckende Vernichtungswaffe erscheint.



### Die Handfeuerwaffe



Diese feuert einen unlimitierten Munitionsvorrat ab. Sie kann die Untoten zwar nicht umbringen, beschäftigt sie aber, während Mike sich möglichst schnell aus dem Staub macht.



**Doppelte Feuerkraft:** Mit jeweils einer Waffe in der Hand, macht Untoten jagen doppelt so viel Spaß.



**Heißer Hintern:** Einige Passagen erinnern stark an klassische Jump & Runs.

man genau anhört, bemerkt man die bekannten Stimmen von Jack Nicholson (Joachim Kerzel), Samuel L. Jackson (Helmut Krauss), Whoopie Goldberg (Regina Lemnitz) und ALF (Tommy Piper). Neben der künstlerischen Klasse der Sprache ist auch die technische Leistung zu loben, mehrere Stunden Soundtrack auf ein 256MBit-Modul zuquetschen. Zwar ist die Qualität nicht so astrein wie bei der PlayStation, für ein Modul dennoch bahnbrechend. (Swen)

**Geschick und mutig:** Selbst meterlange Kletteraktionen machen dem Schattenkrieger

Pak lässt sich die Grafik-Engine in doppelter Auflösung (HiRes: 640x480 Pixel) genießen. Die Framerate ist hoch und wird nur bei viel Action etwas langsamer. Weder



**Swen:** Es hat schon lange gedauert, bis wir endlich die fertige Version von Shadow Man in den Händen halten durften. Ebenso wird es fast ewig, sprich 50 bis 70 Spielstunden, dauern, bis Bösewicht Legion niedergestreckt wird. Der Zeitaufwand nimmt also schon fast Zelda-Dimensionen an. Dennoch muss ich sagen, dass es Shadow Man im Vergleich zum Überspiel Zelda am letzten Feinschliff fehlt. Das soll jedoch nicht falsch verstanden werden. Acclairs Action-Adventure ist ein Meilenstein für das N64. Noch nie konnte ein Modul eine dermaßen dichte Atmosphäre erzeugen wie Shadow Man. Ich bin überzeugt, dass es besonders ältere N64-Spieler nach so einem Titel dürstet. Ich jedenfalls bin begeistert und zittere bereits den nächsten dunklen Seelen entgegen.

Nebel noch andere Tricks versperren den Blick in die Tiefe der Levels. Diese technische Meisterleistung zeigt sich besonders eindrucksvoll, wenn man von oben eine Schlucht hinunter blickt. Die vollkommen eingedeutschte Sprachausgabe sucht unter den N64-Modulen ebenfalls ihresgleichen. Für die vier Hauptrollen Shadow Man, Nettie, Jaunty und Bösewicht Legion wurden absolute Profisprecher verpflichtet. Wenn



**Energieüberschuss:** Immer wenn sich Shadow Man eine dunkle Seele reinzieht, folgt eine eindrucksvolle Zwischensequenz.

## Test Nintendo 64

Hersteller: **Acclaim Teeside**  
 Vertrieb: **Acclaim**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**  
 Ca. Preis: **109,- DM**  
 Muster von: **Acclaim**  
 Vergleichbar mit: **Tomb Raider 3 (89%), Soul Reaver (93%)**  
 Fakten: **40+ Levels, Rumble-Pak, Expansion-Pak, modulinterner Speicher**  
**Erscheint: September**

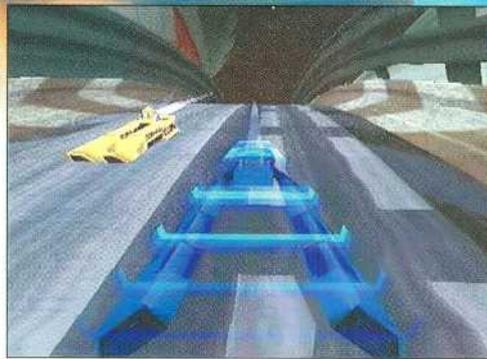
**Grafik: 86 Sound: 82**

**Fun: 94**





**Im Spiralfzug nach unten:** Am Streckendesign haben die Programmierer nochmal ordentlich gearbeitet.



**Schnelles Geschoss:** Durch eine weitere Spezial-Waffe kann man als Rammbock andere Schiffe stark beschädigen.



**Lichtverhältnisse:** Die unterschiedliche Beleuchtungsqualität zwischen Tunneln und offenen Streckenteilen ist gravierend.

# Wip3out

**PlayStation Rennspiel** Knapp zwei Jahre mussten sich WipEout-Jünger gedulden. Doch nun rasen die schnittigen Gleiter im lang ersehnten Sequel wieder über futuristische Rennstrecken und die Wartezeit hat sich absolut gelohnt.

Im Zusammenhang mit der WipEout-Serie fällt immer wieder der klangvolle Name The Designers Republic. Grund genug, zu Beginn dieses Artikels dieses fast schon künstlerisch ambitionierte Unternehmen und besonders ihre Verknüpfung mit Psygnosis-Edel-Racer einmal unter die Lupe zu nehmen. Als Gründungsmitglied und kreativer Kopf gilt der Engländer Ian Anderson, der, frisch von der Sheffielder-Uni ins Berufsleben entlassen, mit seinem Freund Nick Phillips 1986 die DR-Company ins Leben



rief. Mit eingehenden Slogans wie "Design or Die" sowie gewagten Ideen in Bezug auf Layout und Gestaltung von Plattencovern und Postern, erwarb sich das Team in England sehr schnell einen guten Ruf. Als nun besagte Software-schmiede 1994 am Konzept zu einem futuristischen Rennspiel werkelte, das als Zielgruppe modebewusste und auf Styling Wert legende Jugendliche anzusprechen suchte, verpflichtete man die in der Zwischenzeit zu Kultstatus gelangten Layout-Tüftler, um den Großteil der optischen Aufmachung des Spiels (Verpackung, Schriftdesign, Werbelogos etc.) zu entwerfen. Das Konzept ging auf. WipEout wurde ein



**Verschnaufpause:** Der eingeschaltete Autopilot dirigiert euch auf der Ideallinie um die Kurven des Kurses.

voller Erfolg und ging als Mutter aller futuristisch angehauchten Rennspiele in die Softwareanalen ein. Neben der hochinteressanten Optik bildeten besonders zwei Attribute die Grundpfeiler dieses Siegeszuges. Zum einen die mitreißende Sounduntermalung, die dem Spieler mit lizenzierten Tracks von Bands wie Orbital und The Chemical Brothers passend zum Zukunftsambiente die Ohren voll-dudelte. Zum anderen aber besonders der rasante Spielablauf, der in Zusammenhang mit der damals bahnbrechenden Grafik für wahre Freudenseufzern bei allen



**Schrottreif:** Vom Gegnerfeld Stück für Stück auseinandergenommen bleibt unser Antischwerkraftgleiter auf der Strecke liegen.

Rennspielreaks sorgte. Grundlegende Änderungen am Spielprinzip wurden im ebenso erfolgreichen Nachfolger WipEout 2097 nicht vorgenommen,



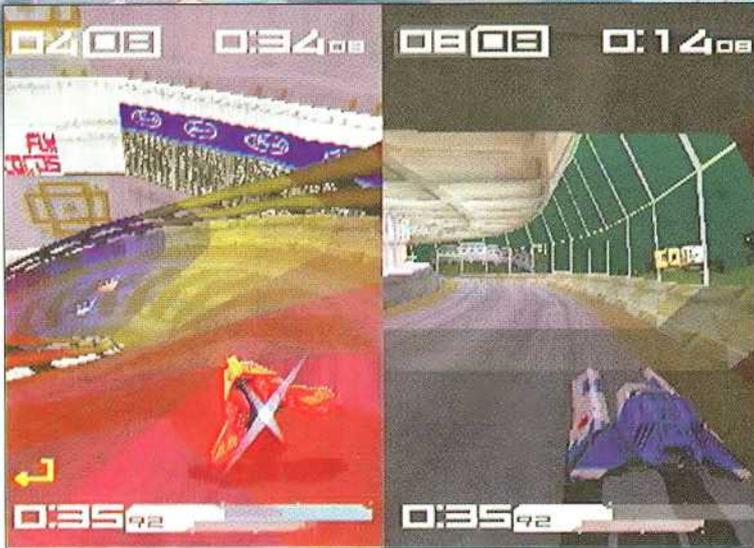
**Endlich ein Splitscrenn-Duell:** Egal ob vertikal oder horizontal, die Geschwindigkeit bleibt berauschend.



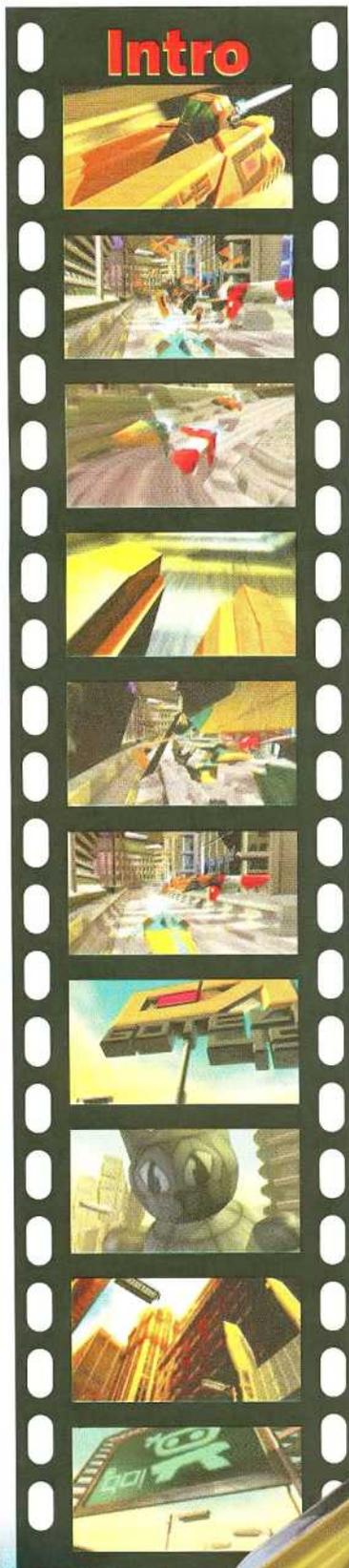
**Ganz neue Ansichten:** Die In-Bord-Kamera ist Anfängern eher abzuraten, aber nichtsdestotrotz ein Augenschmaus.

## Wusstet ihr schon ...?

...dass Psygnosis die Planung zum ersten Teil der WipEout-Serie bereits anderthalb Jahre vor dem PlayStation Launch begann?



Man kann nicht alles haben: Im Zweispieler-Duell stehen alle Kameraperspektiven bis auf die Innenansicht zur Verfügung.



**Intro**



**Details am Rande:** Animierte Objekte abseits der Strecke sind nach der Devise "klein aber fein" platziert.

jedoch konsequent an der Qualität des Produkts gefeilt. Fast drei Jahre später (eine halbe Ewigkeit verglichen mit den Sequel-Kanonaden ala Lara Croft oder der EA-Spot-Serie) stellt sich beim dritten Teil der Serie die Frage, ob die vorgenommenen Verbesserungen zu einem ähnlich großen Qualitätssprung führen, wie es bei Wipeout 2097 der Fall war.

**Spielablauf: Turbo-Boost, Airbrakes und konsequenter Waffeneinsatz**

Das Jahr: 2116; das Spiel: Wipeout 3; die Sportart: Rennen in Anti-Gravity-Gleitern, die Formel 1 des nächsten Jahrtausends quasi. Erfahrene Wipeout-



**Startbesetzung:** Anfangs stehen euch vier Teams, Feisar, Goteki 45, Auricom und Pirhana Advancements, zur Auswahl.

**Verbesserte Waffensysteme**

**mm** **Missiles:** Zwar in Hinblick auf ihre Durchschlagskraft nicht gerade die Offenbarung, können bis zu drei Objekte mit Hilfe der Zielerfassung anvisiert werden. Frei nach dem Motto "Fire&Forget".

**Raketen:** Schon um einiges effektiver, lassen die Raketen jedoch die Zielgenauigkeit der Missiles vermissen.

**pb** **Plasma-Schuss:** Nach einer kleinen Aufladezeit, schießt euer Gleiter einen blauen Energieball ab, der den getroffenen Gegner sofort aus dem Rennen bläst.

**mi** **Mines:** Eine Reihe von Minen, die gemeinerweise auch in der Luft deponiert werden kann, sorgt sowohl für Energieabzug als auch für einen abrupten Halt.

**Energy-Drain:** Mit dieser Waffe ausgestattet, sollte man sich an die Fersen eines Gegners heften, um ihm per Tastendruck Energie zu entziehen, die dem eigenen Vehikel zugute kommt.

**Force-Wall:** Eine geschickte Defensiv-Waffe, die nach Aktivierung ein Stück vor dem eigenen Schiff, für begrenzte Dauer, eine Laserschranke errichtet, von der jedes Schiff zurückprallt.

**Quake:** Das aus Wipeout 2097 bekannte Erdbeben läuft vom eigenen Schiff aus vorwärts, die Strecke entlang und hält sämtliche in Reichweite fliegende Gleiter auf.

**Auto-Pilot:** Die Kontrolle des Gleiters wird für eine Weile vom Bordcomputer übernommen. Wie beim Vorgänger wird der Spieler kurz vor der Deaktivierung durch eine Frauenstimme gewarnt.

**Schild:** Ein rotes Glühen signalisiert, dass der jeweilige Gleiter mit aktivem Schild vor jedem Raketenbeschuss gefeilt ist.

Piloten werden sich im Hauptmenü wie zu Hause fühlen und mit Freude auf einige neue Spielmodi zugreifen dürfen. Aus dem Prequel übernommen wurde der Arcade-Modus und der Time-Trial, bei dem durch den mitfahrenden Geist, eine schehenhafte Wiedergabe des eigenen Gleiters, der exakt die gleichen Bewegungen vollführt, die man in der letzten Runde geleistet hat (TOCA 2-Spielern sollte dieses Feature bekannt sein), die Neuerungen bereits beginnen. Neu hinzugekommen sind die Death-Match-Variante, die den Fahrer mit den meisten gegnerischen Abschüssen zum Sieger kürt, der modifizierte Tournament-Modus, sowie ein ausführlicher Challenge-Mode, der die Elemente des Time-Attack, des Tournament- und des Death-Match-Modus nochmals geschickt miteinander



**Werbebanner wohin man schaut:** Ein so perfekt durchgestyltes Spiel wie Wipeout 3 hat es selten gegeben.





**Kopf-an-Kopf-Duelle:** Die sehr stark und aggressiv agierenden Computergegner machen einem das (Über-)Leben nicht gerade leicht.



**Schiffsstatus:** Während der obere Balken die Geschwindigkeit symbolisiert, zeigt der untere euch die Energiereserven an.



**Schild hoch:** Für ein paar Sekunden bietet das Schild umfassenden Schutz vor gegnerischen Waffeneinsätzen.

## Musik vom Feinsten

Kein Wipeout Titel ohne die **musikalische Unterstützung** angesagter Techno- und Dance-Floor-Acts. Während die **Chemical Brothers** es bereits auf drei Gastauftritte bringen, sind die "Rückkehrer" **Orbital** und die englische Combo **Underworld** in Wipeout zum zweiten Mal mit von der Partie. Zwar konnte das mittlerweile zu Weltruhm gelangte Quartett **The Prodigy** nicht erneut verpflichtet werden, ein ebenbürtiger Ersatz war jedoch in **Propellerheads** bald gefunden. Komplettiert wird das Feld von den angesagten DJ's **Paul van Dyke** und **Sasha**, dem ferner die musikalische Leitung in die Hände gelegt wurde.

### Trackliste:

- Kittens – **Underworld**
- Lethall Cut – **Propellerheads**
- Influence – **The Chemical Brothers**
- Know where to Run – **Orbital**



kombiniert. Während all diese Spielmöglichkeiten eher für schnelle Action sorgen, fordert der Tournament-Modus einiges mehr an Ausdauer, belohnt diese aber mit der Freigabe von weiteren Teams und Strecken. Anfangs

stehen hier jeweils vier von acht Teams beziehungsweise Kurse zur Auswahl. Bezogen auf die Fahrerlager, gesellen sich zu den fünf bekannten Teams aus Wipeout 2097, als da wären Pirhana Advancements, Auricom Research, Feisar, AG Systems und Qirex, drei neue Rennställe, mit den wohlklingenden Namen Goteki 45, Icaras sowie Assegai Developments. Die Gleiter unterscheiden sich dabei in den Kategorien



**Springsequenz:** Jede Strecke beinhaltet ein bis zwei spektakuläre Hüpfen, die für Höchstgeschwindigkeit sorgen.

Geschwindigkeit, Handling, Schildstärke und Stoßkraft, die bei Karambolagen von Bedeutung ist. Untergliedert werden die Rennen des Turniers in die drei bekannten Ligen Vector, Venom und Rapier, die sich sowohl in Spielgeschwindigkeit, Fahrverhalten der Computer-Gegner und den Strecken unterscheiden. In der Vector Klasse beginnend, tastet ihr euch so auf den ersten vier Strecken langsam an die höheren Schwierigkeitsstufen heran und macht euch mit dem Handling eures Gleiters vertraut. In altbewährter Weise gehört der geschickte Einsatz der Air-Brakes, die das Heck des Gefährts leicht ausbrechen lassen und den Gleiter somit

geschmeidig um die Kurve manövrieren, genauso zu den Grundfähigkeiten eines siegreichen Piloten, wie die bestmögliche Ausnutzung der auf der Strecke verteilten, blauen Beschleunigungsfelder. Selbstverständlich wurden aber auch an diesen Punkten einige Veränderungen vorgenommen, bei denen vor allem ein zusätzlicher Turbo-Boost für Abwechslung sorgt. Dieser kann auf Wunsch mittels der R1-Taste aktiviert werden, zehrt jedoch an den Energievorräten eures Vehikels. Sind diese erst einmal aufgebraucht, gilt es, schnellstmöglich in die nächste Pit-Lane oder Boxengasse einzuschwenken, bevor ein unerwarteter Raketenbeschuss



**Aus dem Weg:** Nach einem krachenden Raketenstreifer, wirbelt es die Gleiter ganz schön durch die Lüfte.



**Energie saugen:** Durch die Energy-Drain-Waffe können nahegelegene Gegner angezapft werden.

## Wusstet ihr schon ...?

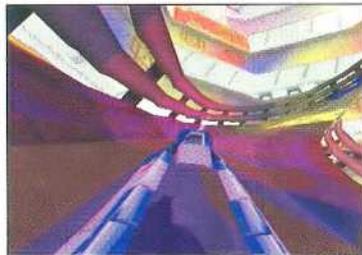
...dass Wipeout zu den Launch-Titeln der PlayStation gehörte?



**Pirhana Advancements:** Die rot-gelben Flitzer des Pirhana-Teams gehörten schon 2097 zum Fahrerfeld.



**Brett vorm Kopf:** Durch Einsatz der Force-Wall lassen sich Gegner elegant aufhalten. Hier jedoch hat sich der Tester selbst vera...



**Freie Bahn:** Ohne Verfolger im Nacken, der euch durch Raketenbeschuss aufzuhalten versucht, kann man sich vom Feld absetzen.

zu eurem Exitus führt. Womit wir schon bei einem weiteren Eckpfeiler des WipeOut-Spektakels angelangt wären, den Waffensystemen nämlich. Hier spendieren die Programmierer gleich sieben Neuerungen, die von fünf aus dem Prequel übernommenen Waffen begleitet werden und zum Teil (ich will euch nicht gleich alle verraten) im separaten Kasten beschrieben sind. Kommen wir zurück



**Mario:** Einfach fantastisch, was Psygnosis mit diesem Über-Racer auf die PlayStation-Gemeinde loslässt. Natürlich wurden im Vergleich zum zweiten Teil der WipeOut-Serie hauptsächlich Detailverbesserungen vorgenommen, aber die haben es in sich. Eine enorme Motivationspritze stellt sicherlich der Zweispieler-Modus dar, der zudem in technischer Hinsicht beeindruckt. Bestechend ist ferner das präzise Handling der Gleiter gelungen, denen außerdem durch den neu eingeführten Turbo-Boost ein wichtiges Feature spendiert wurde. In puncto Schwierigkeitsgrad hat es Psygnosis durchaus erreicht, Neulingen den Einstieg ins Renngeschehen leichter zu machen, ohne dabei WipeOut-Kennern den Spaß zu verderben. Gerade in den Ligen Venom und Papier sieht man nämlich ohne eingehendes Training und Kenntnis des Streckenverlaufs keine Sonne. Fazit: Jeder der WipeOut noch nie gezockt hat, sollte sich den dritten Teil anschaffen, und Fans dieses Racers kommen ohnehin nicht am Kauf dieses Sequels vorbei.

zum Tournament-Modus, der aus einer Abfolge von vier Rennen besteht. Anders als bisher muss nicht mehr zwangsweise jedes Rennen gewonnen, sondern vielmehr der Gesamtsieg durch ständiges Punkten in den Einzeletappen eingefahren werden. Gelingt dies beginnt die „Saison“ der nächsthöheren Venom-Liga, mit den letzten beiden Rennstrecken der untersten Klasse, und führt zwei neue Kurse, mit gehobenen Anforderungen und verzwickterem Streckenverlauf, ein. Wem das als Motivationsquelle nicht genug ist, dem gefällt bestimmt die Möglichkeit, nun endlich ohne lästige Link-Verbindung gegen einen menschlichen Kontrahenten wahlweise im horizontalen oder vertikalen Splitscreen-Duell antreten zu dürfen.

**Technik: Detailreiche und sehr schnelle High-Res-Optik**

Auch in diesem Punkt leistet sich Wipe3out keinerlei Blöße. Weder ist erkennbarer Streckenaufbau oder Pseudonebel zu entdecken, noch bringen die gleichzeitige Darstellung von bis zu vier Gegnern bei etlichen animierten Details abseits der Strecke die Engine merklich ins Stocken. Clippingfehler sind zwar noch vereinzelt zu entdecken, aber lediglich dann, wenn der Gleiter mit Vollgas an eine der Wände klatscht. Besagte Details sind jeweils an die Szenerie der aktuellen



**Laserschranke:** Die Checkpoints werden in Form von blauen Lichtstrahlen dargestellt.

**erste hilfe**

**HILFESTELLUNG**

Nach unseren Testergebnissen soll hier die Ideallinie sowie die gefährlichsten Kurven der ersten drei Strecken aufgezeigt werden.

**Porto Kora**

Nehmt die erste Rechtskurve möglichst weit innen, um gleich eure erste Waffe einzusammeln. Es folgt eine schnelle Schikane von links-rechts Kurven, an deren Ende (außen) ihr euch links halten solltet. Nach dem Sprung über die Brücke überrascht eine Rechtskurve (A; innen). Im Tunnel wartet dann eine leichte Linksbiegung, gefolgt von einer langgezogenen, aber weiten Rechtskurve. Die anschließende Linkskurve (A; innen) sollte eng genommen werden, bevor ihr euch auf der Zielgerade nach rechts orientieren müsst.

**Mega Mall**

Nach der langgezogenen Linkskurve (innen) folgt eine enge Rechts- (A) und erneute Linkskurve. Die folgenden Sprünge absolviert ihr am besten erst auf der linken Seite, beim zweiten Hüpf rechts eingeordnet. Eingangs der großen Spirale lohnt es sich, kurz anzubremsen (A), bevor ihr mit Vollgas nach unten rast. Nach einem weiteren Sprung sollte die nächste Rechtskurve (A; innen) das letzte schwere Hindernis bis zur Ziellinie darstellen.

**Sampa Run**

Gleich die erste Steilkurve (A) sollte mit Vorsicht genommen werden, zumal im anschließenden Tunnel eine gemeine links-rechts Schikane lauert. Nach zwei leichten Linksbiegungen und anschließender Rechtskurve (A), müsst ihr euch diesmal bei den Sprüngen von rechts nach links orientieren. Knifflig wird der nächste steile Anstieg. Bereits im Aufsteigen solltet ihr rechts einschlagen, im Tunnel beschleunigen und nach der sehr engen Rechtskurve (A) am Tunnelausgang den Berg wieder hinabflitzen. Ihr trefft auf die erste Abzweigung im Spiel, bei der ich euch den rechten Weg vorschlage. Im letzten Tunnel steht nur noch eine enge Rechtskurve (A) zwischen euch und der Ziellinie.

**Legende:**

- A = Airbrakes
- innen = Kurve möglichst weit innen befahre
- außen = aus der Kurve heraus tragen lassen

Strecke angepasst und reichen von realistischen Spingbrunnen, über sich bewegende Kräne, in einer am Hafen gelegenen Piste, bis hin zu, von der Strecke wegstobenden, Blätterhaufen und Vögelschwärmen. Wirklich fantastisch anzusehen. Über die Qualität des Sounds muss man hingegen fast keine Worte mehr verlieren, da die Liste der beteiligten Bands für sich spricht, bemerkenswert ist aber die stark verbesserte Steuerung der Gleiter. Hier hat

es Psygnosis verstanden, dem Spieler selbst bei höchster Geschwindigkeit des Gleiters größtmögliche Kontrolle zu verleihen. Die Aussage, dass Wipe3out auf der PlayStation schwerlich noch getoppt werden könne, ist im Vorfeld ja oft genug gefallen und kann an dieser Stelle nur noch einmal bestätigt werden.

**Test PlayStation**

Hersteller **Psygnosis**  
 Vertrieb **Psygnosis**  
 Spieleranzahl **1-2**  
 Geeignet für **Fortgeschrittene bis Profis**  
 Ca. Preis **99,- DM**  
 Muster von **SCEE**  
 Vergleichbar mit **WipeOut 2097**  
 Fakten **8+ Strecken, 8 Teams, Dual Shock, Wide-Screen-Modus**  
 Erscheint: **erhältlich**

**Grafik: 88 Sound: 92**

**Fun: 90**





**Extra-Schub:** Die Notwendigkeit, Magnet- und Antriebsenergie aufzusammeln, verleiht Killer Loop seinen eigenen Charakter.



**Blickwinkel:** Neben dieser nahen und einer erhöhten Verfolgerperspektive bietet Killer Loop auch die Cockpit-Ansicht.



**Ich glaub, ich dreh durch:** Die verwirrende Optik des Holodrom-Kurses sorgt für ein flauhes Gefühl in der Magengegend.

# Killer Loop

**PlayStation Rennspiel** Der WipEout-Herausforderer aus deutschen Landen bietet das haarsträubendste Streckendesign aller Zeiten.

Das Konzept des deutschen Programmiererteams FEB ist dabei sehr ungewöhnlich und läuft dem von Titeln wie V-Rally 2 und Ridge Racer Type 4 repräsentierten Trend, durch eine Vielzahl von Strecken und einen einsteigerfreundlichen Schwierigkeitsgrad möglichst viele potentielle Käufer anzusprechen, geradezu entgegen. So entschieden die Coder, sich auf wenige, aber dafür herausfordernde Kurse zu beschränken, deren Design den Spieler zwangsweise vor die Aufgabe stellt, den Kurvenverlauf in Hinblick auf die Ideallinie eingehender zu studieren. Da sich in den Reihen der Newcomer ebenfalls einige Rennspiel-Freaks befinden, könnte man Killer Loop deshalb als Spiel von Fans für Fans charakterisieren.

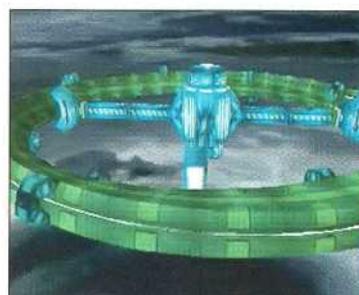
**Spielablauf: Rasante Rennen mittels Magnetkraft**  
Anfangs stehen dem Spieler lediglich zwei Spielvarianten zur Verfügung, der Championship- sowie der Time-Attack-Modus. Ferner darf zwischen vier unterschiedlichen Strecken an so ungewöhnlichen Locations wie dem Mars oder im verschnittenen Himalaja-Gebirge sowie zwischen drei Tri-Pods gewählt werden. Hierbei handelt es sich um schnittige Bodenfahrzeuge, die mit einem Magnetantrieb versehen sind, mit bis zu 500 Meilen pro Stunde um die Rundkurse flitzen und zusätzlich befähigt sind, kopfüber an der Decke zu fahren, sofern man



**Gravity kills:** Bei einigen Abschnitten muss man entweder die nötige Geschwindigkeit haben oder den Magneten einsetzen, um nicht herunterzufallen.



**Kopfüber:** Eine Replay-Funktion wurde zwar nicht integriert, dafür werden die Ehrenrunden eures Pods mitgeschnitten.



**Finaler Rollercoaster:** Die absolute Krönung für jeden Tri-Pod-Piloten stellt das Rennen im Killer-Loop dar.

den eingeschalteten Magneten mittels der Kreis-Taste zu Hilfe nimmt. Der Knackpunkt dabei ist jedoch, dass die Energiereserven des Motors während des Rennens immer wieder durch Aufsammeln grüner und gelber Symbole auf Touren gehalten sein wollen. Auf der Strecke offenbaren diese Gefährte noch weitere erstaunliche Eigenschaften. Es darf mittels der Tasten R2 und L2 kräftig zur Seite geslidet werden. Auf den ersten Blick erscheint dies wie ein Manöver, das

den Airbrakes der WipEout-Serie ähnelt, bloß das dieser Aktion bei Killer Loop weitaus mehr Bedeutung zukommt. Im Idealfall sollte der Spieler bei geschickter Verwendung nämlich kaum Geschwindigkeitsverluste in den Kurven in Kauf nehmen. Bei gleichzeitigem Drücken der besagten Tasten ist es ebenso möglich, sich geschwind um 180° zu drehen und im Rückwärtsgang das Rennen fortzuführen. Zwar hat dies eine geminderte Geschwindigkeit zur Folge, jedoch



**Pipeline:** Gerade in solchen röhrenartigen Abschnitten ist der geschickte Einsatz der Magnetkräfte gefragt.



**Reise nach Jerusalem:** Das Reglement im Killer-Loop selbst hält sich an die Devise: Den Letzten beißen die Hunde.



**Feuer frei:** In Stufe 2 hat sich das Angriffswaffensystem bereits zu einer imposanten Lasersalve gemauert.





**Karibische Idylle:** Verglichen mit dem Schmuttel-Look der WipEout-Serie sind die Rennstrecken in Killer Loop sehr farbenfroh gestaltet.

können so Verfolger mit aufgesammelten Waffensystemen bekämpft werden. Auch bei Letzteren hat sich FEB nicht an ein altgedientes Schema gehalten, sondern sich mit lediglich sechs verschiedenen Typen begnügt, die taktisch miteinander verknüpft wurden. Durch Aufsammeln von Waffensymbolen entscheidet sich zunächst, ob man eine defensive oder offensive Variante erhält. Dann ist man vor die Wahl gestellt, sofortigen Gebrauch davon zu machen oder die erhaltene Wumme durch erneutes Aufsammeln eines entsprechenden Items abzugraden. Zu guter Letzt fällt Killer Loop auch in Hinblick auf das Streckendesign aus dem genreüblichen Rahmen, da sich die Kurse ganz im Stile einer Achterbahn im Vergnügungspark in alle Richtungen drehen und winden.

**Technik: Absolut konkurrenzfähig**

Zwar ist die Grafik geringfügig pixliger ausgefallen als beim aktuellen Wip3out, dafür übertrifft Killer Loop seinen direkten Konkurrenten in puncto Spielgeschwindigkeit sogar um einen Hauch. Für besonders Hartgesottene, die es fertigbringen, alle Strecken der höchsten Klasse als Sieger zu bestreiten, wird ferner ein Modus freigeschaltet, in dem das Renngeschehen noch einmal um 25 % schneller abläuft. Durch den Trick, entfernte Streckenabschnitte als so genannte Fake-Polygone vorzutauschen, erzielte FEB zumindest auf den offenen Streckenteilen eine bemerkenswerte Weitsicht.



**Mario:** Durch FEBs sehr eigenwilliges Konzept und das spektakuläre Streckendesign kann sich Killer Loop dem Vorwurf, ein weiterer WipEout-Klon zu sein, spielend erwehren. Jedoch geht das Handling der Boliden weit schwerer von der Hand als bei Psygnosis' Vorzeigeracer. Ein Manko, das sich in Verbindung mit dem saustarken Gegnerfeld gehörig im Schwierigkeitsgrad niederschlägt. Auch bei anderen Feinheiten, wie den Waffensystemen, muss man Wip3out eine ausgewogenere Spielbalance zugestehen. Für Neulinge, die den Einstieg ins Rennspiel-Genre suchen, ist Craves erster Top-Titel daher sicherlich sehr unzugänglich, für Hardcore-Gamer, die sich in ein Spiel regelrecht hineinsteigern wollen, eventuell um so interessanter. In puncto Mehrspieler-Spaß patzt Killer Loop leider gewaltig, da ein Zweispieler-Modus nicht integriert wurde. Dies schmerzt doppelt, denn Spielelemente wie der Beschuss von Verfolgerfahrzeugen sind im Rennen gegen den Computer kaum durchführbar, im Duell gegen einen menschlichen Partner hätten sie jedoch für Laune gesorgt.



**Kraft pumpen:** Um den Magnetantrieb eures Gleiters aufrechtzuerhalten, müssen solche gelben Items ständig aufgesammelt werden.

**Test PlayStation**

Hersteller: **FEB**  
 Vertrieb: **Crave Entertainment**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Crave Entertainment**  
 Vergleichbar mit: **WipEout 2097 (85%)**  
 Fakten: **8+1 Strecken, Dual Shock**  
**Erscheint: Oktober**

**Grafik: 87 Sound: 82**

**Fun: 79**



TBWA FRANKFURT

AB 27.8.99

**SPEED FREAKS**

**SCHNALLT EUCH AN. SPEED FREAKS IST DA, DAS ERSTE KART-RACING-GAME FÜR DIE PLAYSTATION. DU KANNST ZWISCHEN NEUN ABGEFAHRENEN CHARAKTEREN WÄHLEN, VON DENEN JEDER SEINE EIGENEN RAFFINIERTEN TRICKS HAT, DIE GEGNER AUS DER BAHN ZU WERFEN. BIS ZU VIER SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG GEGENEINANDER FAHREN UND MIT LIST UND WITZ VERSUCHEN, ALS ERSTER ÜBER DIE ZIELLINIE ZU RASEN. AUCH ERHÄLTICH IM BUNDLE MIT DEM ORIGINAL PLAYSTATION MULTI-TAP.**

„DAS NEUE REFERENZPRODUKT“ (MEGA FUN 4/99)  
 „ENDLICH EIN TOLLER FUNRACER FÜR DIE PLAYSTATION“ (PLAYSTATION GAMES 5/99)

IN DEN HAUPTROLLEN:  
 TABATHA, TEMPEST, BRAINS, MONICA



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1,21 DM/MIN.)  
 WWW.PLAYSTATION.DE



IT'S NOT A GAME



# WWF Attitude

**Nintendo 64 Wrestling** Dem Undertaker gegenüber-treten? Endlich einmal den Fieslingen der WWF die Meinung zeigen? In WWF Attitude wird alles möglich!

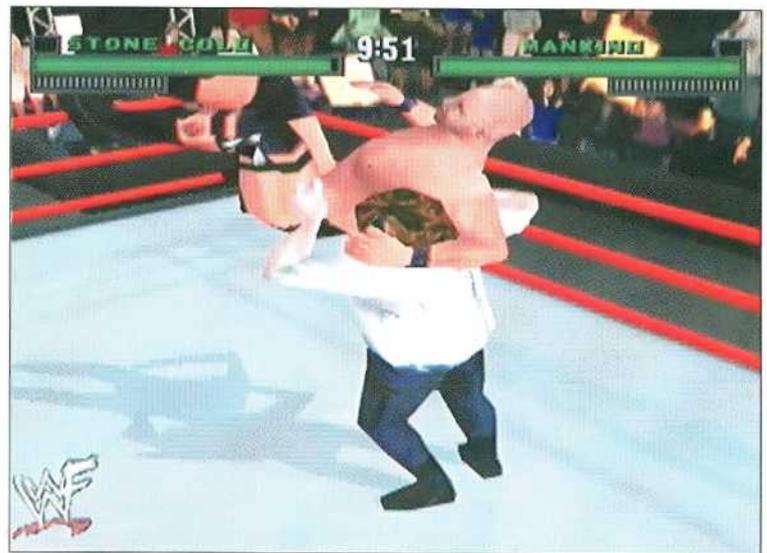
Langsam hat es gedauert. Nachdem man „eigentlich“ keinerlei Fortsetzung plante, hat sich es Acclaim (durch den Erfolg von WWF Warzone bestätigt) doch anders überlegt und einen Nachfolger aufgelegt. WWF Attitude macht dort weiter, wo WWF Warzone endet.

**Spielablauf: Modi, Modi, Modi**  
Eingefleischte Warzone-Fans werden zuerst einmal durch die gewaltige Anzahl der Modi klicken und dem Kiefer ein Staunen ver-



**Mario:** Endlich! Die Fortsetzung zu WWF Warzone ist da und geht im wahrsten Sinne des Wortes ab! Um alle Neuerungen in WWF Attitude aufzulisten, würde ich mehrere Meinungskästen füllen müssen. Daher beschränke ich mich auf das Wichtigste. Da wäre zuerst einmal die Grafik, die nun wesentlich feiner und charakteristischer für die einzelnen Wrestler ausgefallen ist. Nun herrscht nicht nur optisch ein Unterschied zwischen den Wrestlern, auch die biologischen Merkmale wurden feiner definiert. Ein körperlich unterlegener Gegner geht viel schneller bei brachialen Aktionen in die Knie als ein Kämpfer vom Kaliber eines Undertakers. Dafür ist dieser wiederum schneller. Weiterhin fasziniert nach wie vor die bisher unerreichte Aktionstreue. Jeder digitale Original-WWF-Superstar bringt seine Moves und Kombinationen aus dem realen Leben mit und sorgt dafür, dass echtes Wrestling-Feeling aufkommt. Auch bietet der Bastel-Mode derart viele Möglichkeiten, dass für monatelangen Spielspaß gesorgt ist.

passen. Weit über zwei Dutzend unterschiedliche Wege zu Ruhm und Ehre wurden dem Modul spendiert. Neben den obligatorischen Einzelwegen, sich an die Spitze der Liga zu kloppen, stehen ausführliche Mehrspieler-Modi parat. So dürft ihr euch mit bis zu vier menschlichen Mitspielern in Tag-Team-Action stürzen. Oder ihr lasst es in der Königsdisziplin, dem Royal Rumble, so richtig krachen. Leider sind wieder nur vier Wrestler gleichzeitig im Ring. Wer schon einmal einen Royal Rumble mitverfolgt hat, wird es bedauern, dass wegen mangelnder Rechenpower nicht mehrere Dutzend Wrestler sich fleißig gegenseitig aus dem Ring entfernen. Schade. Apropos Rechenpower, um WWF Attitude gebührend zu genießen, sollte das Expansion-Pak eurem Nintendo 64 Beine machen. Ansonsten heißt es Performance-Verluste hinzunehmen. Ein Feature, das nicht all zuviel von Nintendos Toaster abverlangt, ist nach wie vor der geniale Bastel-Mode. Die Möglichkeit, sich ganz nach eigenem Geschmack einen Wrestler zusammenzustellen, ist einzigartig und hat nun ein weiteres Upgrade in Sachen Auswahlmöglichkeiten erhalten. Neben grundsätzlichen körperlichen Attributen kann ein Wrestler bzw. eine Wrestlerin mit derart



**Ausheber:** Dank der perfekten Steuerung gelangen euch schon nach kurzer Zeit spektakuläre Manöver.

vielen Optionen bekleidet und ausgestattet werden, dass man schon locker mehrere Stunden alleine damit zubringen kann, sich seine eigene individuelle Liga zusammenzustellen. Übrigens, weibliche Wrestler sind definitiv von Anfang an kreierbar. Diese Option versteckt sich diesmal nicht unter Gender, sondern bei den Bodytypen.

**Technik: Ende der Fahnenstange erreicht?**

Nicht nur die Optionsmöglichkeiten wurden verbessert, auch die Grafik kann sich wirklich sehen lassen. Die flotte Engine bietet Wrestler-Action vom Feinsten. Neben der überzeugenden, ruckelfreien HiRes-Optik müssen auch die Spielgeschwindigkeit und die Animation der Wrestler gelobt werden. Bewegten sich die Prügelknaben im Vorgänger noch ein wenig statisch, wurde nun wesentlich mehr Energie



**Zufallsgenerator:** Per Random erstellt das Spiel auch schnell Eigenkreationen, die ihr weiterverarbeiten dürft.

gewidmet, die Wrestler noch feiner in Szene zu setzen. Allerdings ging dies auf Kosten der Darstellung des Ringes und des Publikums vorstatten. Verwaschene Umrisse schreien ihre Kommentare den Ringern zu. Aber wenn interessiert schon das Publikum?



**Natura:** Hier sieht man wunderschön, wie lebensecht die Wrestler wirken.



**Ausgepowert:** Unser selbsterstellter Wrestler LuLuLuudes ist nach einem Ausheber selbst zu Boden gegangen, da ihn die Kräfte verlassen haben.



**Vorbildlich:** Die Moveliste ist jederzeit einblendbar und zeigt, welche Aktionen gerade möglich sind.



**Ausflug:** Nicht nur im Ring geht es zur Sache. Wem es zu langweilig ist, der macht draußen weiter.

## Test Nintendo 64

Hersteller: Acclaim Studios  
 Vertrieber: Acclaim  
 Spieleranzahl: 1 - 4  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 109,- DM  
 Hersteller von: Acclaim  
 Vergleichbar mit:  
 WWF Warzone (91%)  
 Pakete: Rumble-Pak, Memory-Pak, Expansion-Pak  
 Erscheint:  
**September**

**Grafik: 90 Sound: 65**

**Fun: 93**



# LÖSEN STATT LOOSEN!

SOFTSALE CHEAT CHECKER 23 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN

NUMMER 1 DM 12,80  
ÖS 100  
sfr. 12,80  
lfr. 312

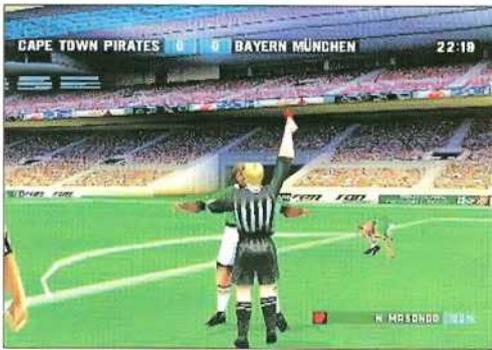
**SOFTSALE**  
**CHEAT CHECKER**

**SONDERHEFT**

**23 PLAYSTATION-  
KOMPLETTLÖSUNGEN**

**NEU**  
**260 SEITEN**

**JETZT NEU AM KIOSK!**



**Brachiale Fouls fordern harte Strafen:** Rote Karte und ab zum Duschen heißt die Devise für diesen Übeltäter.



**Überlistet:** Der Keeper hat hier das Nachsehen und darf den Ball aus den Maschen holen.



**Überraschung:** Zu Beginn haben eure Kicker eher die Leistungsstärke von E-Jugend-Kickern.

# Bundesliga Stars 2000

**PlayStation Fußball** EA scheint seiner hervorragenden FIFA-Reihe selbst Konkurrenz zu machen.

Die FIFA-Reihe aus dem Hause EA erfreut sich nun schon seit längerer Zeit einer stetig wachsenden Beliebtheit. Spätestens mit dem hervorragenden Frankreich '98 bzw. dem Meilenstein FIFA '99 bewies man auch dem größten Kritiker, dass Fußball noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Nicht nur die Qualität der Titel an sich, sondern auch die Präsentation zeigte sich immer von der besten Seite. Gepaart mit einer guten Musikauswahl und einem vor Fachkompetenz nur so strotzenden Kommentatorduo befinden sich EAs Coder immer eine

Nasenlänge vor der Konkurrenz. Nur einige Wochen vor dem alljährlichen Update erscheint nun ein Titel, der nicht in direkter Rivalität zu FIFA einzustufen ist, da er einen leicht geänderten Ansatz bietet. Kritiker mögen jetzt vermuten, dass man bei den kanadischen Programmierern lediglich bare Münze machen will, indem man schlicht eine Bundesligalizenz nutzt, um die letzten Stubenhocker zu einem Spielchen zu ermuntern.

**Spielablauf: Mehr als nur ein FIFA mit Bundesliga-Schwerpunkt**

EA gibt euch die Möglichkeit, mit den virtuellen Baslers und Möllers der Liga auf Meisterschaftsjagd zu gehen. Neben Unterhaching und Ulm dürft ihr dabei auch mit den Rückkehrern von der Bielefelder Alm ins Geschehen ein-



**Neuerung:** Der Balken am unteren Rand symbolisiert die Schussstärke.



**Geschafft:** Der Titel ist fest in euren Händen bzw. in denen eurer Spieler.

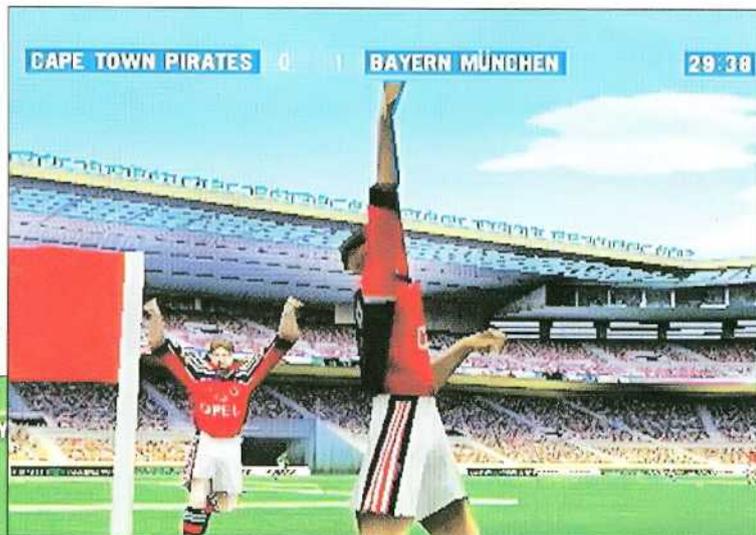
greifen. Doch schon am Anfang eures beschwerlichen Weges mit dem Ziel der deutschen Meisterschaft werdet ihr ernüchert feststellen, dass es um die Stärken eurer Kicker noch nicht so rosig bestellt ist. Ganz im Gegensatz zur FIFA-Reihe haben die Ball-Artisten nicht ihre gewohnten Leistungsdaten, sondern sind allesamt schwächer eingestuft als im realen Leben. Genau hier liegt auch der Ansatzpunkt, der Bundesliga Stars 2000 so unwiderstehlich macht. Durch Topleistungen werdet ihr fast schon gezwungen, ständig zu gewinnen. Der Grund ist einleuchtend: Mit jedem Sieg erhaltet ihr, abhängig von den erzielten Toren und dem Fairplay-Aspekt, Stars (daher der Titel), die ihr systematisch in die Verbesserung der einzelnen Fußball-

ler investiert. In den Kriterien Kontrolle, Beweglichkeit, Kopfball, Passen, Schießen, Durchsetzung, Schnelligkeit, Ausdauer, Kraft und Tackling nehmt ihr die Verbesserungen vor. Die Steuerung wurde nicht geändert, lediglich ein Balken wurde integriert, der euch die Schuss- bzw. Flankenstärke eures Wunderkickers anzeigt. Habt ihr es schließlich doch geschafft und steht am Ende einer kräftezehrenden Saison als Meister fest, ist die Kickerei jedoch noch lange nicht beendet. Weiter geht's in der Weltliga, um dort den Weltpokal zu erringen.

**Technik: Gewohnte Qualität vom Branchenriesen**

Grafisch präsentiert man sich wie eh und je von seiner besten Seite. Leider muss auf den wohl besten deutschen Kommentator Werner Hansch verzichtet werden. Freunde der akustischen Berieselung müssen mit ZDF-Moderator Poschmann Vorlieb nehmen, der sich jedoch auch keine Blöße in puncto Kompetenz gibt. Bis zu acht Spieler können via zweier Multitaps zur Torejagd antreten.

**Georg:** Gleich zu Beginn muss bemerkt werden, dass EAs neuestes Produkt kein FIFA-Abklatsch ist. Technisch bietet man zwar die gewohnt hervorragende Präsentation, dies alleine würde einen Kauf allerdings nicht rechtfertigen, zumal FIFA 2000 schon fast in den Startlöchern steht. Das System der Starverteilung aber birgt unheimlich viel Motivationspotential, welches immer zu weiteren Kicks einlädt. Einsteiger sollten wegen des höheren Schwierigkeitsgrades dennoch eher zu den FIFA-Produkten greifen.



**Die Faust in die Höhe gestreckt:** Zum Gewinn des Weltpokals sind es nur noch 60 Minuten.



**Technische Mängel fordern herbe Maßnahmen:** Nur mit einer Blutgrätsche ist dieser Spieler vom Ball zu trennen.



**Unbeschreibliche Freudenszenen:** Torjubel à la Elber und eine Welle der Begeisterung fegt durchs weite Rund.

## Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**  
 Vertrieb: **Electronic Arts**  
 Spielerskala: **1-8**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Hersteller von: **Electronic Arts**  
 Vergleichbar mit: **FIFA '99 (89%)**  
 Fakten: **Analog-Pad, Dual Shock, Multitap**  
 Erscheint: **August**

**Grafik: 85 Sound: 80**

**Fun: 86**

Dreamcast.  
Jetzt vorbestellen!

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

## Neuheiten

**Dreamcast**  
 VGA Box (original) 59,95  
 Gun (original) 24,95  
 Angel-Controller 94,95  
 Joypad Verlänger. 24,95  
 Joystick 94,95

G.B.Fishing + Pad 179,95  
 Supercross 2000 104,95  
 Killer Loop 89,95  
 King of Fighters 99 129,95

Trick Style 104,95  
 Velocity 104,95

Gex 3 - D.C. Gecko 124,95  
 Hot Wheels 99,95

Pro Carry Case 64,95

Earthworm Jim 3D 84,95  
 Fighting Force 2 89,95  
 G-Police 2 89,95  
 Guardian 89,95  
 Hot Wheels 89,95  
 Jade Cocoon 89,95

Saboteur 99,95  
 Schlümpfe 99,95



**109,95**  
 SONIC ADVENTURE



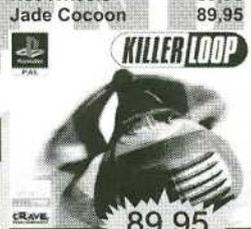
**99,95**  
 GRAND PRIX racing simulation



**114,95**  
 NINTENDO 64 Jetforce Gemini



**89,95**  
 PLAYSTATION STARS 2001



**89,95**  
 KILLER LOOP



**94,95**  
 PlayStation

**NEU**  
 Kabel RGB 39,95  
 Keyboard (original) 59,95  
 Lenkrad (original) 119,95  
 VMS (original) 59,95  
 Rumble Pak (orig.) 44,95  
 Aero Dancing B.I. 99,95  
 Aero Wings 89,95  
 Air Force Delta 129,95  
 Blue Stinger

Metropolis 109,95  
 Powerstone 109,95  
 Pro J. Wrestling 129,95  
 Psychic Force 2012 109,95  
 Puyo Puyo 109,95  
 Racing Simulat. 2 99,95  
 Red Dog 89,95  
 Redline Racer 119,95  
 Sega Rally 2 119,95

**Nintendo 64**  
 DexDrive SV-388 74,95  
 Gamebuster DeLux 94,95  
 Passport PLUS 79,95  
 Expansions Pack 69,95

Virtua Fighter 3tb 74,95  
 Jet Force Gemini 114,95  
 Mario Golf 89,95  
 Monst. Truck Mad. 104,95  
 New Tetris 89,95  
 NFL Q. Club 2000 104,95  
 Prem. Manager 64 104,95  
 Racing Simulat. 2 119,95  
 Rayman 2 119,95  
 Revolt 104,95  
 Roadsters 99

Gun SCORPION 69,95  
 Joypad DS JOYT. 39,95  
 Joypad DS TM 49,95  
 Joypad Digital ASI 14,95  
 Kabel RGB 14,95  
 Lenkrad Fanatec 179,95  
 MC 1 Meg CROC 2 19,95  
 MC 2 Meg Microb. 24,95  
 MC 4 Meg Microb. 44,95  
 Aironauts  
 Baseball Edit. 2000 84,95  
 Billard Nights 79,95  
 Bundesl. St. 2000 89,95  
 Capcom Generat. 1 89,95  
 Carmageddon dt. Vers. 79,95  
 Cast. H. Superbike 89,95  
 Croc 2 89,95

Killer Loop 89,95  
 Madden NFL 2000 89,95  
 Master of Monsters 89,95  
 MediEvil 49,95  
 Nascar 2000 89,95  
 NHL 2000 89,95  
 Plane Crazy 84,95  
 Point Blank 2 84,95  
 Powerboat 2 84,95  
 Rat Attack 94,95



**99,95**  
 PlayStation



**129,95**  
 SOUL CALIBUR



**119,95**  
 PlayStation



**109,95**  
 PlayStation



**84,95**  
 DINO CRISIS  
 PlayStation



**89,95**  
 SUPERBIKE RACING  
 PlayStation



**99,95**  
 PlayStation

**NEU**  
 Buggy Heat 89,95  
 Dynamite Cop 89,95  
 Elem. Gimick Gear 129,95  
 Expendable

Sonic Adventure 109,95  
 Soul Calibur 129,95  
 Speed Devils 89,95  
 Street Figh. Zero 3 129,95  
 S. Speed Racing 139,95  
 Suzuki Alst. Racer 89,95  
 T. Highway Chall. 89,95  
 Toy Commander 89,95

POWER RAM 49,95  
 Aufkleber für N64 9,95  
 Joypad TM Stingray 49,95  
 Memory C. 1M EE 44,95  
 Rumble P.+1M LX4 44,95  
 Rumble Pack LX4 29,95

Shadowman 109,95  
 Starcraft 109,95  
 Tasmanian Express  
 Tonic Trouble 114,95  
 Ultimate Football 104,95  
 WWF - Attitude 104,95

Dino Crisis 84,95  
 Dune 2000 89,95

Rayman Quadrip. 79,95  
 RC Stunt Copter 89,95  
 Reel Fishing 89,95  
 Revolt 84,95

Soul Reaver 99,95  
 South Park 84,95  
 Space Invaders 89,95  
 Speed Freaks 89,95  
 Suikoden 2  
 Techno Mage  
 Tekken 3 49,95  
 Tom. Never Dies 89,95  
 T. Hawk Pro Skater 94,95  
 Tunguska 84,95  
 Ubik 89,95  
 U. Jammer Lammy 84,95  
 Urban Chaos  
 Wächter d. Schatt. 89,95  
 Wipeout 3 89,95  
 WWF - Attitude 84,95  
 Xena-Warr. Princ. 89,95

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

**Top 20** Lösungsbücher ab 9,95 DM Soundtracks Videos Zubehör ohne Ende Aktuelle Preishisten per FAX

<ol style="list-style-type: none"> <li>Syphon Filter (uncut) 99,95</li> <li>Driver 99,95</li> <li>Silent Hill 99,95</li> <li>Croc 2 89,95</li> <li>Need for Speed 4 89,95</li> <li>Street Fighter Alpha 3 89,95</li> <li>Bugs Bunny auf Zeitreise 99,95</li> <li>GTA + London 74,95</li> <li>Kagero: Deception 2 84,95</li> <li>Racing Simulation 2 59,95</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Command &amp; Conquer 114,95</li> <li>F1 World Grand Prix 2 89,95</li> <li>Shadowgate 114,95</li> <li>Star Wars - Epis. 1 (Racer) 109,95</li> <li>Mystical Ninja 2 124,95</li> <li>WCW vs. NWO: Revenge 134,95</li> <li>Beetle Adventure Racing 94,95</li> <li>A Bugs Life 139,95</li> <li>Chameleon Twist 2 89,95</li> <li>Fifa 99 109,95</li> </ol>
--	--

## Angebote

**Nintendo 64**  
 Bust-a-Move 2 54,95  
 Bust-a-Move 3 DX 69,95  
 Clayfighter 63 1/3 49,95  
 Dark Rift 49,95  
 Extreme G 2 59,95  
 Forsaken 54,95  
 Hexen 64 49,95  
 H.M. Century Eit. 44,95  
 Int. S.S. Soccer 64 49,95  
 Lamborghini 64 49,95  
 Multi Racing Ch. 49,95  
 Mystical Ninja 44,95  
 N. Winter Olymp. 98 49,95

NFL Quat. Club 99 49,95  
 NHL B. of Steel 99 59,95  
 SCARS 64,95  
 Starshot - S. Circ. 69,95  
 Wetrax 39,95

**PlayStation**  
 Worms 44,85  
 Grand Theft Auto 44,95  
 Resident Evil 1 49,95  
 Tomb Raider 2 49,95  
 Mickeys Wild Adv. 44,95  
 Gran Turismo 44,95  
 Gran Turismo 44,95

Tunnel B1 29,95  
 Armored Core 39,95  
 Blast Radius 39,95  
 Devils Deception 39,95  
 Mr. Domino 39,95  
 Porsche Challenge 39,95  
 C&C 1 - Tiberiumk. Casper 44,95  
 Colin McRae Rally 44,95  
 Castlevania 49,95  
 Deathtrap Dungeon 49,95  
 Indy 500 49,95  
 Hardboiled 24,95  
 Micro Machines V3 39,95  
 Abe's Oddysee 39,95

Rock & Roll Rac. 2 39,95  
 Vs 39,95  
 C&C 2 - Alarm. Rot 44,95  
 Forsaken 44,95  
 Moto Racer 44,95  
 Blasto 49,95  
 B-Movie 49,95  
 Bust-a-Move 3 49,95  
 S. Pocket Fighter 49,95  
 Adidas P. Soccer 2 29,95  
 Wrecking Crew 29,95  
 Ayrton Senna Kart 39,95  
 Gex 3 - D.C.Gecko 39,95  
 Gex 3 - D.C.Gecko 39,95  
 Lost Vikings 2 39,95

Tomb Raider 1 44,95  
 Wipeout 2097 44,95  
 R-Types 49,95  
 Wild 9's (+ TShirt) 44,95  
 W.G. 3D Hockey 98 24,95  
 Contra 3D 39,95  
 Crow - City of Ang. 39,95  
 X-Men: Children o.t. 39,95  
 Frankreich 98-WM 44,95  
 Final Fantasy 7 49,95  
 Final Fantasy 7 Klonoa 29,95  
 N. Haas Racing 39,95  
 Lemmings 39,95  
 GTA - London 44,95

GTA - London 44,95  
 Tekken 2 44,95  
 V-Rally 49,95  
 Warhammer 1 49,95  
 Frogger 24,95  
 MDK 39,95  
 Golden Goal 98 39,95  
 Ridge Racer Rev. 39,95  
 Frankreich 98-WM 39,95  
 Formel 1 '97 49,95  
 Destruction Derby 49,95  
 Shadow Master 39,95  
 Formel 1 '95 49,95  
 WWF - Warzone 39,95  
 Cool Boards 2 49,95

Rascal 39,95  
 Wipeout 29,95

**Merchandise**  
 Baseball Cap ab 5,95  
 Action Figuren ab 24,95  
 Maske SCREAM 39,95  
 Maske Boba Fett 84,95  
 Maske Darth Vad. 84,95  
 Pin's ab 4,95  
 Schlüsselanh. ab 3,95  
 Soundtrack's ab 9,95  
 T-Shirt's ab 4,95  
 Comic's ab 5,90

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

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

Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE), Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

Das Video Play Lädchen  
 Sudetenstr. 14  
 31311 Uetze  
 05173 - 2290

World Games  
 Albaxer Str. 1  
 37671 Hötter  
 05271 - 920932

Softmouse  
 Rheingoldstr. 25  
 38112 Braunschweig  
 0531 - 2321450

Gamestation  
 Hattinger Str. 191  
 44795 Bochum  
 0234 - 3252052

Gamers Point Oberhausen  
 Havensteinstr. 46 - 48  
 46045 Oberhausen  
 0208 - 20518-33/44

Kriwat  
 Olle Beek 9  
 46569 Hünxe  
 02858 - 7131

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

Your Level  
 Kronenstr. 21-23  
 78054 VS-Schwenningen  
 07720 - 36402

Saphir  
 Am Postplatz 4  
 79822 T.-Neustadt  
 07651 - 2788

Musi-X-treme  
 Kirchlern 4  
 84416 Taufkirchen  
 08084 - 946780



**Schwach:** Der Aufbau der Landschaften ist einer der wenigen Minuspunkte von Sled Storm.



**Bei Wind und Wetter:** Die unterschiedlichen Wetterbedingungen beeinflussen das Renngeschehen nicht.



**Finish:** Um im Weltmeisterschaftsmodus eine Runde weiter zu kommen, müsst ihr als Erster über die Ziellinie gehen.

# Sled Storm

**PlayStation Rennspiel** Ausnahmsweise stehen in EAs neuem Racer mal keine Boliden Marke Ferrari und Co im Mittelpunkt, sondern vielmehr kräftige Rennschlitten, mit denen es zwei mächtige Berge zu bezwingen gilt.

Der Hauptsitz der Edelschmiede Electronic Arts liegt im fernen Kanada, wo noch Bären und Wölfe über die Natur herrschen. Die kalten Regionen des Staates, dessen Landschaftsbilder von Schnee und Eis geprägt sind, lassen sich kaum mit herkömmlichen Fahrzeugen durchkreuzen. Daher nutzte der Mensch in der Frühzeit Schlitten, die von gezähmten Wildhunden, den Huskys, gezogen wurden. Heute dagegen bedient sich der Mensch der Kraft der Motoren. Lediglich die Kufen sind der der alten Zeit nachempfunden. Angetrieben werden die so genannten Snowmobiles nun von 400 bis 800 ccm

starken Triebwerken, dank denen der Mensch dieses unwegsame Gebiet relativ mühelos durchstreifen kann. Mit der Zeit entwickelte sich sogar ein Sport aus der Notwendigkeit,

schnellstmöglich von Punkt A nach Punkt B zu kommen. So werden mittlerweile sogar Meisterschaften auf den Rennschlitten ausgetragen. Dieser Thematik nimmt sich nun EA in der neuen Rennsimulation Sled Storm an.

## Spielablauf: Wellenreiten in der Schneewüste

Zunächst stehen dem virtuellen Piloten fünf rennsporttypische Modi zur Auswahl. Im Zeittraining erkundet der Novize (vorerst ohne störende Gegenspieler) die acht zu Beginn auswählbaren Pisten. Im Einzelrennen könnt ihr die zuvor gesammelten Erfahrungen gegen drei Konkurrenten nutzen. Bereits jetzt zeigt sich, dass Sled Storm alles andere als lockeres Zuckerschlecken ist. Die gegnerischen CPU-Fahrer agieren recht intelligent und machen nur wenige Fehler. Gerade diese macht jedoch ein Spieler, der eine Route noch nicht ausreichend kennt. Beim Streckendesign haben die



**Den Sieg vor Augen:** In den Replays lassen sich die coolsten Szenen noch einmal aus der Nähe betrachten.

Programmierer nämlich extremen Wert auf anspruchsvolle Pisten gelegt. So erlebt der Fahrer enge Haarnadelbiegungen, die nur dann erfolgreich und ohne Unfall zu meistern sind, wenn er sich kräftig in die Kurve legt. Dies erreicht ihr durch Betätigen der L1- bzw. R1-Taste. Ein weiterer Schwierigkeitsgrad entsteht durch die hügelige Gestaltung der Parcours, durch die der Schlitten oftmals den Bodenkontakt verliert. Da sich das Vehikel naturgemäß nicht in der Luft steuern lässt, donnert das Snowmobile so manches Mal gegen Hindernisse, zum Beispiel Bäume oder Felsbrocken, die der Spieler vor dem Sprung noch nicht sehen konnte. Ebenfalls nicht zu erkennen sind häufig Steilkurven, die sich unmittelbar vor einem Abgrund befinden. Bremsst ihr zu spät, stürzt euer

Fahrer mitsamt seines Vehikels in die Tiefe. Daher ist es wärmstens zu empfehlen, sich vor dem Antritt zur Weltmeisterschaft genauestens mit den Strecken und deren Unwegsamkeiten auseinander zu setzen. Dieser Wettstreit findet an zwei unterschiedlichen Bergen statt, die jeweils vier



**Vorsicht, Tiefflieger:** Während der Sprünge lassen sich tolle Stunts ausführen.



**Sorgt für Realismus:** Jedes Vehikel eines Fahrers verfügt über fünf verschiedene Attribute.



**Kampf um die Spitze:** Geschickte virtuelle Piloten schubsen ihre Gegner einfach von den Snowmobiles.



Viel Spaß für Naturfreunde: Am Rande der Strecken taucht auch ein dicker Braunbär auf.

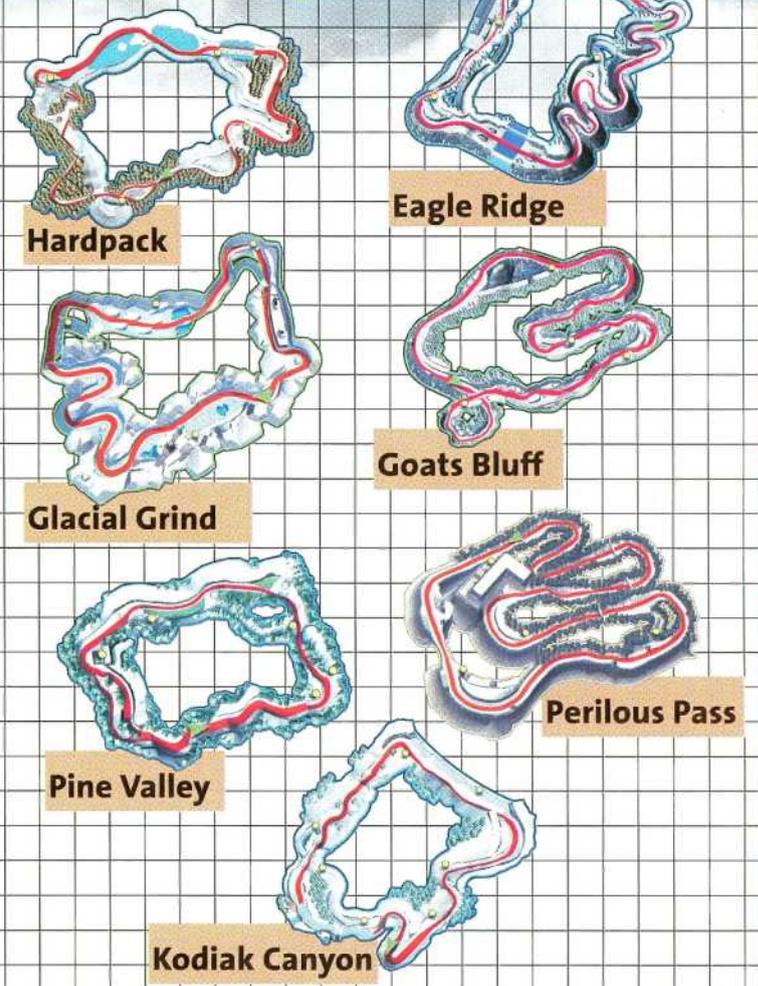
**Georg:** Sled Storm erinnert mich durch das genial authentische Verhalten der ungewöhnlichen Rennvehikel immer wieder an Nintendos Wave Race. Leider erreicht der Racer nicht ganz die Klasse seines Vorbildes. Zum einen stört mich der schlechte Aufbau der Landschaften und zum anderen verhindert der relativ schwache Umfang der Simulation, dass Sled Storm den Sprung ganz nach oben schafft. Dass der Flitzer trotzdem beinahe ein Muss für jeden Rennspiel-Fan ist, liegt an dem hohen Fun-Faktor (bzw. Suchtfaktor), der während der Rennen aufkommt. Es macht einfach Laune, den Schlitten durch enge Kurven zu manövrieren oder spektakuläre Sprünge zu vollführen. Zudem sind die vielen versteckten Abkürzungen Garant dafür, dass die Kurse so schnell nicht langweilig werden. Last but not least verleiht die flotte und detailreiche Grafik-Engine dem Spiel echtes Renn-Feeling.



**Hilfreich:** Während der Ladepausen werden euch kleine Tipps gegeben.

Einzelrennen bieten. Vor einer solchen Etappe solltet ihr euren Boliden zunächst kräftig aufrüsten. So lassen sich beispielsweise ein neues Fahrwerk, geeignete Kufen oder ein stärkerer Motor erwerben. Dies verbessert die einzelnen Attribute eures Snowmobiles, wie Durchzug, Endgeschwindigkeit oder Handling. Natürlich ist dieses Tuning nicht kostenlos, sondern verschlingt Geld, das man sich in den vorherigen Rennen verdienen muss. Die Höhe des Preisgeldes hängt unter anderem von der Platzierung ab. Des Weiteren ist euer Fahrer im Stande, atemberaubende Stunts während der Fahrt auszuführen (im SnoCross-Mode), die ebenfalls für die Verbesserung eurer Finanzen sorgen.

## Die Strecken



Habt ihr am Ende alle Rennen gewonnen, winken neue Kurse und Fahrer, die für den nötigen Langzeitspaß sorgen. Auch der Multiplayer-Mode soll die Dauermotivation steigern, in dem auf Wunsch sage und schreibe vier menschliche Mitspieler gegeneinander antreten dürfen.

### Technik: Leider nicht ganz fehlerfrei

Im Vergleich zur Preview-Version wurde von den Programmierern kräftig am

Schwierigkeitsgrad gedreht. Verhielten sich die Gegner in der Vorab-Version noch relativ dumm, so machen die Burschen nun kaum noch Fehler. Die Grafik-Engine ist fließend und vermittelt in beiden Kameraperspektiven ein flottes Renngefühl. Hingegen wurde der schwache Grafik-Aufbau, der bereits die Preview-Version kennzeichnete, nicht mehr ausgebessert. Die Steuerung ist über jeden Zweifel erhaben. Präzise lassen sich die Boliden durch die verschneiten Landschaften bewegen. Gefallen findet der Spieler auch an der musikalischen Untermalung, dank der so richtiges Renn-Feeling aufkommt.



Keine gute Wahl: Auf dem matschigen Untergrund verliert das Snowmobile an Geschwindigkeit.



## Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**  
 Vertrieb: **Electronic Arts**  
 Spieleanzahl: **1-4**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Electronic Arts**  
 Vergleichbar mit: **Wave Race (93%)**  
 Fakten: **14 Strecken, Multitap**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 78 Sound: 82**

**Fun: 85**





**Secret-Charakter mit Mütze:** Der US-Officer ist erst nach Erfolgen im Career-Modus spielbar, doch es lohnt sich!



**Geheimtaste:** Habt ihr genügend Tapes gesammelt, brettet ihr durch die berüchtigte Area 51!



**Destruction-Skating:** Alles nicht Niet- und Nagelfeste, wie Scheiben oder Kisten, kann zerstört werden.

# Tony Hawk's Skateboarding

**PlayStation Rennspiel** Ein mitunter sträflich vernachlässigtes Genre innerhalb der Sporttitel wird mit Tony Hawk's Skateboarding wiederbelebt.

Lange hat es gedauert, doch nun ist es fast so weit, und auch auf der heimischen CD-Schleuder darf geskated werden, was das Zeug hält. Überzeugende Titel, die sich mit der vor ca. 20 Jahren aus den USA gekommenen Sportart beschäftigen, sind zum Unmut vieler Rollbrettartisten rar gesät. In diesem Jahr versuchte sich bereits die Edelschmiede EA mit seinem Street Sk8ter mehr oder minder erfolglos, interessantes Gameplay mit einer gewohnt guten Präsentation zu paaren. Bekannterweise schlug dieser Versuch jedoch fehl, womit sich die Chancen der Programmierschmiede Neversoft, die schon durch das Shoot 'em Up Apocalypse auf sich aufmerksam gemacht haben, sprunghaft erhöht haben dürften.

**Spielablauf: Skaten, bis der Finger schmerzt**

Ohne opulentes Intro werdet ihr direkt vor die Wahl gestellt, euch für einen der zahlreich vorhandenen abwechslungsreichen Spielmodi zu entscheiden. Ihr

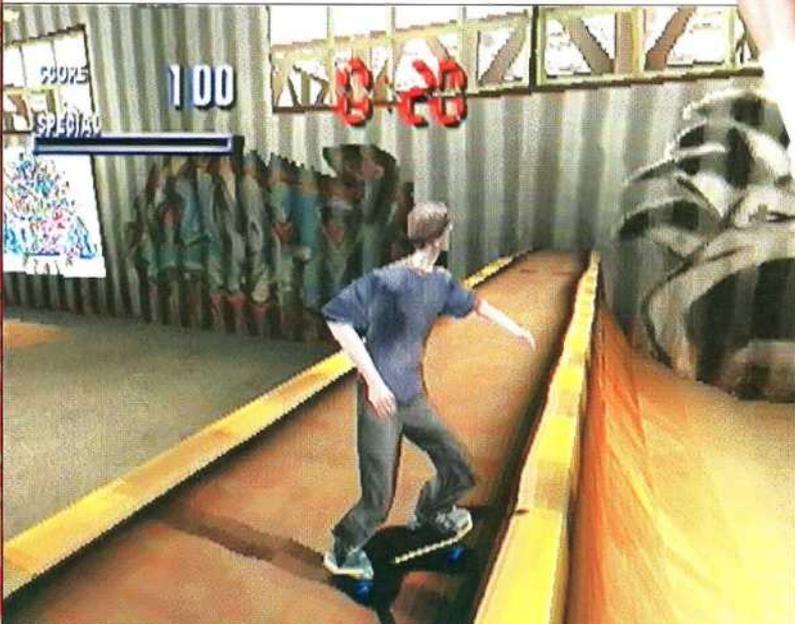
habt bei Free Skate die Möglichkeit, einfach mal draufloszurollen, um die Streckenverhältnisse ohne Zeitlimit kennenzulernen. Vergleichbar dazu ist die Single Session, hier dürfen allerlei Ollies und Grabs, jedoch unter einer strengen Zeitvorgabe, vollführt werden. Da aber viele der teils kurios angelegten Kurse erst im Karriere-Modus freigespielt

werden müssen, empfiehlt es sich, gleich mit diesem durchzustarten. Eine recht üppige Auswahl an zehn prominenten Skatern steht euch für diesen Zweck bereit. Natürlich darf der Namensgeber Tony Hawk, neben Größen wie Chad Muska und anderen, dabei nicht fehlen. Unterstützung finden die Profis auch von weiblicher Seite sowie einem anfangs geheimen Charakter, dem US-Officer Dick(!). Interessant ist an dem Titel vor allem, dass ihr nicht stupide durch die vertrackten Kurse skatet, sondern für ein erfolgreiches Absolvieren der Pisten mehrere Aufgaben zu erledigen habt, um Video-Tapes zu sammeln. Klingt vielleicht seltsam, macht aber Spaß. Ihr startet eure virtuelle Profi-Karriere in einer alten



**Original-Decks:** Euch stehen die authentischen Decks der realen Skater zur Verfügung.

Lagerhalle, die mit Ramps und Obstacles nur so zugesperrt ist. Zwei der jeweils fünf zu erledigenden Aufgaben umfassen stets das Erreichen einer bestimmten Punktezahl. Hier darf tief in die Trickkiste gegriffen werden. Neben den Ramps als Hindernissen, die es gekonnt per Ollie oder Nosegrind zu skaten gilt, dürft ihr auch an Autos oder ähnlichem eure Skills testen. Eine weitere Aufgabe ist es, in den wirklich sehr großen Arealen fünf Buchstaben innerhalb des Zeitlimits zu sammeln, die das Wort S-K-A-T-E ergeben. Es müssen immer waghalsiger werdende Airs gesprungen werden, um diese Lettern zu erreichen. Dazu kommt noch jeweils eine spezifische Aufgabe pro Level, im Lagerhaus zum Beispiel sind fünf Kisten zu umfahren. Alle Pisten haben noch gemeinsam, dass ein jeweils sehr gut verstecktes Secret-Tape gefunden werden muss. Dazu sollte man das ganze Areal tatsächlich aus dem Effeff kennen und abwegig erscheinende



**Detailfülle:** Die Graffiti an der Wellblechwand wirken ungemein realistisch.



**Trickfülle:** Nahezu ein unerschöpfliches Repertoire an Tricks und Airs gilt es auszuführen.



Police-Air: Der Gesetzeshüter kommt bei diesem Manöver besonders hoch hinaus.

Fahrwege benutzen, zum Beispiel von einem Hausdach auf ein anderes gelangen, während 15 Meter unter euch sich die Straße befindet und der Asphalt bekanntlich ein hartes Pflaster ist. Habt ihr auf diese Weise genügend Tapes gefunden, macht ihr in eurer Karriere die ersten Fortschritte. Zusätzlich zu euren verbesserten Fähigkeiten, etwa in puncto Geschwindigkeit und Sprungkraft, erhaltet ihr ferner Zugang zu neuen Tracks bzw. dürft neue Decks nutzen. Apropos Decks, neben der Rollenfarbe darf auch die

Stärke der Aufhängung gewählt werden. Auf diese Weise macht ihr vermehrt Fortschritte. Gerade die verbesserten Fähigkeiten eurer Skater erlauben euch im Laufe der Karriere, immer neue Tricks zu "erlernen". Abwechslung spielt beim Anwenden der Sprünge und Grabs eine große Rolle, da dies entscheidend die Wertung beeinflusst. Mit Big Airs und diversen Combos lassen sich die besten Resultate erzielen. Zusätzliche Spins während der Tricks multiplizieren die Punktzahl um einen festgelegten Faktor, abhängig von der Gradzahl. Ein integriertes Special-Meter füllt sich je nach geskateten Tricks. Ist die Anzeige voll, könnt ihr einen von je drei skaterspezifischen Tricks vollführen. Wem dies noch nicht Abwechslung genug ist, der tritt mit einem

**Mario:** Tony Hawk's Skateboarding hat alles, was man von einem Titel dieses Genres erwartet. Super Gameplay, eine Grafik, die immer wieder zum Hingucken einlädt, viele Secrets und Geheimpassagen. Daneben transportiert man eine unglaublich starke Motivation. Ehrlich gesagt, fallen mir nur zwei negative Dinge auf, die die Wertung etwas drücken. Zum einen wäre da der nur vertikal geteilte, etwas unübersichtliche Splitscreen. Und zum anderen: Wieso eigentlich Breakbeats zur genialen Mücke?



Graffiti-Modus: Ihr müsst die Trickvorgaben eures Gegners überbieten, um die Ramps in eurer Farbe einzufärben.

## Die Skateboards



menschlichen Gegenpart zu einem von drei Wettbewerben an. Der interessanteste ist zweifelsohne der Graffiti-Kontest. Per Splitscreen skatet ihr simultan durch ein Areal. Derjenige Skater, der an einem Hindernis den besten Trick abliefern, färbt das Obstacle in seiner Farbe ein. Der Rivale versucht dann wieder, ihm diese Farbe abspenstig zu machen. Daneben stehen noch Trick-Attack, welches sich im Grunde selbst erklärt, und HORSE auf dem Programm. Dabei gilt es jeweils die Vorgabe des Widersachers zu überbieten, um nicht als „HORSE“ geoutet zu werden.

### Technik: Klasse Leistung abgeliefert

Bereits der erste Eindruck beweist, wie viel Mühe man sich mit der Umsetzung gemacht hat. Die einzelnen Areale wirken derart authentisch, dass man sich am liebsten sofort selbst in die Pipe stürzen möchte. Hier und da blitzt mal ein vereinzelt Polygon, doch bei der Rasanz fällt dies fast nicht auf. Es ist schon erstaunlich, wie viele Ideen man in das Leveldesign gepackt hat. Besondere Erwähnung sollte der letzte Secret-Track finden, der euch nach Roswell in die Area 51 entführt! In diesem Atemzug verdient auch die gelungene Analog-Steuerung Erwähnung, mit welcher die Tricks sehr leicht von der Hand gehen. Sahnehäubchen ist die



Combos: Mit dem Ausführen von gekonnten Mehrfachtricks erlangt ihr eine besonders hohe Punktwertung.



Aufgaben: Dies sind die zu erledigenden Dinge im ersten Level, um euch erfolgreich hochzuarbeiten.

fantastisch zum temporeichen Sport passende Musikauswahl. Ihr bekommt einige, teils aktuelle Titel von den Suicidal Tendencies bzw. ältere Stücke von Primus um die Ohren geblasen. Garniert mit Ska-Punk und einem Oldie der Dead Kennedys dürfte jedem Skater dabei warm ums Herz werden. In der deutschen Version werden einige Tracks leider zu Gunsten von Breakbeats weichen müssen.



Grab your deck: Unglaublich, aber auf seine alten Tage leistet Officer Dick noch so einiges.

## Test PlayStation

Hersteller: **Neversoft**  
 Vertrieb: **Activision**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Activision**  
 Vergleichbar mit: **Street Sk8ter (70%)**  
 Fakten: **11 Skater, 9 Kurse, Dual Shock, Analog-Pad**  
**Erscheint: 1. Oktober**

Grafik: 89 Sound: 84

Fun: 91





Übung macht den Meister: Per Zeitlimit ist es eure Aufgabe, alle Fässer zu treffen und somit für einen freien Badestrand zu sorgen.

## Point Blank 2

**PlayStation Shoot 'em Up** Na, wer wird denn gleich die Lightgun an den Nagel hängen?

Lightgun-Spiele sind rar. Noch rarer sind Lightgun-Spiele, die wir beim Namen nennen dürfen, da die BPjS fleißig alle Titel des Genres wegen möglicher Jugendgefährdung indiziert. Zwar wird dieser Umstand keinem Mitarbeiter der japanischen Edelschmiede Namco bekannt sein, noch werden sich die Jungs dafür interessieren. Sie liefern Ballernachschub, ohne dass ein moralisch ver-

anlagter Sittenwächter etwas dagegen haben dürfte. Point Blank 2 gibt sich keineswegs blutrünstig oder in irgendeiner Weise destruktiv. Vielmehr wird versucht, den Spieler mit der flinken Kanone bei Laune zu halten. Mit Geschicklichkeitsübungen, wie beispielsweise eine schwebende Dose durch gezieltes Schießen in der Luft zu halten, geht ihr entweder alleine oder zu zweit auf Punktejagd.



**Georg:** Gäh! Zwar bin ich mir sicher, dass unser Namco-Verlagsfanatiker Udo L. von der PlayStation Games mich wochenlang ignorieren wird, aber leider muss ich Point Blank 2 mittlerweile auf 60 Steine herunterwerten. Zugegeben, das Spiel ist bestimmt nicht für ein europäisches Zielpublikum entwickelt worden, sondern

wird einfach als normaler Mainstream-Titel vermarktet, aber das sollte Wertungen nicht beeinflussen. All diejenigen unter euch, die ein wenig Lightgun-Übung auf Sesamstraßen-Niveau suchen, sollten einen Blick darauf riskieren. Die Hardcore-Freunde der Lightgunaction jedoch, die nach einem virtuellen Polizeieinsatz ihre Zeitkrise suchen, schauen sich lieber nach anderer Kost um.



**Määäh:** Vorbeispringende Schäfchen werden per Schuss ihrer Wolle beraubt, bevor sie weiterhüpfen.

Zwar ist das Kalibrieren der Plastikwummen nicht gerade schnell erledigt, aber als Dank erwartet den bzw. die Spieler eine Flut an Mini-ballereien und Geschicklichkeitsübungen, die für so manche kurzweilige Stunde sorgt. Selbst an einen kontinuierlichen Einspielerablauf wurde gedacht, der euch durch verschiedene thematische Welten mit dem jeweils obligatorischen Endgegner führt.



**Mario:** Kingsley's Adventure stellt mich leider vor folgende Problematik: Jüngere Spieler, die sich am simplen Spielablauf eventuell nicht stören, frustriert mit hoher Wahrscheinlichkeit die Fülle an Präzision erfordernden Sprungeinlagen, zumal man nach einem Absturz oft gezwungen ist, lange

Passagen gänzlich zu wiederholen. Erwachsenen, die schon eher die Geduld mitbringen, diese Probleme zu meistern, wird jedoch zu wenig für ihre Mühe geboten. Ihr Handlungsspielraum ist leider eng bemessen, und einen Adventure-Einschlag hat Kingsley lediglich in Form von herkömmlichen Schalterrätseln zu bieten.

## Kingsley's Adventure

**PlayStation 3D-Jump&Run** Ein junger Fuchs auf Wanderschaft? Auch die tapfersten Helden haben mal klein angefangen.

Einen tapferen Helden hat das kunterbunte Frucht-Königreich auch bitter nötig, seit ein finsterner Zauberer die vier Vorzeige-Heroen des Hofes verhext und zu seinen düsteren Handlangern umfunktioniert hat. Da kommt Jungspund und Findelkind Kingsley mit seinem Wunsch, ein echter Rittersmann zu werden, gerade richtig und

wird prompt in die Trainingsarena beordert, in der sich der Spieler mit der Steuerung des Helden und dem Umgang mit Fern- und Klingenwaffen vertraut macht. Nach bestandener Feuerprobe erhaltet ihr vom König die Aufforderung, ins Seemannsdorf zu reisen und dort der Bedrohung durch den hinterhältigen Piraten Gallmann ein Ende

zu bereiten. Nach einem kurzen Gespräch mit den Dorfbewohnern gelangt ihr so in den Unterschlupf des Bösewichtes, müsst euch hier mit einigen Schergen herumschlagen, Fallen und Sprungsequenzen meistern sowie einige Schalterrätsel lösen. Bei Kampfsequenzen helfen dem Spieler neben den flinken Side-Steps, die Kingsley beherrscht, besonders der geschickte Einsatz des Schildes, um gegnerische Schläge zu blocken. Als Energieanzeige wurde leider nicht an der lustigen Mohrrübe der Preview-Version festge-

halten, sondern auf das bewährte Herzen-Container-Motiv zurückgegriffen.



**Begegnungen:** In den Abschnitten trifft man auf allerlei Gesprächspartner, die Infos über den nächsten Dungeon erteilen.



**Am Hofe des Karotten-Königs:** Die Grafik-Engine ist dem kindlichen Ambiente entsprechend sehr farbenfroh.

### Test PlayStation

Hersteller: **Namco**  
 Vertrieb: **SCED**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Schwierigkeit: **Anfänger bis Profis**  
 UVP: **99,- DM**  
 Hersteller von: **SCED**  
 Vergleichbar mit: **Point Blank 1 (72%)**  
 Genre: **Lightgun**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 40 Sound: 40**

**Fun: 60**

### Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**  
 Vertrieb: **Psygnosis**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Schwierigkeit: **Anfänger bis Profis**  
 UVP: **99,- DM**  
 Hersteller von: **SCEE**  
 Vergleichbar mit: **-**  
 Inhalte: **9 Spielabschnitte, Dual Shock**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 65 Sound: 70**

**Fun: 67**

# The X-Files

**PlayStation Adventure** Die Kultserie X-Files erscheint in digitaler Form auf sage und schreibe vier randvollen CDs.

Basierend auf einer extra für die digitale Welt verfassten Storyline von Chris Carter, dürft ihr euch nun im klassischen Point&Klick-Modus auf die Suche nach den beiden Special Agents des FBI Scully und Mulder machen.

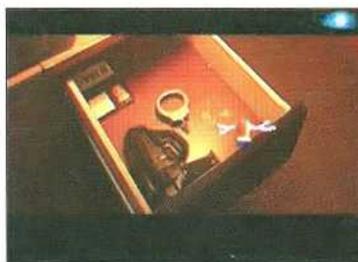
## Spielablauf: Klicken, suchen, klicken, suchen ...

The X-Files basiert auf der gleichnamigen Serie, die eine treue Anhängererschaft um sich schart. Leider übernehmt ihr im Spiel nicht die



**Mario:** Kleiner Schuss in den Ofen? Nachdem uns Sony Computer Entertainment Deutschland zur Heftabgabe nicht sagen konnte, ob The X-Files mit einer deutschen Sprachausgabe oder wenigstens englischen Untertiteln erscheint, müssen wir genau das testen, was wir in der PlayStation liegen haben. Und da bekommen wir ein ernstes Problem mit der englischen Sprachausgabe. Sicher ist Englisch ein Pflichtfach bei uns in Deutschland und jeder wird ein wenig der Sprache verstehen, aber um das gesamte Spiel erfolgreich zu absolvieren, sind mehr als sehr gute Englischkenntnisse Voraussetzung, und daran wird der eine oder andere sicherlich scheitern. Außerdem sollte man davon ausgehen, dass man in einem Spiel, das The X-Files heißt, auch die beiden Hauptfiguren steuern sollte. Pustekuchen! 90% der Spielzeit bekommt ihr die beiden nicht zu Gesicht, und man wird von einem Schlagwort immer mehr beschlischen: Mogelpackung!

Rollen der beiden beliebten Hauptcharaktere Scully und Mulder, sondern die des Special Agents Craig Willmore, der vom Assistent Director Walter Skinner den Auftrag erhält, die Vermissten Scully und Mulder zu finden. Mit Point and Klick steht ihr nun vor der Aufgabe, eure Ermittlungen zu starten. Hierzu markiert ihr mit eurem Pad in den jeweiligen Szenen verschiedene Gegenstände, untersucht diese, erhaltet Hinweise oder verbindet diese mit weiteren Aktionen. Gegenstände, die eine zusätzliche Aktion, beispielsweise genaueres Betrachten, zulassen, werden durch animierte Symbole hervorgehoben. Weitere Aktionen können mitunter auch schon das triviale Öffnen einer Tür oder das Anschalten eines Rechners sein. Natürlich müsst ihr fleißig eure Hirnwindungen anstrengen, um an zusätzliche Tipps und Hinweise zu gelangen. Unterschiedliche Aktionen werden in Menüs ausgewählt, in denen euch mögliche Thematiken bereits vorgegeben sind. Anders als in einem Action-Adventure lauft ihr nicht aktiv mit eurem Charakter umher, sondern bekommt von der PlayStation verschieden Locations vorgeladen. Zwischendurch versorgt euch das Spiel mit kurzen Filmsequenzen, die den Verlauf der Geschichte unterstützen sollen.



**Ausrüstung:** Nützliche Dinge findet ihr beispielsweise in eurem Schreibtisch.

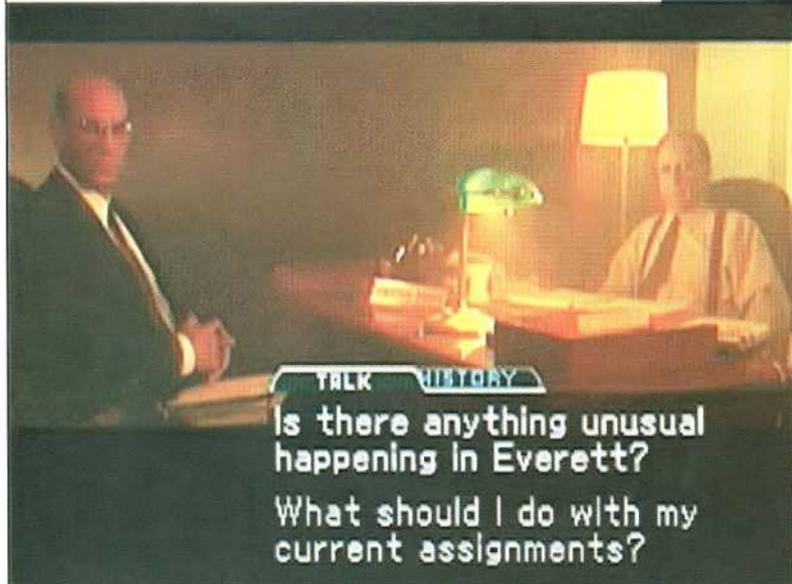


**PDA:** Auf dem Planer klickt ihr den Ort an, den ihr als Nächstes besuchen wollt.

## Technik: Filmchen gucken, Bildchen sehen, klicken

Grafisch bietet das Spiel FMV-Sequenzen und Standbilder in gewohnter Qualität. Einzelne Optionsbildschirme, beispielsweise im Netz des FBI-Computers seine Ermittlungen führen oder sich per PDA zu den einzelnen Orten begeben, sind mehr als schlicht, dafür jedoch funktional gehalten.

Ansonsten guckt ihr Filmchen für Filmchen und klickt euch von Standbild zu Standbild. That's it!



**Planbesprechung:** Im stickigen abgedunkelten Chefbüro erhaltet ihr vom Assistent Director des FBI euren Auftrag: Findet die beiden Special Agents Scully und Mulder.

## Test PlayStation

Hersteller: Fox Interactive  
 Vertrieb: SCED  
 Spielerschnitt: 1  
 Geeignet für: Anfänger  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Hersteller von: SCED  
 Vergleichbar mit: Myst (77%), Raven (78%)  
 Fakten: 4 CDs, Dual Shock,  
**Erscheint erhältlich**

**Grafik: 50 Sound: 60**

**Fun: 60**



POWER VIDEOSPIELE  
 ULLRICH

Ihr Videospiele-Spezialist

SEGA DREAMCAST IMPORT

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

(inklusive Joypad und Spannungswandler 220 V)

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

## Dreamcast Spiele Import:

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

## VERSAND TÄGLICH!!!

Bestell-Hotline von 10.00 - 20.00 Uhr unter:

**06 11 - 6 02 99 62**

## SONY PLAYSTATION SPIELE:

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

Weitere Toptitel auf Anfrage!!!

Oder besuchen Sie unseren Partner-Laden in Hessen:

## MUSIKLAND

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

Öffnungszeiten:

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

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

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

Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers

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



**3-2-1-GO:** Bei klarem Wetter ist die Nintendo-Nebelsuppe eher minimal.



**Leichte Nebelschwaden:** Diese rühren jedoch nicht von der Hardware, sondern sind durch den Regen bedingt.



**Harte Fights:** Enge Passagen, zu spätes Abbremsen, all dies hat Feuerstöße aus dem Auspuff zur Folge.

# Racing Simulation 2

**Nintendo 64 Rennspiel** Die französische Schmiede Ubi Soft beliefert den User mit einer weiteren Rennsimulation.

Gute Formel-1-Simulationen für Nintendos Modulschlucker sind rar gesät. Nichtsdestotrotz ist mit F-1 World Grand Prix 2 ein wahrhaft vorbildlicher Renner erhältlich, der es bis an die Wertungsspitze geschafft hat. Trotz ihrer relativ großen Erfahrung (Rennspiele betreffend) stellt sich Ubi Soft selbst eine hohe Marke, um den Referenztitel zu toppen. Die aktuelle F-1-Saison befindet sich nun schon seit einiger Zeit in vollem Gange, doch dies sollte wahre Bolidenfreunde nicht stören. Gut, Schumacher ist (noch) verletzt, wird aber bereits in geraumer Zeit wieder in seinem roten Ferrari Platz nehmen, um erneut ins Renngeschehen und den Titelkampf (?) einzugreifen. So lange müssen die Ferrari-Fans eben mit einem würdigen Ersatzmann Vorlieb nehmen.

**Spielablauf: Keine Lizenz, viele Feinheiten**  
Für viele Zocker stellt eine zugkräftige Lizenz sicherlich einen wichtigen Kaufaspekt dar. Doch auch ohne bekannte Namen sollte das Rennvergnügen im Vordergrund stehen. Für alle Realitätsfanatiker steht die Möglichkeit offen, via Editor die Fahrernamen zu verändern und anschließend auf dem modulinternen Speicher zu sichern. Die Teamnamen können jedoch im Gegensatz dazu aufgrund der speziellen Gestaltung der Wagen in Bezug auf Farben und Logos nicht geändert werden. Zu Beginn eurer Rennambitionen wählt ihr aus insgesamt elf Teams weise eines aus, wobei ihr die Wahl zwischen so illustren Mannschaften wie dem Team Humigger oder D. Vanisse treffen müsst. Diese Entscheidung hat bereits starke

Auswirkungen zur Folge, da sich die verschiedenen Brötchengeber in den Punkten Geschwindigkeit, Aggressivität, Defensive und Erfahrung unterscheiden. Anschließend dürft ihr einen der jeweils zwei Teamkollegen wählen. Bezüglich der einzelnen Kurse steht das volle Programm mit allen zur Zeit 16 verfügbaren Pisten bereit. So darf neben dem Kurs in Melbourne auch der heimische Deutschland-GP angegangen werden. Nun ist es an euch, einen der insgesamt fünf Spielmodi zu wählen. Das obligatorische Einzelrennen darf ebenso wenig fehlen wie das Zeitfahren. Interessant für ambitionierte PS-Freaks ist mit Sicherheit der Meisterschaftsmodus, bei dem eine komplette Saison bestritten wird. Noch anspruchsvoller ist die



**Help:** Vor euch eine berühmte Kurve, die bei einigen Piloten in der Realität schon ihren Tribut forderte.

Karriere, ein ganzes Rennfahrerleben liegt hier vor euch. Zusätzlich können zwei Spieler in einem Duell gleichzeitig gegeneinander rasen. Im richtigen Rennen treten ihr gegen 21 Widersacher an, die euch das virtuelle Leben schwer machen, da die KI (künstliche Intelligenz) der Rivalen sehr hoch ist. Der Freak wird sich jetzt die unvermeidliche Frage stellen, was man eigentlich an Updates bzw. Konkurrenzprodukten noch verbessern will, da das Grundgerüst meist das gleiche ist. Ubi Soft hat hier und da einige kleine Nuancen



**Ungewollter Ausritt:** Einmal nicht bei der Sache, schon macht ihr Bekanntschaft mit dem Kiesbett.



**Feintuning:** Viele Modifikationen, wie die Flügelseinstellung, sorgen für eine optimale Abstimmung des Flitzers.





**Haarige Situation:** An dem blauen Boliden innen vorbeizuhuschen dürfte sich mitunter als schwierig erweisen.



**Monaco-GP:** Im engen Stadtkurs spielt Strategie noch vor Tempogebolze eine Rolle.



**Strategieplanung:** Am oberen Bildschirmrand wird sogar die momentane Benzinmenge angezeigt.

einfließen lassen, die zwar kein völlig neues Spiel ausmachen, aber immerhin für ein paar Neuerungen sorgen. Hierzu gehört die Set-up-Abteilung, in der ihre PS-Monster gehörig verfeinern und exakt abstimmen dürft. Zusätzlich zu bereits bekannten Einstellungskriterien, wie Flügelwahl, Federung, Reifenwahl, Getriebeabstufung oder mitgeführte Benzinmenge, darf in Racing Simulation 2 noch an anderen Modifikationen gebastelt werden. Je nach Streckenführung und Fahrstil lässt sich der Flitzer höher oder tiefer legen.

Ferner hielt eine genaue Abstimmung der Bremsen Einzug in diesen Titel. Zudem wird für den optischen Genuss mit der Zahl von sieben Perspektiven mehr geboten als in vergleichbaren Titeln. Wie im echten Rennengeschehen ist euer Verhalten in der Boxengasse entscheidend für Erfolg oder Misserfolg. Die Rennen an sich gestalten sich sehr spannend, da zusätzlich zum Gegnerverhalten viele andere Elemente, wie Rennstrategie oder Witterungsbedingungen, mit einfließen. Abhängig von der Wahl der Schadenseinstellungen in den Abstufungen „realistisch“, „normal“ oder „kein Schaden“ ergeben sich unterschiedliche Folgen für euren Wagen. In der realistischen Variante kommt es neben der Abnutzung und

**Mario:** In den Zeiten, in denen sich die alte Konsolengeneration auf dem Endspurt befindet, schaffen es noch überraschend viele Titel zu überzeugen. Dazu zählt ohne Zweifel auch RS 2. Technisch befindet man sich jedoch ein Quentchen hinter F-1 WGP. Die größten Abzüge verdient die manchmal etwas hakelige Steuerung. Neueinsteiger sollten auf jeden Fall beide Titel Probe spielen, um ihren persönlichen Favoriten zu küren, Freaks hingegen ziehen sicher F-1 WGP vor.



Fehlfunktionen am Boliden auch zu möglichen Schäden bei etwaigem Touchieren der Rivalen bzw. Randobjekte.

**Technik: Hoher Grad an Realismus**

Ubi Soft wendet wie in der PAL-Version des Dreamcast für jedes Auto ein so genanntes Vier-Räder-Modell an. Die Bezeichnung ist etwas irreführend. Daher kurz die Erklärung der Idee: Jedes einzelne Rad ist unabhängig von den anderen dreien aufgehängt. So bewirken etwa Fahrten über Streckenerhöhungen, dass nicht die gesamte Achse in die Höhe geht, sondern viel-

mehr nur das einzelne Rad. Ein verbessertes Fahrgefühl geht mit diesem Feature direkt einher, so dass die Rennen noch realistischer wirken. Den in Nintendo-Modulen leider zu oft sichtbaren Nebel hat man auf ein Minimum reduziert. Ähnlich wie beim direkten Konkurrenten F-1 World Grand Prix 2 fällt er aber nur marginal ins Gewicht und wirkt meist nicht störend. Leider ist an einigen Stellen ein erkennbarer Grafikaufbau nicht zu verleugnen, der im Einspieler-Modus zwar kaum registriert wird, aber in der Zweispieler-Variante schon deutlich sichtbar ist. Soundtechnisch gibt es nichts zu mäkeln, denn die Renngeräusche wirken enorm realistisch.



**Genauere Auswirkungen:** Mit der Reifenwahl werden euch die Veränderungen, zum Beispiel in Bezug auf die Geschwindigkeit, verdeutlicht.



**Multiplayer:** Leichte Abstriche sind bezüglich des Grafikaufbaus hinzuziehmen.



**Replays:** Schön anzusehende Wiederholungen weisen euch auf gut und schlecht gemeisterte Passagen hin.

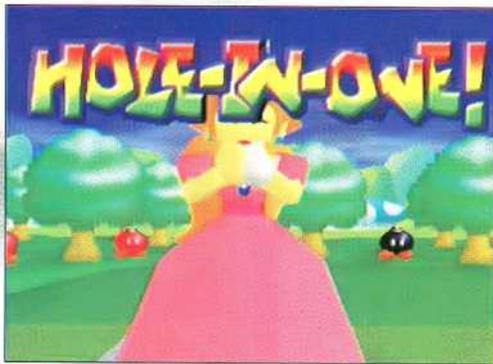
**Test Nintendo 64**

Hersteller: **Ubi Soft**  
 Vertrieb: **Ubi Soft**  
 Spieleranzahl: **1-2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **129,- DM**  
 Muster vom: **Ubi Soft**  
 Vergleichbar mit: **F-1 World GP 2 (93%)**  
 Faktoren: **16 Strecken, Rumble-Pak**  
 Erscheint: **tba.**

**Grafik: 85 Sound: 79**

**Fun: 89**





**Hole in one:** Gelingt dieser Schlag, ist die Freude besonders groß.



**Minigolf:** Besonders hier fällt die bunte Mario-Optik auf.



**Jähzornig:** Wario ist kein guter Verlierer, aber ein ausgezeichnete Golfer.

# Mario Golf

**Nintendo 64 Golf** Das lange Warten hat sich gelohnt. Mit Mario Golf erscheint ein Party-Game auf dem Nintendo 64, wie wir es schon lange herbeigesehnt haben.

Gut zwei Jahre gibt es nun das Nintendo 64, aber leider ist noch immer keine anständige Golfsimulation auf dem Markt. Das könnte sich nun schlagartig ändern, denn mit Mario Golf hat Nintendo ein wahrlich heißes Eisen im Feuer. Die Programmierer von Camelot zeigten bereits mit Everybody's Golf auf der PlayStation, wie viel Spaß eine einfache und unkomplizierte Sportsimulation machen kann. Nintendo nahm sich nun

dieser Problematik an und verpflichtete jenes Team für das Projekt Mario Golf.

**Spielablauf: Putten, was das Zeug hält!**

Das Erste, was einem an diesem Titel auffällt, ist die Ähnlichkeit zu Everybody's Golf. Das Putt- und Schlag-Menü, die Aufteilung der Anzeigen und sogar die Stimmen der Sprecher kommen doch sehr bekannt vor. Lediglich die speziellen Nintendo-Charaktere und im Mario-Style gehaltene Plätze unterscheiden die beiden Versionen voneinander. Aber keine



**Ring-Shoot:** Hier sollte der Ball erst den Ring durchqueren, bevor er im Loch landet.



**Ärgerlich:** Wenn Wario einen Ball verschlägt, ist er nicht gut zu sprechen.

Angst, es wurde nichts „verschlimmbessert“. Weshalb soll man schließlich etwas verändern, das sich auf anderen Plattformen schon mehr als bewährt hat? Habt ihr eure Favoriten aus den 14 Charakteren ausgewählt, dürft ihr sofort auf einem der sechs Kurse loslegen. Neben der Option, neue Spieler freizuschalten, stehen noch fünf andere zur Auswahl. Beim Ring-Shoot sollte man erst alle Ringe, die in der Luft

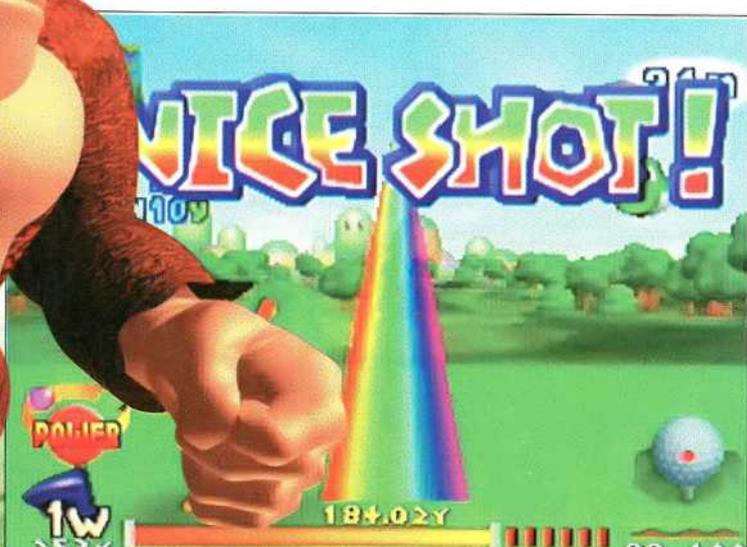
**Technik: Etwas unscharf? Was soll's!**

Leider unterstützt Mario Golf nicht das Expansion-Pak. Sicherlich hätte man mit dieser sinnvollen Ergänzung etwas mehr Bildschärfe aus dem Nintendo 64 herauskitzeln können, doch auch die ziemlich verwaschene Grafik macht dem Spielspaß keine Abstriche. Die verschiedenen Kurse haben vom Sandbunker bis zum Wasserloch alles zu bieten und erinnern von der Aufmachung her immer wieder an den typischen Mario-Cartoon-Style.



**Mario:** Mario Golf ist jedermanns Golf. Diese kinderleicht zu erlernende Golfsimulation macht mit Sicherheit jedem Spaß.

Weder spezielle Kenntnisse über diese Sportart noch außergewöhnliches Geschick sind vonnöten, um dieses Spiel zu beherrschen. Die vielen verschiedenen Spielarten motivieren auch alleine über lange Zeit. Vor allem das Freispiel der Charaktere ist sehr langwierig und teilweise tierisch spannend. Besonders viel Spaß macht dennoch das Spielen mit mehreren Freunden. Hier entwickelt sich Mario Golf zum absoluten Party-Game, dessen Match meistens erst spät nach Mitternacht endet. Wer also schon immer ein geniales Golfspiel auf dem Nintendo 64 spielen wollte und von Waialea Country Club nicht so begeistert war, der ist mit Mario Golf bestens bedient. Mein persönliches Schlussfazit: Suchtgefahr!!



**Kunterbunt:** Schlägt Yoshi einen besonders gelungenen Ball, leuchtet er in allen Regenbogenfarben.

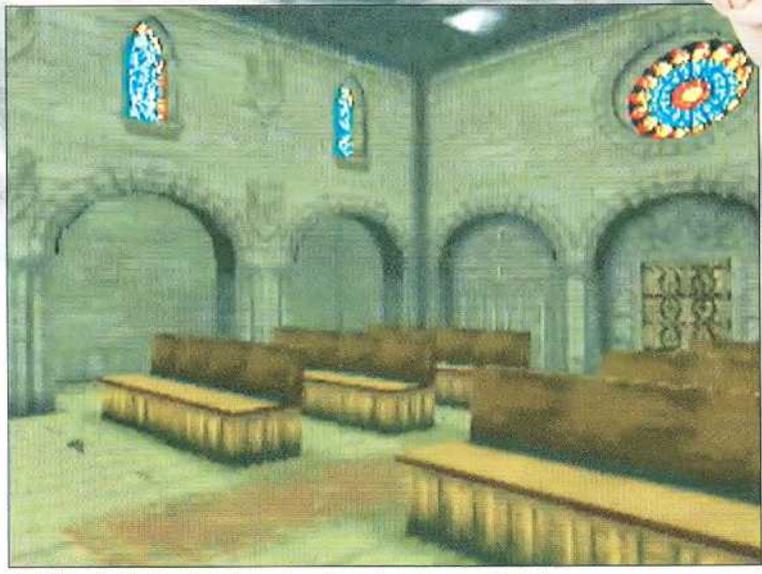
## Test Nintendo 64

Hersteller: Camelot  
 Nintendo  
 Spieleranzahl: 1 - 4  
 Designer/Titel: Anfänger bis Profis  
 UVP: 99,- DM  
 Hersteller von: Nintendo  
 Vergleichbar mit: Everybody's Golf (87%)  
 Inhalt: 6 Kurse, Rumble-Pak  
 Erscheint: **September**

Grafik: 70 Sound: 73

**Fun: 85**

**GOLD GAME**



Bedrückend: Was für ein Geheimnis verbirgt die verlassene Kirche?



**René:** Obwohl Shadowgate 64 als Rollenspiel verkauft wird, handelt es sich um ein waschechtes 3D-Adventure, das auf technischem Niveau passabel ist. Die etwas zu graue Grafik verbreitet eine ziemlich deprimierende Atmosphäre, die ganz nette Musik reißt niemanden vom Hocker und die Steuerung ist ein bisschen gewöhnungsbedürftig. Wie ein Witz aber erscheint die

Story, die sich um Del und die Banditen rankt. Die Rätsel sind teilweise ziemlich merkwürdig. Das Niveau der Puzzles hingegen bewegt sich auf einem brauchbaren Schwierigkeitsgrad, bei dem sich sowohl Einsteiger als auch Cracks wohlfühlen dürften. Insgesamt gesehen gibt es auf dem N64 kaum Alternativen, so dass Adventure-Liebhaber wegen purer Entzugerscheinungen zugreifen werden, auch wenn der Titel nur Durchschnitt ist.

# Shadowgate 64

**Nintendo 64 3D-Adventure** **Habt ihr mal wieder Lust auf ein ruhiges und gemütliches Abenteuer?**

Die Fantasy-Welt, in der bereits das NES-Shadowgate spielt, ist nach dem Sieg der alten Helden träge geworden. Nur so ist zu erklären, dass sich überall Banditen ausbreiten. Del Cottonwood, ein Halbbling, wird von einer solchen Bande überfallen und eingelockt. Doch er kann durch die Kanalisation aus seiner Gefängniszelle im legendären Schloss Shadowgate,

welches früher als Magierschule berühmt war, fliehen. Er landet nun im unbewohnten Teil des Schlosses, wo er den Geist des Erzmagiers trifft. Del wird alsdann auf eine Quest geschickt und soll den Banditen auf ein Neues das Handwerk legen. Ihr betrachtet die düstere Welt aus einer Ego-Shooterüblichen Perspektive. Del selbst lernt ihr nur im Vorspann kennen. Das 3D-



Traurige Umstände: Der freundliche Zauberer in der benachbarten Zelle teilt ein ähnliches Schicksal.

Abenteuer kommt ohne große Action aus, mal abgesehen von ein paar Stellen, wo ihr ziemlich aktiven Gegnern auszuweichen habt. Eure Hauptaufgabe ist es, Rätsel unterschiedlichster Art zu lösen. So müsst ihr euch durch ein Labyrinth hangeln oder verschiedene Potions anwenden, die euch beispielsweise verkleinern, so dass ihr auf Mausgröße schrumpft.

## Test Nintendo 64

Hersteller: **Nintendo**  
 Vertrieb: **Infinite Ventures**  
 Spielanzahl: **1**  
 Geeignet für: **Einsteiger bis Profis**  
 Ca. Preis: **129,- DM**  
 Muster von: **Theo Kranz (0931/3545222)**  
 Vergleichbar mit: **Riven (80%)**  
 Fakten: **keine**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 62 Sound: 59**

**Fun: 63**

# Fighting Force 64

**Nintendo 64 Beat 'em Up** **„Von den Schöpfern der Tomb-Raider-Serie“. Na, wenn schon solche Sprüche nötig sind.**

Wer erinnert sich noch an Final Fight? Falls euch bei diesem Namen nichts einfällt, werdet ihr bestimmt schon mit einen der unzähligen Klone in Berührung gekommen sein. Das Spielprinzip ist dabei recht einfach gehalten. Ihr übernehmt einen kampfstollen Charakter und klappert linear aufgebaute Zonen ab,

in welchen ihr ganz einfach alle Gegnerschaft plättet. Hierzu stehen eurem Fighter einige Schlag- und Trittkombis zur Verfügung. Zufällig herumstehende Hieb-, Schlag- und Feuerwaffen sorgen für einen kurzfristigen Bonus, um sich besser gegen die Heerscharen zu erwehren. Mit dieser kurzen Zusammenfassung



**Mario:** Klipp und klar: Fighting Force 64 ist Mittelmaß. Unter den vielen Durchschnittstiteln, die man sich teilweise für Nintendos Toaster einfangen kann, ist Fighting Force 64 in die bessere Sparte einzuordnen. Grafisch ist das gesamte Geschehen recht flüssig aufgebaut, und wäre

die Kollisionabfrage ein wenig genauer gelungen, könnte man einige Punkte mehr geben. Wofür Fighting Force 64 jedoch immer wieder gut ist, ist ein Zweispielerspiel, bei dem wunderbar Zurufe wie „Verklöpf du den!“ oder „He! Der gehört mir!“ aufkommen und für einigen Fun sorgen.



Durcheinander: Bedrohen euch Gegner von mehreren Seiten, habt ihr diese rechtzeitig auszuschalten.



**Auswahl:** Vier Charaktere stehen zur Auswahl, allerdings kann nur im Zweispielerspielmodus angetreten werden.

## Test Nintendo 64

Hersteller: **Core**  
 Vertrieb: **Crave**  
 Spielanzahl: **1-2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **119,- DM**  
 Muster von: **Crave**  
 Vergleichbar mit: -  
 Fakten: **Rumble-Pak, 25 Levels**  
**Erscheint: Oktober**

**Grafik: 65 Sound: 60**

**Fun: 70**



**Besser als Häuserkampf:** Wichtig ist der integrierte Auto-Ziel-Modus, der euch genaues Eliminieren gestattet.



**Georg:** Freunde von Metal Gear Solid werden Syphon Filter mögen, obgleich es doch seine Schwächen hat, speziell in puncto Synchronisation. Positiv hingegen ist die intuitive Steuerung. Geschmückt mit Daueraction

und einem großen Waffenarsenal ergibt sich allemal ein guter Titel, der jedoch für den einen oder anderen etwas schwierig sein mag, da die KI der Gegner hoch angesiedelt ist. Insgesamt bleibt Syphon Filter auch in Sachen Atmosphäre hinter MGS zurück.



**Gut gegirllt:** Der Taser lässt eurem Gegner wenig Chancen, mit kühlem Kopf zu überleben...

# Syphon Filter

**PlayStation Action-Adventure** Der Metal-Gear-Solid-Konkurrent ist nun doch in begrenzter Stückzahl hier zu Lande erschienen.

Ein verbrecherischer Scherge hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Menschheit mit dem todbringenden Syphon-Filter-Virus zu bedrohen. Ihr schlüpft in die Rolle der One-Man-Army Gabe Logan, um diesem Vorhaben ein schnelles Ende zu bereiten. Einem kurzen Briefing folgt sogleich der Einsatz gegen die Terrorereinheiten. Washington

ist der Schauplatz des Geschehens, wo eure in 18 Levels unterteilte Aufräumarbeit stattfindet. Jede einzelne Mission wurde dabei in kleinere Aufgaben unterteilt. Mr. Logan ist anfangs eher mäßig bewaffnet, denn ihr habt nur eine Pistole, ein Sniper-Rifle, eine Taschenlampe und einen Taser im Gepäck. Apropos Taser, dieser stellt wohl die imposanteste Waffe

des Spiels dar, denn mit dessen Hilfe lassen sich die Widersacher bei 50 kV gemächlich rösten. Damit ihr nicht so leicht den Überblick verliert, steht euch eure adrette Kollegin Lian Xing mit Rat via Funkverbindung zur Seite. Ein interessantes Feature ist, dass ihr nicht auf die übliche Fortbewegung gestellt seid, sondern mit eurem Protagonisten an Simsen entlang hangeln oder auch irrwitzige Flugrollen vollführen dürft. Technisch zeigt sich Syphon Filter up to date, mit gut in Szene gesetzten Licht- und herrlich zelebrierten Explosionseffekten. Die Animationen der Akteure stehen dem in nichts nach, auch die Gebäude wurden authentisch umgesetzt.

**Test PlayStation**

Hersteller: 989 Studios  
 Vertrieb: SCEED  
 Spielanzahl: 1  
 Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Get Ready  
 0931/3538486  
 Vergleichbar mit: Metal Gear Solid (94%)  
 Fakten: 18 Missionen, Analog-Pad, Dual Shock

**Erscheint: erhältlich**  
**Grafik: 84 Sound: 76**

**Fun: 83**

# RC Stunt Copter

**PlayStation Geschicklichkeit** Nach MDK und Wild 9 gönnt sich Shiny eine Action-Pause.

RC Stunt Copter entführt uns in die Szene der Modellflieger, in diesem speziellen Fall der ferngelenkten Hubschrauberimitationen. Da die ungewöhnliche, von Shiny sehr gut nachempfundene Flugdynamik dieser kleinen Maschinen viele Spieler vor eine Herausforderung stellen wird, ist dem Einspieler-Modus eine zehnteilige Trainingseinheit vorgeschaltet. Hier erlernt ihr, unter der

Leitung eines vorlauten Fluglehrers das grundlegende Handling eures Vehikels. Die in Form von gesammelten Medaillen erzielte Gesamtleistung berechtigt euch dann, die weiterführenden Geschicklichkeitstests in den Schwierigkeitsgraden Rookie, Pilot und (sofern ihr ausschließlich Golddoubletten errungen habt) Ace zu absolvieren. In räumlich relativ klein gehaltenen Arealen gilt es unter



**Mario:** Anfangs bereitet RC Stunt Copter viel Freude, was nicht zuletzt auf die Unmenge urkomischer Kommentare des Fluglehrers zurückzuführen ist. Spielerisch geht den Modellfliegern bei längerer Flugdauer jedoch etwas die Puste aus, zumal man bei

den gehobenen Schwierigkeitsstufen ein wahrer Künstler der Analog-Sticks sein muss, um die sich thematisch oft wiederholenden Geschicklichkeitstests zu meistern. Wäre die Spielidee konsequenter ausgenutzt worden, dann hätten der lustigen Simulation Tür und Tor in eine 70er-Wertung offen gestanden.



**Wie auf dem Dreirad:** In den Trainingsmissionen bewahrt euch dieses Landegestell vor vielen Crashes.



**Unsere kleine Farm:** Ein Geschicklichkeitstest der ganz besonders fiesen Art: Hubschrauber-Dart.

anderem, mehrere saubere und möglichst punktgenaue Landungen auf dartscheibenähnlichen Zielen zu vollführen oder in einem anderen Fall fünf schwer zugängliche Ballons in kürzester Zeit abzuschießen. Jegliche Rotorberührung mit einem Hindernis sorgt unweigerlich für den Absturz eures Helikopters und den Neustart des Tests. Anders als im Trainingsabschnitt wird eure Leistung in Form eines Punktekontos ausgedrückt. Nur wenn dieses die Mindestpunktzahl des Abschnitts übersteigt, dürft ihr die nächste Aufgabenstellung angehen.

**Test PlayStation**

Hersteller: Shiny Entertainment  
 Vertrieb: Virgin Interactive  
 Spielanzahl: 1-2  
 Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Interplay  
 Vergleichbar mit: -  
 Fakten: 35 Missionen, Dual Shock

**Erscheint: erhältlich**  
**Grafik: 64 Sound: 60**

**Fun: 62**

Abt.: Auf's Maul!

# VOLL AUF DIE ZWÖLF!!

# MAD

# #12

Das intelligenteste Magazin der Welt

September 1999

012 L.U.K.E!

um universellen Preis von nur noch DM 5,-



S. 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100



## AB 25.08.99 ÜBERALL IM HANDEL!

Dino COMICS



# Soul Calibur

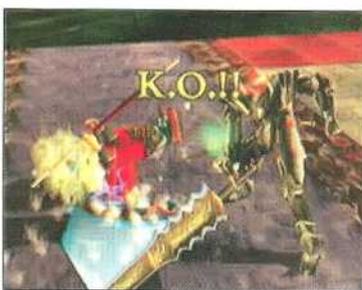
**Dreamcast Beat 'em Up** Die gesamte Dreamcast-Gemeinde wartet auf den ersten wirklichen Kracher. Dank der Edelschmiede Namco, die sich Sega bereits vor längerem an Land zog, könnte dieses 128-Bit-Projekt den hohen Erwartungen gerecht werden.

Am 5. August herrschte der Ausnahmezustand über ganz Dreamcast-Japan. Der erste Titel des Arcade- und PlayStation-Spezialisten Namco stand für Segas 128-Bit-Maschine in den Regalen. Binnen weniger Stunden war die komplette erste Auslieferung vergriffen. Immerhin über 100.000 Exemplare! Dreamcast hatte also seinen ersten richtigen Mega Seller. Das gibt Hoffnung, dass Soul Calibur nicht das letzte Namco-Projekt für den Dreamcast bleiben wird. Denn der Hersteller wollte zumindest 300.000 GD-ROMs absetzen,

was nach diesem Traumstart wohl nur das Minimum sein wird. Ob der Titel auch seinen Vorschusslorbeeren gerecht wird, zeigt euch dieser Test.

**Spielablauf: Coole Kämpfer und harte Action**

Prinzipiell braucht man über das Gameplay von Soul Calibur kein Wort zu verlieren. In typischer 3D-Beat 'em-Up-Manier a la Tekken und Virtua Fighter, stehen sich zwei Kämpfer gegenüber. Einziger Unterschied: es wird mit Waffen gekämpft. Kenner des PlayStation- und Arcade-Vorgängers Soul Edge (in Deutschland bekannt als Soul Blade) werden neben dem bekannten Spielprinzip viele alte Gesichter wiedersehen. Startet man durch zur ersten Runde, stehen zunächst einmal zehn Kämpfer zur Verfügung. Darunter die griechische Schönheit Sophitia mit der klassischen Bewaffnung Schild und Schwert, der Samurai Mitsurugi, die Ninja Dame Taki und der wohl abgedrehteste Charakter im Feld Voldo. Seine Bewegungen erinnern eher an



**Kopfnuss:** Siegfried lässt der kleinen Seung Mina mit seinem Zweihänder keine Chance. Ich sage nur: K.O.!



**Unglaublich detailreich:** Jeder Kämpfer wirkt unglaublich realistisch. Selbst in diesen Naheinstellungen ist die Polygonstruktur kaum zu erkennen.



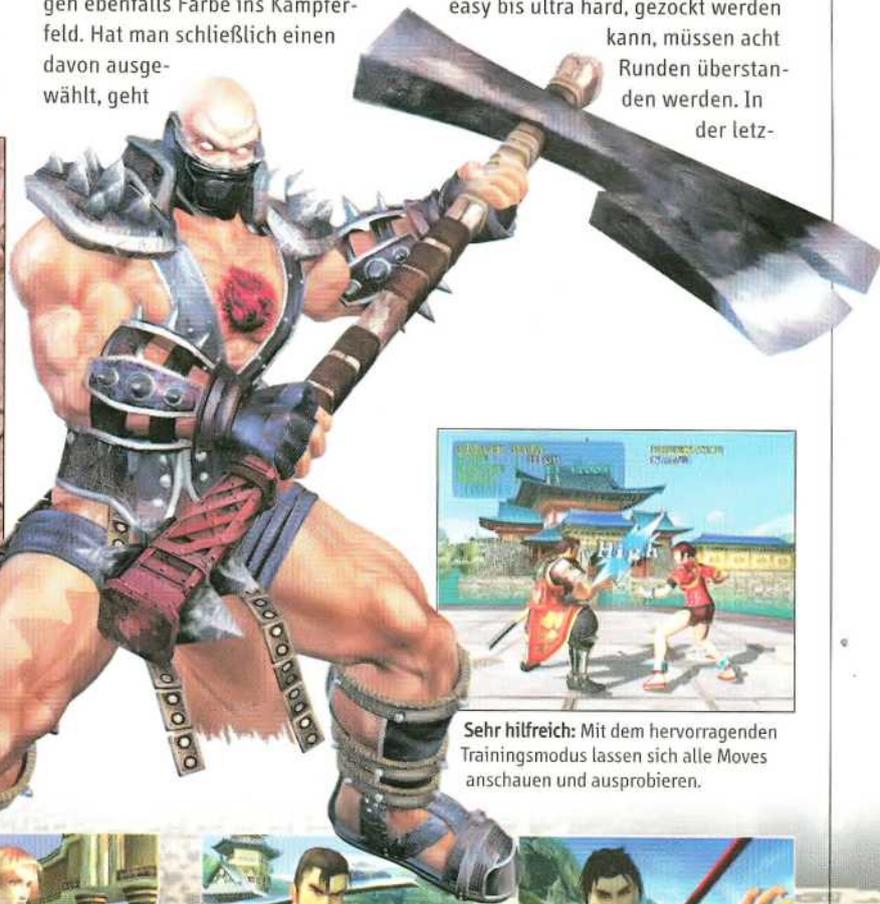
**Auf die Backe:** Der Edge Master ist wirklich nur für ausgefuchste Spieler geeignet, da er in jedem Kampf seinen Stil ändert.

die eines Schlangemenschen oder Unterwasserschwimmen, als an einen Kampfstil. Damit ist das Team aber noch lange nicht komplett. Neben den von vornherein wählbaren Charakteren Ivy, Kilik, Xianghua, Maxi, Nightmare und dem größten Fleischberg im Spiel, Astaroth, beglückt uns Soul Calibur mit neun weiteren Bonus-Recken. Darunter wieder einige bekannte Kämpfer. Siegfried mit seinem mächtigen Zweihänder (wie die Japaner zu sagen pflegen), der imposante Bösewicht Cervantes und der weise Alleskönner Edge Master bringen ebenfalls Farbe ins Kampferefeld. Hat man schließlich einen davon ausgewählt, geht



**Wunderschön:** Als Belohnung für erfolgreich absolvierte Missionen, gibt es über 300 Artworks freizuspielen.

es auch schon los. Im Arcade-Modus, der in fünf Schwierigkeitsstufen, von easy bis ultra hard, gezoomt werden kann, müssen acht Runden überstanden werden. In der letz-



**Sehr hilfreich:** Mit dem hervorragenden Trainingsmodus lassen sich alle Moves anschauen und ausprobieren.



Voldo



Ivy



Sophitia



Mitsurugi



Kilik



**Szenen eines Kampfes:** Zimperlich geht es wahrlich nicht zu bei Soul Calibur. Zuerst haut Maxi mit seinen Nunchaku ordentlich drauf, als dann Seung Mina den Knaben an ihrer Naginata aufspießt.

ten Auseinandersetzung wartet der Endgegner Inferno auf den Herausforderer. Das Flammenwesen übernimmt per Zufall die Kampftechnik und die Waffe eines beliebigen anderen Kämpfers. Sollte sich ein Freund hinzugesellt haben, ist natürlich der Kampf Mensch gegen Mensch unausweichlich. Entweder man kämpft im VS-Mode gegeneinander, und wählt nach jeder Runde neue Kämpfer aus, oder man fightet

in einem bis zu achtköpfigen Team. Möchte man sein Können unter Zeitdruck beweisen, kein Problem. Im Time-Attack-Modus geht es gegen acht Kontrahenten an den Start. Als letztes der Standard-Modi gibt es noch die beiden Survival-Varianten. Hier lautet die Devise solange durchzuhalten, wie nur möglich. Namco hat jedoch auch an Spieler gedacht, die eine längerfristige Motivation brauchen. Der hochinteressante Mission-Modus soll genau diese Leute ansprechen. Zuerst müssen fünf Kämpfe gegen den Edge Master gewonnen werden, wobei die Schwierigkeit darin liegt, dass nur bestimmte Techniken ihn bezwingen können. Hat der Spieler diese Hürde genommen, öffnen sich weitere Missionen. Neben normalen Kämpfen mit unterschiedlicher Computer-Intelligenz, gibt es noch spezielle Prüfungen. Beispielsweise ist euer Kämpfer vergiftet und seine Lebensenergie nimmt



**Missions-Alltag:** Je mehr Missionen man hinter sich gebracht hat, desto schwieriger werden sie.



**Harter Schlag:** Maxi wird durch die gekonnte Attacke von Sophitia weit nach hinten geschleudert. Das ist die Chance zum Nachtreten.



**Mighty clash:** Die beiden Hühnen Nightmare (vorne) und Astaroth sind die imposantesten Kämpfer.



## INTERVIEW

### Hiroaki Yotorivama, Mitglied des Soul-Calibur-Animations-Teams

**Mega Fun:** Was war dein Arbeitsfeld im Motion-Team und an welchen Charakteren hast du speziell gearbeitet?  
**Hiroaki Yotoriyama:** Wir sind es, die den Charakteren die Bewegungen geben. In Tekken 3 habe ich die Bewegungen für Eddy, Xiaoyu und andere Charaktere kreiert. Meistens stellte sich heraus, dass meine Kreationen eher schmerzhaft aussahen, und ich weiß nicht warum. Zu der Zeit arbeitete ich verstärkt an gefährlichen "Bunshin-Motions". Bei Soul Calibur war ich verantwortlich für Maxi, Ivy, Kilik, Xianghua, Taki und Voldo, am liebsten habe ich aber an Kilik gearbeitet. Ich war auch schon am Motion-Capturing beteiligt. Das waren schwere Zeiten. Wir hatten sogar ein paar Erdbeben!



**MF:** Welche Bewegungen sollten die Spieler Ihrer Meinung nach unbedingt ausprobieren?  
**HY:** In Tekken 3 mag ich besonders Pauls Thruster, da ich von dieser Bewegung lernte, wie ich noch stärkere Bewegungen kreieren kann. In Soul Calibur: Kiliks Heaven-Monument-Throw. Dies war eine der Moves, mit denen ich sehr zufrieden bin. Schließlich sind Maxis Bewegungen sehr gut, da ich diese nach genauen Vorschriften gestaltete.  
**MF:** Noch mehr Anmerkungen für die Spieler?  
**HY:** Wir haben uns große Mühe gegeben, diesen Titel für alle Niveaus attraktiv zu gestalten, so dass Anfänger als auch Profis Spaß daran haben. Soul Calibur ist unser Meisterwerk in Sachen Leistung und wir hoffen, dass es die Spieler auf Dauer motiviert. Wir wünschen uns, dass es allen Spielern viel Freude bereitet. Wir arbeiten fleißig daran, Spiele zu kreieren, die unsere Spieler mit Herz und Seele gern zocken. Es kommt darauf an, den Spaß am Spielen zu fühlen und das nicht nur mit dem Kopf, sondern mit dem ganzen Körper.



## Soul Calibur Online

Seit dem 6. August gibt es die offizielle Soul Calibur Web Site im Internet unter <http://www.soulcalibur.com>. Dort lassen sich die eigenen Bestzeiten und Survival-Rekorde ablegen. Darüber hinaus wartet die hervorragende Page viele hochauflösende Artworks, Desktops und Skizzen aus der Entwicklung auf. Wem das aber alles noch nicht reicht, der darf die Passwörter aus dem Spiel auf der Namco-Homepage unter <http://www.namco.co.jp/home/cs/dc/soulcalibur/password.html> eingeben und weitere Goodies abrufen. Viel Spaß!



Mit fremden Waffen: Inferno ähnelt in seiner Kampfweise dem Edge Master. Seine Outfits jedoch wirken durch die tollen Metalleffekte fast noch genialer.



Die Zeit läuft: In dieser speziellen Mission ist man vergiftet und muss schnell versuchen, den Kampf zu entscheiden.

deshalb kontinuierlich ab oder der Gegner ist unsichtbar. Teilweise beeinflusst auch die Umgebung den Kampf. So gibt es brennende Ratten, die euch ablenken oder starker Wind bläst über die Arena. Insgesamt sind es weit über 100, teilweise sehr schwere Missionen. Natürlich darf neben diesem Highlight ein Trai-

ningsmodus mit kompletter Move-Liste nicht fehlen.

### Technik: Ein Meisterwerk für Dreamcast

Die Spielbarkeit der Kämpfer ist hervorragend. Kombinationen gehen leicht von der Hand und sind intuitiv einsetzbar. Sehr gut gelöst wurde das Ausweichen nach hinten und in die dritte Dimension. Im Gegensatz zu Virtua Fighter 3tb ist das Ausweichen wirklich elementar. Wer es beherrscht, wird jeden Gegner nass machen.



In die Ecke getrieben: Das ist die ultimative Chance, den Gegner aus dem Ring zu werfen.

Die Sprachausgabe ist klar und deutlich und von professionellen amerikanischen, chinesischen und japanischen Sprechern aufgenommen worden. Besonders der Satz "Ivy was seriously wounded, but her soul still burns" nach einem Game Over, hat es uns angetan. Erst die faszinierenden

Kampfgeräusche, wie das metallische Klirren vom Aufeinanderprallen der Waffen, machen Soul Calibur zu einem Erlebnis. Neben den realistischen und abwechslungsreichen Soundeffekten (jeder Bodenbelag klingt anders) sorgen über 30 künstlerisch vollkommen unterschiedliche Musikstücke für Motivation. Aus



Abwechslungsreich: Jeder Kämpfer hat mindestens zwei Outfits, manche haben sogar drei.

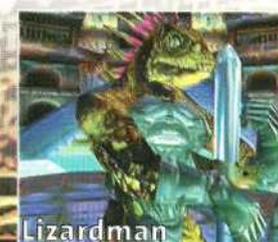
24:43:01 RECORDS

WINNING AVERAGES				
CHARACTER	RATE	WIN	LOSS	DRAW
NIGHTMARE	100.0%	0	0	0
STAGIELLO	83.33%	0	0	0
TAKI	75.00%	0	0	0
LIAMON	75.00%	0	0	0
LIAMON (S)	75.00%	0	0	0
LIAMON (M)	75.00%	0	0	0
LIAMON (F)	75.00%	0	0	0
LIAMON (A)	75.00%	0	0	0
LIAMON (S)	75.00%	0	0	0
LIAMON (M)	75.00%	0	0	0
LIAMON (F)	75.00%	0	0	0
LIAMON (A)	75.00%	0	0	0

Auf dem Laufenden: Nur zwölf Speicherblöcke benötigt die komplette Datenerfassung von Soul Calibur.

## Wusstet ihr schon ...?

... dass der Vorgänger Soul Edge in Deutschland in Soul Blade umbenannt wurde?





**Alter Bekannter:** Rock dürfte vielen aus dem Vorgänger Soul Edge bekannt sein. Hier maltretiert er Volcho mit seiner Axt.



**Nach dem Kampf ist vor dem Kampf:** Jeder Sieg wird selbstverständlich mit passender Pose gefeiert.



**Interessante Show:** Nach und nach darf man sich im Missions-Museum die Katas der einzelnen Kämpfer anschauen.



**Heißer Move:** Inferno interpretiert gerade den Kampfstil von Volcho. Schwer angeschlagen fällt Kilik zu Boden.

grafischer Sicht stellt dieses Namco-Spektakel alles in den Schatten, was es bisher auf irgendeiner Konsole gegeben hat. Die Kämpfer sind dermaßen detailliert und fein texturiert ausgearbeitet, dass die Polygonstruktur kaum auffällt. Nur wenn extreme Close-ups gemacht werden, kann man leichte Kanten erkennen. Der Hintergrund wurde in zwei Ebenen aufgeteilt. Die vordere besteht ebenfalls aus 3D-Polygonobjekten, während sehr weit entfernte Objekte Bitmap-Grafiken sind. Soul Calibur besitzt eine Internet-Schnittstelle zum Austausch von Kampfdaten. Leider konnte wir bisher keinen Gebrauch davon machen. Zum Schluss noch ein paar Worte zu Details am Rande. Das Spiel legt auf dem VMU eine nur zwölf Block große Datei an, die nicht kopiert werden kann. Bemerkenswert sind die verschwindend kurzen Ladezeiten, von etwa zwei Sekunden, wenn eine neue Stage geladen wird. (Swen)

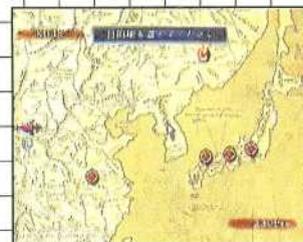
**Swen:** Endlich! Der Dreamcast hat lange warten müssen, aber was lange wärt, wird endlich gut! Wobei das Wort „gut“ überhaupt nicht die Qualität von Soul Calibur wiedergibt. „Unglaublich“ würde die Sache schon eher treffen. Noch nie habe ich eine dermaßen detailreiche und zugleich flüssige Grafik gesehen wie in diesem Beat 'em Up. Störten mich früher noch Prügler mit Waffen, ist mir das jetzt egal! Dieses Spiel muss man einfach lieben. 19 Kämpfer, unzählige Stages, Modi und Einstellmöglichkeiten werden euch fast ewig motivieren. Und dann der Mission-Modus. Wer einmal angefangen hat, der möchte am liebsten nicht wieder aufhören. Auch wenn die ein oder andere Aufgabe dermaßen schwer ist, dass man kurz davor steht, das Pad in die Ecke zu brennen, wandert der Finger doch wieder auf den Start-Button. Wenn das kein deutliches Zeichen für Qualität ist, dann weiß ich auch nicht mehr. Jedem Freak, der bislang dem Dreamcast skeptisch gegenüberstand, gebe ich den gut gemeinten Rat, in den Laden zu gehen, sich Soul Calibur anzusehen und am besten gleich Spiel und Konsole mitzunehmen.



**Unglaublich umfangreich:** Jeder Modus, egal ob Arcade, VS oder Training, bietet sehr viele Einstellmöglichkeiten.

## Bonus-Missionen

Wer schon alle Missionen durchgespielt hat und noch mehr haben möchte, sollte sich einmal die Zeit nehmen und die Landkarten mit dem Cursor genauer untersuchen. Wir haben nämlich schon zwei Stellen auf der Karte entdeckt, die nicht mit einem grünen Punkt markiert sind. Schaut euch die beiden Bilder genauer an und ihr werdet sicher mit den zehn weiteren Missionen viel Spaß haben.



**Aus der Luft:** Jeder Fighter besitzt auch die Möglichkeit, aus dem Sprung heraus anzugreifen.

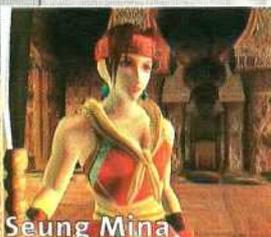


## Test Dreamcast

Hersteller: **Namco**  
 Vertrieb: **Sega**  
 Spieleranzahl: **1-2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Cx. Preis: **119,- DM**  
 Muster von: **Sega**  
 Vergleichbar mit: **Tekken 3 (90%), Virtua Fighter 3tb (86%)**  
 Fakten: **19 Kämpfer, Vibration-Pak, Internet-Funktion, VMU**  
 Erscheint: **Oktober**

Grafik: 90 Sound: 81

**Fun: 94**



Seung Mina



Cervantes



Edge Master



Inferno





**Spaß mit Abzügen:** Im direkten Duell gegen einen menschlichen Mitstreiter zeigt der Titel doch einige Probleme auf.



**Gekonnte Umsetzung:** Die Dreamcast-Version steht dem Model-3-Vorbild in fast nichts nach.



**Kühler Kopf:** In den Driftpassagen benötigt ihr ihn, sonst fliegt ihr schon mal von der Piste ab.

# Sega Rally Championship 2

**Dreamcast Rennspiel** Pünktlich zum Europa-Release steht auch die PAL-Umsetzung von Segas haus-eigener Automatenadaption in den Regalen.

Nachdem die Japan-Version bereits seit Ende Januar erhältlich ist, kommen auch die heimischen User pünktlich zum Release der GD-ROM-Schleuder in den Genuss von Segas hauseigenem Hochkaräter. Sega Rally wusste bereits in beiden Spielhallenversionen zu begeistern und wurde seinerzeit perfekt auf die damalige Konsole, den Saturn, umgesetzt. Dies war nicht zuletzt für einen Verkaufsschub derselben verantwortlich. Der Erfolg des ersten Teils bzw. der Umsetzung für den Heimgebrauch hatte den unvermeidbaren Schachzug zur Folge, auch Sega Rally 2 zu adaptieren. Diesmal jedoch für das neue Konsolen-Flaggschiff aus dem Land der aufgehenden Sonne.

## Spielablauf: Umfangreicher als die Arcade-Version

Bereits mit der NTSC-Version gelang es Sega, dem Dreamcast in Japan einen ungeheuren Verkaufsschub mit auf den Weg zu geben. Die Ursachen waren einleuchtend: Der Racer bestach vor allem mit einer perfekten Mischung aus sehr gutem Streckendesign und einer nahezu optimalen Vermittlung des Fahrspaßes. Die Arcade-Version bot lediglich acht Fahrzeuge, wobei drei Renner aus Teil 1 erneut spielbar waren, unter anderem der Toyota



**Völlig verreckt:** Schlammige Pisten fordern ihren Tribut, dafür sind keine Schäden am Auto zu erkennen.



**Lancia Stratos HF:** Auch dieses Vehikel bedarf einiger Veränderungen in puncto Einstellung.

Celica GT-Four ST-205. Für die Heimversion setzt man aber noch einen drauf und bringt mit 20 Flitzern eine recht stattliche Anzahl an Rallye-Boliden auf die virtuellen Pisten. Solltet ihr als Erstplatzierter das Ziel erreichen, winkt euch eines der insgesamt zwölf Bonusfahrzeuge. Neu im direkten Vergleich zur Spielhallenflitzerei ist der 10-Year-Championship-Modus. Hier darf auch an einigen Teilen eures Traumwagens geschraubt und getüfelt werden, was das Zeug hält. Für die Arcade-Version wäre dieses Feature mit Sicherheit

zu tiefgehend gewesen, da ein durchschnittliches Automatenpielchen um die drei Minuten dauert. Für die Dreamcast-Version gehört die Set-up-Variante jedoch gerade bei Renn-titeln mittlerweile zum Standard. Da die Strecken von den Gegebenheiten sowie den Wetterbedingungen her recht große Differenzen zueinander aufweisen, ist dies unerlässlich. Ihr setzt euren Schraubenzieher an so diffizilen Punkten wie dem Getriebe an, welches ihr nach Belieben individuell abstimmen könnt. Manche Boliden besitzen bis zu sieben Gänge, so dass das Tüfteln für eine optimale Performance des Wagens schon einiges an Fingerspitzengefühl kostet. Ferner könnt ihr an den Bremsen, der Lenkung oder der Federung auch eure virtuellen Hände anlegen. Der wohl augenscheinlichste Punkt im Set-up ist aber die Reifen-



**Extrem wichtig:** Wer beim Set-up patzt, hat mit falscher Bereifung den schwarzen Peter gezogen.



**Kleines Manko:** Bei der Darstellung der Zuschauer hat man sichtlich gespart, da diese etwas flach wirken.



**Filmreife Replays:** Die Wiederholungen besitzen fast schon Fernsehqualität und stellen alles bis dato Dagewesene in den Schatten.

wahl. Wer mit Reifen antritt, die für trockene Asphaltpisten ausgelegt sind, hat definitiv keine Chance, eine Top-Platzierung bei Regen oder gar bei Schnee einzufahren. Insgesamt tut diese Neuerung der Heimversion mehr als gut, da mit ihr eine gewisse Portion an Tiefgang einhergeht. An Modi mangelt es Sega Rally 2 wahrlich nicht, denn auch der Time-Attack-Modus ist enthalten, wobei es in dieser Variante, wie der Name schon sagt, darum geht, die beste Rundenzeit zu erhaschen. Wohl am interessantesten ist das fast schon revolutionäre Netzwerk-Feature, welches in der NTSC-Fassung bisher für begeisterte Zocker sorgte (in Japan!). Auch hier zu Lande wird es mit dem Internetzugang sicherlich klappen, doch ist unklar, welche Titel diese Möglichkeit bieten werden und vor allem ob Sega Rally 2 in der PAL-Variante das Netzwerk-Feature un-

terstützen wird. Sollte dies nicht der Fall sein, bietet Sega Rally 2 dennoch genügend Spaß. Mit 17 Strecken dürfte für jeden ausreichend Abwechslung geboten sein. Der Anreiz, die eigens aufgestellten Bestmarken zu überbieten, ist immer da, weil die Rivalen der Rennbahn es stets darauf anlegen, euch eben daran zu hindern. Dazu kommen noch die variantenreichen Wetterbedingungen, Tageszeiten sowie Sichtverhältnisse, welche so schnell keine Langeweile aufkommen lassen. Glücklicherweise



**Beeindruckend:** Zurücklehnen und Entspannen ist die Devise bei den hervorragenden Wiederholungen.

hat man im Hause Sega daran gedacht, gleich mit dem Release der Konsole hier zu Lande ein umfangreiches Repertoire an Controllern zur Verfügung zu stellen. Ein bereits erhältliches Lenkrad verleiht der virtuellen Rally noch mehr Realismus.

**Technik: Leichte Abstriche in der B-Note**

Im Einzspieler-Modus ist nichts Negatives über die technische Seite zu berichten. Schöne Grafik mit detailreichen Texturierungen. Alles passt hervorragend zu den Erwartungen, die der Zocker bezüglich einer neuen Konsolengeneration hegt. Die Frame-rate bewegt sich mit 60 fps auch auf einem konstant hohen Niveau, wobei ein sichtbarer Aufbau nur in wenigen Ausnahmefällen zu bemerken ist. Im Zweispeler-Modus wird deutlich, dass man etwas schlampig zu Werke gegangen ist. An Model-



**Kampf um jeden Meter:** Hart geht's in den Duellen zur Sache, ein Kontrollverlust eingeschlossen.

3-Qualität ist hierbei nicht mehr zu denken, da vermehrt Objekte ins Bild ploppen. Der Grund mag mit Sicherheit darin liegen, dass man Sega Rally 2 basierend auf dem Windows-CE-Betriebssystem programmiert hatte. Windows CE gestattet nicht die volle Ausnutzung der Hardware. Zudem hatte das Automatenvorbild keinen Multiplayer-Modus. Um den Umweg einer völligen Neuprogrammierung zu umgehen, muss man eben einige Abstriche in Kauf nehmen. Dafür wird im Gegensatz zu so manchen früheren schlechten PAL-Umsetzungen auf die leidigen Balken am unteren und oberen Bildschirmrand verzichtet. Sollte Sega Rally 2 auch in Deutschland via Internet spielbar sein, wäre dies mit Sicherheit mehr als nur ein tolles Feature.



**Swen:** Sega Rally 2 kann trotz einiger Mankos fast mit dem Automatenvorbild mithalten bzw. dieses sogar noch übertrumpfen. Dafür sorgen nicht zuletzt die neu integrierten Spielmodi, vor allem der 10-Year-Championship-Modus. Gut, beim Zweispeler-Vergnügen gibt es schon leichte Abzüge, doch der hervorragende Single-Modus macht diese Schönheitsfehler mehr als wett. Somit liegt pünktlich zum Launch ein bestechender Titel vor, dessen kleine Macken spätestens im Sequel ausgemerzt sein dürften.



**Driften will gelernt sein:** Auf Schnee und Eis hilft keine Vollbremsung weiter, nur die perfekte Driftechnik führt zu einer guten Zeit.



**Schnell vorbei:** Nur nicht die Kontrolle verlieren! Mit über 200 Sachen wird das Überholen heikel.



**Toll gemacht:** Der Regen scheint direkt ins Auge des Betrachters zu fliegen, derart realistisch ist die Darstellung.



**Geschafft:** Der Toyota ist eben eine erprobte Kiste und führt euch aufs Siegertreppchen.

**Test Dreamcast**

Hersteller **AM12**  
 Vertrieb **Sega**  
 Spieleranzahl **1 - 2**  
 Geeignet für **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis **109,- DM**  
 Muster von **Sega**  
 Vergleichbar mit: **V-Rally 2 (93%)**  
 Fakten: **17 Strecken, 20 Fahrzeuge, Lenkrad**  
 Erscheint: **September**

**Grafik: 78 Sound: 76**

**Fun: 87**

**GOLD GAME**

aktuelles  
 Dreamcast  
 test  
 Dreamcast  
 ausblick  
 Dreamcast  
 interview  
 Dreamcast  
 special



**Scherenschlag:** Solche imposanten Sprungattacken gehören zum Standard-Repertoire der Virtua Fighter.



**Ausgetrickt:** Mit dem neuen Escape-Button laufen die Gegner schnell ins Leere, wenn man seine Anwendung beherrscht.



**Freudentaumel:** Nach jedem siegreichen Kampf zeigt der Recke eine lippsynchrone Siegerpose.

# Virtua Fighter 3tb

**Dreamcast Beat 'em Up** Segas Flaggschiff braucht ausgereifte Software für den Deutschland-Start. Warum also nicht auf die hauseigenen Zugferde zurückgreifen?

Der Spielhallenhit Virtua Fighter gehört zweifelsfrei zu den herausragendsten Titeln, die Sega, um genauer zu sein die AM2-Abteilung unter Führung des Software-Genies Yu Suzuki, jemals herausbrachte. 1993 veröffentlichte der Konzern mit dem ersten Teil der Serie auch gleichzeitig das erste Beat 'em Up auf Polygon-Basis. Das damals aktuelle Arcade-Board Model 1 konnte seinerzeit nur 100000 Vielecke auf einmal darstellen. Heute haben wir die Noami-Platine in den Spielhallen und den Dreamcast für Zuhause. Beide Hardware-Plattformen sind in der Lage, über drei Millionen Polygone zu berechnen. Eine Umsetzung des aktuellen Virtua-Fighter-Automaten lag also nahe. Die hauseigene Sega-Abteilung AM2 wurde hierfür jedoch nicht eingespannt (sie arbeitet, wie wir wissen,

immer noch fieberhaft an Shenmue). Der japanische Third-Party-Hersteller Genki erhielt von Sega den Auftrag, Virtua Fighter 3tb umzusetzen.

**Spielablauf: Saubere Steuerung und unzählige Moves**

Virtua Fighter wäre nicht Virtua Fighter, wenn die Spielbarkeit nicht auf höchstem Niveau liegen würde. Alle Bewegungen und Specialmoves gehen schnell und einfach von der Hand. Etwas gewöhnungsbedürftig für alte Saturn-Hasen dürfte die Anpassung des Sechs-Button-Pads von VF2 auf das neue Dreamcast-Pad sein. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit sind diese Probleme jedoch schnell überwunden und es geht ans Ausprobieren. Erfreulich, dass Sega ihr Aushängeschild noch einmal im VS- und Trainingsmodus verbessert hat. Während sich der Sparringspartner in der japanischen Fassung noch gewehrt hat (das konnte ganz schön nerven, wenn man nur etwas ausprobieren wollte), verharrt er nun auf Wunsch auf der Stelle. Ansonsten blieb jedoch alles beim Alten. Die zwölköpfige Kämpferriege bietet nahezu jeden Kampfstil. Wrestler Wolf liebt es ebenso wie Hochseefischer Jeffrey und Sumo-Ringer Taka Arashi, seine

Gegner mit purer Kraft zu malträtiert. Eher filigran mit schnellen Schlägen und Fußfeuern geht es bei der fernöstlichen Schönheit Pai und dem französischen Teenager Lion zu. Generell kann man sagen, dass Virtua Fighter kein Spiel für Prügelknaben ist. Es gibt weder Waffen noch todbringende Effektkombos. Es wird fast ausschließlich Kampfsport zelebriert. Aus diesem Grund besitzt jeder Kämpfer rund 100 verschiedene Moves, die

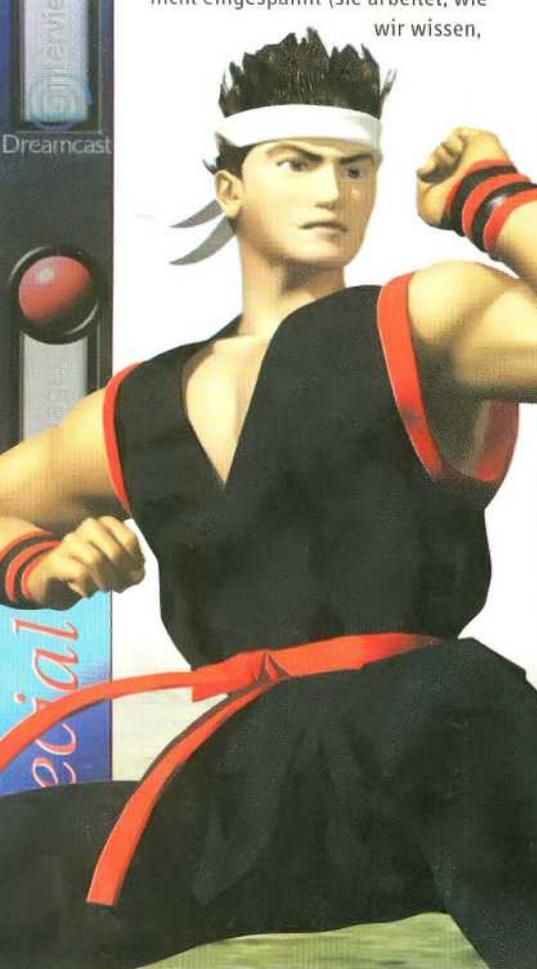


**Auswahlmenü:** Die hier gezeigten Köpfe sind allesamt In-Play-Grafik.

geschickt aneinander gereiht an eine einstudierte Kata erinnern. Insofern hat sich nicht viel im Vergleich zum Vorgänger getan. Die Unterschiede liegen im Detail. Jetzt ist es beispielsweise möglich, mit dem Escape-Knopf in die dritte Dimension, sprich nach vorne oder hinten, auszuweichen.



**Vom Kampf gezeichnet:** Mit schmerzverzerrtem Gesicht liegt Kage-Maru am Boden. Seine Gesichtsmaske hat er bereits vorher verloren.



**Freier Blick:** Selbst während des Kampfes lässt sich die Kamera in mehrere feste Positionen bewegen.



**Ausgehebelt:** Lau nimmt sich in dieser Szene den Ninja Kage-Maru mit einer Nahkampftacke zur Brust.



**Kleines Bonbon:** In einem Videofilm lässt sich die Virtua-Fighter-Geschichte zurückverfolgen.



**Fehleranalyse:** In den Replays darf man seine Tops und Flops genauer untersuchen.



**Sven:** Ein wenig tut mir es schon im Herzen weh, wenn ich sehe, wie Soul Calibur den Dreamcast ausnutzt. Da kann Virtua Fighter 3tb technisch einfach nicht mithalten. Trotzdem ist Segas Vorzeig-Prügler ein hervorragendes Produkt, das besonders seine Stärken im Gameplay in die Waagschale wirft. Jeder Kämpfer bietet eine Vielzahl

unterschiedlicher Bewegungen, deren Ausführung für den geübten Spieler kein Problem darstellen dürfte. Leider ist die Modi-Anzahl zu gering, um den Titel weiter nach oben zu bringen. Unterm Strich bleibt ein mehr als respektables Stück Einstiegssoftware, das nicht nur für diejenigen, die sich die Zeit bis zum Release von Namcos Überflieger verkürzen wollen, geeignet ist.

**Technik: Respektabel für den Neuling**

Mir ist noch kein dermaßen gelungener Launch-Titel unter die Finger gekommen wie Virtua Fighter 3tb. Sicher, knapp acht Monate nach dem Japan-Release wirkt die Grafik nicht mehr ganz so beeindruckend wie noch am ersten Tag, dennoch sind die Animation flüssig, die Hintergründe wunderschön und die Kollisionsabfrage ohne Tadel. Zieht man das neue Dreamcast-Aushängeschild Soul Calibur als Vergleich heran, wird aber deutlich, dass der Genki-Titel ein Produkt der ersten Stunde ist. Ebenso solide wie die Grafik-Engine haben die Programmierer auch die Geräusch- und Musikkulisse des Automaten umgesetzt. Eine glasklare Sprachausgabe, kombiniert mit passenden Musikstücken, ist zwar keine Offenbarung, allerdings für das Beat'emUp-Genre mehr als ausreichend. Hinzu kommt eine einfache und präzise Steuerung,

die euch immer die Kontrolle über die 13 Recken ermöglicht. (Sven)



**Vorsicht, Stufe!** Viele Levels bieten unterschiedliche Höhenniveaus. Dadurch verändern sich auch die Angriffsflächen der Kämpfer.

**Test Dreamcast**

Hersteller: Genki/Sega  
 Vertrieb: Sega  
 Spieleranzahl: 1-2  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Sega  
 Vergleichbar mit: Tekken 3 (90%), Soul Calibur (94%)  
 Fakten: 12+1 Kämpfer, 13 Arenen  
**Erscheint: September**

**Grafik: 80 Sound: 72**

**Fun: 86**



**Graphic Kit collection**



for **SONY PLAYSTATION**

**NEU BEI DYNATEX**

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

**NEU**

„UM ES GLEICH VORWEG ZU SAGEN, DIE 15 VERSCHIEDENEN MOTIVE SIND QUALITATIV UND KÜNSTLERISCH DAS BESTE, WAS WIR BISHER GESEHEN HABEN!“

World of Playstation 8/99, Seite 4

Im Exklusivvertrieb durch **dynatex**

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

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



**Widerlicher Endgegner:** Um dieser Ausgeburt bezukommen, müsst ihr tief in die Trickkiste greifen.



**Mech-Style:** Der Kopf dieses Spinnfüßlers ähnelt frappierend einem Jeep.



**Gefahr im Anzug:** Ein adäquates Mittel gegen den Sub-Boss stellt der schlagkräftige Raketenwerfer dar.

# Blue Stinger

**Dreamcast Action-Adventure Resident Evil auf Segas neuem Flaggschiff? Gewisse Ähnlichkeiten sind nicht zu verhehlen.**

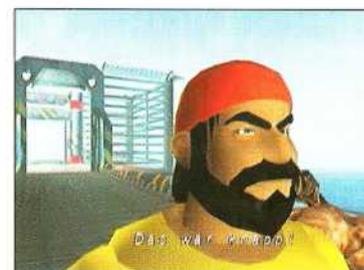
Die Coder von Climax Entertainment haben bereits mit der seit ca. einem halben Jahr erhältlichen NTSC-Version den Grundstein für Freunde des Survival-Horrors auf dem Dreamcast gelegt. Das Team erlangte in der Vergangenheit schon Ruhm durch Titel wie Shining Force oder Landstalker, damals noch auf dem guten alten Mega Drive. Bezüglich der japanischen Version von Blue Stinger musste man sich jedoch berechnete Vorwürfe bezüglich der Kameraführung gefallen lassen, welche

**Spielablauf: Anleihen des Klassikers unverkennbar**  
Ihr schlüpft in die Rolle des Heißsporns Eliot G. Ballard, der mit seinem bärtigen Freund Dogs Bower eine kleine Spritztour mit einem Boot in der Nähe der mexikanischen Halbinsel Yucatan unternimmt. Durch einen Meteoriteneinschlag hat sich in der Bucht der Halbinsel eine neue Insel, Dinana genannt, gebildet, die fortan das Ziel mysteriöser Forschungsprojekte der Regierung darstellt. Was dort jedoch genau geforscht wird, gilt es herauszufinden. Grund eurer Fahrt ist das Ausbleiben von Lebenszeichen aus den Labors der dort errichteten Stadt Rabo City. Nach der Ankunft werdet ihr von obskuren Kreaturen attackiert, die wie eine Mischung aus Mechs und Gigers Alien-Gestalten aussehen. Ihr kämpft euch mit Waffengewalt in Richtung des Kommando-zentrums vor, wahlweise übernehmt ihr dabei die Steuerung von Eliot oder Dogs.

Zu euren Fortbewegungsarten gehört neben Laufen auch Schwimmen bzw. Klettern. Im Kontrollzentrum angelangt, macht ihr Bekanntschaft mit der ansehnlichen Janine. Von diesem



**Neue Sichtweise:** Mit der manuell verstellbaren Kamera erzielt ihr komplett neue visuelle Eindrücke.



**Begleiter:** Den bärtigen Barry-White-Verschnitt dürft ihr von Zeit zu Zeit durch das Szenario bewegen.

Zeitpunkt an endet der lineare Ablauf der Story, denn ihr werdet von nun an mit kleinen Missionen, wie dem Aufhalten eines abzustürzen drohenden Aufzugs, betraut, die den weiteren Fortgang des Handlungsstrangs direkt beeinflussen.

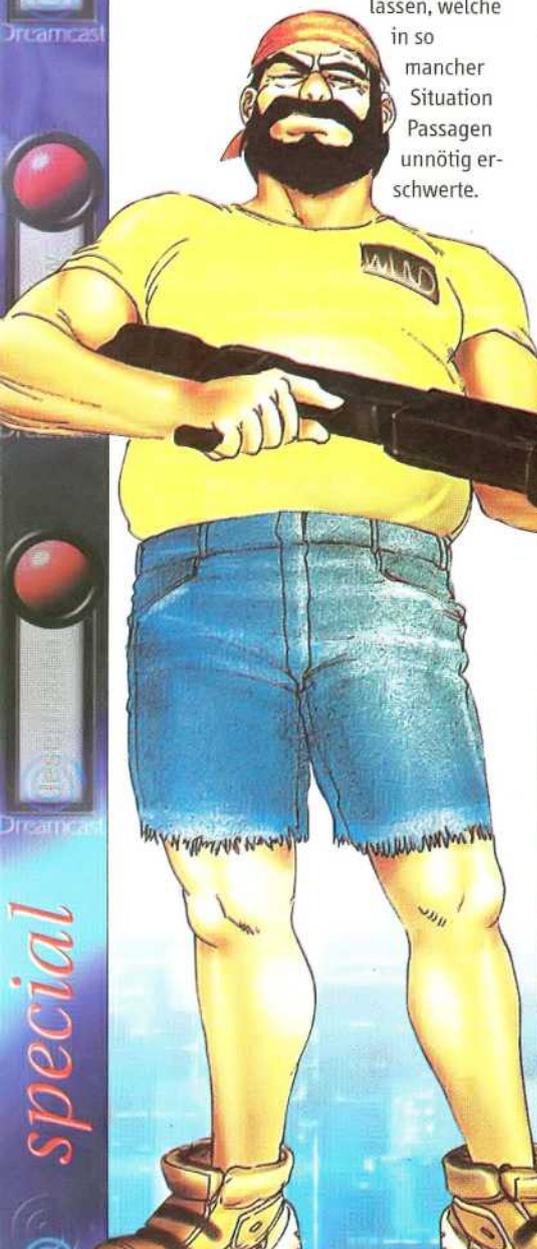
**Technik: Optimistischer Blick in die Zukunft**

Blue Stinger beweist, dass es auch in relativ kurzer Zeit möglich ist, einen technischen Hammer zu fertigen. Eine Aufzählung der technischen Qualitäten muss zwangsläufig mit der hervorragenden Optik beginnen. Die Charaktere bzw. eure Widersacher wirken ungemein realistisch. Gleiches gilt auch für die Szenarien, die sehr authentisch gestaltet sind, zum Beispiel die Bar. Aberwitzige Explosionseffekte setzen dem Titel noch die technische Sahnehaube auf. Am bemerkenswertesten ist die verbesserte Kameraführung: Die Grundperspektive ist weiterhin eine näher am Spieler platzierte Verfolgerkamera. Ferner steht euch nun endlich eine manuell steuerbare Variante zur Verfügung, um so vormals nicht zu erkennende Objekte in Augenschein

zu nehmen. Als Krönung wurden die Bildschirmtex-te komplett fehlerfrei ins Deutsche übersetzt, die Sprachausgabe hingegen bleibt in englischer Sprache.



**Swen:** Eine gewisse Skepsis war berechnete nach der in Bezug auf die Kameraführung durchwachsenen NTSC-Version. Die Konvertierung beweist, dass man sich eines Besseren besonnen hat und mit Blue Stinger nun ein Vorzeigeprodukt im Bereich der Action-Adventure ins Feld schickt. Bleibt abzuwarten, wie sich Capcom mit seiner Horrorserie in der nahen Zukunft schlagen wird. So lange bleibt Blue Stinger zweifellos führender Titel für den Dreamcast in diesem Genre.



**Effekt-Overkill:** Die Gatling-Gun scheint dem Obermottz gar nicht zu bekommen.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Climax Entertainment**  
Vertrieb: **Activision**  
Sonderanzahl: **1**  
Geignet für: **Anfänger bis Profis**  
Ca. Preis: **99,- DM**  
Hersteller: **Activision**  
Vergleichbar mit: **Resident Evil 1 (85%)**  
Features: **2+2 Charaktere, Vibration-Pak**  
Erscheint: **23. September**

**Grafik: 80 Sound: 70**

**Fun: 85**





Männlein oder Weiblein? Zu Beginn eines Spiels dürft ihr zwischen zwei verschiedenen Charakteren auswählen.



Die Qual der Wahl: Vor jedem Turn müsst ihr euch für einen Köder entscheiden.

# Get Bass

**Dreamcast Sonstige Sportarten** Kurios, aber genial: Zum Start ihres neuen Flaggschiffs veröffentlichen die Japaner eine Simulation der besonderen Art.

Angel-Simulationen sind im Land der Aufgehenden Sonne derzeit voll im Trend. Neben einem Dutzend verschiedener PlayStation-Varianten und mehreren N64-Ablegern versorgt auch Sega sein



**Georg:** Nicht nur Angelsport-Freunden ist Get Bass absolut ans Herz zu legen. Noch keine Simulation dieser Sportart fing das Geschehen so authentisch ein wie Segas Titel. Es macht ungeheuren Spaß, sein Geschick Runde um Runde zu verbessern. Die verschiedenen Seen und deren Innenleben weisen zudem deutliche Unterschiede zueinander auf und sorgen somit für genügend Abwechslung. Die nötige Langzeitmotivation entsteht durch den Turnier-Modus, dank dem der Spieler immer wieder neue Köder erhascht. Der größte Pluspunkt des Spiels, der geniale Fishing-Controller, der sogar auf Handbewegungen des Spielers reagiert, macht gleichzeitig den größten Schwachpunkt von Get Bass aus. Leider reißt das Prachtstück durch die mitgelieferte virtuelle Angelrute ein rund 190 DM großes Loch in eure Geldbörse. Wahrscheinlich zu viel für einen Genre-Einsteiger, schade.

neues Flaggschiff mit einem Spiel dieses Genres. Dabei handelt es sich jedoch nicht um eine Neuentwicklung für den Dreamcast, sondern vielmehr um eine 1:1-Umsetzung des aus der Spielhalle bekannten Automaten, der bereits durch das Eingabegerät auffällt. Ihr betätigt euer virtuelles Sportgerät nämlich mit einer "echten" Angel, durch die ein realistisches Angelsport-Feeling aufkommt. Um auch der heimischen Get-Bass-Version diesen Charme zu verleihen, legte Sega dem Spiel eine abgespeckte Version der Angel bei.

**Spielablauf: Entspannend schön**  
Nach einem harten Arbeitstag gibt es für einen gestressten Redakteur nichts Schöneres als seinen Dreamcast anzuschalten und die virtuelle Angel auszuwerfen. Ruhig blubbern dicke Barsche am Köder vorbei. Plötzlich scheint sich einer der Burschen für den leckeren Happen zu interessieren und beißt zu. Langsam ziehe ich die Rute an und hebe den Fisch an Bord meines kleinen Bootes. Dieses anschauliche Szenario erlebt der Spieler jedoch nur im Trainings-Mode. Im Arcade-Modus hingegen geht es etwas hektischer zu, da ihr gegen ein Zeitlimit anzukämpfen habt. Jeder eingefangene Fisch ist logischerweise unter-



Immer mit der Ruhe: Zieht ihr zu stark an der Leine, lauft ihr Gefahr, dass diese reißt und der Fisch somit entkommt. schiedlich schwer. Bis zum Ende des Zeitlimits müsst ihr eine bestimmte Menge dieser Kaltblüter an Land gezogen haben, um die nächste Stage zu erreichen. Schafft der Dreamcast-Angler dieses Ziel nicht, darf er eines von unendlich vielen Continues nutzen. Last but not least sorgt der so genannte Consumer-Mode für die nötige Langzeitmotivation. Hartgesottene Rutenexperten haben sich hier in diversen Amateur- bzw. Profiturnieren mit der geschickten Konkurrenz zu messen. Für Abwechslung sorgen zudem die sich verändernden Wetterverhältnisse und Tageszeiten.

**Technik: Wie im echten Leben**  
Get Bass vermittelt dank der Rute ein sehr realistisches Bild vom Angelsport. Jede Bewegung des Sportgerätes wird wirklichkeitsgetreu umgesetzt. Die verschiedenen Szenarien bestechen durch naturalistische Details, zum Beispiel auf der Wasseroberfläche schwimmende Enten oder paddelnde Schildkröten am Boden des Sees.



Welch ein Pfundskerl: In den virtuellen Gewässern können lediglich Barsche geangelt werden.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Sega**  
 Vertrieb: **Sega**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **190,- DM**  
 Hersteller von: **Sega**  
 Vergleichbar mit: -  
 Fakten: **Fishing-Controller im Lieferumfang enthalten, VGA-Box, 6+ Stages**  
**Erscheint: Oktober**

**Grafik: 58 Sound: 63**

**Fun: 80**

**FUN Versand**  
 Tel.: 0821/567758  
 Fax.: 0821/567753  
 E-Mail: uwe.kueres@a-city.de  
 Viele weitere nicht aufgeführten Titel auf Anfrage!

- Dreamcast jap. Incl. Spannungswandler 494,90
- RGB Kabel 39,90
- Memory Card VMS/ Joypad je 59,90
- Arcade Stick/ Lenkrad je 119,90
- VGA Box für PC 149,90
- Rumble Pack Purul/ Game Gun je 74,90
- House of the Dead 2 + Game Gun 189,90
- Get Bass Fishing + Gamepad 189,90
- Sonic Adventure, Virtua Fighter 3, Puyo Puyo Tetris 4D, Psychic Force, Godzilla, Pen Tricelon je 109,90
- Blue Stinger, Marvel VS Capcom, Monaco GP 2
- Redline Racer, Sega Rally 2, Sengoku Turb Incoming, Super Speed Racing je 119,90
- Dynamite Deka 2, Giant Gram Pro Wrestling, Buggy Heat House of the Dead 2, King of Fighters 99, Evolution Power Stone, Streetfighter Zero 3, Tokyo Highway Battle Air Force Delta, Seventh Cross, Expendable je 129,90
- Soul Calibur, Frame Grde, World Neverlands p. je 139,90
- auf Anfrage: Code Veronica, Climax Landers, Speed Devils, Warsong, Castlevania
- Soul Fighter, Gauntlet Legends, Trickstyle je 149,90

- Playstation + Dualshockpad 239,90**
- Länderchipumbau us.jap.d 69,90
  - RGB Kabel, Link Kabel je 19,90
  - Memory Card 9,90
  - bei 3 Memory Cards 24,90
  - Memory Card org. Transp. 24,90
  - Dualshockpad org. 54,90
  - Joyboard mit Microschaltern 69,90
  - Padverlängerung 9,90
  - Cobra Lichtpistole 49,90
  - Rumble analog Pad+Dauerfeuer+Slowmotion 34,90
  - Heart of Darkness, Final Fantasy 7, Rock 'n Roll Racing 2, Rayman, Road Rash, MDK, Crash 2, Diablo, Gran Turismo, R-Types, Super Pang je 49,90
  - Alundra, Abe's Exodus je 59,90
  - Metal Gear Solid, Crash Bandicoot 3, Breath of Fire 3 Bomberman, Gungage, Ray Man 2, Gex 3 Silent Hill, Ape Escape, Driver, Tekken 3 Ridge Racer 4, Tomb Raider 3, Virtua-Rally 2, NBA Live 99, NHL 99, KIKND2, Kenise Sacred Fist FIFA99, Civilization 2, R-Type Delta, Rac. Simulation 2 Descent 3, C&C 2, Star Wars Epis. Racer, Road Rash 3D, Need for Speed 4 je 94,90
  - Legacy o. Kain, Legion of Heroes 2, Legend of Mana Dino Crisis je 149,90
  - auf Anfrage: Final Fantasy 8 us, Samurai Shodown RPG Resident Evil 3 Nemesis, Koudelka jap. Jade Cocoon, Shadow Warrior, WWF Attitude, Croc 2

- Nintendo 64 + Mario 239,90**
- RGB Kabel 29,90
  - Memory Card org. 34,90
  - Expansion Pack org. 69,90
  - Rumble Pack org. 39,90
  - Rumble Pack+1MB Memorycard 49,90
  - Joypad org. in 6 versch. Farben 54,90
  - Joypad Verlängerung 9,90
  - Dark Rift, Bust A Move 3, NBA pro 98 je 54,90
  - Banjo Kazooie 84,90
  - Mano Kart, Wave Racer, Lylat Wars, je 69,90
  - Turok 2 engl. 94,90
  - Castlevania, Zelda, Starwars Episode Racer Micro Mach. je 99,90
  - auf Anfrage: Donkey Kong Country, Rayman 2 Armories, Gauntlet Legends, WWF Attitude Duke Nukem Zero Hour, Ogre Battle 3 jap., Shadow Man Jet Force Gemini,

- Neo Geo Modul + Joybord + Antennenk. 319,90**
- Neo Geo 60 Hz + Joybord + Scartkabel 349,90
  - Länderchipumbau + 50/60 Hz umschaltbar 69,90
  - Fatal Fury 2, 3 Count Bout, Spinmaster je 69,90
  - Alpha Mission, Magician Lord je 89,90
  - League Bow, Robo Army je 169,90
  - Fatal Fury Special 129,90
  - Art of Fighting 2 199,90
  - Top Hunter 239,90
  - Sam. Shodown 2 289,90

- Neo Geo CD Toplader 349,90**
- Puzzle Bobble 59,90
  - Viewpoint, Windjammers, Samurai Shodown 2 je 79,90

- 3DO F-Z1 deutsch + 2 Pads + 8 Games s.u. 229,90**
- Gex, Fifa Soccer, Guardian War, Space Hulk Return Fire, Mad Dog Mc Cree, Panzer Gen. 3D Dragon's Lair, Demo CD

- Mega Drive 50/60 Hz schaltbar+Board+12 Games 199,90**
- Probotector, Strider, Y's, Samurai Shodown, Dragon NHL95, Ghouls 'n Ghosts, Quakshot, Kampfspiel Zero Tolerance, Earth Worm Jim, Su, Street Fighter 2

- Double Pro Fighter mit 24 Bit für Super Nintendo + 2 Pads 50/60 Hz 799,-**
- Mega Drive + Pad + Board 50/60 Hz

- PC - Games**
- Starcraft Exp. Set 39,90
  - Dune 2000, Unreal us, Tomb Raider 3, je 49,90
  - Mechwarrior 2, Fantasy General us je 24,90
  - Heroes of Might and Magic 3, Discworld Noir Mechwarrior 3, Jagged Alliance 2, Siedler 3 je 69,90
  - Outcast, Silver, Dungeon Keeper 2 je 79,90

- auf Anfrage: Age of Empires 2, Diablo 2, C&C 3 Quake 3, Wheel of Time je 89,90

- PC Hardware Speicher SDRAM 128 MB 219,90**
- Voodoo 2 PCI 169,90/ Voodoo 3 -2000 AGP 239,90

Ankauf von  
 Neo Geo Modul sowie CD, Dreamcast Sega Nomad Handheld! Turbo Express Handheld + Games!  
 Alle Preisangaben sind in DM! Irrtümer vorbehalten! Angebote solange Vorrat reicht! Bestellung vor 15 Uhr geht am gleichen Tag raus! Ankauf nur nach Absprache!

# Sonic Adventure

**Dreamcast Jump & Run** Das Sega-Maskottchen treibt nach vierjähriger Abstinenz wieder sein Unwesen. Wie hat er sich seit der 16-Bit-Ära verändert?

Yuji Naka, seines Zeichens Leiter der Sega-Entwicklungstruppe Sonic Team, gelang im Juni 1991 mit dem ersten Teil rund um den blauen Igel der große Wurf. Sonic wurde auf der damaligen – sehr erfolgreichen – 16-Bit-Hardwareplattform Mega Drive zu einem Bestseller. Nur ganze vier MBit umfasste das Modul. Aus heutiger Sicht ein Witz, wenn man sich die Kapazität einer Dreamcast-GD-ROM von rund 8000 MBit vor Augen hält. Der Igel mit den roten Sprinterstiefeln überzeugte bereits mit seinem Debüt mit einer unglaublichen Geschwindigkeit. Noch nie zuvor scrollte ein Spiel dermaßen schnell wie Sonic. Im November 1992 folgte Teil 2 mit gesteigertem Speed und einem Zweispieler-Modus. Dann folgte im Jahre 94 ein wahrer Doppelschlag. Sonic 3 (Februar) und Sonic & Knuckles (Oktober) warteten

nicht nur mit einer unglaublichen Grafik und ausgefeiltem Gameplay auf, sondern zum ersten Mal in der Videospiegelgeschichte gab es die Möglichkeit, zwei Module miteinander zu verbinden. Steckte man nämlich beide Cartridges zusammen, entstand ein vollkommen neuartiges Spielvergnügen. Nachdem sich schließlich abzeichnete, dass sich die Mega-Drive-Nachfolgekonsolle Saturn zu einem Flop auf den westlichen Märkten entwickelte, wurden die Pläne für einen 32Bit-Sonic auf Eis gelegt. Das Sonic Team richtete ihr Augenmerk auf andere Projekte, wie Nights into Dreams und Burning Rangers, die beide zeigten, wozu der Saturn in der Lage war. Direkt nach

Burning Rangers wurde Yuji Naka mit seinem ersten Dreamcast-Projekt beauftragt. Und was anderes als ein Spiel mit dem Sega-Igel konnte es sein?

**Spielablauf: Noch nie war ein Spiel so schnell**

Das Sonic Team hat am eigentlichen Spielprinzip nichts geändert. Sonic läuft durch unzählige Welten mit Sprungfedern, Plattformen und Rampen, ständig auf der Suche nach Ringen und den berühmten Chaos Emeralds. Diese sechs Klunkern verleihen dem Besitzer in Kombination unglaubliche Macht, so dass natürlich auch der Erzfeind Dr. Robotnik versucht, an diese heranzukommen. Die Ringe sind quasi Sonics Lebensversicherung. Solange er welche besitzt, gehen Feindberührungen glimpflich aus. Ansonsten verliert er eines seiner vier Leben und es geht am zuletzt besuchten Checkpoint weiter. Sonic Adventure trägt den Namen "Abenteurer" nicht umsonst. Im Gegensatz zu den Mega-Drive-Originalen gibt es viele besinnliche Momente. Das Spiel beginnt in der Stadt. Dort muss sich unser blauer Freund mit einigen Menschen arrangieren und erst einmal die Eingänge zu den einzelnen Welten finden. Am Strand wartet die erste von



**In Gefangenschaft:** Ami Rose wird in ihren Levels ständig von Robotern verfolgt.



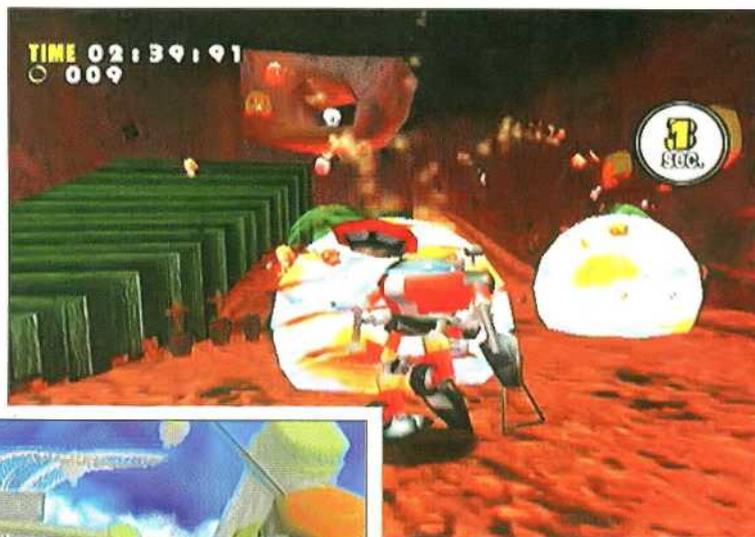
insgesamt zehn Herausforderungen auf ihn. Er muss einem mächtigen Orkwahl aus dem Weg gehen und seinen Fuchsfreund Tails befreien, der nun fortan an seiner Seite mitläuft und dessen Kontrolle man später auch selbst übernehmen darf. Neben Sonic und Tails warten noch vier weitere Charaktere darauf, Robotnik einmal kräftig eins auszuwischen. Ami Rose, die zierliche Igel-Freundin, macht mit einem überdimensionalen Hammer ihre fünf Levels unsicher. Knuckles hingegen unterscheidet sich grund-



**Swen:** Viele finden Sonic kindisch oder uninteressant. Für mich ist das nicht nachvollziehbar. Sonic Adventure zeigt einmal mehr, wozu Yuji Naka und sein Sonic-Team in der Lage sind. Riesige innovative Levels, viele Gegner, Bonusspiele, versteckte Bereiche und ein absolut ausgefeiltes Gameplay sollten eigentlich jeden Spielefreak überzeugen, zumal sich der Spielablauf mit jedem der sechs Charaktere ändert. Dazu kommt ein fast geniales Endgegner-Design und eine dermaßen ausgereifte Optik, dass man sich fragt, was uns das Sonic-Team als Nächstes beschenken will. Bis dahin werde ich mich auf jeden Fall mit Sonic Adventure beschäftigen!



**Schwerer Freund:** Die Katze Big übernimmt eine Sonderrolle in Sonic Adventure. Das Gameplay unterscheidet sich durch die Angelproblematik grundlegend.



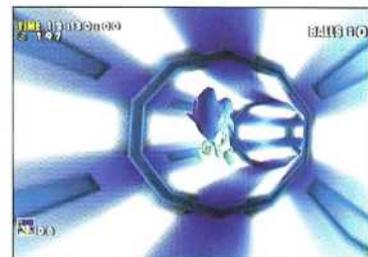
**Mit Lasern bewaffnet:** Roboter E-102 darf als einziger Charakter mit Waffen auf die Schergen Robotniks Jagd machen.



**Pfeilschnell:** Leider kann dieses Standbild das unglaubliche Geschwindigkeitsgefühl von Sonic Adventure nicht vermitteln.



**Eccos Freunde:** Am Strand begegnen uns auch einige Wasserbewohner. Mit Hilfe der Bumper überwindet Sonic den Abgrund.



**Lichtspielereien:** Während des gesamten Abenteuers darf Dreamcast zeigen, welche grafischen Effekte mit ihm möglich sind.



**Mit Pauken und Trompeten:** Jeder Endgegner verabschiedet sich mit spektakulären Effekten.

# Sonics Freundeskreis

**Sonic:** Der blaue Igel ist ein wahrer Held auf seiner Heimatwelt Green Planet. Schon unzählige Male konnte er seinem Erzfeind Dr. Ivo Robotnik das Handwerk legen.



**Knuckles:** Teil 3 der Sonic-Saga brachte einen weiteren Feind für den Igel mit sich. Knuckles, ein tougher Bursche, wurde damals von Robotnik missbraucht, Sonic zu schaden.



**Tails:** Seit dem zweiten Teil steht Sonic der doppelschwänzige Fuchs Tails zur Seite. Durch schnelles Rotieren seines Schwanzes kann er sich für wenige Sekunden in die Luft erheben.



**Ami Rose:** Sonics Freundin tauchte zum ersten Mal als Robotniks Geisel in Sonic CD auf. Obwohl Sonic eigentlich nichts mit ihr zu tun haben will, hängt er doch an dem süßen Ding.



**E-102:** Robotniks Plan, eine Armee aus intelligenten Robotern zu entwickeln, ging schief. Das Exemplar E-102 dieser Truppe durchbrach die Programmierung und entwickelte eigene Gefühle.



**Big:** Die immer müde Katze Big ist ein neuer Kumpan im Kampf gegen Robotnik. Seine Stärken sind seine Ausgeglichenheit und sein geschickter Umgang mit der Angelrute.

legend vom flinken Sonic und dem fliegenden Tails. Mit zwei Metallklauen gräbt er in jedem Abschnitt nach drei Edelsteinen, während Big, die Katze, per Angel nach Fröschen fischt (merkwürdige Ja-

paner). Zu guter Letzt gibt es noch den geläuterten Robotnik-Roboter E-102. Er ist der einzige im Bunde, der mit einer Waffe um sich ballert. Insgesamt müssen über 45 Levels mit allen Charakteren überstanden werden, bevor es zum finalen Endgegner geht.



**Free Willy auf Abwegen:** Sonic muss schon seine Beine in die Hand nehmen, um dem riesigen Orkawahl zu entkommen.



**Volle Kraft voraus:** Um die Auswirkungen von Schaltern zu verdeutlichen, zoomt die Kamera manchmal stark heraus.



**Für zwischendurch:** Der Casino-Level wartet sogar mit richtigen Flippern auf.

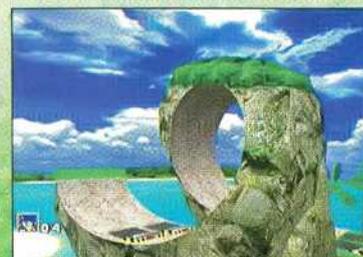
### Technik: Kleinere Fehler wurden beseitigt

Sonic Adventure ist optisch sowie technisch eine Meisterleistung. Viele vollkommen unterschiedliche Welten mit unglaublich detaillierten Texturen machen das Jump & Run zu einem Augenschmaus. Gab es in der japanischen Fassung noch kleinere Probleme bei der Kollisionsabfrage, wurden diese Patzer bei der uns vorliegenden PAL-Version beseitigt. Einziger Wermutstropfen ist die eigenwillige Kamera. Manchmal nimmt sie einen sehr ungünstigen Winkel zum Charakter ein, so dass Sprünge zur Lotterrie werden. Glücklicherweise lässt sich die Kamera

mit den Analogtasten auch manuell verändern. Ebenfalls überarbeitet und komplett übersetzt wurde die Sprachausgabe. Sonic Adventure bietet englische Sprache und wahlweise englische Untertitel. Man kann also endlich der interessanten und witzigen Story folgen.



**Endlich verständlich:** Dank einer englischen Sprachausgabe ist es möglich, die Story mitzuverfolgen.



**Alte Spielelemente:** Loopings, Rampen und bewegliche Plattformen, wie aus den Mega-Drive-Zeiten bekannt, warten wieder auf euch.

## Test Dreamcast

Hersteller: Sonic Team/Sega  
 Vertrieb: Sega  
 Spieleranzahl: 1-2  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 109,- DM  
 Muster von: Sega  
 Vergleichbar mit: -  
 Fakten: 45+ Levels, 6+1 Charaktere, Vibration-Pak, Auto-Save, VMU  
 Erscheint: 23. September

Grafik: 84 Sound: 86

Fun: 90





**Detaillierte Engine:** Besonders die schönen Hintergrundgrafiken überzeugen. Einige Polygone mehr für die Gegner hätten es dennoch sein können.



**Schwergewicht:** Die dicken Brocken benötigen wesentlich mehr Blei, um umzufallen. Nur mit gezielten Schüssen wird man sie rechtzeitig los.



Bildschirm sitzt, kann mit einem Freund gemeinsam auf Zombiehatz gehen (oder mit zwei Pistolen gleichzeitig ballern).

# The House of the Dead 2

**Dreamcast Shoot 'em Up** Lightgun-Spiele gehören traditionell zu den erfolgreichsten Sega-Titeln überhaupt. Wird die Untoten-Jagd beim zweiten Mal noch spannender?



**Swen:** Ich mache keinen Hehl daraus, dass ich Segas Lightgun-Spiele mag. Ihre unkomplizierte Steuerung und die satten Grafik- und Soundeffekte begeistern mich immer wieder aufs Neue. So ist es auch mit The House of the Dead 2. Dieser Gun-Shooter überzeugt mich nicht nur wegen seiner technischen Brillanz, sondern gerade wegen seiner ausgefeilten Spielmodi und Extrawaffen. Hat man das Spiel im Arcade-Mode durchgezockt, stehen noch ein spezieller DC-, Boss- und Trainingsmode bereit, durchgeballert zu werden. Ganz davon zu schweigen, dass neue Charaktere auf ihren Einsatz warten. Wer also auf Gun-Spiele steht, kommt an diesem Spitzenprodukt nicht vorbei.

Es wird nur eine Frage der Zeit sein, bis die BPJS wieder zuschlägt. Bislang wurden nämlich alle Sega-Shooter, die auf einer Lightgun basierten, indiziert. Darunter war auch der Vorgänger von The House of the Dead 2 für den Saturn. Das Spielprinzip ist genrebedingt sehr simpel. Man schießt auf alles, was sich bewegt und nicht menschlich aussieht.

**Spielablauf: Viele Modi und Boni**

In The House of the Dead 2 ballert ihr wahlweise mit der Lightgun oder dem Pad, was das Zeug hält. Ständig bedrohen euch Untote, Monster oder anderes Getier, wobei gezielte Schüsse Richtung Kopf schneller zum Erfolg führen. Der Weg ist übrigens vorberechnet, so dass man nach mehrmaligem Spielen weiß, wo und wann ein Zombie auftauchen wird.



**Schwer verwundet:** Immer dann, wenn ein Zombie mit einer Attacke durchkam, färbt sich der Bildschirm orange.

Damit es aber über kurz oder lang nicht zu öde wird, warten des Öfteren Hilfe suchende Passanten darauf, von den Pistoleros gerettet zu werden. Je nachdem ob dies gelingt, teilt sich der Weg in eine leichtere bzw. schwerere Variante. Aus Dankbarkeit spendieren die Geretteten manchmal ein Medipack, welche im Spiel nur rar gesät sind. Natürlich wird nach jeder Feindberührung eine der fünf Energiezellen abgezogen. Sind alle verbraucht, benötigt man Continues. Hier und da sind in Kisten, Fässern oder anderen Behältern wichtige Power-ups versteckt. Mit mehr Munition muss man nicht so oft nachladen (wird durch Zielen außerhalb des Bildschirms erledigt) oder die Durchschlagskraft der Patronen wird erhöht. Wer nicht gerne alleine vor dem

**Technik: Die Spielhalle daheim**  
Es ist schon erstaunlich, wie sehr die Dreamcast-Variante dem Arcade-Vorbild auf Naomi-Basis gleicht. Das Sega-Programmerteam der AM1-Abteilung leistete also ganze Arbeit und beweist eindrucksvoll, dass direkte Umsetzungen wirklich kein großes Problem sind. Einzige Schwächen sind die etwas unecht wirkenden Animationen und der ziemlich japanische, sprich schrille Sound. Schwerwiegende Kritikpunkte gibt es aber glücklicherweise nicht. Die Gun-Unterstützung ist tadellos und macht mit dem eingesteckten Vibration-Pak doppelt so viel Spaß, obwohl der Schwierigkeitsgrad mit der Lightgun erheblich höher ist als mit dem Standard-Pad.



**Teambesprechung:** Zuerst muss man mit James und Gary (hinten) durchspielen, bevor es möglich ist, Harry und Amy auszuwählen.



**Aus der Ferne:** Nicht nur im Nahkampf versuchen die Untoten, euch ans Leder zu gehen.



**Starke Wächter:** Die Endgegner in The House of the Dead 2 sind wahre Brocken.

## Test Dreamcast

Hersteller: AM1/Sega  
 Vertrieb: Sega  
 Spieleranzahl: 1 - 2  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 159,- DM (inkl. Lightgun)  
 Muster von: Sega  
 Vergleichbar mit: Haus der Toten 1 (83%)  
 Fakten: 6+ Levels, Vibration-Pak, Lightgun  
 Erscheint: 23. September

Grafik: 81 Sound: 78

Fun: 87





Im Team: Jetzt wird hier ordentlich aufgeräumt!

# Dynamite Cop

**Dreamcast Beat 'em Up** Sega bringt uns eine weitere Umsetzung eines Spielhallenhits nach Hause.

Ihr seid Mitglied einer Spezialeinheit, die die Tochter des Präsidenten befreien soll. Diese wurde auf einem riesigen Luxusdampfer von modernen Piraten gekidnappt. Nachdem ihr euch für einen der drei Charaktere entschieden habt, müsst

ihr noch einen Weg auf das Schiff wählen. Zwischen den einzelnen Kampfschauplätzen werdet ihr bei kleinen Mini-Games durch Reaktionstests gefordert. Wie schon beim Vorgänger auf dem Saturn prügelt ihr euch mit Hilfe von allerlei Objekten,



**Georg:** Dynamite Cop ist ein typisches Arcade-Game. Es macht zwar einen Heidenspaß, doch leider ist es viel zu kurz geraten. Für jede der insgesamt sechs Missionen (inkl. Bonusmissionen!) braucht man nur rund 30 Minuten. Sorry, Sega, hier hätte man mehr daraus machen müssen. Wer

die ihr im Laufe des Spiels findet, durch die Reihen der Bösewichte. Dabei könnt ihr nahezu alles als Waffe missbrauchen. Selbst mit Fleischspießen oder Toiletten dürft ihr den Gegnern zusetzen. So kämpft ihr euch durch das Schiff bis hin zum Versteck der Piraten auf einer Insel, wo euch der Endgegner erwartet. Natürlich ist die Suche nach der Präsidententochter auch zu zweit möglich. In diesem Modus macht das Spiel noch viel mehr Spaß.



**Technische Seite:** Es sind viele Details zu sehen, aber so richtig beeindruckend kann die Grafik nicht.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Sega**  
 Vertrieb: **Sega**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Sega**  
 Vergleichbar mit: **Fighting Force (78%)**  
**Fakten: 6 Missionen, VMU, VGA-Box**

**Erscheint: 23. Sept.**

**Grafik: 68 Sound: 64**

**Fun: 73**

# Millennium Soldier Expendable

**Dreamcast Jump & Shoot** Ihr dachtet, ihr hattet schon einmal richtigen Stress? Millennium Soldier wird euch eines Besseren belehren.

Für alle Freunde wilder Dauer-Action, bis der Arzt kommt, bietet Rage ein besonderes Schmankerl. In Japan bereits erschienen, wurde Millennium Soldier für den europäischen Markt für mehr Spielspaß noch einmal überarbeitet. In ferner Zukunft müsst ihr als Retortensoldat einmal mehr Planeten vor bösen Außerirdischen beschützen oder

besser befreien. Denn Gefangene werden keine gemacht, stattdessen geschossen, bis die Kanone glüht. Waffen gibt es einige interessante im Spiel. Ihr durchquert alleine oder mit einem Freund die Levels und schießt auf nahezu alles, was sich bewegt. Das ist aber leichter gesagt als getan, denn zum einen erlaubt euch die Steuerung nur in die Laufrichtung zu



**Georg:** Schade, aus Millennium Soldier Expendable hätte man mehr machen können. Während die Grafik, vor allem die Explosionen, beeindruckend wirkt, das Gameplay einfach zu altbacken. Die Levels sind zu linear aufgebaut

und etwas trist designet. Aber vor allem der misslungene Zweispieler-Modus verhindert eine bessere Wertung, denn wirklich Spaß hat man zu zweit keinen. Wer allerdings ein Spiel für zwischendurch sucht, um sich mal so richtig abzureagieren, der sollte es sich genauer anschauen.

schießen und zum anderen verliert man des Öfteren wegen bildschirmfüllenden Explosionen den Überblick. Allerdings sind die Explosionen eine absolute Augenweide und lassen über dieses Problem gern hinwegsehen. Hingegen ist mangelnde Innovation nicht zu akzeptieren. Millennium Soldier Expendable bietet spielerisch nichts wirklich Neues und der Levelaufbau ist auch zu linear ausgefallen. Zu zweit macht das Spiel eigentlich mehr Spaß. Da man aber dem Mitspieler aus dem Bild laufen kann, wird man das Pad bald gefrustet zur Seite legen. Das haben wir schon deutlich besser

gesehen. Im Vergleich zur 32Bit-Konkurrenz kann Millennium Soldier Expendable zwar grafisch ordentlich punkten, spielerisch dagegen kaum mithalten.



Feuer frei: Die Alien-Jagdsaison ist eröffnet.



**Die Endgegner:** Hier wird euch schon mehr abverlangt.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Rage**  
 Vertrieb: **Infogrames**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Infogrames**  
 Vergleichbar mit: **Apocalypse (85%)**  
**Fakten: 20 Levels, Vibration-Pak, VMU, VGA-Box**

**Erscheint: 23. Sept.**

**Grafik: 79 Sound: 78**

**Fun: 71**



**Nebel:** Trotz dicker Palmbalken findet Superman ohne Nebelscheinwerfer kaum eine Location.

## Superman

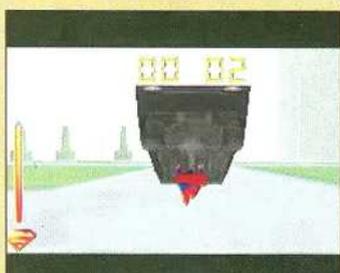
Nintendo 64 Geschicklichkeit

Der Stählerne hat sein eigenes Spiel auf dem N64 von Titus spendiert bekommen. Die Grundgeschichte ist genauso langweilig wie trivial. Lex Luthor hat Supermans Freunde entführt und schikaniert euch jetzt mit sinnlosen Spielchen. Beispielsweise werdet ihr durch Metropolis gejagt, müsst hierbei Ringe durchfliegen, Autos durch die Gegend schmeissen und den Zivilisten sowie der Polizei helfen. Diese Geschicklichkeitsübungen werden weder richtig erklärt noch habt ihr überhaupt eine Gelegenheit euch zu orientieren. Beispielsweise lautet eine Aufgabe, ein Polizeifahrzeug an ein Straßendeck zu fliegen. Hierbei ballern diese Verbrecher Raketen auf eure Fracht. Werdet ihr getroffen, gilt es, die Aufgabe zu wiederholen. Nachdem man als Spieler selbst beim zehnten Versuch immer noch nicht weis, wo sich dieses besagte „Ende der Straße“ befindet, wird man das Pad langsam aus der Hand legen.



**Mario:** Grafisch scheint Titus während der Entwicklung mehrmals Englands Hauptstadt London besucht zu haben, da man sich anders die extremen Nebelgebiete in Metropolis nicht erklären kann. Nein, nein und nochmals nein. Das Nintendo 64 kann wesentlich mehr, dies haben schon Spiele der allerersten Stunde gezeigt. Selbst die Tatsache, dass ihr als Bonus mit vier menschlichen Mitspielern in Multiplayer-Arenen aufeinander losgehen dürft, kann nichts mehr retten. Praktischerweise erhielt Superman einen Ehrenplatz unter Gunthers Schreibtisch. Denn er hat herausgefunden, dass sich das Modul wunderbar als Keil eignet.

## Fun 9%



**Starker Verkehr:** Dieses Auto muss an den Zielpunkt geflogen werden.



**Nix wie weg!** Hat sich einer der Gegner verwandelt, sollte man besser die Beine in die Hand nehmen.



**Würgegriff:** Wangtang schmettert seinen Gegner im Würgegriff auf den Boden.

# Powerstone

**Dreamcast Beat 'em Up** Capcom produziert eines der ersten Spiele für Segas neue Traumkonsole. Mit Powerstone versuchen die Programmierer einen völlig neuen Weg im Beat 'em-Up-Genre zu beschreiten.

Jeder kennt sie, die zahlreichen Pitmap-Prügler aus dem Hause Capcom. Nur wenige Hersteller haben eine solch immense Flut an zweidimensionalen Kampfspielen programmiert. Allein die gesamte Street-Fighter-Serie umfasst weit mehr als zehn Titel. Auch die Schläger der Marvel-Comics durften sich unter Capcoms Regie einige Male austoben. Ausflüge in die Dritte Dimension waren eher selten. Bis auf Street Fighter EX Plus Alpha blieb Capcom dem klassischen 2D treu. Mit Powerstone versucht nun der Traditionshersteller eine neue Ära des Kampfspiels einzuläuten.

### Spielablauf: Beat 'em Up in Perfektion.

Bei Powerstone hat sich die gesamte Crew von Capcom ordentlich ins Zeug gelegt. Ähnliches wurde dem Spieler noch bei keinem Beat 'em Up geboten. Die zehn dreidimensional gestalteten Stages wurden im Comic-Stil programmiert und mit zahlreichen Optionen versehen. Gegenstände wie Stühle, Fässer oder Tische kann man mit seiner Figur aufnehmen und nach dem flüchtenden Gegner werfen. Sogar ganze Holzbalken lassen sich aus der Wand herausreißen und als Waffe missbrauchen. Es sind auch einige Kisten im Raum verteilt, in denen man zusätzliche Waffen findet. Mit Flammenwerfer, Bazooka oder

Schwert lassen sich hartnäckige Gegner bequem auf Distanz halten. Hauptziel des Spieles ist es, mit einem der zehn verschiedenen Charaktere drei unterschiedliche Powerstones (daher der Name) einzusammeln. Diese beamen sich nach gewisser Zeit ins Geschehen und können auch vom Gegner aufgenommen werden. Fehlt ein Stein, so prügelt man diesen kurzerhand aus dem Widersacher heraus. Ist man im Besitz aller Juwelen, verwandelt sich der Kämpfer für kurze Zeit in eine Superfigur. Durch diese Metamorphose beherrscht man eine Reihe von Specialmoves, mit deren Hilfe man dem Gegner besonders viel Energie entziehen kann.

### Technik: Vom Allerfeinsten!

Grafisch ist Powerstone der reinste Augenschmaus. Viele der aufwendig gestalteten Stages sind teilweise animiert und bieten jede Menge Abwechslung. Die comicartigen Charaktere bewegen sich super geschmeidig, und haben jede Menge Tricks auf Lager. Für jeden Specialmove wird ein grafisches Feuerwerk abgebrannt, welches Tonnen dreidimensionaler Explosionen und Transparenzeffekte enthält. Mit etwas Geduld kann man sich verschiedene Minni-Games für das VMS freispielen, die auch unterwegs viel Spaß machen.



**Explosiv:** Führt ein Gegner einen Specialmove aus, sollte man besser nicht in der Nähe stehen.



**Swen:** Wow, was die Softwareschmied Capcom mit Powerstone auf die Beine gestellt hat, kann sich wirklich sehen lassen. Dieses Beat 'em Up weicht deutlich vom Mainstream ab und bietet jede Menge Features. Auch wenn häufig etwas Hektik aufkommt und das Ganze etwas unübersichtlich wird, bleibt Powerstone jederzeit voll spielbar und macht vor allem zu Zweit riesig Spaß. Grafisch holt Powerstone fast alles aus Segas neuer Vorzeigekonsole heraus. Die geniale Optik überflügelt beinahe das spielerische Erlebnis und rundet das Vergnügen nach oben ab.



**Bombenhagel:** Diesem Rudel Missiles ist nur schwer zu entkommen.



**Blendend:** Die effektvollen Specialmoves beeindrucken immer wieder.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Capcom**  
 Vertrieb: **Eidos**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Eidos**  
 Vergleichbar mit: **Ehrgeiz (-%)**  
 Faktoren: **10 Stages, Puru-Puru-Pak**

Erscheint:  
**September**

Grafik: 89 Sound: 80

Fun: **83**



# Immer schneller



**Neu**



nur  
**3,90**

Alle **14** Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun



**Engpass:** Diese drei schwer bewaffneten Herren werden euch wohl nicht so einfach vorbei lassen.

## Spriggan Lunar Verse

PlayStation Adventure

Kaum hat sich bei uns die erste Hysterie um Metal Gear Solid gelegt, kommt aus Japan schon neues Futter für Agenten-Adventure-Freaks. Spriggan Lunar Verse spielt in der fernen Zukunft. Als Cyber-Tech-Agent bekommt ihr von eurem Vorgesetzten verschiedene Aufträge zugeteilt, durch deren Ausführung der Weltfrieden erhalten bleibt. Nach dem Training und einem kleinen Mission-Briefing werdet ihr in feindlichem Gebiet abgesetzt. Anfangs seid ihr nur mit einem Dolch und einer Pistole bewaffnet, aber bereits nach der ersten Mission erhaltet ihr neue Waffen, die euch das Vorankommen erleichtern. In den einzelnen Abschnitten trifft ihr immer wieder auf stark bewaffnete Gegner, die nach ihrem Ableben nützliche Gegenstände für euch hinterlassen. Mit genügend Medi-Packs, extra Munition und den passenden ID-Karten fällt es euch nicht sonderlich schwer, die einzelnen Levels zu beenden. Nach einer erfolgreich abgeschlossenen Mission erhaltet ihr eine gewisse Anzahl von Erfahrungspunkten, die ihr in Fähigkeiten wie Konzentration, Gedächtnis, Power und Ausdauer investieren könnt.



**Georg:** Spriggan Lunar Verse hat leider keine der Qualitäten, die Metal Gear Solid aufweist.

Bereits beim Training hat man durch die hakelige Steuerung Probleme, die einzelnen Hürden zu meistern. Durch den nahen Grafikaufbau und grobe Pixel wirkt dieses Spiel sehr antiquiert und kann es keinesfalls mit aktuellen PlayStation-Titeln aufnehmen. Durch die große Sprachbarriere wird die Story zudem verschleiërt, was einem den letzten Spaß an diesem Spiel raubt.



# World Driver Championship

**Nintendo 64 Rennspiel** Auf dem N64 sucht man gute Rennspiele wie eine Nadel im Heuhaufen. Hoffnung verspricht Midways neuester Racer.

Welcher Nintendo-64-Fan hätte das nicht gerne? Einen genialen Rennsimulator wie Sonys Gran Turismo, gepaart mit einer besseren Grafik und ähnlichem Umfang. Doch die Hoffnung, eine hochwertige Simulation zu bekommen, wird mit jedem Rennspiel-Flop immer geringer. Durchschnittliche Produkte, wie GT 64 oder Rush 2, lassen jeden Nachwuchs-Schumi ergrauen und neidisch auf das immense Angebot von Rennspielen auf Sonys PlayStation schielen. World Driver Championship versucht hier neue Maßstäbe zu setzen. Das Team der Boss Game Studios (die Programmierer von Top Gear Rally) hat sich bei diesem Spiel besonders ins Zeug gelegt.

### Spielablauf: Mit Vollgas dem Ziel entgegen

Am Umfang wurde bei World Driver Championship sicherlich nicht gespart. Habt ihr eines der sieben unterschiedlichen Teams ausge-



**Gestrandet:** Auf Hawaii scheint ein großer Krabbenkutter auf Grund gelaufen zu sein.

wählt, wird euch ein Wagen vom Rennstall zur Verfügung gestellt. Dieser bekommt nach ein paar gewonnenen Rennen bis zu zwei Upgrades, die seine Leistungen und das Aussehen verändern. Das Rennen wird auf zehn unterschiedlichen Strecken ausgetragen, die sich im Championship-Modus noch einmal ändern können. Von Hawaii bis Rom jagt ihr an Sehenswürdigkeiten, zum Beispiel den Straßen von Las Vegas oder dem Kolosseum, mit Vollgas vorbei. Natürlich müsst ihr die meisten dieser Strecken erst im heißen Kampf mit den Computergegnern erspielen.

### Technik: Es geht auch ohne Expansion-Pak

Für ein Rennspiel auf dem Nintendo 64 sieht World Driver Championship erstaunlich gut aus, vor allem wenn man bedenkt, dass dieses Spiel völlig ohne Expansion-Pak läuft. Sogar einen HiRes-Modus, wenn auch nur im Letterbox-Format mit großen schwarzen Balken, haben die Programmierer eingebaut. Die Strecken sind nicht besonders detailliert, bieten aber immer wieder schöne Objekte am Straßenrand, die anmutig an einem vorbeiziehen. Auch der bei Rennspielen oft zu beobachtende Nintendo-Nebel, der zum Verdecken des Grafikaufbaus benutzt wird, findet in diesem Spiel keine Verwendung.



**Zweikampf:** Hier entscheidet sich auf den letzten Metern das Rennen.

### Willkommen in der Import-Zone!

Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Einsendeschluss ist der 31.09.99. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



**Überwältigend:** Bei diesem schönen Panoramablick vergisst man für einige Sekunden den Rennstress.

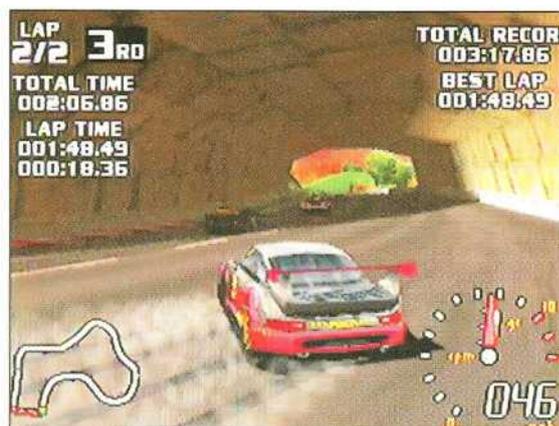


**Sightseeing:** Manchmal hat man ein paar Sekunden Zeit, die Umgebung zu betrachten.

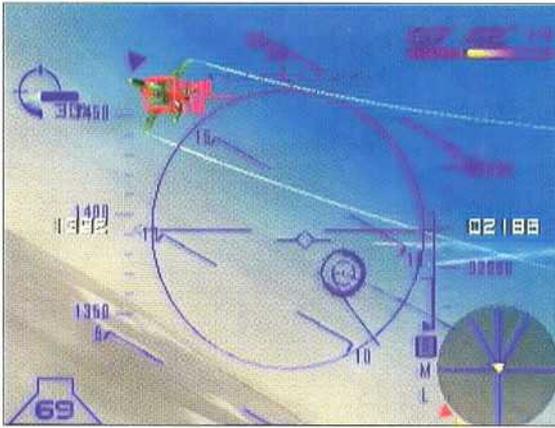


**René:** Mit World Driver Championship ist den Boss Game Studios ein richtig solider Racer gelungen.

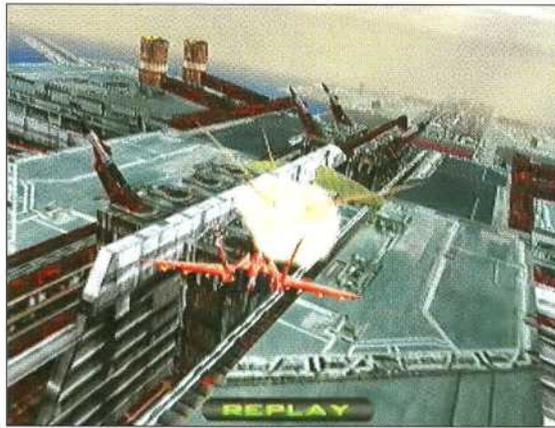
Wenn auch die Steuerung nicht besonders realistisch ist, so kann man sie doch einfach und schnell erlernen. Die überaus begabten Computer-Gegner erlauben sich leider nur selten Fahrfehler, was den Sieg nur allzu oft verwehrt. Grafisch mischt dieses Spiel auf jeden Fall in der Spitzenklasse mit. So beeindruckt den Spieler beispielsweise die hochauflösende Grafik-Engine, die auch ohne Expansion-Pak dargestellt wird.



**Ausgebrochen:** Fährt man zu hastig in eine enge Kurve, endet die Aktion schnell an der Bande.



**Flug-Action:** Die 3D-Engine ist ähnlich fließend wie die von Ace Combat 3.



**Sauber:** Im Replay wird das Geschehen eindrucksvoll wiederholt.

# Air Force Delta

**Dreamcast Shoot 'em Up** Wer wollte als Kind nicht Pilot werden? Mit Airforce Delta kann dieser Traum wahr werden.

Während viele von uns heimlich auf eine Dreamcast-Version von Konamis Vorzeige-Agenten Solid Snake gehofft haben, präsentierten diese vor kurzem mit Air Force Delta in Japan dieses Shoot 'em Up als ihr nächstes Dreamcast-Spiel.

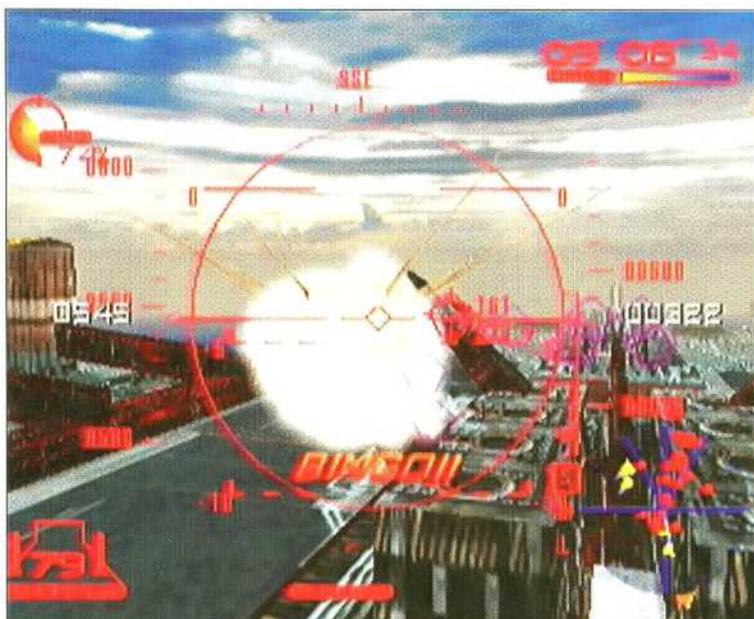
## Spielablauf: Action und Taktik

Nach dem in Spielgrafik gehaltenen Intro und der Auswahl des Schwierigkeitsgrades steht euch zunächst nur eine Mission zur Verfügung. Durch erfolgreiches Beenden dieser

Mission schaltet ihr die nächste frei. Erst jetzt erhaltet ihr Credits, mit denen ihr neue Flieger kaufen könnt, nachdem ihr anfangs nur einen Jet zur Verfügung habt. Darin besteht neben den eigentlichen Aufgaben der Reiz von Air Force Delta, denn hier geben sich die neusten Kampfjets und bewährte Klassiker die Ehre. Das Gameplay ist recht actionorientiert. Außer von dem eigentlichen Zielobjekt werdet ihr noch von einer großen Anzahl gegnerischer Jets angegriffen. Ein richtiges Gefühl für den Kampfjet entsteht leider nicht, da die Bewegungen sehr behäbig sind und die Grafik-Engine nie den Eindruck der tatsächlichen Geschwindigkeit vermittelt. Alle Missionen sind zwar mit einem Zeitlimit versehen, aber mit Ausnahme der vierten doch recht einfach zu lösen, wenn man sich auf die Zielobjekte konzentriert. Wenn



**Extrem:** Die Locations wurden sehr detailliert dargestellt.



**Bingo:** Vor allem die Explosionseffekte gehören zu den Stärken des Shooters.



**Menü:** Welcher Flieger soll es denn sein?

man allerdings die mehr als 30 Jets sein Eigen nennen möchte, muss man die Levels mehr als nur ein- oder zweimal durchspielen, da verlorene Flugzeuge nochmals erworben werden müssen.

## Technik: Ordentlich, aber kein Top-Hit

Obwohl Air Force Delta alle anderen Flugs Spiele grafisch weit hinter sich lässt, wäre auf dem Dreamcast wohl noch mehr drin gewesen. Gerade bei näherem Hinsehen wirkt die Umgebung recht einfallslos und detailarm. Die Flugzeuge hingegen machen einen sehr guten Eindruck, und in der Außenperspektive kann man sogar die einzelnen Ruderbewegungen beobachten. Die Steuerung ist tadellos. Schon nach der ersten Mission beherrscht ihr jeden Jet.

**Georg:** Konamis erster Action-Titel kann zwar niemanden vom Hocker reißen, aber jedem Fan von Shoot 'em Ups oder Flugspielen sei geraten, einen Blick auf das überdurchschnittliche Werk zu werfen. Es kann durchaus begeistern, obwohl der Reiz nach dem ersten Durchzocken recht bald verloren ist. Auf Grund mangelnder Konkurrenz werden Fans dennoch zugreifen.



**Unsportlich:** Die Kontrahenten versuchen euch stets von der Strecke zu drängen.

# Monster Truck Madness

Nintendo 64 Funracer

Was haben Softwaregigant Bill Gates und Nintendo gemeinsam? Richtig, nicht viel. Dennoch hat sich Microsoft entschlossen, ein Spiel, das ursprünglich für den PC entwickelt wurde, für das Nintendo 64 umzusetzen. Bei Monster Truck Madness handelt es sich um ein abgedrehtes Action-Rennspiel, bei dem ihr mit überdimensioniert bereiften Trucks eure Kontrahenten von der Strecke rempeln müsst, um als Erster ins Ziel zu kommen. Hierbei rast ihr über Schrottplätze oder gruselige Friedhöfe, die einem schon das ein oder andere Mal einen Schauer über den Rücken jagen. Verschiedene Power-ups, zum Beispiel ein Nitro-Boost oder hydraulische Sprungfedern, erleichtern euch das Vorbeikommen an den Kontrahenten. Neben dem Training stehen euch der Circuit-Modus, was nichts anderes als ein einfaches Turnier ist, und der Battle-Modus zur Auswahl. Hierbei könnt ihr euch mit mehreren Freunden ein Fußball- oder Hockeyspiel liefern, alles natürlich während ihr den Truck steuert.

**Georg:** Da hat sich Microsoft aber gehörig verschätzt. Solch einen Titel als Konsolenpremiere auf den Markt zu bringen, hätte ich dieser Firma nicht zugetraut. Optisch hat Monster Truck Madness rein gar nichts zu bieten. Die super undeutliche Grafik wird von dichtem Nebel begleitet und wirkt mehr als vorsintflutlich. Das Fahrverhalten der Trucks erinnert eher an ein Stück Seife in der Duschwanne als an hochgetunte Pick-ups. Der Kommentator nervt schon nach der ersten Runde und die seltsam rockige Hintergrundmusik könnte ohne weiteres aus der 80er-Jahre-Punk-Szene stammen. Bei diesem Spiel bleibt nur eines zu sagen: Finger weg!





**PlayStation RENNSPIEL**

**Gran Turismo**  
Sony 6/98 S.70 .....Fun 94%

**V-Rally 2**  
Infogrames 8/99 S.32 .....Fun 93%

**Ridge Racer Type 4**  
Namco 4/99 S.44 .....Fun 90%

**Wip3out**  
Psygnosis 10/99 S.40 .....Fun 90%

**Driver**  
Reflections 7/99 S.72 .....Fun 89%

**C3 Racing**  
Eutechmyx 1/99 S.102 .....Fun 89%

**Test Drive 5**  
Accolade 12/98 S.96 .....Fun 88%

**Need for Speed IV**  
EA 6/99 S.70 .....Fun 87%

**TOCA 2**  
Codemasters 12/98 S.100 .....Fun 87%

**Total Drivin'**  
Eutechmyx 12/97 S.104 .....Fun 86%



**PlayStation BEAT 'EM UP**

**Tekken 3**  
Namco 9/98 S.90 .....Fun 90%

**Soul Blade**  
Namco 3/97 S.74 .....Fun 85%

**Bushido Blade 2**  
Square 1/99 S.109 .....Fun 84%

**Dead or Alive**  
Tecmo 7/98 S.42 .....Fun 83%

**Tekken 2**  
Namco 10/96 S.38 .....Fun 82%

**Bloody Roar 2**  
Virgin 5/99 S.76 .....Fun 82%

**Street Fighter EX Plus Alpha**  
Capcom 11/97 S.70 .....Fun 82%

**Bloody Roar**  
Hudson/Virgin 1/98 S.88 .....Fun 81%

**Star Gladiator**  
Capcom 12/96 S.78 .....Fun 78%

**Rival Schools**  
Capcom 1/98 S.46 .....Fun 75%



**PlayStation ADVENTURE**

**Discworld 2**  
Psygnosis 12/97 S.103 .....Fun 84%

**Discworld**  
Psygnosis 2/96 S.74 .....Fun 84%

**Baphomets Fluch 2**  
Revolut./Virgin 12/97 S.102 Fun 82%

**Baphomets Fluch**  
Revolut./Sony 11/96 S.62 Fun 80%

**Riven the Sequel to Myst**  
Cyan/Acclaim 3/98 S.69 .....Fun 78%

**Blazing Dragons**  
BMG Int. 10/96 S.42 .....Fun 77%

**Myst**  
Sunssoft 10/96 S.75 .....Fun 73%

**Blood Omen Legacy of Kain**  
Crystal Dynamics 1/97 S.70 Fun 69%

**Atlantis**  
Cryo 3/99 S.68 .....Fun 67%

**X-Files**  
SCED 10/99 S.55 .....Fun 60%



**PlayStation ACTION-ADV.**

**Metal Gear Solid**  
Konami 3/99 S.58 .....Fun 94%

**Legacy of Kain: Soul Reaver**  
Crystal Dynamics 08/99 S.60 Fun 93%

**Silent Hill**  
Konami 9/99 S.44 .....Fun 89%

**Tomb Raider III**  
Core Design 1/99 S.52 .....Fun 89%

**Indiziertes Spiel 2**  
Capcom 5/98 S.102 .....Fun 89%

**Oddworld Abe's Oddysee**  
GT Interactive 9/97 S.39 .....Fun 88%

**Oddworld Abe's Exoddus**  
Oddworld Inh. 11/98 S.92 .....Fun 88%

**Tomb Raider II**  
Core Design 12/97 S.52 .....Fun 87%

**Resident Evil Director's Cut**  
Capcom 12/97 S.100 .....Fun 87%

**Resident Evil 1**  
Capcom 6/96 S.38 .....Fun 85%



**GESCHICHL./DENKSPIEL**

**Bomberman World**  
Hudson Soft 5/98 S.108 .....Fun 83%

**Kula World**  
Game Design/Sony 6/98 S.83 Fun 83%

**The Lost Vikings 2**  
Interplay 4/97 S.36 .....Fun 83%

**Swing!**  
Software 2000 4/99 S.61 .....Fun 80%

**Devil Dice**  
Shift 1/99 S.106 .....Fun 76%

**Overboard**  
Psygnosis 11/97 S.73 .....Fun 75%

**Kurushi**  
Sony 11/97 S.73 .....Fun 75%

**Blast Chamber**  
ATD 2/97 S.72 .....Fun 73%

**Bust-A-Move 4**  
Taito 2/99 S.68 .....Fun 73%

**Shanghai True Valor**  
Sunsoft 4/99 S.61 .....Fun 720%



**PlayStation SHOOT 'EM UP**

**Forsaken**  
Probe/Acclaim 5/98 S.38 .....Fun 90%

**Colony Wars: Vengeance**  
Psygnosis 1/99 S.92 .....Fun 89%

**R-Types**  
Irem 12/98 S.87 .....Fun 86%

**Indiziertes Spiel**  
Namco 12/97 S.107 .....Fun 85%

**Colony Wars**  
Psygnosis 12/97 S.56 .....Fun 85%

**Omega Boost**  
SCED 08/99 S.64 .....Fun 84%

**Ace Combat 2**  
Namco 12/97 S.107 .....Fun 84%

**Wing Commander 3**  
Electronic Arts 4/96 S.81 Fun 83%

**Future Cop**  
Electronic Arts 11/98 S.82 Fun 82%

**Wing Commander 4**  
Electronic Arts 7/97 S.60 Fun 82%



**PlayStation ROLLESPIEL**

**Final Fantasy VII**  
Squaresoft 12/97 S.90 .....Fun 91%

**Parasite Eve**  
Squaresoft 11/98 S.96 .....Fun 89%

**Breath of Fire III**  
Capcom/Infogrames 8/98 S.76 Fun 88%

**Wild Arms**  
Sony 3/99 S.66 .....Fun 88%

**Diablo**  
Blizzard/EA 5/98 S.41 .....Fun 85%

**Tactics Ogre**  
Atlus 7/98 S.88 .....Fun 84%

**Suikoden**  
Konami 2/97 S.40 .....Fun 83%

**Xenogears**  
Squaresoft 1/99 S.108 .....Fun 83%

**Devil's Deception**  
Tecmo 3/97 S.80 .....Fun 78%

**The Granstream Saga**  
THQ 3/99 S.64 .....Fun 78%



**PlayStation FUSSBALL**

**FIFA '99**  
Electronic Arts 1/99 S.48 .....Fun 89%

**Frankreich '98: Die FuBb.**  
Electronic Arts 6/98 S.73 Fun 88%

**FIFA '98: Die WM-Quall.**  
Electronic Arts 1/98 S.84 Fun 87%

**Int. Superstar Soccer Pro '98**  
Konami 10/98 S.73 .....Fun 87%

**Bundesliga Stars 2000**  
Electronic Arts 10/99 S.48 Fun 86%

**Int. Superstar Soccer Pro**  
Konami 7/97 S.62 .....Fun 83%

**Actua Soccer 2**  
Grenlin/Funsoft 2/98 S.74 Fun 82%

**Int. Superstar Soccer Deluxe**  
Konami 1/97 S.42 .....Fun 82%

**Libero Grande**  
Namco 12/98 S.78 .....Fun 81%

**Olympic Soccer**  
Centregold 8/96 S.62 .....Fun 80%



**PlayStation JUMP&RUN**

**Crash Bandicoot: Warped**  
Naughty Dog 1/99 S.76 .....Fun 89%

**Gex: Deep Cover Gecko**  
Crystal Dynamics 5/99 S.70 Fun 89%

**Gex 3D**  
Crystal Dynamics 5/98 S.101 Fun 88%

**MediEvil**  
SCEE/Millennium 10/98 S.80 Fun 88%

**Ape Escape**  
SCED 08/99 S.72 .....Fun 85%

**Crash Bandicoot 2**  
Sony 12/97 S.84 .....Fun 85%

**Heart of Darkness**  
Amazing Studios 8/98 S.72 Fun 85%

**Spyro the Dragon**  
Isomniac Games 11/98 S.66 Fun 85%

**Croc 2: The Kingdom of Gobbos**  
Argonaut/EA 9/99 S.54 Fun 83%

**Wild 9**  
Shiny/Acclaim 10/98 S.78 Fun 83%



**PlayStation BOXEN**

**Box Champions**  
Electronic Arts 2/99 S.66 .....Fun 76%

**Victory Boxing 2**  
JVC 1/99 S.63 .....Fun 70%

**Victory Boxing '97**  
JVC 2/97 S.63 .....Fun 64%

**Boxer's Road**  
New 11/95 S.83 .....Fun 56%



**PlayStation BASKETBALL**

**NBA Live '99**  
Electronic Arts 1/99 S.66 Fun 88%

**NBA Pro '98**  
Konami 5/98 S.116 Fun 85%

**NBA Fastbreak**  
GT Interactive 4/98 S.70 Fun 85%

**NBA Live '98**  
Electronic Arts 1/98 S.92 Fun 83%

**NBA in the Zone 2**  
Konami 2/97 S.36 Fun 75%

**Total NBA '96**  
Sony 3/96 S.68 Fun 60%

**In the Zone**  
Konami 2/96 S.72 Fun 55%

**NBA Jam T.E.**  
Acclaim 11/95 S.89 Fun 54%

**NBA Live '96**  
Electronic Arts 5/96 S.38 Fun 51%

**Slam 'n' Jam '96**  
Crystal Dynamics 7/96 S.42 Fun 48%



**PlayStation SNOWBOARD**

**Cool Boarders 3**  
989 Studios 12/98 S.88 Fun 80%

**Snow Racer 98**  
Infogrames 5/98 S.109 Fun 76%

**Extreme Snowbreak**  
Microdis 4/98 S.76 Fun 72%

**X-Games Pro Boarder**  
Radical Entert. 2/99 S.68 Fun 72%

**Cool Boarders 2**  
SCED 08/99 S.70 Fun 71%

**Cool Boarders**  
UEP-Systems 2/97 S.65 Fun 62%

**Chill**  
Eldos Interactive 6/98 S.84 Fun 38%



**PlayStation FLIPPER**

**Pro Pinball Big Race USA**  
Empire 3/99 S.67 Fun 66%

**Tilt**  
Virgin 3/97 S.78 Fun 65%

**Timeshock**  
Another Cunnig 3/98 S.64 Fun 64%

**Pro Pinball - The Web**  
Empire 8/96 S.65 Fun 61%

**Full Tilt Battle Pinball**  
Empire 9/97 S.66 Fun 61%

**True Pinball**  
Digital Illus. 5/96 S.70 Fun 60%

**Extreme Pinball**  
Electronic Arts 6/96 S.66 Fun 59%



**PlayStation EGO-SHOOTER**

**Indiziertes Spiel**  
Lobotomy Softw. 4/97 S.67 Fun 84%

**Lifeforce Tenka**  
Psygnosis 5/97 S.64 Fun 81%

**Alien Trilogy**  
Acclaim 3/96 S.40 Fun 75%

**Hexen**  
Raven Software 4/97 S.40 Fun 60%



**PlayStation GOLF**

**Everybody's Golf**  
SCEE/Camelot 7/98 S.78 Fun 85%

**Tiger Woods**  
Electronic Arts 4/99 S.55 Fun 79%

**Actua Golf 3**  
Grenlin 1/99 S.47 Fun 76%

**PGA Tour '98**  
Electronic Arts 1/98 S.99 Fun 75%

**Actua Golf 2**  
Grenlin 12/97 S.102 Fun 73%

**PGA Tour 97**  
Electronic Arts 12/96 S.69 Fun 71%

**Pro 18: World Tour Golf**  
Psygnosis 3/99 S.67 Fun 71%

**Actua Golf**  
Grenlin 3/96 S.71 Fun 61%

**Konami Open Golf**  
Konami 7/96 S.62 Fun 57%

**Virtual Golf**  
Core Design 9/96 S.65 Fun 53%



**PlayStation SIMULATION**

**Theme Park**  
Bullfrog 1/96 S.72 Fun 83%

**Theme Hospital**  
Bullfrog/EA 4/98 S.74 Fun 76%

**A-Train**  
Maxis 5/96 S.76 Fun 76%

**A-Train IV Evolution Global**  
Maxis 8/96 S.64 Fun 76%

**Constructor**  
System 3/Acclaim 11/98 S.90 Fun 75%



**PlayStation TENNIS**

**Sampras Extreme Tennis**  
Codemasters 8/96 S.42 Fun 74%

**Anna Kournikova S. C. Tennis**  
Namco 7/99 S.86 Fun 74%

**Smash Court Tennis**  
Namco 11/96 S.70 Fun 73%

**All Star Tennis**  
Ubi Soft 11/98 S.79 Fun 67%

**V-Tennis 2**  
Tonkin House 4/97 S.66 Fun 59%

**Hyper Final Match Tennis**  
Human Ent. 5/96 S.79 Fun 59%

**Tennis Arena**  
Ubi Soft 12/97 S.121 Fun 58%

**Davis Cup Tennis**  
Telstar 11/96 S.59 Fun 55%

**V-Tennis**  
Tonkin House 11/95 S.88 Fun 48%

**Power Serve**  
Ocean 11/95 S.88 Fun 41%





PlayStation **JUMP&SHOOT**

**Apocalypse**  
Neversoft 12/98 5.82 .....Fun 85%  
**One**  
ASC/Visual C. 2/98 5.76 ....Fun 82%  
**Mega Man 8**  
Capcom 4/98 5.84 .....Fun 81%  
**Small Soldiers**  
Dreamworks 1/99 5.64 .....Fun 72%  
**Blasto**  
SCEE 7/98 5.44 .....Fun 71%  
**Assault**  
Telstar/Konami 10/98 5.75 ..Fun 70%  
**Spot goes to Hollywood**  
Virgin/Burst 1/97 5.62 .....Fun 61%  
**Mega Man X3**  
Capcom 9/97 5.66 .....Fun 60%  
**Agent Armstrong**  
Virgin 8/97 5.66 .....Fun 54%  
**Rabbit Reload**  
Sony 9/95 5.78 .....Fun 52%



PlayStation **STRATEGIE**

**Command & Conquer 2**  
Westwood/Virgin 12/97 5.98 ..Fun 90%  
**Final Fantasy Tactics**  
Squaresoft 4/98 5.82 .....Fun 88%  
**Warcraft 2**  
EA/Blizzard 9/97 5.40 .....Fun 88%  
**Command & Conquer 2: Gegenschlag**  
Westwood/Virgin 10/98 5.86 ..Fun 88%  
**Populous: The Beginning**  
Electronic Arts 4/99 5.62 ..Fun 88%  
**Warzone 2100**  
Pumpkin/Eidos 6/99 5.62 ....Fun 84%  
**Command & Conquer**  
Westwood/Virgin 1/97 5.36 ..Fun 84%  
**Worms**  
Team 17/Ocean 2/96 5.68 ....Fun 82%  
**KKND Crossfire**  
Infogrames 4/99 5.52 .....Fun 80%  
**Panzer General 2**  
SSI 7/97 5.66 .....Fun 80%



**Gran Turismo**  
Sony 6/98 5.70 .....Fun 94%  
**Final Fantasy VII**  
Squaresoft 12/97 5.90 .....Fun 91%  
**Oddworld Abe's Oddysee**  
GT Interactive 9/97 5.39 ....Fun 88%  
**WipEout 2097**  
Psygnosis 11/96 5.60 .....Fun 82%  
**Total Drivin'**  
Eutechnyx 12/97 5.104 .....Fun 86%  
**Tekken 2**  
Namco 10/96 5.38 .....Fun 82%  
**Soul Blade**  
Namco 3/97 5.74 .....Fun 85%  
**Resident Evil 1**  
Capcom 6/96 5.38 .....Fun 85%  
**Tomb Raider**  
Core Design 12/96 5.44 .....Fun 84%



PlayStation **WRESTLING**

**WWF Attitude**  
Acclaim 9/99 5.64 .....Fun 86%  
**WWF Warzone**  
Acclaim 9/98 5.95 .....Fun 84%  
**WWF Wrestlemania**  
Acclaim 12/95 5.41 .....Fun 75%  
**WCW Nitro**  
THQ 7/98 5.68 .....Fun 75%  
**WCW Thunder**  
THQ 3/99 5.66 .....Fun 68%



PlayStation **EISHOCKEY**

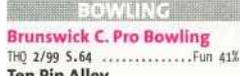
**NHL '99**  
Electronic Arts 12/98 5.92 ..Fun 85%  
**NHL '98**  
Electronic Arts 11/97 5.64 ..Fun 82%  
**NHL Powerplay '98**  
Virgin 4/98 5.68 .....Fun 81%  
**NHL Breakaway '98**  
Acclaim 11/97 5.62 .....Fun 77%  
**NHL Face Off '99**  
SCEA 4/99 5.60 .....Fun 74%  
**NHL Powerplay**  
Virgin Int. 9/97 5.60 .....Fun 71%  
**NHL Face Off '98**  
Sony 2/98 5.72 .....Fun 69%  
**NHL Open Ice**  
Williams/Midway 4/97 5.73 ..Fun 65%



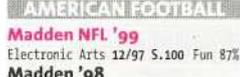
**Triple Play 2000**  
Electronic Arts 7/99 5.85 ..Fun 85%  
**VR Baseball '97**  
Interplay 8/97 5.61 .....Fun 77%



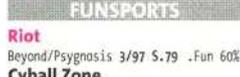
**Virtual Pool**  
Interplay 4/97 5.71 .....Fun 63%  
**Pool Hustler**  
Sunsoft 4/99 5.60 .....Fun 53%



**Brunswick C. Pro Bowling**  
THQ 2/99 5.64 .....Fun 41%  
**Ten Pin Alley**  
ASC Games/Adr. 5/97 5.81 ....Fun 25%



**Madden NFL '99**  
Electronic Arts 12/97 5.100 Fun 87%  
**Madden '98**  
Electronic Arts 1/97 5.64 ..Fun 86%  
**Madden '97**  
Electronic Arts 11/98 5.75 ..Fun 85%  
**NFL Gameday**  
Electronic Arts 4/96 5.38 ..Fun 84%



**Riot**  
Beyond/Psygnosis 3/97 5.79 ..Fun 60%  
**Cyball Zone**  
GT Int./Rage 6/98 5.85 .....Fun 55%  
**Pitball**  
Warner Int. 11/96 5.67 ....Fun 54%



**Tony Hawk's Skateboarding**  
Activision 10/99 5.52 .....Fun 91%  
**Speed Freaks**  
Funcom/SCED 9/99 5.50 .....Fun 86%  
**Micro Machines v3**  
Codemasters 4/97 5.38 .....Fun 82%  
**Wrecking Crew**  
Telstar/Konami 7/98 5.70 ....Fun 78%  
**Rogue Trip**  
Singletac 12/98 5.94 .....Fun 75%  
**Vigilante 8**  
Activision 7/98 5.77 .....Fun 74%  
**Circuit Breakers**  
Supersonic/Minds. 8/98 5.81 Fun 72%



**V-Ball**  
American Technos 6/98 5.79 ..Fun 67%  
**International Track & Field**  
Konami 7/96 5.38 .....Fun 68%  
**Olympic Games**  
U.S.Gold 8/96 5.40 .....Fun 65%  
**Nagano Winter Olympics**  
Konami 3/98 5.66 .....Fun 61%



Nintendo 64 **ACTION-ADV.**

**Zelda - Ocarina of Time**  
Nintendo 1/99 5.38 .....Fun 98%  
**Shadow Man**  
Acclaim 10/99 5.36 .....Fun 94%  
**Nightmare Creatures**  
Kalisto 2/99 5.71 .....Fun 74%  
**Mission: Impossible**  
Infogrames 10/98 5.88 .....Fun 72%



Nintendo 64 **GESCHICKL./DENKSPIEL**

**Blast Corps**  
Rare 9/97 5.64 .....Fun 87%  
**Bomberman 64**  
Hudson 12/97 5.110 .....Fun 85%  
**Iggy's Reckin' Balls**  
Acclaim/Iguana 9/98 5.102 ..Fun 85%  
**Mario Party**  
Hudson/Nintendo 4/99 5.51 ..Fun 83%  
**Wetrix**  
Ocean/Laguna 8/98 5.87 .....Fun 81%  
**Silicon Valley**  
DMA Design 12/98 5.91 .....Fun 76%  
**Tetrisphere**  
Nintendo 3/98 5.77 .....Fun 76%



Nintendo 64 **BEAT 'EM UP**

**Indiziertes Spiel**  
Nintendo/Rare 3/97 5.42 ....Fun 76%  
**Mace the Dark Age**  
Midway 12/97 5.112 .....Fun 71%  
**Fighting Force 64**  
Crave 10/99 5.67 .....Fun 70%  
**Fighters Destiny**  
Imagineer/Laguna 3/98 5.70 ..Fun 62%  
**Dark Rift**  
Kronos/Vic Tokai 9/97 5.66 ..Fun 57%  
**Rampage World Tour**  
Midway/GT Int. 8/98 5.86 ....Fun 61%  
**Bio F.R.E.A.K.S.**  
Midway 8/98 5.78 .....Fun 55%



Nintendo 64 **WRESTLING**

**WWF Attitude**  
Acclaim 10/99 5.46 .....Fun 92%  
**WWF Warzone**  
Iguana/Acclaim 10/98 5.82 ..Fun 91%  
**WCW vs NWO**  
THQ 12/98 5.86 .....Fun 84%



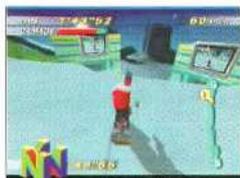
Nintendo 64 **JUMP&RUN**

**Super Mario 64**  
Nintendo 3/97 5.36 .....Fun 93%  
**Banjo Kazooie**  
Rare/Nintendo 7/98 5.46 ....Fun 92%  
**Gex 64 Enter the Gecko**  
Crystal Dynamics 10/98 5.74 Fun 83%  
**Mischief Makers**  
Nintendo 1/98 5.104 .....Fun 81%  
**Bomberman Hero**  
Hudson 7/98 5.72 .....Fun 81%  
**Goemon 64**  
Konami 11/97 5.84 .....Fun 81%  
**Yoshi's Story**  
Nintendo 3/98 5.75 .....Fun 80%  
**Starshot**  
Ocean 1/99 5.84 .....Fun 79%



Nintendo 64 **SHOOT 'EM UP**

**Forsaken**  
Iguana/Probe 6/98 5.88 .....Fun 92%  
**Duke Nukem: Zero Hour**  
GT Interactive 8/99 5.42 ....Fun 89%  
**Star Wars: Rogue Squadron**  
Factor 5 2/99 5.60 .....Fun 86%  
**Body Harvest**  
Grenlin 12/98 5.80 .....Fun 83%  
**Lylat Wars**  
Nintendo 10/97 5.38 .....Fun 83%  
**Buck Bumble**  
Ubi Soft 11/98 5.94 .....Fun 76%  
**Star Wars: Shadow of the Empire**  
Lucas Arts Ltd. 3/97 5.64 ..Fun 76%  
**Aerofight Assault**  
Vic Tokai 2/98 5.83 .....Fun 71%  
**Knife Edge**  
Kemco 2/99 5.64 .....Fun 52%



Nintendo 64 **SNOWBOARD**

**1080° Snowboarding**  
Nintendo 11/98 5.84 .....Fun 88%  
**Snowboard Kids**  
Atlus 3/98 5.76 .....Fun 76%



Nintendo 64 **EGO-SHOOTER**

**Indiziertes Spiel**  
Rare 11/97 5.78 .....Fun 92%  
**Turok 2: Seeds of Evil**  
Acclaim 11/98 5.68 .....Fun 89%  
**Turok: Dinosaur Hunter**  
Acclaim 3/97 5.62 .....Fun 88%  
**Indiziertes Spiel 64**  
Midway 6/97 5.60 .....Fun 74%  
**Hexen**  
Raven Software 9/97 5.68 ...Fun 65%  
**South Park**  
Iguana 3/99 5.66 .....Fun 35%

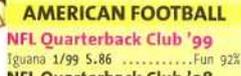


Nintendo 64 **BASKETBALL**

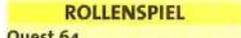
**Kobe Bryant NBA Courtside**  
Nintendo 6/98 5.90 .....Fun 91%  
**NBA Jam '99**  
Iguana Ent. 1/99 5.68 .....Fun 89%  
**NBA Live '99**  
Electronic Arts 1/99 5.66 ..Fun 81%  
**NBA Pro '98**  
Konami 5/98 5.116 .....Fun 75%  
**NBA Hangtime**  
Williams/Midway 4/97 5.81 ...Fun 71%



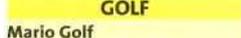
**All-Star Baseball 2000**  
Acclaim 6/99 5.69 .....Fun 86%  
**All-Star Baseball '99**  
Acclaim 9/98 5.101 .....Fun 85%



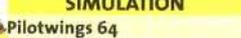
**NFL Quarterback Club '99**  
Iguana 1/99 5.86 .....Fun 92%  
**NFL Quarterback Club '98**  
Iguana 12/97 5.114 .....Fun 91%  
**Madden 64**  
Electronic Arts 3/98 5.77 ..Fun 88%



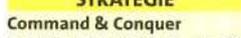
**Quest 64**  
THQ/Konami 9/98 5.104 .....Fun 64%



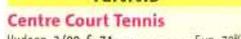
**Mario Golf**  
Nintendo 10/99 5.58 .....Fun 85%



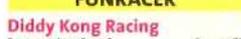
**Pilotwings 64**  
Pazadigm/Nintendo 3/97 5.60 ..Fun 78%



**Command & Conquer**  
Westwood Studios 8/99 5.68 ..Fun 82%



**Centre Court Tennis**  
Hudson 3/99 5.74 .....Fun 79%  
**All Star Tennis**  
Ubi Soft 4/99 5.55 .....Fun 63%



**Diddy Kong Racing**  
Rare 12/97 5.108 .....Fun 93%  
**Beetle Adventure Racing**  
EA 5/99 5.56 .....Fun 89%  
**Mario Kart 64**  
Nintendo 6/97 5.38 .....Fun 88%



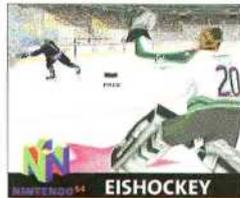
Nintendo 64 **FUSSBALL**

**FIFA '99**  
Electronic Arts 5/99 5.68 ...Fun 91%  
**FIFA '98: Die WM-Qualifikation**  
Electronic Arts 2/98 5.64 ..Fun 91%  
**International Superstar Soccer '98**  
Konami 10/98 5.76 .....Fun 90%  
**International Superstar Soccer 64**  
Konami/Major A 6/97 5.62 ...Fun 87%  
**FIFA 64**  
Nintendo 6/97 5.66 .....Fun 74%



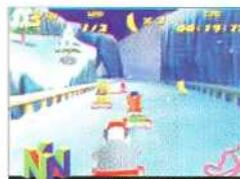
Dreamcast **GESAMTLISTE**

**Soul Calibur**  
Namco 10/99 5.70 .....Fun 94%  
**Sonic Adventure**  
Sega 10/99 5.80 .....Fun 90%  
**The House of the Dead 2**  
Sega 10/99 5.82 .....Fun 87%  
**Sega Rally 2**  
Sega 10/99 5.74 .....Fun 87%  
**Virtua Fighter 3th**  
Sega 10/99 5.76 .....Fun 86%  
**Blue Stinger**  
Activision 10/99 5.78 .....Fun 85%  
**Power Stone**  
Eidos/Capcom 10/99 5.84 ....Fun 83%  
**Get Bass**  
Sega 10/99 5.79 .....Fun 80%  
**Dynomite Cop**  
Sega 10/99 5.83 .....Fun 73%  
**Millenium Soldier - Expend.**  
Infogrames 10/99 5.83 .....Fun 71%



Nintendo 64 **EISHOCKEY**

**NHL '99**  
Electronic Arts 12/98 5.92 ..Fun 86%  
**NHL Breakaway '99**  
Acclaim 3/99 5.72 .....Fun 79%  
**NHL Breakaway '98**  
Nintendo 3/98 5.72 .....Fun 71%  
**Wayne Gretzky 3D-Hockey '98**  
Midway/GT 8/98 5.75 .....Fun 64%  
**Olympic Hockey**  
Midway 6/98 5.82 .....Fun 61%  
**Wayne Gretzky's 3D Hockey**  
Williams/Midway 7/97 5.74 ..Fun 60%



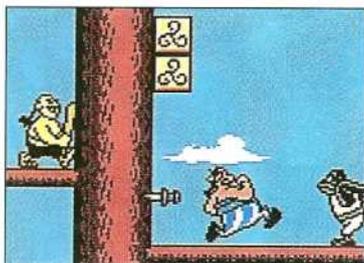
Nintendo 64 **RENNSPIEL**

**F-1 World GP2**  
Nintendo 6/99 5.50 .....Fun 93%  
**Wave Race 64**  
Nintendo 3/97 5.66 .....Fun 93%  
**F-1 World Grand Prix**  
Nintendo 10/98 5.70 .....Fun 92%  
**Star Wars Episode I: Racer**  
Lucas Arts Ltd. 7/99 5.76 ..Fun 91%  
**Extreme-G2**  
Acclaim 12/98 5.70 .....Fun 91%  
**Racing Simulation 2**  
Ubi-Soft 10/99 5.56 .....Fun 89%



# Asterix & Obelix (GBC)

Wer kennt sie nicht die Geschichte um das kleine gallische Dorf, in dem eine Hand voll Einwohner erbitterten Widerstand gegen das Imperium des Cäsar leisten? Dieser schottet die Gallier kurzerhand mit Hilfe eines Zaunes gegen die Außenwelt ab, um so deren Willen zu brechen. Die beiden Protagonisten, Asterix und Obelix, haben ihrerseits beschlossen, Cäsar eins auszuwischen. Zu diesem Zweck brechen beide durch die Palisaden,



um allerlei Verwirrung zu stiften. Ihr Vorhaben ist es, Cäsar aus jedem von ihnen bereisten Land ein Souvenir mitzubringen, um ihn endlich davon zu überzeugen, dass das kleine gallische Dorf frei und seine Einwohner unabhängig vom mächtigen römischen Imperium sind. Die Abenteuer der beiden Gallier erstrecken sich auf die Gebiete Britannien, Helvetien, die Olympischen Spiele in Griechenland sowie Hispanien. Die Reise beginnt bei den Briten. Hier muss einer eingekerkerten Rugbymannschaft geholfen werden. Natürlich müsst ihr euch im wahrsten Sinne des Wortes erst mal bis hinter die schwedischen Gardinen durchschlagen, um schließlich gegen die Römer ein Rugbymatch zu bestreiten. Zahlreiche Wildschweine und Zaubertänke sorgen hierbei für

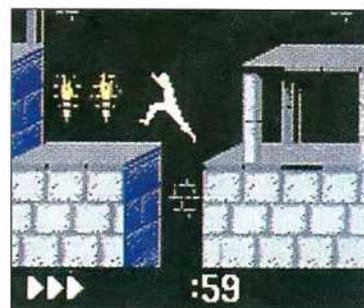
verbessertes Wohlbefinden. Im späteren Verlauf muss noch ein Bankdirektor befreit sowie bei den Olympischen Spielen im antiken Griechenland gegen die Römer angetreten werden. Mindestens zwei der drei Wettbewerbe Hürdenlauf, Rennen und Speerwerfen müssen von euch siegreich überstanden werden. Am Ende eurer Bemühungen steht noch ein witziger Stierkampf in Spanien auf dem Programm, um den Häuptling Costa Y Bravo frei zu bekommen. Beachtet bitte, dass Asterix & Obelix nur mit einem Game Boy Color funktioniert. Besitzer eines normalen Modulschluckers gucken leider in die sprichwörtliche Röhre.

WERTUNG: **Fun: 73%**

# Prince of Persia (GBC)

Einige wenige unter den vielleicht etwas älteren Zockern werden sich vielleicht noch wehmütig an die alten Amiga- oder auch Mega Drive-Zeiten erinnern, als ihr den Prince of Persia bereits schon einmal durch eine abenteuerliche Reise dirigieren durftet. Nun hat das alte Spielprinzip auch Nintendos Game Boy Color heimgesucht. Die Handlung dreht sich um einen machtgerigen Großwesir namens Jaffar, der in Abwesenheit des Sultans die Macht an sich gerissen hat. Da ihr euch, in der Rolle des virtuellen Prinzen, (un)glücklicherweise in die Tochter des abwesenden Sultans verliebt habt, sieht Jaffar darin ein große Gefahr für die Durchsetzung seiner Pläne. Dieser Fiesling schmeißt euch

einfach in den Kerker und stellt die Prinzessin vor eine ernste Probe. Die holde Maid muss sich nun zwischen der Hochzeit mit ihm oder eurem sicheren virtuellen Todesurteil entscheiden. Durch einen Zufall schafft ihr es aus eurer Zelle und macht euch sogleich daran, die süße Prinzessin zu befreien. Auf der Suche bewegt ihr euch hauptsächlich in den Fortbewegungsarten Laufen, Springen und Rennen in typischer Jump&Run-Manier durch die Gegend. Um an einen höher gelegenen Ort zu gelangen, hangelt ihr euch am Sims nach oben. Doch zu euren Ungunsten befinden sich auf dem Weg zur gesuchten Schönheit zahlreiche Wachen und anderes feindselig gesinntes Fußvolk. Auf eurem Weg



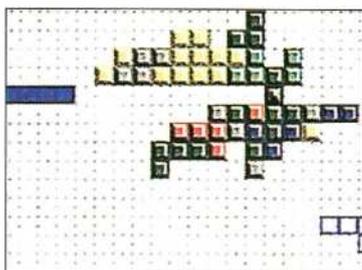
findet ihr neben einem Schwert auch viele Zaubertänke mit jeweils unterschiedlichen Auswirkungen. Insgesamt gilt es, die 13 Levels innerhalb eines knackigen Zeitlimits von einer Stunde zu bewältigen.

WERTUNG: **Fun: 52%**

# Kluster (GBC)

Kluster ist auf den ersten Blick ein Geschicklichkeitsspiel der Marke Tetris und Konsorten. Ein Kluster, soviel zur kurzen Erklärung, ist ein wild zusammengewürfelter Steinhaufen. Dieser bildet sich, indem vom Bildschirmrand vermehrt neue Steinblöcke im Tetris-Look durch den Schirm schwirren, die von euch aufgesammelt und dabei möglichst sinnvoll in den Kluster integriert werden müssen. Der Kluster lässt sich dabei frei in alle Richtungen drehen, um die ankommenden Blöcke strategisch günstig einzubauen. Habt ihr auf diese Weise ein zusammenhängendes Quadrat erzeugt, so verschwindet dies und die darum drappierten Steine stürzen in Richtung Mittelpunkt. Herrliche

Kettenreaktionen sind des öfteren die Folge und ein scheinbar unlösbares Problem löst sich in Sekunden in Luft auf. Wahlweise setzt ihr zu Beginn fest, ob die Steine von links, rechts oder gar von allen Seiten in die Mitte strömen. Acht verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen für eine Menge Abwechslung. Zudem könnt ihr noch bestimmen, welche

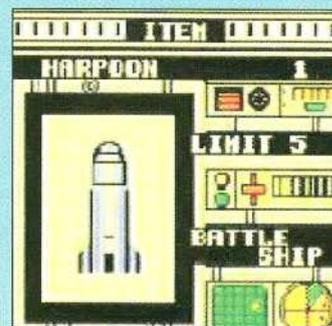


Quadratgröße erreicht werden muss, um den Kluster zum Einsturz zu bringen. Von neun bis 15 Steinen reicht hierbei die Bandbreite. Die Startgröße des Klusters kann ferner individuell variiert werden, bis hin zu einer Größe von 81 Steinen. Ziel ist es natürlich in Tetris-Tradition, so viele Kollapse wie möglich zu erzielen, mit Rücksicht darauf, dass der Kluster nicht zu groß wird, um ihn immer noch drehen zu können. Per Game-Link-Kabel könnt ihr Kluster mit zwei Game Boys gleichzeitig zocken, um so einem menschlichen Mitstreiter kräftig einzuheizen.

WERTUNG: **Fun: 82%**

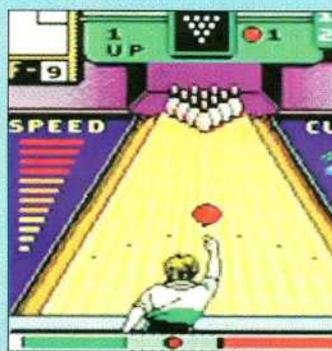
## Klein und Fein

neuheiten +++ neuheiten ++



### Battleship (GBC)

Schiffe versenken, der uralte Schulhofklassiker, bekommt eine Art Wiedergeburt auf dem Game Boy Color. Richtiges Platzieren der eigenen Zerstörer und gezieltes Versenken der gegnerischen Armada ist das A und O dieses Strategietitels.



### Ten Pin Bowling (GBC)

Alle Zehne! Bei Ten Pin Bowling könnt ihr so richtig abräumen. Schnappt euch die Bowlingkugel und schießt mit viel Fingerspitzengefühl Pin für Pin ab. Oder landet doch einfach einen Volltreffer, alle Zehne! Ten Pin Bowling wird kompatibel zu dem Rumble-Pak sein.



### Golden Goal (GBC)

Golden Goal bekommt nun auch nach dem Auftritt der Balljäger auf Sonys 32-Bitter sein Pendant für die Handheld-Szene. Ballgefühl ist gefragt, wenn ihr auf dem Weg zur Weltmeisterschaft die besten Karten haben wollt. Tacklings und gekonnte Dribblings stehen auf der Tagesordnung.

**kurz erwähnt**

**+++ Rapid River**  
 Ein Rafting-Titel! Ist dies wirklich etwas Neues? Bereits auf dem Amiga hatte man die Möglichkeit, Stromschnellen und Wasserfälle zu durchpaddeln. Auch die Arcade bekommt nun ihren Sprössling ab. Ihr nehmt in einem großen Gummireifen Platz, um ihre Protagonisten auf dem 50-Zoll-Screen durch das Wildwasser zu manövrieren. Menschenfressende Saurier und tückische Whirl-Pools reichern das Gameplay ideenreich an. Bis zu zwei Spieler haben simultan das Vergnügen, die pikanten Wasserläufe zu meistern.

**+++ Off Road Challenge**  
 Anschnallen lautet die Devise in dem neuen Querfeldein-Racer aus dem Hause Midway. Sechs unterschiedliche Pisten, u.a. die Mojave-Wüste und Las Vegas, laden zu einer actionreichen Schlammschlacht ein. In einem speziellen Speed Shop dürft ihr eure Jeeps tunen, vorausgesetzt ihr gewinnt Rennen, um so an die begehrten Dollars zu kommen. Nicht eisige und staubige Kurse, sondern Felsen avancieren zu eurer bevorzugten Spielwiese. Bis zu vier Spieler gleichzeitig nehmen an der actionlastigen Bolidenhatz teil.

**+++ NBA Showtime: NBA on NBC**  
 Im ersten Titel, der sowohl eine zugkräftige NBA- als auch eine NBC-Lizenz im Rücken hat, dürft ihr einen virtuellen Basketball-Court unsicher machen. Zusätzlich zur spannenden Körbejagd hat man noch einige witzige Features implementiert. Ein Beispiel wäre der Create-A-Player-Editor. Durch diesen stellt ihr eure Werfer nach Belieben selbst zusammen.

**+++ CarnEvil**  
 Ein hochinteressanter neuer Shooter hat sich den Weg in die Arcaden gebahnt. Mit CarnEvil tretet ihr per Light-Gun in einen Feldzug gegen allerlei illustre Widersacher: Phantome und gequälte Seelen warten nur darauf, von euch und euren Schießkünsten erlöst zu werden. Einsatzgebiet eurer Tätigkeit ist neben einem Geisterhaus auch die sogenannte Horrorkammer. Gunther kann die Veröffentlichung hierzulande schon kaum mehr erwarten!

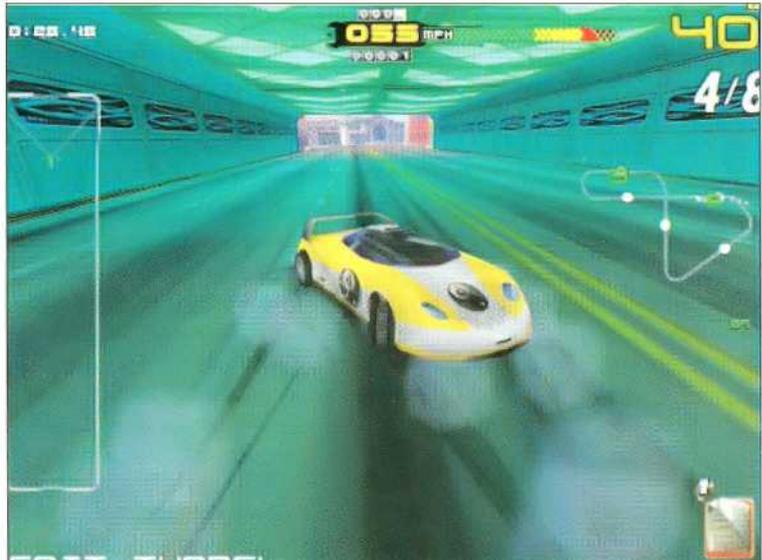
**+++ Surf Planet**  
 Atari hat den Lifestyle-Sport Snowboarden aufgegriffen, um daraus einen packenden Titel zu stricken. Gegen drei Widersacher tretet ihr auf den insgesamt vier Tracks an. Um nicht an Speed zu verlieren, sammelt ihr unterwegs Wachs ein. Viele Abkürzungen und abgefahrene Airs gehören ebenso zum Vergnügen wie rasante Duelle gegen die Mitstreiter. Entwickelt wurde Surf Planet übrigens von dem spanischen Gaelco-Team.

# San Francisco Rush 2049

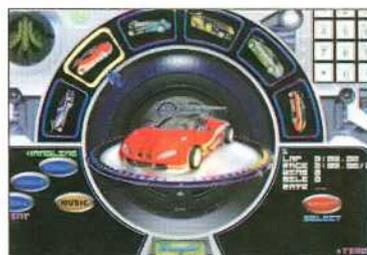
Ataris neuester Arcadenstreich hört auf den wohlklingenden Namen S.F. Rush 2049. Bereits durch die Namensgebung stellt man klar, dass das neueste Rennspektakel eng an die beiden S.F. Rush-Vorgänger angelehnt ist. Doch im direkten Vergleich hat sich einiges geändert. Der Schauplatz der temporeichen Gaspedal-Tretei wurde nun direkt ins Jahr 2049, in die Zeiten eines neuen Goldrausches, verlagert. Das Erscheinungsbild weist zwar noch grobe Ähnlichkeiten mit dem aktuellen Stadtbild auf, doch ist unter der City nun ein weitläufiges Tunnel-system angelegt worden, welches

ebenso befahren werden kann. Die Gesamtzahl der Strecken beläuft sich, den Mirror-Mode und die beiden Secret-Tracks mitgerechnet, auf zehn Kurse. Sechs Autos stehen dem virtuellen Rennfahrer zur Verfügung, um in die heiße Hatz einzugreifen und die Jagd nach Goldmünzen zu betreiben. Eine interessante Neuerung stellt die Tatsache dar, dass sich an der Automaten-seite ein kleines Eingabepad befindet. Hiermit könnt ihr euren Namen festhalten und so bei späteren Rennen auf die bereits gefahrenen Meilen, Zeiten und die gesammelten Münzen zurückgreifen. In den Vereinigten

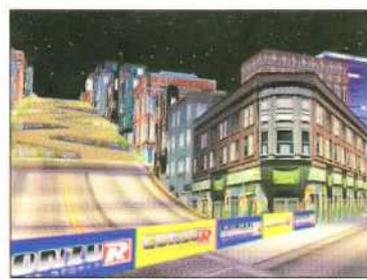
Staaten läuft, dieses Feature betreffend, bereits ein von Atari organisierter Wettbewerb. Die Gewinner aus diesem Contest werden mit netten Sachpreisen für ihre fahrerischen Leistungen belohnt.



**Rasanter Bolide:** In den Tunnels sammelt ihr die für das Tuning wichtigen Münzen ein.



**Riesige City:** S.F. darf komplett befahren werden, inklusive Tunnels und Abkürzungen.



**Lombard Street:** Die kurvenreichste Straße gehört ebenso zu den befahrbaren Pisten.

## Motocross Go

Namco scheint in jedem Genre zu Hause zu sein. Mit Motocross Go bringt man, erst relativ kurze Zeit nach dem sensationellen Soul Calibur-Automaten bzw. dessen Pendant auf dem Dreamcast für das Heimvergnügen, nun eine waschechte Motorenquälerei auf die Arcaden-Piste. Programmiert wurde der neueste Sprössling Namcos auf der System 23-Hardware. Was ihr erwarten könnt, sind spektakuläre Grafikeffekte und realistisches Feedback-Rütteln am Arcade-Motorrad. Durch Gewichtsverlagerung auf dem Gefährt, erreicht ihr die optimale Kurvenlage. Erhältlich ist die Kiste in zwei verschiedenen Ausführungen. Zum einen in der De-Luxe-Version, mit einem 50-Zoll-Screen, gefederten

Gabeln sowie einer pneumatischen Feedback-Funktion. Der kleinere Ableger, die Standard-Version, kommt mit einem 27-Zoll-Screen an und muss auf die pneumatische Bike-Bewegung verzichten. Wahlweise in der First- oder Third-Person-View geht es über die holprigen Pisten. Hiervon stehen euch drei unterschiedliche zur Auswahl, auf denen es gilt, sich gegen eine Schar von CPU-Gegnern durchzusetzen und Siege einzufahren. Heftige Crashes und spektakuläre Tricks in der Luft eingeschlossen.



**Bike-Simulator:** Ein vollgefedertes Gefährt dient euch dazu, die Bestzeiten zu knacken.



**Völlige Freiheit:** Auf den Pisten könnt ihr all die Tricks der echten Piloten ausüben.



**Spannende Duelle:** Am meisten fordern euch Kämpfe gegen die motorisierte Konkurrenz.

**kurz erwähnt**

**+++ Radical Bikers**  
 In Midways neuestem Streich schlüpft ihr in die Rolle eines motorisierten Pizza-Boys. Prinzipielle Ähnlichkeiten zum Klassiker Paper Boy sind nicht von der Hand zu weisen. Ziel eurer rabiäten Fahrweise ist es, das virtuelle Fast Food vor dem teuflisch schnellen CPU-Rivalen abzuliefern. Die verkehrsreichen Straßen sind zudem nur so gespickt mit Hindernissen, denen ihr entweder gekonnt ausweicht oder die ihr per waghalsigen Stunts meistert.





**Beeindruckend:** Selbst im Vierspieler-Modus läuft das Geschehen mit 30 Bildern pro Sekunde ab.



**Neu:** Der Warhammer, mit dem Adon ausgerüstet ist, ist bislang die einzige Unterwasser-Waffe.



**Der blaue Riese:** Die gegnerische Intelligenz wurde im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert.



**Lichtgestalt:** David Dienstbier gewährte uns einen Einblick in seine Tierwelt und beantwortete dabei bereitwillig Fragen.

# Turok: Legenden des verlorenen Landes

**Nintendo 64 Ego-Shooter** Von wegen, Spielen macht einsam! Acclaim setzt bei der Neuauflage ihres Bestsellers voll auf Multiplayer-Spaß.

In der vergangenen Ausgabe präsentierten wir euch bereits erste Infos und Screenshots zu Acclaims neuestem Indianer-Abenteuer. Im Zuge eines Besuches bei den Entwicklern vor Ort in Austin, präsentierte man uns eine erste, noch sehr frühe Version des "Nachfolgers", sofern man ihn als einen solchen überhaupt bezeichnen kann. Turok: Legenden des verlorenen Landes fällt nämlich weniger durch einen neuen Einspieler-Modus als vielmehr durch seinen umfangreichen Multiplayer-Mode auf, in dem die Entwickler nun endlich alle Features realisieren können, die sie bereits in Turok 2 einbauen wollten. An Mangel von Zeit scheiterte jedoch der totale Mehrspieler-Spaß und Seeds of Evil bestach somit, im Vergleich zur starken Konkurrenz aus dem Hause Nintendo, lediglich durch den Single-Mode.

### Spielprinzip: Eine Four-Man-Show

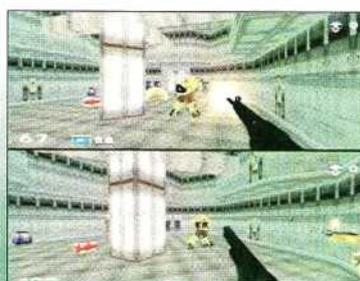
Der Genre-Einsteiger sollte sich zunächst den Szenario-Modus etwas genauer ansehen. Hier erhält das Greenhorn mehr als 20 verschiedene Aufträge, dank der er sich bestens mit der Steuerung des Charakters und der

umfangreichen Bewaffnung des Indianers vertraut macht. Zudem lernt der virtuelle Abenteurer hier auch schon mal alle gegnerischen Charaktere samt deren individuellen Fähigkeiten kennen. So gilt es beispielsweise in ein Gebäude einzudringen, in dem mehrere Raptoren auf Turok lauern. Die müssen natürlich beseitigt werden. Die

Entwickler feilten im Sequel besonders an der Intelligenz der Gegner. Jeder der Dinos verfügt nämlich über eine individuelle Verhaltensweise, die es genau zu ergründen gilt, da ihr ansonsten nur wenig Chancen auf Erfolg habt. Nach jeder bestandenen Mission erhaltet ihr, je nach eurem Können, eine entsprechende Punktzahl und einen militärischen Rang. Zudem werden durch besondere Leistungen Bonuscharaktere freigeschaltet, die sich auch als Spielfigur für den



**Frontalangriff:** Die Lichteffekte wurden im Vergleich zu Turok 2 noch leicht aufgebessert.



**Two on one:** Neben den menschlichen Mitspielern lassen sich auch bis zu zwei gegnerische Bots in ein Multiplayer-Match integrieren.

Multiplayer-Mode nutzen lassen. Hier tretet ihr auf Wunsch gegen drei menschliche Mitspieler an. Vor dem Geplänkel habt ihr euch für einen von 36 verschiedenen Levels zu entscheiden, der Schauplatz des Spaßes ist. Die Stages unterscheiden sich dabei vor allem durch ihre Größe voneinander. Habt ihr euren Charakter ausgewählt, weist ihr diesem aus einem großen Pool an Todbringern sechs verschiedene Waffen zu, die ihr im Kampf dann benutzt. Zusätzlich könnt ihr bis zu zwei CPU-gesteuerte Einheiten in das Gefecht integrieren.

### Technik: Turok 2 lässt grüßen

Die 3D-Engine ist eine leicht verbesserte Version des Vorgängers. In der finalen Version sollen 30 Einzelbilder pro Sekunde über den heimischen Bildschirm flimmern. Natürlich wird zudem auch wieder das Expansion-Pak unterstützt, das eine hochauflösende Grafik-Engine ermöglicht.

### Erster Eindruck: Spaß für alle?

Das Sequel erfährt seinen Reiz vor allem durch den Multiplayer-Spaß. In dieser Kategorie steht das Abenteuer am Ende wohl ganz oben auf dem Genre-Treppchen. Ob jedoch auch der Einspieler-Mode für genügend Abwechslung und Spielspaß sorgen kann, wird ein ausführliches Preview in einer der nächsten Ausgaben zeigen. (Uwe)



**Kein Action ohne Super-Weapons:** Legenden des verlorenen Landes bietet dem Spieler neue coole Todbringer.

**Nintendo 64**

Hersteller: Acclaim Studios/Texas  
 Fakten: 36+ Levels, Expansion-Pak  
 Erscheint: 4. Quartal

**Erster sehr gut Eindruck**

## INTERVIEW

**David Dienstbier,  
Creative Director,  
Acclaim Studios/Texas**

Austin/Texas im August des Jahres 1999. Der Asphalt glüht bei Tagestemperaturen um die 43 Grad im Schatten. Selbst die Abende sorgen nicht für Abkühlung im Land der Steaks, um 3.00 Uhr in der Nacht liegen die Temperaturen noch immer bei unglaublichen 33 Grad Celsius! Inmitten dieser Szenerie befinden sich die Acclaim Studios/Texas, ehemals Iguana Entertainment (wir berichteten darüber in unserer letzten Ausgabe). Vom heiß erwarteten Turok 3 gab es bereits sechs coole Screenshots, die jedoch lediglich Landschaften des Sequels zeigten, zu bewundern. Im Zuge des Besuches war es uns ebenfalls möglich einige Fragen an David Dienstbier, den Creative Director, zu stellen.

**Mega Fun:** Das Multiplayer-Feature ist typisch für PC-Spiele und besitzt dort eine große Fan-Gemeinde. Warum glauben sie, dass dieses Konzept auch auf der Nintendo-Konsole funktionieren wird?

**David Dienstbier:** Nun, diese Frage lässt sich am besten am Beispiel von James Bond beantworten. Der grandiose Erfolg beruht meiner Meinung nach auf dem ausgesprochen guten Mehrspieler-Modus, der den Spieler bzw. die Spieler selbst dann immer wieder vor neue Herausforderungen stellt, wenn der Einzspieler-Modus bereits gemeistert wurde. Somit verleiht der Multiplayer-Mode dem Titel das erfolgreiche Grundgerüst, durch das der Spieler nie die Lust am erneuten Zocken verliert. Diesen Grundgedanken haben wir in Turok: Legendes des verlorenen Landes kontinuierlich fortgeführt. So fordern beispielsweise die Bots, die in das Spiel integriert wurden, zusätzliche strategische Künste vom Player.

**MF:** Wird es wieder eine spezielle deutsche Version des Spieles geben?

**DD:** Deutschland ist für uns ein sehr wichtiger Markt, der viele Turok-Fans beheimatet. Daher wollen wir natürlich auch den deutschen Spielern ein neues Abenteuer des Indianers beschenken. Zudem glauben wir nicht, dass die Veränderungen, die am Titel vorgenommen werden, den Spielspaß schmälern. Fest steht weiterhin, dass die deutsche Version zeitgleich mit der US- und der PAL-Version erscheinen wird.

**MF:** Was halten sie persönlich von der BPIJ, die Titel, die eine große Gewaltdarstellung beinhalten, indizieren oder sogar beschlagnahmen können?

**DD:** Jedes Land hat seine eigenen Regeln, die wir natürlich achten wollen und müssen. Ich denke jedoch nicht, dass Menschen durch Gewalt, die in Videospielen oder Filmen dargestellt wird, grausamer werden. Dies ist jedoch, wie bereits erwähnt, meine persönliche Meinung, die nicht allgemein gültig ist.

**MF:** Was denken sie über die kommenden Mega-Konsolen? Welche neuen Features wird die enorme Rechenleistung der Plattformen ermöglichen?

**DD:** In erster Linie wird sich natürlich die grafische Darstellung und die musikalische Untermalung der Spiele deutlich verbessern. Schaut euch Soul Calibur auf dem Dreamcast an und ihr seht bereits die Richtung, in die sich die Spiele technisch bewegen werden. Wer auf der E3 Shen Mue gesehen hat, der wird bestätigen, dass dieses Spiel über die beste Grafik verfügt, die jemals auf unserem Planeten zu sehen war. Der Dolphin und die PlayStation 2 können diese fantastische Engine sogar nochmals übertrumpfen. Ob dadurch jedoch der Spielspaß vergrößert wird, muss bezweifelt werden. Eine tolle Grafik macht ja bekanntermaßen nicht ein gutes Spiel aus. Somit gilt es für Programmierer, neue Ideen zu entwickeln, die dem Spieler noch mehr Freiheiten gewähren.

**MF:** Welche Konsole hat ihrer Meinung nach das größte Potential?

**DD:** Da ich weder die Hardware der PlayStation 2 noch die des Dolphins gesehen habe, ist es mir natürlich unmöglich, eine Aussage bezüglich der gestellten Frage zu machen. Ich wäre jedoch nicht überrascht, wenn sich Nintendo die Spitzenposition zurückerobern wird. Die Köpfe, die hinter dem Unternehmen stehen, sind sehr clever und haben sicherlich nicht die Zeit verschlafen. Ich persönlich erwarte somit sehr viel von deren kommendem Flaggschiff.

**MF:** Und was halten sie von Segas Dreamcast?

**DD:** Ich will ehrlich sein, das Pad ist für mich eine einzige Katastrophe. Zudem musste ich feststellen, dass die japanischen Eingabegeräte leider nur mittelmäßig verarbeitet waren. Dieser Missetand soll glücklicherweise mittlerweile behoben sein – ich will es jedenfalls hoffen, denn ich habe mir einen amerikanischen Dreamcast mit zwölf Spielen vorbestellt.

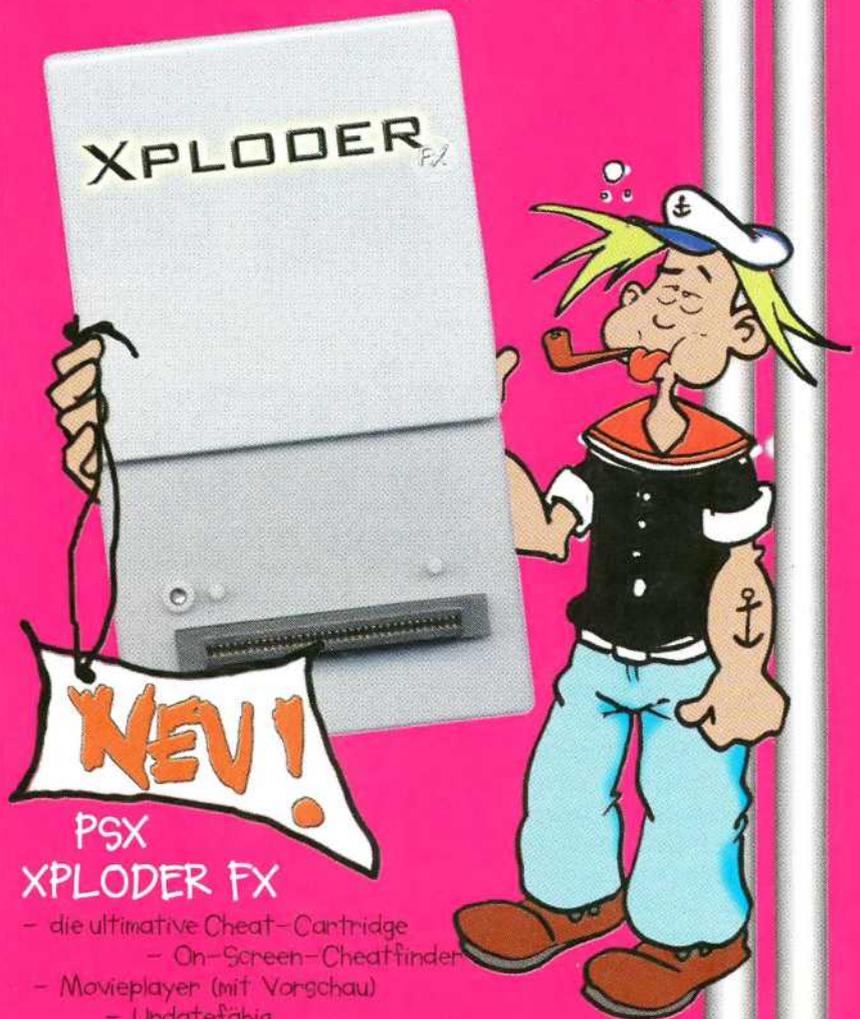
**MF:** Woher stammt ihr für amerikanische Verhältnisse ungewöhnlicher Nachname "Dienstbier"?

**DD:** Meine Ur-Großeltern stammen aus Deutschland. Woher genau, das weiß ich leider nicht.

**MF:** Ich habe gesehen, dass sie sich mit einer Dodge Viper ihren größten Traum erfüllt haben. Was denken sie, ist das Geheimnis ihres Erfolges?

**DD:** Ja, ich habe sehr lange auf meinen Flitzer gespart, ein absoluter Traumwagen. Das Geheimnis meines Erfolges ist schnell erklärt: Harte Arbeit, eine gehörige Portion Fleiß und ein tolles Team gehören mit absoluter Sicherheit zu den Dingen, die mich stark machen.

# Nicht nur Spinat macht stark!!



## PSX XPLODER FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
  - On-Screen-Cheatefinder
- Movieplayer (mit Vorgeschau)
  - Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes

DM 99.95\*

## XPLODER N64

- über 300 Codes vorab gespeichert
- PC-Link - Updatefähig

ab August '99

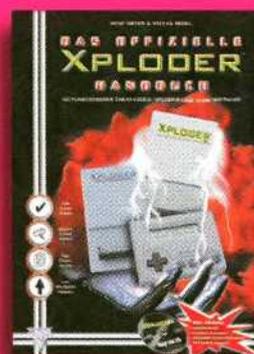
DM 119.95\*



## PSX XPLoader Pro

- mit zusätzlichem X-Assist zur Suche neuer Codes

DM 149.95\*



## Das offizielle XPLoader Buch inkl. Expansion-CD

160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche und X-Link-Software

- riesige Cheatdatenbank mit XPLoader Codes

ab August '99

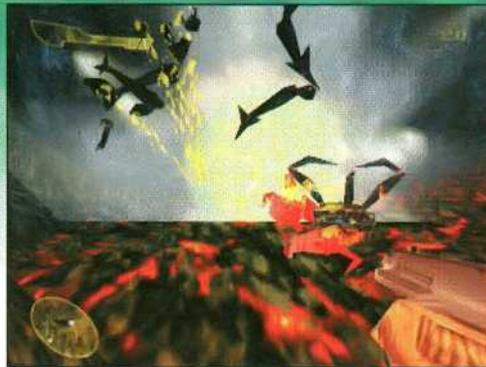
DM 29.95\*

# BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>  
e-mail: [service@blaze.de](mailto:service@blaze.de)



**Platz für ausgeklügelte Strategien:** Im optimalsten Fall vernichten sich die Gegner gegenseitig.



**Für Abwechslung ist gesorgt:** Armorines bietet insgesamt fünf unterschiedliche Landschaftsbilder.



**Im Angesicht des Todes:** Neben den Attacken der Killer-Bugs muss auch mit Angriffen aus der Luft gerechnet werden.

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

Nintendo 64/PS Ego-Shooter **Turok 2 meets**

**Forsaken! Armorines verbindet die technischen Vorzüge der beiden Top-Titel aus dem Hause Acclaim.**

Die Acclaim Studios London (ehemals Probe) waren schon für den ein oder anderen Hit-Titel "verantwortlich". Bestes Beispiel dafür ist sicherlich Forsaken, das von der Fachpresse bejubelt wurde (der Abverkauf der PlayStation-Variante lief dagegen eher mäßig). Vor allem grafisch stach der Shooter dank fulminanter Lichteffekte aus dem großen Feld der Ballerspiele heraus. Eben diese geniale Technik verknüpfen die Programmierer derzeit mit der 3D-Engine

des Klassenprimus Turok 2. Herausgekommen ist dabei ein reinrassiger Ego-Shooter, der mit großen Chancen auf die

Spitzenposition des Genres in den Kampf zieht.

**Spielablauf: Besser als Turok?**

Turok 2 war vielen Spielern schlichtweg zu schwer. Die Levels waren zu groß und Save-Points waren nur selten zu finden. Armorines scheint dagegen in puncto Level-Design wesentlich klarer und durchdachter gestrickt zu sein. So müssen nicht Stunden gespielt werden, bis endlich ein Save-Point gefunden ist, dank dem der gestresste Player den Spiele-Fortschritt endlich auf dem Memory-Pak verewigen kann. Die Locations wurden wesentlich kleiner und übersichtlicher gestaltet, was jedoch nicht heißen soll, dass Armorines dem Zocker nicht alles abverlangt. Die feindlichen Monster-Insekten, die euren Planeten bedrohen, kommen in Scharen auf den Protagonisten zugestürzt. Glücklicherweise haben sich die Fieslinge jedoch nicht sonderlich gerne. Ein paar geschickte Aktionen des Spielers und die Höllebrut wird zueinander gelockt und die Agressoren bekämpfen sich gegenseitig. Insgesamt erwarten euch mehr als 30 verschiedene



**Furcht einflößend:** Die Animationen der gegnerischen Charaktere erinnern stark an die natürlichen Vorbilder.

gegnerische Bösewichte, die der Insektenwelt entstammen. Um den Spielspaß nochmals zu steigern, integrierten die Entwickler einen Zwei-spieler-Modus, dank dem ihr nicht nur witzige Deathmatches gegeneinander durchführt, sondern zusätzlich kooperativ die insgesamt fünf riesigen Welten erleben dürft. Ihr durchwandert dabei u.a. karge Wüstenlandschaften, einen tropischen Regenwald oder eine Raumstation der Aliens.

**Technik: Es fehlt noch der Durchblick**

In der uns vorgeführten Version störten dichte Nebelbänke den Durchblick. In diesem Falle muss jedoch bezweifelt werden, dass dieser Dunstschleier rein atmosphärischen Zwecken dient, da es selbst im trockenen Wüstenszenario bei stechender Mittagshitze nicht möglich ist, eine 100 Meter weit entfernte Pyramide



**Ein Rudiment aus alten Probe-Zeiten:** Die Explosionseffekte von Forsaken wurden deutlich optimiert.

zu erkennen. Von diesem Manko abgesehen bewegt sich die technische Qualität auf Turok-Niveau. Zudem sollen in der fertigen Version die tollen Lichteffekte aus der Forsaken-Engine, die natürlich nochmals aufgeböhrt werden, für stauende Augen beim Betrachter sorgen.

**Erster Eindruck: Ein potentieller Turok-Killer**

Auf Grund der dichten Atmosphäre jagt dem Zocker so manches Mal ein kalter Schauer den Rücken hinunter. Das auch spielerisch für Abwechslung gesorgt ist, zeigen u.a. die Flugsequenzen, dank derer ihr die Fieslinge aus der Luft angreifen dürft. Zudem überzeugt der Zwei-spieler-Kooperative-Mode, der es euch erstmals auf einer Konsole ermöglicht, gemeinsam mit einem Freund in den virtuellen Kampf zu ziehen. Werden die technischen Mängel behoben, so steht uns ein potentieller Hit bevor. (Uwe)



**Angriff der Krabbel-Käfer:** Einige Diester verabschieden sich recht spektakulär bei ihrem Ableben.

**Das Comic**



Neben Turok und Shadow Man sind Armorines eine weitere Comic-Adaption aus dem Hause Acclaim. Somit ist gesichert, dass der Publisher nicht nur Videospiele mit dem Produkt anspricht, sondern auch die zahlreichen Fans der Bildbände.

**Nintendo 64**

Hersteller: **Acclaim Studios/London**  
 Pakete: **5+ Welten, Expansion-Pak**  
 Erscheint: **Dezember**

**Erster super Eindruck**

Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

**N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!**

**Ich wollt,  
ich wär' ein  
Donkey Kong.**



**Das meistverkaufte  
Nintendomagazin!**

9/99 Ausgabe 28 DM 3,90  
 DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME  
**N-ZONE**  
 NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY ADVANCE  
 Das meistverkaufte Nintendo-Fachmagazin  
**DA GAIDEN**  
 und heiße Infos zum Ocarina-Of...  
**KEY KONG 64**  
**RESIDENT EVIL 64**  
 Brandaktuell: Die Weihnachtstknüller vorgestellt  
**WWF ATTITUDE**  
 Erster Test: Acclaim wirft THQ aus dem Ring  
 Wer braucht Tomb Raider?  
**SHADOWMAN**  
 Weltpremiere: Erster Test der neuen N64-Aktion-Referenz  
 4 Sammelkarten tolle Nintendo-64-Tips zum Sammeln!  
 Doppelposter Shadowman-Star schnitt & Worms Armageddon  
 Spiele-Lexikon 130 Spiele bewertet! Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!  
 Spieleberater 24 Seiten Lösungen: Shadowgate 64 und Star Wars Episode I  
 Game Boy Jetzt mit Tests, Charts und News für den Game Boy!

# Entwicklung

**Technik Ecke Folge 11** Wo kommen eigentlich die ganzen Spiele her? Und was passiert auf dem langem Weg von der Idee bis zum fertigen Produkt? Wir haben euch hier einmal die wichtigsten Schritte aufgelistet.

## Leserecke

### Wie groß ist die Speicherkapazität einer DVD?

Um ehrlich zu sein, gibt es hier verschiedene Möglichkeiten. Eine DVD ist als Digital Versatile Disk definiert. Einige DVDs mit Spielfilmen sind beispielsweise auf einer Seite nur beschrieben, andere wiederum beidseitig. Die derzeit definitiv größte Speicherkapazität einer DVD liegt bei 17 GB. Es gibt bereits DVD-Brenner, die zwar nicht in der Lage sind, DVD-Filme zu kopieren, dafür aber bis zu 4,7 GB an Datenmengen verarbeiten. Allerdings kommt es ebenfalls darauf an, wie viele Dateien gebrannt werden. Dies liegt mitunter an den CD-Rohlingen.

### Was ist ein Emulator?

Ein Programm, das auf einem Rechner eine fremde Rechnerumgebung (beispielsweise eine Konsole) simuliert. Emulatoren ermöglichen leider nur sehr selten ein befriedigendes Ergebnis.

### Welchen Fernseher braucht meine PlayStation?

Deutsche Spiele + deutsche Konsole = deutscher PAL-Fernseher.  
US- und JAP-Spiele + US- und JAP-Konsole = NTSC-Fernseher.  
US- und JAP-Spiele + deutsche, umgebaute Konsole = RGB Kabel und Multinormfernseher (die meisten Fernseher können das Signal darstellen, aber um sicher zu gehen, solltest du auf NTSC-Kompatibilität achten.)

### Kann man die Belegung von Padtasten ändern?

Normalerweise nur, wenn das Spiel selbst die Option anbietet. Ansonsten müsste man sich das in gewünschter Form umbauen lassen.

Habt ihr technische Fragen, dann schreibt, faxt oder mailt uns einfach.

Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Technik Ecke  
Franz-Ludwig-Straße 9  
97072 Würzburg  
Fax: 0931/7842515  
E-mail: leserecke@megafun.de

Einen festen Weg, welchen ein Spiel in seiner Entwicklung geht, kann man sicher nicht genau beschreiben. Hierzu sind einfach viel zu viele Variablen gesteckt. Wir haben versucht euch grob aufzuzeigen, wieviel Arbeit (die Entwicklung mancher Spiele dauert Jahre, selbst mit 50 oder mehr Mitarbeitern!) in der Spielherstellung liegt.

### Startschuss: Die Idee

Zu Beginn stehen ganz sicher zwei Dinge. Erstens der Drang in der Branche Geld zu verdienen sowie eine mehr oder minder gute Idee für ein grundsätzliches Gameplay. Eine wirklich gute und vor allem neue Spielidee zu entwickeln, ist alles andere als einfach. Denn es muss zum einen ein gutes Konzept erstellt werden und zum anderen auch möglich sein, dieses mit den Hardwarevoraussetzungen zu verwirklichen.

### Planung: Papier und Bleistift

Kaum ein einzelner Entwickler kann sich heutzutage alleine an den Schreibtisch setzen und einfach drauflos programmieren. Hierzu sind die Spiele einfach viel zu komplex. Wie bei einer Planung zu einem Spielfilm werden zuerst tonnenweise Notizen und Zeichnungen angefertigt, um sich einen Überblick zu verschaffen und vor allem anderen Mitarbeiter genauer erklären zu können, wie sich jeder Einzelne gewisse Elemente vorstellt.

### Das Team: Talentvielfalt

Eine Spielentwicklung wird von mehreren verschiedenen Bereichen beeinflusst. Da wären die Mitarbeiter, die sich um die Grafik und die Animationen kümmern. Aber auch ein cooler Soundtrack und spielunterstützende Backgroundgeräusche, gilt es zu kreieren. Wie wichtig eine Unterstützung durch Musik und Geräusche ist, wird jedem klar, der einmal Metal Gear Solid spielt und dabei den Lautstärkereglern seines Fernsehers auf null setzt.



**Charakterentwicklung:** Vom ersten Entwurf mit Papier und Bleistift zum fein ausgearbeiteten Charakter liegt ein langer Weg. Als Beispiel dient uns hier Astaroth aus Soul Calibur.



### Charakter-Design: Die Figur fängt an zu leben

Wie schon zuvor erwähnt, muss der geistige Vater eines Spiels dem Programmierer mitteilen, welche genauen Vorstellungen er hat. Dazu verwendet man anfangs noch Stift und Papier. Weiter geht es dann mit der grafischen Umsetzung auf digitalem Weg. Grundsätzliche Verhaltensmuster für Charaktere wollen definiert sein. Hierzu wird eine Programmroutine entwickelt. Für Charaktere und Spielfiguren, die vom Computer selbst gesteuert werden, muss zusätzlich ein Verhaltensmuster definiert und programmiert werden. Dies nennt man die KI (Künstliche Intelligenz) oder im Englischen AI (artificial intelligence).

### KI: Die Gegner wirken real

Ja was passiert jetzt? Eine Künstliche Intelligenz zu erstellen ist wohl für jeden Coder eine Herausforderung. Im Grundprinzip kann eigentlich nur eine lange Liste an zufälligen Abläufen gebastelt werden, die durch unterschiedliche Schlüsselaktionen vordefinierte Reaktionen des digitalen Gegners hervorrufen. Als Beispiel dienen hier zwei Saturn



Klassiker. Nimmt man den Prügler Fighting Vipers, so ist es möglich, mit nur zwei schnellen Grundaktionen die Gegner zu besiegen, da diese immer mit dem gleichen Schema angreifen. Anders bei Virtua Fighter. Attackiert ihr immer in der gleichen Weise reagieren eure CPU-Gegner auf eine andere Art. Als aktuelles Beispiel wollen wir hier WWF Attitude nennen, in welchem die Gegner nur schlecht vorherberechenbar sind und sich immer wieder anders benehmen.

### Weltweite Hindernisse: Diverse Fernseh-Normen

Um auf einem Computer bzw. einer Konsole die Illusion von Leben zu erzeugen, sollte der Schöpfer für Bewegung sorgen. Ähnlich wie bei einem Spielfilm besteht ein Game aus vielen Einzelbildern, die ein Fernseher oder ein Monitor einfach schnell hintereinander darstellt. Erst durch das Aneinanderreihen vieler Einzelbilder wird unserem Auge (das viel zu träge reagiert, den Wechsel zwischen den Bildern zu erkennen) eine Bewegung vorgegaukelt. In Deutschland, Österreich und der Schweiz wird unser Fernsehbild mit 50 Halbbildern in der Sekunde aufgebaut. Dies ist durch unseren elektrischen Strom, der ja 50mal in der Sekunde wechselt, begründet. Mit einem Halbbild werden alle Bildpunkte einer horizontalen Zeile aufgebaut. Und zwar abwechselnd mit ungeraden und geraden Zeilen. Den kompletten Aufbau zweier Halbbilder (also jeder Bildpunkt ist definitiv einmal aufgebaut worden) nennt man Vollbild oder auch einen Frame. Dies geschieht in der Sekunde 25 mal. Somit sehen wir maximal 25 Frames. Hierdurch wird ein sehr flüssiger Spielablauf erreicht. Da viele Spiele in Japan oder den USA entwickelt werden, liegen diese als 30 Frames bzw. als NTSC

Versionen vor. Der Unterschied zu unserem PAL-Signal liegt zum einen darin, dass fünf Frames, also fünf Einzelbilder mehr berechnet werden, zum anderen hat NTSC eine maximale horizontale Bildpunktzeilenanzahl von 525. Unser PAL-Signal ist zwar so gesehen etwas „langsamer“, zeigt dafür aber maximal 625 Zeilen an. Wird ein Spiel nicht an die PAL-Norm angepasst, passiert es, dass das Game langsamer wird und an beiden Bildrändern sind jeweils etwa 50 Bildzeilen schwarz. Hier spricht man vom sogenannten PAL-Balken. Mögliche Lokalisierungen sollten deswegen schon im Vorfeld bedacht werden.

**Motion-Capturing: Authentische Bewegungen**

Wie bekommt man es hin, dass sich die Charaktere so realistisch wie irgend möglich bewegen? Tja, hierzu bedient man sich des lebenden Objekts. Mit einem sogenannten Motion-Capturing (zu deutsch: Bewegungen einfangen) werden Schlüsselpunkte von Bewegungsabläufen mittels Sensoren aufgezeichnet (Gelenke der Gliedmaßen etc.). Diese Informationen werden an den Computer weitergegeben. Als bestes Beispiel des Motion-Capturing zählt FIFA Soccer.

**Die Programmiersprache: Hochsprache C++ ist Standard**

Kaum ein Entwickler wird es schaffen, einem Prozessor so effizient gezielte Befehle zu geben, dass dieser von sich aus loslegt. Um für menschliche Gehirne Befehlsmöglichkeiten zu erstellen, bedient man sich zuerst einer sogenannten Programmiersprache. Beispielsweise C++. Hier werden Befehle, basierend auf Buchstaben bzw. einem Zeichensatz, eingegeben. Neben unzähligen Umgebungsvariablen muss der Programmierer auch immer im Auge behalten, was seine Zielhardware zu leisten im Stande ist. Ist mit der Programmiersprache der sogenannte Quellcode erstellt, muss dieser dem Innenleben eines Computers näher

gebracht werden. Hierzu werden die Befehle in eine „maschinennahe“ Folge umgesetzt. Dies erledigt ein Hilfsprogramm, das Compiler genannt wird. Da man nicht einfach mit einem Mal ein ganzes Spiel fertig schreiben kann, stehen dem Coder auch hilfreiche Testprogramme zur Seite. Beispielsweise hat er die Möglichkeit, kleinere Stücke schnell einmal mit einem Programm, das sich Interpreter nennt, auszuprobieren. Übrigens verteilen die Hersteller wie Sega, Nintendo und Sony sogenannte Entwicklungskits. Diese bestehen im Prinzip aus einem normalen Rechner, mit einer zusätzlichen Karte, die die Konsole perfekt emulieren kann. Solch ein Kit kann eine Firma bis zu 20.000,- DM kosten. Beispielsweise hat Sega bisher weltweit mehr als 1000 solcher Kits Dreamcast Drittherstellern und Entwicklern zur Verfügung gestellt.

**Leveleditor: Spielebaukasten**

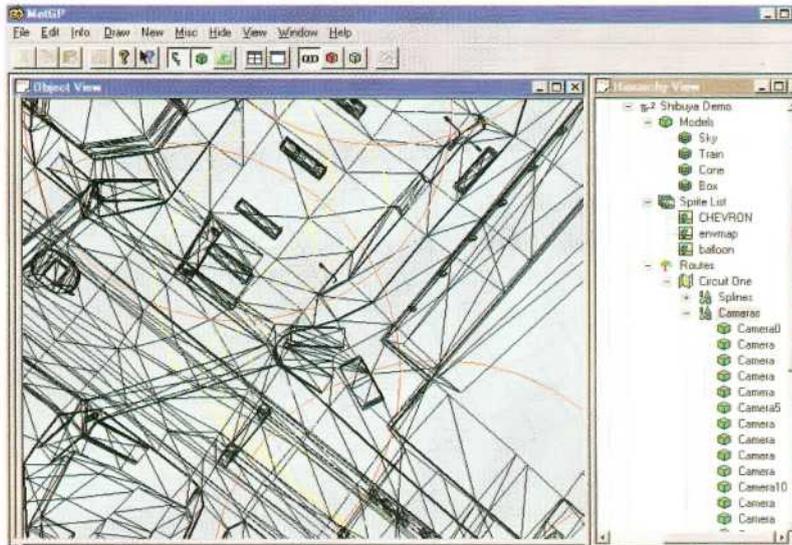
Sehr viele Spiele werden mit einer Engine bzw. einem Editor kreiert. Dies bedeutet, dass die gesamte Entwicklercrew im Prinzip einen Baukasten zusammenstellt. Mit Hilfe dieses Editors bzw. Baukastens werden dann die Levelabschnitte definiert und zusammengestellt.

**Alpha-Versionen: Bugs werden gejagdt**

Ist ein Spiel soweit vorangeschritten, dass man bereits einiges an Bewegung sehen kann, wird es als sogenannte Alpha-Version an die Fachwelt (das sind wir!) weitergeleitet. Zwar verbreitet eine Alpha-Version alles andere als kurzweiliges Spielen, weil einfach oft noch viel zu viele Bugs und Abstürze der Hardware enthalten sind. Aber man kann sich wenigstens einen allerersten Eindruck über das Spiel verschaffen.

**Beta-Versionen: Der letzte Feinschliff**

Tja, nach der Alphaversion wird die Beta-phase eingeläutet. Betaversionen dienen bereits für Previews und sind eigentlich sehr gut spielbar. Jedoch darf sich ein ganzes Heer an Beta-Testern über diese Versionen machen, um noch einige Bugs, also Fehler im Game zu entdecken. Sicher



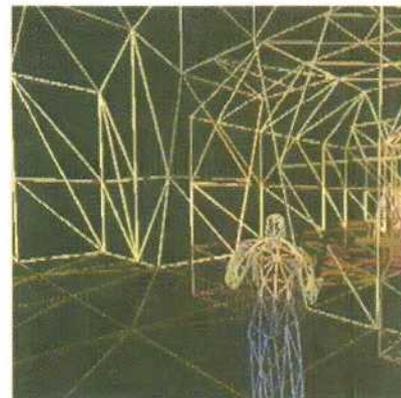
**Leveleditor in Action:** Jede Kleinigkeit in einem Spiel muss genauestens definiert und erstellt werden. Hierzu müssen die Entwickler mit vielen Programmen genauestens vertraut sein.

habt ihr schon durch PC-Spielern von sogenannten Updates und Bugfixes gehört. Dies sind kleinere Programme, die auf einer Festplatte Fehler im Spiel beseitigen sollen. Da Spiele immer komplexer werden, ist es mit einem gewaltigen Aufwand verbunden, alle möglichen Fehler zu finden. Da Konsolen, anders als ein PC, einen Datenträger haben, auf welchem die Spieleinformation als „Nur Lesemöglichkeit“ vorliegt, könnt ihr euch vorstellen, wie genau solche Beta-Testphasen durchgeführt werden. Steht das fertige Produkt erst im Laden, kann nicht mehr nachgebessert werden. Und ein Spiel mit kapitalen Fehlern kann eine Entwicklungsfirma schnell in Misskredit bringen (siehe Formel 1 '98 für PlayStation) oder gar in den Ruin reißen.

**CD-Optimierung: Ladezeiten werden kürzer**

Wer kennt es nicht, Ladezeiten! Bei Modulen sind diese recht kurz, da die Informationen für die Konsole aus EPROMs geliefert werden, deren Zugriffszeiten sehr kurz sind. Anders bei einer CD. Hier liegt die Information in einer langen Datenspur bereit. Der Laser bei einer PlayStation muss beispielsweise erst einmal die Stelle auf der Scheibe anfahren, um die Dateninformation auszulesen. Die PlayStation besitzt ein sogenanntes 2-fach CD-ROM Laufwerk. Dies bedeutet, dass sich die CD-ROM maximal

600 mal in der Minute dreht. Der Laser tastet die Daten ab und gibt diese an die Elektronik weiter. Dass sich durch das Auslesen und das Umsetzen von opti-

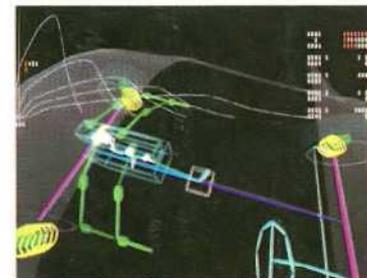


**Aus der Shadow-Man-Welt:** Auf diesem Screenshot kann man erkennen, wie eine Polygonlandschaft prinzipiell aufgebaut ist. Werden alle Texturen entfernt, bleibt ein Gittermodell übrig.

schen Signalen in binäre Wartezeiten ergeben, ist klar und im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert. Weiterhin hat die PlayStation nur eine begrenzte Größe an Speicherplatz, auf welchem sie Daten ablegen und sehr schnell darauf zugreifen kann. Hier sind die Entwickler gefragt, die mit ihren Kenntnissen dafür sorgen, dass Daten, die vermutlich schneller gebraucht werden, an der richtigen Stelle auf der CD liegen.

**Der Spieletest: Der Kunde ist König**

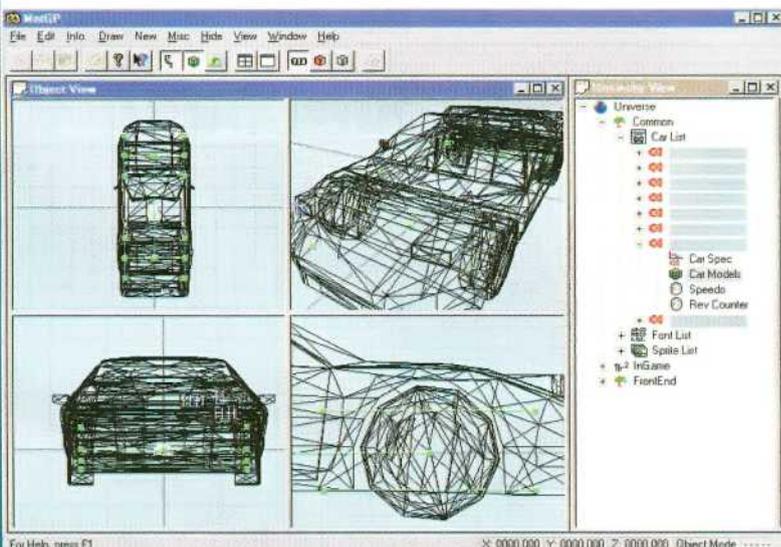
Ja, ... und jetzt kommen wir ins Spiel oder vielmehr ans Spiel! Stundenlanges Dauerkocken und kompetentes Einordnen (wir geben unser Bestes) in das jeweilig vorliegende Spiele Sortiment, ist unsere Aufgabe. Dabei versuchen wir immer so fair wie irgend möglich zu agieren und euch genauestens zu informieren.



**In der Testphase:** Ohne Texturen wird das errechnete Fahrzeug durch virtuelle Landschaften gesteuert.

**Index**

- Folge 1 12/98 Video
- Folge 2 01/99 Audio
- Folge 3 02/99 Interner Aufbau
- Folge 4 03/99 Betriebssystem
- Folge 5 04/99 Datenträger
- Folge 6 05/99 Memory-Card
- Folge 7 06/99 Peripherie I
- Folge 8 07/99 Peripherie II
- Folge 9 08/99 Netzwerk
- Folge 10 09/99 Grafik-Engine
- Folge 11 10/99 Entwicklung
- Folge 12 11/99 Konsolenvergleich



**Boliden in der Mache:** Bei Rennspielen müssen nicht nur die Formen des Wagens realistisch wirken, auch seine physikalischen Eigenschaften sind zu beachten.

TechnikEcke

# Next-Generation die 1.

**Der Dreamcast steht in den USA und Europa in den Startlöchern und langsam, aber sicher, ändert sich die Einstellung der Leserschaft zum Positiven. Viele dürstet es nach besserer Technik und neuen Spielideen. Wird die Sega-Konsole Topp oder Flop? Wir werden dazu beitragen, so oder so.**

**Euer Swen**

## Cheat-Geschleime

Hi Mega-Fun-Team! Also erst mal das übliche Geschleime. Euer Mag ist das beste. Halt, wäre das beste, wenn euch da nicht in der Ausgabe 9/99 ein mega Fehler passiert wäre! Und zwar geht es, wie ihr euch sicher denken könnt, um euren Zockerkönig-Wettbewerb. Ihr schreibt nämlich in der Ausgabe: "eine solche Fabelzeit ohne Cheat zu fabrizieren..." Dazu sagen alle meine Zockerkollegen, dass dies ohne Turbohupe nicht machbar sei, sogar EA ist unserer Meinung! Ohne Turbohupe sind höchstens 1:42.xx drin. Ich will nicht behaupten, dass die Zeiten von Daniel Neubauer, Daniel Schäfer und Dirk Wieland nicht fahrbar sind. Nein, das sind sie bestimmt, aber sie sind auch eben nur mit Turbohupe zu schaffen und nicht ohne Cheat! Diesem Ärger wollte ich eigentlich nur Luft machen. Ich will noch mal etwas zum Thema Raubkopien los werden und zwar sind für mich alle Raubkopierer Penner, die unsere schönen Konsolen zerstören wollen. Also, Finger weg von Raubkopieren!

Dennis Neumann, Eutin

Du hast völlig recht, Dennis! Das Raubkopieren ist kein Kavaliersdelikt wie viele meinen. Diese Einstellung kostet die Spieleindustrie

viele Millionen, die dann wiederum auf den Kaufpreis aufgeschlagen werden. Somit schließt sich der Teufelskreis. Ich bin daher gespannt, wie der Massenmarkt beispielsweise den Dreamcast annehmen wird, da die GD-ROM-Spiele nur sehr schwer und mit spezieller Hardware zu kopieren sind. Es ist ja ein offenes Geheimnis, dass der Erfolg der PlayStation in erster Linie auf die Kopierbarkeit der Games zurückzuführen ist. Nun zu deinem Zockerkönig-Problem. Ob und wie bei diesem Wettbewerb (verzeiht mir das Wort) nach Strich und Faden beschissen wird, können wir leider nicht feststellen. Wir versuchen natürlich bei der Sichtung der Tapes so gut es geht darauf zu achten, dass niemand betrügt. In dem speziellen Fall müssen die Schummler mit falschen Sounds gearbeitet haben, denn uns ist nichts Merkwürdiges aufgefallen. Daher werden wir an der Bewertung von Need for Speed 4 nichts ändern und gratulieren den fixen Jungs. Auch wenn bei einigen Lesern ein fader Nachgeschmack bleiben wird.

## Kompetenz-Streit

Liebe Redaktion! Ich habe ein "Problem" mit meinem Dreamcast und hoffe ihr könnt mir weiterhelfen. Das Problem liegt darin, dass sich die Hintergründe bei dem Spiel Virtua Fighter niemals ändern. Auch nicht nach mehrmaligem Durchspielen. Ich habe schon alles versucht. Daraufhin habe ich mehrere Händler kontaktiert, unter anderem die Firma Wolfsoft und die offizielle Sega-Hotline, die mir versicherten, dass es an dem Gerät liegen müsse, da falls das Spiel kaputt sei, es überhaupt nicht funktionieren würde. Nun wendete ich mich an den Theo Kranz Versand, bei dem ich das Gerät bezogen habe. Dort hat man mir gesagt, dass es auch an der GD-ROM liegen könnte. Nun stehen Aussagen mehrerer Fachmänner gegen die Meinung von Onkel Theo. Man hat mir vorgeschlagen, das Gerät einzuschicken und es zu überprüfen. Da ich aber die Versandkosten nicht zahlen möchte, wende ich mich an euch. Was könnte denn falsch sein und was kann und soll ich jetzt tun? Und noch eine letzte Frage:

Warum berichtet ihr nicht

über das Dreamcast-Spiel Marvel vs Capcom? Ignoriert ihr dieses Meisterwerk nur oder könnt ihr 2D-Beat 'em Up einfach nicht ausstehen? Eure Konkurrenzblätter gaben dem Spiel sehr hohe Wertungen und bezeichneten es sogar als einen Grund, sich die Konsole zuzulegen. Ähnlich verhält es sich auch mit anderen 2D-Prügelspielen. SF Alpha 3 bekam von euch



Wo sind die Hintergründe? Virtua Fighter 3tb bereitete vielen Kopfzerbrechen.

nur 82%, bei anderen Zeitschriften jedoch eine deutlich höhere Wertung. Bitte holt den versäumten Bericht nach. Spiele dieses Genres zu ignorieren wäre nicht sonderlich klug, denn auch in der Zukunft werden solche Spiele weiterhin erscheinen.

Alexander Spak, Weiden

Keine Panik Alexander! Ich schätze weder dein Spiel noch die Dreamcast-Konsole ist defekt. Versuche einfach einmal mit anderen Tasten alternative Outfits und Stages anzu-



## PERRI PLATTFUSS by ENTE

WAU, MEIN FREUND PADMAN HATTE RECHT, BEIM KAUFEN DER DREAMCAST GIBT'S KEINEN MASSENANSTURM,...

...WENN ICH DICH MITNEHME...!





wählen. Es wäre zwar prinzipiell möglich, dass bestimmte Passagen der GD-ROM defekt sind, ich halte das aber für sehr unwahrscheinlich. An der Konsole kann es definitiv nicht liegen. Nun zu deiner Kritik. Wir werden Marvel vs Capcom einem Test unterziehen, wenn es auf dem deutschen Markt erscheint. Ich habe den 2D-Prügler schon gespielt und mag ihn auch, würde jedoch nicht so weit gehen, ihn als Meisterwerk oder als Grund, sich den Dreamcast zu kaufen, zu bezeichnen. Die Wertung für Street Fighter Alpha 3 mit 82% ist doch nicht schlecht. Sie als Anzeichen dafür zu sehen, dass wir nicht mehr über 2D-Beat'em Ups berichten werden ist ein wenig übertrieben. Sei versichert, Alexander, wir versuchen weiterhin jedes Spiel zu testen, das in Deutschland für N64, PlayStation und Dreamcast erscheint.

### Goldene Evergreens

Hallo Mega-Fun-Team! Ich möchte etwas loswerden. Und zwar geht es um das ewige Thema Dreamcast, PlayStation 2 und Dolphin. Was soll das ganze Gelaber um die Frage wer wohl die bessere Konsole auf den Markt bringen wird? Enden diese Diskussionen überhaupt nie? Man weiß ja, dass nur gute Games die Verkaufszahlen der Konsolen steigen lassen und das hat, meines Erachtens nach, die PlayStation deutlich bewiesen. Ich habe übrigens noch ein paar Fragen. Zu Tomb Raider 4: Last Revelation (Die Screenshots sehen genial aus). Ist es wahr, dass im vierten Abenteuer Laras Schwester auftauchen wird? Und wieso heißt der Titel "Letzte Offenbarung"? Ist Tomb Raider 3 in den USA ein Flop geworden?

Das Game ist in den Top 5 noch nie erschienen. Ich besitze noch keinen Dreamcast, aber kann man die Audio-Spuren, die sich auf einer GD-ROM befinden, in einem normalen CD-Player abspielen, trotz dem neuen Format? Und noch etwas zu Silent Hill: Der Next-Fear-Modus ist höllisch schwer. Wie soll ich da noch die tollen Waffen bekommen? Das Spiel macht mir überhaupt keinen Spaß mehr. Die Sprachausgabe von Harry Mason ist keinen Pfifferling wert, ebenso die von Cybil Benett. Ansonsten gefällt mir die tolle Atmosphäre im Spiel, ebenso der gruselige Sound. Antonio Russo, Will (Schweiz)

Ich sehe die Frage nach der Vormachtstellung einer Next-Generation-Konsole ähnlich wie du, Antonio. Daher wird es auch interessant zu beobachten sein, wie gut sich der Dreamcast in den nächsten Wochen verkaufen wird, denn er besitzt meiner Meinung bereits beim Start sehr gute Titel. Zu deinen Fragen. Ob im vierten Teil Laras Schwester eine Rolle spielen wird, dürfen wir noch nicht verraten. Fest steht, dass Eidos einige gute Sachen geplant hat. Tomb Raider 3 war in der Tat niemals der Mega Seller in den Staaten. Dennoch war es auch dort ein Verkaufsschlager. Die Audio-Tracks der Dreamcast-Scheiben sind von einem normalen CD-Spieler lesbar. Jedoch nutzen nur wenige Spiele diese Möglichkeit.



### Hardcore-F.R.E.A.K.S.

Hallo Swen! Da ich eure Zeitschrift nun seit mehr als zwei Jahren lese, habe ich mich gefragt, was das für ein Aufwand, ist eine Zeitschrift zu entwerfen. Also hab ich kurzerhand mit ein paar Freunden eine Redaktion gegründet, ein Layout entwickelt, Artikel geschrieben und das ganze dann auch umgesetzt. Wie wir finden, ist uns das ganz gut gelungen. Doch da wir sicher gehen wollten, brauchen wir die Meinung eines erfahrenen Redakteurs. Deswegen bitte ich euch, das Ganze einmal anzuschauen und zu bewerten. Wegen dem relativ guten Ergebnis haben wir beschlossen, die Zeitschrift jetzt regelmäßig zu produzieren.

Christian Bauer, Marktdwiz

Wir sind natürlich besonders erfreut, wenn es noch kreative Leute unter den Videospiele-Freaks gibt. Euer Magazin hat uns gut gefallen und ihr erhaltet dafür den Gold-Mail-Award. Herzlichen Glückwunsch! Aber einmal ganz unter uns, Christian: Ich habe auch einmal als Redakteur einer Clubzeitung angefangen und muss dir sagen, dass wesentlich mehr dazu gehört eine professionelle Zeitung zu machen, als man glaubt. Ich freue mich immer, wenn echte Fans etwas für andere machen und das systemübergreifend - macht weiter so.

### Tipps&Tricks-Tipps

Ich habe einige Verbesserungsvorschläge für euch. Als ich die neue Mega Fun 9/99 bekam, habe ich mich riesig gefreut, denn es war ein Cheat zu V-Rally 2 und die Komplettlösung zu Silent Hill darin enthalten. Doch ich habe ein Problem (das bestimmt viele Leser haben), mit diesem kleinen Text zu V-Rally 2. Ich zitiere: "... muss im Game-Progress-Screen folgendes..." Ich rate noch heute welcher Bildschirm das ist. Könntet ihr das nicht näher beschreiben? Ich denke dies ist ein deutschsprachiges Magazin und kein englischsprachiges. Genau das Selbe bei Silent Hill: "Der Telepathiestein ist im Convenience Store." Ich habe mittlerweile selbst herausgefunden wo er ist. Ist es denn zuviel verlangt zu schreiben, dass er in einem Lebensmittelgeschäft im Norden von Old Silent Hill zu finden ist? Bitte versucht es mal so.

Stefan Kunze

Du hast schon Recht mit deiner Kritik, Stefan. Manchmal sind einzelne Passagen einer Komplettlösung schwer zu deuten. Versuche aber zu verstehen, dass dem Redakteur manchmal der Weitblick für solche Probleme fehlt, wenn er sich gerade selbst inmitten eines solchen komplexen Spiels befindet. Bei V-Rally 2 hatten wir zu diesem Zeitpunkt nur eine englische Version. Daher mein Tipp in solchen Situationen: Wenn wieder eine englische Bezeichnung genannt wird, einfach im Optionsbildschirm die Sprache auf Englisch stellen!

### Celebrity-2D/eath-Match

Hallo Mega Fun! Seit ein paar Monaten lese ich euer Heft. Es ist zwar wirklich gut, aber was ich in der letzten Ausgabe 9/99 gelesen habe, konnte ich gar nicht glauben. Ihr habt das Spiel King of Fighters 99 für den Dreamcast dermaßen schlecht gemacht, dass man denken könnte Street Fighter Zero 3 sei besser. Das ist doch der absolute Witz. Zugegeben SFZ 3 ist zwar besser zu spielen, dafür aber schneller ausgereizt. Kof bietet mehr Combos und die Specials sehen sowieso besser aus als bei SFZ3. Wie kann man nur schreiben, dass die Figuren von King of Fighters zu klein sind. Das verstehe ich nicht so recht, was hab ich davon, wenn die Figuren von SF größer sind, aber an Spielspaß nicht das geboten werden



Welches Schweinderl hätten denn gem? Einige Leser zeigten sich mit der Bewertung von 2D-Prüglern nicht ganz einverstanden. Ist SFZ 3 besser oder schlechter als King of Fighters 99?

## Lesercharts

### Leserhits Nintendo 64

- 1. Star Wars Episode 1: Racer**  
(-) 1. Monat Rennspiel  
Nintendo
- 2. Zelda - Ocarina of Time**  
(1) 11. Monat Action-Adventure  
Nintendo
- 3. Castlevania 64**  
(2) 2. Monat Action-Adventure  
Konami
- 4. F1 World Grand Prix 2**  
(-) 1. Monat Rennspiel  
Video Systems
- 5. Turok 2: Seeds of Evil**  
(5) 7. Monat Ego-Shooter  
Acclaim

### Leserhits PlayStation

- 1. FIFA '99**  
(5) 7. Monat Fußball  
Electronic Arts
- 2. Driver**  
(-) 1. Monat Rennspiel  
GT Interactive
- 3. Command & Conquer 2: Gegenschlag**  
(3) 2. Monat Strategie  
Westwood Studios
- 4. Syphon Filter**  
(-) 1. Monat Action-Adventure  
SCED
- 5. V-Rally 2**  
(-) 1. Monat Rennspiel  
Infogrames

kann wie bei KoF. In diesem Sinne kann ich nur jedem Dreamcast-Besitzer den Tipp geben: lieber 130,- DM für ein King of Fighters 99 und glücklich sein, als 130,- DM für Street Fighter Zero 3, das bestimmt schnell seinen Reiz verloren hat.

Deniz, Gelsenkirchen

Es ist schon ein Kreuz mit der Richtigkeit von Bewertungen und Einschätzungen. Ich für meinen Teil kann mit beiden Titeln nicht allzu viel anfangen und würde auch keine 130,- Mark als Import dafür ausgeben. Sicher, viele 2D-Beat'em-Up-Fans, so wie du, Deniz, sehen das anders. Wenn ich mir nämlich Spiele wie Soul Calibur anschau, bekomme ich immer Tränen in die Augen, wenn ich sehe, wie wenig die Capcom- und



Einige Leser zeigten sich mit der Bewertung von 2D-Prüglern nicht ganz einverstanden. Ist SFZ 3 besser oder schlechter als King of Fighters 99?

SNK-Prügler den Dreamcast ausnutzen. Wer auf Street-Fighter-Spiele steht, wird mit SFZ3 ebenso glücklich werden wie mit King of Fighter '99.

### Idiotische Hohlroller

Hallo Mega-Fun-Team! Das ist das erste Mal, dass ich einen Leserbrief schreibe. Es war aber auch dringend nötig, da mir fast der Kragen geplatzt wäre. Es geht um den tollen Fragebogen, der in der Ausgabe 9/99 anbei lag. Wolltet ihr uns (die Videospiele) damit auf den Arm nehmen? Ihr glaubt doch wohl selber nicht, dass dadurch das Bild des Videospieles entzerrt und verbessert werden soll. Mir geht es hauptsächlich um die Fragen bezüglich der Spielfigur im Lieblingsspiel. Das sind doch tiefenpsychologische Fragen, mit denen man doch nur herausfinden will, ob wir uns so stark in ein Spiel vertiefen und dadurch den Bezug zur Realität verlieren oder nicht. Die Fragen sind so gestellt als ob die Spielfigur und der Spieler eine Person seien (z.B. die Frage: "Durch gezieltes Handeln der Spielfigur gelingt oft die Lösung." Dabei müsste es doch heißen: "Durch gezieltes Handeln mit der Spielfigur..."). Also ich glaube kaum, dass durch solche idiotischen Tests die Frage analysiert werden kann warum ein Spieler spielt oder welcher. Wenn einige Hohlroller den Bogen ausfüllen und er von irgendwelchen Psychos ausgewertet wird, stehen wir wieder da wie die Idioten!

Sascha

Zuerst einmal möchte ich klarstellen, dass die Mega Fun Redaktion nichts mit dem Fragebogen zu tun hatte. Das IJK (Institut für Journalistik und Kommunikationsforschung) hat diesen Zettel als Beilage eingefügt und entsprechend beim Verlag dafür bezahlt. Ob die Fragen einen wissenschaftlichen Wert haben und dazu beitragen, den durchschnittlichen Videospiele zu ermitteln, bezweifle ich auch, Sascha. Auf jeden Fall bin ich gespannt auf die Auswertung der Hohlroller!



Fan-Art: Schätzungsweise vier Kugelschreiber mussten für diese „Dark-Rain“-Zeichnung von Martin Schwarz (wie passend) aus Hamburg dran glauben.

## Kurz beantwortet

Wann wird es wieder das SegaMagazin geben?  
Bis auf weiteres bleibt das gute alte SegaMagazin Teil des Mega-Fun-Abos. Abonnenten erhalten die Hefteinlage übrigens kostenlos.

Wann gibt es endlich den Tomb-Raider-Film?  
Wie alle warten auch wir auf die ersten offiziellen Meldungen.

Gibt es bereits Infos zu den GameBoy-Color-Spielen von Sega?  
Gerüchten zufolge sollen diverse Handheldklassiker des GameGears umgesetzt werden. Darunter fallen Titel wie Sonic, Columns und WonderBoy. Bestätigt wurde bisher noch nichts.

Warum vergrößert man bei der PlayStation 2 nicht einfach die DVDs im Radius, damit keine Raubkopien möglich sind?  
An für sich ist das eine interessante Idee. Die Sache hat aber einen Haken: Die Herstellung einer Sonderformat-DVD würde erheblich mehr kosten, da das Presswerk andere Arbeitsschritte vollziehen müsste.

Wann kommt die PoketStation auf den deutschen Markt?  
Nach den neusten Meldungen im Laufe des nächsten Jahres. Diese wagen Terminangabe liegt wohl an der bislang fehlenden Unterstützung.

Was haltet ihr davon Gamebuster-Codes für das N64 abzudrucken?  
Unser Tipps-Man Gunther LeRoI denkt darüber nach, wie er es am besten anstellt.

Was ist der Unterschied zwischen Manga und Anime?  
Mangas sind japanische Comics. Animes sind japanische Zeichentrickfilme im Manga-Stil.

Ihr habt vor einigen Monaten ein Spiel getestet, das nun in der „Best of Mega Fun“-Rubrik eine andere Wertung hat. Welcher Fun-Wert stimmt denn nun?  
Wir aktualisieren die Best of Mega Fun Listen in regelmäßigen Abständen. Dementsprechend gelten die Wertungen dieser Rubrik.

Lest und beantwortet ihr jede Zeitschrift?  
Wir lesen jeden Brief, leider können wir aus Zeitmangel nicht alle beantworten.

## Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung und Kritik dankbar.  
Schickt eure Briefe an:  
Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Leserecke  
Franz-Ludwig-Straße 9  
97072 Würzburg  
Email:  
leserecke@megafun.de

# Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

## Persönliche Angaben

Du bist  männlich  weiblich  
Alter \_\_\_\_\_

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation  Nintendo 64

andere Systeme, nämlich: \_\_\_\_\_

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja  Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja  Nein

Beabsichtigst du dir die PlayStation-2-Konsole zuzulegen?

Ja  Nein

Beabsichtigst du dir die Dolphin-Konsole zuzulegen?

Ja  Nein

## Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität \_\_\_\_\_

Kompetenz/Objektivität (kritisch) \_\_\_\_\_

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game Boy & Co)?

Ja  Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

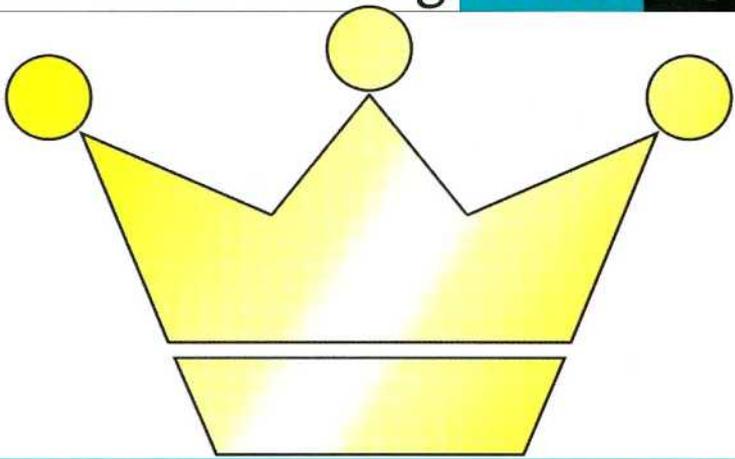
Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Ihr über uns  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg  
Fax: 0931/7842515

10/99



# Zockerkönig

Nachdem Soul Calibur auf dem Dreamcast eingeschlagen hat wie die sprichwörtliche Bombe, haben wir uns für diesen Top-Titel etwas Neues einfallen lassen (siehe dazu unten stehende Beschreibung). Ansonsten gibt es gegenüber dem letzten Wettbewerb keinerlei Regeländerungen. Nach wie vor akzeptieren wir nur Einsendungen, die den gesamten Spielverlauf dokumentieren, um Schummeleien nahezu komplett auszuschließen. Wir hätten noch zwei Bitten an euch, was uns die Arbeit wesentlich erleichtern würde. Vergesst bitte nie, auf der Verpackung anzugeben, um welches Spiel und welche Bestzeit es sich handelt. Spult das Band außerdem gleich an die richtige Stelle. Danke.

### Die Regeln:

Schickt uns einfach ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!) plus ein Passbild (!) von euch an folgende Adresse:

**Redaktion Mega Fun**  
**Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)**  
**Franz-Ludwig-Str. 9**  
**97072 Würzburg**

Einsendeschluss ist der 14.11.99 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).



### Soul Calibur

Wir suchen den Kämpfer, der den höchsten Total-Damage-Wert fabriziert! Wählt den Trainingsmodus vs CPU. Der Rest, wie die Wahl des Kämpfers, die Stage sowie der Schwierigkeitsgrad, ist uns völlig egal.



### Wip3out

Wir suchen die schnellste Zeit für die Strecke Stanza Inter. Als Vorgaben stehen für euch die Venom Class im Modus Time-Attack. Eure Schwebegleiter dürft ihr frei Schnauze wählen.



### Racing Simulation 2

Wer schafft die beste Rundenzeit beim GP von Australien in Melbourne im Simulationsmodus? Die Wahl des Teams spielt bei der Wertung keine Rolle.

07/99



08/99



09/99



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 07/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 08/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 09/99	zu DM 5,90	
	zugänglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
<b>GESAMTBETRAG</b>		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto-Nummer

BLZ

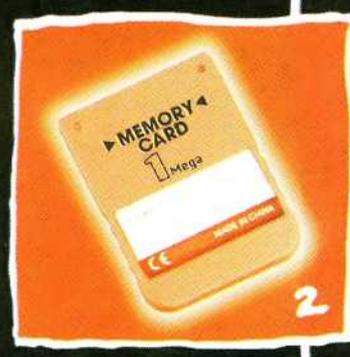
Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



# Jetzt Zuschlagen!

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

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



**Mega Fun im Abo bedeutet:**  
**! Jede Ausgabe günstiger als beim Händler!**  
**! Jede Ausgabe bequem per Post nach Haus – ohne Versandkosten!**  
**! Jede Ausgabe druckfrisch, pünktlich, top-aktuell!**



**JA, ich möchte das MEGA FUN Abo** P3 F 020  
(DM 62,-/Jahr; Ausland: DM 86,-/Jahr; ÖS: 528,-/Jahr)

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse: (in Druckbuchstaben)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

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

Datum      1. Unterschrift

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

Datum      2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

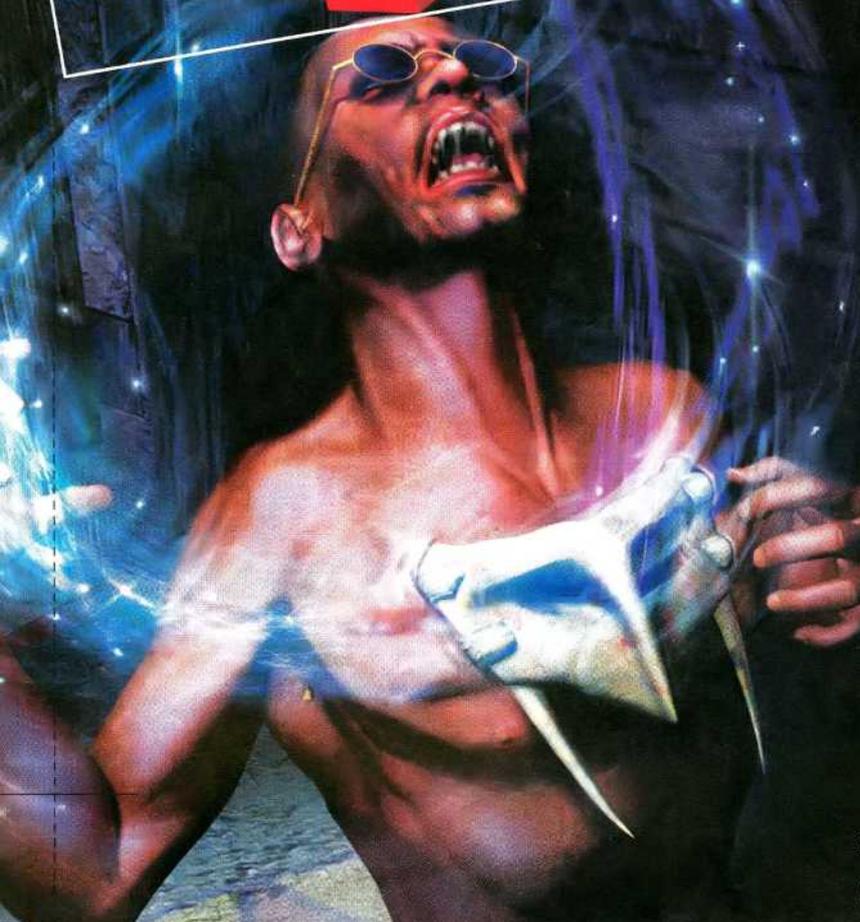
Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.      BLZ

Gegen Rechnung      Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Abo-Betreuung



# erste hilfe inhalt



## tipps & tricks 10/99

### Dreamcast

Get Bass (jp).....Tipp.....	358
Redline Racer (jp).....Tipp.....	358
Soul Calibur (jp).....Tipp.....	358

### Game Boy

WWF Warzone.....Championship.....	362
-----------------------------------	-----

### Nintendo 64

Beetle Adventure Racing (dt).....Tipp.....	358
Command & Conquer (dt).....Tipp.....	362
Star Wars: Episode 1 Racer (dt).....Cheatmenü.....	358
Star Wars: Rogue Squadron (dt).....Passwörter.....	358

### PlayStation

A Bugs Life (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	361
Attack of the Saucerman (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	361
Bomberman (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	361
Bomberman Fantasy Race (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	360
Breath of Fire III (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	360
Bugs Bunny (dt).....Cheats.....	358
Dino Crisis (jp).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	361
Driver (dt).....Die Fahrt des Präsidenten.....	359
Driver (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	360
GTA London: 1969 (dt).....Tipp.....	362
Jurassic Park (dt).....Superpasswort.....	362
Kensei: Sacred Fist (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	360
Omega Boost (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	361
Silent Hill (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	361
South Park (us).....Cheats.....	359
Syphon Filter (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	360
Syphon Filter (dt/us).....Cheats/Tipps.....	362
The Granstream Saga (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	360
Tombi! (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	361
Tribal (dt).....Passwörter.....	358
Tunnel B1 (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	361
V-Rally 2 (dt).....Cheats.....	359
V-Rally 2 (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	361
Virus (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	361
Warzone 2100 (dt).....Cheats.....	358
Wing Over 2 (dt).....Xploder-/Game-Buster-Codes.....	361

## komplettlösung 10/99

### Nintendo 64

Shadow Man.....Teil 1.....	364
----------------------------	-----

### PlayStation

WWF Attitude.....Teil 1.....	370
------------------------------	-----

## Soul Calibur

### Dreamcast (jp) Inferno

Für alle diejenigen unter euch, die verzweifelt nach dem feurigen Inferno suchen, eilt Marcus aus Heilbronn zu Hilfe, der uns als Erster mitteilte, wie man diesen Charakter erhält. Ihr braucht euch nur Xianghua zu schnappen und diese mit dem dritten Outfit antreten zu lassen. Spielt dann mit ihr das Spiel durch. Der Schwierigkeitsgrad sowie die Anzahl der verbrauchten Continues sind dabei egal.

**tipp des monats**



## tipp des monats

### Games und Kohle zu gewinnen!

Als Multiformatmagazin stehen wir diesmal ganz im Zeichen des Dreamcast. Ab dem 23. September habt ihr die Möglichkeit, euch von Segas neuer Kiste selbst zu überzeugen. Was mich persönlich betrifft, drücke ich Sega die Daumen. Denn Konkurrenz belebt erfahrungsgemäß immer das Geschäft. Wer jedoch das Rennen um die Poleposition der wichtigsten Hersteller bei uns machen wird, liegt immer noch in eurem Entscheidungsbereich. Wird sich Sonys Schleuder behaupten? Kann Big Ns Toaster Boden gutmachen? Oder rollt Sega den Markt von hinten auf? Wir sind äußerst gespannt auf diese Entwicklung. Einen Vorteil zieht auf jeden Fall die Rubrik tipps & tricks daraus. Nachdem es in letzter Zeit immer schwieriger wurde, euch mit vernünftigen Cheats zu überhäufen, wird ab der nächsten Ausgabe die Dreamcast-Corner mächtig ausgeweitet.

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

**Theo  
KRANZ  
VERSAND**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!  
GreetinZZZ Gunther

Theos Bestellhotline: 0931/3545222

## Warzone 2100

**PlayStation (dt) Cheats** Um die Cheats aktivieren zu können, müsst ihr zunächst zwei Controller an eure PlayStation anschließen. Haltet auf dem Controller in Port 2 Start gedrückt und schaltet erst dann die PlayStation an. Haltet die Starttaste so lange gedrückt, bis ihr ins Hauptmenü gelangt. Hier kann die Starttaste losgelassen werden. Gebt nun folgende Kombination auf dem Controller in Port 2 ein:  
**L1, R1, R2, L1, Select, Start.**  
 Beginnt euer Spiel. Mit den folgenden Tastenkombinationen erhaltet ihr den entsprechenden Effekt.

**Additional Structures:** Während des Spiels R1 auf dem Controller in Port 2 drücken.

**Additional Units:** Während des Spiels R2 auf dem Controller in Port 2 drücken.

**All Items:** Während des Spiels X auf dem Controller in Port 2 drücken.

**God-Mode:** Während des Spiels Δ auf dem Controller in Port 2 drücken.

**Infinite Power:** Während des Spiels O auf dem Controller in Port 2 drücken.

**Instantly Complete Current Research:** Während des Spiels ↓ auf dem Controller in Port 2 drücken.

**Levelskip:** Während des Spiels Select auf dem Controller in Port 2 drücken.

**Super Unit-Strength:** Während des Spiels ↑ auf dem Controller in Port 2 drücken.

**Weak Unit-Strength:** Während des Spiels → auf dem Controller in Port 2 drücken.



## Tribal

### PlayStation (dt) Passwörter

Als Jon spielen: UNMASKED  
 Als Daria spielen: DOMINATION  
 Als Annor spielen: CLAWEDFIST  
 Als Joe spielen: JUJOFEVRY1  
 Art-Gallery-Optionen: LEONARDO  
 Sound-Mode: TONGUEBATH  
 Experten-Modus: SKUPASTYLE

## Bugs Bunny

### PlayStation (dt) Cheats

Direkt von Infogrames einige Cheats. Während ihr euch im Time-Selector oder im Level-Selector eines Gebietes befindet, müsst ihr R1 sowie L2 gedrückt halten. Gebt dann einen der folgenden Codes ein:

**Gesamter Level offen:**  
 X, □, R2, L1, O, X, □, □, □.  
**Alle Karotten:**  
 X, □, R2, L1, O, X, □, □, O.  
**Alle Fähigkeiten:**  
 X, □, R2, L1, O, X, □, Δ, □.  
**Volle Energie:**  
 X, □, R2, L1, O, X, □, O, O.  
**Schlüssel:**  
 X, □, R2, L1, O, X, O, □, □.  
**Endsequenz, Spiel abgeschlossen:**  
 X, □, R2, L1, O, X, O, □, O.  
**Endsequenz, Spiel nicht abgeschlossen:**  
 X, □, R2, L1, O, X, O, O, □.  
**Tod:**  
 X, □, R2, L1, O, X, O, O, O.



## Star Wars: Rogue Squadron

**Nintendo 64 (dt) Passwörter** Naboo-Starfighter: Gebt als Passwort HALIFAX? ein und ignoriert die Fehlermeldung. Gebt nun als Nächstes !YNGWIE! ein. Daraufhin sollte ein Naboo-Starfighter in der Fliegerauswahl verfügbar sein. Und da wir gerade dabei sind, hier noch einmal schnell einige Passwörter für das Spiel:

Alle Levels und Schiffe: DEADDACK  
 Unbegrenzt Leben: IGIVEUP  
 Millennium-Falcon: FARMBOY  
 TIE-Interceptor: FARMBOY, danach TIEDUP. Markiert dann den Millennium-Falcon und drückt den Analogstick für zwei Sekunden nach oben.  
 Buick Electra 225: KOELSCH  
 Power-ups: TOUGHGUY  
 Music-Test: MAESTRO

## Beetle Adventure Racing

**Nintendo 64 (dt) Tipp** Ein kleiner Tipp am Rande erreichte uns per Post. Und zwar ist es möglich bei der rasanten Käferhatz, während ihr euch auf einer Abkürzung befindet, durch Drücken der L-Taste auf die reguläre Strecke zurückzugelangen. Dies kann man beispielsweise nutzen, um sich einen kleinen Vorsprung zu erschleichen. Achtet daher stets auf die reguläre Streckenkarte.

## Star Wars: Episode 1 Racer

**Nintendo 64 (dt) Cheatmenü** Selektiert den Tournament-Mode. Sucht euch einen freien Platz aus, haltet Z gedrückt und gebt RRTANGENT als Spielernamen ein. Um die einzelnen Buchstaben zu bestätigen, benutzt ihr die L-Taste. Ignoriert einfach die Tatsache, dass man eigentlich nur drei Buchstaben als Initialen eintragen kann. Gebt ihr alles richtig ein, erscheinen die Buchstaben auf der linken Seite. Markiert dann END und drückt die L-Taste sowie B. Benutzt erneut das File und haltet die Z-Taste. Gebt ABACUS als Namen ein. Auch diesmal werden die Buchstaben mit der L-Taste bestätigt. Markiert dann END und betätigt die Z-Taste sowie A. Startet ein Spiel im Tournament-Mode und pausiert dieses. Gebt dann Folgendes ein: ↑, ←, ↓, →. Daraufhin gelangt ihr in das Cheatmenü, in welchem nun alles freigeschaltet sein sollte.



## Dreamcast-Corner



**Dreamcast (jp) Allerlei** Bald werden viele unter euch stolzer Dreamcast...

Besitzer eines Traumkastens sein. Nachdem noch keine Cheats für deutsche Spiele vorliegen, halten wir die Dreamcast-Corner so kompakt wie möglich. Es hat sich in der Vergangenheit immer wieder herausgestellt, dass Cheats zu Segas Importversionen auch mit den lokalen Versionen bei uns funktionieren. Deshalb sollten sich alle diejenigen unter euch, die mit einer Anschaffung eines bald erhältlichen deutschen Dreamcasts liebäugeln, diese Seiten vorsorglich einmal gut aufheben.

### Get Bass (jp) - Tipp

**Weiblicher Charakter:** Geht in den Arcade-Mode und drückt in der Levelauswahl A + B.

### Redline Racer (jp) - Tipp

**Zusätzliche Fahrzeuge:** Schließt den BG-Mode erfolgreich ab, um die folgenden Fahrzeuge zu erhalten:  
 Anorak, Skitz, Roger Rocket, Hoverbike.

### Soul Calibur (jp) - Tipp

**Metallkrieger:** Damit eure Charaktere in einem metallenen Outfit antreten, müsst ihr einfach in der Kämpferauswahl die L- und R-Taste gleichzeitig drücken und den Fighter mit der X-Taste (gelb) auswählen.



# Driver

## PlayStation (dt) Die Fahrt des Präsidenten

Um den Präsidenten durch die Gegend zu transportieren, müsst ihr allerlei Geschick beweisen. Daher haben wir uns hingesezt und die letzte Mission in Driver noch einmal genauer unter die Lupe genommen. Nur nach langem Herumprobieren und etlichen Versuchen könnt ihr den mächtigsten Mann der Welt sicher vor der Tiefgarageneinfahrt absetzen. Lasst euch also nicht so schnell entmutigen.

Inspiziert den Stadtplan ganz genau und legt euch eine Route parat. Diese Strecke sollte möglichst im Zickzack-Kurs verlaufen, um der Polizei sowie den FBI-Agenten aus dem Weg zu gehen. Gleichzeitig erhöht sich dadurch die Wahrscheinlichkeit, dass eure Verfolger im Straßenverkehr hängen bleiben. Fahrt stets auf der linken Straßenseite, denn die entgegenkommenden Fahrzeuge sind ideale Rammböcke für die euch hetzende Polizeimeute. Lässt sich dennoch eine Kollision nicht vermeiden, versucht euer Fahrzeug so zu drehen, dass ihr nicht frontal mit dem andern Wagen zusammenstößt. Somit schont ihr eure Lebensleiste ein wenig.



Wie auf dem Stadtplan unten ersichtlich ist, haben wir euch eine Route vorgeschlagen, auf der wir es geschafft haben, den Präsidenten ans Ziel zu bringen. Allerdings war dies auch erst nach mehreren Versuchen möglich.



Na dann, viel Spaß!



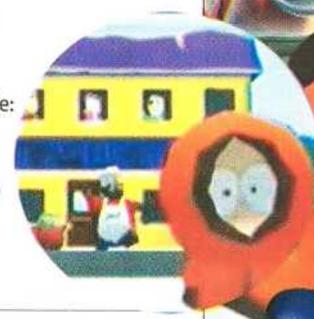
# South Park

## PlayStation (us) Cheats

Na, wer sagt's denn. Nachdem Kenny und seine Freunde auch auf dem Nintendo 64 ihr Unwesen treiben, haben wir einfach einmal die dort funktionierenden Cheats mit unserer vorliegenden Preview-Version ausprobiert. Und siehe da, auch auf der PlayStation darf fleißig geheftet werden. Gebt das entsprechende Passwort einfach unter der Option „Enter Cheat“ ein und bestätigt mit END. In den Optionen gesellt sich daraufhin der zusätzliche Punkt „Cheats“ hinzu.

- Alle Cheats aktivieren: **BOBBYBIRD**
- Levelselect: **THEEARTHMOVED**
- God-Mode: **ASSMAN**
- Alle Waffen: **FATKNACKER**
- Unendlich Munition: **FATTERKNACKER**
- Alle Charaktere im Multi-Player-Mode: **OMGTTKYB**
- Officer Barbrady: **ELVISLIVES**
- Mr. Mackey: **CHEATINGISBAD**
- Phillip: **PHAERT**
- Terrance: **RAFT**
- Mr. Garrison: **DOROTHYSFRIEND**
- Chef: **LOVEMACHINE**
- Wendy: **CHECKATACO**
- Pip:

- FISHNCHIPS**
- Ike: **KICKME**
- Mrs. Cartman: **ALLWOMAN**
- Mephisto: **GOODSCIENCE**
- Jimbo: **STARINGFROG**
- Ned: **HAWKING**
- Big Gay Al: **OUTRAGE**
- Alien: **MAJESTIC**
- Starvin Marvin: **SLAPUPMEAL**
- Skinny Mode: **VEGGIEHEAVEN**
- Big-Head-Mode: **MEGANOGGIN**
- Pen- and Ink-Mode: **PLANEARIUM**
- View Credits: **SCREWYOUGUYS**



# V-Rally 2

## PlayStation (dt) Cheats

Wenn wir das gewusst hätten ... Einige unter euch hatten Schwierigkeiten, den Cheat zu V-Rally 2 aus der letzten Ausgabe einzugeben. Die große Frage war: Wo befindet sich der Game-Progress-Screen! Deshalb hier der „deutsche“ Weg. Startet das Spiel und begeben euch in den Optionsscreen FORTSCHRITTE. Hier wird folgender Code eingegeben: L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X + Select. Ein Schrei bestätigt die richtige Eingabe. Markiert dann ein leeres Feld und deckt dieses mit der X-Taste auf. Schon sind alle Trophäen sowie Fahrzeuge euer.

Zusätzlich spendiert Infogrames noch einige Passwörter, die nette Effekte erzielen. Diese werden einfach als Fahreramen eingegeben:

- \_LDN\_** verstärkte Fahrzeugleistung
- \_FLY\_** Autos springen weiter
- CBLT** versteckter Track 1
- CBLCA** versteckter Track 2
- CBLCB** versteckter Track 3
- CBLCC** versteckter Track 4
- CBLCD** versteckter Track 5

Um die versteckten Tracks zu erhalten, müsst ihr im Time-Trial (Zeitrennen) jeweils auf die erste Strecke von Korsika klicken!



# Xploder-/Game-Buster-Codes

## PlayStation (dt) Codes

### Driver

Missionswahl (ersetzt die beiden x in der zweiten Zeile mit einem der nachfolgend angegebenen Werte):

8008 62F8 0003  
8009 621C 00xx

AE = Einstellungstest

### MIAMI

01 = Der Bankraub  
02 = Beweise verstecken  
03 = Fahrt mit Ticco  
04 = Schlüsselkasten  
05 = Die Säuberung  
06 = Tanner trifft Rufus  
07 = Jean Pauls Rettung  
08 = Zahltag  
09 = Superfly-Drive  
0A = Eine Lieferung kommt  
0B = Lockmittel  
0C = Schalte DiAngios Wagen aus!  
0D = Der Informant

### SAN FRANCISCO

0E = Der Casino-Auftrag  
0F = Der Aktenkoffer  
10 = Knarren im Kofferraum  
11 = Besuch im Einkaufszentrum

12 = Taxi!  
13 = Nimm mich mit!  
14 = Cosy fliegt gerne  
15 = Treffpunkt Chinatown  
16 = Mission aus Mittele  
17 = Die Falle  
18 = Hyde-Street-Stress  
19 = Tanner und Slater

### LOS ANGELES

1A = Klau ein Polizeiauto!  
1B = Luckys Arztbesuch  
1C = Die Verfolgung  
1D = Maya  
1E = Der Maddox-Anschlag  
1F = Lucky zur Krippe  
20 = Die Flucht aus Beverly Hills  
21 = Die Probefahrt

### NEW YORK

22 = Grand Central Station  
23 = Luthers Müll  
24 = Der Unfall  
25 = Die Rettung  
26 = Hallo Taxi!  
27 = Reifenriss  
28 = Granger und seine Jungs  
29 = Die Negative  
2A = Feierliche Fahrt  
2B = Die Ali-Situation  
2C = Die Fahrt des Präsidenten

### Breath of Fire III

Eine Menge Zennies:

8014 4F50 4450  
8014 4F52 00A8

### Bomberman Fantasy Race

Maximal GB:

8014 7C84 967F  
8014 7C86 0098

Unendlich Stamina:

8001 00EA 08FF

Rundenzeit = 0:00:01:

8014 AB20 0001  
8014 AB24 0001  
8014 AB28 0001

Alle Charaktere:

8014 7C7E FFFF

### Kensei: Sacred Fist

Unendlich Energie Spieler 1:

800C 4D4A 0090  
800C E23C 00C0

Unendlich Energie Spieler 2:

800C 4D60 0090  
800C F5D8 00C0

Charaktere verfügbar:

8001 0588 FFFF  
8001 058A 003F

### The Granstream Saga

Unendlich EP:

801C 915C 869F  
801C 915E 0001

Level 99:

801C 9820 0063

Maximal MP:

801C 981E 03E7

Maximal HP:

8009 5C90 00FF

801C 981C 00FF

Maximal AT:

8009 5C96 00FF

Maximal DF:

8009 5C98 00FF

Maximal LP:

8009 5C8E 0011

Unendlich HP im Kampf:

800C 201C 001E

Unendlich MP im Kampf:

800C 201E 03E7

### Syphon Filter

Alle Missionen anwählbar:

D013 1450 0000  
8013 1450 0013

Unendlich Zeit:

8011 6E80 FFFF

Langer Arm (Fun-Code):

8019 7678 0AB3

Unendlich Munition für die Waffen, nachdem ihr diese aufgenommen habt:

8004 712A 2400

Unendlich Panzerung:

8006 955E 2400

Immun gegen fast alle Explosionen sowie Feuer:

8006 A922 0000  
8006 A922 2401

8006 A940 0008

8006 A942 1029

Immun gegen fast alle Kugeln:

8006 92E4 0000  
8006 92E6 2401

8006 9504 0016

8006 9506 1420

Rotes Blut:

8004 F6D0 0020

8004 F6D8 20FF

8004 F870 0020

8004 F878 20FF

800D 243C 00FF



## Hotlines der Hersteller

### Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertrieber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: [ersthilfe@megafun.de](mailto:ersthilfe@megafun.de)

#### Acclaim:

Spielhotline: 089/32940600  
(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)  
sowie 0180/5335555  
(24 Stunden täglich)  
HP: <http://www.acclaim.de> (com)

#### Activision:

Spielhotline: 0190/510055  
(Mo.-So. 16.00-18.00)  
HP: <http://www.activision.de> (com)

#### Eidos:

Spielhotline: 0190/510051  
(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)  
Fragen per Fax: 05241/953395  
HP: <http://www.eidos.com>

#### Electronic Arts:

Spielhotline: 0190/900030  
(24 Stunden täglich)  
HP: <http://www.ea.com>

#### Fire International (Deutschland)/Blaze

Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251  
(Mo.-Fr. 15.00-17.00)  
HP: <http://www.blaze.de>

#### GT Interactive:

Spielhotline: 01805-254391 (Voice-Box für die wichtigsten Fragen)  
01805-254392 (Helpline-Operator)  
01805-254393 (Helpfax)  
HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

#### Hasbro:

Spielhotline: 01805/202150  
(Mo.-So. 15.00-20.00)

#### Infogrames:

Spielhotline: 0190/510550  
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)  
HP: <http://www.infogrames.de>

#### Konami:

Spielhotline: 069/95081288  
(Mo.-Fr. 14.00-18.00)  
HP: <http://www.konami.com>

#### Nintendo:

Spielhotline: 06026/940940  
(Mo.-Fr. 13.00-19.00)  
Spielberatung: 0130/5806  
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)  
HP: <http://www.nintendo.de>

#### Sega:

Spielhotline: 040/2270961  
(Mo.-Fr. 10.00-18.00)  
HP: <http://www.sega.de>

#### Sony:

Spielhotline: 0190/578578  
(Mo.-Fr. 10.00-20.00)  
HP: <http://www.playstation-europe.com>

#### Take 2:

Spielhotline: 0180/5304525  
(Mo.-Fr. 10.00-17.00)  
HP: <http://www.take2.de>

#### Ubi Soft:

Spielhotline: 0211/3380033  
(Mo.-Fr. 09.00-16.00)  
Spielfragen per Fax: 0221/3380015  
HP: <http://www.ubisoft.de>

#### Virgin:

040/39101300  
(Mo.-Do. 15.00-20.00)

#### Wolfsoft:

Umbauhilfe: 02622/83517



**Attack of the Saucerman**

**Unendlich Leben:**  
8005 5F74 000F  
**Unendlich Energie:**  
8005 5F7A 0009

**Bombberman**

**Unendlich Leben:**  
8005 EB7A 2400  
**Unendlich Zeit:**  
8006 1F2E 2400

**Omega Boost**

**Power-Bar:**  
800A 81A8 04B0  
800A 81AC 04B0

**Maximum Viper-Boost:**

D009 C882 0100  
800A 81B4 1000  
**Timer einfrieren:**  
D00A 8180 001F  
800A 8180 000F

**Tombi!**

**Unendlich Gesundheit:**  
D00A 5C08 0003  
800A 5C08 0004  
**Unendlich Leben:**  
D009 C4A8 0103  
8009 C4A8 010F  
**Moonjump:**  
D009 D198 4000  
800A 5C88 0005  
**Erfahrung:**  
8009 C8C0 0009  
8009 C8C4 003C

**Silent Hill**

**Unendlich Gesundheit:**  
300B 96AD 0040  
300B 96AE 0006  
**Kein Reload:**  
800B 95F8 0001  
**Brightness modifizieren (mögliche Werte für xx = 01-1F)**  
D00B BD3A 0103  
800B BD3A 01xx  
**Karte:**  
800B C188 0002  
**Taschenlampe immer an:**  
800B B94C 0100  
**40 Slots:**  
300B C0CF 0028

**Wing Over 2**

**Unendlich Zeit:**  
8008 BD42 2400  
**Unendlich Geld:**  
801A 8910 967F  
801A 8912 0098  
**Hangar:**  
801A 8956 8200  
**Unendlich MG-Munition:**  
8008 8F9A 2400  
**Unendlich Raketen:**  
8008 942A 2400

**Tunnel B1**

**Unendlich Energie:**  
800C 4144 0320  
**Unendlich Leben:**  
300C 413C 0004

**Unendlich Turbo-Boost:**

800A B790 FFFE  
800C 414A 03E8

**Unendlich Triple-Gun:**

300C 4197 0003

**Unendlich Double-Rockets:**

300C 418C 000A  
300C 4198 0002

**Unendlich Double-Special-Rockets:**

300C 418D 000A  
300C 4199 0002

**Unendlich Double-Laser:**

300C 418E 000A  
300C 419A 0002

**Level 1:**

800B 873A 00FA

**Level 2:**

800C 0032 00FA

**Level 3:**

800C 1F0A 00FA

**Level 4:**

800B A89E 00FA

**Level 5:**

800B 79B6 00FA

**Level 6:**

800B AA46 00FA

**Level 7:**

800B 26CE 00FA

**A Bug's Life**

**Unendlich Leben:**  
300A 91B0 0005  
**Unendlich Energie:**  
300A 91A4 0004  
**50 Samen:**  
300A 91B1 0032  
**FLIK:**  
300A 91B2 000F  
**Alle Levels anwählbar:**  
3008 2914 000F  
**Unverwundbar:**  
300A 91A2 0021

**Dino Crisis (jp)**

Um die japanische Version dazu zu überreden, auch auf einer deutschen PlayStation zu laufen, solltet ihr es einmal mit folgenden Werten probieren:

D014 957E 1040  
8014 957E 1000

**oder**

D014 9005 959C  
8014 9005 9E64

**Unendlich Energie:**

800A E1DC 04B0

**V-Rally 2**

Achtung! Diese Codes funktionieren ausschließlich mit einem Game Buster, der ein neues ROM besitzt! Ansonsten startet das Spiel nicht!

**Streckenzeit = 0:**

800C 3E58 0000

**Keine Reparaturzeit:**

8001 BD44 0000

**Bonus-Fahrzeuge:**

800C 556C 1FFF

**Strecken:**

800C 556E 01FF

**Virus**

Unendlich Lebensenergie für die einzelnen Levels. Achtung! Es darf immer nur der entsprechende Code aktiv sein!



Ja, ich möchte den HELP-Sammelordner für meine Mega-Fun-Tipps bestellen:

\_\_\_ Stück Help-Sammelordner der Mega Fun je DM\_\_\_

Gesamt DM\_\_\_

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM\_\_\_

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM\_\_\_

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Media  
Leserservice  
Postfach  
90327 Nürnberg**

Name  
Straße.....  
PLZ, Wohnort.....  
Datum/Unterschrift.....

**JETZT SAMMELN!**

- für deine Power-Tipps aus der Mega Fun

- für die wichtigsten Seiten des Jahres

- für nur DM 10,- (+ DM 6,- für Versand)



**VON SPIELEPROFIS  
FÜR SPIELEPROFIS!!!**

## Syphon Filter

**PlayStation (dt/us) Cheats/Tipps** Für alle gestressten Einsatzkräfte hier ein

Cheat, der nur mit der **deutschen Version** funktioniert (grünes Blut im Spiel). Die jeweils im Level verfügbaren Waffen ercheatet ihr euch, indem ihr ein aktuelles Spiel pausiert und die Option „Waffen“ markiert. Drückt nun **gleichzeitig** folgende Tasten:  
**Select + L1 + L2 + R2 + O + X.**

Hier die Cheats zur **amerikanischen Version (rotes Blut)**, die nicht mit der deutschen Version funktionieren (aber wir wissen aus dutzenden Zuschriften, dass viele unter euch diese besitzen):

Um an **alle Waffen** mit unbegrenzter Munition zu kommen, müsst ihr ein aktuelles Spiel pausieren, die Option „Weapons“ markieren und folgende Tasten drücken:

→ + L2 + R2 + O + □ + X.

Allerdings erhaltet ihr nur die Waffen, die normalerweise im aktuellen Level zu erwerben sind.

Eine praktische **Levelwahl** erhaltet ihr, indem ihr pausiert. Markiert dann die Select-Mission-Option und drückt folgende Tasten:

← L1 + R1 + Select + □ + X.

**Bessere Munition** für die schallgedämpfte 9mm erhaltet ihr, indem ihr ein Spiel pausiert und die Pistole unter der Waffen-Option markiert. Gebt dort Folgendes ein:

← + L1 + R2 + Select + □ + X.

„**Leichtere Gegner**“ erhaltet ihr, indem ein Spiel pausiert wird. Markiert dann das Wort „Map“ und drückt folgende Tasten:

→ + L2 + R1 + X.



### Hier noch einige allgemeine Tipps:

Schaut euch in den Levels genau um und erforscht jede Abzweigung, denn hier befinden sich die so wertvollen Kisten mit Goodies, die euch das Leben als Agent viel leichter machen.

In Missionen, bei denen ihr nicht entdeckt werden dürft, gilt es die Wachen mit einem gezielten Kopfschuss zu exekutieren. Trefft ihr aber auf zwei oder mehrere Wachen, die ihr ausschalten müsst, hilft euch nur die Gasgranate weiter. Hier ist richtiges Timing erforderlich. Achtung: Die Gasgranate kann oft nur im Stehen geworfen werden. Habt ihr die Gegner erfolgreich vergast, wartet ihr noch, bis sich die giftgrüne Gaswolke verzogen hat, um nicht selbst Opfer eures hinterlistigen Plans zu werden.



Der Kopfschuss ist auch bei Wachen bzw. Wissenschaftlern, die eine kugelsichere Weste tragen, am vorteilhaftesten. Haben diese euch aber schon entdeckt, solltet ihr zunächst den Rückzug antreten. Sie beruhigen sich dann wieder und ihr könnt euch erneut anschleichen, um sie regelrecht hinzurichten.

Seid ihr in ein Feuergefecht mit Wachen, die mit einer kugelsicheren Weste bestückt sind, verwickelt, dann greift zur K3G4. Mit dieser Waffe sind die gepanzerten Gesellen am leichtesten zu töten.



Kommt ihr in einen Level, der sehr dunkel ist, könnt ihr mit dem Nachtsichtgewehr leicht feststellen, ob und wie viele Personen in der Ferne stehen.

## GTA: London 1969

**PlayStation (dt) Tipp** Ein kleiner Tipp am Rande von Daniel Stoyanovic aus

Eschweiler. Schnappt euch einen Bus und parkt diesen beispielsweise an einem Zaun. Nun versucht ihr einfach mit Hilfe der R1-Taste über bzw. unter das Fahrzeug zu klettern. Mit etwas Übung können so Stellen überwunden werden, die dafür gar nicht vorgesehen sind.



## Jurassic Park

**PlayStation (dt) Superpasswort** Torsten Leibbrand aus

Durmsheim empfiehlt allen genervten Dinojägern folgendes Passwort dreimal einzugeben, um alle Zwischensequenzen und Levels freizuschalten:

□XOΔΔX□OΔOX□

## Command & Conquer

**Nintendo 64 (dt) Tipps** **Kamera-Zoom:** Haltet L gedrückt und zoomt mit C↓ sowie C↑.

**Wie baue ich weitere Einheiten, ohne den Seitenstreifen einzublenden?:** Wer kennt es nicht, andauernd muss man in Command & Conquer den Seitenstreifen einblenden, um weitere Einheiten in Produktion zu schicken. Versucht es folgendermaßen: Aktiviert den Seitenstreifen und selektiert die gewünschte Einheit (eignet sich hervorragend bei Soldaten). Produziert eine Einheit hiervon und klappt den Seitenstreifen zu. Sobald ihr die Meldung vernehmt, dass die Produktion abgeschlossen ist, wird die Z-Taste gehalten und schnell mit A bestätigt. Mit ein wenig Übung kann wesentlich schneller produziert werden, ohne dass die Übersicht auf dem Schlachtfeld verloren geht.

**Überraschungskrieg:** Baut mehrere Mannschaftsfahrzeuge (APC) und stopft diese mit Technikern voll. Schickt die Fahrzeuge gnadenlos inmitten einer gegnerischen Basis. Selbst wenn das Fahrzeug attackiert und zerstört wird, können immer noch wunderbar wichtige Einrichtungen des Gegners erobert werden. Greift beispielsweise die Kraftwerke an, um den Gegnern den Strom abzudrehen. Oder übernehmt sein Basisgebäude. Dann kann der Gegner keine neuen Gebäude mehr erstellen. Sollte das eroberte Gebäude angegriffen werden, empfiehlt es sich, dieses schnell zu verkaufen, um sein eigenes Konto aufzustocken.

**Sandsacktrick:** In einigen Levels kann es sehr effektiv sein, Wege zu eurer Basis mit Sandsäcken zu verbauen. Setzt einfach von eurer Basis aus Sandsack für Sandsack ab, bis ihr an schmalen Stellen angelangt seid. Hier legt ihr einfach eine Reihe der Säcke an



(unnütze Sandsäcke, die zwischen Basis und Sperre liegen, einfach wieder verkaufen). Gegnerische Verbände werden nun mit ziemlicher Sicherheit die Barriere nicht attackieren, vorausgesetzt es beschießt sie keine eigene Einheit aus der Richtung, in welcher die Sandsäcke ausgebracht sind.

## Game-Boy-Corner

**Game Boy (dt) Allerteil** Nachdem sich Game-Boy-Spiele höchstem

Zuspruch erfreuen, wollen wir zu den aktuellsten Titeln hier zwanglos einige Tipps abdrucken.

Schreibt uns, ob ihr diese Ecke in Zukunft regelmäßig in der Mega Fun sehen wollt!



### WWF Warzone - Championship

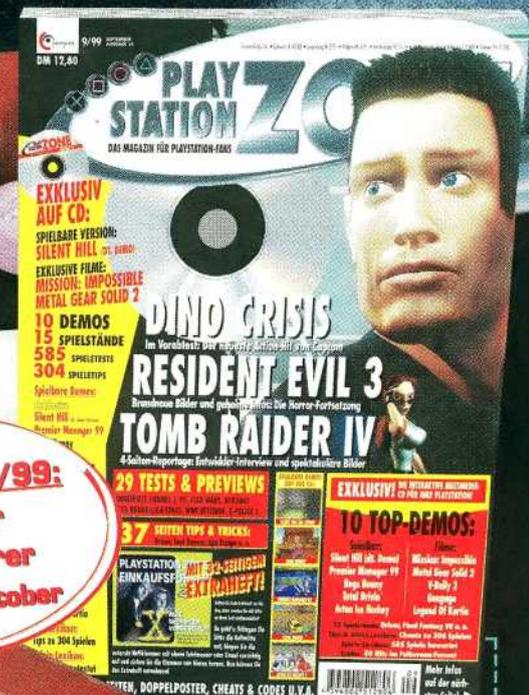
Stone Cold Steve Austin  
 Passwörter:

vs. Goldust - JGTC DGK  
 vs. Goldust - HKQFCKG  
 vs. Bulldog - RKQFCTG  
 vs. Owen Hart - JJRFB]H  
 vs. Mankind - CCNHKCD  
 vs. Undertaker - DGFH]BF  
 vs. Undertaker - CKBKHF B  
 vs. Ahmed J. - MKBKHPB

vs. The Rock - DJCKGDC  
 vs. The Rock - RMSMPRS  
 vs. Shawn M. - HSMHPHS  
 vs. Shamrock - SQT MNQT  
 vs. Shamrock - RTQPMTQ  
 vs. Farooq - HJQPMKQ  
 vs. Kane - SSRPLSR

# Doping für Deine PlayStation!

**PlayStation Zone - starkes Heft plus Wahnsinns-CD**



**In Ausgabe 10/99:  
32-seitiger  
Einkaufsführer  
September/Oktober**

### Dopingkontrolle!

**Einkaufshilfe - Game-Lexikon mit Infos, Bildern und Experten-Bewertung zu 591 PS-Games. First Aid - Tips & Tricks-Data-Base zu 308 PS-Games. High Score - mit den Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen: Ape Escape, Final Fantasy VII, Bugs Bunny, Driver ...**

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

### Suchtgefahr!

**Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: Soul Reaver (brandneue Demo), No Fear Mountain Biking, Populous 3, Theme Hospital, Colin McRae Rally, Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: Soul Reaver, Bundesliga Stars 2000, V-Rally 2, Ape Escape ...**

### Herzflimmern!

**Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Trailer und Filmsequenzen zu: Bundesliga Stars 2000, Prince Naseem Boxing, SLED Storm, Need For Speed IV, Gex 3: Deep Cover Gecko.**

### Geheimlabor!

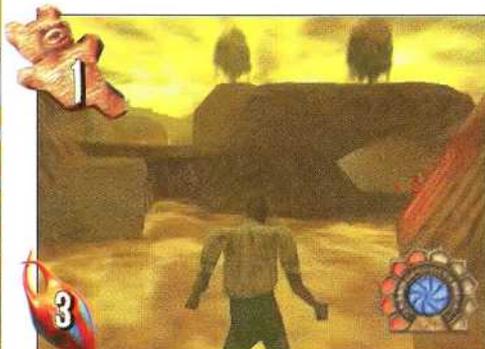
**Work in Progress - der Blick in die Entwicklungs-Labors der Hersteller. Bilder zu über 15 Top Secret Games in der Vorschau. First View - Screenshots zu den neuen Games in einer spannenden On-Screen-Show.**

### Mehr Heft - mehr Fun!

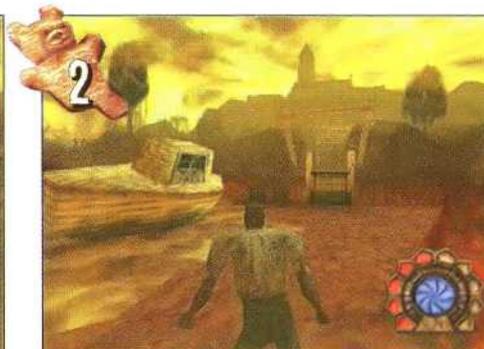
**PlayStation Zone ist die geballte PS-Energie auf 156 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans. PlayStation Zone - wissen was läuft.**

# Shadow Man

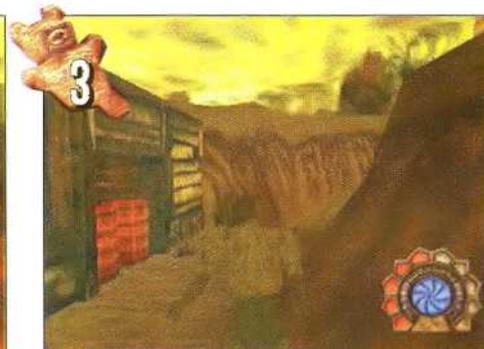
**N64/PS/DC Komplettlösung** Da alle Versionen des Acclaim-Hits in Sachen Gameplay identisch sind, eignet sich diese Komplettlösung für alle drei Fassungen. Der erste Teil erklärt euch die ersten Levels, erhebt jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit.



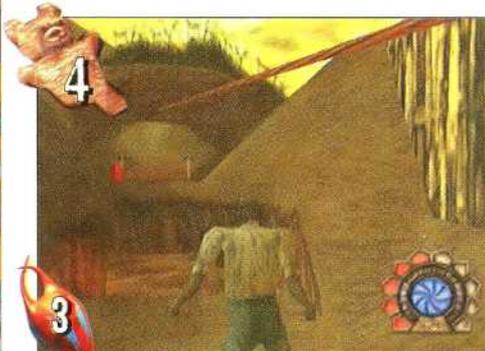
**Level: Bayou Paradis Louisiana**  
In der rechten Höhle warten drei Cadeaux und die erste Darksoul (die er noch nicht einsammeln kann) auf Mike. Dann über die Brücke springen.



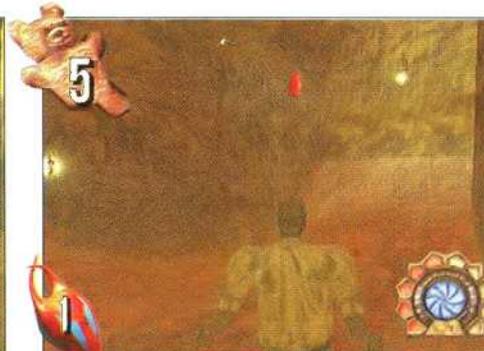
Das Boot zur Linken werden wir später besuchen. Zuerst dem Hund auf der Holzbrücke folgen.



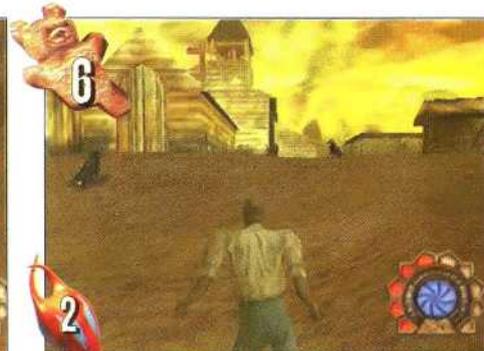
Die Hütte links kann Mike noch nicht betreten, daher weiter zum Abgrund.



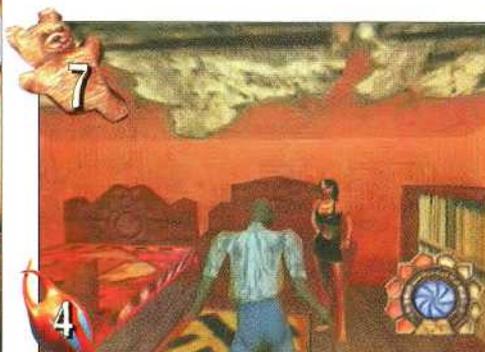
Zum Tau springen und über den Abgrund hangeln. Weitere drei Cadeaux einsammeln.



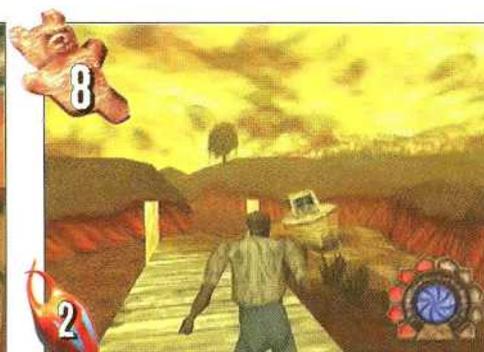
Nun erwartet euch die erste Geschicklichkeitsübung: Geht rechts den Abhang hinauf und springt zum Cadeaux-Behälter. Dann nach links zum Ausgang hangeln.



Schnell an den Wachhunden vorbei in Netties Haus. Dort findet ihr in den Ecken zwei Cadeaux.



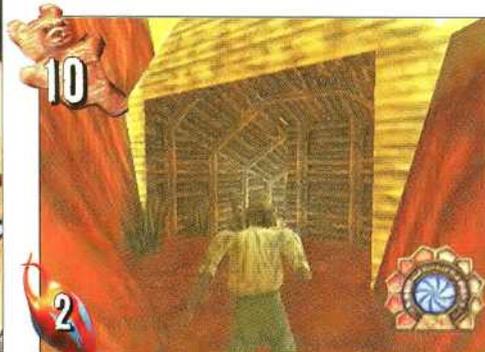
Nach dem Gespräch mit Nettie erhaltet ihr von ihr die Shadow-Gun und Netties Akten. In einem Nebenraum muss Mike eine Holzbox nach hinten schieben, um an vier Cadeaux zu gelangen.



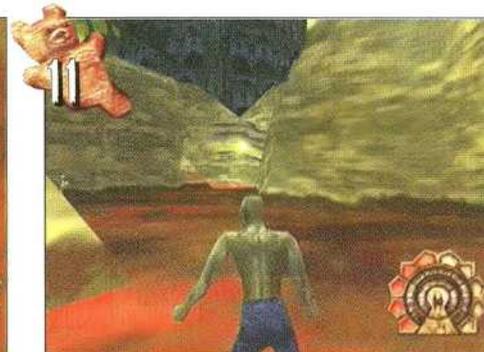
Geht zurück zur Hütte mit den zwei Fässern. Zerschießt sie und sammelt zwei Cadeaux ein. Geht zurück zur Brücke, wo ihr den Wachhund gesehen habt.



Zerschießt die Planken des Bootes an dessen Rückseite und lasst euch in einen Geheimraum fallen. Drei Cadeaux einsammeln und in den rechten Gang. Dort gibt es ein weiteres Cadeaux.



Nun folgt die erste Schwimmeinlage. Rechts halten, zweimal unter den Felsen hinwegtauchen und zwei Cadeaux einsammeln. Lasst euch nun mit Lukes Teddybär ins Reich der Toten bringen.



**Level: Reich der Toten Marktre**  
Zu Beginn des Levels laufen euch zum ersten Mal Untote über den Weg. Bekämpft sie nicht, sondern lauft einfach weiter.



Sprecht mit Jaunty und schreitet anschließend durch das geöffnete Portal. Übrigens: Ihr könnt die Schädelschlange immer an dieser Stelle entdecken und um Rat fragen. Folgt dem Gang.



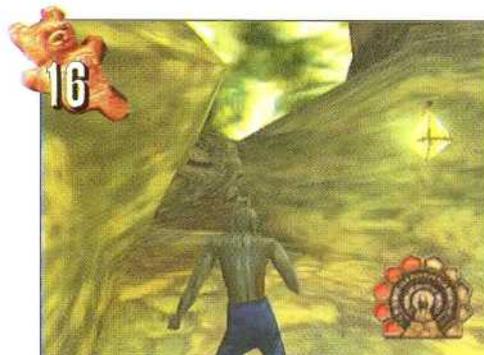
13 Im Hintergrund kann man schon das von Jack the Ripper erbaute Asyl erkennen. Geht nach links und bekämpft die Untoten. Folgt anschließend dem Weg.



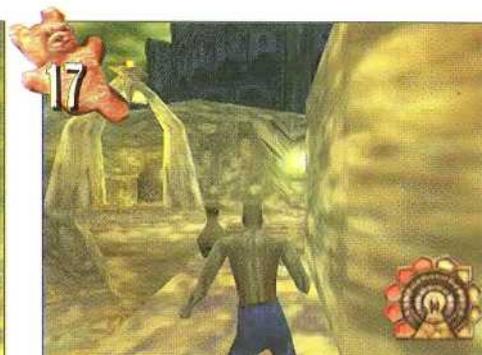
14 Folgt dem rechten Weg bis zum Wasserfall und sammelt zwei Cadeaux ein. Zurück zum Ausgangspunkt, links vom Lagerfeuer in die Höhle springen, Gang folgen, zwei Untote besiegen und Cadeaux ...



15 ... einsammeln. Geht rechts an dem Holzsteg vorbei (ein Cadeaux), folgt dem Weg bis zum Platz mit dem Lagerfeuer. Springt links an der Wand hinauf und erhält drei Cadeaux.



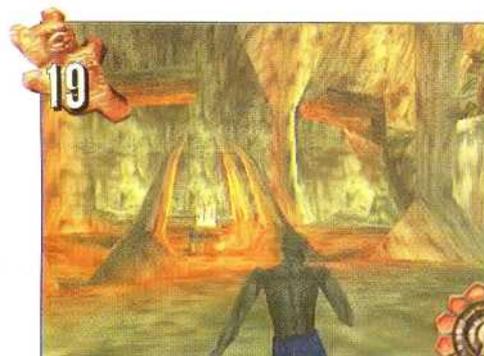
16 Folgt der schmalen Schneise (an ihrem Eingang befindet sich eine Laterne) und geht zurück zum Ausgangspunkt (Bild 15). Links das Holzgerüst hinaufklettern, Weg folgen, links halten.



17 Folgt dem Weg weiter und springt zum Eingang des Asyls hinüber. Lauft hindurch und folgt dem Tunnel.



18 Öffnet das Portal (Shadow-Level 0) und geht hindurch. Folgt dem Gang.



19 In der Halle der Prophezeiung wartet ein Untoter auf euch, der kaum Probleme bereiten dürfte.



20 Geht in die Mitte des Raumes und nehmt das Buch der Prophezeiung an euch. Geht links den Stein Sims hinauf. Springt über die Steinbrücke auf die andere Seite.

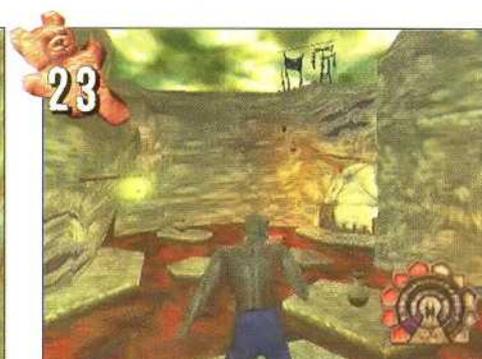


21 Nehmt die Darksoul an euch und steigt in den Shadow-Level 1 auf. Springt zurück zum Tor (Shadow-Level 1) und öffnet es. Folgt dem Gang und erreicht den nächsten Level über die Brücke.



#### Level: Pfade der Schatten

Zu eurer Rechten seht ihr quasi bereits den Levelausgang. Jedoch liegt diese Passage zu hoch. Daher geht ihr durch den linken Tunnel.



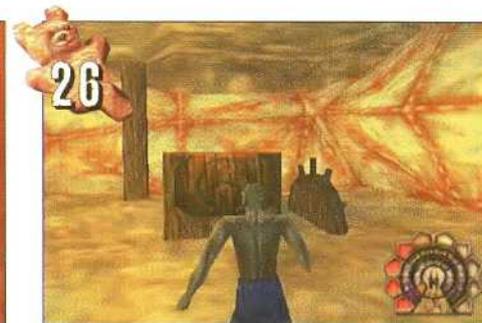
23 In der Vase auf der Plattform gibt es den ersten Tötenschädel, der eure Voodoo-Kraft auflädt. Springt über die Plattformen hinweg zum rechten Tor. Betätigt dort den Holzschalter, der ein Tau aktiviert.



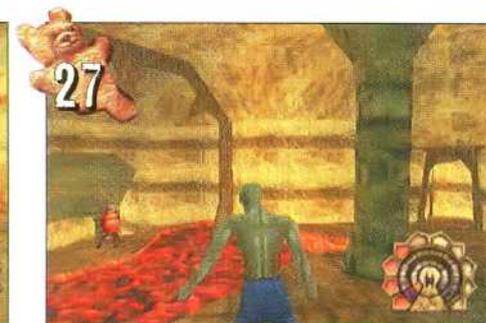
24 Über die Plattformen erreicht ihr den Sims rechts neben dem Wasserfall. Sims entlanglaufen, am Tau über Schlucht hangeln (Cadeaux). Am rechten Ende des Sims ist ein weiteres Cadeaux versteckt.



25 Taucht den See hinab und sucht ein Cadeaux und eine Unterwasserpassage. Am Ende warten zwei Untote auf euch. Bekämpft sie aus dem Wasser heraus.



26 Betretet den Schalterraum, der die Drehtür aktiviert. Betätigt den Schalter, und die Tür dreht sich um 45°. Schwimmt zurück und geht durch die Zelttür links neben dem Holzknopf.



27 Nun habt ihr den zweiten Level-Abschnitt betreten. Springt über die Lava hinweg zur Tür (Vorsicht: die Darksoul ist zu weit weg) und bekämpft die beiden spukenden Untoten vom Sims aus.



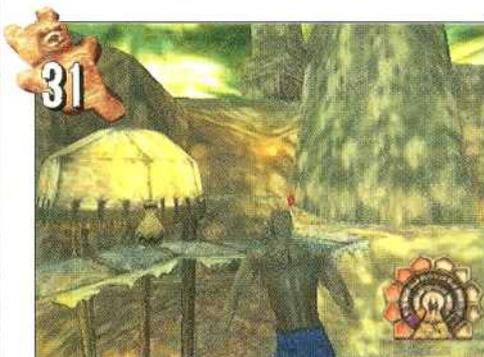
Haltet euch links und betätigt den **Holzknopf** (Tau spannt sich). Lauft um den Felsen herum und sammelt **ein Cadeaux** ein. Passt auf den Untoten um der Ecke auf. Folgt dem aufsteigenden Sims.



Hier sind **zwei Cadeaux**. Springt auf den rechten Sims. Dort springt ihr über die Lücken. Gleich durch den rechten Felstunnel gehen. Anschließend dem Sims folgen und das **Cadeaux** nehmen.



Betretet den weiterführenden Tunnel und folgt dem Gang bis zur **Darksoul** (vergleiche Bild 22). Geht zurück, haltet euch rechts und erklimmt den Steinsims.



Springt auf den entfernten Sims, geht um den Felsen rechts herum, springt weiter und nimmt eine **Darksoul** (Shadow-Level 2) auf. Lasst euch hinabfallen und geht zurück (siehe Bild 29).



Aus dieser Perspektive liegt ein Steinsims hinter euch. Folgt ihm und betretet den Tunnel.



Nehmt die **zwei Cadeaux** an euch und geht wieder zurück. Diesmal den Steg weiter beschreiten und rechts in den Tunnel. Steg hinunterfallen lassen, Holzknopf betätigen, weiteres **Cadeaux** nehmen.



Nehmt **zwei Cadeaux** auf und lauft den Steg hinauf. Im Zelt findet ihr **zwei Cadeaux**, folgt dem Steg und springt zum Tau (**ein Cadeaux**). Öffnet die **Darksoul**.



Folgt diesem Steg und verlasst so diesen Abschnitt. Rennt, ohne zu stoppen, über die Brücke, denn die Flugwesen sind schwer zu treffen.



Über die Lava in den rechten Raum springen und über zwei Holzbretter springen (Vorsicht: Sie tauchen nach einigen Sekunden ab!).



Zum Sims springen, nach links hangeln (**zwei Cadeaux**) und sich von der Wand abstoßen. Links über die Nagelplatten zum rechten Sims springen. **Ein Cadeaux** nehmen und über das Nagelfeld.



Springt den Schacht hinab, folgt dem Gang und noch einen Schacht hinunter. Wieder dem Gang folgen.



**Der Batton-Raum**  
Hier befinden sich **fünf Cadeaux**. Im Laufe des Abenteuers werdet ihr noch einmal hierher zurückkehren. Also, gut merken!



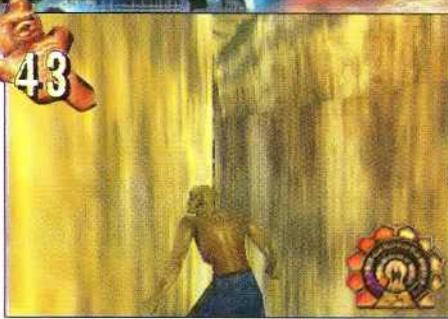
Geht in die Mitte des Raumes und nehmt das **Batton** an euch. Steckt das Schwert anschließend in den Steinblock und teleportiert euch zum Eingang des Gebäudes (siehe Bild 36).



Überquert nun die Schlucht mit dem Tau und folgt dem Tunnel.



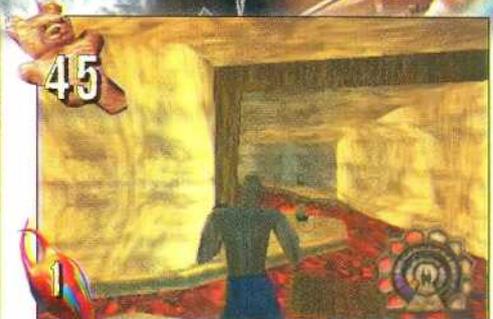
Geht links auf den Steinsims und nehmt dort die **Darksoul** auf. Folgt dann dem Sims nach links und über die Holzbretter weiter (**zwei Cadeaux**). Weiter links halten bis zum Ende des Brettes.



Springt an die Felskante und hangelt euch nach links. Stößt euch von der Wand ab und folgt dem Holzsim.



Nehmt das **Asson** an euch und folgt dem weiterführenden Gang. **Zwei Cadeaux** warten hier auf euch. Zu eurer Rechten seht ihr den Levelanfang. Haltet euch links, dort wartet ein Untoter.



Springt über die Holzplattformen und nehmt das **Cadeaux** an euch. Zurück zum Levelanfang (Bild 22). Lauft zurück zur Brücke. Zwischensequenz.



Springt die Brücke hinunter und öffnet das **Portal** (Shadow-Level 2). Folgt dem Weg.



Überquert die Brücke links mit dem Lagerfeuer und erreicht so den nächsten Level.



**Level: Tor des Asyls**  
Springt über die Hauptpfeiler und dann durch die rechte Öffnung in der Mauer.



Den rechten Gang wählen. Rechts halten und durch die Bewegungstüren hindurch.



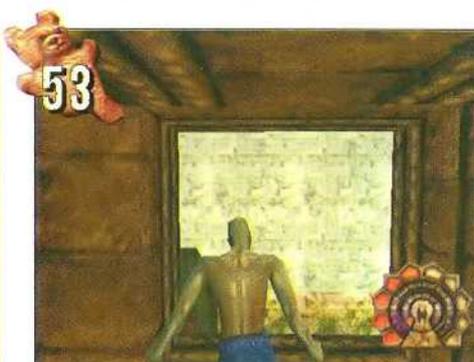
Nun habt ihr das **Asyl** erreicht. Leicht rechts halten und zum Eingang gehen. Der ist allerdings noch versperrt. Daher rechts von der Brücke auf den Metallsteg springen und ihm folgen.



Um die Lava zu überqueren, müsst ihr die beweglichen Plattformen benutzen. Dreht euch 90° nach links, folgt weiter dem Metallsteg (**zwei Cadeaux**) und springt in eine Wandöffnung.



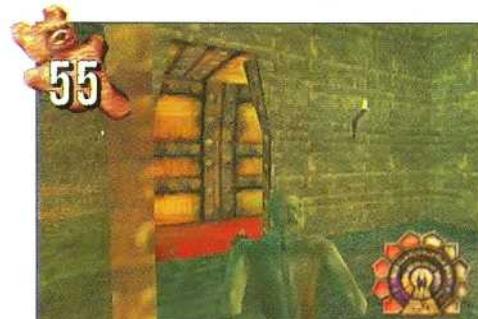
Über die erste bewegliche Plattform erreicht man **zwei Cadeaux**. Dann weiter auf die nächste und von der Plattform auf einen Metallsteg springen. Von ihm links in die Wandöffnung.



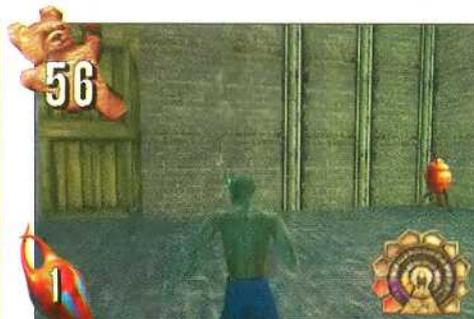
Erschießt aus dieser Öffnung die beiden Untoten mittels der Ego-Perspektive. Ein weiteres Monster kommt aus der Tür.



Im linken Raum wartet ein Untoter auf euch (**zwei Cadeaux**). Geht durch die zweite linke Tür und nehmt **ein Cadeaux** auf. Die rechte ist verschlossen. Im nächsten Raum ist ein Untoter (**Cadeaux**).



Dem Gang folgen und einen weiteren Grünen bekämpfen. An dieser Stelle rechts halten.



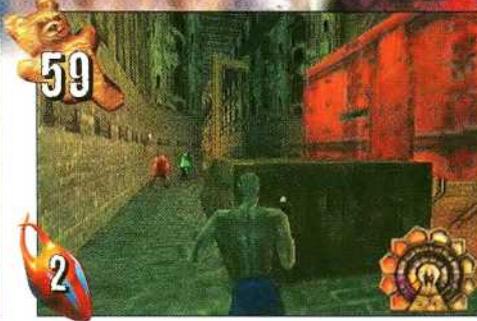
Nehmt die rechte **Darksoul** (die linke ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht erreichbar) und **ein Cadeaux** auf. Geht den Weg zurück zum roten Gang (siehe Bild 55) und betretet ihn.



Macht drei grüne Untote fertig, springt den Schacht hinunter und nehmt **Jacks Schlüssel** an euch. Schließt damit die Tür auf und geht zurück an den Levelanfang (Bild 50).



Öffnet den Asyl-Eingang mit dem Schlüssel und macht zuerst vier bewaffnete Untote fertig. Hier warten noch **zwei Cadeaux** auf euch. Wählt hinter der Tür den rechten Gang und öffnet die **Darksoul**.



Nun zurück und den anderen Zweig des Ganges wählen. **Zwei Cadeaux** nehmen, den grünen Untoten bezwingen und die **Darksoul** öffnen (aufgestiegen in Shadow-Level 3). Mit Waggon fahren.



**Level: Asyl - Kathedrale des Schmerzes**  
Links halten, Gang hinablaufen und über die Lava springen. **Darksoul** öffnen (**zwei Cadeaux**). Im rechten Gang **zwei Cadeaux** nehmen und ...



... zurück zur Halle. Lauft durch zwei Türen hindurch, erledigt drei bewaffnete Untote, sammelt **ein Cadeaux** ein und geht durch die zweite Nische rechts.



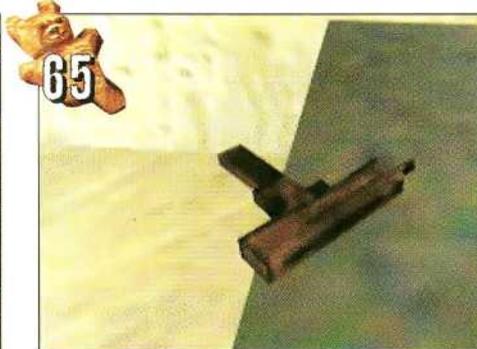
Haltet euch rechts und geht durch den kleinen Tunnel in die Kathedrale.



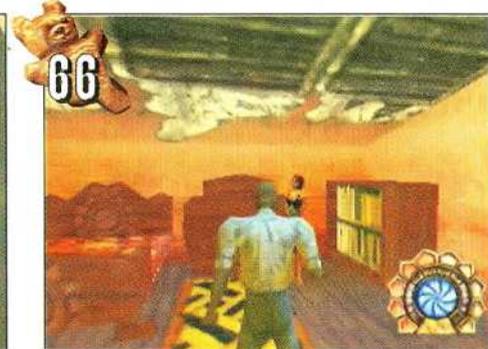
Sammelt **zwei Cadeaux** ein und geht zum rot leuchtenden Leib. Lasst euch hineinsaugen.



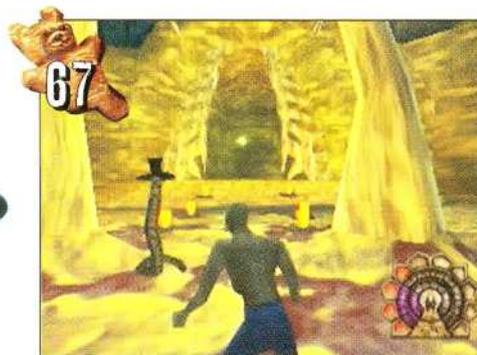
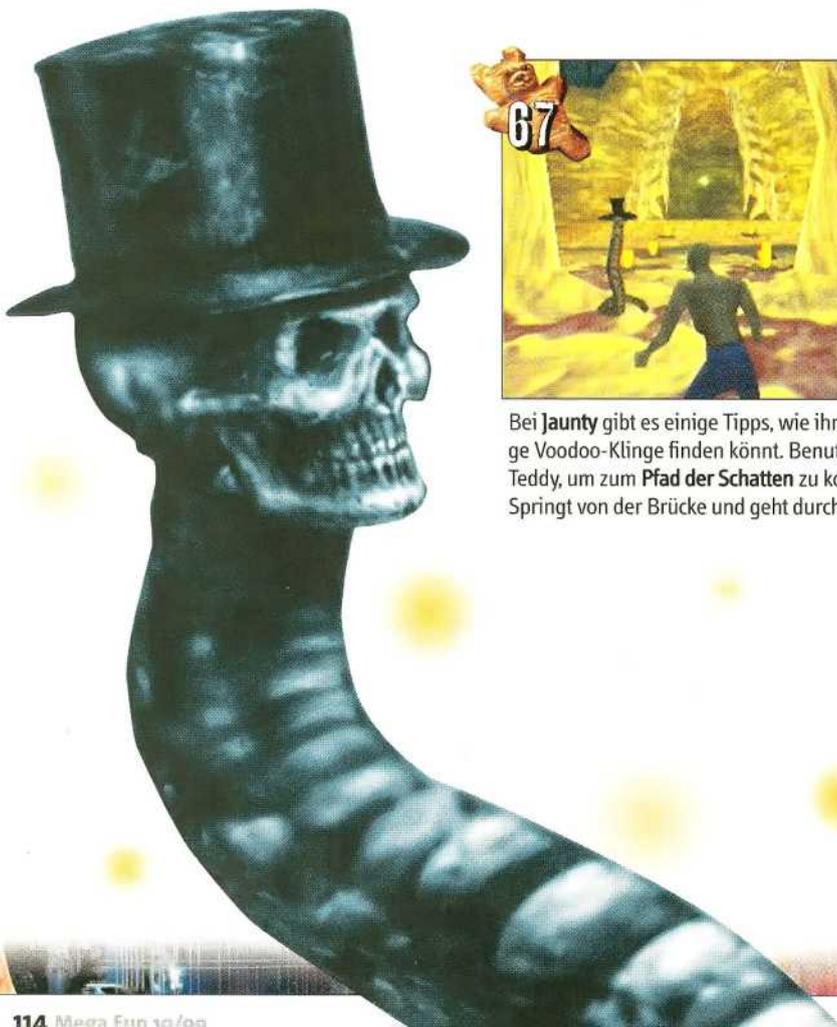
Nun seid ihr im Gefängnis, wo **Massenmörder Cruz** ist. Ihr könnt ihn jetzt noch nicht bezwingen, deshalb rechts die Treppe rauf.



Nehmt die **0,9-mm-Waffe** mitsamt der **Munition** mit. Noch gehen die Gefängnistüren nicht auf.



Keht mit dem Teddy zurück nach Louisiana und unterhaltet euch mit **Nettie**. Sie erklärt euch, warum ihr Cruz nicht erledigen konntet. Macht euch auf die Suche nach **Le'E'Clipse**.



Bei **Jaunty** gibt es einige Tipps, wie ihr die mächtige **Voodoo-Klinge** finden könnt. Benutzt dann den Teddy, um zum **Pfad der Schatten** zu kommen. Springt von der Brücke und geht durch das Tor.



Lauft den Steinweg hinab und öffnet das Portal (**Shadow-Level 3**). Nehmt, während ihr die Spirale hinablauft, **fünf Cadeaux** auf. Folgt dem Tunnel.

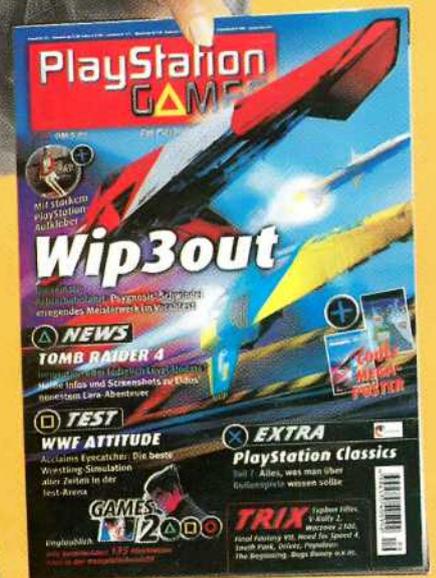


Geht links durch den Tunnel über die Brücke hinweg in den nächsten Level.

> Anleittung zum  
Glücklichsein.

PlayStation Games: der komplette Check  
durch s Game Universe.  
Mit News, Tips, Tricks, Special  
Rankings und ner Menge Background zu  
Deiner PlayStation-Konsole.

Ab 22.9. für 5,99 DM am Kiosk.



# WWF Attitude

**PlayStation Komplettlösung** Aus den Tiefen des Reiches der Untoten kontaktierte uns der Undertaker, um einige Geheimnisse der World Wrestling Federation preis zugeben.

Zuerst kommen wir zu allgemeinen Hinweisen, die euch das Leben als Wrestler erheblich erleichtern.



Ehe ihr in den Careermode einsteigt, solltet ihr euch einen Charakter aussuchen, dessen Griffe und Moves unbedingt vorher ausgetüftelt und eingepägt werden müssen. Denn wenn ihr fleißig an einer Wrestlerkarriere bastelt, müsst ihr notgedrungen auch Matches mit den sogenannten Matchmodifizieren bestehen, die euch bestimmte Vorgaben vorschreiben. So könnt ihr z. B. beim Modifier "I Quit" nur mit einem Aufgabebegriff den erwünschten Sieg erringen.



**Random Select:**  
Um bei der Wrestlerwahl alles dem Zufall zu überlassen, müsst ihr lediglich R1 gedrückt halten.



Habt ihr den Gegner zu Fall gebracht und er will gerade wieder aufstehen, ist ein Block sehr wichtig, denn oft hat er einen hinterhältigen Schlag in petto. Achtet jedoch darauf nicht zu häufig zu blocken, da der Block mit dem Tie Up durchbrochen werden kann.



Sobald bei eurem Fight Waffen oder ähnliches (z. B. Mikrofon) im Ring befinden können sie mit L1 aufgenommen werden. Setzt sie geschickt gegen eure Widersacher ein.



**Taktik im Einzelspiel:**  
Steht euer Gegner auf dem obersten Ringseil, genügt ein Rempeler gegen die Seile um ihn unsanft zu Boden zu schicken. Versucht den Wrestler auf den harten Betonboden außerhalb des Rings zu schubsen, da er hier bei einem Aufprall mehr Energie verliert. Dies gelingt allerdings nur, wenn ihr schnell genug seid und den Gegner schon beim hinaufsteigen auf das oberste Ringseil attackiert. Liegt euer Konkurrent schließlich am Boden, solltet ihr vom obersten Ringseil direkt auf ihn springen. Mit diesem riskanten Manöver raubt ihr ihm nicht nur einiges an Energie, sondern bringt auch das Publikum, das solche spektakulären Flugeinlagen natürlich begrüßt, auf eure Seite. Das hat den Vorteil, dass während des frenetischen Jubels des Publikums eure Angriffe doppelt so hart als üblich auf der Energieanzeige des Widersachers zu buche schlagen. Wenn ihr nun Attacken gegen euren Gegner fahrt, haltet immer das Zeitlimit von 10 Sekunden, das einsetzt sobald ihr den Ring verlasst im Auge. Etwa 2 Sekunden bevor es abgelaufen ist, sollte der andere Wrestler noch so benommen sein, dass er es nicht mehr rechtzeitig in den Ring zurück schafft. Schon habt ihr das Match durch den klassischen Count Out gewonnen. Diese Taktik ist vor allem dann anzuwenden, wenn euch der andere Catcher schon übel zugerichtet hat und dies somit eure letzte Chance auf den Sieg ist.



**Team Taktik:**  
Tag Team Matches haben nur dann ihren besonderen Reiz, wenn auch häufig gewechselt wird. Lasst euren Partner auch mal in den Ring und ihr werdet sehen, dass auch der Computer ganz schön hinlangt.



**Team Taktik:**  
Tag Team Matches haben nur dann ihren besonderen Reiz, wenn auch häufig gewechselt wird. Lasst euren Partner auch mal in den Ring und ihr werdet sehen, dass auch der Computer ganz schön hinlangt.





Habt ihr die verschiedenen Spielmodi bzw. Events erfolgreich absolviert, warten neue Charaktere bzw. neue Bekleidungsmöglichkeiten auf euch und eure selbstkreierten Wrestler.

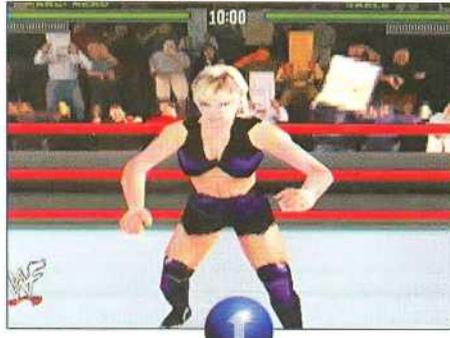


Zusätzlich werden auch noch neue Möglichkeiten im "Create Wrestler"-Menü frei. Ein weiteres Bonbon ist der sogenannte "Squeak Voice"-Modus. Hiermit werden alle Stimmen im Spiel um mindestens eine Oktave erhöht, wodurch der Eindruck vermittelt wird, sich mitten in Entenhausen zu befinden.

Durch den Gewinn des Intercontinental Championship Gürtels wird es euch ermöglicht, mit Jaqueline und Chyna zu zocken. Hinzu kommt, dass ihr im Creation Mode 3 zusätzliche Attribut-Points vergeben könnt. Als drittes Schmäckerl wird jedem Catcher noch ein riesiger Kopf spendiert.



Absolvier ihr ein Match bei dem die Gegner über das oberste Ringseil befördert werden müssen, geht wie folgt vor: Bearbeitet euren Konkurrenten solange bis er benommen vor euch steht. Anschließend drückt ihr →, →, X um ihn hochzuheben, geht zu den Ringseilen und werft ihn mittels □ hinaus. Je weiter die Energieleiste des Widersachers abgenommen hat, desto länger ist er auch benommen, was euch wiederum mehr Zeit lässt euch in Ruhe zu positionieren. Ein Hi-Toss in der Nähe der Seile hat dieselbe Wirkung.



Der European Championship Belt schaltet die Charaktere Sable, Marc Mero sowie euren Trainer Jeff Robinson frei.

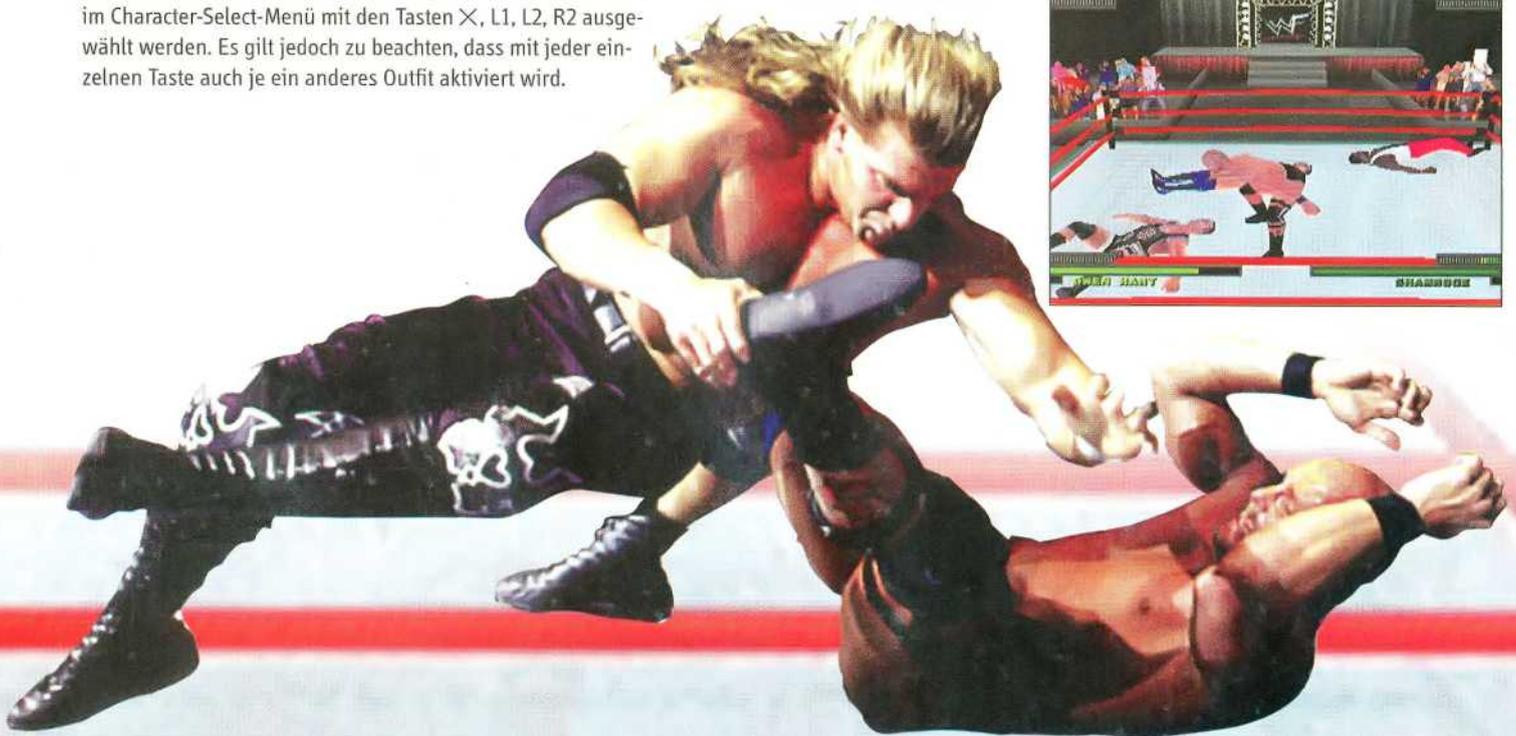


Habt ihr auch den Heavyweight Championship Belt errungen, dann werdet ihr mit dem Beep Mode, dem Ego Cheat und dem Head unlocked-Mode belohnt.

Doch nicht nur Championshiptitel, sondern auch der Sieg in gewissen Matches bringt euch weitere Cheats und Möglichkeiten ein:

Werdet ihr King of the Ring, dürft ihr Taka und Kurrgan anwählen. Ein Erfolg beim Summer Slam macht Sgt. Slaughter und Shawn Michaels möglich. Der Gewinn des Royal Rumble schaltet Jerry "The King" Lawler und Paul Bearer frei.

Jeder der insgesamt 41 Wrestler verfügt selbstverständlich über verschiedene Outfits. Diese können im Character-Select-Menü mit den Tasten X, L1, L2, R2 ausgewählt werden. Es gilt jedoch zu beachten, dass mit jeder einzelnen Taste auch je ein anderes Outfit aktiviert wird.



# Silent Hill

## Nachschlag

PlayStation (dt) Nachschlag Einige Geheimnisse blieben in unserer Komplettlösung noch ungelöst, die wir auf dieser Seite nun für euch lüften.



Das gute Ende erhält man, indem man Kaufmann hilft (rettet) und Cybill nicht rettet. Um Kaufmann zur Seite zu stehen, müsst ihr zurück zu Annies Bar. Als Endgegner steht euch später Samael gegenüber.



Für das fortgeschrittene gute Ende muss Kaufmann gerettet werden (siehe oben). Auch Cybill gilt es zu retten, und zwar mit den Mitteln, die unter dem Ende Bad+ aufgelistet sind. Als Endgegner steht ihr dann Samael gegenüber.



Den Weg zum normalen Ende in Silent Hill haben wir euch schon in der vergangenen Ausgabe genau erklärt. Bereits sehr schnell werdet ihr feststellen, dass es zusätzlich zu den fünf möglichen Endsequenzen einen so genannten NEXT-FEAR-Modus gibt, den ihr nach erfolgreichem Durchzocken anwählen könnt. Bei nochmaligem Starten des Spiels sind neue Waffen querbeet in Silent Hill verstreut. Zudem könnt ihr in den Genuss eines neuen Abspanns kommen.

### 1.) Kettensäge / Presslufthammer

Beim ersten Next-Fear-Versuch müsst ihr eine weise Entscheidung zwischen der Kettensäge und dem Presslufthammer fällen, da nur einer der beiden Peacemaker anwählbar ist. Die Kettensäge findet ihr im Cut-Rite-Laden, während der Presslufthammer im Erdgeschoss des Brückenkontrollraums sehnsüchtig auf seinen Einsatz wartet.

### 2.) Katana

Dieses altjapanische Schwert befindet sich in der Levin Street, im Haus, für dessen Öffnung ihr den Schlüssel aus der Hundehütte verwendet. Im Inneren kann jetzt die ehemals verschlossene Tür betreten werden.

### 3.) Benzin

Zwar keine Waffe, aber ihr benötigt es für die Kettensäge und den Presslufthammer. Ihr findet es natürlich an der Gas Station.

### 4.) Hyper-Blaster

Ihr erhaltet ihn von den Aliens, vorausgesetzt, ihr erreicht „nur“ ein schlechtes Ende. Hierbei müsst ihr im Next-Fear-Modus den Telepathiestein an mehreren Orten des Spiels einsetzen, um die Aliens zu „beschwören“. Diese überreichen euch schließlich den Hyper-Blaster.

### 5.) Telepathiestein

Dieser ist zu finden im Convenience Store. Er ist erforderlich zur Erlangung des Hyper-Blasters.



Um das so genannte Bad+-Ende zu erleben, dürft ihr Cybill nicht vernichten. Hierzu schnappt ihr euch im Hospital in der Küche die Plastikflasche. Im Büro des Direktors benutzt ihr diese Flasche mit der unbekannteren Flüssigkeit. Diese Flüssigkeit benutzt ihr während des Kampfes mit ihr. Achtet darauf, dass es auf dem Schwierigkeitsgrad Easy ausreichen sollte, das Fläschchen an ihr auszuprobieren, während sie nach euch grabschen will. Auf schwerem Schwierigkeitsgrad solltet ihr hingegen warten, bis sie keine Munition mehr hat, und dann den Einsatz von hinten starten. Als Endgegner steht Alessa zur Stelle.



Das Ende alias Alien erhaltet ihr folgendermaßen. Besorgt euch den Telepathiestein. Benutzt diesen auf dem Schuldach. Benutzt den Stein im Hospital, bevor ihr gegen Mothra kämpft. Setzt ihn auch noch an folgenden drei Locations ein:  
 - außerhalb des Motels Haerby Inn  
 - im Boot  
 - auf der Spitze des Leuchtturms  
 Als Endboss erhaltet ihr niemanden. Das Spiel endet auf dem Leuchtturm.



Nachschlag Nachschlag Nachschlag

# Kleinanzeigen

## Verschiedenes

**Hey, Sega Fans!** Ab dem 20.09.1999 gibt es die Sega Fan Homepage. Auf der Seite findet Ihr alles über DC und Saturn. Die Geschichte von Sega. Gewinnspiele und mehr. Wollt Ihr die Homepage mitgestalten dann schickt Ideen. Sascha Lorbach, Alteburger Str. 323, 50968 Köln

**Verkaufe** für SNES: Robotrek (US), Wizardry 5 (US), Drakken (dt), Civilisation (US), Young Merlin (dt), Theme Park (dt), New Horizon (US) für Saturn: Mystaria (dt), Zelda (JAP), Soul Hackers (JAP) für Game Boy: Final Fantasy Legend 2 und 3 für PSX: Princes Maker (JAP), Ultima Underworld (JAP).  
Tel.:03445/200840 (Uwe)

**Verkaufe** Spiele und Zubehör für Mega Drive, MCD, 32 X, Master System, Saturn, PSX, 3 DO, N 64, PC-Engine, Amiga 32 CD, SNES, NES, viele Japan/US Sachen, z.B. N64 (JAP) für DM 225, Mega Drive 1 (JAP/US) für DM 85, Analogpad (JAP) für DM 55, Saturn Gun für DM 55, Saturn Twin Stick Virtual on (JAP) für DM 85, SNES für DM 85, etc.  
Tel./Fax.:0306258637

**Kaufe und Verkaufe** Spiele und Grundgeräte für Playstation, Nintendo 64, Neo Geo (- CD), Turbo Duo/PC Engine, Game Gear! Suche auch guterhaltenes Sega Nomad! Phone: 05205/10438 (17 bis 21 h), PS. Suche R-T-Types, Thunderforce Goldpack, Radiant Silvergun und Snowbros. (System egal!) Call:05205/10438 (17 - 21 h) und am Wochenende

**Verkaufe** Turbo Duo (inkl. Wolfsoft-Umbau), RGB-Booster, 1 Pad und Spiele: Blazing Lazers, Galaga 88, Dragon Spirit, Ninja Spirit, Gradius, Gate of Thunder, Bonk I und II, Book I und II und Super Darius! Top-Zustand!!! Inkl. Porto/Verpackung für DM 1.111 Festpreis.  
Tel.:05205/10438

**PC-Engine/Turbo Duo!** Verkaufe Dracula X, Lords of Thunder, R-Type, Do the Muscle, Soldier Blade, Tiger Heli und Devil Crash!!!  
Tel.:0173/3636670

**Verkaufe** Manga und Science Fiction Modelle. Siemon Tel.:0251/36894, Internet: www.spacart-online.de, Katalog für DM 5

**Hallo! Verkaufe** Lynx von Atari mit 3 Spielen (Blue Lightning, Warbirds und California Games) für VB DM 100. Verkaufe auch !N 64! mit 5 super Spielen wie z.B. Kampfspiel, Castlevania zum Top-Preis! oder auch einzeln verkaufbar. Alles in Top Zustand!!!  
Tel.:0831/18115 fragt nach Deniz um 14.00 Uhr

**Tausche** Playstation mit Controller, Demo-CD, und vier Spielen (Formel 1, Time Commando, Stadt der verlorenen Kinder, Crash Bandicoot 2) gegen Saturn mit Spielen. Tel.:09922/6756

**Verkaufe** N 64 Games: Star Wars Racer für DM 80, Turok 1 und 2 (dt) zusammen für DM 100, Diddy Kong Racing für DM 50, PSX Games: Newmann Haas Racing für DM 50, Prügelspiel Teil 3 für DM 60, außerdem Dreamcast incl. Modem 1 VMS, 1 Gun und 5 Games Sonic Adventures, Blue Stinger, Sega Rally 2, VF 3, House of Dead 2, VHB DM 1.300. Auch einige Saturn Games auf Anfrage. Tel.:07161/40951 (Thorsten)

**Verkaufe** in Top Zustand: für PS (alles NTSC/US): Tales of Destiny für DM 70, Kartia für DM 60, Breath of Fire 3 und Granstream Saga für je DM 50, Vandal Hearts für DM 30, Diablo (PAL) für DM 20 und ein kaum benutztes Negcon für DM 50; für N 64 Turok 2, Seeds of Evil Uncut! (Engl. PAL) für DM 80, Banjo Kazooie für DM 50, alles VB. Tel.:0511/1690169 Kristof

**Wahnsinn!!** Populous 3 (PS) für DM 50, für SAT: Thunderhawk 2, Bazookatone, Crimewave für je DM 10, Blazing Dragons, Bug Tool!, Earthworm Jim 2 für je DM 20, SF Alpha für DM 15, für PC: Fallout für DM 20, außerdem Game Boy Spieleadapter für DM 25, alles in Top Zustand! Ruft an unter Tel.:03303/406441 (Mo-Fr ab 14.30 Uhr) und fragt nach Matthias!

**Suche** Playstation, Nintendo 64, Super Nintendo und Gameboy (auch color), sowie Spiele. Zahle faire Preise. Also keine Angst und einfach anrufen. Tel.:05681/1407 oder 0171/1259848. Anzeige gilt länger!

**Verkaufe** PC-Engine Master of Monster für DM 60, Cyper Core für DM 60, Final Soldier für DM 50, Langrissler für DM 180, Stratego für DM 60, Therons Quest für DM 50, Fatal Fury 2 (Arcade) für DM 30, Mystic Formula für DM 200, Special CD von Hudson (neu) Dragon Slayer und Kabuki Klash für DM 150, Darius Plus für DM 90, N 64 (JAP) und 6 Games. Rumble Pack, Memory Card für DM 300, MD I und MCD I für DM 450,  
Tel.:04506/694, Lars

**Verkaufe** MAK-Platinen: Twin Cobra für DM 150, USAAF Mustang für DM 150, Dynablaster (Bomberman) für DM 120, Gals Panic 1 und 2 für je DM 100, Klax für DM 70, Renegade für DM 70, Triple Fun für DM 70, Double Dragon für DM 100, Galaga für DM 120, Moon Patrol für DM 120, Gun Smoke für DM 120, Gun Dealer für DM 50, uvm. außerdem MUS-Module - DM 50: FF3, FFRB, FFS, SS-1-3, KOF 94, AOF 2. Tel.:04506/694, Lars

**Suche** dringend Spiel: Panzer Dragoon Saga für Sega Saturn. Zahle gut.  
Tel./Fax.:07263/4387 Email: pflaugner@t-online.de

**Suche** dringend den Soundtrack zum Playstationspiel „Ghost in the Shell“. Preis nach Vereinbarung. Tel.:030/54800263 (ab 18.00 Uhr)

**Verkaufe** für MD D. Dini Soccer, S. Skidmarks, Psycho Pinball, W.Boy 3-JAP, Blockout, Capt. Chaos für je DM 33, Dune 2, A. Robokid-JAP, Shin. Force, Sensible Soldaten SNES Shooter: Blazeon-JAP, Firepower-US für je DM 38, Thuner Spirits-US für DM 49, Punchout, Boogerman, Unirally für je DM 35, MR Do! für DM 29. Suche MD Zany Golf, Musha, GleyInc, Battle Squadron, TF4.  
Tel.:0170/2807585

**Achtung!** Verkaufe 4 Std. Videotape der Videospielemesse E 3 aus Los Angeles für DM 29! Bewegte Bilder aller kommenden Highlights für PSX, N 64, Dreamcast und sogar Playstation 2!!! wie z.B. Perfect Dark, Donkey Kong, R. E. 3, Dino Crisis, Shenmue, Soul Calibur und viele mehr! Einfach anrufen und informieren unter Tel.:07191/66779 (abends)

**Tausche** Silent Hill (US) gegen Parasite Eve (US) evtl. Verkauf. Tel.:03391/651305. Habe auch noch Dumm fürs 3 DO abzugeben.

**Verkaufe** Rollenspiele für Super Nintendo und Playstation. Alle JAP. und US-Versionen. Fast alle Raritäten, teilweise mit Lösung aus dem Internet. Tel.:0831/94835 Andrea

**Verkaufe** Game Boy mit 23 Spielen wie z.B. Spiderman, Die Schlämpfe, FIFA Soccer, Asterix und Obelix, Track und Field, usw. für DM 180 (alle Spiele mit Beschreibung). Außerdem verkaufe ich Super Nintendo mit 6 Spielen (F-Zero, Super Mario All-Stars, Super Mario Kart, Super Soccer, Super Mario World und Power Rangers) und Super Game Boy für DM 230. Tel.:02306/52002

## 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** Sega-Magazin Ausgabe Nr. 1 (September 1993) bis Ausgabe 1/96 insgesamt 24 Hefte! Gegen Gebot!  
Tel.:09421/72547

**Verkaufe, Kaufe, Tausche** Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch für Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe z.B. Intelevison, Coleco, Atari 2600, 7800, Vectrex, Game Boy Spiele, PSX, Jaguar, MD, Master System, Game Gear Spiele, N 64, Super NES, NES, PC-Engine Spiele usw.  
Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

**Kaufe und Verkaufe** Spiele und Geräte für PS, Neo Geo Pocket, GB-Color, GG. Habe über 20 GG Spiele, z.B. Sonic 1 und 2, Sonic Drift, Wonder B. usw. MD mit 9 Games komplett für DM 150. 10 PS Spiele Tekken 3, Tomb Raider 3, usw. Tel.:08251/3217 Markus

**Verkaufe** für PS Front Mission 2-JAP, Road Rash.US für DM 30, R. Rash 3D-US für DM 45, NFS4-US für DM 60, Vadims-JAP für DM 35, NBA Live 99-US für DM 55, Metal Gear Solid für DM 55, Parodius, PGA Tour und NBA Live 98 für je DM 38, Worms, In the Hunt, Moto Racer, Micro Machines für je DM 30, One, Vikings 2 für je DM 35. Für DC Tetris 4 D. Tel.:0170/2807585

**Verkaufe** Nintendo 64 mit Spiel für DM 149, N 64 Zubehör ab DM 10, 8 N 64 Spiele ab DM 29, Sega Dreamcast mit Stromwandler für DM 399, RGB-Kabel für DM 19, Memory Card für DM 49, 6 DC Spiele ab DM 59, Sony DVD Player mit 10 Filmen für DM 999, weitere DVDs für DM 19 bis DM 29.  
Tel./Fax.:03490/331510 ab 18.00 Uhr

**Verkaufe** Saturn und Umbau und 18 Spiele und 13 Demo CDs und 1 Lenkrad und 2 Pads (Sega R., VF 2, Winter Heat, Polizei 2 und Gun, Chr. Nights, Nights und Pad, Digi Pinb., F. Megamix, Sonic Jam, Thunderforce 5, B. Rangers, Deep Fear, Dayt., Shanhei, Bust A Move, 3 D Quark Shellsh, Thunderhawk 2) evtl. einzeln. Tausche vs. DC Sp. o. alles VS DC Konsole. T.:05242/377013 einfach anrufen!!

**Kaufe/Tausche/Verkaufe:** (Diese Anzeige gilt länger!) Mega Drive Spiele und Zubehör, Game Gear Spiele (10 Stück DM 120). Verkaufe N 64 Spiele und/oder N 64 mit 4 Controllern, 4 Spielen, 2 Rumblepacks, 1 Memory Card für nur DM 280. Tausche und Kaufe PAL oder JAP. Saturn Spiele. Dringend und laaaange!!!  
Tel.:04763/627208 von 14 bis 22.00 Uhr, Philip.

**Verkaufe, Tausche, Kaufe** Spiele und Konsolen für Sega, Nintendo, Sony. Verkaufe Jaguar und 13 Spiele für VB, Spiele auch einzeln! Suche Saturn MPEG-Karte, Game Buster! PSX und 8 Spiele und Zubehör für DM 400. Suche günstig 3 DO mit Spielen! Tel./Fax.:05561/982042 oder 0170/2047356. Ab 16.30 Uhr Bitte! Danke! Thomas

**Verkaufe** Mario 64 für DM 30, Porsche Challenge für DM 30, Soviet Strike für DM 30, Rage Racer für DM 30, Fifa 98 für DM 35, Bloody Roar für DM 40, MDK für DM 25, Horrorspiel 2 für DM 60, Toca 2 für DM 70, Ninjaspiel für DM 60, Shooter für DM 70, Need for Speed 4 für DM 70. Habe auch PC-Games für DM 30, Half-Life dt. für DM 35, Turok 2 engl. für DM 60. Tel.:08261/20865 Richard Stein ab 18.30 Uhr. Achtung Tausche auch gegen Castlevania 64 und Mission Impossible!

**Verkaufe** für PSX Agile Warrior (US), Warhawk (US), Top Gun (US), Destruction Derby 1 und 2, Risiko (dt), Ride Racer R (JAP), Air Combat (dt), Boxen (JAP), Jet Rider (dt), Rebel Assault 2, Fantastic Four (dt), Thunderhawk 2 (dt), Time Commando (US), Revolution X (US), Need for Speed 1 und Copra-Lightgun, je Spiel DM 30. Verkaufe für Neo Geo: Burning Fight, Top Hunter, Aerofighter 3, S.S. 2, K.o.F. 94, 95 usw.  
Tel.:0177/5979186

## Dreamcast

**Verkaufe** Sega Dreamcast mit 1 Joypad, 1 VMS-Card sowie 5 Spielen wie z.B. Sega Rally 2, Blue Stinger, Monaco GP. Racing, Super Speed Racing, Sonic Adventure. RGB-Kabel und Spannungswandler inklusive für DM 800. Alles erst 1 Monat alt.  
Tel.:0341/2614097

**Schnäppchen!** Verkaufe Dreamcast inkl. Spannungswandler, RGB-Umbau, vms. Pad und den Spielen Sonic Adventure und Sega Rally 2 für nur DM 600! Alles absolut neuwertig! Johannes Niemeyer,  
Tel.:0172/8952229

**Verkaufe** Dreamcast mit Joypad, Spannungswandler, Pistole, House of the Dead 2, Sonic, Godzilla, Arcade 2 mit RGB-Kabel für DM 750.  
Tel.:05821/41561

**Verkaufe** Dreamcast mit Spannungswandler, 1 Pad, RGB-Kabel, 1 Memory Card und July, Sega Rally 2, Tetris für DM 650. Dynamite Deka 2 für DM 90, Blue Stinger für DM 80, Monaco GP Racing Simulation 2 für DM 80, Gun für DM 50. Alles in gutem Zustand. Tel.:01734011648, suche Password für Blue Stinger.

**Verkaufe** für Dreamcast Street Fighter Zero 3 für DM 90, King of Fighters Dream Match 1999 für DM 90 und Sonic Adventures für DM 60. Auch Tausch möglich! Tel.:06135/4844

**Hey, Sega Fans!** Ab dem 20.09.1999 gibt es die Sega Fan Homepage. Auf der Seite findet Ihr alles über DC und Saturn. Die Geschichte von Sega. Gewinnspiele und mehr. Wollt Ihr die Homepage mitgestalten dann schickt Ideen. Sascha Lorbach, Alteburger Str. 323, 50968 Köln

**Neo Geo**

**Suche** Neo Geo Modul und CD Gerät. Suche auch US, MD, NES, GBC Sammlungen. Verkaufe neue Neo Geo Module z.B. Metal Slug 2, Last Blade usw. gegen Gebot. Tel.:01716751597 ab 18.00 Uhr Tel.:017167515

**Kaufe und Tausche** Neo Geo Module! Suche Windjammers, S. Showdown 4, Art of Fighting 3, Metl Slug X, außerdem Boards, M. Cards und Konsole auch ganze Sammlungen! Verkaufe: Viewpoint (US) für DM 340, Last Resort (US) für DM 200. Suche auch Poster und Zeitschriften! Tel.:0171/4860788 Jens ab 18.00 Uhr

**Kaufe, Verkaufe, Tausche** Neo Geo Module und CDs. Suche günstig Geräte CD/Modul. Kaufe auch Sammlungen GBC, GG, US, NES, N 64. Verkaufe Neo Geo Module z.B. Metal Slug 2, Last Blade 1, S. S. 1 bis 4 usw. ab 18.00 Uhr Tel.:01716751597

**PlayStation**

**Verkaufe** PAL-Version: Civilization 2, Atlantis mit Lösung, Populous und Tomb Raider 3 zu je DM 50, GT Stadt d. v. Kinder mit Lösung, Crash Bandicoot 2, Dark Omen, Final Fantasy 7, Sentinel Returns, ISS Pro 98, und Discworld 2 zu je DM 30. G. Police, V-Rally und T. Mäkinen R. zu je DM 25. Tel.:02245/3374

**Verkaufe** PS mit 1 Controller mit 8 Spielen darunter (Horrorspiel 1, GTA, ViGilante 8) und 11 Demos und 1 Memory Card für nur DM 310. Ruft an Tel.:07154/181595, Stanislav

**Suche** das Spiel Tobal Nr. 2 (JAP), Ego Shooter (US) für 3 DO und Grundgerät 3 DO (nur US-Version). Habe auch noch einige Hong-Kong Filme zum Verkaufen oder Tausche gegen Spiele. Tel.:0911/8000944

**Suche** zuverlässigen Tauschpartner für aktuelle Playstationspiele. Suche z.B. Gex 3, Deep Cover, Abes Exodus, Soul Reaver, usw. Nur PAL-Spiele. Tel.:07354/1487 ab 17.00 Uhr

**Verkaufe** für Playstation Dead or Alive für DM 40, Medievil für DM 40, Ridge Racer Type 4 für DM 60, ID Shooter Plat. für DM 20, John Madden 98 für DM 15, Formel 1 98 für DM 30 oder zusammen für DM 150!!! Tel.:0421/3761473

**Verkaufe** Bushido Blade „US“ und Need for Speed 4 nur zusammen VB DM 170. Tel.:08142/7845 Benjamin

**Verkaufe** Playstation Importe (JAP/ Toaplan Shooting Battle für DM 100, Raystorm für DM 80, Einhänder für DM 100, Raiden DX für DM 150, Image Fight/X-Multiply für DM 80, G-Darius für DM 80, Horned Owl für DM 100, Elemental Gearbolt 3 für DM 80, Krise für DM 70, Ray Tracers für DM 60, Galaxian 3 für DM 50, Ace Combat 2 für DM 30, Two Tenkakucalle Level spielbar! für DM 100. Tel.:04506/694 Lars

**Suche** Sim City 2000 mit Maus und Mauspad. Zahle DM 100. Tel.:035601/30676 Mo-Fr. 17.00 Uhr Michael

**Verkaufe** Playstation und 2 Controller und Xploder und PSX-Maus und 4 MB Speicherkarte von Blaze und Spiel Warzone 2100 für zusammen DM 250. zzgl. NN nur komplett!! Tel.:04932/81930

**Verkaufe** Metal Gear Solid, Riven, G-Police, Gran Turismo für DM 150. Ruft unter Tel.:08131/96524 an ca. 15.00 bis 18.00 Uhr.

**Verkaufe** für Playstation NHL-99 für DM 40, Formel 1-97, V-Rally, Gran Turismo, Ridge Racer 3, Porsche Challenge, Formel 1-96, NHL-Face-Off 97, Ridge Racer 1, jedes Spiel für DM 30, Porto zahle ich, verkaufe für Mega Drive II NHL-96 für DM 30. Tel.:08821/57648 Chris

**Verkaufe** Multinorm Playstation und 4 Controller und 360 Block-Memory Card und Namco Gun und Gun Shooter und Fifa 98 und Bloody Roar und GT und Horrorspiel 2 und MGS und Need for Speed 4 und Ninjaspiel und Tekken 3 und MDK und Soviet Strike und Porsche Challenge und Rage Racer für VB DM 599. Auch Tausch gegen Dreamcast und 3 bis 4 Spielen. Tel.:08261/20865 ab 18.00 Uhr

**Verkaufe** 1 Jahre alte Playstation mit 2 Pads, 1 MB Memory Card ud 5 Spielen z.B. Forsaken, Wipe Out 2097, GTA, Crime Killer und Dynasty Warrior für zusammen DM 300. Meldet Euch unter Tel.:07761/2503 oder Fax.:07761/913898 bei Matthias.

**Verkaufe** und Tausche NBA Live 99 für DM 49, Tomb Raider II, Auto Destruct für je DM 25, Master Drive Lenkrad (für PSX, SAT und N 64) mit Pedalen für DM 69. Suche Maximum Force, Area 51, Kula World, Monopoly, Risiko. Tel.:0451/394601

**Tausche** aktuelle Playstation Pal-Spiele!! Habe z.B. Driver, Soul Reaver, Abes Exodus, Apocalypse, Racing Simulation 2, Need for Speed 4, Medi Evil. Suche z.B. Silent Hill, V-Rally 2, Gex 3, Deep C.G., R-Type Delta usw. Tel.:07354/1487 ab 17.00 Uhr

**Verkaufe** US-Versionen von Silent Hill und Ridge Racer Type 4. Beide neu und kaum gespielt. Top Zustand je Spiel DM 65. Nach Thomas oder Markus fragen. Tel.:06154/52579

**Verkaufe** Wild Arms, Breath of Fire 3 und Alundra für je DM 40 und VK. Tel.:09421/72547

**Verkaufe** Apocalypse für DM 55, Toca 2 für DM 60, Crash Bandicoot 2 für DM 40, Wreckin Crew für DM 35, Formel 1 97 für DM 40!! Alle Spiele inkl. Cheats, Tips und Tricks!! übernehme keine Versandkosten! Nur Vorkasse oder Nachnahme. Stefan Meier, Meisenweg 28, 71083 Herrenberg, E-mail: nkc.meier@t-online.de, Tel./Fax.:07032/6628 nach Stefan fragen!

**Verkaufe** Tomb Raider 2, Final Fantasy 7 für je DM 30, V-Rally 1, Need for Speed 3 für je DM 25, Spyro the Dragon, Breath of Fire 3 für je DM 40. Tausche auch gegen Wild Arms, Ridge Racer Type 4. Alle Spiele Deutsche Versionen. Preise inkl. Versand. Tel.:02131/669569 ab 19.00 Uhr

**Achtung! Verkaufe** 25 Spiele für die PSX, u.a. Diablo, Breath of Fire 3, Tekken 2 und 3, Fifa 98, Formel 1 97, Total Drivin, Deathtrap Dungeon, GTA, Gex 3 D, Castelvania, Total NBA 97, NHL 97, Porsche Challenge usw. für DM 500. Verkaufe außerdem noch CDTV mit Spielen und einem Fernseher über Preise läßt sich noch reden. Tel.:038828/27749 Mecklenburg Schönberg

**Verkaufe, Kaufe, Tausche** Spiele, Konsolen für alle Systeme. Auch für Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe z.B. Intelevison, Coleco, Atari 2600, 7800, Vectrex, Game Boy Spiele, PSX, Jaguar, MD, Master System, Game Gear, N 64, Super NES, PC-Engine Spiele, NES usw. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

**Verkaufe** Speicherstand „Hunk“ aus Horrorspiel 2, schickt Memorycard mit, suche auch dringend Lösungsheft zu Capcoms Horror 1 und 2. Fragt nach Lydia. Tel.:01775452958 Preis für Spielstand DM 25.

**Verkaufe** Playstation mit TR 3 Aufklebern und 8 Demos 3-Men Cards 1 Dual Shock Cont. 1 Standart Cont. und 17 Games: Castlevania, Resident Evil 1 und DC, Ace Combat 2, FFV II, Suikoden, Alundra und viele andere! Alles PAL Neupreis ca. DM 2.150, nur alles komplett! Ruft an Tel.:38391/12830 fragt nach Christoph

**Suche** PSX-Game „Parasite Eve“ günstig zu kaufen inkl. Codes. Tel.:06447/1056

**Verkaufe** für PS Alundra (US) für DM 60, Parasite Eve (US) für DM 60, Star Ocean (US) für DM 70, Warcraft II (DT) für DM 50, Pandemonium II (DT) für DM 20, CC II Gegenschlag (DT) für DM 40, Akuji (DT) für DM 40, Tomb Raider 3 (DT) für DM 50, Breath of Fire (DT) für DM 30, für N 64 Turok II (engl Pal) für DM 50, NFL Quarterback Club 99 (DT) für DM 40. Tel.:06648/7214

**Saturn**

**Verkaufe:** Athlete Kings (DT/JAP) für DM 65, Bubble Bobble für DM 55, Creature Shock (JAP) für DM 65, Darius 2 für DM 45, Dark Savior (US/JAP) für DM 65, DN 3 D für DM 85, Earthworm Jim 2 für DM 45, Fighting Vipers (JAP) für DM 65, Formula Karts für DM 55, Game Ware 3 (JAP) für DM 65, Iswat (JAP) für DM 85, Manx TT für DM 65, Quark für DM 95, Last Gladiators (JAP) für DM 65, Layer Section (JAP) für DM 65, Bomberman (JAP) für DM 65, etc. alles inkl. Porto. Tel./Fax.:0306258637

**Suche günstig** Sega Nomad! Suche auch alle guten Ballerspiele (z.B. Thunderforce V, Radiant Silvergun usw)!!!! Bei mir gibts auch noch folgende Saturnschätzchen: SW-WS 98 (Best Soccer!), Total Moral III, Virtua Fighter II, Street Fighter Alpha, Steep Stope Sliders, Hexen, Guardian Heroes, X-Men, Fighting Vipers, Skeleton Warriors, Thunderhawk II, Athlete Kings, World Cup Golf, Bases Loaded 96, Croc, Tomb Raider und Robopit (alles pal)! Mad Catz Analog-Lenkrad (inkl. Pedalen), Lightguns, Action-Replay, Gamebuster, 6 Spieler-Adapter (biete auch Bomberman) und Grundgeräte Hotline:05205/10438 (17 - 21 h und am Wochenende)

**Suche** für Saturn: Panzer Dragon Saga, Sonic Jam, Das Haus. Tel.:04893/1357

An  
Redaktion Mega Fun  
**Stichwort: Börse**  
Franz-Ludwig-Straße 9  
97072 Würzburg

Meine Adresse: (diese Angabe ist rechtlich notwendig, die Adresse wird nicht in die Anzeige übernommen)

-----  
-----  
-----  
-----

**Wichtig!**  
Einsendungen, die nicht leserlich sind und die selbst durch kreatives Raten keinerlei Sinn ergeben, landen gnadenlos im Altpapier. Wer das Heft nicht zerschneiden will, kann diesen Coupon auch kopieren (eventuell gleich im Verhältnis 2:1, also vergrößert!)

**Bitte unbedingt beachten:** Pro Kleinanzeige 5,- DM (als Schein und nicht als Münzen!) in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

- 3DO  Game Boy  Jaguar  Master System/Game Gear  Mega Drive  Neo Geo  Nintendo 64  Nintendo NES  PlayStation
- Saturn  Super Nintendo  Dreamcast  Verschiedenes

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

Mega Fun 10/99



**Sega Saturn**, 2 Pads, 6-Player-Adapter, Lightgun, Mad Catz Lenkrad, Action-Replay und 15 Spiele für DM 330 Festpreis (Super Schnäppchen!!!). Tel.:0173-3636670

**Verkaufe** Saturn mit 3 D-Pad, 4 MB Memory Card, Antennenkabel und Scartkabel und 9 Spielen. Haus Lightgunspiel mit Gun, Parodius, NBA Jam Extreme, World Wide Soccer 97, F 1 Challenge, Virtua On, Goldene Axt, Clockwork 2, Ultimativ 3 für DM 300. Tel.:07761/2503 bei Matthias

**Verkaufe** Saturn mit 4 Pads, 6 Spieler Adapter, RF Switch und Scartkabel, 6 Spiele: Winter Heat, World Wide Soccer 98, Sega Rally, Streetfighter Collection, Fighting Vipers, Wipe Out 2097 für zusammen DM 300. Meldet Euch unter Tel.:07761/2503 oder Fax:08861/913898 bei Matthias

**Verkaufe** Saturn mit 35 Spielen (Panzer Dragoon Saga, Deep Fear, NBA Action 98, Riven, Nights, Alien Trilogy, Virtua Fighter 2, SWWS 98, NHL 98, Burning Rangers usw.), 4 Pads, 10 Demo CDs und Backup Memory alles Top-Zustand für DM 500. Verkaufe auch einzeln. Tel.:036481/53879

**HILFE!!!** Suche dringend für Sega Saturn Das Haus. Zahle Spitzenpreis! Suche außerdem für Playstation Biohazard. Tel.:0177/2395760

**Bin auf der Suche!** Und zwar nach ShiningWisdom (zahle gut) und Advanced World War 2. Angebote bitte an holotobi@aol.com oder unter Tel.:07841/4148

**Suche Memory Card!** Gamebuster, außerdem Warcraft 2 für Saturn. Suche auch Thunderforce 4 und Warsong für Mega Drive. Tel.:02373/67764 Volker (ganztags)

**Verkaufe** Sega Saturn mit zwei Pads, 35 Spielen (z.B. Polizei 2, inkl. Gun, Sega Rally, Bomberman, Croc, Pandemonium usw.) und eine Video CD Card mit 7 Video CDs. VB DM 750. Tel.:06468/7491 (Alexander ab 16.00 Uhr)

**Verkaufe** Saturn 2 normale und Analog Pad, 6-Spieler-Adapter, 25 Top Spiele (Nights, Streetfighter Collection, PD 2, Tomb Raider, WWS 98, Sega Rally, Winter Heat, Resident Evil 1...) komplett oder einzeln. Habe auch Demos. Tel.:02761/3090 (Viktor) ab 15.00 Uhr

**Verkaufe** Saturn und 22 Spiele (u.a. Fatal Fury 3, Sega Rally, Golden Axe, Darius, Gaiden und Pro ActionReplay und 2 Joypads und 1 Turbo Joypad für DM 740 (Neupreis DM 1.900). Tel.:069/5076940 (ab 17.00 Uhr)

**Verkaufe** Saturn, 2 Pads, 3 D-Pad, Lenkrad, Memory Card, Adapter (US-JAP) und 49 Spiele z.B. Resident Evil 1, Last Bronx, Warcraft, Sega Rally, Daytona, Polizei 2, Panzer Dragon 1 und 2, Tomb Raider, Virtua Fighter 1 und 2, Sphinx, Andretti Racing usw., 15 Demo CD, Sega Magazine. Alles in Top Zustand für DM 600!!! VB. Ab 18.00 Uhr Tel.:0201/744317 Olli

**Nintendo 64**

**Verkaufe** Nintendo 64, zwei schwarze Joypads, zwei Memory Cards, Rumblepak, 8 MB Expansion Pak, das unglaubliche Turok II - Seeds of Evil (engl.) inkl. Blut-Mode und alle Waffen (Hammer-Shooter!), Forsaken 64 und Fifa 99 alles neuwertig und original verpackt für DM 450 Festpreis. Tel.:05205/10438. Zum Package gehört auch ein original Nintendo-Modul-Case und 3 Nintendovideo-Raritäten!!!

**Verkaufe** N 64 und 1 Controller (neu) und 4 MB Expansion Pak und 2 x Rumble Pak und 256 KB und 1 MB MC und SVMS-Kabel und RGB-Kabel und Gamebuster Modul und Turok 1 und 2 (uncut, engl. PAL) und Castlevania und Quark und Hexen für DM 599 inkl. Porto/Nachnahme. Tel.:0340/8825696 (Karsten Mäke)

**Verkaufe/Tausche:** Nintendo 64 noch in super Zustand (erst einen Monat alt!) mit einem Controller, mit Zelda 64 und mit Super Mario 64, (Memory Card ist auch dabei!). Preis nach Vereinbarung. Tausche gegen Playstation mit Spielen. Tel.:02625/4995. Bitte nach Christoph fragen!

**Verkaufe** Nintendo 64, Memory Card und 7 Spiele (Mario 64, Mario Kart 64, Pilotwings, Zelda, Centre Court Tennis, 007, Diddy Kong Racing) für DM 500. Alles 100 % komplett und in gutem Zustand. Tel.:0214/92134 Marcel

**Verkaufe** Nintendo 64 mit Turok 2, Zelda, 006, Starwars, F 1 World Grand Prix 2, Ram Erweiterung, Memory Card und PSX Spiel Metal Gear Solid (US). Nur komplett für DM 450. Tel.:0221/2833617 ab 15.00 Uhr

**Verkaufe** N 64 mit 2 Controllern, 1 Memory Card, 1 Rumble Pak, 1 Expansion Pak und 10 Spielen für nur DM 699. Wichtig: Ich übernehme keine Versandskosten. Tel.:02304/67692

**Verkaufe** N 64 mit Rumble Pak (benötigt keine Batterien), Memory Card, Shooter 007-Spiel, Turok (PAL), Snowboardkids, NBA Courtside, 1080, Lamborghini, Mission Impossible, 2 Controller und Antennenkabel für DM 600. Tel.:06128/973999

**Verkaufe** Nintendo 64, sehr gut erhalten, mit allen Verpackungen und Anleitungen. Mit 2 Controllern, 1 Rumble Pak und 4 Spiele, auch ohne Spiele. Spiele: Super Mario 64 mit eigener Verpackung, F 1 World GP, XG, Zelda: Ocarina of Time. Zu allen Spielen Trix und Lösungen. Schreibt an Beka Kobeidse, Lägelerstr. 46, 88250 Weingarten.

**Verkaufe** N 64 mit 2 Pads, 2 Lenkräder, Rumble Pak, Expansions Pak, Memory Card. N 64 Passport Plus und 13 Spielen für nur DM 989 Festpreis (alle Spiele mit Originalverpackung). Tel.:07146/5067, nur per Nachnahme

**Stop! Tausche/Verkaufe** N 64 mit 10 Spielen, 2 Pads, 1 Memory Card, 1 Lösungsheft gegen PSX mit ca. 10 Spielen, 1 Memory Card und 2 Pads (N 64 ist in gutem Zustand). VHB. Fragt nach Benni. Tel.:06146/6373 ab 17.00 Uhr

**Nintendo**

**Suche dringend** Mega Man I evtl. nur Verpackung und Anleitung, zahle gut! Sowie Metroid, Burai Fighter, Jackie Chan, Life Force, Chip n Dale I und II, Punch Out, SMB I mit kleiner Verpackung, Popeye, Castlevania II, Mega Man VI (US), Ghost n Goblins evtl. nur Verpackung und Anleitung, Duck Hunt, SNES: Mega Man X3, Turtles i.T., Secret of Mana, Mario Point incl. Maus, Zelda III, Rock n Roll Racing, Super Bomberman, GB: Donkey Kong, Balloon Kid, Gargoyles Quest, R-Type. Bitte nur mit guterhaltener Verpackung und Anleitung anbieten. Keine Classic-Versionen und nur komplett! Tel.:04943/3458 ab 19.00 Uhr

**Verkaufe** für NES: Chessmaster für DM 45, Crackout für DM 45, Defender of the Crown für DM 55, Double Dragon 3 für DM 45, Jackie Chan für DM 85, Kung Fu für DM 45, Mega Man 3 für DM 45, Paperboy für DM 45, Pirates für DM 65, Mario 3 für DM 45, Battle of Olympus für DM 45, Total Recall für DM 45, Donkey Kong Classics für DM 45, Konami Hyper Soccer für DM 45, Pinbot Flipper für DM 45, Super Spike V Ball für DM 45. Alles inkl. Porto. Tel./Fax.:0306258637

**Master System**

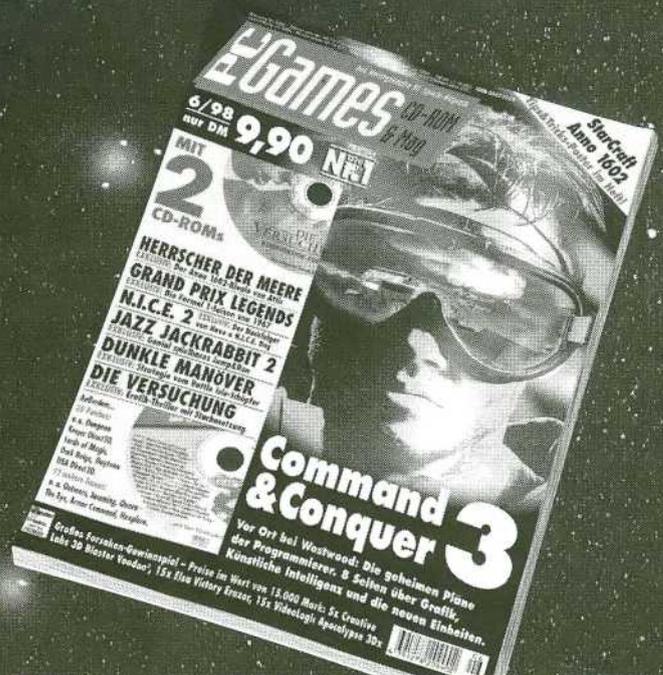
**!!!Wichtig...** suche ganz dringend Wonder Boy für das Master System! Zahle jeden Preis!!! Bitte melden bei Michel Wolf Tel.:036202/82567 ganz wichtig!

**Inserentenverzeichnis**

Blaze .....93  
 CDG .....21  
 Computec Media .....85, 95, 101, 102, 109, 115  
 Dino Verlag .....69  
 Dynatex .....77  
 Eidos .....10, 11  
 Fun Versand .....79  
 Game Store .....31  
 Gamer's Point.....49  
 GT Interactive.....U2  
 Media Tunnel.....15  
 Merz.....23  
 Playcom.....35  
 Power Video .....47  
 SCED.....25, 29, 45  
 Softsale.....17  
 Theo Kranz Versand .....U3  
 THQ.....5  
 Virgin .....U4

**PC GAMES:**

Das meistverkaufte PC-Spielemagazin. Wir zeigen Ihnen durch kompetente Tests die wirklichen Spiele-Hits. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips & Tricks, News, Previews und Exklusivreportagen. Als Extra: das CD-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD.



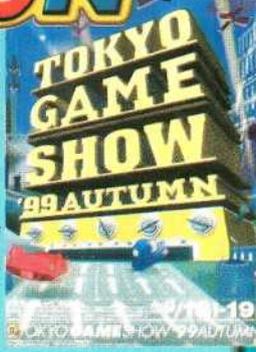
**Mit CD-ROM für nur 9,90 DM!**

# Das lest ihr in der nächsten



## Tokio Game Show

Vom 17.-19. September findet in Japans Hauptstadt die alljährlich zweimal abgehaltene Messe statt. Wir waren für euch dabei! Endlich wird Sonys Konsolenzukunft komplett enthüllt werden. Ihr erfahrt alles über die definitiven technischen Daten der Next-Generation-PlayStation, deren exaktes Releasedatum sowie den von Sony angestrebten Markteinführungspreis. Ferner gibt es natürlich einen umfassenden Überblick über die Highlights der nächsten Zeit.



**Mega Fun 11/99 erscheint am 6.10.99**

**Weitere Themen:**  
• Jet Force Gemini: Rares neuester Streich im ultimativen Test • Final Fantasy 8: Das lange Warten auf die DT-Preview hat ein Ende • Trickstyle: Acclaims Dreamcast-Hoverboarder im Test!

# sekunde +++ in la

## Radikaler Preissturz am 9.9.99



Kurz nachdem Sony den Preis einer PlayStation im Land der unbegrenzten Möglichkeiten auf 99 \$ unter die magische 100 \$-Grenze gesenkt hat, entschloss man sich kurzerhand im Hause Nintendo, es dem großen Rivalen gleich zu tun und reduzierte den Betrag ebenfalls. Beide Unternehmen verfolgen scheinbar das klare Ziel, dem Dreamcast-Launch in den Staaten den Wind aus den Segeln zu nehmen, um vermehrt Käufer für die „Konsolen-Oldies“ zu gewinnen.

## Nights 2 kommt!

In wirklich allerletzter Sekunde erreichte uns die Meldung, dass man im Land der aufgehenden Sonne fleißig an einem Nachfolger des Sega Saturn-Oldies Nights werkelt. Yuji Naka, der Mann hinter dem Ur-Nights, einem enorm erfolgreichen Geschicklichkeitsspiel, gab gegenüber einem japanischen Dreamcast-Magazin zu, dass sich der Neuaufguss bereits in der Pipeline befindet. Weitere Details, wie etwa das Releasedatum, stehen im Moment noch nicht fest. Es ist jedoch mit ziemlicher Sicherheit davon auszugehen, dass Mr. Naka wieder einige gute Ideen hat, die der relativ großen Fanbase des Vorgängers noch weitere Anhänger beschern dürften.



## index

A Bugs Life (dt)	EH	107
Action Man	N	24
Attack Of The Saucerman (dt)	EH	107
Beetle Adventure Racing (dt)	EH	104
Blue Stinger	T (85%)	78
Bomberman (dt)	EH	107
Bomberman Fantasy Race (dt)	EH	106
Breath of Fire III (dt)	EH	106
Bugs Bunny (dt)	EH	104
Bundesliga Stars 2000	T (86%)	48
Championship Motocross	N	24
Command & Conquer (dt)	EH	108
Dino Crisis (jp)	EH	107
Driver (dt)	EH	105
Driver (dt)	EH	106
Dynamite Cop	T (78%)	83
Fighting Force 64	T (70%)	67
Get Bass (jp)	EH	104
Get Bass	T (80%)	79
GTA London:1969 (dt)	EH	108
Hot Wheels	N	23
Jet Force Gemini	N	26
Jurassic Park (dt)	EH	108
Kensei: Sacred Fist (dt)	EH	106
Killer Loop	T (79%)	44
Kingsley	T (67%)	55
Mario Golf	T (85%)	58
Millennium Soldier Expendable	T (71%)	83
Omega Boost (dt)	EH	107
Point Blank 2	T (60%)	55
Power Stone	T (81%)	84
Racing Simulation 2	T (89%)	56
RC Stunt Copter	T (62%)	68
Redline Racer (jp)	EH	104
Sega Rally 2	T (89%)	74
Shadow Gate 64	T (63%)	67

Shadow Man	T (94%)	36
Silent Hill (dt)	EH	107
Sled Storm	T (85%)	50
Sonic Adventure	T (90%)	80
Soul Calibur (jp)	EH	104
Soul Calibur	T (94%)	70
South Park (us)	EH	105
Star Wars: Episode 1 - Racer (dt)	EH	104
Star Wars: Rogue Squadron (dt)	EH	104
Super Cross 2000	N	25
Syphon Filter (dt)	EH	106
Syphon Filter (dt/us)	EH	108
Syphon Filter	T (80%)	68
Tarzan	N	20
Techno Mage	N	22
The Granstream Saga (dt)	EH	106
The House of the Dead 2	T (87%)	82
Tomb Raider: The last Revelation	N	18
Tombi! (dt)	EH	107
Tony Hawks Skateboarding	T (91%)	52
Toy Commander	N	30
Tribal (dt)	EH	104
Tunnel B1 (dt)	EH	107
UEFA Striker	N	28
Virtua Fighter 3	T (86%)	76
Virus (dt)	EH	107
V-Rally 2 (dt)	EH	105
V-Rally 2 (dt)	EH	107
Warzone 2100 (dt)	EH	104
Wing Over 2 (dt)	EH	107
Wip3out	T (90%)	40
Worms Armageddon	N	29
WWF Attitude	T (92%)	54
WWF Warzone	EH	108
X-Files	T (60%)	46

Legende: T = Test; N = Neuheiten; EH = Erste Hilfe

## Erscheinungstermine

Japan		
Bio Hazard 3	22. September	PS
Gran Turismo 2	September	PS
Koudelka	September	PS
Gundam	September	DC
Lake Masters Pro	September	PS
Derby Stallion	September	PS
Shenmue	28. Oktober	DC
Baroque	28. Oktober	PS
Zill O'11	Oktober	PS

USA		
Jet Force Gemini	27. September	N64
Bass Hunter	September	N64
Dino Crisis	September	PS
NHL Champ. 2000	September	PS
NFL 2000	September	DC
NBA 2000	September	DC
Aero Wings	September	DC
Hybrid Heaven	September	N64
Gauntlet Legends	September	N64
Paper Boy 64	September	N64
NBA Basketball 2000	Oktober	PS
MDK 2	Oktober	DC
FF Anthology	Oktober	PS
Evolution	Oktober	DC
Trickstyle	September	DC
Aero Wings	September	DC
MDK 2	Oktober	DC
Soul Calibur	Oktober	DC

## Deutschland

Soul Reaver	3. September	PS
Wip3out	8. September	PS
Madden NFL 2000	9. September	PS
Sled Storm	9. September	PS
NHL 2000	23. September	PS
Power Stone	23. September	DC
Sega Rally 2	23. September	DC
Virtua Fighter 3tb	23. September	DC
Blue Stinger	23. September	DC
Millennium Soldier	23. September	DC
Incoming	23. September	DC
MGP Racing Sim.2	23. September	DC, N64
Powerstone	23. September	DC
Speed Devils	23. September	DC
Trick Style	23. September	DC
Ruff & Tumble	September	PS
Rainbow Six	September	PS
Road Rash	September	N64
Shao Lin	September	PS
Re-Volt	September	PS, N64
Shadow Man	September	PS, N64
Mario Golf	September	N64
The New Tetris	September	N64
Roadsters'99	September	N64
Millennium Soldier	September	DC
Speed Devils	September	DC
Racing Simulation 2	September	DC
Suzuki Alstare Racing	September	DC
WWF Attitude	September	N64
NFL Quarterb. Club 2000	September	N64
Billard Nights	September	DC
Destrega	6. Oktober	PS
Fußball Live	13. Oktober	PS
Tarzan	13. Oktober	PS
Formel 1'99	20. Oktober	PS
Buster & The Beanstalk	21. Oktober	PS
Final Fantasy 8	27. Oktober	PS
Mission: Impossible	Oktober	PS
UEFA Striker	Oktober	PS, DC
GTA 2	Oktober	PS
Rayman 2	Oktober	N64
Hybrid Heaven	Oktober	N64
Fighting Force 2	Oktober	PS
Rising Zan	Oktober	PS
Marvel vs Capcom	Oktober	DC
Ready 2 Rumble	Oktober	DC, N64

## So erreicht ihr uns:

**Zentrale Abo-Nummern:**  
Tel.: 0180 / 5959506  
Fax.: 0180 / 5959513  
email: computecabo@dsb.net  
**Anschrift der Redaktion**  
Computec Media, Mega Fun  
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg  
e-Mail: leserecke@megafun.de  
Fax: 0931/7842515  
**Anschrift des Abo-Service**  
Abo-Betreuung Nürnberg  
Computec Media  
Postfach 90 02 01  
90493 Nürnberg  
**Vorstand**  
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

## Redaktion

**Chefredakteur**  
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)  
**Textkorrektur**  
Claudia Brose  
**Redaktion**  
Uwe Kraft, Gunther Hruby, Swen Harder  
**Bildredaktion**  
Karel Stumpf  
**Redaktion England**  
Derek dela Fuente  
**Freie Mitarbeiter**  
René Schneider, Georg Döller, Mario Brkuij  
**Layout**  
Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby, Björn Harhausen  
**Konzeption**  
Uwe Kraft  
**Titel**  
Nanmo  
**Manuskripte und Programme**  
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht**  
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

## Anzeigenkontakt

**Computec Media Services GmbH**  
Roonstraße 21  
90429 Nürnberg  
Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 - 143  
Fax: +49 - (0)911 - 28 72 - 241  
email: carudolph@computec.de  
Web: www.computec.de

## Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144)  
Jens Klüber (-348)

## Anzeigen disposition

Andreas Klopfer (-140)

## Anzeigenassistent

Ina Schubert (-346)

## Online-Werbeflächen

Susanne Szameitat (-142)

## Anzeigenleitung

Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

## Anzeigenmarketing

Monika Fleener (-345)

## Assistenz der Anzeigenleitung

Claudia Rudolph (-143)

## Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.12.1998

## Verlag

## Computec Media

Innere Cramer-Klett-Str. 6  
90403 Nürnberg

## Verlagsleitung

Roland Bollendorf

## Produktionsleitung

Martin Clossmann

## Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),  
Hans Fauth, Sandra Wendorf

## Vertrieb

Gömg Verlag GmbH

## Abonnement

Mega Fun kostet im Abonnement  
DM 62,- (Ausland DM 86,-)

## Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH  
Niederalm 300, A-5081 Anif  
Tel.: 06246/8820, Fax:06246/8825277  
eMail: eebner@pgvsalzburg.com  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

## Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

## ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und  
Vertriebskennzeichen zugeteilt:  
ISSN 0946-6282 VKZ | 11355

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 1. Quartal 1999: 50.810 Exemplare

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:



Das Inhaltsverzeichnis wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltbundesamtes.

# Theo Kranz Versand

AUSTRIA EXPRESS  
PORTO ÖSTERREICH  
6,90 DM zzgl. NN  
Bestell-Hotline  
Tel.: 0049/9313545285

44135 Dortmund  
Im Brückcenter  
Brückstr. 42-44

Laden & Versand  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM  
BESTEN VIDEO- UND  
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-  
VERSANDHÄNDLER AUF  
DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

## PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,-  
OT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD  
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK  
CONTR. PAD BLAZE - CYBER SHOCK 59,95  
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95  
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95  
ORIG. PSX-CASE-BUNDLE 69,95  
PRO CARRY CASE - BLAZE 69,95



SHADOWMAN  
(PSX) 84,95 (N64) 109,95

PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95  
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT 29,95  
GAMEBUSTER DELUXE 89,95  
X-PLÖDER - CLASSIC (SEPT) 59,95  
X-PLÖDER SCHUMMELBUCH 29,95  
X-PLÖDER PROFESSIONAL 134,95  
EQUALIZER 69,95  
ANTENNENKABEL 24,95  
RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHL.) 16,95  
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK 129,95  
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL 149,95  
LENKRAD FANATEC SPEEDSTER 189,95  
JOYSTICK PRO SHOCK ARCADE 69,95  
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95  
PISTOLE SCORPION (G-CON.-KOMP.) 159,95  
PISTOLE AVENGER PRO 89,95  
PISTOLE C-CON 45 ORIGINAL 79,95  
PISTOLE REAL ARCADE LIGHTGUN 99,95  
MEM. CARD 15 BL.-ORIGINAL 29,95  
MEM. CARD 30 BLOCKS (LIN.) 29,95  
MEM. CARD 60 BLOCKS (LIN.) 34,95  
MEM. CARD 120 BLOCKS 44,95  
MOUSE LOW BUDGET 34,95  
MULTI TAP LOW BUDGET 49,95  
SPACE STATION 44,95  
DISK STATION 24,95



XENA - WARRIOR PRINCESS (PSX) 89,95  
SABOTEUR (OKT) (PSX) 89,95  
FINAL FANTASY VIII (OKT) (PSX) 89,95  
WIPEOUT 3 (SEPT) (PSX) 89,95

360 89,95  
APE ESCAPE 89,95  
APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. 139,95  
ASTERIX & OBELIX VS CASAR (OKT) 84,95  
ATTACK OF THE SAUCERMAN 79,95  
BASEBALL EDITION 2000 89,95  
BIG AIR 89,95  
BLAZE 'N' BLADE 89,95  
BLOODY ROAR 2 84,95  
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE 84,95  
BUNDESLIGA STARS 2000 89,95  
CAPCOM GENERATIONS 1 84,95  
CARMAGEDDON - FAHR ZUR H. (OT) 84,95  
CASTROL HONDA SUPERBIKE 89,95  
CENTIPEDE PSX (SEPT) 89,95  
CHESSMASTER MILLENIUM 89,95  
CHOKOBO RACING (OKT) 89,95  
COM. & CON. 2: GEGENSCHLAG 89,95  
CRASH BANDICOOT 3 89,95  
CROC 2 89,95  
CYBER TIGER (OKT) 89,95



METAL GEAR SOLID VR MISSIONS (PSX) 44,95  
MISSION IMPOSSIBLE (PSX) 89,95  
inkl. Multi-Tap 129,95  
nur solange Vorrat reicht.

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN  
VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG  
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR  
PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE  
NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI!  
BESTELL-ANNAHME 9-20 UHR,  
SA. 10-16 UHR. SIE KÖNNEN AUCH  
UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN MIT  
FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIER-  
TEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

DARK MESSIAH (SEPT) 89,95  
DEMOLITION RACER (SEPT) 89,95  
DESTREGA (OKT) 89,95  
DRIVER 89,95  
DUNE 2000 (OKT) 89,95  
EARTHWORM JIM 3D (OKT) 89,95  
EPGA GOLF (OKT) 89,95  
FIGHTING FORCE 2 (OKT) 99,95  
FINAL FANTASY VIII (OKT) 99,95



DUNE 2000 (OKT) (PSX) 89,95  
BUNDESLIGA STARS 2000 (PSX) 89,95

NHL 2000 (SEPT) (PSX) 89,95  
TOMORROW NEVER DIES (SEPT) (PSX) 89,95  
FISHERMAN'S BAIT (OKT) 89,95  
FORMEL 1 '99 (OKT) 89,95  
FUSSBALL LIVE (OKT) 89,95  
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUST. 79,95  
GEX 3: DEEP COVER GECKO 99,95  
GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95  
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT) 89,95  
GUNGAGE (SEPT) 89,95  
HOT WHEELS: TURBO RACING (SEPT) 89,95  
INT. SUPERSTAR S. PRO EV. (OKT) 89,95  
JADE COCOON (SEPT) 89,95



WWF ATTITUDE  
(PSX) 84,95 (DC) (N64) 99,95

KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (SEPT) 89,95  
KINGSLY'S WILD ADVENTURE (OKT) 89,95  
KURUSHI FINAL (SEPT) 89,95  
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 99,95  
LEGEND OF KARTIA (SEPT) 89,95  
LEGEND OF LEGAIA (OKT) 89,95  
LEGO RACERS (SEPT) 89,95  
LEGO ROCK RAIDERS (OKT) 89,95



XENA - WARRIOR PRINCESS (PSX) 89,95  
SABOTEUR (OKT) (PSX) 89,95

FINAL FANTASY VIII (OKT) (PSX) 89,95  
WIPEOUT 3 (SEPT) (PSX) 89,95  
MADDEN NFL 2000 (SEPT) 89,95  
METAL GEAR SOLID 89,95  
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS 44,95  
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 89,95  
MULAN STORY (SEPT) 79,95  
NASCAR 2000 (OKT) 89,95



SONIC ADVENTURE (SEPT) (DC) 94,95

Dreamcast  
am 23.09.'99 bei uns!  
Rechtzeitig vorbestellen!

Dreamcast (Sept) 494,-  
deutsche Version, inkl. Modem!



Controller (Sept) 59,95  
Dreamcast Stick (Sept) 94,95  
Keyboard (Sept) 59,95  
Vibration Pack (Sept) 49,95  
VMU-Card (Sept) 59,95  
Racing GP (Lenkrad) (Sept) 124,95



BLUE STINGER (SEPT) (DC) 94,95  
EXPANSIBLE - MILLEN SOLDIER (SEPT) (DC) 99,95

Aero Wings (Sept) 94,95  
Blue Stinger (Sept) 94,95  
Buggy Heat (Nov) 94,95  
Cool Boarders - SnowSurfer (Nov) 94,95  
Dynamite Cop 2 (Okt) 94,95  
Formula One (Okt) 114,95  
Get Bass (inkl. Contr.) (Nov) 189,95  
House of Dead 2 (+Gun) (Okt) 149,95  
Killer Loop (Y.A.R.G.) (Nov) 94,95



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER  
(PSX) 99,95

NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPH. 89,95  
NHL 2000 (SEPT) 89,95  
NHL PRO '99 89,95  
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT) 89,95  
OMEGA BOOST 79,95  
PLANE CRAZY (SEPT) 89,95  
POINT BLANK 2 89,95  
PRINCE NASEEM BOXING (OKT) 89,95  
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT) 89,95  
RAINBOW SIX (SEPT) 89,95  
RC STUNT COPTER (SEPT) 79,95



X-FILES (SEPT) (PSX) 89,95  
SILENT HILL (PSX) 89,95

STAR WARS EPISODE 1 (PSX) 89,95  
FORMEL 1 '99 (OKT) 89,95

REAL FISHING 89,95  
REVOLT 84,95  
RIDGE RACER TYPE 4 89,95  
SABOTEUR (OKT) 89,95  
SCHLÜMPFE (OKT) 89,95  
SHADOWMAN (SEPT) 84,95  
SILENT HILL 89,95  
SLED STORM (SEPT) 89,95  
SOUTHPARK (SEPT) 84,95  
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS 89,95  
SPEED FREAKS + ORIG. MULTI-TAP 129,95  
STAR WARS: EPIS. 1-DUNKLE BEDR. 89,95  
STREET SKATER 89,95  
SYPHON FILTER 89,95  
TECHNO (OKT) 89,95  
TARZAN (OKT) 89,95  
TOMB RAIDER 3 89,95  
TOMORROW NEVER DIES (SEPT) 89,95



V-RALLY 2 (PSX) 89,95  
DRIVER (PSX) 89,95

TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT) 89,95  
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000 89,95  
TUNGUSKA (SEPT) 84,95  
UEFA STRIKER (SEPT) 84,95  
UM JAMMER LAMMY (SEPT) 89,95  
URBAN CHAOS (SEPT) 89,95  
V-RALLY 2 89,95  
WIPEOUT 3 (SEPT) 89,95  
WORMS ARMAGEDDON (SEPT) 89,95  
WWF ATTITUDE (SEPT) 84,95  
XENA - WARRIOR PRINCESS (OKT) 89,95  
X-FILES (SEPT) 89,95



SONIC ADVENTURE (SEPT) (DC) 94,95

Metropolis (Nov) 114,95  
Millenium Soldier-Expandable 99,95  
PenPen (Okt) 99,95  
Racing Simulation 2 (Sept) 99,95  
Red Dog (Okt) 94,95  
Sega Rally 2 (Sept) 114,95  
Sonic Adventure (Sept) 94,95  
Soul Calibur (Nov) 114,95  
Speed Devils (Sept) 94,95  
Supercross 2000 (Okt) 99,95  
Suzuki Alstare Racer (Okt) 94,95  
Tokyo Highway Chall. (Sept) 94,95



TRICK STYLE (SEPT) (OKT) 99,95  
HOUSE OF DEAD 2 (INKL. GUN) (OKT) (DC) 149,95

Toy Commander (Okt) 94,95  
Trick Style (Sept) 99,95  
UEFA Striker (Okt) 99,95  
Virtua Fighter 3tb (Sept) 94,95  
Worldwide Soccer (Nov) 94,95  
WWF Attitude (Dez) 99,95



SEGA RALLY 2 (SEPT) (DC) 114,95  
VIRTUA FIGHTER 3TB (SEPT) (DC) 94,95

## Nintendo 64

NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK 244,-  
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64  
ANTENNENKABEL 24,95  
ANTENNENKABEL ORIGINAL 49,95  
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95  
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER) 64,95  
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95  
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95  
GAMESTER 664 RUMBLE WHEEL 129,95  
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. 34,95  
MEMORY CARD 1 MEG 26,95  
MEMORY CARD 8 MEG 59,95  
RUMBLE PAK 34,95  
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR 19,95  
X-PLÖDER - SCHUMMELMODUL 109,95



JET FORCE GEMINI  
(SEPT) (N64) 109,95

1080° SNOWBOARDING 89,95  
ALL STAR BASEBALL 2000 89,95  
ASTERIODS HYPER 64 (SEPT) 89,95  
BASS HUNTER 64 (OKT) 99,95  
BATTLEZONE 64 (OKT) 109,95  
CARMAGEDDON 64-F.Z. WÖLLE (OT.) 109,95  
CASTLEVANIA 3D 109,95  
CHARLES BLAST'S TERRITORY 89,95  
COMMAND & CONQUER 3D 109,95  
DESTRUCTION DERBY (OKT) 109,95  
DIDDY KONG RACING 89,95  
F1 WORLD GRAND PRIX 2 89,95  
FIGHTING FORCE 64 (SEPT) 109,95  
GEX 3 - DEEP COVER GECKO (OKT) 119,95  
HOT WHEELS (OKT) 99,95  
JET FORCE GEMINI (SEPT) 109,95  
LEGO RACERS (OKT) 109,95  
MARIO GOLF (OKT) 89,95  
MARIO PARTY 89,95  
MONSTER TRUCK MADNESS 99,95  
NASCAR '99 109,95  
NBA PRO '99 (SEPT) 114,95  
NFL QUARTERBACK CLUB 2000 94,95  
NHL PRO '99 (SEPT) 114,95  
NUCLEAR STRIKE (OKT) 114,95



RAYMAN 2 (OKT) (N64) 119,95  
RACING SIM 2 (DC) 99,95  
(PSX) 149,95 (N64) 119,95

WORLD LEAGUE SOCCER (SEPT) (N64) 109,95  
COMMAND & CONQUER (SEPT) (N64) 109,95  
PREMIER MANAGER 64 99,95  
RACING SIMULATION 2 (SEPT) 119,95  
REVOLT 99,95  
ROADSTERS '99 (SEPT) 114,95  
SHADOWMAN (SEPT) 109,95  
SOUTHPARK 99,95  
STAR WARS EPISODE 1: RACER 109,95  
STAR WARS-ROGUE SQUADRON 109,95  
STAR WARS-ROGUE SQUADRON 109,95  
STAR WARS-ROGUE SQUADRON 109,95  
THE NEW TETRIS 89,95



TONIC TROUBLE (ED) (SEPT) (N64) 109,95  
MARIO GOLF (OKT) (N64) 89,95

STAR WARS EP. 1 RACER (N64) 109,95  
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (N64) 89,95  
TONIC TROUBLE (ED) (SEPT) 109,95  
TUKOK 2 - DEUTSCH 77,77  
TUKOK 2 - ENGL. PAL-VERSION 88,88  
TWISTED EDGE SNOWBOARDING 109,95  
ULTIMATE FOOTBALL (AUG) 99,95  
V-RALLY 2 99,95  
WORLD DRIVER CHAMP. (SEPT) 119,95  
WORLD LEAGUE SOCCER (SEPT) 109,95  
WWF ATTITUDE (AUG) 99,95  
ZELDA: OCARINA OF TIME 109,95



ZELDA 64 (N64) 109,95  
TUKOK 2 (N64) 77,77 BZW. 88,88

WORLD DRIVER CHAMP. (N64) 119,95  
ROADSTERS '98 (N64) 114,95

## GameBoy Color

GAME BOY COLOR 139,-  
GAMEBOY POCKET CAMERA 119,95  
GBP CAMERA PRINTER 119,95  
LIGHT MAX 2 (INKL. BATT.) 39,95  
NETZTEIL COLOR POWER SET 39,95  
720° SKATE BOARDING 64,95  
ANTZ (SEPT) 59,95  
BLACK BASS FISHING (SEPT) 59,95  
F1 WORLD GRAND PRIX EAST 59,95  
BUST A MOVE 4 59,95  
CARMAGEDDON (OT) 99,95  
F1 WORLD GRAND PRIX 89,95  
FIFA 2000 89,95  
GAME & WATCH GALLERY 2 44,95  
GODZILLA: THE SERIES 64,95  
HOLY MAGIC CENTURY 64,95  
JOUST & DEFENDER 64,95  
KLUSTER 64,95  
LOGICAL 64,95  
LUCKY LUKE 59,95  
MONTAZUMA'S RETURN 54,95  
NHL PRO '99 (SEPT) 64,95  
PITFALL 64,95  
PRINCE OF PERSIA 49,95  
RESERVOIR RAT 54,95  
SHANGHAI POCKET 64,95  
SPY VS. SPY 64,95  
STAR WARS: BATTLE FRONT 49,95  
SUPER MARIO BROS. DELUXE 84,95  
TABALUCA 64,95  
TETRIS DELUXE 44,95  
TWEETY & SYLVESTER 54,95  
V-RALLY 64,95  
WORLD LEAGUE SOCCER 64,95  
WORLD STRIKES (SEPT) 89,95  
ZELDA IV - DK 64,95

## TOP-SPIELE

### ZU KNALLERPREISEN

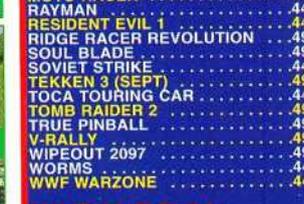
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

### SONY PLAYSTATION

ABE'S EXODUS 49,95  
CONSTRUCTOR 49,95  
INT. SUPERSTAR SOC. PRO '98 59,95  
RACING SIMULATION 2 49,95  
S.C.A.R.S. 49,95  
STAR W. REBEL ASSAULT 2 69,95  
WILD 9'S LIMITED EDITION 69,95

### PLATINUM EDITION

ABE'S ODYSSEY 49,95  
ALIEN TRILogy 44,95  
BUST A MOVE 2 49,95  
C & C 2: ALARMSTUFE ROT 49,95  
COLIN MCRAE RALLY 49,95  
COOL BOARDERS 2 49,95  
CRASH BANDICOOT 2 49,95  
DROC 44,95  
DESTRUCTION DERBY 2 49,95  
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION 49,95  
FINAL FANTASY VII 49,95



MEDIEVIL - PLAT. (SEPT) (PSX) 49,95  
TEKKEN 3 - PLAT. (SEPT) (PSX) 49,95

FORMEL 1 '97 49,95  
G-POLICE 49,95  
GRAN TURISMO 49,95  
GRAND THEFT AUTO 44,95  
HEART OF DARKNESS 44,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 49,95  
MEDIEVIL (SEPT) 49,95  
MICRO MACHINES V3 49,95  
MOTO RACER 44,95  
RAYMAN 44,95  
RESIDENT EVIL 1 44,95  
RIDGE RACER REVOLUTION 49,95  
SOUL BLADE 49,95  
SOVIET STRIKE 44,95  
TEKKEN 3 (SEPT) 49,95  
TOCA TOURING CAR 44,95  
TOMB RAIDER 2 49,95  
TRUE PINBALL 49,95  
V-RALLY 49,95  
WIPEOUT 2097 49,95  
WORMS 44,95  
WWF WARZONE 44,95

### NINTENDO 64

BODY HARVEST 49,95  
BUCK BUMBLE 79,95  
BUST A MOVE 2 39,95  
EXTREME G 2 79,95  
HOLY MAGIC CENTURY 59,95  
IGGY'S RECKIN' BALLS 69,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 39,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 59,95  
MYSTICAL NINJA GOEMON 89,95  
NBA PRO '98 (IN THE ZONE) 39,95  
PENNY RACERS 49,95  
SILKON VALLEY - SPACE STAT. 69,95  
TUKOK 2 ENGL. SPIELBER. 77,77  
TUKOK 2 INTL. INKL. SP. 88,88  
VIRTUAL CHESS 64 39,95

### PLAYER'S CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX 64,95  
LYLAT WARS 64,95  
NBA KART 64 64,95  
SNOWBOARD KIDS 64,95  
WAVE RACE 64 64,95

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!  
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE:  
IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE  
VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG  
UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL  
SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI  
IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3  
LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG  
SOGAR PORTOFREI!

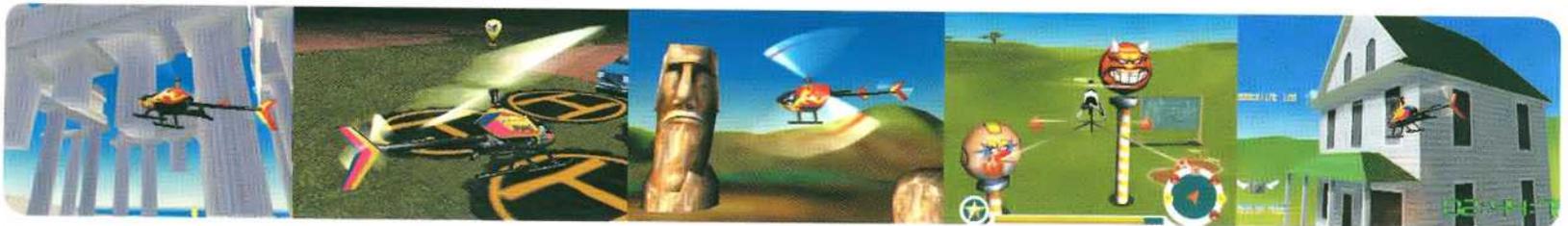


HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

# Unzerstörbar!



## R/C STUNT COPTER



Übernimm die Kontrolle über einen ferngesteuerten Hubschrauber. Dank analoger Steuerung kannst Du das Modell absolut präzise durch die Lüfte lenken. Aufgaben wie Flüge durch verzwickte Szenarien oder das Ausführen von komplexen Flugfiguren erfordern ein hohes Maß an Geschicklichkeit. R/C Stunt Copter ist das virtuelle Spielzeug für die Playstation und macht riesigen Spaß.

### R/C STUNT COPTER-TOUR

Komm zur R/C Stunt Copter-Tour und gewinne einen echten ferngesteuerten Helikopter von Graupner (Modell: Ergo 50) mit allem Zubehör im Werte von DM 4500.-

24. + 25. SEPTEMBER: Hamburg Kaufhof Mönckebergstraße 3 • Dortmund Karstadt Westenhellweg 30-36 • Bremen Kaufhof Galeria Papenstraße 5 • Frankfurt/Main Saturn Berger Straße 125-129 • Berlin Pro Markt Kurfürsten Damm 206 • Nürnberg Saturn Vordere Ledergasse 30 • München Karstadt Neuhauser Straße 18 01. + 02. OKTOBER: Hamburg Brinkmann Spitaler Straße 10 • Neuss Saturn Bresslauer Straße 2 • Essen Media Markt Gladenbeker Str. 413 • Frankfurt/Main Kaufhof Zeil 116-126 • Berlin Saturn Alexanderplatz 8 • Bad Dürrenheim Media Markt Schwenningerstr. 38 • Ludwigshafen Media Markt Hedwig-Laudien-Ring 08. + 09. OKTOBER: Hamburg Media Markt Friedrich-Ebert-Damm 110-112 • Köln Saturn Hohe Straße 41-53 • Leipzig Zur 48 Wachsmuthstraße 10 • Aschaffenburg Media Markt Mainaschaffer Straße 115 • Berlin-Hohenschönhausen Media Markt Prerower Platz 1 • Stuttgart Media Markt Heilbronnerstraße 393-397



**Saltek**

Der PX 2500-Analog-Controller zum gleiten, fliegen und schweben



R/C STUNT COPTER ©1999 Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. R/C Stunt Copter und das Shiny Logo sind Warenzeichen von Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Distribution durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Copyrights und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

