

# MEGA FUN

Belgien bfr 129,- Dänemark dkr 25,- Italien Lit 6.100  
Luxemburg lfr 129,- Niederlande hfl 7,- Österreich öS  
45,- Griechenland DR 1.100 Spanien Pta 550,-  
Schweiz sfr 5,90

Das Magazin  
für mehr  
Konsolenspaß.

11/2000  
DM 5,90

NINTENDO · SEGA · SONY

## Dino Crisis 2 **PS**

**Besser als Resident Evil?**  
Capcoms gigantisches  
Dinospektakel  
auf Beutezug

## Gamecube

**Der neue PlayStation2-Killer?**  
Neue Facts zu Nintendos  
Traumkonsole

**DIE NEUE RENNSPIEL-REFERENZ? SEGAS ANTWORT AUF RIDGE RACER V**

# MSR



# Metropolis Street Racer



**Alone in **PS**  
the Dark 4**  
**Gänsehaut garantiert:**  
Infogrames Horror-  
schocker im Visier

**&**  
**tipps**

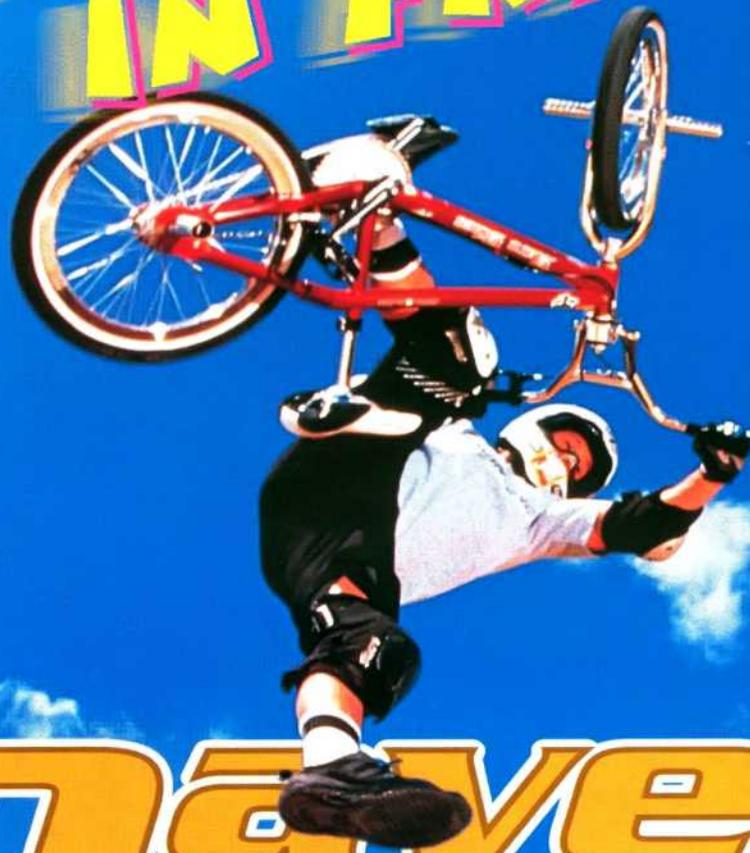
**tricks** zum Sammeln

Parasite Eve 2, Dead or Alive 2,  
Frontschweine, Spider-Man,  
Tenchu 2,  
Spec Ops



4 391135 505901 11

# MORE STYLE IN FREESTYLE !



Freestyle BMX mit den absoluten Pros der Szene

More Style in Freestyle mit  
▶▶▶ Dave Mirra ▶▶▶ Ryan Nyquist und weiteren Cracks

Ohne Ende Dirt-Jumps  
▶▶▶ Table-Tops ▶▶▶ Tailwhips  
▶▶▶ X-Ups ▶▶▶ Back-Flips ▶▶▶ Flairs, etc.

Indoor und Outdoor Contests in  
12 Leveln + 10 Multiplayer-Leveln

Original-Soundtrack von  
▶▶▶ Sublime ▶▶▶ Rancid ▶▶▶ Pennywise  
▶▶▶ Cypress Hill ▶▶▶ u.v.a.

# Dave Mirra freestyle BMX™



GAME BOY COLOR



# DUMM

gelaufen

Redakteur Georg ist nach zwei längeren Praktika in Mainz und Hamburg wieder in die unterfränkische Heimat zurückgekehrt. Nachdem ihn der stressige Redaktionsalltag vollends in Beschlag genommen hatte, musste er auch noch seinen Umzug organisieren. Kartons, genügend Muskelmasse und ein großer LKW standen bereit. Klar, dass da was schief laufen musste! Freitagabend gegen 17.30 klingelte das Handy: Der LKW hatte den Geist aufgegeben - Total Schaden, reif für die Schrottpresse. Nach verzweifelten 30 Minuten und sechs Absagen bei Autovermietungen konnte dann doch noch ein nagelneuer Mercedes Sprinter aufgetrieben werden. Am nächsten Tag sollte es regnen, die Politessen nerven und viele unerwartete Ereignisse eintreten... Umzug = Abenteuerurlaub :-)



## ECTS - eine Enttäuschung?!

Wie in jedem Jahr folgte die schreibende Zunft aller Herren Länder dem Lockruf der ECTS in die britische Hauptstadt London, um über die neuesten Entwicklungen der Spiele-Industrie zu berichten. Gerade in diesem Jahr standen die Vorzeichen gut, Fakten zur in Bälde erscheinenden PS2 bzw. zu Nintendos Gamecube sowie über den Gameboy Advance zu erhaschen. Für Sonys Wunderkiste gab es zwar einige gute Games zu sehen, große Überraschungen blieben jedoch Mangelware. Ganz zu schweigen von Nintendos neuer Konsole, die bereits im Frühjahr in Japan losrocken wird. Nicht ein einziger Konsolen-Würfel wurde am relativ großen Messestand präsentiert. Dahingegen befanden sich Dutzende von Gameboy-Advance-Handhelds am Nintendo-Stand. Die Massen der begeisterten Zocker sprechen klar für diese Hardware und die guten Zukunfts-Chancen. Doch auch der Rest der MegaFun-Mannschaft war in dieser Zeit nicht untätig und knöpfte sich einige wahre Perlen vor, die schon bald für Begeisterung sorgen werden. Allen voran natürlich die beiden Action-Knaller *Streich Dino Crisis 2*. Beide Games werden wie die sprichwörtlichen Bomben einschlagen. Ganz zu schweigen von Dark-Works Resident-Evil-Konkurrent *Alone in the Dark 4*. Man sollte es wirklich nicht für möglich halten, aber die ausklingende PlayStation1-Ära birgt noch wahre Knaller. In dieser Ausgabe räumten einige Games im Test groß ab. An die Spitze des Feldes setzte sich wieder einmal die japanische Edelschmiede Square, die zumindest in Sachen perfekter RPG-Kost nichts anbrennen lässt. *Chrono Cross* dürfte allen Fans bestes Futter bieten, denn der Titel strich eine fabelhafte Wertung ein. Zudem gab es im hart umkämpften Formel1-Sektor einen weiteren Knaller mit *Formula One 2000* aus dem Hause Psygnosis. Abgesehen von *Sega Extreme Sports* für den DC bzw. den beiden Mario-Titeln für N64 gab es außerhalb des PlayStation-Universums kaum Nennenswertes für diese beiden Konsolen. Doch die für die nächsten Monate angekündigten Releases lassen viel erwarten. In diesem Sinne wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen.

euer Mega-Fun-Team



THE GATEWAY TO GAMES

Bestell-Hotline 0931/35 45 222  
oder 0180/52 11 844

gameplay™



www.gameplay.de

Titelthema

neuheiten

<b>Dreamcast</b>	
Disneys Dinosaurier .....	32
<b>Metropolis Street Racer</b> .....	42
<b>PlayStation</b>	
<b>Alone in the Dark 4</b> .....	38
Danger Girl .....	37
<b>Dino Crisis 2</b> .....	30
Fußball Live 2 .....	35
Medal of Honor: Underground .....	28
MTV Pure Ride .....	34
Sheep .....	36
Spyro 3 .....	40
<b>GAMECUBE</b>	
<b>Gamecube</b> .....	22
GameBoy Advance .....	24

test

<b>Dreamcast</b>	
Capcom vs. SNK .....	68
Sydney 2000 .....	54
Sega Extreme Sports .....	50
Ultimate Fighting Champ. .....	67
<b>PlayStation</b>	
ATV Quad Racing .....	60
Break Out .....	51
Crisisbeat .....	61
Chrono Cross. ....	64
Countdown Vampires. ....	69
Dave Mirra Freestyle Bmx. ....	59
Dragon Quest VII .....	70
Frogger 2 .....	51
Infestation .....	53
Magical Drop .....	60
Moto Racer World Tour .....	57
MTV Skateboarding .....	56
Muppet Monster Adventure .....	56
Ray Crisis .....	60
Sydney 2000 .....	54
Formula 1 2000 .....	48
<b>Nintendo 64</b>	
Blues Brother 2000 .....	66
Herkules .....	66
Mario Party 2 .....	58
Mario Story .....	72
Madden 2001 .....	73
San Francisco Rush 2049 .....	71

erste hilfe

<b>Dreamcast</b>	
Dead or Alive 2 (dt) .....	87
Rainbow Six (dt) .....	87
<b>PlayStation</b>	
Crisisbeat (dt) .....	88
ECW: Anarchy Rulz! (dt) .....	88
Frontschweine (dt) .....	88
Iron Soldier (dt) .....	88
Parasite Eve (dt) .....	90
Spec Ops (dt) .....	88
Spider Man (dt) .....	89
Tenchu 2 (dt) .....	88
X-Men Mutant Academy (dt) .....	88

# Capcoms Dinos gehen wieder auf Beutezug!



ab Seite 30

**Dino Crisis 2**  
Abenteurerin Regina stellt sich erneut der Gefahr und geht dem Geheimnis der dritten Energie auf die Spur.

ab Seite 42



**Metropolis Street Racer**  
Bereits am 20. Oktober steht der Edel-Racer von Bizzare in den Händlerregalen. Wir verraten euch schon im Voraus, was rennbegeisterte Fans erwartet.



**Formel 1 2000**  
Der letzte Nachzügler erreicht unsere Redaktion. Kann er es mit den Konkurrenten aufnehmen?

rubriken

Best of Mega Fun .....	74
Börse .....	96
Ihr über uns .....	84
Impressum .....	97
Inserenten .....	97
Klein & Fein .....	76
Leserecke .....	82
Etienne-Electronic Award .....	26
ECTS-Special .....	6
Up to date (Game-Gallery) .....	44
Vorschau .....	98
Wir über uns .....	3
Zockerkönig .....	85

**ECTS-Special**  
Auf der dies-jährigen ECTS in London wurden erneut etliche Top-Titel gezeigt. Was es dem-nächst für PlayStation2 und Co. so alles zu begutachten gibt, dürft ihr auf zwölf Seiten Messebericht lesen.



ab Seite 6

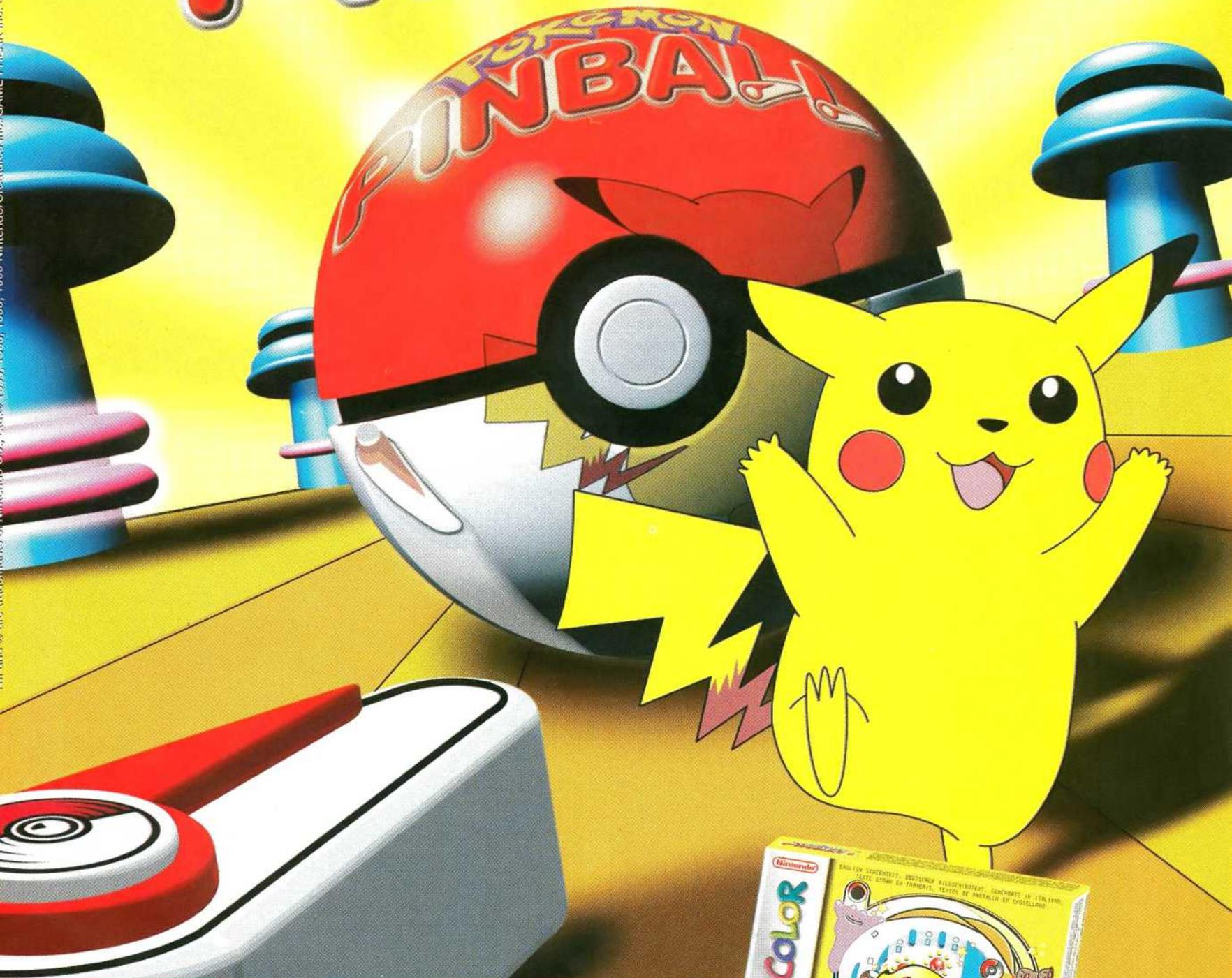
Das lest ihr im Sega Magazin (im Abo erhältlich)



Inhalt .....	3
Metropolis Street Racer (DemNächst) .....	4
Outrigger (DemNächst) .....	6
18 Wheeler (DemNächst) .....	7
Dinosaurier (DemNächst) .....	8
Eternal Arcadia (DemNächst) .....	9
Slashout (DemNächst) .....	10
Quark (DemNächst) .....	11
Rush 2049 .....	12
Tomb Raider Chronic .....	13
Brandheiß .....	14
Dino Crisis .....	16
NFL2K (US) .....	18
Sega Extreme Sports .....	20
Bangai-O .....	21
Capcom vs SNK (Jap) .....	22
Dreamcast Millenium Quiz .....	23
MailBox .....	24
Secret Service (Tipps & Tricks) .....	27
LeXikon (DC-Spiele im Überblick) .....	28
VorSchau .....	30

# TOTAL AUSGEFLIPPT!

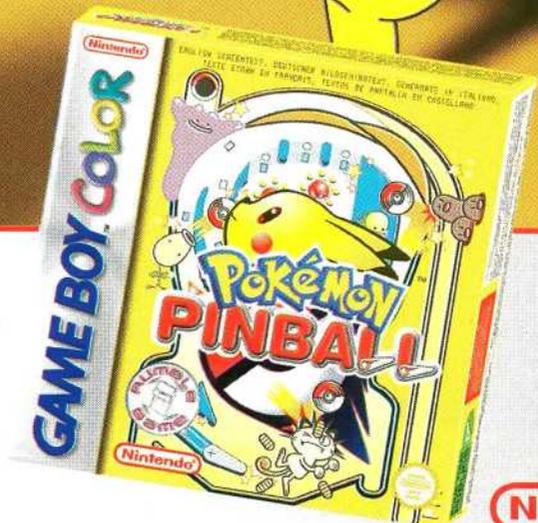
# POKÉMON™ PINBALL!



## DER TOTAL AUSGEFLIPPT E POKÉMON FLIPPERSPAß!

Jetzt verwandeln sich die Pokébälle in Flipperkugeln. Zum ersten Mal kannst Du alle 150 Pokémon in nur einem Game schnappen – total ausgeflippt! Das eingebaute Rumble-Feature gibt dir das echte Flipper-Feeling. Lass den Pokéball rollen – hol dir alle Pokémon und den Super-Highscore! Mit Pokémon Pinball.

GAME BOY COLOR



Nintendo

© 1999 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Pokémon, Pokémon Pinball, Pikachu sind eingetragene Marken der Nintendo Game Boy Color. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.



**Aufgemischt:** Während sich unser Redaktionskollege Markus mit dem Stand-Personal von Midway anlegt...



...haben andere Reporter schon lange das Handtuch geworfen und machen ein kleines Nickerchen.



**Fasziniert:** Am Sony-Stand tragen einige PS2-Fans einen heißen Tekken-Fight aus.

# ECTS 2000

**Vom 3. bis 5. September stand die ECTS, die größte europäische Messe rund um Games, im Mittelpunkt des Interesses. Wir waren vor Ort!**

Wohl zum letzten Mal in der ECTS-History öffneten die ehrwürdigen Hallen ihre Pforten in der alten Location. Glaubt man Insidern, so wird die Messe rund um Games und Zubehör schon im nächsten Jahr in den Londoner Docklands stattfinden. Doch auch die diesjährige Auflage wusste zu begeistern, obwohl die großen Überraschungen ausgeblieben sind. Natürlich warteten gerade Zocker auf Neuheiten bezüglich des erst wenige Tage vor der ECTS präsentierten neuen 128-Bitters aus dem Hause Nintendo. Von diesem war jedoch weit und breit nichts zu sehen. Lediglich Big N's neues Handheld-Wunder, der Game Boy Advance, fand sich auf der Messe

und wurde verständlicherweise auch hart umlagert. Sega hingegen glänzte, abgesehen von einigen wenigen Displays, welche beim Partner British Telecom aufgestellt wurden, durch völlige Abwesenheit. Eigentlich eine unverständliche Entscheidung, denn die Vorzeichen für den Dreamcast standen noch nie so gut wie im Moment. Einerseits verfügt man über ein imposantes Spiele-Angebot, andererseits scheint sich Sony gerade mit dem PS2-Launch bzw. dem hohen Verkaufspreis selbst ein Bein zu stellen. Apropos Sony, man durfte gespannt sein, wie die Japaner versuchten, den potenziellen Käufern die Wunderkonsole schmackhaft zu machen. Neben einer völlig überzeugenden GT2000-Version beeindruckte vor allem Eidos' Ego-Shooter Timesplitters. Ansonsten gab es leider wenig Neuheiten zu bestaunen. Insgesamt gesehen kann die diesjährige ECTS eher als die Messe der Daheimgebliebenen betrachtet werden. Unter anderem waren ferner weder Activision noch Eidos mit eigenen Ständen vertreten. Dennoch gab es einiges zu sehen. Die nächsten Wochen und Monate werden mit

Sicherheit noch die ein oder andere handfeste Überraschung zu Tage befördern. Wer das Glück hatte, zur richtigen Zeit (ganz zufällig, versteht sich) vor dem Konami-Display zu stehen, kam erneut in den Genuss, das bereits umfassend ausgeschlachtete MGS2-Video zu sehen. Konami hat die E3-Version noch um einige imposante Minuten an Footage bereichert. Wieder einmal hinterließ gerade der Titel, dessen Release am entferntesten liegt, die meisten staunenden Zuseher. (Uwe)



**Genial:** Designer-Legende Peter Molyneux zeigte uns weitere Features seines Strategie-Hits Black & White.



**Prall gefüllt:** Dieses Jahr erschienen wieder alle namhaften Videospiel-Hersteller in den Messehallen der ECTS.



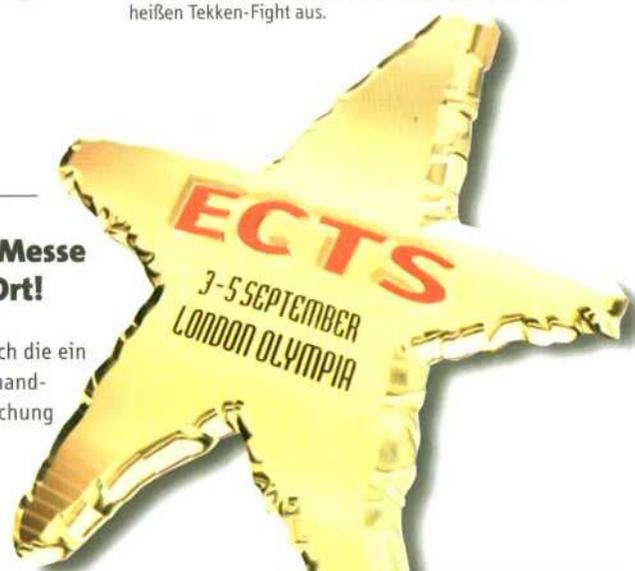
**Umlagert:** Wer das neueste Video von Metal Gear Solid 2 sehen wollte, hatte jede volle Stunde am Konami-Stand Gelegenheit dazu.



**Hübsch:** Sogar die Mädels der britischen MCV wussten sich für die neuesten Spiele von Disney zu begeistern...



...während wir die Zoom-Features unserer brandneuen 3-Millionen-Pixel-Digitalkamera erforschten.

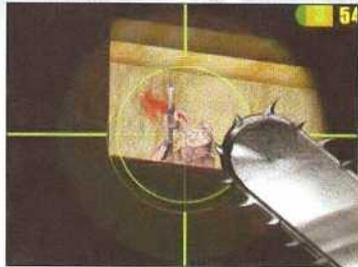


**Verdrängt:** Sollte es so weitergehen, wird Banjo bald Mario als Maskottchen von Nintendo ablösen.

# THQ

**THQ präsentierte gleich zwei vielversprechende PS2-Titel, von denen zumindest einer zum Konsolen-Launch in den Regalen stehen wird.**

Die Rede ist hier von dem action-lastigen RPG **Summoner**. Mit bis zu fünf weiteren Charakteren in eurer Party schickt ihr euch an, das Ikaemos-Reich von den Mächten der Finsternis zu befreien. Mit Hilfe diverser Ringe steht euch hierbei die Möglichkeit offen, bis zu 16 Kreaturen zu beschwören, die euch in den Kämpfen hilfreich zur Seite stehen. Das zweite 128-Bit-Game im Angebot stellt **Red Faction** dar, welches derzeit von den Descent-Machern entwickelt wird. Der reinrassige Ego-Shooter lässt euch in die Rolle eines Söldners schlüpfen, um in einem futuristischen Ambiente für das Auslöschen diverser unangenehmer Eindringlinge zu sorgen. Des Weiteren bedient der Publisher vor allem die Fans der ergrauten 32-Bit-Eminenz. Ganz oben auf der Most-



**Red Faction:** So holt ihr jeden Scharfschützen von den umliegenden Dächern. (PS 2)

Wanted-Liste steht hier verständlicherweise das Konsolen-Debüt des Teufelsaustreibers Ash, der vielen sicherlich aus Sam Raimis **Evil-Dead**-Trilogie bekannt sein dürfte. In dem eigenständigen Plot bekommt ihr es mit gnadenlosen Kreaturen in unwirtlicher Umgebung zu tun. Auch die Fans des amerikanischen Show-Sports Wrestling kommen wie in jedem Jahr zu einem neuen Titel. **WWF SmackDown! 2** schickt über 50 authentische Athleten in den Ring und dürfte selbst das Prequel nochmals toppen. **Danger Girl** hingegen spricht eher die Anhänger knallharter Action im Syphon-Filter-Stil an, aber mit drei weiblichen Protagonisten. In eine andere Kerbe schlagen die MTV-Sports-Titel. Wahlweise begeht ihr



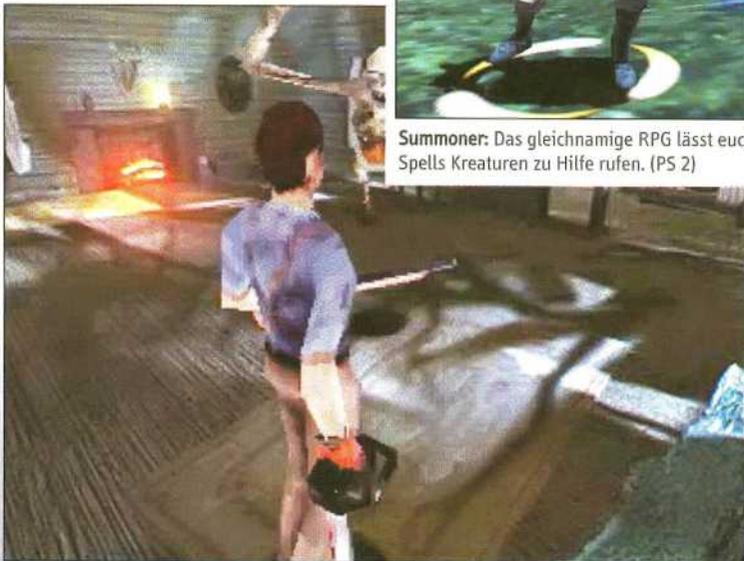
**Rugrats in Paris:** Zahlreiche Aufgaben warten in diesem Knuddel-Abenteuer auf den Spieler. (PSone)



**MTV Pure Ride:** Snowboard-Fans werden dieses Jahr wieder mit guten Simulationen bedient. (PSone)



**Summoner:** Das gleichnamige RPG lässt euch mit Hilfe von optisch fulminant inszenierten Spells Kreaturen zu Hilfe rufen. (PS 2)



**Evil Dead: Hail to the King:** Die Konsolen-Fassung orientiert sich nur grob an den Film-vorbildern und schickt Ash in eine Schlacht gegen Dämonen und andere Ausgeburten. (DC)



**Red Faction:** Die Engine des Ego-Shooters leistet wirklich Erstaunliches. (PS 2)



euch via Skateboard, Snowboard oder einem BMX-Rad in zahlreiche Wettbewerbe. N64-Zocker werden leider nur mit einem Titel bedacht. **Scooby-Doo! Classic Creep Capers** richtet sich eher an jüngere Spieler und setzt auf einen hohen Spaßfaktor, der bereits aus den gleichnamigen Comics bekannt sein dürfte. (Uwe)



**Red Faction:** Der Mörser zählt zu den stärksten Waffen. (PS 2)



**Scooby-Doo:** Der erfolgreiche Comic-Held in einem rasanten Abenteuer. (N64)



**WWF SmackDown! 2:** Der zweite Teil der Wrestling-Serie verspricht wieder knallharte Action. (PSone)



**Championship Motocross 2001:** Mit mehr als 30 realenRIDern bietet der Enduro-Racer nicht nur vom Umfang her mehr als der Vorgänger. (PSone)

www.ects.com



**Glas ohne Ende:** Nach einer schier endlosen Fahrt erstrahlt das europäische Hauptquartier von EA in einem besonderen Licht.



**F1 Championship Season 2000:** Die Boliden-Hatz glänzt nicht nur durch fantastische Effekte, sondern vor allem durch eine für EA typisch gelungene Spielbarkeit. (PS 2)

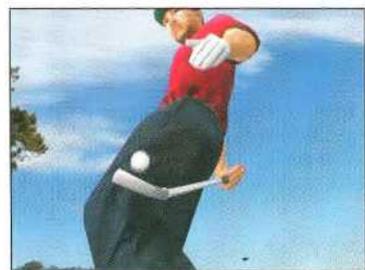
# EA

**EA setzte in diesem Jahr nicht auf einen Messestand, sondern lud die komplette Journaille ins EA-Headquarter nach Chertsey ein.**

Klotzen statt kleckern, so oder ähnlich könnte die Devise für EAs mächtige Präsentation am Vorabend des ECTS-Beginns gelautet haben. Neben einer opulenten Party samt leckerem Catering stand uns auch die Möglichkeit offen, alle kommenden



**Simpsons Wrestling:** Mit den Comic-Charakteren stürzt ihr euch in eine abgedrehte Schlacht. (PSone)



**Tiger Woods PGA Tour 2001:** Der farbige Tiger beherrscht sogar das gekonnte Hantieren mit dem Golfball. (PS 2)

Hits längeren Spiele-Sessions zu unterziehen. Unter den Gast-Rednern befand sich unter anderem der Spiele-Guru schlechthin, Peter Molyneux, der bereitwillige Auskunft über den momentanen Entwicklungsstand des ambitionierten **Black&White**-Projektes gab. Für DC-Zocker stellt dieses Game auch den einzigen Grund dar, einen EA-Titel zu beäugen, denn ansonsten bleibt der Publisher weiterhin Sega-abgeneigt. Demgegenüber kommen neben den PS2-Freaks auch noch Freunde des 32-Bitters auf ihre wohlverdienten Kosten. EA scheint das Image des reinen Sport-Publishers mehr und mehr ablegen zu wollen. Gerade Games wie der brachiale Ego-Shooter



**The World Is Not Enough:** In diesem reinsassigen Ego-Shooter erlebt ihr den Film noch einmal neu. (PS 2)



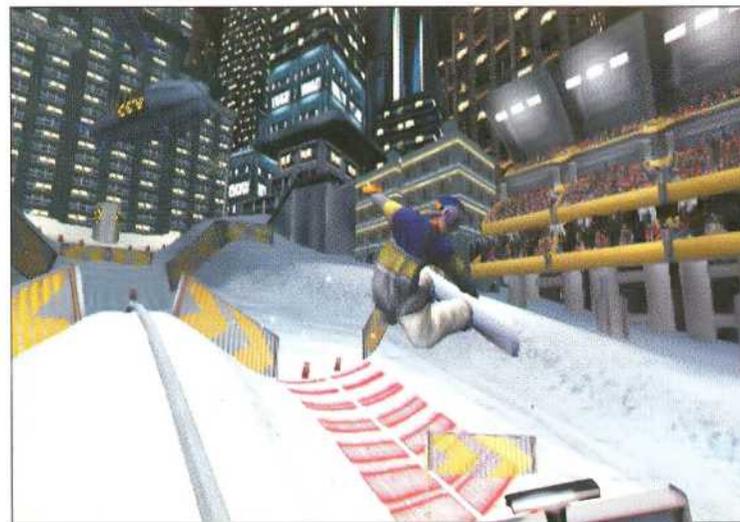
**X-Squad:** Ihr kommandiert eine vierköpfige Einheit, um Terroristen dingfest zu machen. (PS 2)



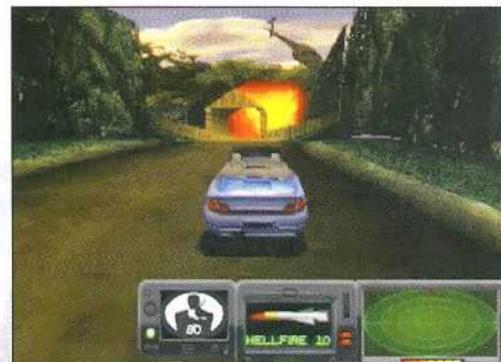
**FIFA 2001:** EA kombiniert das Gameplay der 32-Bit-Prequels mit Animationen vom anderen Stern. (PS 2)

**The World Is Not Enough**, aber auch das aberwitzige **Simpsons Wrestling** stellen dies eindrucksvoll unter Beweis. Speziell letzteres Game könnte zu einem Geheimtipp für Comic-Fans avancieren. Alle Charaktere aus Matt Groenings Kult-Serie scheinen sich bereitwillig im virtuellen Springfield verknallen zu wollen. Der 32-Bitter wird mit einem

weiteren im James-Bond-Universum angesiedelten Game versorgt werden. Bei **007 Racing** handelt es sich jedoch um einen waschechten Racer. Jedes der aus den Filmvorbildern bekannten Vehikel à la BMW Z3 oder Austin Martin wird von Chef-Tüftler Q höchstselbst durch nette Details auf volle Einsatzfähigkeit getrimmt. Die Action wird durch den harschen



**SSX:** Snowboard vom Feinsten! (PS 2)



**007 Racing:** Auf der Jagd nach Gangstern und Kriminellen nehmt ihr am Steuer getunter Wagen Platz. (PSone)



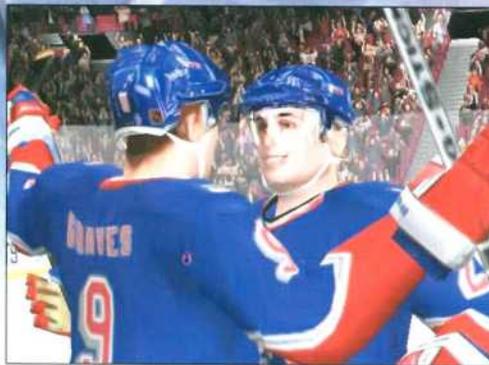
**Kessen:** EA hat die japanische Fassung des Strategicals komplett lokalisiert. (PS 2)



EA's Formel-1-Titel dürfte sich an die Poleposition setzen.



**Madden NFL 2001:** Die Umsetzung des amerikanischen Nationalsports wirkt ungemein lebensecht. (PS 2)



**NHL 2001:** EA Sports bietet Jubel-Animationen, die den realen Szenarien in nichts nachstehen. (PS 2)



**WCW Backstage Assault:** EA wagt sich auf neues Terrain. (PSone)



**The World Is Not Enough:** Jagd mit James Bond nach fiesen Schergen und bemannten Objekten. (PS 2)

Waffeneinsatz somit sicherlich nicht zu kurz kommen. Auch Bullfrog hat sich mächtig ins Zeug gelegt und schickt den **Theme Park Roller Coaster** ins Rennen. Sim-Fans kommen um diese Vergnügungspark-Bastelei nicht herum, denn im Gegensatz zu den Vorgängern besticht nun auch die optische Seite. Das restliche Line-up bewegt sich vollends auf dem EA-typischen Sport-Terrain. Allen voran natürlich die erstmals spielbare Fassung des 128-Bit-Rennvergnügens **F1 Championship Season 2000**. Hier glänzen die Coder mit einer überragenden Fahrzeugphysik. Ferner drehen und wenden die Piloten ihre Köpfe enorm



**F1 Championship Season 2000:** Selbst die Köpfe der Piloten drehen sich in den Kurven mit. (PS 2)

realistisch in den Kurven. Hierdurch schafft man ein überzeugendes Gesamtbild. Zusätzlich befinden sich die folgenden sportlich angehauchten Games im Entwicklungsstadium bzw. warten nur noch auf den Weg in die Händlerregale: **FIFA 2001** wurde vollständig für den europäischen Markt umgestrickt. Die Gesichter der Akteure sind nun den realen Vorbildern klar zuzuordnen. **NBA 2001** sowie **NHL 2001** brauchen sich hinter der einst übermächtig scheinenden 128-Bit-Konkurrenz aus dem Hause Sega nicht zu verstecken und übertreffen diese technisch sogar noch. Anhängern des Elite-Sports Golf wird mit **Tiger Woods PGA Tour 2001** ein weiterer Hit-Garant auf dem Silbertablett serviert, der alle bislang zu sehenden Titel des gleichen Genres in den Schatten stellt. Besonders überzeugend fällt auch der positive Eindruck des Box-Spektakels **Knockout Kings 2001** aus.

Optisch bleibt das Spiel über alle Zweifel erhaben, denn nie zuvor gab es derart detailliert dargestellte Faustkämpfer zu betrachten. Selbst Box-Neulinge werden sich sofort mit dem leicht zu erlernenden Gameplay anfreunden. Gerade durch die authentische Präsentation der Bewegungsabläufe und eine konstant hohe Framerate überzeugt man hier auf ganzer Linie. Über den Snowboard-Knaller **SSX** wurden ebenfalls allerorten nur Lobpreisungen vom Stapel gelassen. Bestehend ist neben dem grandiosen Gameplay vor allem die Heli-Kamera, die vor den Starts die komplette Piste vom Ziel bis hinauf zum Start abfliegt und so alle prägnanten Punkte, zum Beispiel Sprungpassagen, deutlich aufdeckt. EA sorgt somit für ein breit gefächertes Hit-Angebot. (Uwe)

**EA Sports glänzt nicht zuletzt mit einer phänomenalen Optik.**



**NHL 2001:** Eishockey, welches annähernd die Qualität einer Live-Übertragung besitzt. (PS 2)



**FIFA 2001:** Im Vergleich zur sehr guten NTSC-Version legten die Coder einen weiteren Feinschliff an. (PS 2)



**Knockout Kings 2001:** Durch eine neue 3D-Technologie erstrahlen die Körper sowie die Gesichter der Fighter absolut realistisch. (PS 2)



**Knockout Kings 2001:** Die authentischen Boxer warten mit deren realen Moves auf. (PS 2)



**NBA 2001:** EAs 128-Bit-Korbjagd stellt nicht nur technisch betrachtet Segas NBA 2K in den Schatten. (PS 2)



**Theme Park Roller Coaster:** Die Simulationsprofis von Bullfrog haben sich mächtig ins Zeug gelegt, um dem Klassiker ein adäquates 128-Bit-Gewand zu schustern. (PS 2)



**Smuggler's Run:** Um unbeschadet das Ziel zu erreichen, solltet ihr selten auf befestigten Straßen fahren. (PS 2)



**Oni:** Die Attacken der adretten Konoko werden mit Lichteffekten nett in Szene gesetzt. (PS 2)



**Midnight Club:** Im Eifer des Gefechts bzw. der Fahrt kommt es schon einmal zu kleineren Rempeleien. (PS 2)

# Take 2

**Take 2 spielt neben den bereits bekannten drei kommenden PS2-Titeln einen weiteren Trumpf aus.**

Damit ist eine erst kürzlich erworbene Lizenz rund um den Fußball-Sport gemeint. Take 2 sicherte sich die Rechte an der **UEFA Champions League**. Entwickelt wird der virtuelle Kick, wie schon die Vorgänger, von Silicon Dreams. Im vierten Quartal, kurz nach dem Startschuss der diesjährigen Runde, wird das Game in den Regalen zu finden sein. Während die PS2-Fassung noch ein Jahr auf sich warten lässt, überzeugen die Coder mit einem rundum überarbeiteten Game für den 32-Bitter. Der Kampf um die Konsolen-Soccer-Krone dürfte mit diesem vielversprechenden Spiel neu entbrennen. Demgegenüber bedienen die restlichen drei Titel ausschließlich die PS 2. Allen voran wäre das spaßige Rennvergnügen **Smuggler's**

**Run** zu nennen. Mit einem von 35 verschiedenen Off-Road-Vehikeln brettet ihr über ein mit 15 Quadratmeilen enorm großes Terrain. Zu den Spielmodi zählt neben einer freien Erkundungsfahrt durch die Umgebung auch das Titel gebende Schmuggeln heißer Waren. Hierzu müssen in bester Crazy-Taxi-Manier diverse Punkte angefahren werden, um das Schmuggel-Gut aufzunehmen bzw. abzuliefern. Feindlich gesinnte Gangs sowie die Gesetzeshüter versuchen naturgemäß, euch an diesem Vorhaben mit allen Mitteln zu hindern. Ferner haben die Publisher mit



**UEFA Champions League:** Der virtuelle Kick vermag nicht nur durch seine gute Optik zu überzeugen. (PSone)



**Smuggler's Run:** In solch prekären Situationen solltet ihr euer fahrerisches Können ausspielen. (PS 2)

**Midnight Club** ein weiteres Rennvergnügen in petto. Hier steigt ihr wahlweise in Muscle-Cars oder nehmt in Low-Riders Platz, um euch als Fahrer illegaler Rennen zu verdingen. Ihr brettet durch die beiden Metropolen New York und London, immer auf der Jagd nach Auszeichnungen. Mehr als 75 Einzelrennen verlangen euch einiges ab. Für gewonnene Competitions erhaltet ihr neue Boliden oder dürft die alten durch ausgiebiges Tunen modi-

fizieren. Während der knallharten Rennen dürft ihr in den äußerst detailliert nachempfundenen Städten nahezu alle Gegenstände zerstören oder die Widersacher durch riskante Fahrweise das Fürchten lehren. Zu guter Letzt schickt man mit **Oni** einen futuristischen Prügler ins Feld. Spielerisch vermag der fernöstlich angehauchte Titel zwar zu überzeugen, leidet jedoch noch etwas unter dem eher tristen Level-Design. Mit eurer Heldin Konoko schickt ihr euch an, ein Verbrechersyndikat zu infiltrieren. Neben den obligatorischen Kicks dürft ihr zudem von zahlreichen Waffen Gebrauch machen. (Uwe)



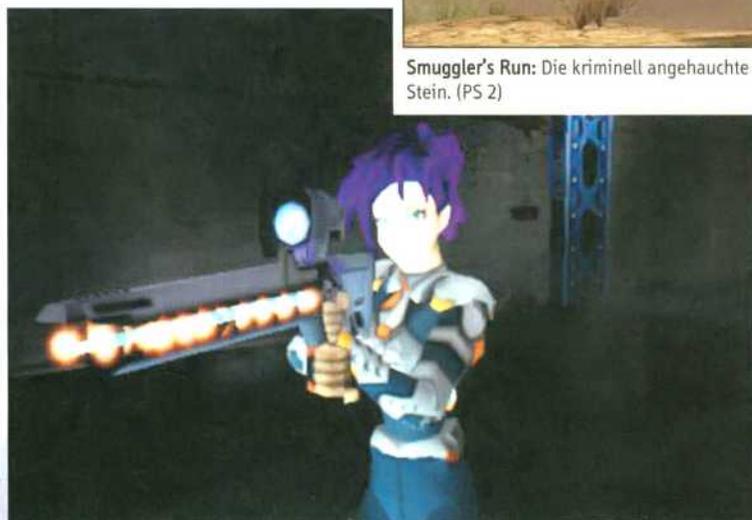
**Midnight Club:** Die großen Städte wurden zwar komprimiert, aber dennoch mit allen wichtigen Punkten versehen. (PS 2)



**Smuggler's Run:** Die kriminell angehauchte Gelände-Hatz führt euch über Stock und über Stein. (PS 2)



**Oni:** Sprungattacken eignen sich insbesondere bei Fights gegen einzelne Widersacher. (PS 2)



**Oni:** Nette Peacemaker erlauben euch, die Angriffswellen der kriminellen Schergen leichter auseinander zu nehmen. (PS 2)



**UEFA Champions League:** Alle Ballartisten sind schon auf den ersten Blick zu erkennen, wie hier der britische Sunnyboy Beckham. (PSone)

# Top-Tipp: Game Buster CDX



Auch für SCPH-9002  
**89,99 DM**



# BOOTMASTER

Der Bootmaster ermöglicht Ihnen das Abspielen von Importen und ohne einen Chip einzulöten. Zusätzlich steht Ihnen ein vollwertiges Cheatmodul zur Verfügung. Die Bedienung erfolgt über ein Deutsches Bildschirmmenü. Das Modul wird einfach in Ihre PlayStation gesteckt, und schon kanns losgehen. Der Bootmaster ist nicht für die PlayStation SCPH-9002 geeignet.  
**49,99 DM**

# MODCHIP

Mit dem Modchip können Sie Importe und auf Ihrer PlayStation abspielen. Löten Sie den Modchip einfach in Ihre PlayStation und schon kanns losgehen. Der Modchip ist für jedes Modell geeignet und wird selbstverständlich mit einer Einbauleitung ausgeliefert!  
Set: Modchip + Einbauleitung  
**15,00 DM**

**1MB Memory**  
(15 Block - Unkomprimiert)  
**6,99 DM**

**2MB Memory**  
(30 Block - Unkomprimiert)  
**19,99 DM**

**4MB Memory**  
(60 Block - Unkomprimiert)  
**29,99 DM**

**8MB Memory**  
(120 Block - Komprimiert)  
**24,99 DM**

**Shock2 Infrarot**  
(Infrarot Joypad mit Shock)  
**59,99 DM**

**Falcon Gun**  
(Von Blaze)  
**79,99 DM**

**Carry Case**  
(Verschiebbare Innenwände)  
**39,99 DM**

**Dual Force Pad**  
(Mad Catz)  
**34,99 DM**

**X-Ploder FX**  
(Cheatmodul)  
**69,99 DM**

## PLAYSTATION

PlayStation Grundgerät mit eingebauten Modchip der neuesten Generation, für Importe und 2 Jahre Garantie  
**279,99 DM**

## DIGIMON WORLD\*

Was kommt nach Pokémon? Na klar, Digimon! Da es von den Vätern des Tamagotchi entwickelt wurde, verbindet es auch nicht, das man viele Aspekte dieses Kult-Klassikers bei Digimon wiederfindet. So muß man sein Digimon füttern, erziehen usw.  
**74,99 DM**

## DRIVER 2\*

Anschließen und Motor anlassen - Driver 2, der Nachfolger vom Megahit aus dem Jahr 1999 kommt. Sie sind Tanner, ein berühmter Fluchtfahrer und verdeckter Ermittler. Finden Sie Ihr Ziel in vier detailliert gestalteten Großstädten.  
**72,99 DM**

## MOH: UNDERGROUND\*

Es ist noch lange nicht vorbei! In Medal of Honor arbeitete der Titelheld Manon in der französischen Untergrundbewegung im Zweiten Weltkrieg. Nun führt Du den Spezialagenten vom Beginn des Aufstands bis zur Rekrutierung der OSS.  
**89,99 DM**

**MOORHUHN\***  
Jetzt endlich auch auf der PlayStation!  
**49,99 DM**

**ALIEN DIE WIEDERGEBURT\***  
Der Spieler schlüpft bei Alien: Die Wiedergeburt in die Rolle von Lt. Ripley...  
**89,99 DM**

**TENCHU 2**  
Ninja-schwert und Wurfsterne bereithalten  
**79,99 DM**

**ST: INVASION\***  
Das Spiel passend zur Olympia!  
**84,99 DM**

**CONTROLLER**  
Cybershock Infrar. 54,99 DM  
Dual Twin Shock. 29,99 DM  
Mad Catz Dual ... 34,99 DM

**CHEATMODULE**  
Bootmaster ..... 49,99 DM  
Bootmaster9002 49,99 DM  
X-Ploder ..... 39,99 DM  
X-Ploder FX ..... 69,99 DM  
X-Ploder Pro ..... 99,99 DM

**PSX SPIELE**  
Alien Resurrection\* 89,99 DM  
Alone in the Dark 4 74,99 DM  
Colin Mc Rae 2 ... 79,99 DM

**POKEMON**  
Pokemon Gelb ... 64,99 DM  
Pokemon Blau ... 64,99 DM  
Pokemon Rot ... 64,99 DM  
Pokemon Stadium 129,99 DM  
Pokemon Snap\* .. 119,99 DM  
- Komplette Liste anfordern -

**Standard Joypad**  
**9,99 DM**  
Micro Wiz. .... 39,99 DM  
Palm Pad. .... 34,99 DM  
Shock2 Infrar. ... 59,99 DM  
Sony Dual Sh. .... 59,99 DM  
Maus ..... 19,99 DM

**LENKRÄDER**  
Master Drive ..... 59,99 DM  
Jordan GP ..... 79,99 DM  
Mc Laren ..... 144,99 DM  
Ferrari ..... 109,99 DM  
M. Schumacher L 149,99 DM

**FIFA 2001\***  
**84,99 DM**  
Crisis Beat. .... 59,99 DM  
Digimon World\* .. 74,99 DM  
Dino Crisis 2\* .... XX,XX DM  
Driver 2\* ..... 79,99 DM  
ECW Anarchy Ruiz 44,99 DM  
Final Fantasy 9\* .. 99,99 DM  
FIFA 2001\* ..... 89,99 DM  
Formel 1 2000\* ... 89,99 DM  
Front Mission 3. . 74,99 DM  
Frontschweine .. 89,99 DM  
Galerians ..... 74,99 DM  
Grind Session ... 79,99 DM  
Harvest Moon\* ... 79,99 DM  
Infestation ..... 59,99 DM  
Legend of Legaia 59,99 DM  
Medi Evil 2 ..... 59,99 DM

**DREAMCAST**  
Dreamcast Konsole 399,99 DM  
Controller+Shock 49,99 DM  
DC Unimodchip .. 29,99 DM  
VMU Sega ..... 59,99 DM  
2MB VMU ..... 39,99 DM  
4MB VMU ..... 69,99 DM  
Lenkrad Mad Catz 129,99 DM  
Gun Mad Catz ... 69,99 DM  
Dreampad Mad Catz 54,99 DM  
- Komplette Liste anfordern -

**Twin Shock**  
**29,99 DM**

**Master Drive**  
**59,99 DM**

**Final Fantasy 8**  
**44,99 DM**  
Tekken 3 ..... 39,99 DM  
TOCA 2 ..... 49,99 DM  
Tony Hawk 1 ..... 44,99 DM  
Tomb Raider 3 ... 44,99 DM  
Tomb Raider 4 ... 49,99 DM  
V-Rally 2 ..... 44,99 DM

**Game B. CDX DC**  
**79,99 DM**  
Dead or Alive 2 .. 89,99 DM  
Ferrari 355\* ..... 99,99 DM  
Hidden & Dangerous 89,99 DM  
HOTD 2 ..... 89,99 DM  
MSR\* ..... 94,99 DM  
MDK 2 ..... 79,99 DM  
Nightmare Cr. 2\* .. 82,99 DM  
Sega Rally 2 ..... 49,99 DM  
Sydney 2000 .... 94,99 DM  
Tony Hawk ..... 79,99 DM  
Vanishing Point\* .. 99,99 DM  
Virtua Tennis .... 89,99 DM

**LIGHTGUNS**  
Avenger Gun ..... 59,99 DM  
Falcon Gun ..... 79,99 DM  
Panther Gun ..... 29,99 DM  
Scorpion Gun ... 49,99 DM

**LÖSUNGSHEFTE**  
Alundra 1 ..... 14,80 DM  
Alundra 2 ..... 14,80 DM  
Final Fantasy 7&8 16,80 DM  
Galerians ..... 14,80 DM  
Jade Cocoon ..... 14,80 DM  
Legend of Legaia 14,80 DM  
Medi Evil 1&2 ..... 14,95 DM  
Star Ocean 2 ..... 14,80 DM  
Sulikoden 2 ..... 14,80 DM  
Syphon Filter 1&2 19,95 DM  
Über 500 Titel lieferbar

**Driver**  
**39,99 DM**  
5. Element ..... 29,95 DM  
Bundesliga S. 2000 29,95 DM  
CaC2: Alarmstufe R 29,95 DM  
Heart of Darkness 29,95 DM  
Martian Gothic\* .. 29,95 DM  
Micro Machines 3\* 29,95 DM  
Porsche Challenge\* 29,95 DM  
Sports Car GT ... 29,95 DM  
TOCA 1\* ..... 29,95 DM  
V-Rally 1 ..... 29,95 DM  
Worms ..... 29,95 DM

**Dead or Alive 2**  
**89,99 DM**

**Panther Gun**  
**29,99 DM**

**LÖSUNGSBÜCHER**  
Cold Blood ..... 24,95 DM  
Colin Mc Rae 2 ... 24,95 DM  
Driver 2\* ..... 19,95 DM  
Fear Effect ..... 24,95 DM  
Final Fantasy 8 ... 24,95 DM  
Frontschweine .. 19,95 DM  
Metal Gear Solid. 9,95 DM  
Parasite Eve 2 ... 24,95 DM  
Rayman 2 ..... 24,95 DM  
Res. Evil 1. & DC. . 9,95 DM  
Resident Evil 3 dt 24,95 DM  
Saga Frontier .... 24,95 DM  
Technomage\* .... 24,95 DM  
Tomb Raider 1-4 . 19,95 DM  
Tomb Raider 4 ... 19,95 DM

**LOW BUDGET**  
5. Element ..... 29,95 DM  
Bundesliga S. 2000 29,95 DM  
CaC2: Alarmstufe R 29,95 DM  
Heart of Darkness 29,95 DM  
Martian Gothic\* .. 29,95 DM  
Micro Machines 3\* 29,95 DM  
Porsche Challenge\* 29,95 DM  
Sports Car GT ... 29,95 DM  
TOCA 1\* ..... 29,95 DM  
V-Rally 1 ..... 29,95 DM  
Worms ..... 29,95 DM

**MEMORY CARDS**  
1MB (15 BL) ..... 6,99 DM  
2MB (30 BL) ..... 19,99 DM  
4MB (60 BL) ..... 29,99 DM  
8MB (120 BL) ..... 24,99 DM  
24MB (360 BL) ... 32,99 DM  
32MB (480 BL) ... 39,99 DM

**TOCA WTC**  
**74,99 DM**

**KABEL**  
RGB Kabel ..... 8,99 DM  
RGB+Audio ..... 11,99 DM  
Padverl. .... 8,99 DM  
Linkkabel ..... 8,99 DM  
Pal Booster ..... 29,99 DM  
Antenneanschl. . 24,99 DM

**SONSTIGES**  
CD-Leerhülle .... 1,99 DM  
CD-Sony Loerh. . 4,99 DM  
1MB Leerhülle ... 2,49 DM  
Parallelpport ... 34,99 DM  
Schlüsselanh. ... 4,99 DM  
Transparent Case 49,99 DM  
Ramnet ..... 49,99 DM

**Service**

**+ 2 Jahre Garantie**  
**+ 14 Tage Rückgaberecht\*\***  
**+ Schnelligkeit bei Bestellungen bis 15 Uhr**  
**+ Portofrei ab DM 150 Bestellwert\***  
**+ Porto:**  
Post-Nachnahme: 12,50 DM  
(Ausland: 30,00 DM)  
UPS-Express NN: 40,00 DM  
Vorkasse: 3,00 DM  
(Ausland: 10,00 DM)  
\*Nur in Deutschland  
\*\* gilt nicht für geöffnete Software & Bücher

# 04131 / 200580

## KONTAKT

Tel. Bestellannahme ..... 04131/200580  
(Mo-Fr. 08.30-20.00 Uhr / Sa. 09.00-16.00 Uhr)  
Fax ..... 04131/2005820  
E-Mail ..... Service@madrom.de

CDG Media - Rote Str. 4 - 21335 Lüneburg

### www.madrom.de

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit \* gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal



Legend of Dragoon: Mit diesem Rollenspiel kann man sich prima die Wartezeit auf Final Fantasy IX verkürzen. (PSone)



GT 2000: Faszinierende Sonnenuntergänge und aufwändige Lichteffekte sind bei diesem Racer Standard. (PS 2)



GT 2000: Die Karosserien des Sony-Rennspiels verwöhnen mit eindrucksvollen Spiegeffekten. (PS 2)

# Sony

**Der momentane Marktführer im Konsolen-Bereich präsentiert uns auf unzähligen Plasma-Bildschirmen seine neusten Spiele-Hits.**

Kurz vor dem Release der neuen PlayStation 2 richten sich momentan alle Augen auf die anstehende Software des Firmen-Giganten. Schließlich hängt der kommerzielle Erfolg einer Plattform nicht nur von der Qualität der Hardware, sondern von der Güte der Spiele ab. Gerade hierfür hat Sony ein ganz heißes Eisen im Feuer. Mit **Gran Turismo 2000** steht ein besonders starker Titel in den Startlöchern. Vor allem die auf der Messe gezeigte Version konnte sehr viel mehr überzeugen, als es bei den vorhergehenden Samples des Racers der Fall war. Besonders die Umgebungsgrafik wurde von Polyphony Digital stark überarbeitet. Sie bieten dem Spieler jetzt eine der realistischsten Rennsimulationen über-

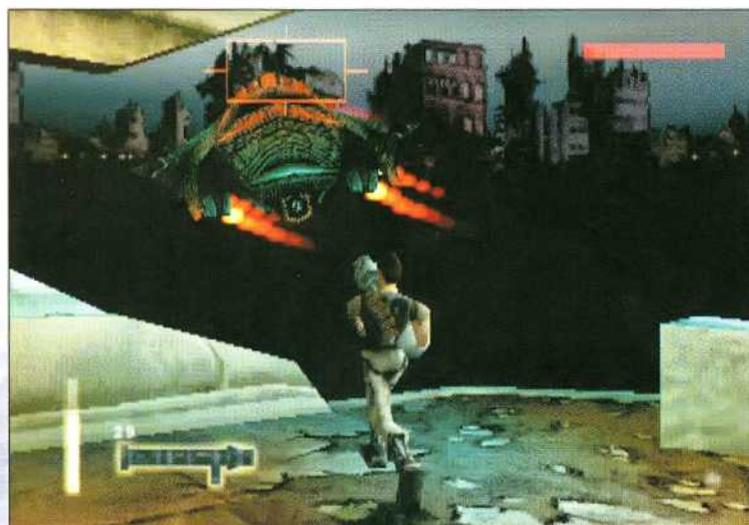
haupt. Doch nicht nur dieses Rennspiel hat Fortschritte gemacht, auch Tecmos Prügel-Baby **Dead or Alive 2 Hardcore** sieht blendend aus. Durch eine neue Grafik-Engine und etliche neue Outfits haben die Coder dem Spiel viel mehr spielerische Tiefe spendiert als bei der japanischen Version. Einen Überraschungstitel hielt Sony für die erstaunte Fachpresse ebenfalls parat. Mit **C-12** scheint sich uns demnächst die perfekte Symbiose aus Metal Gear Solid und Apocalypse zu offenbaren. Selbst wenn sich das Game noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium befindet, hinterließ es doch einen recht interessanten Eindruck. Für Fans der alten Schule gibt es ebenfalls neues Futter für ihre PlayStation. Mit



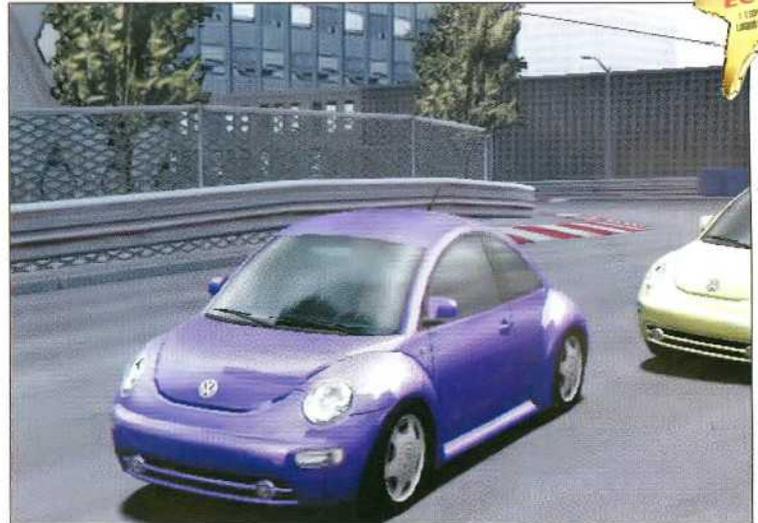
C-12: Die Spiel-Perspektive des Action-Shooters erinnert stark an das grandiose Metal Gear Solid. (PSone)



Crash Bash: Multiplayer-Fans werden an diesem Party-Game ihre wahre Freude haben. (PSone)



C-12: Freunde harter Action-Kost werden dieses Spiel lieben. Damit der Spieler immer den Überblick behält, zoomt die Kamera in eine günstige Perspektive. (PSone)



GT 2000: Selbst die hochwertigen Fahrzeuge aus Wolfsburg nehmen an dem aufreibenden Rennen teil. (PS 2)

**Ms Pac-Man** erscheint endlich der Nachfolger zu Namcos legendärer Automaten-Version. In einem schicken dreidimensionalen Gewand und mit einigen neuen Spielvarianten macht dieses Game mehr Spaß denn je. Wer bereits jetzt sehnsüchtig auf Final Fantasy IX wartet, dem wir **Legend of Dragoon** als kleiner Zeitvertreib sicherlich gelegen kommen. Dieses

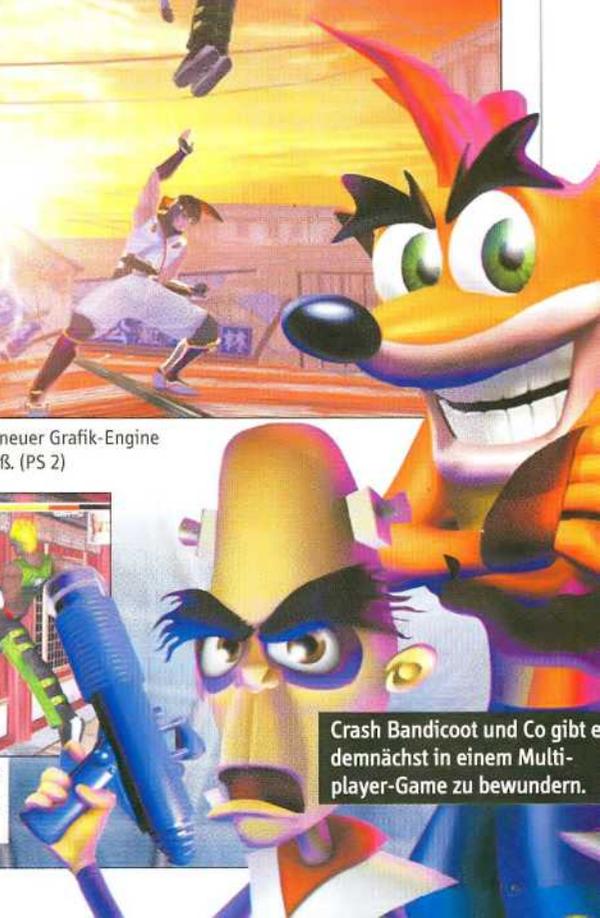
erstklassige Rollenspiel beeindruckt mit hübscher vorgerendeter Grafik und einer nicht-linearen Story. Bis ihr euch durch die vier CDs durchgespielt habt, dürfte der heiß ersehnte Squaresoft-Hit bereits in greifbare Nähe gerückt sein. Wer sich eine PlayStation 2 zulegen möchte und ebenfalls gerne Rollenspiele zockt, wird sich bestimmt für **Dark Cloud**



Dead or Alive 2 Hardcore: Mit neuer Grafik-Engine macht dieser Titel doppelt Spaß. (PS 2)



Dead or Alive 2 Hardcore: Neue Levels und mehr Outfits werden das Game deutlich auf. (PS 2)



Crash Bandicoot und Co gibt es demnächst in einem Multiplayer-Game zu bewundern.

www.ects.com



**Dark Cloud:** Sonys erstes großes Rollenspiel-Projekt hinterlässt bereits jetzt einen großartigen Eindruck. (PS 2)

interessieren. Bei diesem Adventure-Wirtschaftssimulation-Mix gilt es, mit einer Spielfigur aus der Third-Person-Perspektive Rätsel zu lösen und kleine Abenteuer zu bestehen. Gleichzeitig darf der Zocker ganze Landstriche kreieren und später erkunden. Hierbei entscheidet er selbst, ob Kirchen, Häuser oder andere Gebäude das Landschaftsbild vervollständigen

sollen. Sonys Mammutprojekt war zwar noch nicht spielbar auf der Messe vorhanden, aber die ersten Screenshots des Spieles lassen das Potenzial den Games bereits erahnen. Ebenso verhält es sich mit Psygnosis Kult-Spiel **WipEout Fusion**. Leider noch nicht zum Antesten, konnte man den Future-Racer wenigstens auf einem erstklassigen Video begutachten, das auf einem der zahlreichen Monitore flimmerte. Mit einer ausgezeichneten Grafik und perfekter Game-Engine scheint dieser Titel zu den Must-Have-Spielen auf Sonys Next-Generation-Konsole zu gehören. Wer seine Seele dem Mehrspieler-Spaß verschrieben hat, konnte sich am Sony-Stand ebenfalls gut unterhalten. Wie viele anderen Videospiel-



**Ms Pac-Man:** Der Klassiker ist zurück. Erneut muss sich der Spieler vor den gefährlichen Monstern in Acht nehmen. (PSone)



**Jungle Book Groove Party:** Selbst mit dem bösen Tiger Kahn müsst ihr hier die Tatzen schwingen. (PSone)



To Play With My Food

**Jungle Book Groove Party:** Ähnlich wie bei Parappa the Rapper gilt es hier, die richtigen Knöpfe zu drücken. (PSone)



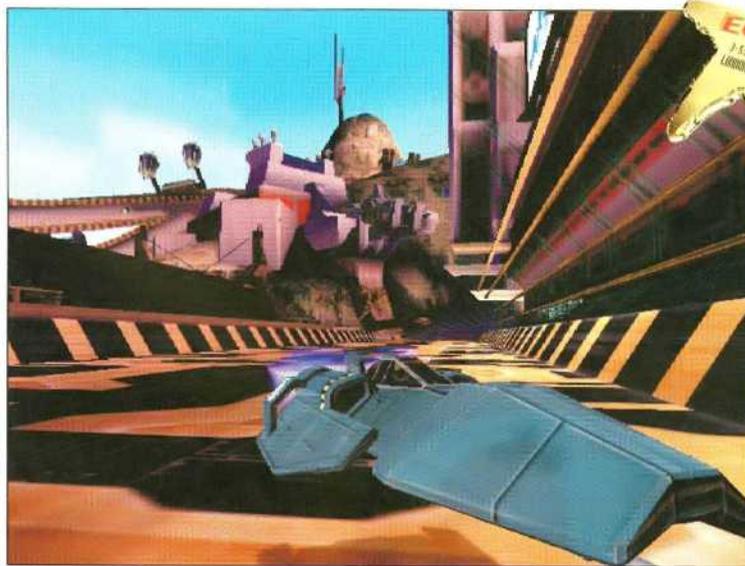
**Dark Cloud:** Leider gibt es momentan noch keinen genauen Release-Termin für dieses Spiel. Wir hoffen aber auf eine gleichzeitige Lokalisierung für Deutschland. (PS 2)

Helden auch, hat sich Crash Bandicoot in **Crash Bash** mit einem Multiplayer-Game verewigt. Hier darf der Spieler gleichzeitig in über 30 Mini-Games mit seinen Lieblingscharakteren aus der erfolgreichen Jump&Run-Serie gegeneinander antreten. Technisch präsentiert sich dieses Fun-Game auf gewohnt hohem Crash-Bandicoot-Niveau und auch spielerisch weiß Crash Bash durchaus zu überzeugen. Zu einem ähnlichen Hit scheint sich die **Jungle Book Groove Party** zu entwickeln. Dieses Spiel kann man wohl am besten mit Parappa the Rapper oder Bust-a-Groove vergleichen. In diesem Tanz-Spiel treffen sich Mogli und Co zu einer gigantischen Jungle-Party und tanzen, was das Zeug hält. Aufgabe des Spielers ist es, dem



**Dark Cloud:** Bewaffnet mit einem Schwert und einer Menge magischer Sprüche, zahlt ihr es den Bösewichtern heim. (PS 2)

jeweiligen Charakter die entsprechenden Tanzschritte mittels Knopfdruck zu entlocken. Angezeigt werden diese durch einige Symbole, die regelmäßig auf dem Bildschirm erscheinen. Nur wer hierbei rechtzeitig drückt, entscheidet den Tanz-Contest zu seinen Gunsten. Bereits vor einigen Monaten zeigte Sony die ersten Screens zu dem PS2-



**WipEout Fusion:** Schlechter Grafikaufbau und Low-Res-Texturen gehören bei diesem Future-Racer der Vergangenheit an. (PS 2)



**WipEout Fusion:** Grafisch opulent gestaltet, gibt es sogar Bump-Mapping-Effekte auf der Strecke zu sehen. (PS 2)



**WipEout Fusion:** Mehrere Gleiter mit verschiedenen Antrieben darzustellen ist für Sonys neue Hardware absolut kein Problem. (PS 2)

ECTS  
3-5 SEPTEMBER  
LONDON OLYMPIA  
www.ects.com  
ECTS  
3-5 SEPTEMBER  
LONDON OLYMPIA  
www.ects.com  
ECTS  
3-5 SEPTEMBER  
LONDON OLYMPIA  
www.ects.com



**The Getaway:** Sony verspricht bei diesem Spiel ein Gameplay, das dem von Driver ziemlich nahe kommen könnte. (PS 2)

Rennspiel **The Getaway**. Die aufgebrauchte Fachpresse spekulierte schon damals, ob es sich bei diesem Grafikwunder um Spielegrafik handelte oder nur um vorberechnete Artworks. Auf der diesjährigen ECTS war weder ein Video noch eine spielbare Version auf der Sony-Location zu sehen. Lediglich auf der Press-CD, die wir

erhielten, fanden sich einige neue Screens, die eine noch nie zuvor gesehene Grafikpracht zeigten. Wie das Spiel in bewegten Bildern aussieht, hoffen wir euch in einer der nächsten Ausgaben berichten zu können. Anders verhielt es sich bei Namcos neuem PS2-Titel. **Moto GP** befindet sich bereits jetzt in einem sehr weit fortgeschrittenen Stadium. Die voll spielbare Version enthielt zwar noch kein Full-Screen-Anti-Aliasing, dennoch wusste das Motorrad-Rennspiel zu begeistern. Vor allem das geniale Fahrverhalten überzeugte mit gewohnter Namco-Qualität. Mit rasender Geschwindigkeit brettert ihr in Suzuka, Donington und Jerez über den heißen Asphalt, während sich euch die gegnerischen Fahrer an die Fersen heften. Auf ähnlichen Strecken trefft ihr auch die Boliden von **Formula One 2000**. Schumi, Mika und Co tragen bei dieser F1-Simulation erneut das Rennen um den Weltmeister-Titel aus. Besonders sticht bei diesem Spiel die sehr gute Grafik heraus. Für die Coder von Psygnosis scheint dabei abermals der



**Formula One 2000:** Rennsimulation vom Feinsten. Den Test findet ihr weiter hinten im Heft. (PSone)



**Arielle 2:** Dieses Jahr erscheinen noch etliche Disney Titel für Sonys Konsole. (PSone)



**Fussball Live 2:** Auch dieses Jahr kämpft Sony mit EA um den ersten Rang in Sachen Sport-Simulation. (PSone)



**Moto GP:** Namcos nächster großer Titel für die PlayStation 2 macht bereits jetzt einen ziemlich vollständigen Eindruck. (PS 2)



**Moto GP:** Die Replays des Edel-Racers überzeugen mit kinoreifen Kamera-Einstellungen. (PS 2)



**Moto GP:** Rennprofis erkennen am Riesenrad ganz deutlich, dass es sich bei dieser Strecke um Suzuka handelt. (PS 2)

Spitzenplatz im Rennspiel-Genre sichergestellt zu sein. Ein weiterer Knüller ist mit **Dropship** im Anmarsch. Sahen die Texturen der Flugsimulation vor wenigen Monaten noch recht lieblos aus, hat sich die Optik jetzt deutlich verbessert. Für unsere Kleinsten hielt Sony auch einen Titel parat. In **Arielle 2** durchkämmt ihr pseudodreidimensionale

Welten in bester Jump&Run-Manier und versucht euer Unterwasserreich zu retten. Sportbegeisterte PSone-Fans werden noch dieses Jahr mit **Fussball Live 2** bedient. Erneut legt es Sony darauf an, der Konkurrenz von Electronic Arts das Wasser reichen zu wollen. Ob das wirklich gelingt, verraten wir euch im ausführlichen Preview in diesem Heft. (Uwe)



**Dropship:** Beim Blick aus luftiger Höhe fallen die unglaublich realistischen Texturen der Oberfläche auf. (PS 2)



**Dropship:** Selbst auf der Oberfläche des Planeten gilt es, Missionen zu erfüllen. (PS 2)



**Dropship:** Hoffentlich wird das Spiel bis zum Release der Konsole fertiggestellt. (PS 2)

Aladdin tritt noch diesen Herbst sein erstes Adventure auf der PSone an.



Renner oder Penner?  
PC Action zieht schwachen Games  
gnadenlos die Ohren lang. Und sagt,  
bei welchem Spiel man bedenkenlos  
zuschlagen kann. Verlässlich,  
monatlich, unbestechlich.

Ab 18. Oktober neu am Kiosk.

**PC Action – hart, aber gerecht**



**Dancing Stage:** Konamis neuestes Musik-Spiel fällt grafisch wesentlich opulenter aus als die Vorgänger. (PSone)



**Shadow of Memories:** Mit diesem Adventure hat Konami einen weiteren Hit-Titel auf seiner Release-Liste. (PS 2)



**Shadow of Memories:** Erstmals gibt es bei einem Videospiel dreidimensionale Schneeflocken zu begutachten. (PS 2)

# Konami

**Die Väter der Metal-Gear-Saga zeigten erneut qualitativ hochwertige Spiele-Kost und festigen damit ihren ausgezeichneten Ruf.**

Wer dieses Jahr in Richtung des pompösen Standes von Konami ging, hatte eigentlich nur ein Spiel im Sinn: **Metal Gear Solid 2**. Wie schon im Vorfeld zu erwarten, gab es von Hideo Kojimas Meisterwerk leider keine spielbare Version zu begutachten. Als Entschädigung hierfür durfte aber auf einer gigantischen Leinwand ein neuer Trailer des Mammutwerkes angesehen werden. Dieser zeigte vermutlich das Intro des Spieles, welches komplett in Spielgrafik gehalten war. Sollte das Spiel nächstes Jahr in gleicher Qualität auf einer PlayStation 2 herauskommen, können wir uns schon auf einen

Mega-Knaller freuen. Ebenfalls nur als Film gab es die ersten Szenen aus **Shadow of Memories** zu begutachten. Schon nach den ersten Sekunden des Filmes war ganz deutlich zu erkennen, dass dieses Game der Grafik-Qualität von Metal Gear Solid 2 nur wenig hinterherhinkt. Besonders die filigran gezeichnete Kulisse und die realitätsgetreue Mimik der Charaktere bringen das Spielerlebnis wieder einen Schritt weiter in Richtung Wirklichkeit. Da man noch nicht selbst Hand anlegen durfte, ist es momentan noch schwer zu sagen, um welches Genre es sich bei diesem Titel handeln wird. Sehr viel deutlicher ging dies aus dem Game **Dancing Stage** hervor. Ganz im Stile der klassischen Beatmania-Reihe gilt es hier, die Knöpfe im richtigen Takt zur Musik zu drücken. Gelingt euch dies recht gut, tanzt eine virtuelle Go-go-Girl im Hintergrund zu dem Song. Wer jedoch lieber auf klassische Sportarten steht, findet mit Sicherheit an **ESPN NBA 2Night**



**Woody Woodpecker Racing:** Konami springt ebenfalls auf den Fun-Racer-Zug auf. (PSone)



**ESPN NBA 2Night:** Ob dieser Titel eine Konkurrenz für NBA Live ist? (PS 2)



**Metal Gear Solid 2:** Eine leise Vorgehensweise ist auch beim neuesten Teil Pflicht. (PS 2)



**Shadow of Memories:** Die dreidimensionalen Modelle der Spielfiguren sind sehr aufwändig gestaltet. Besonders die Mimik weiß zu begeistern. (PS 2)

seinen Spaß. Leider noch nicht spielbar, aber grafisch schon recht anständig, hat Konami wieder einmal einen recht vielversprechenden Sport-Titel in petto. Ob dieser aber gegen die durchgestylte Konkurrenz von Electronic Arts bestehen kann, wird sich wahrscheinlich erst im Herbst herausstellen. Weniger Bedenken gibt es bei **Ephemeral Phantasia**. Konamis erstes Rollenspiel-Projekt scheint schon recht weit entwickelt und dürfte vor allem in Japan gut abräumen. Für westliche Verhältnisse wesentlich interessanter ist wahrscheinlich **Woody Woodpecker Racing**. Dieser nette Fun-Racer bietet Unterhaltung im Stile von Crash Team Racing und motiviert längerfristig. Vor allem für diejenigen, die nicht gern alleine vor der Flimmerkiste



**Ephemeral Phantasia:** Konami versorgt die PS 2 mit einem neuen Rollenspiel. (PS 2)



**Metal Gear Solid 2:** Bei dem auf der Messe gezeigten Video brach das Publikum erneut in Begeisterungstürme aus. (PS 2)



**Metal Gear Solid 2:** Die neuen Bilder des Action-Knallers zeugen von hoher Qualität. Hoffentlich wird das Team rechtzeitig mit der Entwicklung fertig. (PS 2)

Die Mech-Simulation Red kann sich wirklich sehen lassen.



**F1 World Grand Prix 2:** Dreamcast-Besitzer erwartet mit diesem Titel endlich wieder eine vernünftige Rennsimulation. (DC)

sitzen, ist dieses Game besonders empfehlenswert. Auch realitätsliebende Videospiele kommen bei Konami zum Zuge. Während EA mit dem Snowboard-Game Big SSX eher auf der Fun-Racer-Schiene fährt, hat es das Pendant **ESPN Winter X Games** auf ein ernsthaftes Publikum abgesehen. Durch aufwändige Schnee-Effekte und ein ausgeklügel-

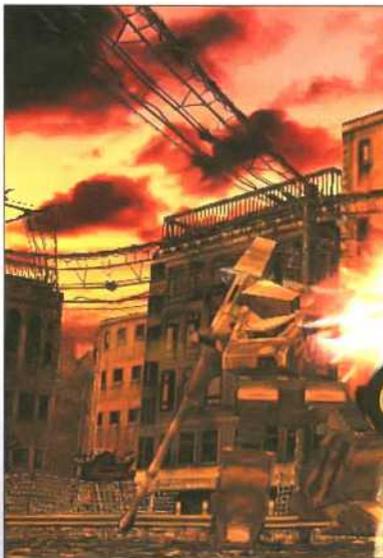
tes Trick-System wird hier auch den Tony-Hawk-Fans einiges geboten. Weniger actionreich geht es bei **F1 World Grand Prix 2** zu. Außer ein ruhiges Händchen, stahlharte Nerven und Sinn für Geschwindigkeit sind hier keine weiteren Fähigkeiten gefragt. Die ersten beiden Eigenschaften sollte auch derjenige mitbringen, der sich bei **Silent Scope** ein paar Punkte verdienen möchte. Als Scharfschütze erledigt ihr bei diesem Arcade-Game Spione, Bankräuber und Geiselnnehmer aus sicherer Entfernung. Wesentlich näher am Geschehen seid ihr, wenn ihr in **The Mummy** durch die finsternen Kata-



**The Grinch:** Endlich mal der Böse sein! Konami sichert sich die Lizenz und vertreibt das Spiel zum Film. (PSone)



**Silent Scope:** Mit dem Infrarot-Sucher erkennt ihr feindliche Geiselnnehmer auch in der Finsternis. (DC)



**Red:** Mech-Spiele liegen in Japan sehr hoch im Kurs. Ob dieses Spiel hier zu Lande erfolgreich sein wird, hängt von der Lokalisation ab. (PS 2)



**ESPN Winter X Games:** Im Gegensatz zu EAs Big SSX ist dieses Snowboard-Spiel eher im Simulations-Genre anzusiedeln. (PS 2)

kommen Ägyptens schleicht. In bester Tomb-Raider-Manier löst ihr hierbei Rätsel und überwindet heimtückische Fallen. Wer schon immer einmal der Böse sein wollte, findet in **The Grinch** seine Erfüllung. In der Filmumsetzung bewegt ihr euch durch dreidimensionale Levels und sät Hass und Verderben unter euren Mitmenschen. Große Fortschritte scheint momentan Hideo Kojimas Erstlingswerk auf der PlayStation 2 zu machen. Mit **Zoe** erscheint demnächst ein Mech-Shooter in Japan, der die grafischen Fähigkeiten der Hardware ausreizt. Recht imposant beeindruckt die ersten Bilder zu **Red**,



**The Mummy:** Nach der erfolgreichen Filmvorlage erscheint das passende Action-Spiel noch dieses Jahr. (PSone)

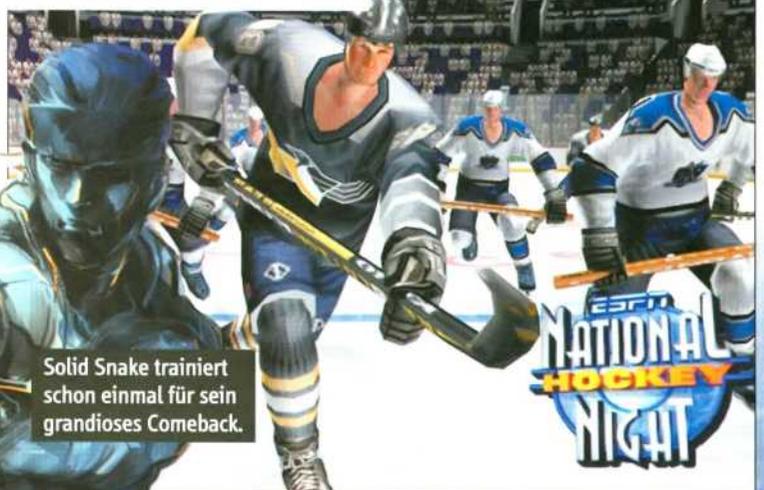
einer aufwändigen Mech-Simulation. In unterschiedlichen Missionen müsst ihr beweisen, dass ihr euch in Kampfeinsätzen bewähren könnt. Ferner gab es noch **ESPN NHL National Hockey Night**, das leider nur auf wenigen Screenshots zu betrachten war. Diese sprechen aber Bände und lassen auf ein grafisch vielversprechendes Sportspiel hoffen. (Uwe)



**Zoe:** Grandiose Effekte und eine durchdachte Story begleiten den Spieler durch die futuristische Spielkulisse. (PS 2)



**Zoe:** Mit diesem Game lotet Mastermind Hideo Kojima die Hardware-Fähigkeiten der PlayStation 2 aus. (PS 2)



**ESPN NHL National Hockey Night:** Auf diese Sport-Simulation werden wir wohl noch etwas warten müssen. (PS 2)



**Dinosaur Planet:** Rares neuestes Mammutprojekt war auf der ECTS bereits spielbar und hinterließ einen hervorragenden Eindruck. (N64)



**Banjo Tooie:** Lange herbeigesehnt und fast schon in Sichtweite. Dem kleinen Bären und seinem Vogel hat man etliche neue Aktionsmöglichkeiten spendiert. (N64)

# Nintendo

**Leider gab es am Nintendo-Stand noch keine Gamecube-Spiele zu begutachten. Doch auch das N64-Line-up wusste zu begeistern.**

In diesem Jahr dominierte wieder ein Spiele-Entwickler den Stand von Nintendo: Rare zeigte erneut, wie gut sie die Hardware des Nintendo 64 im Griff haben. Vor allem das heiß ersehnte **Conkers Bad Fur Day** hinterließ einen ausgezeichneten Eindruck. Wer hinter diesem Jump & Run ein knuddeliges Kinderspiel vermutete, der wurde beim Anblick einiger Spielszenen geradezu geschockt. Besonders die nachgestellte Szene aus dem Film „Der Soldat James Ryan“

machte deutlich, dass Rare von dem Image als familienfreundliches Programmierer-Team weg möchte. Nur wenige Schritte weiter durfte man **Banjo Tooie** ausführlich Probe spielen. Neben den großzügig gestalteten Welten war noch ein Multiplayer-Match spielbar, das sogar die aktuellen Ego-Shooter auf die hinteren Ränge verwies. Mit auf den ersten Plätzen sollte auch Rares neuestes Projekt **Dinosaur Planet** landen. Diese geniale Mischung aus Zelda und

Banjo Kazooie ist technisch bereits jetzt auf einem derart hohen Stand, dass ein Verkaufserfolg vorprogrammiert ist.



Ist der kleine Italiener auch auf dem Line-up des Gamecube vertreten?



**Conkers Bad Fur Day:** Gebt ihr im Spiel den Löffel ab, trägt euch der Tod eure Sünden vor. (N64)



**Mario Tennis:** Der neueste Hit um den kleinen Klemptner steht schon so gut wie in den Verkaufsregalen. (N64)



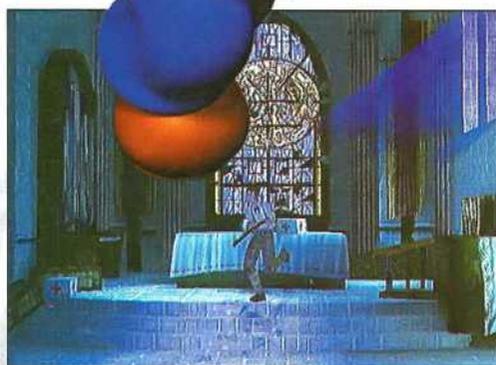
**Starcraft 64:** Ein Strategie-Spiel mit Monster-Potenzial. Nicht nur für Kids geeignet. (N64)

Des Weiteren zeigte Nintendo noch das lang erwartete **Mario Tennis**, bei welchem endlich wieder einmal Luigi mit von der Partie ist. Mit unzähligen Spielmodi und fast perfektem Gameplay kommt in wenigen Wochen ein heißer Titel auf die Zocker-Gemeinde zu. Überraschend gut sah auch **Eternal Darkness** aus. Ähnlich wie bei Resident Evil müssen auch hier Rätsel

gelöst und Feinde eliminiert werden. Zu guter Letzt erwartet den Spieler im November noch ein besonderes Highlight. **Zelda Majora's Mask** gehört zu den am meisten herbeigesehnten Titeln auf dem Nintendo 64. Die Sidestory zu Ocarina of Time spielt in einer anderen Dimension und wartet erneut mit vielen neuen Überraschungen auf. (Uwe)



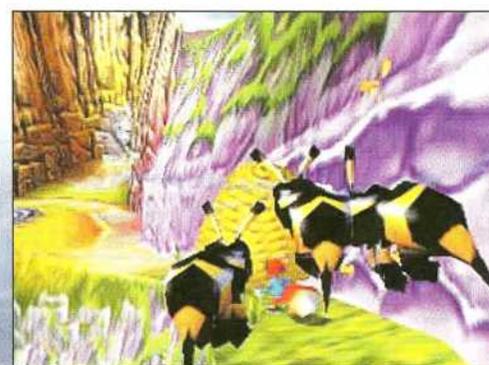
**Conkers Bad Fur Day:** Da der Dino recht gefräßig ist, kann er gleichzeitig als Waffe missbraucht werden. (N64)



**Eternal Darkness:** Dieses Game braucht sich nicht vor seinen Genre-Kollegen Resident Evil zu verstecken. (N64)



**Zelda Majora's Mask:** In diesem November steht uns ein neues Abenteuer mit dem kleinen Link bevor. (N64)



**Conkers Bad Fur Day:** Wer einen ganzen Bienenstock klagt, muss damit rechnen, gestochen zu werden. (N64)



**Toca Touring Car Championship:** Simulations-Fans dürfen die Boliden auch auf dem Handheld über die Pisten jagen. (GBC)



**Chicken Run:** Nach dem Erfolg an den Kino-Kassen flattern die Hühner auf dem Game Boy Color. (GBC)



**MTV Sports: T J Lavin's Ultimate BMX:** Wer harte BMX-Action mag, darf diese nun auch unterwegs ausüben. (GBC)

# Game Boy Color

**Nach einem Jahr erfolgreichen Pokémon-Verkäufen zeigt der kleine Hosenmatz, was wirklich in ihm steckt.**

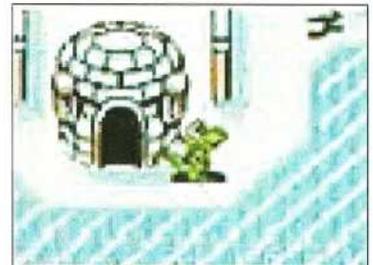
Wer hätte das gedacht! Dass Pokémon in Japan derart abräumen würde, war ja vorauszu-sehen, dass die kleinen Taschen-monster aber auch hier zu Lande so reißen den Absatz finden, hätte wohl niemand für möglich gehalten. Grund genug für Nintendo, das in Japan bereits veröffentlichte **Pokémon Gold und Silber** kommdes Jahr auch bei uns unter das Volk zu mischen. Als größte Änderung ist wohl das Kampf-system zu nennen, bei dem die Auseinandersetzung in Zukunft in Echtzeit ausgetragen werden muss. Natürlich gibt es wieder zahlreiche neue Taschenmonster, die es zu sammeln gilt. Einen weiteren Hit hat Nintendo mit **Donkey Kong Country**

in Vorbereitung. Wer schon einmal Gelegenheit hatte, die Super-Nintendo-Version dieses Edel-Jump&Runs anzuspüren, wird sich bei diesem Game gleich zurecht-finden. Neben Nintendo gab es bei THQ die meisten Games für den Game Boy Color zu sehen. Allen voran die Rennsimulation **Toca Touring Car Championship**. Hierbei lenkt ihr die Boliden aus einer iso-metrischen Perspektive über den Asphalt. Ebenfalls schräg von oben steuert ihr den Hauptcharakter von **Chicken Run**. Genau wie in der Film-vorlage müssen hier alle Hennen aus



Die meist verkaufte Spiele-Plattform der Welt.

ihrem Martyrium befreit werden. Ähnlich beklemmend ist die Atmosphäre bei **Aliens: Thanatos Encounter**. Wie der Name des Titels schon verrät, kämpft ihr gegen auf-dringliche Xenomorphs, die euch ans Leder wollen. In den seltenen Feuer-pausen muss der Spieler knifflige Puzzles lösen, um in neue Bereiche des Raumschiffes Thanatos vorzu-dringen. Weniger rabiat geht es in



**Croc 2:** Nach dem großen Erfolg auf der PlayStation erstürmt das kleine Krokodil die GameBoy-Charts. (GBC)

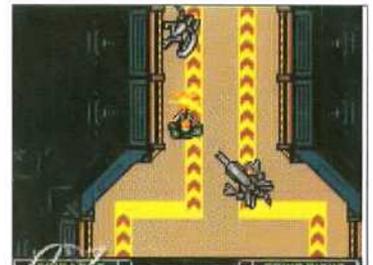
**Croc 2** zu. Nach seinem Erfolgskurs auf der PlayStation geht das Aben-teurer des kleinen Krokodils auf dem Game Boy Color bereits in die zweite Runde. Abermals stellt sich der Held dem bösen Baron Dante, welcher wieder einige Gobbos in seine Gewalt gebracht hat. Weniger knifflig ist **MTV Sports: T J Lavin's Ultimate BMX**. Wie bei Tony Hawk brettet ihr mit sechs prominenten Fahrern durch große Skate-Parks und vollführt Nerven aufreibende Sprünge mit dem BMX-Bike. Nach erfolgreichen Durchgängen darf das Gefährt mit unterschiedlichen Bauteilen aufge-wertet werden, die das Fahrverhalten verbessern. (Uwe)



**Pokémon Gold & Silber:** Das erfolgreichste Spiel der Welt wird nächstes Jahr fortge-setzt. (GBC)



**Pokémon Gold & Silber:** Endlich reizt das Erfolgsspiel die Grafik-Fähigkeiten des Game Boy Color komplett aus. (GBC)



**Aliens: Thanatos Encounter:** Das neueste Spiel zur Film-Serie bietet harte Action mit kleinen Rätsel-Einlagen. (GBC)



**Donkey Kong Country:** Die Umsetzung auf den Handheld steht der Original-Version des Super Nintendo in nichts nach. (GBC)



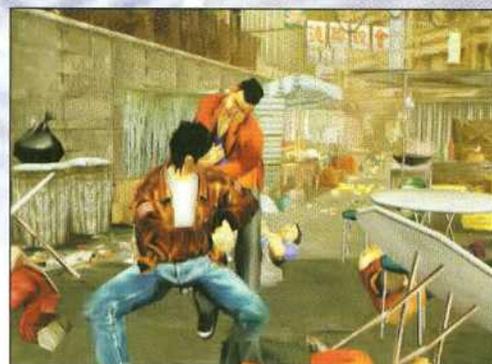
**Rugrats in Paris:** Die Superstars des Kinderkanals Nickelodeon finden sich bereits zu ihrem zweiten Spiel auf dem Hosenmatz ein. (GBC)



**Time Stalkers:** Ehemals unter dem Namen Climax Landers laufend, erreicht uns die PAL-Version schon im Oktober. (DC)



**Space Channel 5:** Ulala wird auch die hiesigen Zocker mit ihren gekonnten Einlagen überzeugen. (DC)



**Shenmue:** Noch wenige Wochen und Shenmue wird käuflich zu erwerben sein. (DC)

# Sega

**Sega zeigte während der ECTS kaum Präsenz! So war man lediglich am British-Telecom-Stand mit einigen Displays vertreten.**

Im Rahmen dieses Stand-Sharings konnten sich die Schaulustigen vor allem von der Qualität des Rennspiels **Metropolis Street Racer** überzeugen. Die spielbare japanische Location, der Tokioter Asakusa-District, hinterließ einen famosen Eindruck. Dieser Titel sollte für den Dreamcast einen neuen Qualitätsstandard setzen und einschlagen wie eine Bombe. Anfang Dezember wird es endlich so weit sein. Yu Suzukis viel gepriesenes Meisterwerk **Shenmue** wird auch in hiesigen Gefilden erscheinen, jedoch ohne deutsche Untertitel bzw. deutsche Sprachausgabe. Ein wenig englische Sprachkenntnisse sollten schon mitgebracht werden, um tief in dieses Abenteuer einzutauchen. Über **Jet Set Radio** brauchen nicht mehr viele Worte verloren zu werden. Der hoch

interessante Mix aus Sport- und Action-Einlagen wird bereits in wenigen Wochen für offene Mäuler sorgen. **Phantasy Star Online** bringt euch RPG-Kost de Luxe. Zwar lassen sich noch keine verlässlichen Aussagen bezüglich der Storyline tätigen, der Titel verdeutlicht aber zumindest technisch die Klasse des Sonic Teams. Leider werden wir uns bis zu einem PAL-Release noch längere Zeit gedulden müssen. Vor dem 2. Quartal 2001 ist nicht mit dem Erscheinen zu rechnen. Das in Japan umjubelte RPG **Eternal Arcadia** wurde für den US- sowie den hiesigen Markt kurzerhand in **Skies of Arcadia** umbenannt. Optisch nutzt man die Fähigkeiten des DC weitgehend aus. Somit darf mit einem wahren Effektwort gerechnet werden. Ein weiteres Rollenspiel erwartet uns bereits im Oktober mit **Time Stalkers**. Ihr lenkt die Geschicke des Helden Sword, der in einen Zeitschleife geraten ist. Um alle Geschehnisse und Charaktere wieder in ihre richtigen Zeitperioden zurück zu befördern, gibt es zahlreiche Quests. Das besondere Feature des Games stellt die gute Nutzung der VMU dar. Mit Hilfe der kleinen Speichereinheit dürfen die Protagonisten nach oben



**Jet Grind Radio:** Das ungemein motivierende Game rund um aufmüpfige Sprayer heimste bereits in der Import-Version eine sagenhafte Wertung ein. (DC)

gelevelt werden. Technisch überzeugendes Rollenspiel-Futter, welches allerdings in der japanischen Presse ein gemischtes Test-Resümee hinterließ. Zum Ego-Shooter mit dem treffenden Titel **Take the Bullet** liegen leider keine näheren Informationen bezüglich der Handlung vor. Es muss jedoch stark bezweifelt werden, ob in diesem Jahr ein Titel gegen die 128-Bit-Versionen von Perlen à la Half-Life oder Beben 3 bestehen kann, da gerade Letztere einen hervorragenden Eindruck hinterließen. Zu guter Letzt wird uns Anfang Oktober die adrette Schönheit Ulala in **Space Channel 5** virtuell beehren. Das Tanz-Spektakel, bei dem eure Hauptaufgabe darin besteht, außerirdische Eindringlinge dahin zurückzuschicken, wo sie hergekommen sind, zählte schon in der NTSC-

Fassung zu den absoluten Geheimtipps. Alles in allem fährt Sega somit ein zugkräftiges Line-up für die kommenden Wochen und Monate auf. Man darf gespannt sein, wie sich die Markt-Situation des DC im direkten Vergleich zur herannahenden PS 2 entwickeln wird, deren Launch nur noch wenige Wochen entfernt liegt. (Uwe)



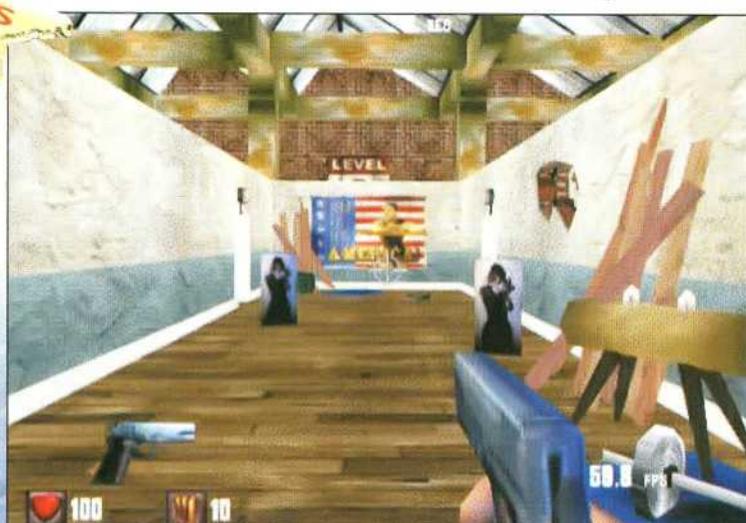
**MSR:** Bizarre Creations gelang es auf überzeugende Art, das Flair der Metropolen einzufangen. (DC)



**Skies of Arcadia:** Anstatt das Game unter dem japanischen Titel zu veröffentlichen, wurde Skies of Arcadia als Name gewählt. (DC)



**Phantasy Star Online:** Das hoch interessante online-fähige RPG wird in Japan in wenigen Wochen erhältlich sein und deutet an, zu welchen Leistungen das Sonic Team fähig ist. (DC)



**Take the Bullet:** In puncto Informationsfluss bezüglich dieses Ego-Shooters hält sich Sega weitgehend bedeckt. (DC)



**Orphen:** Activision vermengt RPG-Elemente mit Action-Adventure-Einlagen. Leider lässt der Release noch bis März auf sich warten. (PS 2)



**Half-Life:** Havas' PC-Vorzeigeobjekt scheint sich von den Problemen mit der unstablen Framerate befreit zu haben und wird ein definitiver Hit. (DC)

# Kleinzeug

**Nicht nur die drei großen Namen Sony, Nintendo und Sega, sondern auch die kleineren Publisher hatten einige Überraschungen zu bieten.**

Allen voran boten gerade die Jungs von Ubi Soft einige wahre Perlen. Am sehnlichsten erwartet wurde zweifelsohne der Auftritt des Hüpf-Helden Rayman. In einem völlig neu gestrickten Titel, **Rayman Revolution**, lenkt ihr die Geschehnisse des drolligen Heroen. Des Weiteren machten die Publisher klar, dass uns mit **F1 Racing Championship** ein heißer Anwärter auf einen Spitzenplatz im Clinch mit EA bzw. SCEE im F1-Titelkampf erwartet. Sowohl technisch als auch spielerisch macht der Racer bereits jetzt einen hervorragenden Eindruck. Der dritte PS2-Titel im Bunde, **Donald Duck Quack Attack**, hingegen hat noch technischen Verbesserungsbedarf. Spielerisch dürften aber vor allem die jüngeren Zocker mit dem Jump & Run glücklich werden. Mit **Stupid Invaders**

fährt man zusätzlich einen deutlich spaßorientierten Titel auf. Fünf außerirdische Pechvögel notlanden auf dem blauen Planeten. Um euch vor dem bössartigen Wissenschaftler Dr. Sakarine in Sicherheit zu bringen, müssen zahlreiche Adventure-Aufgaben gelöst werden. Midway entlässt die Box-Protagonisten in **Ready 2 Rumble 2** erneut auf die heimischen Screens. Sowohl DC- als auch PS2-Zocker kommen in den Genuss, Afro Thunder oder auch Michael Jackson in brachialen Faustkämpfen zu dirigieren.



**Hellboy:** Cryo schickt den in den Staaten enorm populären Comic-Helden in 128-Bit-Gefilde. (PS 2)



**Ready 2 Rumble Boxing 2:** Midway setzt die spaßige Ring-Action fort und sorgt für eine gewohnt gute Spielbarkeit. (PS 2)



**Tony Hawk's Pro Skater 2:** Neversofts Knaller wird vom Umfang keine Neuerungen zur 32-Bit-Version aufweisen. (DC)

Activision hat, abgesehen vom Mega-Skater Tony, welches im November für DC erscheint, einiges aufgefahen. Die gezeigten Screens des actiongeladenen RPGs **Orphen** machen jedenfalls Lust auf mehr. Einer der wohl am sehnlichsten erwarteten Titel, **Half-Life**, macht inzwischen einen grundsoliden Eindruck. Die noch vor wenigen Wochen festzustellenden Probleme bezüglich der instabilen Framerate wurden nahezu vollständig behoben.



**Wild Wild Racing:** Mit durch Überrollbügel gut gesicherten Vehikeln brettert ihr über Stock und Stein. (PS 2)

Der Shooter wird ohne Zweifel die Konsolen-Referenz erklimmen. Die Publisher von Rage haben mit **Wild Wild Racing** ein interessantes Rennspiel in petto. Ihr nehmt hinter dem Steuer diverser Off-Road-Vehikel Platz, um auf zahlreichen Geländeabschnitten eure Fertigkeiten unter Beweis zu stellen. Im Hause Empire befindet sich neben dem witzigen **Sheep** für Sonys 32-Bitter ein weiterer Knaller in der Pipeline. **World Sports Car** entführt euch direkt auf die heißesten Rennpisten dieser Welt. Mit hochgezüchteten Boliden fightet ihr um jeden Meter Asphalt, immer auf der Jagd nach wichtigen Cups. Leider wurde nur die nahezu fertige PC-Fassung präsentiert. Man darf jedoch äußerst gespannt sein, wie sich der Titel entwickelt. (Uwe)



**World Sports Car:** Dieser Titel wird aller Wahrscheinlichkeit nach ein absoluter Überraschungshit. (PS 2)



**Titanium Angels:** Das Third-Person-Action-Adventure entführt euch in eine Welt voller Mythen. (PS 2)



**Rayman Revolution:** Rayman gibt sich für die neue Wunderkonsole in einem komplett neuen Titel die Ehre. (PS 2)



**F1 Racing Championship:** Ubi Soft zeigt mit dem Racer deutlich, dass uns ein heißer Kampf um die Poleposition erwartet. (PS 2)

www.ects.com  
 3-5 SEPTEMBER  
 LONDON OLYMPIA  
 SEPT  
 OLYM  
 www.ects.com

# Suppenwürfel oder Power-Konsole?

**Nach der phänomenalen Enthüllung auf der Spaceworld im August gibt es mittlerweile weitere interessante Infos zu Nintendos Gamecube.**

Für Nintendo war die diesjährige ECTS ein wichtiger Termin. Auf einer separaten Präsentation zeigte der Videospiele-Gigant, welche Produkte aus dem Hause Nintendo die Zocker nächstes Jahr erwarten werden. Nachdem etliche Firmenmitglieder stundenlang gigantische Summen von Pokémon-Verkaufszahlen gewälzt hatten, verdunkelte sich der Saal mystisch und eine Stimme kündigte den neuen Gamecube an. Noch bevor man das Gerät zu sehen bekam, versicherte der Sprecher sarkastisch, dass es bei der Einführung dieser Konsole mit Sicherheit keine Vorverkauf-Aktion geben würde. Als sich anschließend die Bühne mit hellem Licht füllte, betrat der wohl kreativste Kopf Japans den Raum. Lauter Beifall schwoll in der Location an, als Shigeru Miyamoto auf die Bühne schritt. Der geistige Vater von Mario und Zelda hatte die Ehre, dem Publikum die



Erstaunlich: Im Vergleich zum Nintendo 64 fällt die neue Konsole relativ klein aus.



Überzeugt: Auf der ECTS in London präsentierte Mastermind Shigeru Miyamoto Nintendos neueste Hardware.

Wunderkonsole Gamecube zu präsentieren. Nachdem der Meister die Hardware einige Sekunden in die Luft gehalten hatte, zeigte er auf einer Video-Leinwand, wozu das Gerät im Stande sein soll. Nach etlichen Filmschnipseln aus verschiedenen Games wurde letztendlich noch ein Technik-Demo gezeigt, in dem 128 Marios über den Screen wuselten. Vollkommen flüssig und mit genialen Effekten stapften die kleinen Figuren über den Bildschirm oder rollten sich gegenseitig über die Plattform hinaus. Um euch dieses Erlebnis näher zu bringen, lassen wir die Geschehnisse nochmals Revue passieren. Wie wir nach der Präsentation feststellten, scheiden sich bereits beim Design des kleinen Würfels die Geister. Während viele den kleinen Würfel als puristisch und außergewöhnlich handlich bezeichneten, beschimpften andere die Next-Gen-Konsole als kleines Kofferradio oder Brotzeitdose. Dabei vergessen die

meisten, dass es eigentlich sehr viel wichtiger ist, was in der kleinen Konsole steckt. Dass Nintendo hierbei hervorragende Arbeit geleistet hat, steht vollkommen außer Frage. Da der Gamecube alle gängigen 3D-Features beherrscht, dürfte es für die

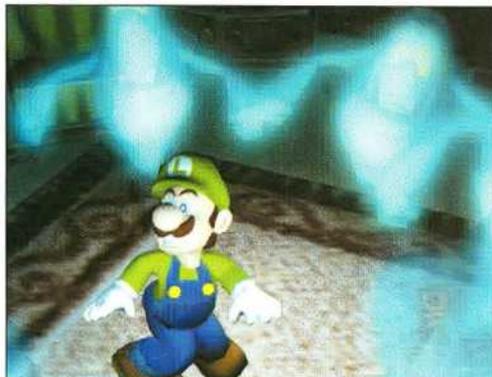
Spiele-Hersteller relativ einfach sein, die Spiele sehr gut aussehen zu lassen. Weitere Beachtung hat der neuartige Controller verdient. Vergleicht man das Pad mit dem des Nintendo 64, ist ganz klar zu erkennen, dass die Designer aus ihren Fehlern gelernt



Mit Pauken und Trompeten: Bereits auf der Spaceworld im August zeigte Nintendo die neue Wunderkonsole.



Putzig: Zukünftig werden die Daten der Nintendo-Spiele-Hits auf 8 cm DVD-Medien gepresst.



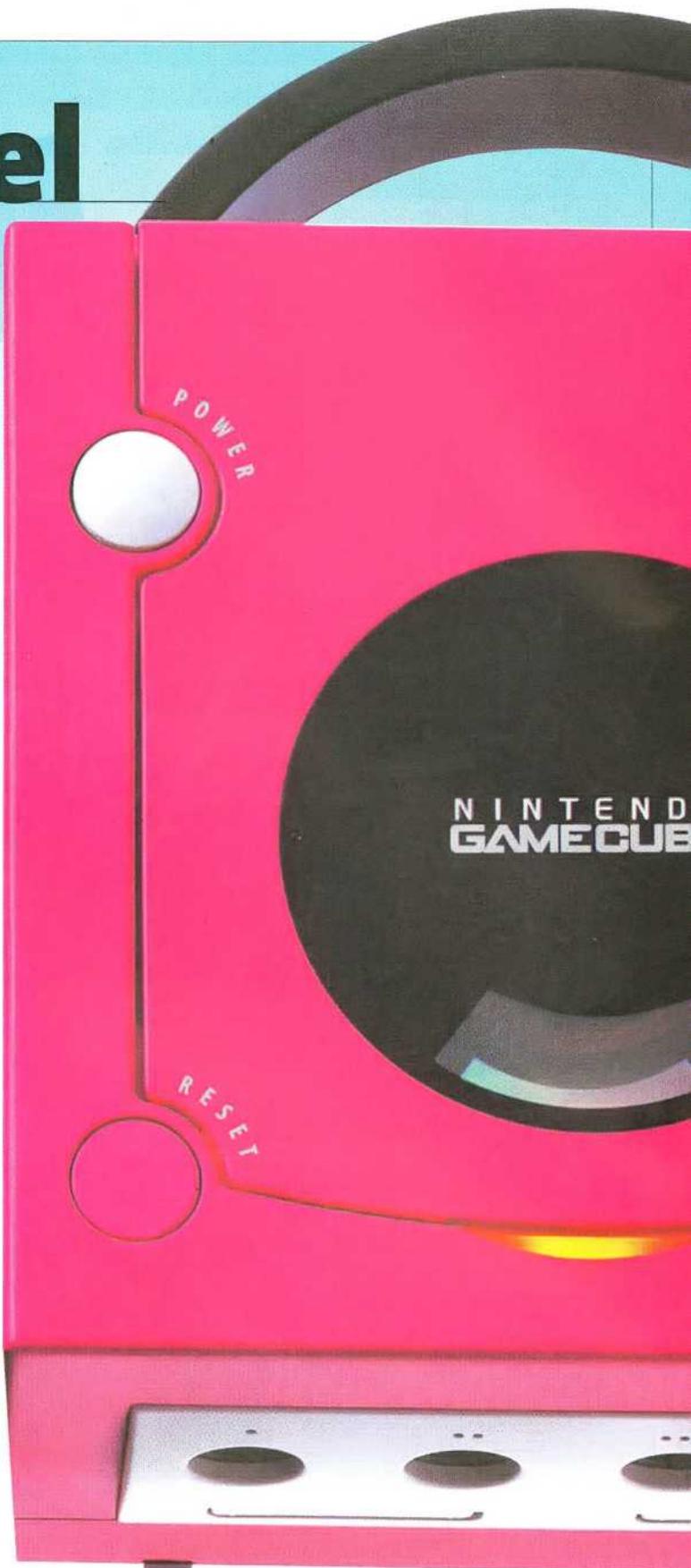
Eingeschüchtert: Bei solcher Grafikpracht geht sogar Superheld Luigi die Muffe.



Durcheinander: Genau 128 Marios tanzen auf der Plattform durch den virtuellen Raum.



Pokémonia: Selbstverständlich sind die kleinen Taschenmonster wieder mit von der Partie.



Um euch die Größe des Nintendo Gamecube näher zu bringen, ist diese Abbildung genau im Verhältnis 1 : 1.



**Weit und breit kein Bitmap in Sicht:** Selbst kleine Baukräne sind aus Polygonen dargestellt.



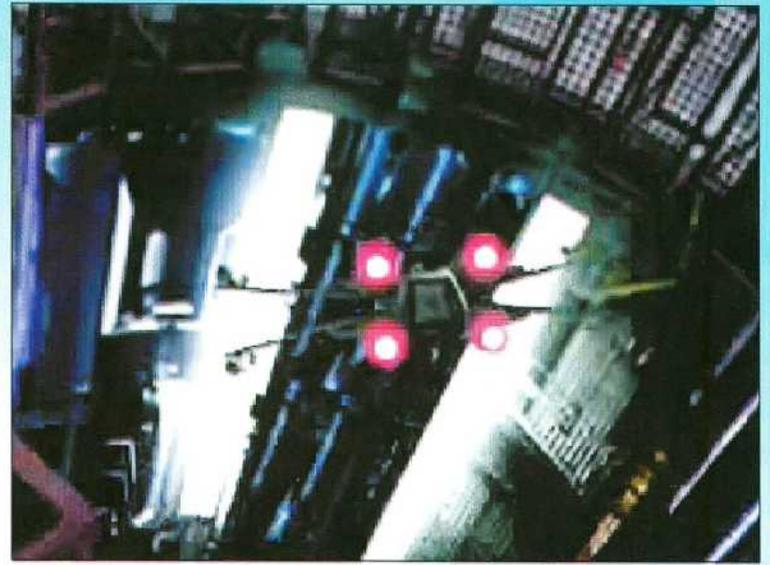
**Echtzeit oder vorberechnet?** Noch weiß niemand, ob der Gamecube so derartigen Meisterleistungen fähig sein wird.

Genau wie beim Sony-Pendant ist das Rumble-Pak ab sofort eingebaut und sorgt weiterhin für realitätsnahen Spielgenuss. Wer zukünftig seine Spielstände sichern möchte, muss sich ebenfalls an ein neues System gewöhnen. Konnten bisher die wichtigen Daten auf den Spielmodulen des Nintendo 64 festgehalten werden, speichert der fleißige Zocker ab sofort seine Leistungen auf speziellen Memory-Karten. Wer sich an das alte **Modulsystem** von Nintendo gewöhnt hat, muss sich auch etwas umstellen, denn nun befinden sich die Spieldaten auf einer 8 cm kleinen DVD, die in der Oberseite des Gerätes eingelegt wird. Mit diesem 1,5 GB fassenden Medium ist es jetzt den Programmierern möglich, **Videosequenzen** und CD-Audio-Musik abzuspielen. Neues gibt es ebenfalls über das Videosignal des Gamecubes zu berichten. Neben dem herkömmlichen Composite-Ausgang hat die Konsole einen **VGA-Ausgang**, an dem jeder handelsübliche PC-Monitor angeschlossen werden kann. Schwierigkeiten wie beim Dreamcast, dass nur manche Games dieses Feature nutzen, soll es hierbei nicht geben. Jedes der zukünftig erscheinenden Spiele unterstützt dieses Feature und darf in bester Grafikqualität auf einem flimmerfreien **PC-Monitor** geockt werden. Ein weiteres Feature der neuen Konsole wurde auf der ECTS enthüllt. Wer mit dem Gedanken spielt, sich Nintendos neuen **Game Boy Advance** zuzulegen, dem wird folgende Nachricht sicherlich fröhlich stimmen. Dieser kleine Hosenmatz darf mittels eines speziellen Kabels als

haben. War die

N64-Steuereinheit noch etwas klobig geraten, schmiegt sich die des Gamecube sehr gut in die **Handflächen** ein. Von der Größe her mit einem PlayStation-Pad zu vergleichen, bietet das Allround-Genie sehr viel mehr Aktionsmöglichkeiten. Besonders auffällig sind die beiden **Analog-Sticks**, die auf unterschiedlicher Höhe auf dem Controller angebracht sind. Sie können abwechselnd mit dem Digital-Kreuz oder gar zusammen bedient werden.

Jedes der zukünftig erscheinenden Spiele unterstützt dieses Feature und darf in bester Grafikqualität auf einem flimmerfreien **PC-Monitor** geockt werden. Ein weiteres Feature der neuen Konsole wurde auf der ECTS enthüllt. Wer mit dem Gedanken spielt, sich Nintendos neuen **Game Boy Advance** zuzulegen, dem wird folgende Nachricht sicherlich fröhlich stimmen. Dieser kleine Hosenmatz darf mittels eines speziellen Kabels als



**Hardware-Power:** Beim Flug in den Todesstern schlagen die Herzen der Star-Wars-Fans höher. Näher an der Filmvorlage war zuvor kein anderes Videospiel.



**Explosiv:** Erst nach mehreren Salven auf den stark gepanzerten Geschützturm zerbricht dieser in einem Flammenmeer.



**Unendliche Weiten:** So weit das Auge reicht, erblickt der Spieler die Stellungen auf der Oberfläche des Todessternes.



**Fergelenkt:** Als optimaler Controller fungiert ebenfalls der nächstes Jahr erscheinende Game Boy Advance.



**Feuer frei:** Sobald euch ein feindlicher Tiefighter vor die Flinte kommt, gilt es die Laser zu zücken.

alternativer **Controller** des Gamecube verwendet werden. Dies ist vor allem dann von Vorteil, wenn ein gegnerischer Mitspieler nicht sehen soll, welche Modifikationen an der eigenen Spielfigur vorgenommen werden. Hierbei dient das **GameBoy-Advance-Display** als Kontrollfeld, über das die Spieldaten verändert werden können. Betrachtet man Nintendos aktuelle Marktposition mit Pokémon und analysiert die Daten der neuen Hardware, wäre es nicht gerade verwunderlich, wenn viele Programmiererteams von **Sonys Flaggschiff** abspringen, um für Nintendos Gamecube zu entwickeln. Zumindest der deutsche Entwickler **Factor 5** scheint die Zeichen der Zeit erkannt zu

haben und zeigt bereits jetzt erste

Der Controller und die Konsole sind genau wie der Game Boy Color in verschiedenen Farben erhältlich.





**Golden Sun:** Derartig prächtige Rollenspiele gab es zuvor nur auf dem Super Nintendo zu bewundern.



**Mario Kart Advance:** Mit dem genialen Mode-7-Effekt steht die GBA-Version der des SNES in nichts nach.



**Golden Sun:** Der Game Boy Advance beherrscht selbst grafisch aufwändige 3D-Darstellungen spielend.

# GameBoy Advance

**Nach dem durchschnittlichen Erfolg des Nintendo 64 setzt die Traditions-Firma verstärkt auf ihren neuen Handheld, der bereits Ostern bei uns in den Regalen stehen soll.**

Als Nintendo vor wenigen Jahren den **Gameboy** veröffentlichte, hätte der japanische Hersteller wohl niemals gedacht, dass er mit diesem kleinen **Hosenmatz** einmal derartig viel Geld verdienen würde. Besser verkauft als das Nintendo 64 und das Super Nintendo zusammen, startet der Handheld seit dem Release von

**Pokémon** zu einem wahren Siegeszug durch. Grund genug für Nintendo, dieses erfolgreiche Konzept nächstes Jahr mit einem **leistungsfähigeren Gerät** fortzusetzen. Da sich der Game Boy Advance nicht an ein TV-Gerät anschließen lässt, ist die Qualität des kleinen **Bildschirms** besonders wichtig. Mit einer Auflösung von 240x160 Bildpunkten flimmern die in 32000 Farben dargestellten Figuren zukünftig über ein hochwertiges **TFT-Color-Display**. Um eine optimale Bedienung zu gewährleisten, hat man neben den Standard-Gameboy-Tasten noch zwei weitere **Schulterbuttons** spendiert. Genau wie beim Vorgänger wartet der GBA mit zahlreichen Anschlüssen auf, an denen ein **Kopfhörer** oder

drei weitere GBA-Geräte angeschlossen werden dürfen. Durch den neuen **32-Bit-** und einen weiteren **8-Bit-RISC-CPU** ist es zukünftig sogar möglich, kleine Videosequenzen aus dem **256-MBit-Modul** zu streamen. Ebenfalls hervorragend gelungen ist der Sound. Mussten sich Handheld-Fans bisher mit langweiligem Gepiepse zufrieden geben, erwartet GBA-Besitzer jetzt ein absolut genialer **MIDI-Sound**, der fast schon in **CD-Qualität** die Ohrmuscheln stimuliert. Durch einen Energie sparenden Aufbau des Gerätes halten die **zwei AA-Batterien** sage und schreibe 15 Stunden Dauerzocken aus. Der eigentliche Clou des Game Boy Advance ist aber, dass weiterhin alle Gameboy-



**Napoleon:** Selbst Strategie-Fans werden mit Nintendos neuem Hosenmatz bestens bedient.

und **Game-Boy-Color-Spiele** auf dem Handheld laufen. Somit braucht sich niemand Gedanken über ein zu kleines Software-Archiv zu machen, da bereits jetzt tausende von Spielen für den Hosenmatz erhältlich sind. Wer sich zusätzlich noch den Nintendo **Gamecube** zulegen möchte, wird sich über ein weiteres Feature freuen. Der Game Boy Advance kann nämlich als **Steuereinheit** für die Spielekonsole verwendet werden. Dabei spielt das kleine Display eine besonders wichtige Rolle, denn auf diesem dürfen unbeobachtet von den anderen Mitspielern die eigenen **Spieledaten** geändert werden. (Sven)

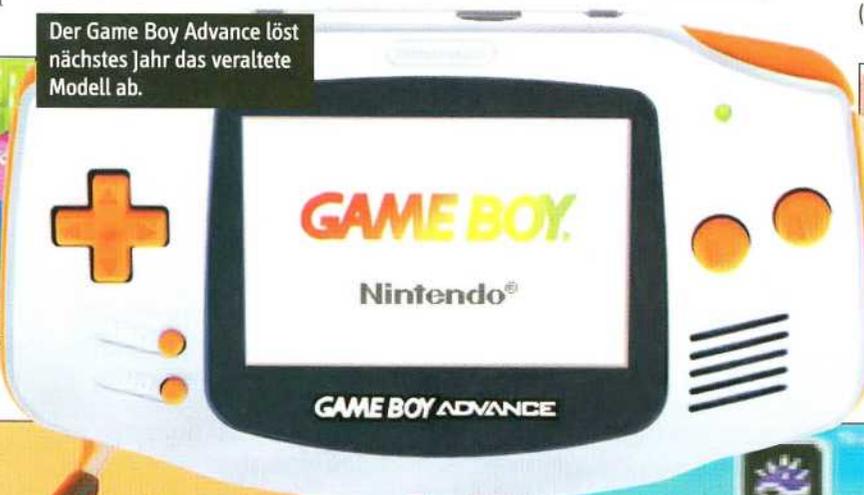


**Pinobee Quest Of Heart:** Das knuddelige Jump&Run war bereits auf der ECTS voll spielbar.



**Kuru Kuru Kururin:** Ähnlich wie bei dem japanischen Spiel Firewire solltet ihr nicht die Begrenzung berühren.

Der Game Boy Advance löst nächstes Jahr das veraltete Modell ab.



**Golden Sun:** Die japanische Version dieses Games zeigt bereits deutlich, zu was der GBA im Stande ist.



**Pinobee Quest Of Heart:** Dies ist kein Presse-Bild von Nintendo, sondern eine Live-Aufnahme von unserem diesjährigen ECTS-Besuch.



**Mario Kart Advance:** Über das Linkkabel dürfen bis zu vier Mitspieler gegeneinander antreten.

**Nuperman empfiehlt:**

# Nix, nur N-ZONE

- **N-Zone:** Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy und Game Boy Color
- **N-Zone:** Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- **N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster
- **N-Zone:** Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Pokémon-Starkarten und Pokémon-Aufklebern für nur 3,90 DM



**Das meistverkaufte  
Nintendo-Magazin!**

Vier starke  
Pokémon-  
Starkarten in  
jeder Ausgabe!



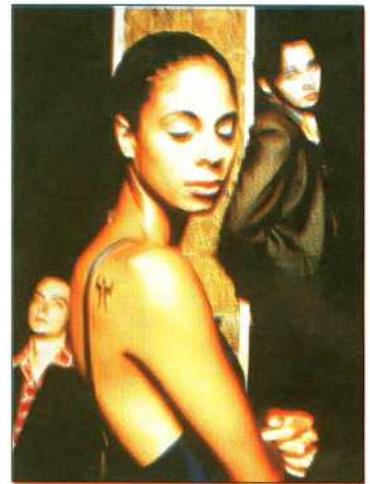
# Der Preis ist heiß!

**Preisverleihung für Games** Am 24. November ist es soweit: Dann wird in Berlin zum ersten Mal der neue „Oscar der Computerspiele“ verliehen: **ETAINA – The Electronic Entertainment Award Europe 2000**. Und das Beste: **Mega-Fun-Leser** haben bei der Wahl zum „Spiel des Jahres“ ein Wörtchen mitzureden.

Noch liegen sie im Tresor, die 16 versiegelten Umschläge. Erst Ende November lüftet sich das Geheimnis: Flankiert von den berühmten Worten „And the winner is ...“ werden die Namen der Sieger verkündet. Eine zweistündige Show mit 500 Gästen und vielen Stars im legendären Kino International bildet den feierlichen Rahmen für die Übergabe der Preise. Offizieller Sponsor: Der Spielever-sender Gameplay. Zu einem europäischen Preis gehört

natürlich auch eine europä-ische Jury, und die besteht aus sieben Chefredakteuren der führenden Spielmagazine aus Großbritannien, Frankreich, Skandinavien und Deutschland. In 16 Kategorien haben die Experten jeweils fünf PC- und Konsolentitel nominiert, darunter in solch wichtigen Bereichen wie „Bestes Strategiespiel“ oder „Bestes Rollenspiel“. Besonders spannend: Welches Spiel gewinnt den Preis für die beste Musik, die spekta-

kulärste Grafik oder das innovativste Spieldesign? 16 Umschläge liegen im Safe? Nicht ganz – einer fehlt noch. Und zwar der Gewinner der wichtigsten und prestigeträch-tigsten Kategorie „Best Game“. Da zählen näm-lich unter anderem die



Tönein brillant: Die Charts-erfahrene Popgruppe Cultured Pearls („Sugar Sugar Honey“).

**David Upchurch**



Chefredakteur  
PC Gameplay,  
Großbritannien

**Søren Prien**



Chefredakteur  
PC Games,  
Skandinavien

**Berlin**



Im legendären Kino International wird ETAINA verliehen.

**Richard Leadbetter**



Chefredakteur  
PlayStation World,  
Großbritannien

**Hans Ippisch**



Redaktionsdirektor  
(u. a. PlayZone/N-  
Zone),  
Deutschland

**Olivier Canou**



Chefredakteur  
Gen4 PC,  
Frankreich

**Gilles Sauer**



Chefredakteur  
Gen4 Consoles,  
Frankreich

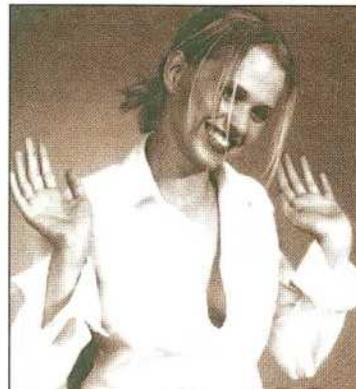
**Petra Maueröder**



Chefredakteurin  
PC Games,  
Deutschland

Stimmen der Spieler selbst: Exklusiv bei Mega Fun habt ihr die Möglichkeit, zwischen fünf Vorschlägen für das „Spiel des Jahres“ zu wählen. Zu den nominierten Spielen gehören immerhin zwei Konsolen-Titel: Codemasters Colin McRae Rally 2.0 (PS) und der Agentenknaller Perfect Dark (N64). Damit sich das Mitmachen auch richtig lohnt, werden unter allen Teilnehmern über einhundert wertvolle Preise verlost (siehe Textkasten). Wenn ihr mehr über ETAINA erfahren möchtet, empfehlen wir euch die offiziellen Internet-Adressen [www.etaina.de](http://www.etaina.de) sowie

[www.etaina.com](http://www.etaina.com). Alles über die glücklichen Sieger, die glamouröse Preisverleihung, Stars und Sternchen lest ihr dann in der Mega Fun 1/2001.



**Mitspieler:** Nova Meierhenrich (VIVA, Bravo-TV, Top of the Pops) führt durch die Show.

Einer wird gewinnen: Unter den Jury-Vorschlägen in den 16 Kategorien sind natürlich auch viele PC-Titel vertreten.

**Beste Musik**

- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Wip3out (PS)
- Messiah (PC)
- Ridge Racer 5 (PS2)
- Gran Turismo 2 (PS)

**Innovativstes Spieldesign**

- Die Sims (PC)
- Homeworld (PC)
- Deus Ex (PC)
- MDK 2 (PC)
- Rayman 2 (PS)

**Beste Story**

- Planescape Torment (PC)
- Deus Ex (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Ultima: Ascension (PC)
- Vagrant Story (PS)

**Beste Soundeffekte**

- System Shock 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Gran Turismo 2 (PS)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)
- Perfect Dark (N64)

**Bestes Onlinespiel**

- Diablo 2 (PC)
- Everquest (PC)
- Half-Life: Counter-Strike (PC)
- Unreal Tournament (PC)
- Ultima Online (PC)

**Bestes Adventure**

- Dark Project 2: The Metal Age (PC)
- Indiana Jones 5 (PC)
- Nocturne (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)

**Bestes Rennspiel**

- Grand Prix 3 (PC)
- Need for Speed: Porsche (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PC/PS)
- Gran Turismo 2 (PS)
- V-Rally 2 (PS)

**Beste Hauptfigur**

- Julie Strain (H. M. F.A.K.K. 2) (PC)
- Pikachu (Pokémon) (GBC)
- Garret (Dark Project 2) (PC)
- Bob (Messiah) (PC)
- Rayman (Rayman) (PS)

**Abkürzungen:**

PS = PlayStation, PS2 = PlayStation 2, N64 = Nintendo 64, GBC = Nintendo Gameboy Color, DC = Sega Dreamcast

**Bestes Sportspiel**

- NHL 2000 (PC)
- NBA Live 2000 (PC)
- FIFA 2000 (PC)
- ISS Pro Evolution (PS)
- Virtua Tennis (DC)

**Beste Simulation**

- Gunship! (PC)
- Starlancer (PC)
- Crimson Skies (PC)
- Tachyon: The Fringe (PC)
- MiG Alley (PC)

**Bestes Actionspiel**

- Unreal Tournament (PC)
- Deus Ex (PC)
- Half-Life: Opposing Force (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Syphon Filter 2 (PS)

**Bestes Strategiespiel**

- AoE 2: The Age of Kings (PC)
- Rollercoaster Tycoon (PC)
- Die Sims (PC)
- Pharaoh (PC)
- Front Mission 3 (PS)

**Bestes Prügelspiel**

- Tekken Tag Tournament (PS2)
- Dead or Alive 2 (PS2/DC)
- Street Fighter EX2 (PS)
- Marvel vs. Capcom 2 (DC)
- Powerstone 2 (DC)

**Bestes Rollenspiel**

- Diablo 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Planescape Torment (PC)
- Final Fantasy 8 (PS)
- Vagrant Story (PS)

**Beste Grafik**

- Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)
- Ultima: Ascension (PC)
- Crazy Taxi (DC)
- Shen Mue (DC)
- Unreal Tournament (PC)

**Bestes Spiel**

- Die Sims (PC)
- Deus Ex (PC)
- Diablo 2 (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PS)
- Perfect Dark (N64)

**Bestes Spiel**

Ihr bestimmt den Sieger! Hier sind die fünf Nominierungen:

**Colin McRae Rally 2.0 (PlayStation)**



**Deus Ex (PC)**



**Diablo 2 (PC)**



**Perfekt Dark (Nintendo 64)**



**Die Sims (PC)**



**1. – 3. Preis**

Je 1 komplett ausgestatteter Multimedia-PC

**4. – 102. Preis**

33 Nintendo-Spiele,  
33 PlayStation-Spiele,  
33 PC-Spiele

**So macht ihr mit:**

Per Telefon unter der Rufnummer 0190-085868 (dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet DM 1,50 pro Verbindung + 0,24 Pf./Min.) per Internet unter [www.etaina.de](http://www.etaina.de) per Postkarte an COMPUTEC MEDIA AG, ETAINA, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

**Teilnahmebedingungen:**

Teilnahmeschluss ist der 23. November 2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Das Gewinnspiel gilt ausschließlich für den bundesdeutschen Raum.



**Explosiv:** Innerhalb von engen Gängen und Räumen wirkt eine solche Explosion tödlich.



**Papierkram:** Um an den Wachen ohne Probleme vorbeizukommen, müsst ihr euren Ausweis zeigen.



**Schutz:** Während euer Bruder das Türschloss knackt, gebt ihr ihm Deckung.

# Medal of Honor Underground

**PlayStation Shoot 'em Up** Flucht, Kollaboration oder Kampf? Als französische Partisanin leistet ihr während des 2. Weltkriegs Widerstand gegen die deutschen Besatzungstruppen in Frankreich und Nordafrika.

Als am 1. September 1939 mit dem Überfall auf Polen der 2. Weltkrieg begann, konnten sich die Menschen in Frankreich nicht mehr sicher fühlen. Nachdem die deutschen Truppen im April 1940 Schweden und Norwegen besetzt hatten, richtete sich der Expansionsdrang des deutschen Reiches nach Westen. Die Operation "Sichelschnitt" startete am 10. Mai 1940: Deutsche Truppen überrollten binnen weniger Tage Belgien und die Niederlande und lähmten so die französische Verteidigungslinie. Innerhalb von fünf Wochen war Paris in deutscher Hand und am 22. Juli 1940 kapitulierte die französische Regierung. Das Land wurde nach dem Abkommen von Compiègne in einen besetzten und unbesetzten Teil (das so genannte Freie Frankreich) aufgeteilt. Die Alternativen für die unterdrückte Bevölkerung hießen Flucht, Kollaboration oder Widerstand leisten. Nur wenige schlossen sich der Résistance, der französischen Untergrundbewegung an, die gegen die Besatzungsmacht kämpfte.

Dreamworks steckt euch bei Medal of Honor: Underground (MOHU) in die Rolle der Partisanin Manon. Fortan kämpft ihr für die Freiheit eurer Heimat.

**Spielablauf: Mit Mollys und Granaten gegen die Feinde**  
Bewaffnet mit einer einfachen Pistole und einem Beutel voll Molotowcocktails (Mollys) beginnt ihr euren ersten Auftrag. Nach einem umfangreichen Briefing, das teilweise mit Schwarz-Weiß-Filmen angereichert wird, startet der virtuelle Kampf. Zunächst stehen euch einfache Soldaten des Heeres gegenüber, die

langsam reagieren und unsicher zielen. Härtere Nüsse sind da schon Männer von der Waffen-SS oder der Gestapo. Diese sind meistens mit Maschinenpistolen ausgerüstet, setzen aber auch Granaten und schweres Geschütz ein. Immer wieder tauchen Panzer und andere Kriegsfahrzeuge auf, die euch kräftig unter Beschuss nehmen. Zum Glück gibt es eine Panzerfaust und Geschützstände mit denen ihr die Schwergewichte aufknackt. MOHU ist in sieben Missionen unterteilt, die zusammen 22 Levels umfassen. Pro Level gibt es zwischen zwei und fünf Aufgaben zu erledigen: So müsst ihr beispielsweise Geheim-

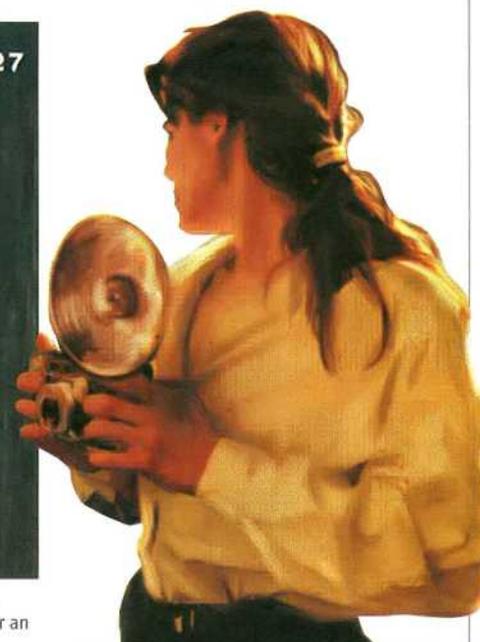


**Beinschuss:** Mit einem Knietreffer sinkt der Gegner zu Boden und will sich rückwärts aus dem Raum retten.

papiere einsammeln, Nachschub der Deutschen vernichten oder ein paar Panzer in die Luft jagen. Neben den derben Ballermisssionen müsst ihr eure Spionage-Fähigkeiten unter Beweis stellen. Nachdem ihr Paris hinter euch gelassen habt, gelangt ihr schließlich nach Afrika, wo ihr in Casablanca und in der Wüste den Deutschen Afrikakorps auf die Füße tretet. Als deutsche Reporterin infiltriert ihr hier ein Wüstenfort für die Wochenschau. Mit einer Kamera und Zugangspapieren ausgerüstet, kommt ihr an den Wachen vorbei. So räumt ihr unerkannt eine



**Geschützfeuer:** Mit dem Stand-MG verschwendet ihr keine Munition, seid aber an einem Platz "festgenagelt".



**Bitte recht freundlich:** Wenn ihr Soldaten fotografiert, zeigen sich die Jungs immer in einer anderen Pose.



**Leiser Tod:** Mit dem Schalldämpfer an eurer Pistole lassen sich die gegnerischen Soldaten lautlos töten.



**Effektiv:** Mit einem Molly lassen sich einige Feinde auf einmal ausschalten.



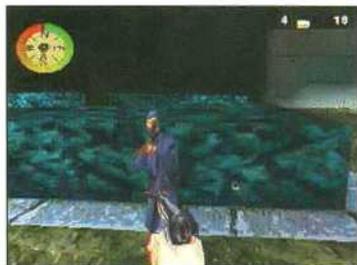
**Ich muss weg:** Nachdem ihr in Casablanca angekommen seid, müsst ihr aus dem umgestellten Hotel fliehen. Der Weg nach draußen ist schwerfällig erkämpft.

Waffenkammer aus, fotografiert Geheimdokumente und sprengt zum Schluss noch einige Tanklaster in die Luft. Aber Vorsicht, wenn ihr zu lange wartet und einer Wache den Pass nicht rechtzeitig zeigt, wird Alarm ausgelöst.

**Technik: Authentisches Level-Design**

Die Jungs von Dreamworks haben sich wieder einmal alle Mühe gemacht, um einen hohen Realitätsfaktor zu garantieren. Ob Uniformen, Vehikel oder Gebäude, das Level-Design ist den 40er Jahren authentisch nachempfunden worden. Trotz des Detailreichtums geht die CPU nie in die Knie und ein reibungsloser Spielablauf ist fast garantiert. Ein Problem ist die Steuerung. Wenn man zum Beispiel eine erhöhte Position erreichen will, bedarf es zahlreicher Versuche und auch einer Portion Glück, um die Passage problemlos zu meistern. Müsst ihr in einem mit Schuttbrocken übersäten oder mit Einrichtungsgegenständen ausgestatteten Raum

gegen Soldaten kämpfen, bleibt ihr oft hängen, was tödlich enden kann. Hier sollte auf jeden Fall noch einmal nachgebessert werden. Ein anderes Problem ist die künstliche Intelligenz (KI), die bislang noch unterschiedlich arbeitet. Oft kann man bis wenige Meter an die Feinde heranlaufen, ohne dass sie reagieren, obwohl sie in eure Richtung schauen. Ein positives Beispiel für die KI ist das Alarmverhalten. Befindet ihr euch im Kampf, eilen je nach Waffenart bzw. deren Lautstärke zusätzliche Wachen herbei, um ihre Kameraden zu unterstützen. Bei zu heftigem Beschuss eurerseits laufen die Soldaten nicht blind ins offene Messer, sondern schmeißen sich auf den Boden oder rennen hinter eine Mauer. Im Vergleich mit der KI von Metal Gear Solid schneidet MOHU nicht schlecht ab, könnte aber besser sein. Was mir bereits in der vorliegenden Version gefallen hat, sind die Bewegungen der Feinde. Soldaten stehen nicht einfach herum, sondern rauchen eine Zigarette oder patrouillieren. Trefft ihr einen Gegner bei-



**Keine Chance:** Im Schutz der Dunkelheit kommt ihr nahe an die Feinde heran, ohne dass sie etwas merken.



**Krabbeln:** Immer wieder müsst ihr euch auf den Boden legen und durch enge Passagen krabbeln.



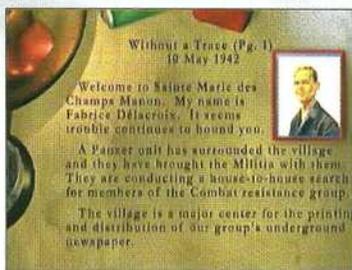
**Das letzte Geschäft:** Während der deutsche Lanzer einem dringenden Geschäft nachkommt, habt ihr freies Schussfeld.



**Überraschung:** Die Tür eingetreten, mit vorgehaltenem Maschinengewehr hineingestürzt und den Soldaten erledigt!



**Eroberung:** Im Intro werden Originalaufnahmen des Eroberungsfeldzuges in Frankreich gezeigt.



**Aufklärung:** Vor jeder Mission bekommt ihr ausführlich mitgeteilt, was ihr gleich zu tun habt.

spielsweise am Bein, so hinkt er und ist für euren weiteren Angriff ein leichtes Ziel.

**Fazit: Erfolgreicher Nachfolger**

Im Vergleich zum Vorgänger wurde kräftig nachgelegt. Abwechslungsreiche Missionen, schnelle bzw. harte Kämpfe und eine tolle Grafik- bzw. Soundatmosphäre werden MOHU sicherlich wieder zu einer Erfolgsgranate machen. (Georg)



**La Résistance**



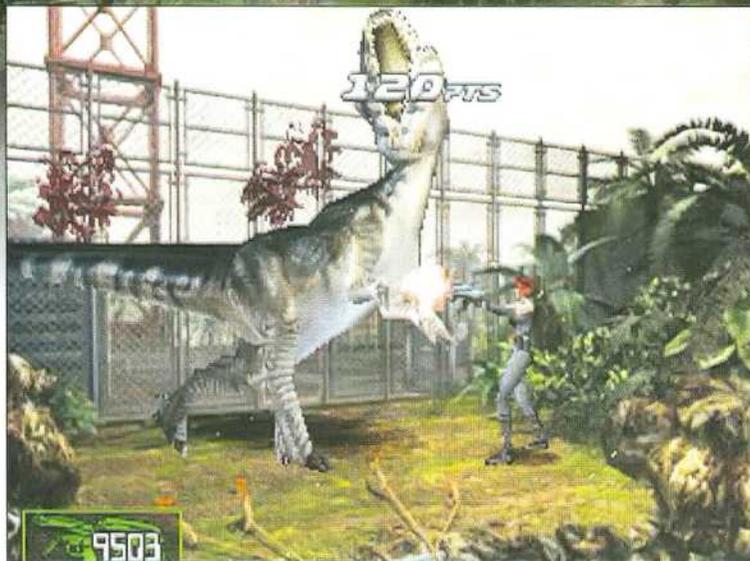
Die französische Widerstandsbewegung hat gegen die deutsche Besatzungsmacht und die mit ihr kollaborierende Vichy-Regierung im 2. Weltkrieg gekämpft. Nach der Besetzung Frankreichs durch deutsche Truppen ging General Charles de Gaulle ins Exil nach London und rief von dort aus am 18. Juni 1940 zum aktiven Widerstand auf. Am 29. September 1941 gründete er das Französische Nationalkomitee (Comité National Français, CNF) als politisches Organ des Freien Frankreich. In Frankreich entstanden seit 1940 Widerstandsgruppen, die sogenannten Maquis. Sie führten als Partisanengruppen von unzugänglichem Bergland aus einen Guerillakrieg. Nach dem Beginn des deutschen Angriffs auf die Sowjetunion im Sommer 1941 engagierten sich verstärkt kommunistische Gruppierungen in der Résistance und formierten unter anderem die Front National.

**Gegrillter Panzer:** Wenn euch die Munition für die Panzerfaust ausgegangen ist, kann ein Molly als Ersatz herhalten.

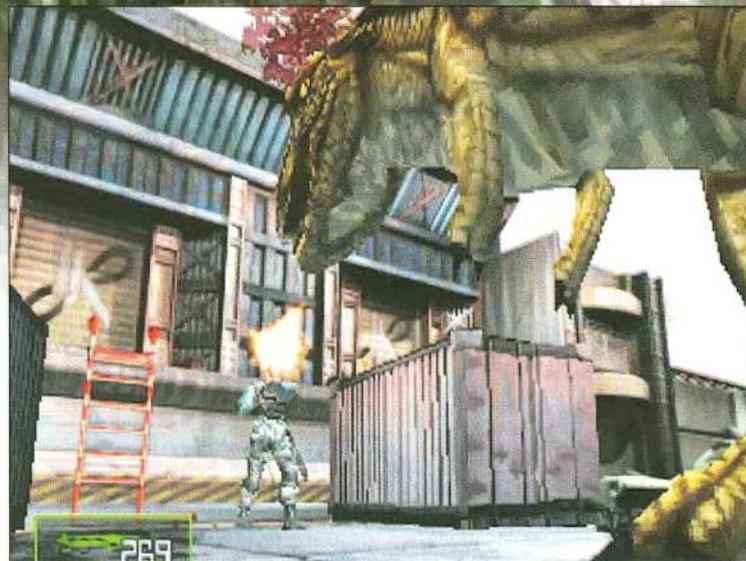
**PlayStation**

Hersteller: Dreamworks  
 Pakete: 22 Levels, 12 Waffen,  
 Zweispieler-Modus  
 Erscheint  
**November 2000**  
 Erster sehr gut  
**Eindruck**





**Volltreffer:** Wie ihr sehen könnt, wird beim neuen Dino Crisis nicht mit roter Farbe gespart. Ob die PAL-Version entschärft wird, ist noch nicht bekannt.



**David gegen Goliath:** Gegen den König der Echten habt ihr mit einer normalen Waffe keine Chance. Clevere Spieler suchen ihr Heil in der Flucht.

# Dino Crisis 2

**PlayStation Action-Adventure** **Something has survived! Die Dinos sind zurück und zwar zahlreicher, gemeiner und angriffslustiger denn je!**

Überall Dinos! Der letzte Angriff der Velociraptoren hätte mir fast den Rest gegeben. Schwer angeschlagen taumele ich durch den Dschungel. Meine Munition geht zur Neige und der hohe Blutverlust macht sich bemerkbar. Wenn ich vorsichtig bin, müsste ich es schaffen, den Außenposten zu erreichen. Müde schleppen mich meine Beine auf eine Lichtung. Obwohl kein Geräusch die Stille des Dschungels zerreißt, weiß ich, dass sie hinter mir her sind. Plötzlich raschelt es im Gebüsch neben mir und das

Kratzen klauenbehafteter Füße dringt an mein Ohr. Mit vorgehaltener Waffe drehe ich mich um und blicke direkt in das raubvogelartige Gesicht eines Raptors. Noch im Sprung trifft ihn eine Ladung aus meiner Schrotflinte und er stürzt kreischend zu Boden. Ein triumphierendes Lächeln breitet

sich auf meinem Gesicht aus. Plötzlich spüre ich einen scharfen Schmerz im Rücken, und während alles um mich herum schwarz wird, fällt mir ein, dass Raptoren niemals allein jagen. Was sich anhört wie das Drehbuch zu einem Jurassic-Park-Abklatsch, ist in Wirklichkeit eine Szene aus Capcoms neuem Dino-Schocker Dino Crisis 2. Seit dem ersten Teil ist ein Jahr vergangen und viele Dinge haben sich geändert. Die Regierung hat Dr. Kirks

Suche nach der dritten Energie weitergeführt. Nach einem misslungenen Experiment wird die Forschungsstation von Dinos überrannt. Es ist nun eure Aufgabe, die Überlebenden zu retten und den Urtieren Einhalt zu gebieten.

**Spielablauf: Schneller, besser, härter**

Wer denkt, Dino Crisis 2 wäre nur eine billige Fortsetzung mit neuen Locations, der hat sich getäuscht. Die Jungs von Capcom haben der Dino-Hatz eine gründliche Frischzellenkur verpasst. Vorbei die Zeiten, in denen ihr mühsam nach Codes und Keycards suchen musstet. Die Rätsel des ersten Teiles sind weit in den Hintergrund gerückt. Auch der etwas zähe



**Fluchtstrecke:** Zwischen den Levels werden eure Punkte abgerechnet.



**Und es gibt sie doch:** Nessie und ihre Familie haben mehrere Auftritte als Gast-Stars.



**Operation Dino:** Ihr müsst die Biester wie bei uralten indizierten Shootern ins Fadenkreuz nehmen.



Regina ist die einzige Frau, die es jemals mit einem T-Rex aufgenommen hat.



**Dramatik pur:** Der mächtige T-Rex walzt alles platt was sich ihm in den Weg stellt, während der Spieler vor Panik nicht weiß ob er schießen oder laufen soll.



**Ruhe im Saal:** Wo Regina mit ihren Peacemakern für Ordnung sorgt, wächst so schnell kein Gras mehr.



**Action:** Während des sehr dramatischen Intros werdet ihr Zeuge blutiger Ereignisse.



**Gegenschlag:** Nachdem euch der T-Rex durch das gesamte Game gejagt hat, habt ihr nun die Chance zurückzuschlagen



**Counter-Move:** Nach einem Counter-Treffer ist die Echse sofort erledigt.

Spielablauf wurde gründlich überholt. Bei diesem Dino Crisis steht nur eins im Mittelpunkt, und das ist krachende, schnelle Action. Während ihr durch die vorgerenderten Hintergründe rennt, werdet ihr ständig von den ca. zwölf verschiedenen Dino-Arten angegriffen. Da ihr nicht schnell genug seid, um den Fleischfressern zu entkommen, bleibt euch lediglich der Kampf. Um die blutigen Fights gegen die Monster-Echsen aber ein wenig fairer zu gestalten, kann jeder Charakter zwei Waffen gleichzeitig benutzen, eine für den Nahkampf (etwa Machete, Stromstab) und eine Schusswaffe. Den Nahkampf-Waffen

kommt hierbei noch ein weiteres Feature zugute, denn mit ihnen lassen sich zugewucherte Eingänge oder Sicherheitstüren öffnen. Für die großen Brocken à la Tyrannosaurus Rex (der euch ständig verfolgt) benötigt ihr natürlich mehr als eine Schrotflinte. Neue Waffen und Munition lassen sich an den großzügig verteilten Save-Points erstehen. Eure Einkäufe (Munition, Waffen, Medi-Packs, Magazine) bezahlt ihr übrigens mit den Punkten, die ihr für erlegte Dinos kassiert. Deshalb empfiehlt es sich, möglichst viele Echsen auf einmal zur Strecke zu bringen, da ihr so zu enorm hohen Combo-Punkten kommt.

**Technik: PlayStation am Limit**  
Die Animation der Protagonisten und Urtiere ist hervorragend gelungen. Bei den Hintergründen haben die Programmierer auf Bewährtes zurückgegriffen. Anstatt der etwas steril wirkenden Echtzeit-Umgebung des Vorgängers gibt es wieder gerenderte

Backgrounds à la Resident Evil. Um den detaillierten Hintergründen Leben einzuhauchen, werden diese mit kleinen grafischen Spielereien, wie loderndem Feuer oder Insekten-schwärmen, aufgelockert. Im Gegensatz zum ersten Teil ist die KI der Gegner sehr ausgeprägt. Manchmal verfolgen euch die Biester sogar durch mehrere Stages. Der Sound passt perfekt zu einem Spiel dieses Genres: Die hektische Trommelmusik zehrt an euren Nerven und versetzt euch zusammen mit dem Gebrüll der Dinos langsam, aber sicher in Panik.



**In-Game-Cinematics:** Die spannende Geschichte wird in Zwischensequenzen weiter gesponnen.



**Combo-Mania:** Bei mehreren Treffern hintereinander bekommt ihr Combo-Punkte gutgeschrieben.



**Wie im Kino:** Action-Spezialist John Woo würde an Dino Crisis 2 seine Freude haben.



**Eingekreist:** Sich gegen die Flugsaurier zu verteidigen, ist nicht gerade einfach. Da sie niemals allein angreifen, solltet ihr ständig in Bewegung bleiben.



**Zu Wasser, zu Lande und in der Luft:** Es gibt kein Element, aus dem ihr nicht angegriffen werdet.

**Erster Eindruck: Resident Evil auf Speed**

Teil 2 der Dino-Saga ist an Spannung und Dramatik kaum zu überbieten und schlägt seine Zombie-Verwandten um Längen. Schon beeindruckend, was Shinji Mikami noch aus der guten, alten PSone herauszuholen vermag. Dino Crisis 2 wird der Action-Reißer zum Weihnachtsfest! (Henry)



Dem rätselhaften Dylan fällt im Spiel eine ganz besondere Rolle zu.

**PlayStation**

Hersteller: **Capcom**  
Fakten: **drei Charaktere, über 12 verschiedene Dino-Arten**

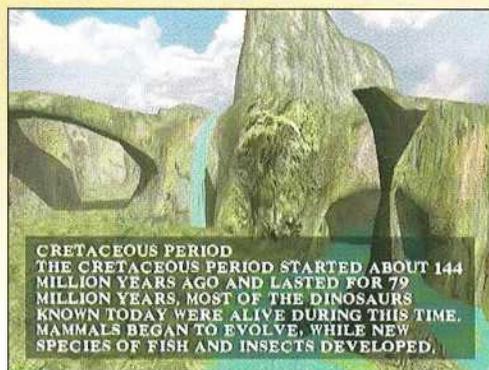
Erscheint:

**4. Quartal 2000**

**Erster super Eindruck**



**Angriff:** Aladar wird von zwei kleinen Raubsauriern angegriffen. Mit seiner Schwanzzacke hat er den ersten niedergestreckt, der zweite wurde einfach umgerammt.



**Informationen:** Wenn ihr während des Spiels auf eine neue Spezies trifft, wird diese in einer Enzyklopädie abgespeichert und kann später von euch abgerufen werden.



**Der Stein des Anstoßes:** Am Ende eines Levels müssen sich alle drei Dinos um den letzten Checkpoint versammeln, um in die nächste Stage zu gelangen.

# Dinosaurs

**Dreamcast Action-Adventure Trio Infernale in der Kreidezeit. Drei Dinos werden auf die gefährvolle Reise geschickt, sich vor dem Untergang der Welt zu retten und sich dabei noch gegen Fleisch fressende Artgenossen zu erwehren.**

Im Gegensatz zur PlayStation-Version ist nicht Sandbox Studios für die Filmumsetzung auf Seags Dreamcast verantwortlich, sondern Ubi Soft. Die Filmvorlage ist in den USA bereits im Mai gestartet und wird in Deutschland im Herbst in den Kinos zu sehen sein. Im Mittelpunkt der DC-Version stehen drei

Dinosaurier: Aladar, ein Pflanzenfressender Iguanodon, der Flugsaurier Fila von der Gattung Pteranodon und Zini, ein affenähnlicher Lemur.

**Spielablauf: Ohne Team-Arbeit geht nichts**

Jeder der drei Protagonisten verfügt über verschiedene Fähigkeiten, die nur im Zusammenspiel ein erfolgreiches Beenden der Levels garantieren. Aladar ist das Kraftpaket des Trios. Mit seinen Schwanzzacke und seinem Rammangriff macht er



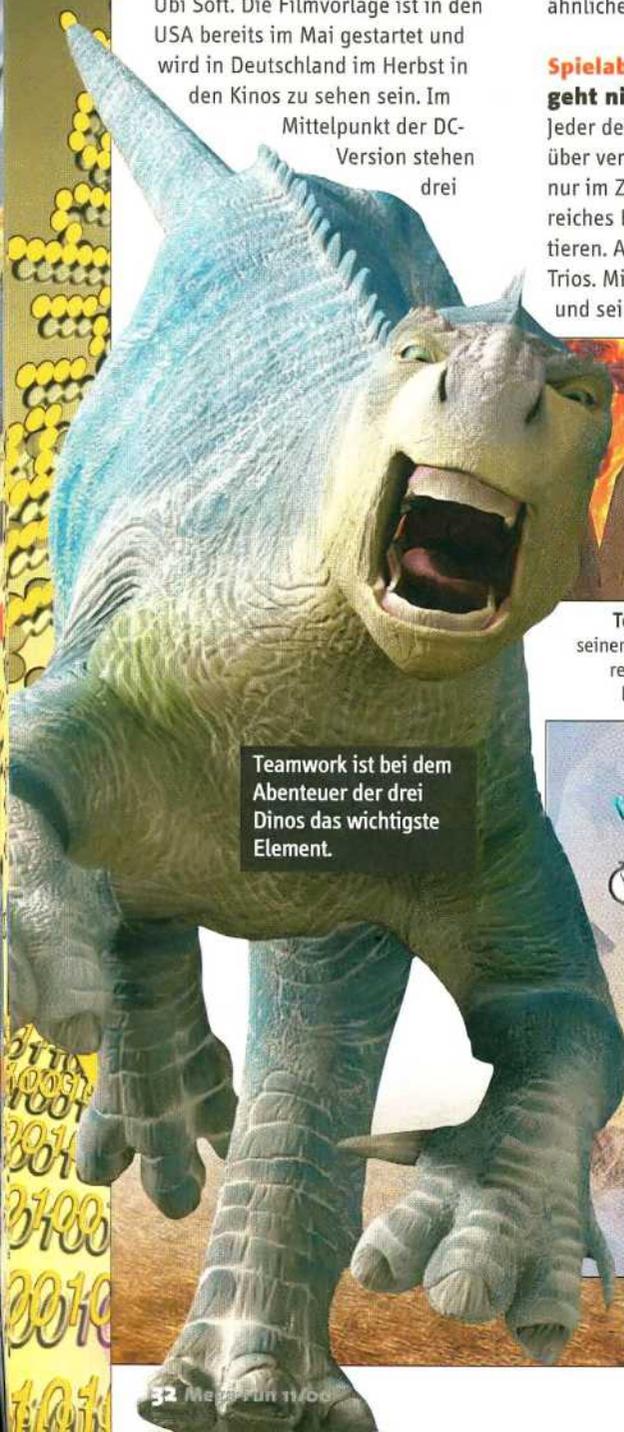
**Gefahrenzone:** Von unten greifen zwei Raptoren unser Trio an. Von oben brüllt ein T-Rex seinen Beuteschrei.

effektiv die meisten Gegner platt. Mit der Ramme kann der Dino aber auch Bäume und Felsen umkippen, die als Brücke genutzt werden. Aladar läuft durch tiefes Wasser und trägt dabei seinen Kumpel Zini auf dem Rücken. Der Lemur kann nämlich nicht schwimmen, dafür umso besser klettern und springen. Hochplateaus, Felsvorsprünge oder Abgründe sind für den agilen Affenverschnitt kein Problem. Mit Steinen bombardiert er seine Feinde oder bringt kleinere Hindernisse zum Wanken. Flugsaurier Fila hingegen gleitet über der Erde und kundschafft die Gegend aus. Er kann aber auch Gegenstände aufnehmen und diese transportieren.

## Theorie-Salat



Für das Aussterben der Dinosaurier gibt es Dutzende von Theorien. Bis Ende der 70er-Jahre nahm man an, dass die Dinosaurier während der oberen Kreidezeit nach und nach ausstarben. Dann hat man an der Zeitgrenze zwischen Kreide und Tertiär, die etwa 65 Millionen Jahre alt ist, ein Iridium-Anomalie entdeckt, die auf den Einschlag eines großen Meteoriten hinweist. Dies förderte Spekulationen, dass ein derartiger Einschlag gravierende Klimaeränderungen ausgelöst und damit das Aussterben verursacht haben könnte. Als vollständige Erklärung für das Aussterben der Dinosaurier ist diese Theorie inzwischen widerlegt. Das Aussterben vollzog sich nämlich über einen Zeitraum von etwa sieben Millionen Jahren und nicht schlagartig. Außerdem wurden Dinosaurier-Fossilien auch aus jüngerer Zeit gefunden. Ferner haben andere Tiergruppen, wie Krokodile, Schildkröten, Fische, Vögel und Amphibien, die unter einer solchen Katastrophe ebenso gelitten haben müssen, mit nur geringen Verlusten überlebt.



Teamwork ist bei dem Abenteuer der drei Dinos das wichtigste Element.



**Teamwork:** Der Lemur Zini kann mit seinen Steinen den großen Felsen in der rechten Ecke aus dem Gleichgewicht bringen und so eine Brücke bauen.

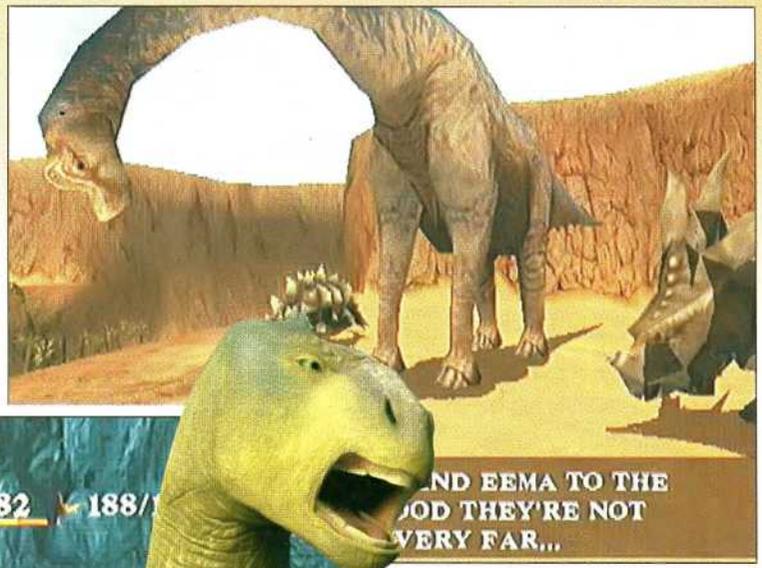


**Wackelbrücke:** Die beiden Landtiere Zini und Aladar können nicht weiter, da manche Felsbrücken einsturzgefährdet sind. Fila muss den richtigen Weg vorgeben.



**Gerettet:** Aladar schiebt mit seiner Schnauze einen Stein weg, der seinen Freund Fila gefangen hält.

So zum Beispiel eine Fackel, mit deren Hilfe Hindernisse niedergebrannt werden oder Licht in den Dunst gebracht wird. Jeder Level hält für euch eine ganz bestimmte Aufgabe bereit, die euch zu Beginn mitgeteilt wird. So heißt es nicht nur den Spuren anderer Dinos zu folgen, sondern auch Freunde sicher zur Wasserstelle zu begleiten oder ein gefährliches Rudel Raptoren zu besiegen. Neben den verschiedenen Fleisch fressenden Dinos, wie zum Beispiel den Raptoren oder dem mächtigen T-Rex, lauern noch natürliche Gefahren auf die drei Freunde. Herunterstürzende Felsen, brennende Lava oder Sandstürme sind nur eine kleine Kostprobe der Naturereignisse. Für jeden getöteten Feind oder eine erfolgreich absolvierte Aufgabe winken Erfahrungspunkte, die eure Helden in höhere Stufen aufsteigen lassen. Anders gesagt, die Dinos wachsen und gewinnen so an Kraft und neuen Eigenschaften. Wichtig sind auch die Lebenssteine, die euch mit Continues versorgen.



**Mission-Briefing:** Vor jedem Level bekommt ihr eure Aufgabe mitgeteilt.



**Flucht:** Aladar muss sich sputen, da er von zwei T-Rex-Sauriern verfolgt wird. Nur ein kleiner Fehler und er wird gefressen.

Diese blauen Steine findet ihr aber meist nur in Geheimbereichen oder im Nest von starken Gegnern. Positiver Nebeneffekt der Continues sind die opulenten Erfahrungspunkte, die ihr zusätzlich einsammelt.

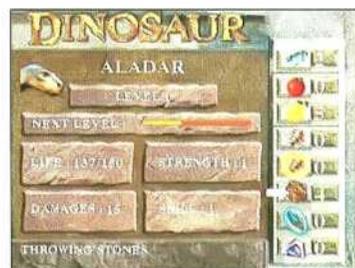
**Technik: Sauberes Level-Design**

Die diversen Levels sind authentisch gestaltet worden. Eine großartige Flora ist nach einem Meteoriteneinschlag nicht mehr vorhanden. So wird man mit kargen Hügeln und Wüstenlandschaften versorgt, die

kleine Wasserstellen, verkrüppelte Bäume und trockene Sträucher aufweisen. Die Steuerung der Dinos fällt mit dem Analog-Stick nicht schwer. Lediglich Drahtseilakte über Baumstämme oder auf Felsvorsprünge bedürfen der Übung. Die Kameraführung ist bislang adäquat, muss aber an manchen Stellen noch nachgebessert werden. So verschwindet der Flugsaurier zum Beispiel hinter Hügeln und kommt wie durch Geisterhand wieder hervor.



**Unter der Erde:** Einige Missionen führen euch unter die Oberfläche. Hier müsst ihr Phosphorsteine finden, um die dunklen Höhlen zu erhellen.



**Inventar:** Im Inventar-Menü seht ihr, wie viele Gegenstände ihr gefunden habt und was eure Dinos so können.



**Checkpoint:** Ganz wichtig sind die diversen Checkpoints, die von jedem Mitglied des Trios aktiviert werden dürfen.

**Erster Eindruck: Altbewährtes neu verpackt**

Wer schon zu Zeiten des Amiga mit den drei Wikingern aus Lost Vikings auf virtuelle Reise gegangen ist, wird sich beim Teamwork der Dinos auf jeden Fall heimisch fühlen. An der Grafik muss hier und da noch gefeilt werden, so dass immer ein adäquater Überblick gewahrt bleibt. Freunde von Tüftelaufgaben, die noch etwas über die Kreidezeit und Dinosaurier erfahren möchten, werden mit Disneys Dinosauriers ihre helle Freude haben. (Georg)

**Wusstet ihr schon ...?**

...dass der Kinofilm von Disney rund fünfeinhalb Jahre Produktionszeit in Anspruch genommen hat und eine Datenmenge von etwa 70.000 CD-ROMs hat.

**Dreamcast**

Hersteller: Ubi Soft  
Faktum: 15+ Levels, drei Charaktere, Filmsequenzen

Erscheint: 4. Quartal 2000

Erster gut Eindruck





**Sprung:** Dank der zahlreichen Hügel und Schanzen sind dutzende Sprünge bei jeder Abfahrt möglich.



**Meisterhaft:** Im Intro werdet ihr von den Stars der Snowboarder-Gemeinde so richtig eingestimmt.



**Felsen:** Wer über die Steine brettet, verliert schnell an Fahrt, und so mancher Sprung wird dadurch verhunzt.

# MTV Pure Ride

**PlayStation Fun-Sports** Schril, actiongeladen und mit massenhaft Fun will THQs Snowboard-Simulation die Boarder auf ihren Hang locken.

Bevor ihr aber über virtuelle Pisten brettet, müssen die Programmierer noch ein paar Tonnen Pixelschnee verteilen. Auf jeden Fall haben die Jungs von Radical Entertainment den Sommer wohl kaum am weißen Sandstrand gelegen, sondern vielmehr vor ihren grauen Kisten gesessen. Beweise dafür liefert die vorliegende Preview-Version.

**Spielablauf: Neue Moves und große Pisten**

Im Gegensatz zur Konkurrenz bietet MTV Pure Ride weitläufige Pisten, die dank kleiner Wäldchen, Hügel und Gebäude verschiedene Wege bereit halten. So könnt ihr jede Abfahrt anders gestalten und an den

diversen Rampen und Schanzen eure Tricks in verschiedener Reihenfolge vollführen. Während Anfänger sich an den einfachen Schikanen bewähren, tasten sich die Profis langsam an ihr Schwierigkeitslimit heran. Es ist sogar möglich, auf den Ski-Lift-Kabeln zu grinden. Bei MTV Pure Ride greift ihr zunächst auf bunt zusammengestellte Boarder zurück, könnt aber bei erfolgreichem Spiel verschiedene Profis, zum Beispiel Marc Montoya oder Blaise Rosenthal, erspielen. Jeder Fahrer hat seine Vor- und Nachteile, die euer Fahrverhalten beeinflussen. Neben der großen Abfahrt, die verschiedene Abfahrtsmöglichkeiten bietet, gibt es noch einen Worldcup, bei dem ihr an eurer Fahrerlaufbahn feilt. Half-Pipe und Sprung-Contest bieten Abwechslung zur normalen Abfahrt. Ein Schmankerl für die Konstrukteure unter euch ist der Berg-Gestalter-Modus. Hier könnt ihr euch eine Traum piste mit allen Schikanen zusammenbasteln und einem Freund via Memory-Card zum



**Der Berg ruft:** Mit dem Berg-Editor konstruiert ihr verschiedene Strecken mit Rampen, Hügeln und allen anderen Features.



**Sauber:** Optimal abgesprungen, richtige Geschwindigkeit, der Trick ist ohne Probleme gelungen und auch noch sauber gestanden.

Austesten mitgeben. Für zwei Spieler gibt es den Contest, wo ihr in einem Downhill-Rennen gegen eure Kumpels antretet.

**Technik: Einen 1080 mit viel Übung**

Schon jetzt präsentiert sich MTV Pure Ride in einem sauberen technischen Outfit. Die Steuerung geht einfach von der Hand und die leichten Combo-Tricks klappen schon nach kurzer Eingewöhnungsphase. Freunde



**Weggerutscht:** Unfähigkeit in der Half-Pipe wird sofort mit einem Sturz und einem Lachen der Zuschauer bestraft.

anderer Fun-Sport-Simulationen, wie zum Beispiel Cool Boarders oder Tony Hawk, werden umlernen müssen. Die Grafik der zahlreichen Pisten ist opulent ausgefallen, was den Spielfluss aber kaum behindert. Gleiches gilt für die Kameraführung, die mit zwei Perspektiven immer einen sauberen Überblick gewährt.

**Erster Eindruck: Haltet die Pads bereit!**

THQs Pistenschlacht wird kaum Wünsche offen lassen, wenn der virtuelle Berg ruft. Umfangreiche Spielmodi, viele Pisten und vor allem dynamische Moves werden wieder für Stimmung sorgen. (Georg)



**Half-Pipe:** Der Traum aller Boarder ist eine extrem lange Pipe, damit man minutenlang Tricks vollführen kann. MTV Pure Ride bringt euch eine kilometerlange Half-Pipe auf den Bildschirm.



**Grinden:** Tische, Gebäude oder Stangen lassen sich optimal für das Grinden benutzen, was dicke Punkte einfährt.



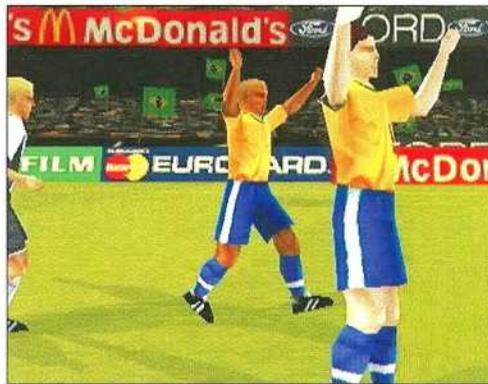
**Aufzeichnung:** Nach einer Abfahrt könnt ihr eure Leistung auf Video noch einmal betrachten und erkennt eure Fehler.

**PlayStation**

Herstellen: Radical Entertainment  
 Faktoren: 20+ Strecken, 10+ Boards, 15+ Fahrer  
 Erscheint: 4. Quartal 2000  
 Erster sehr gut Eindruck



**Gekonte Beinabwehr:** Der Goalie macht es dem heran-nahenden Goalgetter nicht leicht.



**Samba-Tanz:** Die Animationen der Akteure nach dem Torerfolg sind wunderschön anzusehen.



**Verdutzt:** Während die Abwehrreihen versteinert im 16-Meter-Raum stehen, fällt das Tor.

# Fussball Live 2

**PlayStation Sport** SCEE schickt den vielversprechenden virtuellen Kick in die nächste Saison, und dies mit einigen Änderungen.

Nach dem sehr durchwachsenen Libero Grande bzw. dem Vorgänger Fussball Live schickt SCEE nun den legitimen Nachfolger des letztjährigen Kicks ins Rennen um die Gunst der Konsolen-Kicker. Die Programmierer hatten es sich vor allem zum erklärten Ziel gesetzt, die unausgewogene CPU-KI zu überarbeiten sowie weitere neue Features zu implementieren.

## Spielablauf: Umfang enorm erweitert

Zwar hat man beim Prequel schon die recht stattliche Zahl von mehr als 230 Mannschaften aufs Feld geführt, man erhöhte diese nun jedoch auf über 300 wählbare Teams. Neben den obligatorischen National-Equipen dürft ihr

jetzt zum Beispiel auch mit eurer Wunschelf aus der britischen Division One antreten oder weitere Zweitliga-Teams wählen. Auch und gerade im Hinblick auf die Modi bzw. die spielbaren Cups wurde der Umfang auf ansehnliche 35 Wettbewerbe erhöht. Neben dem obligatorischen Freundschaftsspiel und einer kompletten Saison bieten die Coder einige Neuerheiten. So schaltet ihr durch erfolgreiches Absolvieren bestimmter Cups weitere Modi bzw. Stadien frei. Zwar verfügte schon der Vorgänger über diese Option, dennoch bringen die Programmierer nun neue, teils witzige Wettbewerbe ins Spiel. Hierzu zählt außer einem furiosen Kick auf dem Bolzplatz einer Schule, der Kids-Liga, bei dem die Tore von Büchertaschen gebildet werden, unter anderem die so genannte Timewarp-Liga. Diese versetzt euch in der Zeit zurück, um mit historischen Mannschaften der letzten 50 Jahre den virtuellen Rasen zu betreten. Ferner integrierte man die hilfreiche Funktion, während der Paarungen zwischen drei vorher in einem Menü festgelegten Strategien wählen zu können. Dies ist besonders nützlich, sobald der Rivale kurzfristig die Marschrichtung ändert und etwa



**Taktische Marschrichtung:** Vor jedem Spiel dürfen bis zu drei jederzeit im Match wählbare Strategien festgelegt werden.



**Voll durchgezogen:** Der Volley-Schuss des Brasilianers findet seinen Weg vorbei an den gegnerischen Abwehr-Hünen.



**Goal!!!** Die französischen Welt- und Europameister wissen, wie man sich standesgemäß freut und den Emotionen freien Lauf lässt.

von Defensiv-Spiel auf völlige Offensive umschaltet oder um auf andere Gegebenheiten reagieren zu können.

## Technik: Verbesserungen unübersehbar

Rein vom technischen Aspekt her wusste das Prequel durchaus zu begeistern. Abgesehen von der durchwachsenen KI blieben wenige Wünsche unerfüllt. Dieses Problem hat man bei Fussball Live 2 zwar noch nicht völlig in den Griff bekommen, dennoch agieren die Torhüter weitaus realistischer und geschickter. Ansonsten lässt die technische Seite keinen Grund zur Klage. Die Programmierer integrierten tolle Animationen, die den Aktionen zusätzlichen Realismus verleihen. In diesem Zusammenhang sollten auch die vielfältigen und abwechslungsreichen Jubel-Szenen genannt werden, die für eine authentische Atmosphäre sorgen. Zum deutschen Kommentar lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt leider noch keine verlässliche Aussage machen, denn die Sprachausgabe wurde noch nicht eingedeutscht. Der englische



**Getümmel:** Der Strafraum wird gerade während der Standardsituationen zum eng umkämpften Schlachtfeld.

Sprecher glänzte aber bereits mit einem fundierten Wissen, welches nicht durch zu häufige Wiederholungen aufgefallen ist.

## Erster Eindruck: Interessanter Kampf um die Referenz

Sollten die Coder die KI-Thematik noch einigermaßen meistern, dürfte EA dieses Jahr ein heißer Herbst bevorstehen. Der virtuelle Titelkampf wird um einen weiteren Aspiranten reicher. Zumindest vom rein optischen und akustischen Standpunkt gesehen, bietet SCEE bereits jetzt eine ernst zu nehmende Konkurrenz für die noch immer ungeschlagene FIFA-Reihe. (Georg)



**Über den Wolken:** Dieser brachiale Schuss verfehlt das Gehäuse deutlich.

## PlayStation

Hersteller: SCEE  
Fakten: 300+ Teams, 35 Cups  
Erscheint: Oktober 2000

Erster sehr gut Eindruck

# Sheep

**PlayStation Strategie** Kleine, putzige Schafe warten auf einen talentierten Hüter. Freut euch auf ein neues Spielprinzip mit großer Tiefe.

Sheep ist eine neue und äußerstwitzige Spielidee. Verglichen mit Worms oder Lemmings bleibt wirklich zu hoffen, dass Sheep einen ähnlichen Erfolg genießen darf.

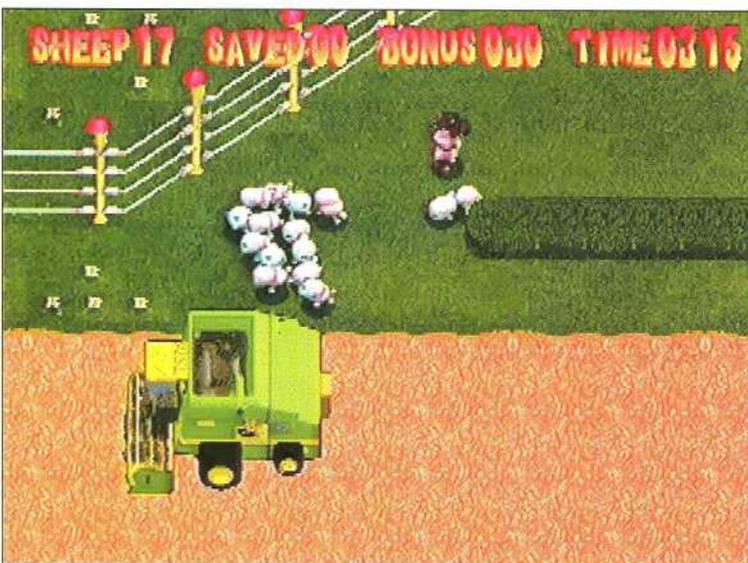
**Spielablauf: Eine Prise von schwarzem Humor**

Als Spieler schlüpfst ihr in die Rolle eines Schafhüters. Insgesamt stehen vier Hirten zu eurer freien Verfügung, wobei jeder einzelne seine individuellen Stärken und Schwächen besitzt. Ihr könnt des Weiteren verschiedene Levels und Schafarten auswählen. Jeder Schaftyp unterscheidet sich optisch und charakterlich von den Eigenschaften seiner Artgenossen. Hat man alle diese Schritte

hinter sich gebracht, steht der Spielfreude nichts mehr im Weg und es geht direkt auf den ersten Hindernisparcours. Eine bestimmte Anzahl von Schafen muss vom Startpunkt weg zum Transportwagen gebracht werden, denn nur in ihm sind die Protagonisten wirklich sicher. Indem der Hirte geschickt um seine Schäfchen herumläuft, wird es möglich, sie in eine bestimmte Richtung zu steuern. Dies erweist sich als recht schwierig, da die kleinen Biester durchaus ihren eigenen Dickkopf besitzen. Gerät die Situation außer Kontrolle, hilft nur noch ein energischer Brüller. Zur Not kann der Schäfer auch einen seiner Schützlinge unter den Arm nehmen und an einem beliebigen Ort wieder absetzen. Auf der Odyssee zum Transportwagen lauern einige gemeine Fallen auf euch. Hier wird der schwarze Humor des britischen Programmier-Teams deutlich, denn es trifft einen bis ins Mark, wenn eines der süßen Schäflein das Zeitliche



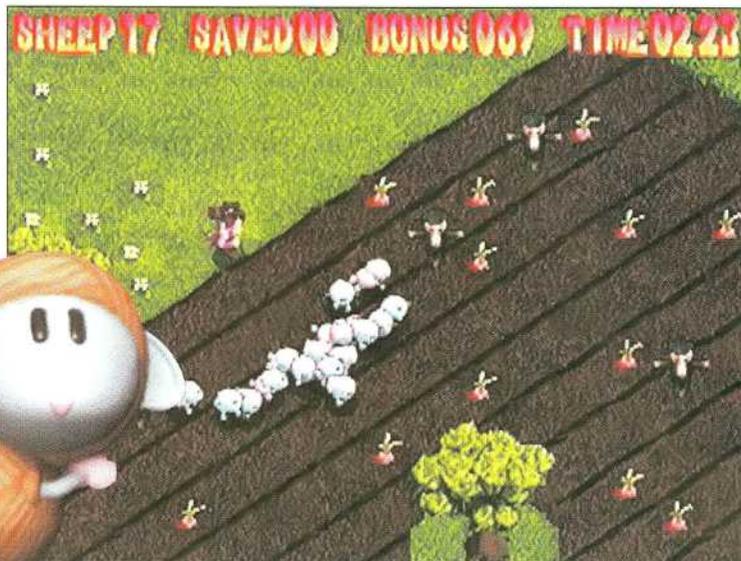
Gut dargestellte Menüs: Die Menüs sind liebevoll animiert und mit lustigen Hintergrundgeräuschen unterlegt.



Hindernislauf: Der Mähdrescher bewegt sich zwar nicht besonders schnell, stellt aber dennoch ein tödliches Hindernis dar.



Fußball einmal anders: Eine hinreißende Zweispieler-Option, die Spaß macht. Mit Hilfe der Herde muss der Ball im Tor untergebracht werden.



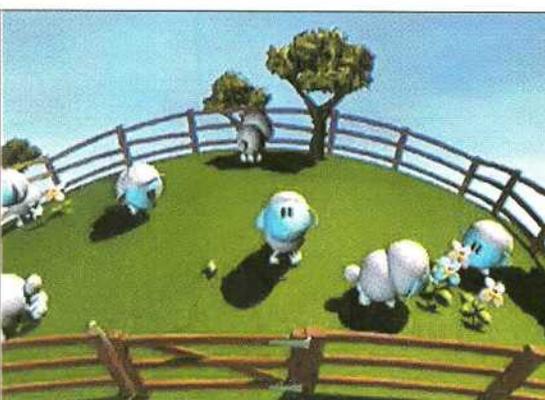
Hetzjagd im Rübenacker: Wenn die Herde die leckeren Rüben erspät, wird es schwierig, die Schäfchen beieinander zu halten. Demolierte Vogelscheuchen bringen sogar einen Bonus.

segnet. Da warten fiese Schermaschinen, große Mähdrescher, wilde Bauern und sogar lebensgefährliche Hühnerenthauptungsmaschinen. Wird ein Schaf beispielsweise von einem Traktor erfasst, so bleibt nur ein weißes, platt gewalztes Etwas übrig. Auf dem Weg zum Ziel kommt es nicht selten vor, dass sich andere Schafe der Herde anschließen und es schwierig wird, den Überblick zu behalten. Absoluter Pluspunkt bleibt der Ideenreichtum der Programmierer, welcher garantiert, dass Sheep nicht so schnell langweilig wird. Als Bonus fungiert der originelle Zweispieler-Modus, der in Form eines Fußballspiels präsentiert wird. Die Schäfer spielen gegeneinander und dürfen den Ball selber nicht bewegen. Jeder Hirte besitzt eine farblich gekennzeichnete, kleine Herde, die den Ball in das feindliche Tor bugsieren soll.

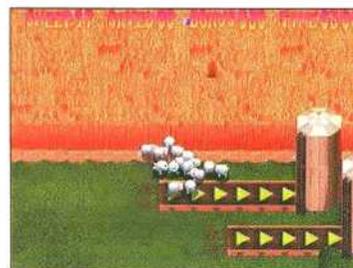
**Technik: Mittelmäßige Spielgrafik, tolle Atmosphäre** Zugegebenermaßen ist die Grafik



Kommando Ausschwärmen: Lässt der Hirte einen lauten Brüller los, so verteilen sich die Schafe in alle Himmelsrichtungen.



Niedliche Schäfchen: Im Vorspann hat man allen Grund zu lachen, denn die einzelnen Szenen besitzen einen lustigen Comic-Charakter.



Vorsicht, Gefahr! Tückische Fallen wie diese Schermaschinen müssen geschickt umgangen werden.

nicht gerade umwerfend, erfüllt aber voll und ganz ihren Zweck. Die Schafe sind zuckersüß dargestellt und wachsen einem so richtig ans Herz. Unterstützt von einem stimmungsvollen Hintergrundsound entsteht eine harmonische Atmosphäre, welche in dieser Form nur wenige Spiele besitzen. Die logische Steuerung erfordert nur eine relativ kurze Eingewöhnungsphase und erweist sich als sehr gelungen.

**Erster Eindruck: Originelles Spielprinzip**

Vieles deutet darauf hin, dass Sheep ein echter Knaller werden könnte. Bereits die Preview-Version, bei der einige Optionen noch nicht verfügbar sind, lässt auf so manches hoffen. Für ein Strategie- bzw. Denkspiel besitzt Sheep eine hohe Dynamik und gelegentlich auch ein ebensolches Tempo. Bis jetzt ist Sheep eine gelungene Mischung verschiedener Denkspiele und zeigt auffällig gute Ansätze. Anhänger dieses Spielgenres sollten sich den Erscheinungstermin bereits einmal vormerken. (Henry)

**PlayStation**

Herstellen: Minds Eye  
 Fakten: Zweispieler-Modus, Analog  
 Erscheint:  
**10. November 2000**

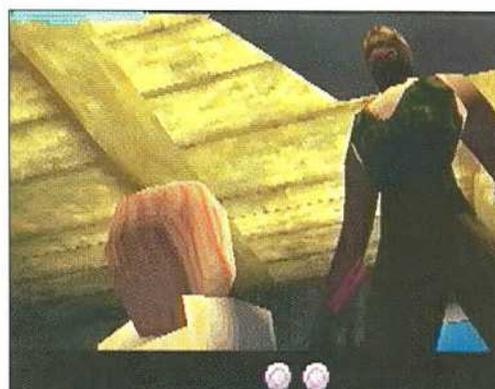
Erster sehr gut  
**Eindruck**



**Feuer frei:** Mit dem Sturmgewehr im Anschlag lassen sich die Feinde einfach niedermähen.



**Nachtsichtgerät:** Dank eurem Restlichtverstärker habt ihr auch in tiefster Dunkelheit den Durchblick.



**Angriff:** Immer wieder müsst ihr in Cut-Scenes eure Geschicklichkeit mit den Tasten beweisen.

# Danger Girl

**PlayStation Shoot 'em Up** **Martiale Frauen-Power für den Weltfrieden. N-Space schickt einen Drei-Engel-für-Charly-Verschnitt in den Kampf für Recht und Ordnung.**

Schon mit der Film-Adaption der Stirb-Langsam-Serie für die PlayStation sowie der PS-Version „Nuke Dukem: Zeit zu töten“ haben sich N-Space einen Namen im Action-Genre gemacht. Bei Danger Girl dient der gleichnamige Comic von Scott Campbell und Andy Hartnell als Vorlage für das virtuelle Abenteuer. Dabei stehen drei fescbe Bräute im Mittelpunkt des Geschehens, die als Mitglieder der Elite-Einheit Danger Girl dem organisierten Verbrechen den Kampf ansagen.

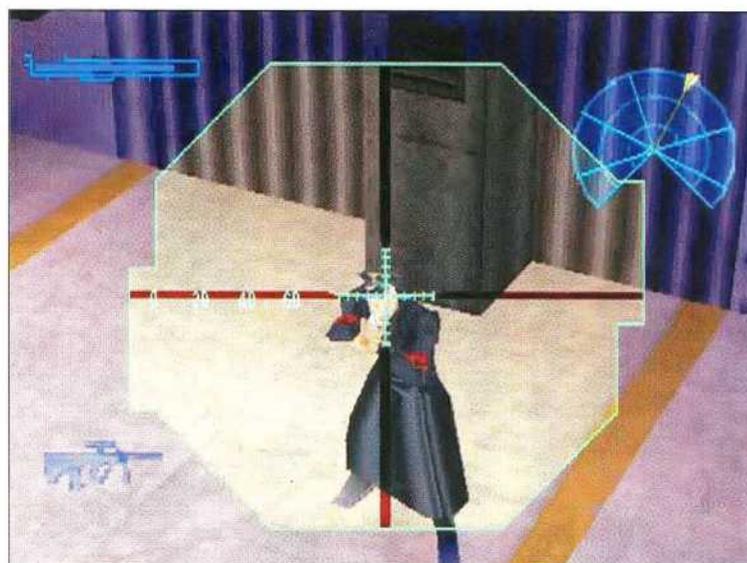
**Spielablauf: Syphon Filter lässt grüßen**

Vor allem die geheime Hammer-Organisation setzt alles daran, die

Herrschaft über die Erdbevölkerung zu erlangen. Bei der Verwirklichung dieser Pläne soll ein geheimes Artefakt helfen, das die Organisation in ihren Besitz gebracht hat. Um dies zu verhindern, schlüpft ihr in die Rolle dreier Danger-Grazien. Aus einer Third-Person-Perspektive heraus steuert ihr die Protagonistinnen durch die sechs verschiedenen Brennpunkte auf unserem Erdball, die in insgesamt 14 Levels unterteilt sind. Dabei stehen zum Beispiel Dschungel- und Stadt-Levels auf dem Plan der Abenteuerreise. Steuerung, Spielablauf und Aktionsmöglichkeiten besitzen Elemente aus Syphon Filter, Tomb Raider und anderen 3D-Action-Adventures. So können die Mädels rennen, schleichen, springen und sich bei Gefahr zur Seite rollen. Aus stehender oder kniender Position wird auf die Gegner geballert. Auch ein Sniper-Mode steht dem Agenten-Trio zur Verfügung, um aus sicherer Entfernung ahnungslose Wachen in die Ewigkeit zu schicken.

**Technik: Power-Frauen in Aktion**

Die analoge Steuerung kann in der vorliegenden Preview-Version die Erwartungen erfüllen. Dennoch bedarf



**Im Visier:** Mit der Sniper-Gun könnt ihr sehr nahe an euren Gegner heranzoomen. Mit einer normalen Pistole ist dies nicht möglich.

es an manchen Stellen der Überarbeitung. Figuren, Level-Design und Lichteffekte sind sauber programmiert und vermitteln ein ansprechendes Ambiente. Vor allem die Nachtmissionen mit dem Lichtverstärker lassen Agenten-Feeling aufkommen.

**Erster Eindruck: Abenteuer-Spaß im Herbst**

Wer schon mit den beiden Syphon-Filter-Teilen auf virtuelle Gangsterjagd



**Geschafft:** Wird ein Gegenstand von euch richtig benutzt, seht ihr den Erfolg sofort.

gegangen ist und dem Wunderweib Lara Croft nicht abgeneigt ist, der wird mit Danger Girl seine Freude haben. Rasante Baller-Action, eine interessante Story und viel Weiblichkeit werden für einen runden Spielspaß sorgen. (Georg).



**Film:** Die Zwischensequenzen werden wie ein Hollywood-Streifen präsentiert.



**Dino:** Keine Angst vor dem Dinosaurier, da er nur ein Ausstellungsstück ist.



**Übersichtlich:** Während der Mission könnt ihr im Inventory stets einen Blick auf eure Aufgaben werfen.



**Sniper-Mode:** Habt ihr eine Wache richtig anvisiert, blinkt euer Fadenkreuz rot auf.

**PlayStation**

Herstellen: **N-Space**  
 Faktoren: **14 Levels, drei Charaktere**  
 Erscheint: **4. Quartal 2000**  
**Erster gut Eindruck**



In Nebel verhüllt: Atmosphäre pur bieten die hervorragenden Hintergründe von Alone in the Dark.



0In die Ecke getrieben: Edward muss schon zu schwerem Kaliber greifen, um dieser Plage Herr zu werden.

# Alone in the Dark

## The New Nightmare

**PlayStation Action-Adventure** Der Horror-Klassiker geht in die vierte Runde. Bringt Infogrames mit der Neuauflage der Kultserie frischen Wind ins Genre?

Es sind mittlerweile acht Jahre ins Land gegangen, seit Infogrames die Spiele-Industrie mit einem neuen Genre beglückte. 1992 war Alone in the Dark eine grafische Revolution. Vollkommene 3D-Landschaften und Polygon-Charaktere sorgten für einen für damalige Verhältnisse ungeahnten Realismus. Neben einer PC- und Mac-Variante folgten wenig später Versionen für die gerade aktuell gewordene PlayStation und den

Saturn. Teil 4 basiert noch immer auf demselben Spielprinzip, verspricht allerdings durch die Anwendung neuer Render-Techniken und besserer Hardware (Teil 4 ist auch für Dreamcast unterwegs) eine wesentlich dichtere Atmosphäre zu haben. Wir waren daher sehr gespannt auf die erste spielbare und deshalb noch sehr frühe Version von Alone in the Dark: The New Nightmare für die PlayStation.

**Spielablauf: Neuauflage mit klassischen Tugenden**  
Der Detektiv des Unergründlichen, Edward Carnby, ist wieder unterwegs, diesmal allerdings im Zeichen der Rache. Sein bester Freund, Charles Friske, wurde auf der Insel Shadow Island tot aufgefunden. Carnbys Nachforschungen führen ihn zu Fred Johnson, der dem erfahrenen Draufgänger Carnby erzählt, dass Friske auf der Suche nach drei mysteriösen Tafeln war, die angeblich unbeschreibliche Kräfte hätten. Johnson bittet Carnby schließlich darum, Friskes Arbeit fortzusetzen. Unser Held nimmt den Auftrag an, um den Tod seines alten Kameraden aufzuklären. Doch als er in einer kalten Winternacht seine ersten Schritte auf Shadow Island tätigt, wird alles anders. Vollkommen auf sich allein gestellt, muss Carnby feststellen, dass es auf dieser gottverlassenen Insel weitaus schlimmer zugeht, als er



Stonehenge für Arme: Die mit Runen verzierte Steinplatte in der Mitte bedarf einer genaueren Untersuchung.

zunächst vermutete. Seltsame, böartige Kreaturen stellen sich ihm in den Weg und ver-

suchen, seinem Leben ein Ende zu setzen. Und die einzigen menschlichen Wesen, die er trifft, sind entweder total verängstigt oder paranoid, so dass er auf ihre Hilfe kaum zählen kann. Hinter dem gefährlichen Sumpf erhebt sich der Umriss eines riesigen Anwesens, auf dem sich Friske angeblich aufgehalten haben soll. Es ist also am Detektiv des Unergründlichen, herauszufinden, welche Geheimnisse in den



Niedergestreckt: Edward liegt von Monstern überwältigt am Boden. Ihr müsst am letzten Checkpoint neu anfangen!



Nette Dreingabe: Als Bonus winkeln gezeichnete Artworks der Spiele-Entwickler.



Das letzte Stück: Bevor es weiter geht, muss zunächst dieses Puzzle gelöst werden.



Vorsicht, Falle! Mit gezückter Kanone macht ihr mit diesem Untier kurzen Prozess.

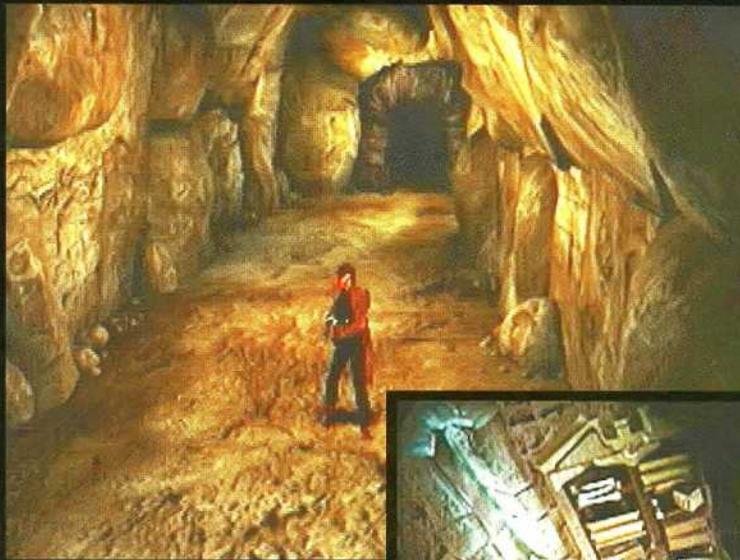


Erster Schritt: Um die Charaktere so plastisch wie möglich darzustellen, wird von ihnen eine Gipsbüste erstellt.



Zweiter Schritt: Mit spezieller 3D-Software werden diese schließlich digitalisiert.

Schatten von Shadow Island verborgen liegen. Glücklicherweise ist der alteingesessene Monsterjäger nicht ganz allein. Aline Cedrac, Dr. Phil. und eine hervorragende Anthropologin, befindet sich auf den Spuren von Obad Morton, der sich ebenfalls auf Shadow Island verbirgt. Zu Beginn des Spiels steht es euch frei, welchem der beiden Helden ihr den Vortritt gebt. Ihre Abenteuer entwickeln sich zunächst absolut unabhängig voneinander. Edward startet beispielsweise im Sumpf, während Aline sich bereits bis zur Morton-Villa vorgekämpft hat. In beliebiger RE-Manier werden die einzelnen vorberechneten 3D-Szenarien nachgeladen. In diesen Schauplätzen bewegen sich dann die Polygon-Modelle der Charaktere und Monster. Dadurch wird selbst auf der vergleichsweise schwachen PlayStation ein Höchstmaß an grafischer



Höhlenforscher: Was mag sich in diesem Höhlenkomplex befinden?



Unter Beobachtung: Selbst weit entfernte Ziele zu treffen ist für den Helden kein Problem.

Atmosphäre erzeugt. Leider fehlt es der frühen Version noch am letzten Kollisionsfeinschliff, so dass sich noch nichts Genauer über die spielerische Qualität dieses Titels sagen lässt. Fest steht nur, dass es genügend Abwechslung für Horror-Adventure-Freaks gibt. 120 verschiedene Perspektiven (sprich vorgeordnete Hintergründe), unzählige durchschlagkräftige Waffen und knifflige Rätsel sorgen für Kurzweil.

**Technik: Noch kein klares Statement**

Da sich die Preview-Version noch in einem sehr frühen Stadium befand, stehen alle Aussagen über die



Volle Kontrolle: Alle Waffen und Items findet ihr im Inventory-Bildschirm wieder. Einige Dinge lassen sich auch kombinieren.

Versteckt: Hersteller Darkworks zieht alle grafischen Register, um euch Abwechslung zu liefern.

Technik noch auf sehr wackligen Beinen. Die Grafik ist bereits jetzt ausgezeichnet und wird durch eine Verbesserung in Sachen Kollisionsabfrage sicher noch gewinnen. Animation und Detailvielfalt sind absolut in Ordnung. Die Soundkulisse ist bislang sehr spärlich. Nur wenige Effekte, wie Schritte und Waffengeräusche, wurden implementiert. Trotz der bislang wenigen Sprachfetzen scheint die Sprachausgabe höheren Ansprüchen durchaus zu genügen.

**Erster Eindruck: Voller Vorfreude** Eigentlich ist die derzeitige Version von Alone in the Dark noch nicht

aussagekräftig genug, um sich ein eindeutiges Urteil über die endgültige Produkt-Qualität zu erlauben. Allerdings meine ich schon, einen Hit am Spieler-Himmel auszumachen. (Swen)



Unter Aufsicht: Diese Mechanik wird von einigen Monstern gut bewacht.

**Das Alone-in-the-Dark-Team**



**Edward Carnby**

Geboren am 29. Februar 1968, Eltern unbekannt. Er wuchs im Waisenhaus von St. Andrews auf. Dessen Leiter wählte übrigens seinen Vor- und Nachnamen. Carnby arbeitet in der Agentur, die von Charles Friske, einem ehemaligen Mitglied der Geheimdienst-Abteilung 713 im Jahre 1982 gegründet wurde. Friske und Carnby haben sich auf Fälle spezialisiert, in denen Übersinnliches und Paranormales eine Schlüsselrolle spielen.



**Aline Cedrac**

Am 30. Juni 1974 in Lexington, einer Bostoner Vorstadt, geboren. Sie kannte ihren Vater nicht und ihre Mutter Marie wollte ihr nie seine Identität verraten. Da Marie Cedrac französische Staatsbürgerin ist, kehrte sie, nachdem sie sich mit ihrer einzigen Tochter zerstritten hatte, 1992 nach Europa zurück. Aline hingegen beschloss, in Boston zu bleiben, um ihr Studium der Völkerkunde zu beenden.



Erleuchtend: Alle Lichteffekte, die durch die Taschenlampe entstehen, wirken sehr realistisch.

**PlayStation**

Hersteller: Darkworks  
Faktum: zwei CDs, Dual Shock, Memory-Card  
Erscheint: Oktober 2000

**Erster nicht mögl. Eindruck**



**Abzocker:** Sir Moneybag öffnet Spyro das Portal nur gegen Vorkasse.



**Eier-Finder:** 150 der Schalenbehältnisse müsst ihr finden.

# Spyro 3

## Year of the Dragon

**PlayStation Jump & Run** Nach zwei erfolgreichen Spyro-Folgen setzt Insomniac mit Teil 3 noch eins drauf.

Nach Spyro 1 und Gateway to Glimmer folgt mit Year of the Dragon die heiß erwartete Folge Nummer 3 für alle Spyro-Anhänger. Was hat sich im Vergleich zu den Prequels geändert?

**Spielablauf: Hüpfklassiker nochmals aufgepeppt**

Natürlich wurde am altbewährten Spyro-Prinzip nichts geändert. Eure Aufgabe besteht darin, 150 verschundene Dracheneier wiederzu-

finden, die von der bösen Magierin Bianca kreuz und quer in den 37 Levels verteilt sind. Des Weiteren dienen herumliegende Edelsteine dazu, den gerissenen Händler Sir Moneybag Power-ups abzukaufen oder Hindernisse aus dem Weg räumen zu lassen. So weit, so gut. Eine wahre Innovation in puncto Gameplay stellen die drei neuen Charaktere Sheila die Känguru-Frau, Sergeant Byrd der fliegende Pinguin, Yeti Bentley und Agent 9 der Weltraumaffe dar. Sheila beispielsweise hüpfert ihrer Natur entsprechend extrem hoch und erreicht somit Stellen, an die Spyro niemals herankommen würde. Besonders lustig ist der fliegende Pinguin. Sergeant Byrd steuert sich gänzlich anders als seine Freunde. Er ist nämlich in der Lage, Gegenstände aufzunehmen und sie mittels eines Fadenkreuzes punktgenau auf den Boden fallen zu lassen. Rund 30 % des



**Monster-Attacke:** Mit seiner Rammattacke versucht sich Spyro seiner Haut zu erwehren.

Spiels werden von den neuen Charakteren bestritten, so dass zwar für genügend Abwechslung gesorgt wurde, das Hauptaugenmerk jedoch noch immer auf dem lila Drachen liegt.

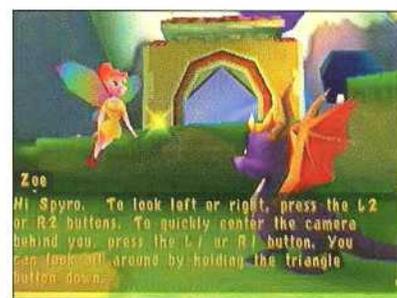
**Technik: Wie zu erwarten**

Wie bereits die beiden Vorgänger überzeugt auch Spyro 3 mit einer ausgefeilten Engine mit einer sehr stimmigen Comic-Atmosphäre. Dank der extremen Weitsicht behaltet ihr immer den Überblick, und das ist gerade für längere Gleitaktionen mit dem Drachen ein Muss. Musikalisch ist Spyro 3 wie immer Geschmackssache. Dennoch sind die einzelnen Stücke mit ihrem zuckersüßen Sound sehr gut auf die Bildschirm-Action abgestimmt worden. In der Preview-Fassung war die Sprachausgabe in Englisch. Bis zum Deutschland-Start wird allerdings eine komplette Lokalisierung zu erwarten sein. Andere technische Aspekte, wie

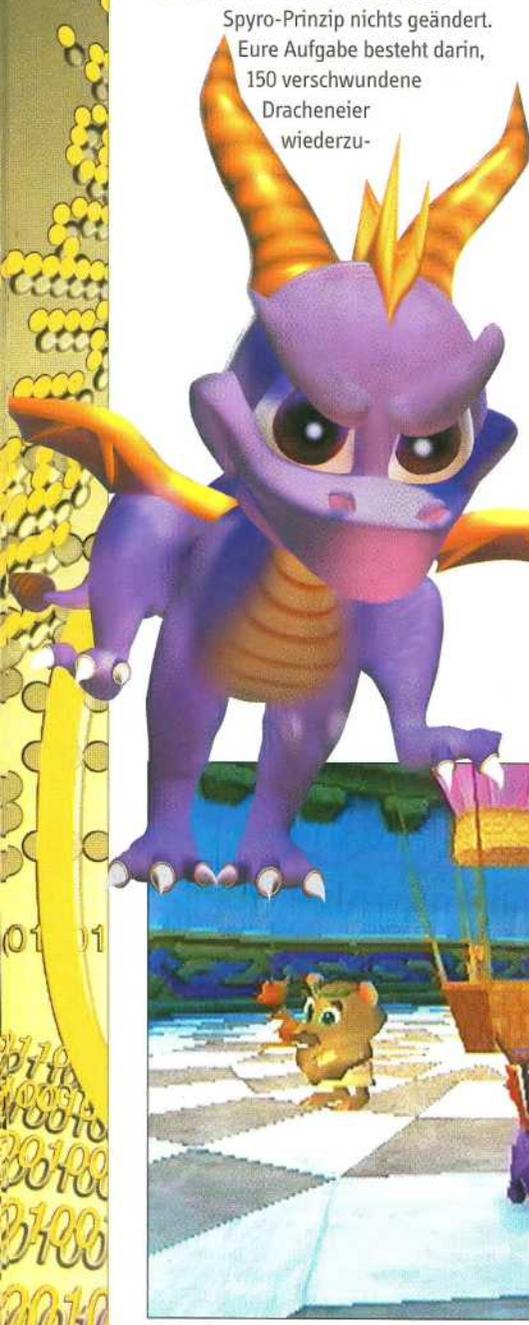
Ladezeiten und Steuerung, sind ebenfalls über jeden Zweifel erhaben.

**Erster Eindruck: Ein Tipp für Jung und Alt**

Bereits jetzt zeichnet sich ab, dass Spyro 3 durchaus mit den Jump&Run-Größen mithalten kann und gerade bei den jüngeren PlayStation-Zockern hervorragende Chancen hat. (Swen)



**Leider keine Wünsche frei:** Zoe die Fee gibt Spyro Tipps.



**Kick ass:** Sheila heizt ihren Gegnern ordentlich ein.



**Weltenbummler:** Wie früher verbindet der Ballon die einzelnen Welten miteinander.



**Auftragsarbeit:** Spyro schickt Sheila in einen nur für sie geeigneten Level, um dort nach dem Rechten zu sehen.



**Wunderschön:** Insomniac hat alle Farbregister für die Level-Gestaltung gezogen.

**PlayStation**

Hersteller: Insomniac  
 Fakten: Dual Shock  
 Erscheint: November 2000

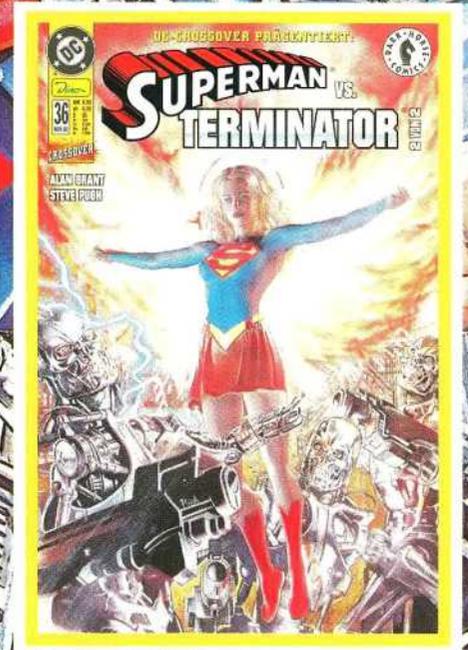
**Erster super Eindruck**

**DC-CROSSOVER #35 & 36**

# **SUPERMAN** VS. **TERMINATOR**

**DER MANN AUS STAHL GEGEN  
DIE KILLERMASCHINEN DER ZUKUNFT!**

**STAHLHARTE  
CROSSOVER-ACTION  
DER MEGAKLASSE!**



**ALAN GRANT  
STEVE PUGH**

**DC-CROSSOVER #36  
SUPERMAN GEGEN TERMINATOR 2 (VON 2)**

**AB 11. OKTOBER IM HANDEL!**



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

Superman © The Terminator TM, Design in the Future TM, DC Comics & Cavalry TM and Dark Horse Comics.



**Am Start:** Vor Rennbeginn formieren sich die vier Autos hintereinander. Wer sich hier schnell nach vorne durchsetzen kann, hat die besten Karten.



**Rating:** Je nachdem, wie gut oder schnell ihr die Kurven durchquert, füllt sich die kleine Tabelle mit roten Punkten.

# MSR

## Metropolis Street Racer

**Dreamcast Rennspiel** Nach dem Knuddel-Jump&Run Fur Fighters erwartet uns bereits im Oktober Bizarres nächster Spitzentitel. Machen sich die ewigen Verschiebungen bezahlt?

Der ehemalige Formel1-Spezialist ist wieder zurück! Nachdem die Briten ihre Zusammenarbeit mit Psygnosis beendet haben, orientieren sich die schlauen Köpfe neu und entwickeln fortan für Segas neues Flaggschiff. Bereits zum Release des Dreamcast sollte das Rennspiel Metropolis Street Racer erhältlich sein, doch der damalige Stand der Entwicklungs-Tools und etliche andere Schwierigkeiten verhinderten dies. Vor einigen Monaten erhielten wir eine vorläufige Version des potenziellen Hits. Dieses Sample zeigte zwar schon einige spielbare Elemente, doch von hoher Qualität war nur wenig zu sehen. Um so überraschter waren wir, als wir in diesen Tagen

ein überarbeitetes Spiel in den Händen hielten, welches jetzt auf der ganzen Linie zu begeistern weiß.

**Spielablauf: Geniale Symbiose**

Lange Zeit herrschte absoluter Informations-Stopp über den Ausnahme-Racer. Erst in den letzten Monaten sickerten einige Details durch, die man jetzt vorfinden konnte. Nimmt man bei Metropolis Street Racer das Pad das erste Mal in die Hand, findet man sich relativ schnell zurecht. Schon nach wenigen Runden auf einer der 150 (!) Strecken wird klar, dass die Coder eine perfekte Mischung aus Arcade-Racer und

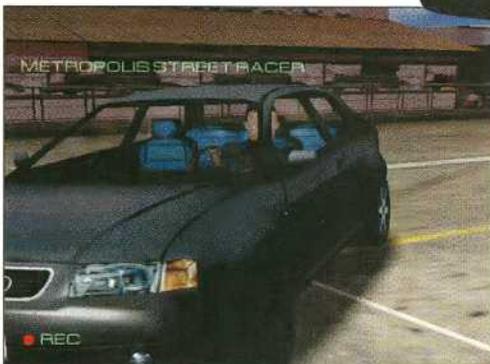
Simulation erschaffen haben. Bei der Bolidenhatz über den 20 Quadratkilometer großen Asphalt-Dschungel muss man unterschiedliche Herausforderungen bestehen. Diese sind nicht wie gewöhnlich in Championship- und Arcade-Modus eingeteilt, sondern in ein Street-Race mit 25 Kapiteln. Diese unterteilen sich nochmals in zehn Stages, welche vom Spieler bewältigt werden müssen. Dabei rast ihr durch die Metropolen London, San Francisco und Tokio, um euch den Kudos (Wort für Respekt) anderer Fahrer zu verdienen. Diese wichtigen Punkte erreicht man am einfachsten, wenn man möglichst waghalsig durch die Kurven fährt. Bis zu vier Kudos-Punkte kann sich der Fahrer auf diese Weise auf seinem Konto sichern.

Zusätzliche Events wie ein Time-Attack,

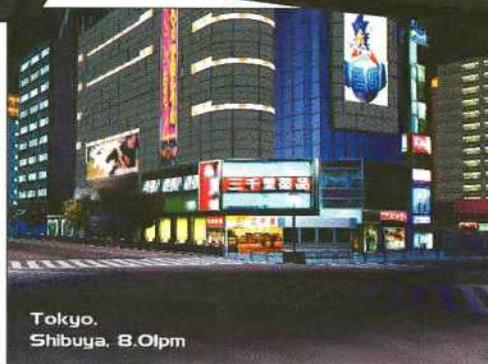
Quick-Race- und Trainings-Modus gehören mittlerweile zum guten Ton und fehlen auch bei MSR nicht. Wer den Vergleich zu Sonys Gran Turismo anstrebt, wird ebenfalls nicht enttäuscht. Bizarre ist es nämlich gelungen, 13 namhafte Automobilhersteller für dieses Rennspiel zu gewinnen. Darunter auch deutsche Hersteller wie Audi, Opel oder Mercedes Benz, die mit ihren Top-Modellen mit von der Partie sind. Letztendlich stehen euch über 40 unterschiedliche Model-Varianten zur Auswahl, die je nach Bedarf eingesetzt werden können. Selbstverständlich sind diese nicht sofort anwählbar und müssen meist erst mühselig freigespielt werden. Wer ein absolut authentisches Fahrverhalten bei diesem Game erwartet, hat seine Erwartungen etwas zu hoch gesteckt. Die dennoch geniale Fahrphysik lässt sich am ehesten als Mischung aus Sega Rally und Ridge Racer V beschreiben. Dadurch kommen auch Neueinsteiger sofort mit Metropolis Street Racer zurecht.



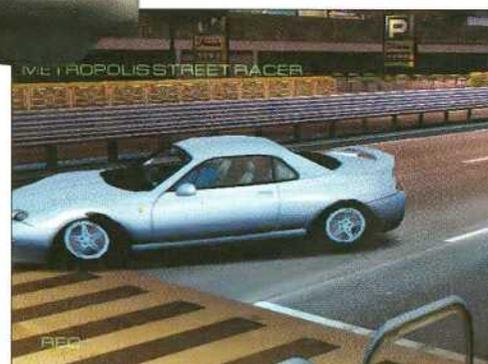
**Blendend:** Besonders nachts fallen die aufwändigen Scheinwerfer-Effekte auf.



**Aufwändig:** In den authentisch gestalteten Rennboliden sitzen sogar Fahrer, die wild am Lenkrad reißen.



**Beeindruckend:** Vor jedem Rennen zieht die Kamera eine Runde über den Stadtteil.



**Drift-King:** Mit dem Wagen können selbst haarsträubende Manöver ausgeführt werden.



**Aufgefahren:** Im Replay darf der ganze Rennverlauf noch einmal in Ruhe betrachtet werden.

**Die Zeitzonen**



Je nachdem, wie die Uhr auf eurem Dreamcast eingestellt ist, verändert sich die Tageszeit der unterschiedlichen Locations - wie ihr unschwer an den obigen Bildern erkennen könnt.

**Technik: Wegweisend in allen Belangen**

Was uns Bizarre mit Metropolis Street Racer präsentiert, kann sich wirklich sehen lassen. Nicht nur das umfangreiche Gameplay weiß zu überzeugen, auch die grafische Kulisse zeigt sich über allen Zweifel erhaben. Weder Pop-ups noch Nebel-Effekte trüben das Geschehen. Um die riesigen Städte möglichst wirklichkeitstreu zu gestalten, reiste Bizarre vor Ort und fotografierte etliche Einkaufsstraßen



**Dèjà-vu:** Sobald ihr eine Runde absolviert habt, tretet ihr gegen eure eigene Bestzeit an.



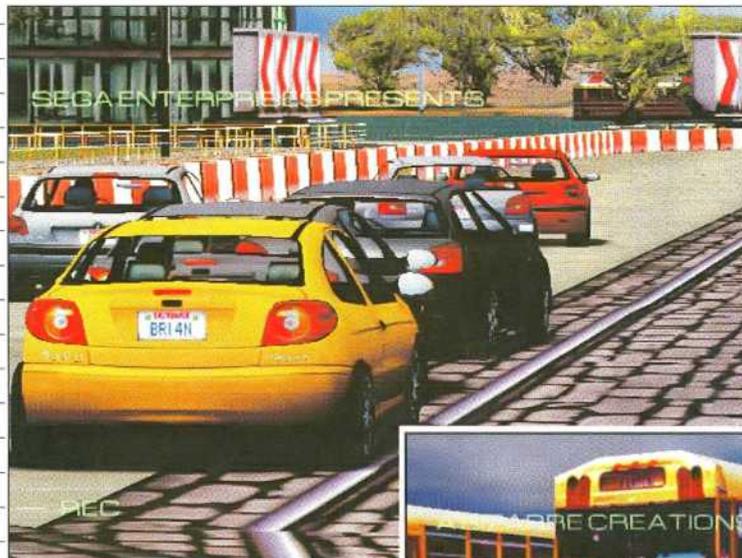
**Spät am Abend:** Bei einem Rennen um diese Zeit dürften unsere Fahrer wohl Probleme mit den Ordnungskräften bekommen.



**Driver:** Zoomt ihr mit der Kamera ganz nahe an das Geschehen, erkennt ihr sogar den Fahrer im Auto.

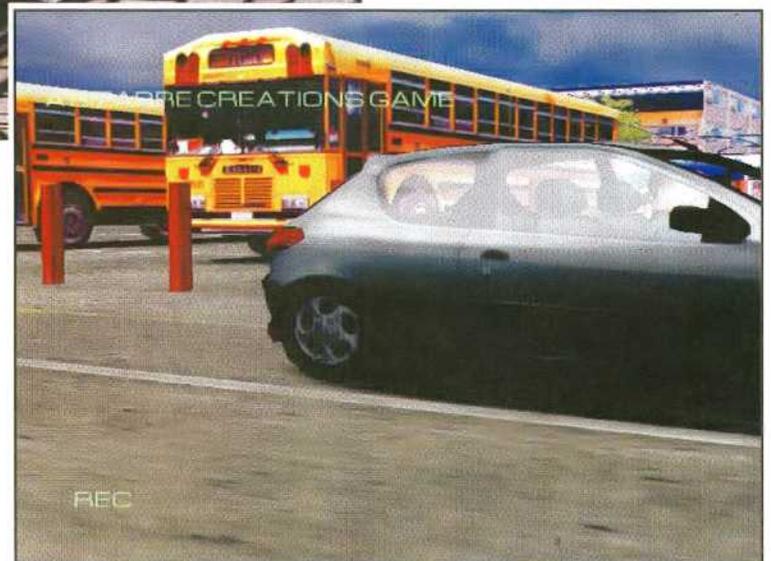


**Achtung!** Sobald ihr die grellen Bremslichter eures Vordermannes aufleuchten seht, solltet ihr auf die Eisen treten.



**Stau:** In den Straßen von San Francisco gibt es kurz nach dem Start eine kleine Rempelerei.

und einzelne Gebäude. Betrachtet man die liebevoll gestaltete Kulisse stechen viele dieser Objekte ins Auge, allerdings hat der Zocker nur selten Zeit, sich diesem Augenschmaus hinzugeben. Zusätzlich verändern sich noch die Tageszeiten der Locations nach der aktuell eingestellten Zeit auf der DC-Systemuhr. Ist es beispielsweise in London gerade Tag, braust ihr in San Francisco des Nachts durch die Straßen. Alle Autos, die im Spiel vorkommen, haben die Coder von Bizarre ebenfalls sehr realitätsnah gestaltet. Ohne unnatürliche Kanten und Ecken brausen die Luxuskarossen über den Bildschirm und wissen selbst Referenz-Fahrzeugen wie denen von F355 Challenge Kontra zu bieten. Hinzu kommt noch eine geniale Grafik-Engine, die keine Schwächen aufzeigt und selbst Features wie 50/60Hz-Modi bietet.



**Aufgepasst:** Gott sei Dank laufen euch hier keine Kinder über den Weg. Diese würden den Rennfluss ziemlich stören.

**Erster Eindruck: Absolut genial**

Bizarre sichert sich mit diesem Game wieder einmal einen Spitzenplatz unter den europäischen Spielentwicklern. Allerdings verwirrt uns die Angaben über den Mehrspieler-Modus. Sind es nun ein bis zwei Spieler oder dürfen wir mit einem genialen Internet-Game rechnen, bei dem sogar bis zu acht Spieler gleichzeitig antreten dürfen? (Swen)



**Filigran:** Die Anzahl der verwendeten Polygone ist wirklich atemberaubend. Sogar F355 stinkt bei diesem Game ab.



**Krass:** Aus dieser rasanten Ego-Perspektive wird MSR zum Ritt auf der Kanonenkugel.

**Dreamcast**

Hersteller: Bizarre Creations  
 Fakten: 150 Strecken, 40 Fahrzeuge, Online-Funktion  
 Erscheint: 20. Oktober 2000  
**Erster super Eindruck**



**Huckepack:** Als Waffe fungieren wieder die Körper der Gegner.



**Eingeschränkt:** Ihr steuert eure Figur ausschließlich auf vorgegebenen Wegen.

## Klonoa 2: Lunateas Vail

PlayStation 2 ■ Jump & Run ■ Namco ■ tba.

Sonys Top-Entwickler Namco ist weiterhin fleißig und präsentiert uns mit Klonoa 2: Lunateas Vail einen weiteren potenziellen Top-Hit. Nachdem Jump&Run-Held Klonoa im ersten Teil seinen eigenen, realen Alptraum überstanden hat, findet er sich nur kurze Zeit später in einer Welt wieder, die sich Lunatea nennt. Schnell erkennt der kleine Knuddelheld, dass

es sich hierbei um einen Alptraum einer anderen Person handelt und versucht, den Geschehnissen auf den Grund zu gehen. Ähnlich wie im Vorgänger steuert ihr die Spielfigur lediglich mit dem Digi-Kreuz und zwei Knöpfen. Am zweidimensionalen



**Beleuchtet:** Viele Welten bestehen durch aufwendig in Szene gesetzte Lichteffekte.



**Abgehoben:** Mit seinen großen Ohren gleitet Klonoa erneut durch etliche Luftschächte.



**Aufgepasst:** Bewaffnet mit einem Gegner sollte unserem Helden kein Schufft zu nahe kommen.



**Nervenaufreibend:** Rasante Kamerafahrten und waghalsige Sprungmanöver treiben dem Spieler das Adrenalin in die Adern.

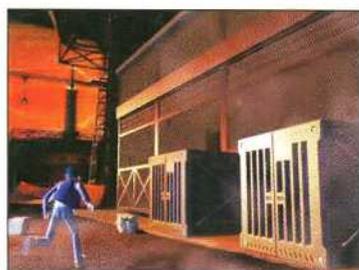
Gameplay hat sich so gut wie gar nichts geändert. Allerdings sind die Kamerafahrten in der dreidimensio-

nalen Kulisse sehr viel eindrucksvoller ausgefallen als es beim Vorgänger der Fall war. (Uwe)

## Zoe

PlayStation 2 ■ Action-Adventure ■ Konami ■ Ende 2000

Von Mastermind Hideo Kojimas aktuellem Projekt gibt es wieder Neues zu berichten. Vor wenigen Tagen veröffentlichte Konami erste Screenshots, auf denen nicht nur gewaltige Mechs zu sehen waren. Sollte sich der Spieler als normaler Mensch durch riesige Städte bewegen dürfen, könnte dieser Titel sehr viel mehr Spieltiefe bieten als bisher angenommen. Eines ist jedoch sicher. Zoe ist das grafisch bisher beeindruckendste PlayStation2-Spiel.



**Uneingeschränkt:** Lange Zeit war nicht klar, ob sich der Spieler außerhalb der Mechs frei bewegen darf.



**Eindrucksvoll:** Eigentlich war Zoe nur als technische Übung für Metal Gear Solid 2 gedacht, doch die aktuellen Bilder machen eindeutig Appetit auf mehr.



**Physikalisch korrekt:** Ballert ihr mit dem Maschinengewehr auf eine herumliegende Zeitung, zerpfückt es diese wie in der Realität.

## Metal Gear Solid 2

PlayStation 2 ■ Action-Adventure ■ Konami ■ Ende 2001

Das auf der ECTS gezeigte Video hinterließ bei uns einen bleibenden Eindruck. Gezeigt wurde das vermutliche Intro des Spiels. Hier läuft Snake ganz gelassen über die Brooklyn-Bridge, schaltet seine Stealth-Camouflage an und stürzt sich mit einem gewaltigen Sprung über das Geländer. Nachdem er sich von seinem Bungee-Seil befreit hat, findet er sich auf dem Schiff wieder, welches von den Terroristen gekapert wurde. Diese Sequenz überzeugte uns durch ihre

gute Qualität und lässt uns dem Spiel entgegenfieberten.



**Umzingelt:** Snake kämpft um sein Leben, während der Arbeiter schon tot am Tisch liegt.

# MEGA FUN CHARTS

präsentiert von

## gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

### Leser-Charts

E-Mail:  
lesercharts@megafun.de

- 1 **Resident Evil Code: Veronica**  
DC - Action-Adventure, Capcom
- 2 **Crazy Taxi**  
DC - Rennspiel, Sega
- 3 **Chu Chu Rocket**  
DC - Geschicklichkeit, Sega
- 4 **Sonic Adventure**  
DC - Jump & Run, Sega
- 5 **Virtua Tennis**  
DC - Sport, Sega
- 6 **NBA 2K**  
DC - American Sports, Sega
- 7 **Soul Calibur**  
DC - Beat 'em Up, Namco
- 8 **Frontschweine**  
PS - Strategie, Infogrames
- 9 **Berserk**  
DC - Beat 'em Up, Eidos
- 10 **Resident Evil 3: Nemesis (dt)**  
PS - Action-Adventure, Capcom

### Wertungs-Charts

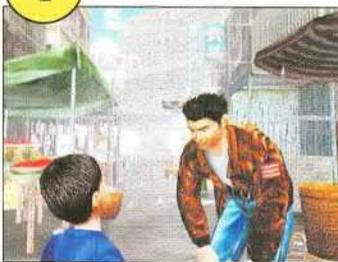
Die Spiele - Highlights der Monate: September / Oktober

- |                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| 1 <b>Tony Hawk Skate. 2</b>       | 93% |
| PS - Fun-Sports, Activision       |     |
| 2 <b>Dead or Alive 2</b>          | 92% |
| DC - Beat 'em Up, Tecmo           |     |
| 3 <b>Jet Set Radio</b>            | 91% |
| DC - Fun-Sports, Sega             |     |
| 4 <b>Rayman 2</b>                 | 90% |
| PS - Jump & Run, Ubi-Soft         |     |
| 5 <b>Final Fantasy IX</b>         | 90% |
| PS - Rollenspiel, Squaresoft      |     |
| 6 <b>Tomb Raider</b>              | 90% |
| GBC - Action-Adventure, Eidos     |     |
| 7 <b>Parasite Eve 2</b>           | 89% |
| PS - Action-Adventure, Squaresoft |     |
| 8 <b>ISS 2000</b>                 | 88% |
| N64 - Sport, Konami               |     |
| 9 <b>F355 Challenge</b>           | 88% |
| DC - Rennspiel, Namco             |     |
| 10 <b>Virtua Tennis</b>           | 88% |
| DC - Sport, Sega                  |     |

## Most Wanted

Darauf wartet ihr im Monat **Oktober!**

1 ← 1. Monat ■ Sega ■ 4. Quartal 2000



### Shenmue

Dreamcast Action-Adventure

Yu Suzukis Meisterwerk führt diesen Monat unsere Most-Wanted-Charts an. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft sollte die englische PAL-Version in den Händlerregalen stehen. Mit dem **Megatest** dürft ihr in der nächsten Ausgabe rechnen.

2 ← 1. Monat ■ Game Arts ■ tba.



### Grandia 2

Dreamcast Rollenspiel

Der Nachfolger des Rollenspiel-Hits verspricht schon im Vorfeld viel Spielspaß. Wer sich die japanische Version zu Gemüte geführt hat, der wird schon ansatzweise festgestellt haben, welches Potenzial dieses Game in sich birgt.

3 ← 1. Monat ■ Capcom ■ 4. Quartal 2000



### Dino Crisis 2

PlayStation Action-Adventure

Capcoms Dinosaurier-Hatz belegt einen hervorragenden dritten Platz. Nachdem wir verschiedene Versionen des Games ausführlich antesten durften, können wir euch in der nächsten Ausgabe vielleicht sogar schon einen **Importtest** präsentieren.

4 ← 1. Monat ■ Sega ■ November 2000

### Beben 3 Arena

Dreamcast Shoot 'em Up Die Dreamcast-Version des indizierten PC-Shooters liegt noch dieses Jahr unter dem Gabentisch.

5 ← 1. Monat ■ Electronic Arts ■ 1. Quartal 2001

### Black & White

Dreamcast Strategie Peter Molyneux Mamutprojekt hebt euch in die Position einer Gottheit.

6 ← 1. Woche ■ Konami ■ 4. Quartal 2001

### Metal Gear Solid 2

PlayStation 2 Action-Adventure Der Must-Have-Titel für die PS2 ist leider noch ziemlich weit entfernt.

7 ← 1. Monat ■ Squaresoft ■ tba.

### Final Fantasy IX

PlayStation Rollenspiel Squaresoft dreht zum Ende der PS1 noch einmal voll auf und zeigt was 32 Bit leisten können.

8 ← 1. Monat ■ Bizzare Creations ■ Oktober 2000

### MSR Metropolis Street Racer

Dreamcast Rennspiel Der heiß ersehnte Edel-Racer sucht noch diesen Monat den Dreamcast heim.

9 ← 1. Monat ■ Rare ■ 1. Quartal 2001

### Conkers Bad Fur Day

Nintendo 64 Jump & Run Das ehemals knuddelige Kinderspiel hat sich zu einem Game für Erwachsene gewandelt.

10 ← 1. Monat ■ Eidos ■ 4. Quartal 2000

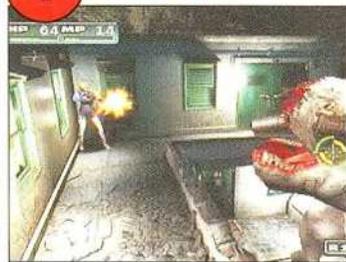
### Time Splitters

PlayStation 2 Shoot 'em Up Diesen technisch hervorragenden Ego-Shooter sollte sich jeder zulegen.

## Verkaufs-Charts

Diese Titel verkaufte Gameplay im **September!**

1 ← 1. Monat ■ Squaresoft ■ 89%



### Parasite Eve 2

PlayStation Action-Adventure

Aya Brea ist wieder erfolgreich auf Mutantenjagd. Nach ihrem ersten Abenteuer landet das Sequel prompt auf dem ersten Platz unserer Verkaufscharts. Wir meinen: Das hat die fesche Polizistin redlich verdient.



2 ← 1. Monat ■ Electronic Arts ■ 85%

### Toca World Touring Car

PlayStation Rennspiel

Die Erfolgsserie von Electronic Arts scheint kein Ende nehmen zu wollen.



3 ← 1. Monat ■ Ubi Soft ■ 90%

### Rayman 2

PlayStation Jump & Run

Selbst auf der PlayStation macht der knuddelige Held eine ausgezeichnete Figur.



4 ← 1. Monat ■ Eidos ■ 62%

### Sydney 2000

PlayStation Sport

Wenn schon nicht wertungstechnisch berauschend, verkauft sich dieser Titel wenigstens gut.

5 ← 1. Monat ■ Sega ■ 88%

### Virtua Tennis

Dreamcast Sport

Der Spielautomaten-Klassiker ist auf dem Dreamcast allemal eine Empfehlung wert.



**Schon gehört?**

+++ Auf dem Square-Millennium-Act in München am 16. September gab es leider nichts Aufregendes zu sehen. Lediglich eine US-Version von **Final Fantasy IX** und das bekannte Line-up wurde dem deutschen Publikum vorgestellt. Die deutsche Version von FF IX wird nach Aussage des Übersetzer-Teams wohl noch **mindestens drei Monate** auf sich warten lassen. Voraussichtlich erscheint das Game im 1. Quartal 2001.

+++ **Unreal Tournament** für die PS 2 wird nach Angaben Infogrames wahrscheinlich nicht mehr in diesem Jahr in Deutschland erscheinen. Ein Unternehmenssprecher geht davon aus, dass man sich in Europa bis **März bzw. April 2001** gedulden muss. Sicher ist nur, dass zum US-Start der PS2 eine UT-Version herauskommen wird. Auch ein Release-Datum für UT auf dem Dreamcast ist noch nicht bekannt.

+++ **Cool Boarders Code Alien** wird in Japan wie es aussieht schon im Dezember für die PS2 auf den Markt kommen. **UEP Systems** kündigte an, dass neben den beiden bekannten Charakteren aus dem Vorgänger (Yaggi und Irin) neue Tricks im Spiel zu finden sein werden. Der Titel soll rund **6.800 Yen** (142 DM) kosten.

+++ **Gerüchteküche:** Noch ist es nicht offiziell, aber es steht so gut wie fest, dass **Midway** seinen Arcade-Racer **Cart Fury** als PS2-Titel auf den Markt bringen will. Der Racer soll aber frühestens im 2. Quartal 2001 in Amerika herausgebracht werden.

+++ **Konami** hat angekündigt, für die PS2 seinen Fußball-Klassiker **World Soccer Winning Eleven** umzusetzen. Das fünfte Update wird zunächst im Frühjahr 2001 in Japan erscheinen.

**Game Boy Hardware**

**Shark MX - Nintendos Kleinster wird zum Organizer umfunktioniert**



Bereits auf der E3 in Los Angeles kündigte der Peripherie-Spezialist Interact den **Shark MX** an. Die Hardware-Erweiterung von **Datel** - die für Interact produzieren - für den Game Boy ermöglicht es, E-mails zu senden und zu empfangen. Der Shark MX ist nicht viel größer als ein gewöhnlicher Gameshark und verlängert in eingesteckter Position den Game Boy lediglich um rund 2,5 cm. Am oberen Ende der Erweiterung ist der Zugang für das Telefonkabel, die Hülle ist transparent und erlaubt euch einen Einblick in das technische Innenleben.



Nach Angaben von Datel werden alle Game Boys - auch der im nächsten Jahr erscheinende Game Boy Advance - den Shark MX nutzen können. Nachdem erst einmal alle Software-Einstellungen getätigt sind, ist der Zugriff auf die

internen Programme ein Kinderspiel. In den Staaten bekommen User eine E-mail-Adresse wie zum Beispiel **Mega-fun@gamesharker.com**. Mit dem Schreibprogramm verfasst ihr eure E-mails oder lest sie. Geschrieben wird mit einem Kurser, den ihr über eine Tastatur im Display bewegt und mit dem ihr eure Buchstaben anklickt. Leider ist dies ohne Übung mühsam und ohne einen Game Boy mit Touchscreen oder einer externen Tastatur bleibt dies die einzige Möglichkeit. Voraussichtlich haben rund 50 E-mails auf dem internen Speicher Platz. Jedoch gilt zu beachten, dass bei größerer

Speichermenge Software und Hardware langsamer arbeiten. Anhängende Dateien wie z.B. Bilder werden ignoriert und nur der blanke Text der Mail wird aus dem Internet geladen. Die Büroar-

beit wird durch einen Taschenrechner, eine Weltzeitonenkarte und einen Kalender vervollständigt. Hier lassen sich für jeden Tag mehrere Termine eintragen. In den USA wird der Shark MX für rund 30 Dollar auf den Markt kommen. In Großbritannien gibt es die GB-Version bereits für 15,99 Pfund. Eine PlayStation-Version wird ab Oktober erhältlich sein. Findet Datel auch in Deutschland einen Vertriebspartner und ist die Markteinführung in GB und den USA erfolgreich, wird es auch bei uns eine Version geben.

Compose	Send/Receive
InBox	Top-up Units
OutBox	Change PIN
Sent Mail	

**Optionsvielfalt:** Mit dem Shark MX nehmen Game-Boy-Besitzer ihre Notizen und Termine mit auf Reisen.

**Dreamcast Preissenkung**

**Kampfpreis - Sega geht in die Offensive**

Am 8. September gab Sega auf einem Händler-Event in Düsseldorf offiziell bekannt, dass der Dreamcast ab sofort nur noch 399 DM kosten wird. Sega will mit der Preissenkung das Marktsegment zwischen PlayStation/N64 (ca. 250 DM) und PS2 (869 DM) einnehmen. Dabei setzt das Unternehmen voll auf die Online-fähigkeiten des Dreamcast. Um den weiteren Absatz der Konsole zu garantieren wird Sega bis zu 250.000 Stück

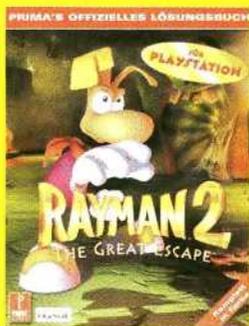
der Konsole an den Handel ausliefern. Thomas Zeitner, General-Manager von Sega Deutschland, sagte gegenüber der Mega Fun, dass man fest mit einem kompletten Ausverkauf dieser Stückzahl bis März 2001 rechne. Sega will mit einer 80 Millionen DM schweren Werbekampagne in die Offensive gehen. Ab dem 24. November (PS2-Launch) sollen dem Hauptkonkurrenten Sony Marktanteile streitig gemacht werden. Es wird laut Sega

sogar vergleichende Werbung geben. Flankiert wird das Angebot mit neuen Hardware-Komponenten: Mit Mikrofon, Mouse und Dreameye soll der Live-Video-Chat ermöglicht werden. Darüber hinaus wird eine Memory-Card (VMU) mit vierfacher Speicherkapazität angeboten. Um den Verkauf der Konsole weiter zu forcieren wird der Rollenspielkracher Shenmue noch vor Weihnachten in Deutschland erhältlich sein.

**Szenegeflüster**

**Der Weg ist das Ziel - Hilfe für Zocker**

Prima Games bringt Licht in das Spieldunkel. Für die PlayStation-Titel **Rayman 2 - The Great Escape** (24,95 DM) und **Cold Blood** (24,95 DM) versorgt euch der Verlag mit Komplettlösungen. Für den kommenden Dreamcast-Titel **Arcatera - Die Dunkle Bedrohung** gibt es bereits eine PC-Komplettlösung für 19,95 DM zu kaufen. Auf rund 130 farbigen und stark bebilderten Seiten werden alle Geheimnisse der Spiele gelüftet. **Muster: Game Freax, Kölner Str. 155, 53840 Troisdorf. Tel: 02241/881240, Fax: 02241/881250.**



**Volle Dröhnung für die Ohren**

Wer die Nase von dem altbackenen Gameboy-Sound schon voll hat, dem hilft der **Music-Box-Boy** von Madcom. Für schlappe 49 DM erhaltet ihr ein kleines Peripherie-Element, das an der linken Seite des Game Boys (Color- und Pocket-Version) angeschlossen wird. Der Music-Box-Boy ist ein Radio, das euch in bester Stereo-Qualität mit Ohrenschmaus versorgt. Das Element benötigt keine Batterien, besitzt eine Suchfunktion und wird mit Ohrhörern ausgeliefert. Erhältlich ist das Teil bei: **Game Freax, Kölner Str. 155, 53840 Troisdorf. Tel: 02241/881240, Fax: 02241/881250.**



**Trainingslager für Pokémons**

Mit der Hilfe des offiziellen **Nintendo-64-Spieleberaters** für Pokémons Stadium sollte eigentlich nichts mehr schief laufen. Auf 112 farbigen Seiten werden alle Arten der Wesen und sämtliche Winkel der Arenen ausführlich erklärt. Die Kampfmodi, Angriffselemente und Strategien werden dem ahnungslosen Coach näher gebracht. Alle 151 Wesen sind mit einem Charakterblatt aufgearbeitet: Fähigkeiten, Werte und Effizienz sind auf einen Blick zu sehen. **Kostenpunkt: 24,95 DM. Muster: Theo-Kranz-Versand 0931 - 35 45 222.**



**Nintendo N64-Sonder-Edition**

# Pokémon Pikachu - Sondermodell für 249 DM

Seit dem 15. September steht die **N64-Sonder-Edition** für 249 DM in den Regalen. Das Design rundet, nach Angaben von Nintendo, das Pokémon-Angebot für die Nintendo-Gemeinde ab. Auf der Oberseite der gelb-blauen Konsole prangt der beliebteste aller Pokémon, Pikachu. Sobald das Gerät eingeschaltet ist, leuchten seine Bäckchen rot auf. Die rechte Pfote des Wesens dient als Reset-Schalter und der Power-Button hat die Gestalt eines Pokéballs. Neue

technische Features weist die Sonder-Edition nicht auf. Mit im Bündel ist lediglich ein blau-gelber Controller. Der Erfolg der Sonder-Edition wird bei der anhaltenden Pokémon-Hysterie sicherlich nicht lange auf sich warten. Über **51 Millionen Mal** wurden weltweit Game-Boy-Module mit den Knuddelwesen verkauft. Seit Ostern treiben die Pokémon auch auf dem N64 ihr Unwesen und sind ebenfalls weltweit mehrere Millionen Mal über die Ladentheke



gegangen. Nintendo hat bereits angekündigt, das Software-Angebot noch in diesem Herbst auszuweiten.

**Unique Development Studios Spiele-Entwicklung**

# Futurama - Spiele-Umsetzung für Comic-Serie

Seit dem 2. September läuft die neue Comic-Serie des Simpsons-Erfinders Matt Groening, Futurama, auch in Deutschland. Auf Pro Sieben machen Leela, Bender, Fry und Professor Farnsworth das Universum im Jahre 3000 unsicher.



Die skandinavische Software-Schmiede Unique Development Studios (UDS) hat am 15. September bekannt gegeben, für die Next-Generation-Konsolen Handhelds und für den PC Spiele-Umsetzungen von Futurama zu produzieren. UDS hat mit Fox Interactive einen Drei-Jahres-Vertrag abgeschlossen. Fox wird die Spiele in den USA und UDS im Rest der Welt publishen. "Wir sind sehr zufrieden, mit UDS zusammenzu-

arbeiten. Da wir auch sehr nahe mit den Produzenten der Serie zusammenarbeiten, wird es eine tolle Umsetzung geben", sagte Steve Bersch, Präsident von Fox Interactive, der Presse. Momentan arbeitet UDS an den ersten Futurama-Titeln, die voraussichtlich im ersten Halbjahr 2002 auf den Markt kommen werden. Als Plattformen sind die PlayStation2, die X-Box und der PC vorgesehen.

**PlayStation Lösungsbücher**

# Die Hilfe naht - 5x gelöst

Wenn das Rätsel zu schwer ist oder ein Gegenstand nicht aufzufinden, greift der genervte Spieler gerne zu einer Lösungshilfe. Der Verlag Magic-Line bietet für fünf PlayStation-Titel jeweils auf rund 90 Seiten eine detaillierte Komplettlösung. Der Rollenspiel-Hit **Grandia**, beide Teile des Agententhillers **Syphon Filter** und das schaurige

Adventure **MediEvil 1 & 2** stellen kein Problem dar. Genaue Karten, einige Screenshots und massenhaft Begleittext lassen keine Fragen mehr offen. Besitzer eines Gamebusters werden ebenfalls mit ausreichend Codes versorgt. Für jeweils 11,95 DM sind die Hefte im gut sortierten Fachhandel zu haben.



**PlayStation 2 RaveStation**

# Line-up - Rund 30 Spiele zum PS2-Start

Während sich amerikanische PlayStation2-jünger auf mindestens 26 offiziell bekannte Titel zum Start am 26. Oktober freuen können, werden es in Europa wahrscheinlich rund 30 Games sein. Zum geplanten Start des PS-Nachfolgers am 24. November in Deutschland (Preis 869 DM) werden nach Angaben von **Video-games.com** vor allem Electronic Arts, Konami und Sony den Großteil des Line-ups bereitstellen. EA wird mit **Fifa 2001**, **Madden NFL 2001**, **SSX Snowboarding** und **Swing Away Golf** unter Sportskanonen für Freude sorgen. Darüber hinaus kommen **X.Squad** und

Theme Park World auf den Markt. **Konami** wird wahrscheinlich **Silent Scope**, **ISS 2000**, **International Track & Field**, **X-Games-Snowboarding** und **Gradius III & IV** auf den Markt bringen. Das Rennspiel **Ridge Race V**, **Tekken Tag Tournament**, **Fantavision** und **Wetrix 2** soll von **Sony** kommen. **Ubi Soft** schickt **F1 Racing Championship**, **Rayman Revolution** und **Donald Duck - Quack Attack** ins Rennen. Weiterhin stehen noch **Bust A Move 4**, **RC Revenge** (beide **Acclaim**), **Smuggler's Run** und **Midnight Club** (beide **Take Two**)

auf der Liste. **Ready 2 Rumble (Midway)**, **Summoner (THQ)**, **Ophren (Activision)**, **Time Splitters (Eidos)** und **Wild Wild Racing (Rage)** komplettieren das Feld. **Stunt GP (Team 17)**, **Street Fighter EX3 (Capcom/Eidos)** und **Sky Surfer (Criterion)** sollen eventuell folgen.



**Erscheinungstermine**

**Japan**

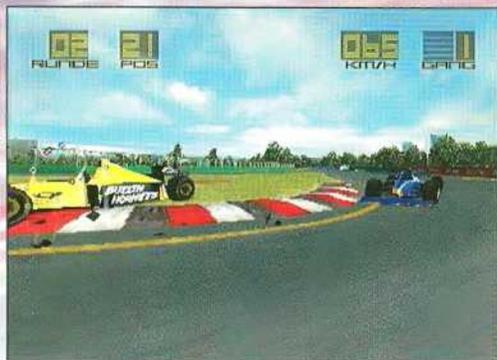
Silent Scope	26. Oktober	DC
GorkaMorka	Oktober	DC
Spawn: In the Demon's H...	Oktober	DC
Ms. Pacman Maze Madn.	Oktober	DC
Bet Bass 2001	3. Quartal	DC
18 Wheeler	3. Quartal	DC
WCW Mayhem	3. Quartal	PS2
The World Is Not Enough	3. Quartal	PS2
Onimusha Warlords	3. Quartal	PS2
Star Wars: Super B. Racing 3	3. Quartal	PS2
Star Wars: Starfighter	3. Quartal	PS2
Ready 2 Rumble Round 2	3. Quartal	PS2
Croc 2	3. Quartal	DC
Ultimate Fighting Champ	3. Quartal	DC
Frogger 2	3. Quartal	DC
Wild Wild Racing	3. Quartal	PS2
Eithea	4. Quartal	PS

**USA**

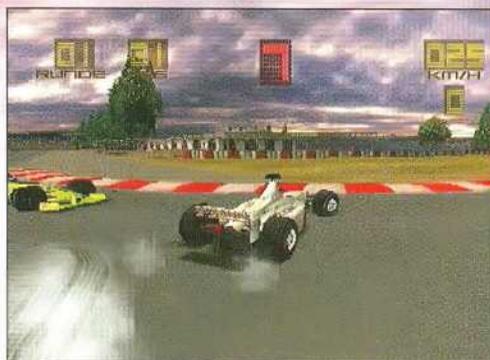
Beben 3	Oktober	DC
Stupid Invaders	Oktober	DC
Starlancer	Oktober	DC
Star Wars Ep. I: Jedi P. B.	Oktober	DC
Evil Dead: Hail to the King	Oktober	DC
The Ring: Terror's Realm	Oktober	DC
Martian Gothic	Oktober	PS
Darkstone	Oktober	PS
RPG Maker	Oktober	PS
WWF SmackDown 2	Oktober	PS
Breath of Fire IV	Oktober	PS
Tony Hawk's Pro Skater 2	November	DC
Shenmue	November	DC
Tomb Raider Chronicles	November	DC
Slipheed: The Lost Planet	26. Oktober	PS2
ESPN X Games Snowb.	26. Oktober	PS2
Madden NFL 2001	26. Oktober	PS2
Unreal Tournament	26. Oktober	PS2
Amored Core 2	26. Oktober	PS2
Sumoner	26. Oktober	PS2
Kessen	26. Oktober	PS2
Gun Griffon: Blaze	26. Oktober	PS2
X-Squad	26. Oktober	PS2
Wild Wild Racing	26. Oktober	PS2
Fusion GT	26. Oktober	PS2
Dynasty Warriors 2	26. Oktober	PS2
Eternal Ring	26. Oktober	PS2
Swing Away Golf	26. Oktober	PS2
Smuggler's Run	26. Oktober	PS2
SSX	26. Oktober	PS2
Theme Park Roller Coaster	26. Oktober	PS2
Midnight Club	26. Oktober	PS2
Silent Scope	26. Oktober	PS2
Cool Boarders 2001	26. Oktober	PS2
Ready 2 Rumble: Round 2	26. Oktober	PS2
DOA 2: Hardcore	26. Oktober	PS2
TimeSplitters	26. Oktober	PS2

**Deutschland**

MTV Skateboarding	10. Oktober	DC
UEFA Soccer 2001	13. Oktober	DC
Time Stalkers	13. Oktober	DC
Sega Extreme Sports	13. Oktober	DC
Giga Wing	15. Oktober	DC
Ferrari 355 Challenge	15. Oktober	DC
Beach Volleyball	10. Oktober	PS
Need for Speed 4 (Plat.)	12. Oktober	PS
HBO Boxing	15. Oktober	PS
X-Men	15. Oktober	PS
Monster Rancher	18. Oktober	PS
Muppet Monster Adv.	18. Oktober	PS
Jedi Power Battles	23. Oktober	PS
Grand Turismo 2 (Plat.)	25. Oktober	PS
MTV Sports: Pure Ride	25. Oktober	PS
NBA Live 2001	26. Oktober	PS
Battleship	27. Oktober	PS
Spec Ops: Ranger Elite	27. Oktober	PS
Vanishing Point	30. Oktober	PS
Reel Fishing 2	30. Oktober	PS
Strider 2	31. Oktober	PS
Mario Party 2	15. Oktober	N64
Duffy Duck	18. Oktober	N64
SF Rush 2049	30. Oktober	N64
F1-Racing Champ.	6. Nov.	N64
Mario Tennis	6. Nov.	N64
Power Rangers	6. Nov.	N64
WWF: No Mercy	15. Nov.	N64
Die Welt ist nicht genug	16. Nov.	N64
Zelda Majora's Mask	17. Nov.	N64
Mickey's Speedway USA	24. Nov.	N64
Scooby Doo	30. Nov.	N64
Donald Duck: Quack Att-	30. Nov.	N64



**Schlechte Abkürzung:** Heinz-Harald muss durch das Gras, um den Crash zu verhindern.



**Vorsicht, Rutschgefahr!** Leider kümmern sich die CPU-Fahrer wenig um eure Probleme.



**Rückspiegel:** Mit L1 werft ihr einen schnellen Blick nach hinten.

# Formula One 2000

**PlayStation Rennspiel** **Psygnosis ist unverbesserlich! Jedes Jahr bringen sie eine neue F1-Sim auf den Markt. Was hat sich im Vergleich zur 99er-Variante getan?**

Studio 33 hat nun die Verantwortung für das neue Psygnosis F1-Spiel übernommen. Und da es mittlerweile kaum mehr größere Hersteller gibt, die nicht mit einer offiziellen Lizenz daher kommen, müssen sich die Briten schon ordentlich ins Zeug legen, um von der Konkurrenz nicht überholt zu werden. In der letzten Ausgabe testeten wir gleich drei Vertreter der F1-Motorsport-Zunft: F1 Racing Championship von Ubi Soft, F1 World Grand Prix 2 von Konami und

EAs F1 Championship Season 2000  
Wer blickt da eigentlich noch durch?

**Spielablauf: Der Weltmeister erhält die ersten Kratzer**

Fangen wir mit den gebotenen Modi an. Formula One 2000 unterscheidet zunächst einmal drei Kategorien: Arcade-, Grand-Prix- und Zweispieler-Modus. Im anfängerfreundlichen Arcade-Modus erwarten euch fünf Streckengruppen, die euch auf vier Kontinente führen. Anfangs ist allerdings nur einer anwählbar.



Bevor sich weitere öffnen, gilt es ganz vorne mitzufahren. Damit ihr in diesem Modus überhaupt die Zielflagge seht, müsst ihr schnell genug die einzelnen Check-Points erreichen, um weitere Sekunden auf eurer ständig heruntertickenden Uhr zu bekommen. Je nachdem, wie stark ihr euer Können einschätzt, solltet ihr eine passende Fahrzeugklasse auswählen. Formula One 2000 stellt euch vier zur Verfügung: Angefangen bei Klasse eins mit Minardi, Prost bis

hin zur vierten und besten Klasse mit Ferrari und den Silberpfeilen. Für echte F1-Anhänger wesentlich interessanter wird voraussichtlich



**Zeitstrafe winkt:** Wer diese Einladung zum Abkürzen annimmt, muss zum Nachsitzen zehn Sekunden an die Box.



**Wagen-Feinheiten:** Jeder Bolide ist (soweit es die PlayStation zulässt) mit allen Details ausgeschmückt.



**Globetrotter:** Die 17 Strecken sind im Arcade-Modus in fünf Gruppen unterteilt.



**TV-Einblendungen:** Dank der Einblendungen und Heiko Wasser kommt RTL-Feeling auf.

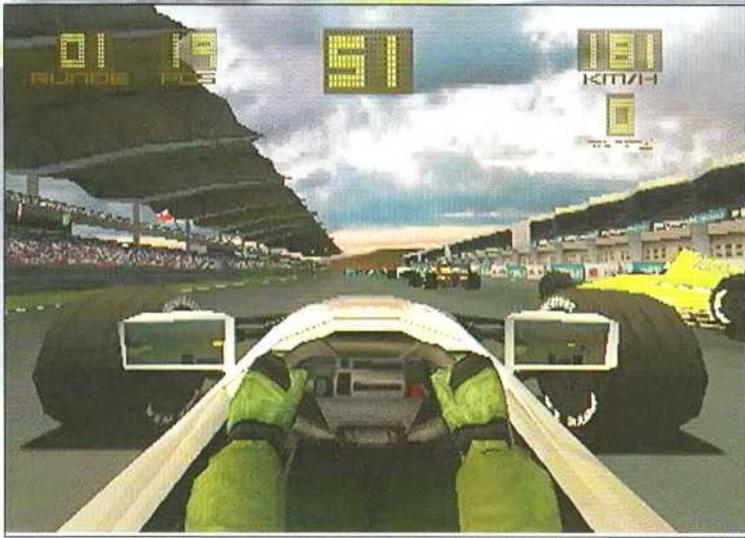


## Vergleich-Nachtrag

### Formula One 2000

System	PlayStation
Lizenz	oo (17 Strecken)
Steuerung	sehr gut
KI	mittel
Ladezeiten	super
Regelwerk	super
Modi	Arcade Grand Prix Einzelrennen Meisterschaft Zweispieler
Sprachausgabe	deutsch (Kommentar)
Bemerkungen	7-Gang-Getriebe, F1-Quiz, RTL-Kommentator Heiko Wasser
Fun	84%

System	PlayStation
Lizenz	oo (17 Strecken)
Steuerung	sehr gut
KI	mittel
Ladezeiten	super
Regelwerk	super
Modi	Arcade Grand Prix Einzelrennen Meisterschaft Zweispieler
Sprachausgabe	deutsch (Kommentar)
Bemerkungen	7-Gang-Getriebe, F1-Quiz, RTL-Kommentator Heiko Wasser
Fun	84%



**Alles im Blick:** Dank der großen Rückspiegel habt ihr aus der Cockpit-Perspektive ständig ein Auge auf eure Verfolger.

der Grand-Prix-Modus sein. Hier könnt ihr entweder ein einzelnes Rennen absolvieren oder gleich in die Vollen mit allen 17 Grand-Prix-Strecken gehen. Klar, dass auch der neue Termin Indianapolis auf dem Weltmeisterschaftsplan steht. Eine Eigenart dieses Kurses ist die leicht nach rechts geneigte Start- bzw. Ziel-Gerade. Generell muss man sagen, dass Formula One 2000 die Kurse authentisch einfängt. Spielerische Details, wie Frühstarts, Flaggen oder das Überschreiten der zulässigen Höchstgeschwindigkeit in der Boxengasse, wurden berücksichtigt. Jeweils in drei Stufen (aus, teilweise, voll) lassen sich Defekte und Schäden einstellen. Bei realistischer

Einstellung fallen computergesteuerte Fahrzeuge häufig aus, wobei es euch selbst sehr selten erwischt. Selbst härtere Crashes mit Kontrahenten oder Streckenabsperungen ziehen nur leichten Schaden nach sich. Weitere wichtige Features sind die in Echtzeit berechneten Rückspiegel, freizuspielende Bonusbilder und ein interessantes F1-Multiple-Choice-Quiz während des Ladevorgangs.

**Technik: Bis auf das Gequassel sehr gut!**

In diesem Jahr muss Psygnosis zum ersten Mal den Thron in puncto beste Grafik in einem F1-Spiel abgeben. Zwar nur knapp geschlagen, aber



**Ruhe vor dem Sturm:** Das 22-köpfige Starterfeld bezieht nach der Einführungsrunde die Positionen.

wegen einiger Texturblitzer und weniger Streckendetails eben nur auf Platz 2. Hingegen ist die Fahrgeschwindigkeit von einem anderen Stern. Wirklich hoch anzurechnen sind die kurzen Ladezeiten, die sehr anwenderfreundlichen Menüs und der technisch einwandfreie Zweispieler-Modus. Hier können endlich zwei menschliche Kontrahenten gleichzeitig an der Meisterschaft teilnehmen und das bei einem kompletten 22er-Starterfeld. So eine Option geht selbst dem leistungsstärkeren Dreamcast noch ab. Der Sound hingegen ist ein zweischneidiges Schwert. Fahrgeräusche und Zuschauerkulisse gehen absolut in

Ordnung, während die deutsche Sprachausgabe mit RTL-Kommentator Heiko Wasser spätestens nach dem dritten Rennen nervt. Zumal die Sprachfetzen offenkundig nicht zusammenpassen. Also, Psygnosis, wenn schon, denn schon.



**Swen:** Eine wahre Flut an F1-Spielen ist in den letzten Wochen über uns herein-

gebrochen. Da fällt die Entscheidung für den richtigen Titel nicht gerade leicht. Der diesjährige Psygnosis-Vertreter ist gerade für Fan-Teams das Objekt der Begierde. Schließlich gab es noch kein F1-Spiel, das einen dermaßen spannenden Zweispieler-Modus bot. Einzelgänger werden sicher wegen den vielen Details, wie Fehlstart, Boxengeschwindigkeit oder dem F1-Quiz, zugreifen. Dennoch bleiben einige Schnitzer, die Formula One 2000 den alleinigen Referenzthron verwehren. Beispielsweise verhalten sich die CPU-Fahrer zu ungestüm und brettern einfach in stehende Wagen hinein. Außerdem gehen mir diese dilettantisch gemachten Sprachsamples langsam auf den Senkel!



**800-PS-Mäher:** Mika Häkkinen muss bei seinem Überholmanöver über das Gras nicht gerade weltmeisterlich.



**Leichte Schräglage:** In Indianapolis hat die Zielgerade eine leichte Neigung nach rechts.



**Asphaltierte Berühmtheit:** Die Virage-Loews-Kurve gehört zu den bekanntesten Kurven des Formel-1-Zirkus.



**Hilfestellung:** Grüne, gelbe und rote Pfeile geben euch den Schwierigkeitsgrad der nächsten Kurve an.

**Test PlayStation**

Hersteller: **Studio 33 / Psygnosis**  
 Vertrieb: **SCED**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **SCED**  
 Vergleichbar mit: **F1 Racing Championship (84%), F1 Championship Season 2000 (85%)**  
 Features: **20 Spieler, Dual Shock, fünf unterschiedliche Spielmodi**  
 Erscheint: **November 2000**

**Grafik: 81 Sound: 75**

**Fun: 84**



# Sega Extreme Sports

**Dreamcast Sport** Im Anschluss an NBA und NHL 2K präsentiert Segas Sportabteilung ihr bisher ungewöhnlichstes Game.

Fußball ist euch zu spießig, für Basketball seid ihr zu klein und Massensportarten sind euch generell nicht abgefahren genug? Ihr wollt lieber mit einem Affenzahn verschnittene Berghänge herunterboarden, einen Flugdrachen steuern oder mit einem Strand-Buggy herumheizen wie ein Wahnsinniger? Dann solltet ihr euer Glück mit Sega Extreme Sports versuchen, denn hier bekommt der Adrenalin-Junkie genau das, was er braucht.

**Spielablauf: Adrenalin pur**  
Zunächst entscheidet ihr euch für einen von vier Charakteren. Habt ihr euer Extreme-Sports-Alter-Ego gewählt, kann es auch schon losgehen. In verschiedenen Spielmodi habt ihr die



**Energy-Drink:** Beim Mountain-Biking ist es wichtig, sich seine Energie genau einzuteilen.

Wahl zwischen Übungsrunden, Time-Trials oder einer kompletten Meisterschaft. Im Gegensatz zu anderen Spielen des Genres gehen die einzelnen Disziplinen nahtlos ineinander über. Am Anfang der Meisterschaften steht meistens eine Abfahrt mit dem Snowboard. Mit halsbrecherischem Tempo brettet ihr ins Tal und führt unterwegs waghalsige Trix und Stunts aus. Unten angekommen, schnallt ihr das Snowboard ab und sprintet zu einem Drachen. Im Schlepptau eines Flugzeugs gleitet ihr nun an Felsen vorbei und versucht durch Kontakt mit blauen Ballons eure Geschwindigkeit zu erhöhen. Nachdem ihr wieder sicher gelandet seid, besteigt ihr einen Strand-Buggy und düst durch unwegsames Gelände Richtung Ziel. Die einzelnen Abschnitte sind frei befahrbar und mit Abkürzungen und versteckten Goodies gespickt. Grindet ihr zum Beispiel mit dem Snowboard über ein Gelände, erhaltet ihr mehr Power für euren Turbo-Booster. Durch das fleißige Ausführen von Stunts und Trix erhaltet ihr Bonus-Punkte. Fiese Gesellen verschaffen sich Vorteile, indem sie ihre Konkurrenten vom Board boxen oder sie einfach über den Haufen fahren. Bei den Strecken wird Abwechslung groß-



**2 Fast 4 You:** Während ihr ins Tal brettet, bleibt kaum Zeit, die Grafik zu bewundern.

geschrieben. Die verschnittenen Berge des Himalaja dienen ebenso als Austragungsort der Wettkämpfe wie der Strand von Maui oder zerklüftete Felsschluchten. Seid ihr in den Meisterschaften erfolgreich, lassen sich noch Bonus-Disziplinen und -Strecken freischalten.

**Technik: Bombastische Grafik**  
Was Sega Extreme Sports an Grafik auf den Bildschirm zaubert, ist kaum zu glauben. Die abwechslungsreiche Gestaltung der einzelnen Kurse wurde atemberaubend in Szene gesetzt. Feine Texturen begeistern das Auge ebenso wie zahlreiche Effekte. Schneeverwehungen, Rauch und coole Lens-Flares sind in dieser Form bis jetzt auf noch keiner Konsole zu sehen gewesen. Leider hat die aufwändige Grafik ihren Preis. Deutlich sichtbares Morphing, leichte Slowdowns und Pop-ups trüben den grafischen Eindruck zwar etwas, fallen aber spielerisch nicht ins

Gewicht. Die Steuerung ist leicht zugänglich und ermöglicht nach kurzer Eingewöhnung die abgefahrensten Manöver. Für die akustische Untermalung eurer Aktionen sorgen die hippen Grooves des Labels Ninja Tune.



**Henry:** Hut ab vor den Entwicklern! Was Sega Extreme Sports an grafischer Pracht auf den Screen zaubert, ist wirklich außergewöhnlich. Die Landschaften und Kurse wirken sehr realistisch und bis auf kleine Slowdowns und Texture-Morphing gibt es an der Grafik-Engine nichts auszusetzen. Aber auch jenseits des grafischen Aha-Effekts hat Sega Extreme Sports einiges zu bieten. Der fein ausbalancierte Schwierigkeitsgrad und die Jagd nach Bestzeiten locken euch anfangs immer wieder vor den Bildschirm. Auf Dauer fehlt es dem Spiel leider etwas an Tiefgang, denn wenn ihr erst einmal alles gesehen habt, verschwindet die Disc im Schrank und wird nur noch zum Angeben vor Freunden wieder herausgeholt. Im Zweispieler-Modus habt ihr zudem nicht die Möglichkeit, um die Meisterschaft zu kämpfen, sondern versucht euch nur an Einzelstrecken.



**Panorama:** Wer wollte nicht schon immer frei wie ein Vogel durch die Lüfte gleiten!



**Losers:** Wer als Letzter durchs Ziel geht, wird gnadenlos ausgebuht.



**Weiche Landung:** Wenn ihr den Turbo-Booster vor einer Sprungschanze einsetzt, erreicht euer Fahrzeug Schwindel erregende Höhen. Hoffentlich funktionieren die Stoßdämpfer.



**Hall of Heroes:** Hier seht ihr verschiedene Charaktere, die um die Extreme-Sports-Meisterschaft kämpfen.

## Test Dreamcast

**Hersteller:** Innerloop  
**Vertrieb:** Sega  
**Spieleranzahl:** 1-2  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 99,- DM  
**Muster von:** Sega Deutschland  
**Vergleichbar mit:** ESPN Extreme Games (58%)  
**Fakten:** 5 Charaktere, Vibration-Pak  
**Erscheint:** Oktober 2000

**Grafik: 87 Sound: 80**

**Fun: 80**



# Break Out

**PlayStation Geschicklichkeit** Bei der Neuauflage des Uralt-Klassikers Break-Out bewies Atari erstaunlich viel Einfallsreichtum.

Man stelle sich vor, Boris Becker würde auf seinem Tennis-Court eine stattliche Anzahl von Pappschachteln im gegnerischen Feld platzieren und sie mit Filzkugel und Schläger einzeln vom Court fegen. Füge man nun noch die physikalisch leider unmögliche Voraussetzung hinzu, dass bei einem erfolgreichen Treffer der Spielball zurück zu unserem "Bobberle" springen würde,

hätte man sehr bildlich (und etwas dämlich) das Prinzip des Pioniertitels Break Out umschrieben. Was für moderne Zockernaturen wie eine komplette Schnapsidee klingen mag, hat in den Anfängen der Spiele-Industrie ganze Massen begeistert. Im neuen Glanz präsentiert sich anno 2000 das Break-Out-Revival. Wie Screenshots bereits verdeutlichen, wird das Geschehen in einer



**Blechkameraden:** Durch geschicktes Schlagen eurer Spielkugel müsst ihr die Soldaten von der Zugbrücke schubsen.



**Mario:** Respekt, mein Lieber. Verglichen mit lauen Software-Aufgüssen im Stile von Centipede oder Space Invaders scheinen sich die Jungs bei Break Out tatsächlich etwas mehr ins Zeug gelegt zu haben. Das Hervorhebenswerte dabei ist, dass man sich nicht nur auf eine technische Modernisierung des

Klassikers beschränkt hat, sondern das ursprüngliche Spielprinzip freudig variierte und ferner mit anderen Konzepten kombinierte. So münden Gameplay-Einflüsse bekannter Titel wie Tetris oder gar Space Invaders elegant in das altbekannte Prinzip "Spielsteinchen mit Ball und Schläger vom Schirm putzen" ein.

isometrischen Ansicht präsentiert, wobei auch die klassische Vogelperspektive anwählbar ist. Neu sind ebenfalls einige Spielabschnitte, die gänzlich vom Gameplay des Vorbilds abweichen und so den Verlauf ein wenig auflockern. Beispielsweise balanciert ihr mit eurer Spielfigur auf einem wackligen Floß und müsst euch der Attacken wild gewordener Quitsche-Entchen erwehren, die euch ins blaue Nass zu stoßen versuchen.



**Feurig:** Am Ende des Burgenabschnitts steht euch dieser Feuer spuckende Drache gegenüber.

## Test PlayStation

Hersteller: **Atari**  
 Vertrieb: **Hasbro Interactive**  
 Spieleranzahl: **1-2**  
 Geeignet für: **Anfänger**  
 Ca. Preis: **50,- DM**  
 Muster von: **Hasbro**  
 Vergleichbar mit: -  
 Faktoren: **Dual Shock, drei Kameraperspektiven**  
**Erscheint erhältlich**

**Grafik: 40 Sound: 54**

**Fun: 65**

# Frogger 2

**PlayStation Jump & Run** Der wohl bekannteste Frosch aller Zeiten kehrt erneut in einem Konsolen-Titel zurück.

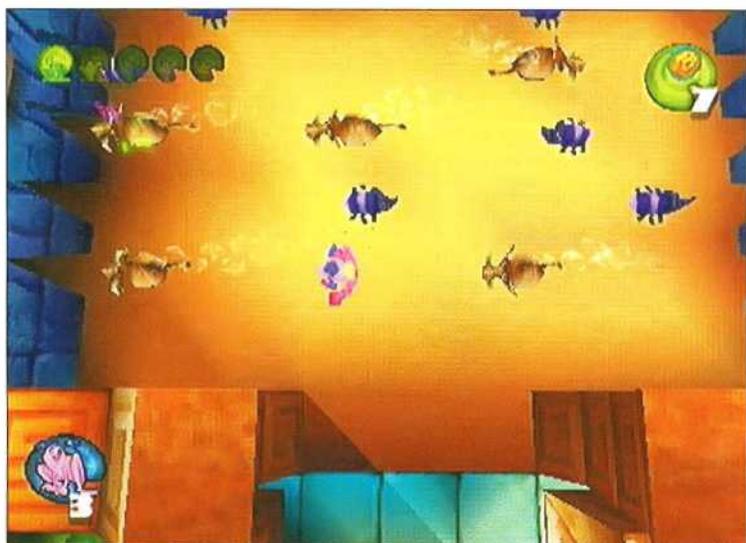
Hasbro, bekannt für die Umsetzung nostalgischer Games aus den Anfangstagen der Videospiele-History, schlägt mit Frogger 2 - Swampy's Revenge erneut zurück. Wer schon den Vorgänger kannte, wird vom Gameplay des Prequels nicht sonderlich begeistert sein. Der widerliche Swampy hat zurückgeschlagen und beschlossen Rache zu nehmen. Hierzu entführt der garstige

Protagonist kleine Froschbabies. Euch obliegt nun selbstredend die Aufgabe, diese drolligen Getiere aus den Fängen des Unholds zu befreien. In typischer Frogger-Manier hüpfst ihr durch die feindlichen Reihen. Leider dachten die Programmierer nicht an eine Analog-Unterstützung, so dass ihr euren grünen Helden nur digital durch die Levels bewegen könnt. Mit eurem Zungen-



**Mario:** Eines kann man Hasbros neuem Streich rund um den kleinen grünen Zungenschlänger nicht absprechen: Frogger besitzt ohne Zweifel einen Nostalgie-Bonus. Doch dies betrifft leider nur diejenigen Zockernaturen, die in den Anfangstagen der Automaten-geschichte ihr gesammeltes Vermögen in den Münzschächten

dieses Spiels verschwinden ließen. Alle anderen seien vorgewarnt! Frogger 2 bietet in keinsten Weise zeitgemäße Unterhaltung. Technisch können die Coder keinem Vorzeige-Titel das Wasser reichen. Zudem bietet das Gameplay in etwa so viel Abwechslung wie der allmorgendliche Gang in die Duschkabine. Besser die Finger von Froggers Rückkehr lassen!



**Feindliche Übermacht:** Dem drolligen grünen Hüpfen stellen sich allerlei Fiestlinge in den Weg. Vom Känguru bis hin zum Krokodil ist alles vertreten.

schlänger habt ihr ein wirksames Mittel, um Fliegen zu verspeisen. Zudem sorgt eine Mega-Attacke für das schnelle Entledigen von Feindesvolk. Optisch orientiert sich Frogger 2 stark am Vorgänger. Geboten wird eine 3D-Optik, die nicht annähernd heutige Qualitätsstandards erreicht. Die Musikuntermalung bewegt sich qualitativ in den gleichen Sphären und sorgt allenfalls für das Herunterfahren der Lautstärke.



**Trainings-Level:** Ein Tutor gibt euch mehr oder weniger hilfreiche Hinweise für euer weiteres Vorgehen.

## Test PlayStation

Hersteller: **Blitz Games**  
 Vertrieb: **Hasbro**  
 Spieleranzahl: **1-2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Hasbro**  
 Vergleichbar mit: **Frogger (74%)**  
 Faktoren: -

**Erscheint erhältlich**

**Grafik: 42 Sound: 38**

**Fun: 38**

# PILOT ODER PROGRAMMIERER?



**BESSER DIE BARMER**

**BARMER**  
Deutschlands größte Krankenkasse



**Gruselige Aliens:** Die spinnenähnlichen Roboter der Aliens gehören zu den einfachen Gegnern.



**Menschliche Stützpunkte:** Freundliche Astronauten machen euch mit neuen Erfindungen und Upgrades bekannt.

# Infestation

**PlayStation Shoot 'em Up** Das neue Produkt aus dem Hause Ubi Soft verspricht viel Action, gruselige Aliens und einen Hauch von Moon-Patrol.

Die Geschichte spielt im Jahre 2237. Die Menschheit hat sich im Weltall ausgebreitet und eine Vielzahl von Planeten bevölkert. Kriegerische Aliens bemächtigten sich der Sternentore und eroberten fast alle menschlichen Kolonien. Nun hat die Erde den Aliens den Kampf angesagt und es liegt an euch, die Menschheit zu retten.

**Spielablauf: Taktisches Vorgehen ist überlebenswichtig**

Infestation ist ein Single-Player-Game. Zu Beginn erhaltet ihr ausführliche Instruktionen über die anstehenden Missionen, welche auf übersichtlich angefertigten Untermenüs abgerufen werden können. Mit einem gepanzerten Mondfahrzeug der Superlative gilt es, die brutalen Eroberer in die Flucht zu schlagen. Bevor ihr euch in das Kriegsgeläut stürzt, bekommt ihr im Trainingsmode die Möglichkeit, euch mit eurem Fahrzeug vertraut zu machen. Hier werden alle Möglichkeiten gut erklärt und danach seid ihr für den Ernstfall gut vorbereitet. Am Ort des Geschehens angekommen, sieht die Sache dann schon anders aus. Eigenartige Schreie und Schlachtgeräusche schlagen dem Spieler förmlich ins Gesicht. Vor euch

seht ihr einen schön dargestellten Moon-Buggy, welcher durch seine gelungene Steuerung auffällt. Ihr habt eine große Auswahl an verschiedenen Waffensystemen und könnt sogar auf die altbewährte Ego-Perspektive zurückgreifen. Soll die Mission von Erfolg gekrönt sein, ist es wichtig, bei dem ganzen Geballer die Orientierung zu behalten und den Bestimmungsort direkt anzusteuern. Dies ist leichter gesagt als getan, denn die zahlreichen oftmals spinnenähnlichen Roboter machen einem das Leben ganz schön schwer. Sammelt man herumliegende Kristalle und Energiebällchen ein, können in bestimmten Fabriken neue Upgrades abgeholt werden.

**Technik: Störendes Clipping**

Leider muss festgestellt werden, dass die PlayStation von Infestation ziemlich überfordert wird. In den ohnehin schon schwierig genug zu passierenden Schluchten sorgt extremes Clipping für zusätzliche Verwirrung. Schade auch, dass nicht an einen Multiplayer-Modus gedacht wurde. Der Game-Sound und vor allem die Hintergrundmusik sind absolute



**Direkte Anweisungen:** Auf den übersichtlichen Missionsplänen könnt ihr euch gut orientieren und eure Vorgehensweise festlegen.



**Henry:** Eigentlich ein schönes Spielchen, welches bedingt durch die Taktik-Action-

Mischung für lange Spiel-motivation sorgen könnte. Viele kleine Features bieten willkommene Abwechslungen. Das Programmier-Team hat es geschafft, eine aufreibende Atmosphäre zu kreieren. Leider sind die grafischen Mängel aufgrund der Überlastung der Grafik-Engine äußerst nervig und hemmen die Freude ungemein. Ferner kommt es zeitweise zu ziemlich heftigem Fogging. Action-Fans, die diese Mankos nicht stören, sei Infestation empfohlen.

Spitze und sorgen für Atmosphäre. Ebenfalls positiv aufgefallen ist die benutzerfreundliche Steuerung, welche sich als komplex, aber dennoch leicht zu erlernen erweist.



**Ihr habt die Qual der Wahl:** Viele verschiedene Waffensysteme warten darauf, von euch genutzt zu werden.

## Test PlayStation

Hersteller: **Frontier**  
 Vertrieb: **Ubi Soft**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Ubi Soft**  
 Vergleichbar mit: **Blam! Machinehead (48%)**  
 Fakten: **Analog, 15 Waffen, 22 Missionen und Terrains**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 69 Sound: 84**

**Fun: 73**



## Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr. 1. Keine Kasse hat mehr Versicherte! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?



**job\_navigator 2.0** Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

**Jetzt gratis bestellen!**

205011

Vorname: .....

Name: .....

Straße, Nr.: .....

PLZ: .....

Ort: .....

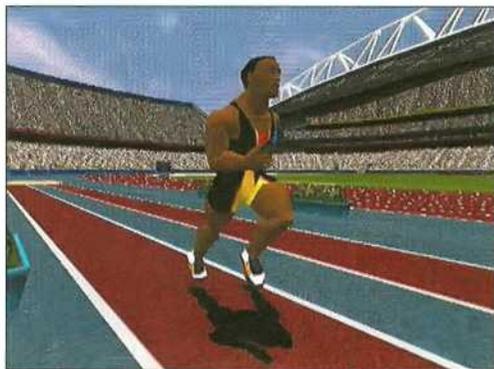
Alter: .....

Berufswunsch: .....

Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

So kommt man an den job\_navigator 2.0:  
 Per Post: BARMER, 42271 Wuppertal  
 Per Internet: [www.barmer.de](http://www.barmer.de)  
 Persönlich: in jeder der 1.400 BARMER Geschäftsstellen





**Kraftakt:** Beim Dreisprung ist der Anlauf besonders wichtig und muss aus diesem Grunde gut getimt sein. (DC)



**Überflieger:** Ohne eine saubere Technik geht beim 110m-Hürdenlauf gar nichts. (DC)



**Rasant:** Beim taktikorientierten Radfahren geht es zur Sache. Wer sich zu früh verausgibt, hat keine Chance. (DC)

# Sydney 2000

**PlayStation/Dreamcast Sport Mit dem einzigen offiziellen Videospiel der Olympischen Spiele versucht Eidos die starke Konkurrenz hinter sich zu lassen.**

Joypad-Killer à la Decathlon sind wieder groß in Mode gekommen und spätestens seit International Track & Field darf an den heimischen Konsolen heftig geschwitzt werden. Der folgende Bericht bringt den Vergleich zwischen der PS- und der DC-Version und macht eine getrennte Wertung möglich, obwohl die Unterschiede nicht gerade gravierend ausgefallen sind.

**Spielablauf: Belastungsprobe für Joypad und Spieler**

Das Gameplay unterscheidet sich kaum von anderen Spielen des Genres. Der interaktive Athlet muss aus Leibeskräften auf die Action-Buttons hämmern und dabei eine möglichst hohe Frequenz erreichen. Bei gleichmäßiger und schneller Dauerbelastung des Joypads läuft der Sportler schneller, springt höher usw. Es stehen zwölf verschiedene Disziplinen zur freien Auswahl. Hat es sich der tapfere Spieler tatsächlich zu seiner Aufgabe gemacht, die komplette Olympiade durchzu-

spielen, werden die ersten Krämpfe nicht lange auf sich warten lassen. Um dies eventuell zu vermeiden, ist sorgfältiges Kräftehaushalten angebracht. Zu Beginn haben der bzw. die Spieler die Auswahl zwischen Arcade- und Olympia-Modus. Der Arcade-Modus versetzt die Athleten direkt in das Finale des entsprechenden Wettkampfes, während sich beim Olympia-Modus erst qualifiziert und sogar trainiert werden muss. Eigentlich eine gute Idee, allerdings wirken sich die endlosen Trainingseinheiten bald negativ auf die Motivation aus. In Sachen Gameplay unterscheiden sich die DC- und die PS-Version praktisch nicht.

**Technik: Möglichkeiten des DC bleiben ungenutzt**

Die DC-Fassung wurde im Vergleich zur PS-Version leider nicht weiter aufgepeppt und bleibt weit hinter ihren Möglichkeiten zurück. Gemessen an PlayStation-Standards, ist die Grafik nicht gerade das Gelbe vom Ei und



**Fleißige Athleten:** Die vielen Trainingseinheiten gehen leider schon nach kurzer Zeit auf die Nerven. (PS)

dementsprechend für den DC nicht vertretbar. Bei der DC-Version wurden lediglich kleine Verbesserungen vorgenommen, welche die Anschaffung von Sydney 2000 jedoch keinesweges rechtfertigen. Leicht verkürzte Ladezeiten und nicht ganz so klobige Schattenspiele können nicht über die großen Schwächen dieses Titels hinwegtäuschen, weshalb Sydney 2000 zu den schwachen DC-Titeln zählt. Kurzum: Ein Spiel, welches das olympische Feuer leider nicht so recht entfachen kann.



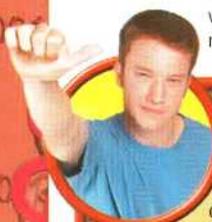
**Klassische Leichtathletik-Wettbewerbe:** Viel Power und vor allem ein guter Abwurfwinkel verhelfen zu enormen Weiten. (PS)



**Eröffnungsfeier:** Die lange Zeremonie kann zum Glück weggedrückt werden. (PS)



Links DC und rechts PS: Im direkten Vergleich kann eigentlich keine Version von beiden als besser bezeichnet werden, was die DC-Version doch deutlich mindert.



**Mario:** Liebhaber dieses Spiel-Genres sollten sich erst einmal die verschiedenen Konkurrenzprodukte anschauen. Meiner Meinung nach ist bei der großen Auswahl an vergleichbaren Spielen viel dabei, was deutlich liebevoller und spaßiger gestaltet ist. Alles in allem macht es den Eindruck, dass Eidos mit Sydney 2000 einen

Schnellschuss abgefeuert hat, bei dem der Erscheinungstermin wohl die Grenzen steckte. Eidos hat die Exklusivrechte an der Olympiade 2000 erworben und sich offenbar auf den vorprogrammierten Erfolg verlassen. Es wird empfohlen, dass potenzielle Käufer sich die Mühe machen, dieses Produkt vorher Probe zu spielen, um keinen Fehlkauf zu tätigen.

**Test Dreamcast**

Hersteller: **ATD**  
 Vertrieb: **Eidos**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Eidos**  
 Vergleichbar mit: **Virtua Athlete 2K (62%)**  
 Fakten: **Vibration-Pak, 12 Disziplinen, viele Trainingseinheiten**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 52 Sound: 65**

**Fun: 57**



**Test PlayStation**

Hersteller: **ATD**  
 Vertrieb: **Eidos**  
 Spieleranzahl: **1 - 8**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Eidos**  
 Vergleichbar mit: **International Track & Field 2 (76%)**  
 Fakten: **Dual Shock, 12 Disziplinen, viele Trainingseinheiten**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 60 Sound: 70**

**Fun: 62**



# Rush 2049

**Dreamcast Rennspiel** Ein weiteres Mal macht Midway San Francisco zum Eldorado aller Speed-Freaks. Welcome to the future.

Nachdem Midway mit San Francisco Rush schon einmal die Stadt mit der Golden Gate Bridge unsicher gemacht hat, kehrt man im Jahre 2049 wieder dorthin zurück. Die Stadt hat sich in den vielen Jahren ebenso stark verändert wie die Fahrzeuge, doch die Golden Gate Bridge gibt es nach wie vor zu bestaunen. Neu sind allerdings die vielen Superspeed-Highways, die Steilkurven und weitere Glanzpunkte für Vollgasfreunde. Nur eines ist wie eh und je: Allein der Schnellste kann gewinnen.

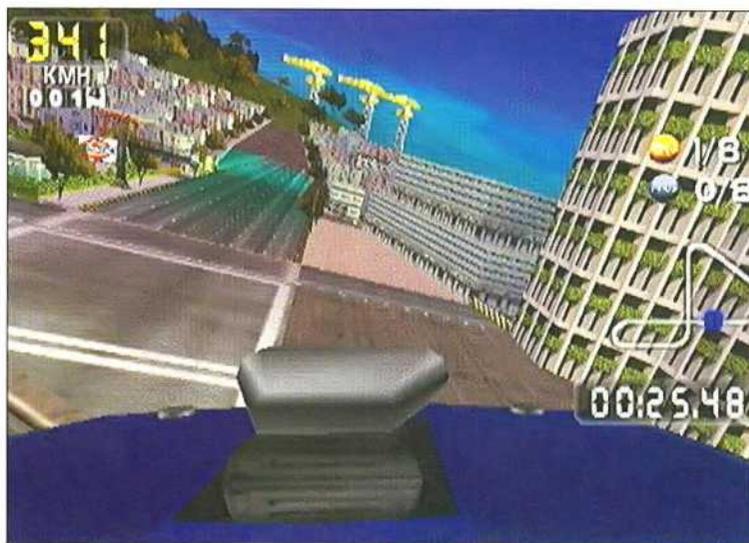
**Spielablauf: Reines Arcade-Feeling**

Bevor ihr euch ins Rennen stürzt, habt ihr wie üblich die Qual der Wahl: Die fünf Modi Rennen, Training, Ghostrennen, Rennstrecke und Akrobat laden euch auf viele oktanhaltige Rennrunden ein. Beim Akrobat-Modus spielt die schnellste Zeit allerdings keine Rolle, denn hier heißt es in einer bestimmten Zeit durch möglichst gewagte Stunts so viel Punkte wie möglich zu machen. Um dieses Unterfangen etwas einfacher zu gestalten, startet ihr in diesem Modus in einer runden Arena, welche in der Mitte einen riesigen Sprunghügel aufweist. Und als wäre das noch nicht genug, hat man euren sechs Wagen



**Product-Placement:** Werden wir in Zukunft auch in Videogames nicht mehr von lästiger Werbung verschont bleiben?

ausklappbare Flügel verpasst. Diese stabilisieren die Kiste in der Luft und sorgen so für kontrollierte Tricks. Trainings-, Ghostrennen- und Renn-Modi kennt ihr ja schon aus nahezu allen anderen Racing-Games zur Genüge und der Rennstrecken-Modus stellt die Championship-Variante dar. Am Start seid ihr zunächst mit sechs Karossen auf vier verschiedenen Kursen. Die PS-Monster könnt ihr euch durch das Zuweisen bestimmter Eigenschaften an euren Fahrstil anpassen und dann zählt nur noch Vollgas. Startet ihr lieber gegen Kontrahenten aus Fleisch und Blut? Kein Problem, der integrierte Vierspieler-Modus lässt auch das zu. Selbst eine Internetverbindung wurde in das Game eingebaut, welche euch direkt zur San-Francisco-Rush-Webseite führt.



**Landeinflug:** Wie aus den Straßen von San Francisco gewohnt, werden bei Rush 2049 aus „normalen“ Fahrzeugen fliegende Kisten.

**Technik: Sauber und schnell**  
Wirft man die Rush-2049-GD in sein Dreamcast-Laufwerk, so fällt als erstes der 50/60Hz-Modus positiv ins Auge, denn gerade bei einem Rennspiel machen 20% mehr Framerate einen deutlichen Unterschied. Als nächstes gibt es ein absolut sauberes, mit Details gespicktes San Francisco zu bestaunen. Und wie es sich für die Power des Dreamcast gehört, läuft das Ganze ohne Ruckeln und Pop-ups. Nach den Thunder-Titeln zeigt Midway erneut, dass es die Sega-Hardware im Griff hat. Die Texturen sind bunt, sehr unterschiedlich und verpassen dem Spiel das nötige Quäntchen Flair, denn San Francisco sieht auch wirklich danach aus. Was für gemischte Gefühle sorgt, sind die vielen integrierten Werbetafeln bekannter Hersteller von Streetwear und Sonnenbrillen. Werden wir selbst in Videogames bald von Werbung überrollt? Auf ganzer Linie über-

zeugen kann daneben die sehr gute Steuerung. Eure Karre reagiert direkt, aber kontrollierbar auf jeden Lenkbefehl und so kann man sich voll auf die Strecken konzentrieren.



**Mario:** Arcade-Racer gibt es auf Segas Hardware ja inzwischen einige, manche besser (4Wheel Thunder), manche schlechter (Roadsters). San Francisco Rush 2049 ordnet sich dazwischen ein. Technisch gefällt das Spiel zwar, Highlights sind aber Fehlanzeige. Und gerade spielerisch bieten andere Racer einfach mehr für ihr Geld, denn die Luft ist Arcade-Racer-typisch recht schnell raus. Der Akrobat-Modus ist zwar ein netter Versuch, überzeugen konnte er uns jedoch nicht. Wie dem auch sei, für alle Fans des gepflegten Bleifußes ist dieser Titel mehr als nur einen Blick wert. Was mir noch immer etwas aufstößt, sind die vielen Werbetafeln im Spiel - Authentizität hin oder her. Wenn ich Werbung haben möchte, dann kann ich auch den Fernseher einschalten.



**Sehenswürdigkeit:** Die legendäre Golden Gate Bridge darf in diesem Spiel natürlich auf keinen Fall fehlen.



**Nachtflug:** Wer braucht da schon einen Heli-Rundflug über Frisco, wenn er das mit dem eigenen Auto erledigen kann?



**Fahrzeug-Tuning:** Durch Verändern diverser Parameter werden unter anderem Geschwindigkeit und Beschleunigung variiert.



**Stabilisatoren:** Die eingebauten Flügel helfen euch, euren Rennwagen in der Luft stabil zu halten. Die Flügel werden einfach auf Knopfdruck aktiviert und ausgefahren.

**Test Dreamcast**

Hersteller: **Midway**  
 Vertrieb: **Midway**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Midway**  
 Vergleichbar mit: **Speed Devils**  
 Fakten: **6+ Fahrzeuge, 4+ Strecken, fünf unterschiedliche Spielmodi, Online-Funktion**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 84 Sound: 72**

**Fun: 78**



# MTV Skateboarding

**PlayStation Fun-Sports** Tony Hawk rockt und die Konkurrenz schaut andächtig in die sprichwörtliche Röhre.

Dark Black versucht die Vormachtstellung des Vorzeige-Titels aus der Neversoft-Schmiede zu brechen. Hierzu fahren die Coder zahlreiche Modi auf. Im Mittelpunkt steht der Lifestyle-Modus, bei welchem ihr euren virtuellen Skater durch viele Competitions dirigiert, um die Spitze der Skater-Szene zu erklimmen. Im MTV Hunt hingegen solltet ihr jeweils zehn Logos des Musikkanals

sammeln. Für unfreiwillige Stürze wird euch ein Symbol entzogen. Zudem integrierte man etwa einen Stunt- oder Survival-Modus, um längerfristig zu motivieren. Sämtliche Varianten lassen sich in einem direkten Zweikampf gegen einen menschlichen Widersacher zocken. MTV nutzte seinen guten Ruf und sorgte dafür, dass man einige große Skater virtuell verpflichten konnte.



**Werbung ohne Ende:** In allen Locations prangern neben den Werbeschriftzügen des Musiksenders MTV auch die zusätzlicher Sponsoren.



**Mario:** Hätte es Tony Hawks Konsolen-Skaterei nie gegeben, würde MTV Skateboarding sicherlich mehr Beachtung geschenkt werden. Der Umfang ist ansprechend und bietet genügend, um längerfristig zu unterhalten. Jedoch drückt die meiner Meinung nach missratene technische Umsetzung diesen Eindruck sehr stark in tiefere

Wertungsregionen. Deutlicher Grafikaufbau und eine mangelnde Weitsicht, vor allem im Zweispieler-Modus, lassen wenig Begeisterung aufkommen. Einzig der geniale Soundtrack mit Bands wie den Deftones, Cypress Hill oder den Punks von Pennywise sorgt für uneingeschränkte Begeisterung. Die optischen Mängel können hiermit allerdings kaum kaschiert werden.

Neben Andy McDonald startet unter anderem auch die geschickte Heidi Hufnagel. Leider stören zahlreiche Pop-ups, karg detaillierte Locations sowie Clipping-Probleme den optischen Gesamteindruck. Demgegenüber bringt man einige interessante Namen aus dem Bereich der alternativen Musikszene ins Spiel. Snapcase oder die Deftones stehen hier nur stellvertretend für den akustischen Ohrenschaus.



**Balance-Akt:** Die Leiste unterhalb des Skaters symbolisiert euren derzeitigen Gleichgewichtszustand.

## Test PlayStation

**Hersteller:** Dark Black  
**Vertrieb:** THQ  
**Spieleranzahl:** 1 - 2  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 99,- DM  
**Modus von:** THQ  
**Vergleichbar mit:** Thrasher (66%)  
**Faktor:** Analog

**Erscheint:** erhältlich

**Grafik: 66 Sound: 80**

**Fun: 65**

# Muppet Monster Adventure

**PlayStation Jump & Run** Kermit, Piggy, und Co versuchen nach ihren Abenteuern im Fun-Racing-Genre nun ihr Glück bei den Knuddel-Jump&Runs.

Ziemlich gestresst von ihren Abenteuern als Rennfahrer haben sich die Muppets ihren Urlaub redlich verdient. Doch statt Ruhe und Erholung zu finden, geraten die Plüschpuppen in die Fänge eines Bösewichts. Die einzige Hoffnung für die Knuddel-Kreaturen stellt Kermits Neffe Robin dar. Bewaffnet mit einem Superhandschuh und einer

Wirbelattacke, macht sich der kleine Hüpfen auf den Weg, die anderen Puppen zu befreien. Zusätzlich zu seinen Standardwaffen kann sich Robin, nachdem er bestimmte Münzen eingesammelt hat, in Monster verwandeln. In Gestalt dieser Ungeheuer erhält der kleine Frogger neue Fähigkeiten (Schwimmen, Klettern, Gleiten, etc.),



**Robin to the rescue:** Der berühmteste Frosch der Welt ist entführt worden. Sein Neffe Robin setzt alles daran, Kermit zu befreien.



**Henry:** Jüngeren Spielern und Kermit-Fetischisten könnte Muppet Monster Adventure aufgrund des hohen Knuddel-faktors und der einfachen Rätsel

durchaus gefallen. Alle anderen wird die durchschnittliche Präsentation eher abschrecken. Eigenartig ist auch, dass sich trotz Lokalisierung noch einige englische Texte im Spiel befinden.

die es ihm ermöglichen, Rätsel zu lösen oder versteckte Gegenden zu besuchen. Wie bei allen anderen Knuddel-Jump&Runs seid ihr auch hier damit beschäftigt, Dinge einzusammeln, Feinde plattzumachen und kleine Rätsel zu lösen. Technisch bietet das Game allerdings nur durchschnittliche Kost. Im Zeitalter von Rayman kann die von Clipping-Fehlern und Pop-ups geplagte Grafik nicht überzeugen. Der Kamera gelingt es in vielen Fällen nicht, das Geschehen aus dem richtigen Winkel darzustellen, was in Verbindung mit der hakeligen Steuerung häufig zu Verwirrung

führt. Der Sound hingegen weiß mit seinen lustigen Sprach-Samples und heißen Latino-Rhythmen sehr zu gefallen.



**Pool-Party:** Robin bereitet sich auf einen Sprung ins kühle Nass vor.

## Test PlayStation

**Hersteller:** Henson/Margenta  
**Vertrieb:** Psygnosis  
**Spieleranzahl:** 1  
**Geeignet für:** Anfänger  
**Ca. Preis:** 59,- DM  
**Modus von:** SCEE  
**Vergleichbar mit:** Spyro 2 (84%), Rayman 2 (90%)  
**Faktor:** Muppet-Lizenz, Dual Shock, 18 Levels

**Erscheint:** Dezember 2000

**Grafik: 70 Sound: 78**

**Fun: 72**

# Moto Racer World Tour

**PlayStation Rennspiel** Die Mixtur aus Straßen-Bikes und Cross-Maschinen geht in die nächste Runde.

Ein Motorrad-Racer mit Straßen- und Cross-Maschinen ist doch genau das, was Bike-Fans suchen, zumal Delphine auch jeweils zwei Leistungsklassen anbietet. Die Straßen-Versionen haben entweder 250ccm- oder 500ccm-Motoren,

während die Enduros Achtel- oder Viertelliter-Aggregate nutzen. Um in die jeweils höhere Klasse zu kommen, ist zunächst jedoch Arbeit angesagt. Nur durch Erstplatzierungen im Meisterschaftsmodus öffnen sie sich. Dabei gilt es, abwechselnd mit den



Swen: Vergleicht man die Entwicklung der Auto- und Motorrad-Racer auf der PlayStation miteinander, fällt sehr schnell auf, dass es im Bike-Bereich nur wenig echten Fortschritt gab. Auch Moto Racer World Tour ist sicher kein schlechter Vertreter seiner Zunft, allerdings fehlt es am letzten Feinschliff. So kommt einfach kein richtiges Racing-

Feeling auf, weil die Kollisionsabfrage zu penibel ist und die gegnerischen Biker einfach zu unnatürlich fahren. Überholmanöver sind mit der klassischen Ausbremsmethode quasi unmöglich, nur auf einer langen Geraden funktioniert es ohne weiteres. Aber was gibt es Langweiligeres, als seine Kontrahenten nur mit Afterburner zu überholen?

Straßen-Maschinen auf authentischen Rennstrecken zu bestehen und mit den Cross-Krads die Hügel der staubigen Indoor-Pisten zu schlucken. So führen euch die Meisterschaften zum Sachsenring, nach Suzuka oder auf die Isle of Man. Zum Schluss noch ein Wort zur Technik: Leider hinken die Motorrad-Spiele nicht nur spielerisch den Car-Racern hinterher. Auch technisch bietet der Titel nur Durchschnittskost.



Vorsicht, Kampflinie! Solch ein Überholversuch wird sicher nicht von Erfolg gekrönt sein.

## Test PlayStation

**Hersteller:** Delphine  
**Vertrieb:** SCED  
**Spieleranzahl:** 1-2  
**Geht für:** Fortgeschrittene bis Profis  
**Ca. Preis:** 99,- DM  
**Master von:** SCED  
**Vergleichbar mit:** Superbike 2000 (67%), Supercross 2000 (56%)  
**Fakten:** Dual Shock, Analog, Memory-Card  
**Erscheint:** erhältlich

**Grafik:** 72 **Sound:** 67

**Fun:** 71

**KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM**

**PLAYSTATION**

PS ONE	249,95
Xploder 9000	79,95
Alien Resurrection	99,95
Bundesliga Manager 2001	99,95
Chase The Express	89,95
Colin Mc Rally 2	89,95
Chrono Cross	149,95
Danger Girl	149,95
Dino Crisis 2	149,95
Digimon	89,95
Duke Planet of Babes	149,95
F1 Racing Sim	59,95
Lunar 2 Eternal Blue	i.V.
Legend of Dragoon	99,95
Mat Hoffmans Pro Bmx	89,95
M... Underground	149,95
Nightmare Creatures 2	89,95
Star Ocean 2	59,95
Spiderman	89,95
Star Trek Invasion	89,95
Sydney 2000	99,95
Tenchu 2 uk	89,95
Tomb Raider Chronicals	Nov.
Tony Hawk 2	89,95
Vanishing Point	89,95
Vandal Hearts 2	89,95
Vagrant Story	89,95
X-Men Mutant Academy	59,95
<b>PS 2</b>	
Grundgerät 26.11.2000	869,00

Fantavision 26.11.2000	Call
Fifa 2001 26.11.2000	Call
Formula One 2000 26.11.2000	Call
Grandius 3&4 26.11.2000	Call
Ridge Racer V 26.11.2000	Call
Tekken Tag Tournament 26.11.2000	Call
Theme Park World 26.11.2000	Call

**DREAMCAST**

Grundgerät Multinorm	449,95
Multinorm Umbau	99,95
VMS Memory	59,95
Beserk	89,95
Capcom Vs. Snk	169,95
Carrier ntc	159,95
Crazy Taxi	99,95
D2 ntc	159,95
Dead Or Alive II	99,95
Ecco The Dolphin	99,95
F1 Racing Sim	99,95
Ferrari F355 ntc	159,95
GTA 2	99,95
Half Live ntc	i.V.
Hidden & Dangerous	99,95
Jet Set Radio ntc	159,95
Kiss Psycho Circus	99,95
Mat Hoffmans Pro Bmx	99,95
Metropolis Speed Racer	Nov.
Nightmare C. 2	99,95

# PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

primalgames.com

BEI IHRER BESTELLUNG AKZEPTIEREN WIR:

Power Stone 2	99,95
Phantasy Star online	Nov.
Rainbow Six	99,95
Resident Evil: Code V.	99,95
Sega GT	89,95
Sega Extreme Sport	99,95
Silent Scope	i.V.
Soldier Of Fortune	i.V.
Space Channel 5	99,95
Star Lancer	99,95
Star Wars Racer	99,95
Sydney 2000	109,95
Tony Hawk 2	Nov.
Tomb Raider Chronicals	Nov.
Time Stalkers	99,95
Ultimate Fighting	99,95
V-Rally 2	99,95

Virtua Athlete	89,95
V-Tennis	89,95
Vanishing Point	99,95
Zombie Revenge	89,95
<b>NINTENDO 64</b>	
ISS 2000	119,95
Mario Party 2	119,95
Turok 3	109,95
Perfect Dark	129,95
Pokemon Snap	119,95
Winback	139,95
Zelda 2	Nov.

<b>NEO GEO POCKET COLOR</b>	
Grundgerät jp	199,95
Last Blade	109,95

**FAX: 91 60 632-HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**

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

**02 34-9 16 06 30**  
 VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN\*



Verwand per Nachnahme + 6,00 DM Nachnahmegebühr, \* für Bestellungen unter 70,- DM berechnen wir 9,- DM Frachtkostenanteil. Preisänderungen vorbehalten.

# Mario Party 2

**Nintendo 64 Geschicklichkeit Virtuelle Brettspiel-Manie, die zweite. Lest selbst, ob mehr Landschaften und Mini-Games einen erneuten Kauf rechtfertigen.**

Bereits im letzten Jahr feierte Hudson Soft mit der virtuellen Brettspielwelt einen glänzenden Verkaufserfolg. Nun müssen die sechs Helden (Mario, Luigi, Wario, Prinzessin Dot, Joschi und Donkey Kong) erneut ran und sich in fünf Welten gegen den Bösewicht Bowser bewähren.

**Spielablauf: Über 64 Mini-Games erwarten euch**

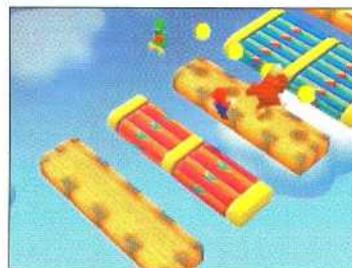
Die Welten teilen sich in verschiedene Spielflächen auf: zwei einfache (Piraten- und Western-Land), zwei mittelschwere (Weltraum- und Geister-Land) und eine anspruchsvolle (Horror-Land). Jede Welt besitzt mehrere Dutzend Felder wie bei Mensch Ärgere Dich Nicht, die mit unterschiedlichen Aktionen ausge-

stattet sind. So gibt es zum Beispiel ein Bankfeld, bei dem ihr abkassiert werdet bzw. Geld bekommt, je nachdem mit welcher Würfelzahl ihr auf das Feld kommt. Auf einem anderen Feld könnt ihr Gegenstände kaufen, werdet zu einer anderen Stelle gebeamt oder zu einem Solo-Spiel herausgefordert. Nachdem alle Spieler ihre Runde beendet haben, wird automatisch eines der über 64 Mini-Spiele aktiviert. Hier kämpft entweder jeder gegen jeden, Zweier-Teams gegeneinander oder drei gegen einen. So muss zum Beispiel Mario mit einem Krötenpanzer auf Kegel schießen. Drei von den zehn Holzmännchen sind aber die anderen Spieler, die der Kugel durch Hüpfen ausweichen müs-



Quo vadis? Wenn ihr an Weggabelungen kommt, müsst ihr entscheiden, wohin ihr weiterlauft. Am besten ist ein Blick auf die Karte, wo sich der nächste Stern befindet.

sen. Ist die Zeit für Mario abgelaufen und nur einer der Kollegen steht, verliert er. Der Gewinner wird mit Gold belohnt, mit dem er Gegenstände und Sterne kaufen kann. Vor allem die Sterne sind wichtig, da diese über Sieg oder Niederlage entscheiden. Neben dem Gruppenerlebnis gibt es noch einen Solo-Quest-Mode und die Möglichkeit, spezielle Mini-Games zu kaufen und diese getrennt zu zocken.



Himmelsrennen: Da die Balken sich bewegen, ist es schwer, nicht herunterzufallen.

Fragen aufkommen. Die Spielstände werden auf den modulinternen Speicher gebannt.

**Technik: Einfache Menü-Führung**

Wie schon der Vorgänger besitzt Mario Party 2 eine exzellente Menü-Führung. Alle Aktionen, Mini-Spiele und sonstigen Ereignisse werden ausführlich erklärt, so dass eigentlich keine



**Mario:** Mario Party 2 ist genau das, was ihr erwartet: Mehr von all dem Guten, das auch schon der Vorgänger präsentiert hat. Stellt sich nur die Frage, ob man als Besitzer des ersten Teiles trotz der neuen Features auch die aktuelle Version benötigt. Als Fan der Mario-Welt ist Mario Party 2 meiner Meinung nach ein klarer Kauf, alle anderen Besitzer von Mario Party sollten sich das Ganze erst einmal im Laden anschauen und dann entscheiden.



Team-Arbeit: In Zweier-Teams, Kapitän und Schütze, gilt es zu steuern und im richtigen Moment zu feuern.



Selbst ältere Semester können in geselliger Runde mit MP 2 lustige Stunden verbringen.



Grimassen: Wer nach abgelaufener Zeit das Bild von Joschi am besten modelliert hat, gewinnt den Wettbewerb.



Alle Neune: Drei Charaktere sind lebende Kegel und müssen durch Hüpfen versuchen, der Kugel von Mario auszuweichen.



Raser: Manche Felder aktivieren Zeitgenossen, die euch über das halbe Spielfeld jagen.



Kanonendonner: Kapitän Bowser sitzt auf seinem Schlachtschiff und bombardiert euch auf der Insel. Diese schwankt durch euer Herumgerenne und die Einschläge der Granaten. Der Spieler, der sich bis zum Ende auf der Insel hält, darf sich über Goldmünzen freuen.

**Test Nintendo 64**

Hersteller: Hudson Soft  
 Vertrieb: Nintendo  
 Spieleranzahl: 1 - 4  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 129,- DM  
 Muster von: Nintendo  
 Vergleichbar mit: Mario Party (78%)  
 Faktoren: sechs Charaktere, modulinterner Speicher, Rumble-Pak, fünf unterschiedliche Spielbretter  
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 61 Sound: 69

Fun: 83



# Dave Mirra

## Freestyle BMX

**PlayStation Fun-Sports** Endlich mit dem Bike über Buckelpisten und Halfpipes bügeln! BMX-Ikone Dave Mirra macht's möglich.

Der New Yorker Dave Mirra ist mit seinen 26 Jahren bereits ein alter Hase im BMX-Geschäft. Sein Titel „Zehnfacher Weltmeister“ sollte aussagekräftig genug sein, um seinen Stellenwert zu umreißen. Acclaim bringt daher reichlich spät ein BMX-Spiel mit seinem Namen auf den Markt.

**Spielablauf: Tony Hawk auf zwei Rädern**

Ähnlich wie bei Tony Hawk oder diversen Snowboard-Titeln geht es auch bei Dave Mirra Freestyle BMX in erster Linie darum, möglichst spektakuläre Tricks

mit dem Bike auf die Pisten zu legen. Je verrückter, umso mehr Punkte werden euch gutgeschrieben. Jedoch gibt es weitere Prüfungen, zum Beispiel der höchste Sprung, der längste Grind oder der geschickteste Slide. Vor jedem Test werden euch vier Aufgaben gestellt, die mit zunehmender Spieldauer immer anspruchsvoller werden. Habt ihr sie gemeistert, öffnen sich neue Kurse (zwölf insgesamt) oder diverse Extras, wie bessere Bikes oder neue Outfits. Neben Dave sind neun weitere



**Abgekratzt:** Jede Kante, egal ob Halfpipe, Kiste oder Geländer, lässt sich zum Grinden nutzen.

BMX-Freaks mit ihren persönlichen Vor- und Nachteilen anwählbar. Jeder Biker kann auf ein Repertoire von mehr als 50 Tricks zurückgreifen, wobei sich mit dem Modifikationsknopf eigene Moves entwickeln lassen und somit bis zu 1300 abrufbar werden. Mehr als ausgiebig präsentiert sich auch der Zweispieler-Modus. Hier stehen euch zehn Disziplinen zur Auswahl, die zumeist

auf einen Leistungsvergleich hinauslaufen.



**Technik: Flippiger Sound**

Neben der nur durchschnittlichen Grafik (grobpixelig und Clipping-Probleme) erzielt Dave Mirra Freestyle BMX gerade mit seiner guten Background-Musik Pluspunkte. Acclaim hat mit



**Swen:** Leider hilft die Klasse Mücke nicht über die spielerischen Unzulänglichkeiten hinweg. Viele Prüfungen sind zeitlich zu kurz geraten, so dass schnell der Eindruck entsteht, das Zeitlimit sei mit Absicht so knapp bemessen, um die Spieldauer künstlich in die Länge zu ziehen. Außerdem fehlt die Möglichkeit, über die Pedale mehr Speed aufzubauen. So lassen sich extreme Sprunghöhen nur über die Rampen aufbauen. Trotz dieser Mängel ist Dave Mirra ein gutes Fun-Produkt, das gerade für Einsteiger eine ernsthafte Überlegung wert ist, sowohl aufgrund der guten Steuerung als auch wegen der versteckten Level-Bereiche.

namhaften Bands wie Social Distortion, Pennywise, Sublime, Cypress Hill und vielen anderen absolut passendes Material herangezogen. Besonders erwähnenswert sind die Kollisionsabfrage und die Fahrphysik. Gerade nach einem Crash erwischt man sich immer wieder dabei, ein schmerzvolles „Autsch!“ auszurufen. Ein sicheres Zeichen dafür, dass hier ganze Arbeit geleistet wurde.



**Nachgeschaut:** Nach jeder Session gibt es ein komplettes Replay.



**Freak-Show:** Nicht nur Dave Mirra ist mit von der Partie.



**Hoch hinaus:** Die schwersten Tricks könnt ihr nur mit ausreichender Höhe meistern. Je abgefahrener die Moves, umso punktreicher die Belohnung.

**Test PlayStation**

Hersteller: Z-Axis  
 Vertrieb: Acclaim  
 Spieleranzahl: 1 - 2  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Acclaim  
 Vergleichbar mit: Tony Hawk's Pro Skater 2 (93%)  
 Fakten: Dual Shock, Memory-Card  
 Erscheint: Oktober 2000

**Grafik: 69 Sound: 80**

**Fun: 74**

02 34-9 16 06 30 **PRIMAL GAMES**  
 VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN\*  
**PC & Videogames** THE GAME SOURCE  
**Anime-DVD**  
 KAISERWALL 2  
 45657 RECKLINGHAUSEN-CENTRUM  
 02361/48 30 79 NUR LADENVERKAUF  
 Unsere Shop's  
 www.primalgames.com



## Magical Drop

PlayStation Geschicklichkeit

Mit Magical Drop bringt SWING! ein unterhaltsames und kniffliges Spiel heraus. Die Grafik ist im japanischen Comic-Stil gehalten und sorgt zusammen mit dem putzigen Sound für eine angenehme Atmosphäre. Eure Figur wird am unteren Spielfeldrand sichtbar und agiert in bester Bust-A-Move-Manier. Hier liegt die eigentliche Schwäche des Games. Wer Bust A Move kennt, braucht an Magical Drop keinen Gedanken zu verschwenden, denn die Unterschiede im Gameplay sind eigentlich zu vernachlässigen. Als Neuerungen wären der Adventure-Modus, verschiedene Spezialballons und die 16 unterschiedlichen Charaktere zu nennen. Wie bei anderen Vertretern des Genres besitzt Magical Drop einen hohen Suchfaktor und verspricht lange Nächte. Für jüngere Spieler wurde der Puzzle-Mode entworfen. Auf dem Spielfeld sieht man eine bestimmte Situation, welche mit einer begrenzten Anzahl von Spielzügen aufgelöst werden muss. Insgesamt ein unterhaltsames Spiel. (Ralph)

**Fun 67%**

## Ray Crisis

PlayStation Shoot 'em Up

Die Außerirdischen lernen es einfach nicht. Nachdem sie bereits im Vorgänger Ray Storm eins auf die Mütze bekommen haben, kehren sie jetzt zurück, um sich eine weitere Packung abzuholen. Eure Rolle in dem Spiel ist klar: An Bord eines wendigen Raumjägers müsst ihr alles zerbröseln, was sich euch in den Weg stellt. Dabei habt ihr die Wahl zwischen zwei Waffensystemen, die sich stufenweise aufrüsten lassen. Die Gegner greifen euch von allen Seiten an und schrecken vor übermäßigem Waffengebrauch nicht zurück. Für ausweglose Situationen gibt es die obligatorische Smart-Bomb, mit der sich alles Leben auf dem Screen auslöschen lässt. Um das 2D-Spielprinzip etwas aufzupeppen, baute Taito eine ganze Reihe 3D-Effekte ein, die euch räumliche Tiefe vorgaukeln sollen. Als Shoot'em-Up-Fan bin ich von Ray Crisis etwas enttäuscht. Die Grafik scheint sich im Vergleich zum drei Jahre alten Vorgänger verschlechtert zu haben. Grob aufgelöste Texturen und Explosionen sind, ebenso wie der Spielumfang (nach einer Stunde seid ihr durch), wirklich nicht zeitgemäß. Ausgehungerte Ballerpuristen können einen Blick riskieren, alle anderen greifen besser zum Vorgänger. (Henry)

**Fun 62%**



**Weggabelung:** Auf jeder Strecke gibt es eine oder mehrere Verzweigungen. Welche die beste ist, müsst ihr selbst herausfinden.



**Fahreigenschaften:** Die Quads unterscheiden sich in folgenden vier Eigenschaften: Handling, Beschleunigung, max. Speed und Bremsen.

# ATV Quad Racing

**PlayStation Rennspiel** Nach Big-Foots, Powerbooten, ferngesteuerten Autos oder Jet-Skis schickt man nun auch Quads auf die Rennstrecken dieser Welt.

In Europa höchstens ein Fortbewegungsmittel für Förster, Jäger und Offroad-Junkies, sind die Quads in Amerika dagegen beliebte Sportgeräte. Was hier Kartfahren ist, ist dort auf diesen Spaßmobilen durch die Gegend heizen. Und genau darum geht es in dem neuen Machwerk von Acclaim. In den obligatorischen Spielmodi Time-Attack, Single-Race, Two-Player und Championship scheidet ihr von Beginn an sechs Fahrer mit anfangs je zwei Quads (zur Auswahl) über insgesamt zwölf Strecken. Vom staubigen Wüstensand über verregnete Wälder bis hin zu eis- und schneebedeckten Kursen bietet der Titel alles, was einen Freund von

Schlamm und Dreck erheitert. Spielerisch und technisch wiegen sich Licht und Schatten miteinander auf. Durch die enge Streckenführung kommt es zwar zu einer guten Fernsicht und schneller Spielgeschwindigkeit, die Abwechslung und die restliche Optik bleiben dabei jedoch auf der Strecke. Die Quads fahren sich sehr direkt und die Fahrer sind gelungen animiert worden. So wird sich fleißig in die Kurve gelegt, die Beine nach einer harten Landung ausgestreckt und vieles mehr. Für Anhänger dieser abgefahrenen Vehikel ist das Game sicherlich lohnenswert, für Fun-Racer-Fans und Konsorten ist Anspielen Pflicht.



**Packendes Intro:** Das rasant geschnittene Intro rund um die quirligen Geländerenner macht Lust auf mehr.



**Lens-Flare-Effekte:** Fahrt ihr gegen die Sonne, werdet ihr regelrecht geblendet. Da fehlt die Sonnenbrille am Helm.



**Spannende Duelle:** Durch den hohen Schwierigkeitsgrad kommt es leider nicht allzu oft zu solchen Rennszenen. Häufig fahrt ihr alleine hinter den anderen fünf her.



**Typisch englisch:** Dieser Kurs erinnert frappierend an englische Rennpisten.



**Mario:** Nachdem konventionelle Gefährte langsam ausgereizt sind, greift man immer mehr auf Nischenfahrzeuge zurück: Ski-Doos machten den Anfang und mit den Quads wird der Trend fortgeführt. Schade nur, dass der Titel wegen der äußerst durchschnittlichen Qualität keine große Beachtung finden wird. Ein paar Rennen sind lustig zu spielen, aber der Championship-Modus ist deutlich zu schwer. Ein Sturz vom Quad und alle anderen ziehen uneinholbar vorüber. Lobenswert ist dagegen die frei positionierbare Kamera und die geniale Ego-Perspektive. Ihr glaubt wahrlich auf dem Teil zu sitzen, so werdet ihr von jeder Bodenwelle durchgeschüttelt. Leider wird es dadurch fast unspielbar, da die Übersicht verloren geht. Ein netter Lückenfüller, aber leider nicht mehr.

## Test PlayStation

Hersteller: **Acclaim**  
 Vertrieb: **Acclaim**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 CA. Preis: **99,- DM**  
 Hersteller von: **Acclaim**  
 Vergleichbar mit: **Sno-Cross (74%)**  
 Inklusiv: **6 Fahrer, 12 Quads, 12 Strecken, Dual Shock, vier Spielmodi**  
 Erscheint: **erhältlich**

**Grafik: 71 Sound: 60**

**Fun: 64**



# Crisisbeat

**PlayStation Beat 'em Up** Terroristen kapern einen vollbesetzten Luxusdampfer. Kennen wir das nicht schon irgendwoher?

Richtig, das hört sich nach einer spielerischen Umsetzung des missglückten Speed-Sequels an. Ob das mal kein schlechtes Omen ist? Vor circa zwei Jahren schon trudelte bei uns in der Redaktion die japanische Fassung dieses Games ein und so lange blieb es auch in der totalen Versenkung verschwunden. Leider

hat sich außer einer mittelmäßigen PAL-Anpassung nichts mehr an diesem Spiel geändert. Noch immer ist Crisisbeat im Stil des Klassikers Final Fight und seiner vielen Klone aufgezogen. Ihr zieht alleine oder mit einem Pad-Kollegen von einer Schiffslocation zur nächsten und verprügelt auf dem Weg sämtliche



Heiße Action: Die Gegner mit den riesigen Flammenwerfern gehören mit zu dem Aufregendsten, was dieses Spiel zu bieten hat. Ansonsten herrscht Routine vor.



**Georg:** Hätte man nicht stolze zwei Jahre mit der PAL-Umsetzung dieses Titels gewartet, dann hätte aus diesem Spiel echt was werden können. Doch inzwischen ist es gerade technisch einfach zu veraltet. Die Grafik und auch die Animationen sind alles andere als zeitgemäß. Da kann auch der kurzzeitig einkehrende Spaß am Spielprinzip nichts mehr

retten. Denn zu zweit noch witzig, wird es alleine wegen der geringen Handlungsmöglichkeiten verdammt schnell eintönig und mit simplem Buttongedrucke kann man fast das gesamte Spiel durchmachen. Lediglich die Endgegner verlangen etwas mehr Aufmerksamkeit. Insgesamt ein nettes Spiel, das einfach viel zu spät auf den europäischen Markt kommt und daher schlicht nicht mehr zieht.

Bösewichte, die sich euch in den Weg stellen. An jedem Level-Ende wartet ein Boss-Gegner auf euch. Technisch ist das Spiel aufgrund seines mit zwei Jahren schon beachtlichen Alters nicht mehr up to date, was sich in eintönigen Hintergründen, langsamer Spielgeschwindigkeit, ruckeligen Animationen und keinerlei spielerischer Abwechslung bemerkbar macht. Dass der Titel dennoch nicht komplett durchfällt, hat er seinem zeitlosen Spielprinzip zu verdanken. Gerade zu zweit prügelt es sich halt lustig durch die KI-losen Feinde. Denn obwohl in Feuerkraft und Anzahl überlegen, haben sie nicht den Hauch einer Chance. Leider ist aber auch hier schon bald die Luft raus, so dass dieses Game lediglich für den schnellen „Hau drauf“ zwischendurch taugt.

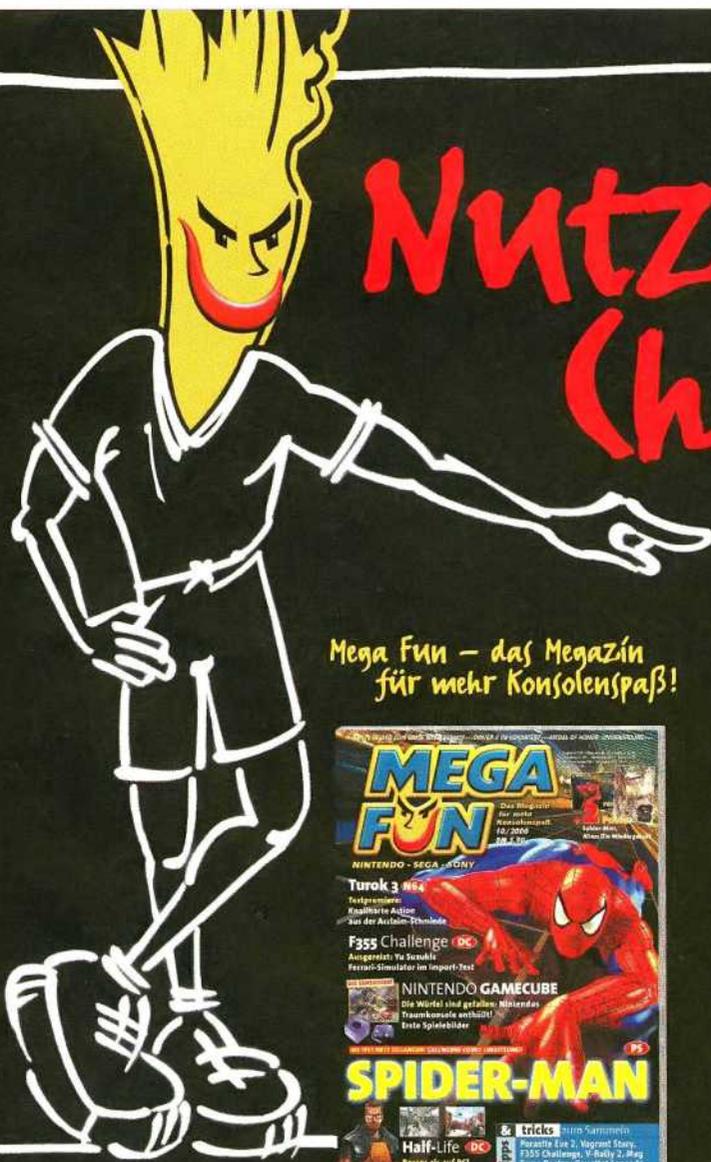
## Test PlayStation 3

Hersteller: **Studio 3**  
 Vertrieb: **Virgin**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Hersteller von: **Virgin**  
 Vergleichbar mit: **Final Fight**  
 Fakten: **4 Charaktere, Dual Shock**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **58** Sound: **44**

Fun: **62**



# Nutz die Chance, Baby!

## 50% sparen im Mega-Fun-Miniabo!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



Teste zwei Ausgaben von Mega Fun zum Preis von einer.

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

Einfach anrufen:

# 01805/95 95 06

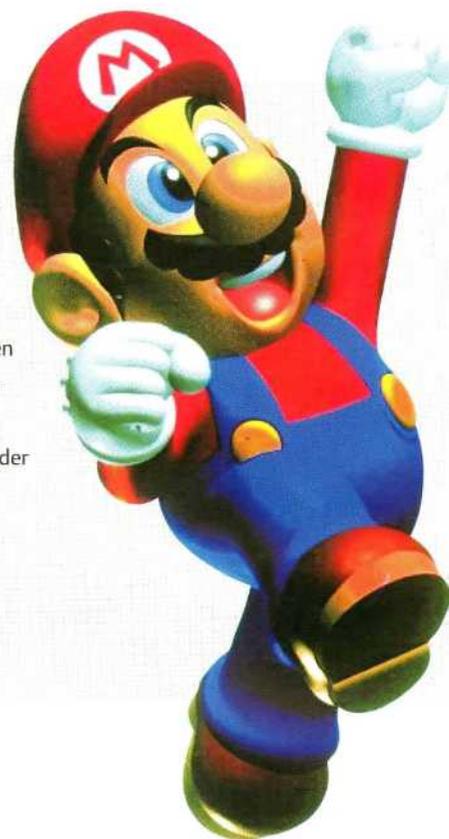
0,24 DM/Min.

# Wenn wir's nicht

## DAS HIGHLIGHT DES MONATS



Je einfacher die Idee, desto amüsanter das Spiel. Damit knüpft Mario Party 2 nahtlos an den Erfolg von Teil 1 an. 4 Spieler erleben mit den wohl 6 bekanntesten Nintendo-Charakteren über 64 witzige und spannende Mini-Spiele. Mario Party 2 - der Hit für die ganze Familie.



### Mario Party 2

ARTIKELNR.: N64 DT 253  
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 119.<sup>95</sup>

## DIE AKTUELLEN SPIELEHITS



### Ferrari 355 Challenge

ARTIKELNR.: DCDT 137  
RELEASE DATUM: Okt. '00

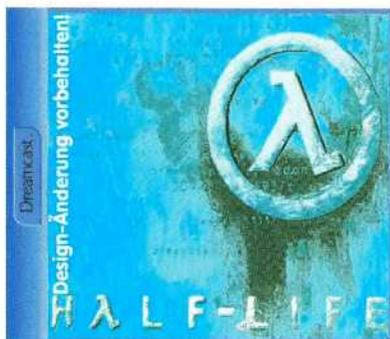
DM 99.<sup>95</sup>



### Digimon World

ARTIKELNR.: SONYD1352  
RELEASE DATUM: Nov. '00

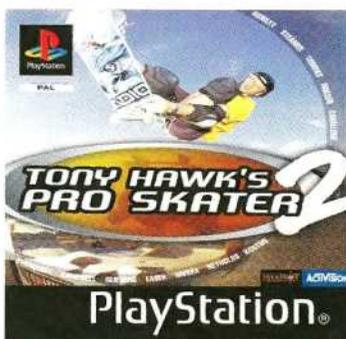
DM 84.<sup>95</sup>



### Halflife "Blue Shift" (DV)

ARTIKELNR.: DCDT 130  
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 84.<sup>95</sup>



### Tony Hawk's Pro Skater 2

ARTIKELNR.: SONYD1207  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 79.<sup>95</sup>

## ALLE HITS IN EINEM HEFT



Die neuesten Trends, Infos und Spiele gibt es monatlich im gameplay magazine. Hier finden Sie auf 48 Seiten alle Games für alle Systeme und jegliches Zubehör. Senden wir auf Anfrage auch kostenlos zu!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. TBA bei Drucklegung noch nicht bekannt.

**Joysoft** **Theo KLANZVERSAND**

**BESTELL-HOTLINE 0931-35 45 222**  
**WWW.GAMEPLAY.DE**

# haben- Dann hat's keiner!

## PLAYSTATION

### Driver 2

ARTIKELNR.: SONYD1250  
RELEASE DATUM: Nov. '00

DM 74.<sup>95</sup>

### Formula One 2000

ARTIKELNR.: SONYD1260  
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 99.<sup>95</sup>

### Medal of Hon.: Underground

ARTIKELNR.: SONYD1300  
RELEASE DATUM: Nov. '00

DM 89.<sup>95</sup>

### Star Trek Invasion

ARTIKELNR.: SONYD1223  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 79.<sup>95</sup>

## DREAMCAST

### Metropolis Street Racer

ARTIKELNR.: DCDT 003  
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 89.<sup>95</sup>

### Virtua Tennis

ARTIKELNR.: DCDT 127  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 89.<sup>95</sup>

## NINTENDO 64

### Pokémon Snap

ARTIKELNR.: N64 DT 257  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 129.<sup>95</sup>

### Turok 3

ARTIKELNR.: N64 DT 251  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 89.<sup>95</sup>

## GAMEBOY

### Pokémon Pinball

ARTIKELNR.: GBC 331  
RELEASE DATUM: Okt. '00

DM 69.<sup>95</sup>

## PREISHÄMMER

### FIFA '99

ARTIKELNR.: SONYD771  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 19.<sup>95</sup>

### Metal Gear Solid Bundle

ARTIKELNR.: SONYD1298  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 59.<sup>95</sup>

### Racing Simulation 2

ARTIKELNR.: DCDT 029  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 29.<sup>95</sup>

### Sega Rally 2

ARTIKELNR.: DCDT 015  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 49.<sup>95</sup>

### Speed Devils

ARTIKELNR.: DCDT 027  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 29.<sup>95</sup>

### Virtua Striker 2

ARTIKELNR.: DCDT 039  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 49.<sup>95</sup>

### Donkey Kong 64 + Exp.Pak

ARTIKELNR.: N64 DT 204  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 69.<sup>95</sup>

### ECW Hardcore Rev.

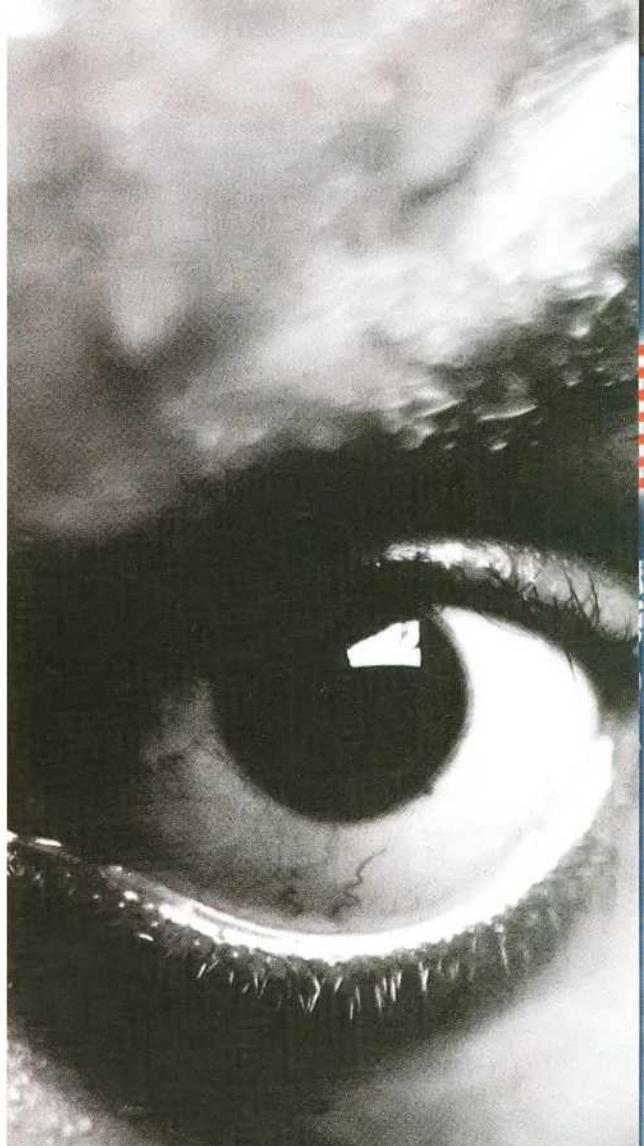
ARTIKELNR.: N64 DT 247  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 19.<sup>95</sup>

### F1 World Grand Prix 2

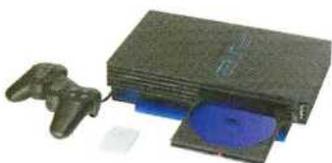
ARTIKELNR.: N64 DT 143  
RELEASE DATUM: erhältlich

DM 39.<sup>95</sup>



## DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Anbieter Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.



**PLAYSTATION 2:**  
Vorverkauf ab 09. Oktober 2000!



**gameplay™**

THE GATEWAY TO GAMES



Gezeitschnittpunkt: Welche Rolle spielt dieses geheimnisvolle Gebäude? Welche Kräfte beinhaltet es?



Willkommen in der Import-Zone!  
 Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg  
 Einsendeschluss ist der 30.01.00.  
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



# Chrono Cross

**PlayStation Rollenspiel** Eines der absoluten Highlights des Super Nintendos findet auf der PlayStation seine Fortsetzung.

Ein Klassiker findet seine Fortsetzung! Sicherlich erinnern sich alle RPG-Fans aus 16-Bit-Tagen noch an Chrono Trigger. Ein geniales Spiel, das seinerzeit (ebenso wie die jetzt vorliegende Fortsetzung) nur dem japanischen und amerikanischen Markt vorbehalten war. Aber wahre Fans schrecken dies nicht, denn vergleichbare Perlen sind in unseren Breitengraden rar gesät. Nehmen wir also den Kampf um Zeit und Raum mit Serge auf.



**Spielablauf: Alles nur geträumt?**  
 Knapp zehn Jahre

nach den Abenteuern des ersten Teils findet sich der Spieler in einem ruhigen Fischerdorf wieder. Hier lebt der Junge Serge zufrieden und glücklich inmitten der Gemeinde. Doch von Zeit zu Zeit plagen ihn Erinnerungen an Ereignisse, die er nicht einzuordnen versteht. Seine Liebe, die hübsche Leena versteht es jedoch, ihn Sorgen und Gedanken vergessen zu lassen. Eines Tages bittet sie ihn, ihr seine Liebe zu beweisen. Er macht sich auf, um ihr Drachenschuppen zu bringen. Am nahen Strand befindet sich ein entsprechendes Gebiet, in dem er die begehrten Items aufstöbert. Sie treffen sich dort und schwelgen in Gedanken darüber, was die Zukunft wohl bringen mag. Urplötzlich bricht eine Welle der Zeit aus. Sie umschließt das Land und verändert für Serge das gesamte Leben.



**Smarties-Grafik:** Mit Farben hat Squaresoft bei einigen der Locations wirklich nicht gespart. Hier befindet sich Serge auf dem Weg zum Strand.

Nur ein Traum, oder spielt die Zeit wirklich verrückt? Serge wacht nach langer Ohnmacht wieder auf und kehrt in sein Heimatdorf zurück. Doch niemand scheint ihn zu kennen. Nach vielen Gesprächen findet er heraus, dass er angeblich schon mit sieben Jahren gestorben ist und seine Eltern nicht mehr im Dorf leben. Schockiert macht er sich auf den Weg an seine Grabstätte und muss feststellen, dass er sich vermutlich in einem Zeitstrudel befindet, der dies alles hervorgerufen hat. Aber was tun? Bevor er klare Pläne schmieden kann, wird er schon von Soldaten umringt. Die Lage scheint aussichtslos. Doch da eilt ihm die kleine Kid zu Hilfe.

Das quirlige Mädchen ist geübt im Umgang mit Waffen und stellt sich kurzerhand den Soldaten entgegen. Mit vereinten Kräften werden die Gegner in die Flucht geschlagen. Die beiden schließen Freundschaft und machen sich auf den Weg, das Rätsel der Zeit zu lösen. Gekonnt inszeniert Squaresoft mit diesem Plot eine Geschichte, die einen perfekten Mix aus Fantasy- und Square-Elementen verspricht. Neben den für das Rollenspiel typischen Elementen wie Smalltalk, Item-Nachschub und Erfahrungsaufstieg gilt es in Chrono Cross auch, sich vieler Feinde zu erwehren. Im Gegensatz zur Final-Fantasy-Reihe sieht der Spieler



**Beutezug:** Serge muss Schuppen der angriffslustigen Drachen für seine Geliebte besorgen.



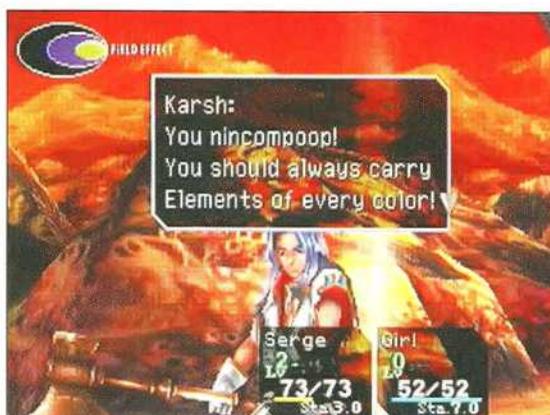
**Gruppentaktik:** Das feige Monstervolk tritt meistens in höherer Anzahl auf. Einer nach dem anderen wird niedergestreckt.



**Kampf:** Die Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen, wobei sich jeder Charakter zwischenzeitlich erholen muss.



**Verzaubert:** Die Gegner geizen nicht damit, den Helden ihre Zauberkräfte zu zeigen. Das kostet Lebensenergie.



**Dumme Feinde:** Hinweise erhält der Spieler an jeder Ecke. Hier verrät sogar ein Gegner einen guten Tipp.

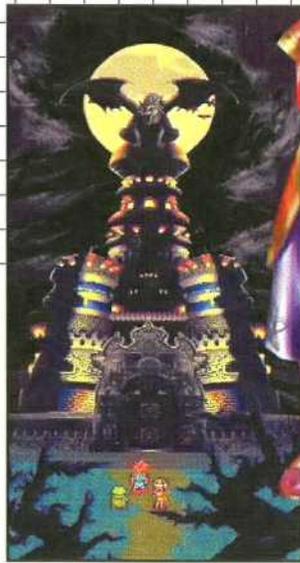


**Renderi bis zum Abwinken:** Squaresoft geizt mal wieder nicht mit aufwändigen Rendersequenzen.

**From the Past to the Future ...**



Chrono Trigger gehörte seinerzeit mit zu den Highlights auf dem Super Nintendo. Leider blieb das Modul nur importwilligen Fans vorbehalten, da Europa schon damals des Öfteren außen vor gelassen wurde. In Japan wurde der Titel auch für die PlayStation umgesetzt, jedoch eben nur auf japanisch und ist somit für den deutschen Fan nicht gerade als spielfreundlich anzusehen. Findige PC-Besitzer bedienen sich eines SNES-Emulators, um die alten Klassiker auf ihren Rechnern zu neuem Leben zu erwecken.



**Reiselust:** Auf der Oberfläche reist ihr zwischen den Locations hin und her.



**Neue Freunde:** Viele Seitenplots versprechen Abwechslung während des Abenteuers.

Gegner jedoch auf den Oberflächen der Locations auf sich zukommen. Gekämpft wird in Echtzeit. Hierbei kommen unterschiedliche Arten von physischen Attacken sowie viel Zauberei zum Einsatz. Als Innovation im Vergleich zu anderen Spielen des Genres darf ein Charakter je nach Erfahrungsstufe mehrfach mit seiner Waffe zuschlagen. Wer es jedoch nicht versteht, seine Mannen durch richtige Ausrüstungsgegenstände stets upgedated zu halten, wird schnell das Game Over zu Gesicht bekommen. Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände erfordern übrigens einen gewissen Vorrat an bestimmten Items bei den Händlern. Wer diese nicht bereithält, muss sich zunächst verstärkt auf dem Feld der Ehre beweisen.

**Technik: Bestechend perfekt**  
Kurz und bündig: Squaresoft hat die Hosen im Business an. Es wird ein Top-



**Schweinerei:** Schweinische Kontrahenten steigern durch ihre Wut die Kraft ihrer Attacken. Das kann gefährlich werden.



**Feurio!** Effektiv werden die Zauber in Szene gesetzt. Dieser erinnert den Squaresoft-Fan bestimmt an etwas.

Titel nach dem anderen produziert. Chrono Cross schafft es sogar noch, sich aus diesen hervorzuheben. Grafisch wird das Letzte herausgekitzelt. Geschickt werden Pastelltöne fein abgestuft für Locations benutzt. Selbst Ladezeiten für FMV-Sequenzen bewegen sich nicht einmal im Zehntelsekundenbereich. Auch die Steuerung ist erneut mehr als durchdacht. Squaresoft leistet sich den Luxus und entwickelt für jedes seiner Spiele ein eigenes Steuerungssystem, dessen Perfektion man stets zu schätzen lernt und welches einen sicher durch das Abenteuer führt.



**Gunther:** Wenn ich schreiben dürfte, dass ich Chrono Cross einfach nur geil finde, würde ich das so schreiben. Aber diese Ausdrucksweise ist uns nicht erlaubt. Chrono Cross ist eine der unverzichtbaren Perlen, die man einfach haben muss. Da Squaresoft mittlerweile mit Hochdruck für PlayStation2 entwickelt, hat man jedoch leider keine Zeit, den



**Charakteristik:** Eure Wegbegleiterin Kid nimmt den Mund ganz schön voll und beschimpft auch mal gerne die Gegnerschaft.

Titel für Europa umzusetzen. Auch wenn ich mich wiederhole, aber es ist der Fan, der einmal mehr auf der Strecke bleibt. Hallo, Squaresoft! Was soll das? Mittlerweile herrschen für die PlayStation Zustände wie seinerzeit für den SNES. Zähneknirschend darf man die hohen Importpreise abdrücken. Und versuchter Importstopp hin oder her, man bekommt den Titel trotzdem in Deutschland. Chrono Cross ist ein Pflichtkauf und kann es selbst mit hochkarätigen Titeln wie Final Fantasy VII aufnehmen. Deswegen, Daumen hoch und geniale 92 Punkte für das Spiel!



**Dumm gelaufen:** Merke: Wer kleine Drachen schlachtet, bekommt es mit den großen Brüdern zu tun!



# Hercules: The Legendary Journeys

**Nintendo 64 Jump & Run** Attraktive Filmhelden sind vor ominösen Videospiele-Konvertierungen nie sicher. Das Ergebnis ist jedoch oftmals fraglich.

Wer kennt sie nicht, die beliebte Vorabendserie mit dem hübschen Kevin Sorbo in der Hauptrolle? Titus macht es möglich, selber einmal in diese Heldenfigur zu schlüpfen und zahlreiche Abenteuer zu überstehen. Hinterhältige Intrigen versetzen die gesamte Bevölkerung in Angst und Schrecken und wieder einmal macht sich Herkules die Rettung der Welt zu seiner Aufgabe. Beginnt ihr mit einer neuen Herausforderung, so werdet ihr zuerst in einem eigens dafür vorgesehenen Trainings-Modus in die Steuerung eingeführt. Ein Trainings-Assistent hat sich etliche Übungen einfallen lassen und nach Absolvieren

derselbigen ist unser Held bereit für seinen Einsatz. Kaum aus dem Übungslager entlassen, wird Herkules schon von den ersten Gegnern attackiert. Bei den Kampfszenen ist die Kollisionsabfrage leider sehr ungenau und die Auseinandersetzungen machen einen ziemlich chaotischen Eindruck. Wie von der Tarantel gestochen rennt Herkules zwischen den Feinden umher. Wie und warum eine Spielfigur zu Schaden kommt, ist kaum nachvollziehbar. Dazu kommt die alles andere als ruckelfreie Grafik, was wohl auf die niedrige Framerate zurückzuführen ist. Ansonsten ist die ganz in 3D gehaltene Welt ordentlich dargestellt.



**Dumm gelaufen:** Von zahlreichen Verletzungen geschwächt, geht Herkules zu Boden und die Feinde haben Grund zur Freude.



**Orientierung leicht gemacht:** Auf der übersichtlichen Weltkarte kann Herkules seinen aktuellen Standort jederzeit abfragen.



**Imposante Vorstellung:** Dank übermenschlicher Kräfte ist es für unseren Helden kein Problem, dass ein oder andere Hindernis aus dem Weg zu räumen.

Viele Feinheiten werden erst beim zweiten Hinsehen bemerkt und genau diese Feinheiten sind es, welche für die angenehme Atmosphäre sorgen.

**Henry:** Herkules ist ein typisches Jump & Run. Die zu lösenden Rätsel sind nicht gerade die neuesten und wurden bei anderen Vertretern dieses Genres schon wesentlich besser umgesetzt. Kritische Situationen wie z.B. das Balancieren auf einem Baumstamm werden durch die gewöhnungsbedürftige Kameraeinstellung zusätzlich erschwert. Die Lösung der Probleme ist meist einfach,

aber leider oft uneinsichtig. So rennt die Spielfigur öfters planlos durch die Landschaft, um den Gegenstand zu finden, welcher für das Weiterspielen unabdingbar ist. Solche, doch eher sinnlosen Suchereien drücken den Spaß gewaltig. Insgesamt betrachtet kann dieses Spiel nur frenetischen Herkules-Fans empfohlen werden.



# Blues Brothers 2000

**Nintendo 64 Jump & Run** Jake und Elwood Blues rocken wieder. Doch vor dem heiß ersehnten Blues-Gig erwarten euch zahlreiche Abenteuer.

Freunde der Blues Brothers werden sich vielleicht noch mit Grausen an den Streifen erinnern. In keinsten Weise wurde der geniale erste Teil rund um die beiden Blues Brothers Jake und Elwood erreicht. Titus lässt euch nun in virtueller Form die Abenteuer der beiden Helden nachvollziehen. Ihr schlüpft in die Haut des eingekerkerten Elwood. Insgesamt gilt es, vier riesige Locations

zu meistern. Ihr startet im Joliet State Prison und versucht danach in Chicago, auf einem Friedhofsgelände sowie in einem Sumpf euer Glück als verkappter Songwriter. Schon im Gefängnis stellen sich euch die Wärter massiv entgegen, um euren Auftrag im Namen des Herrn zu vereiteln. Mit Hilfe diverser Punchs und Kicks heizt ihr den Schergen jedoch mächtig ein. Zusätzliche Moves, wie die

Breakdance-Einlage oder ein Mega-Jump, sorgen für Erleichterung während der zeitraubenden Quest. Moves wie der Head-Spin oder der Hat-Throw sorgen zudem für eine nette Blues-Atmosphäre. Ihr solltet nämlich allerlei Goodies einsammeln, ohne die ihr die folgenden Levelabschnitte nicht betreten könnt. Sobald ihr etwa 100 Münzen gesammelt habt, erhaltet ihr ein Extraleben. Für aufgenommene Noten bzw. Musikinstrumente erlernt euer Musiker neue Stücke, die ihm im späteren Verlauf von Nutzen sein werden. Doch was wäre ein Blues Brother ohne den zugehörigen Sound? Genau hier erhält der Titel einen Touch von Parappa oder BeatMania. Bestimmte Button-Kombinationen sollten im jeweils richtigen Moment gedrückt werden.

**Gunther:** Nun muss ich mich neben meinem Faible für knallharte Ego-Shooter auch noch als

waschechter Blues-Brothers-Fan outen. Doch dieses Outing bezieht sich wahrlich nur auf den ersten der beiden Streifen. Eine gewisse Portion Skepsis war schon angebracht. Würde es Titus gelingen, ein annehmbares Game aus einer Filmlizenz zu stricken? Wieder einmal lautet die knallharte Antwort aus unserem Testlabor: Nein! Andererseits sollte man gleich feststellen, dass es Titus auf perfekte Art gelingt, das Flair des Streifens, welches absolut nicht vorhanden war, einzufangen. Selten gab es einen langweiligen Hüpfen, der in meinen Modulfresser wanderte. Einzig die Koteletten des Protagonisten Elwood wissen zu begeistern. Ansonsten kann nur jedem noch so passionierten Jump&Run-Freak eindringlich geraten werden, die Finger von diesem Machwerk zu lassen. Wer Hüpfen liebt, holt lieber Rares Perlen aus dem Schrank, denn hier wird noch value for money geboten, anstatt mit einem großen Namen, wie den der Blues Brothers, Zocker abrippen zu wollen. Zurück bleibt eine maßlose Enttäuschung, die meine Vorahnung bestätigt hat.



**Strong arm of the law:** Die Gesetzeshüter kennen kein Pardon und versuchen euch so schnell wie irgend möglich zurück in die Zelle zu befördern.



**Crocodile-Elwood:** Alligatoren und Skelette stellen nur einige wenige der knallharten Schergen dar.





**Eindrucksvolle Erscheinung:** Wenn die harten Jungs die Arena betreten, ist ihnen der Siegeswille regelrecht anzusehen.



**Ausgehoben:** Beherrscht man das neuartige Greifsystem, so stehen einem die verschiedensten Techniken zur Auswahl.



**Kampfstil:** Jede Selbstverteidigungsart hat ihre eigenen Stärken und Schwächen.

# Ultimate Fighting Championship

**Dreamcast Beat 'em Up** Mit diesem Titel sorgt Crave für eine absolute Überraschung. Durch sein geniales Angriffs- und Kontersystem bietet UFC eine ganze Menge und sorgt für frischen Wind in der Fighter-Szene.

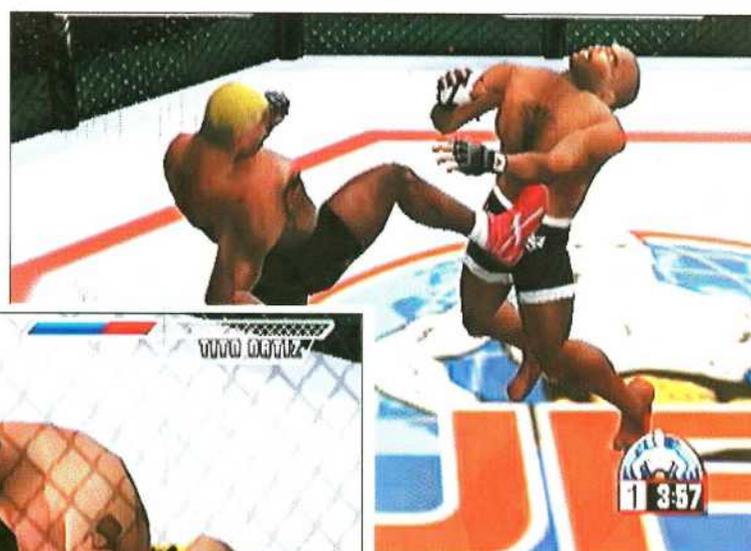
In Amerika begeistert dieser „Sport“ bereits ein immer größer werdendes Publikum. Im Gegensatz zu den Kollegen von der Wrestling-Abteilung werden hier keine Aktionen abgesprochen und es geht nicht selten recht blutig und brutal zur Sache. Bei ultimate Fighting ist fast alles erlaubt und der Kampf wird erst beendet, wenn einer der beiden Kontrahenten aufgibt (falls er dies noch rechtzeitig schafft).

**Spielablauf: Immer auf die Nase**  
UFC bringt die Atmosphäre und die knisternde Spannung dieser in Deutschland noch verbotenen Kampfveranstaltung authentisch über den Bildschirm. In Sachen Spielmodi bleiben keine Wünsche offen. Seid ihr mehrere Spieler, könnt ihr entweder in einzelnen Kämpfen gegeneinander antreten oder ihr bestreitet gleich ein ganzes Turnier. Dieses besteht aus acht Kämpfen wobei die übrig bleibenden

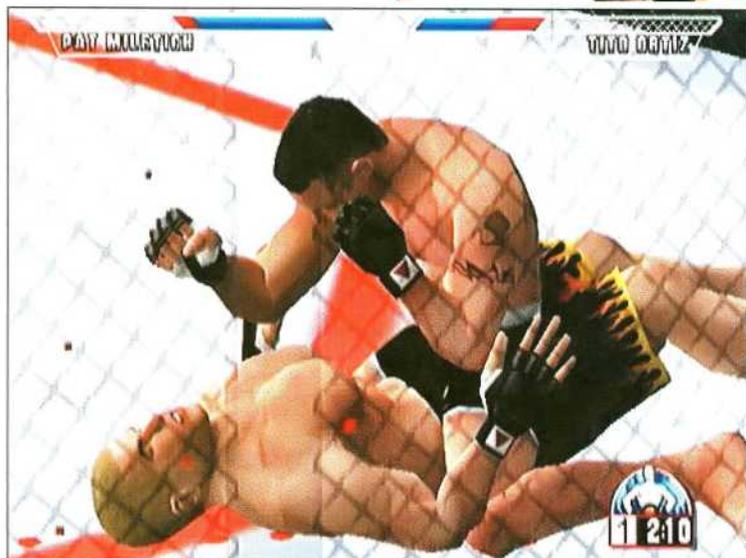
Recken vom DC gesteuert werden. Als Einzelspieler könnt ihr das aufreibende UFC-Tournament wählen. Jeder Fight geht über drei Runden. Sollte der Kampf kein vorzeitiges Ende finden, entscheiden die Punktrichter über Sieg und Niederlage. Neben schnellen Reaktionen kommt es bei UFC auch auf ein durchdachtes strategisches Vorgehen an. Bei erfolgreichem Bestreiten des Turnaments können neue Charaktere und Kampfstile dazugewonnen werden. Es besteht des Weiteren die Möglichkeit, eure Helden selber zusammenzustellen und in einem harten Trainings-Modus für das Octagon vorzubereiten. Solche Figuren können auf der VMU gesichert und in jedem Spielmodus eingesetzt werden. Habt ihr den UFC-Gürtel erst einmal gewonnen, so könnt ihr euch im Modus „Champions Road“ den zahlreichen Herausforderern stellen. Ganz am Ende wartet schließlich der Ultiman (das Maskotchen der UFC) auf euch und garantiert ein nervenzerreißendes Finale.

erkennen) bekommt man den Eindruck bei einer Live-Sendung zugeschaltet zu sein. Die Vorstellungen der Kämpfer gehören zu den Besten, die wir je gesehen haben und unterstreichen die ohnehin schon spannungsgeladene Stimmung, die im Octagon (Austragungsort der UFC) herrscht. Die Steuerung ist als sehr gelungen zu bezeichnen. Anfangs reichen einige wenige Moves aus. Mit fortlaufender Spieldauer erlernt ihr immer mehr Spezialbewegungen und andere Techniken. Das durchdachte Abwehr- und Kontersystem bedarf einiger Übung. Erst wenn ihr hinter die flotten Konter und Abwehrgriffe gekommen seid, eröffnet sich euch UFC in seiner ganzen Spieltiefe.

**Technik: Optischer Leckerbissen**  
Bedingt durch die hervorragende Grafik (sogar Tätowierungen sind gut zu



**Volltreffer:** Ein gut angebrachter Tritt bedeutet oft den Anfang vom Ende. Angeschlagene Fighter reagieren deutlich langsamer.



**Schlechte Karten:** Befindet ihr euch in der Rückenlage, braucht ihr gute Nerven. Nur ein gezielter Konter kann Abhilfe schaffen und die Wende einläuten.



**Große Auswahl:** Die Entscheidung ist nicht einfach, denn viele Originalkämpfer wurden direkt übernommen.



**Gunther:** UFC ist der beste Fighter seit langem. Durch das neuartige Steuerungssystem kommt es zu tollen Bodenkämpfen mit den entsprechenden Würge- und Hebeltechniken. Bedingt durch den hohen Gehalt an Abwechslung garantiert UFC monatelanges Spielvergnügen. Alle Kämpfe können, falls gewollt, angeschaut werden und selbst nach unzähligen Turnieren bin ich immer noch begeistert. Selten hat mich ein Spiel so in seinen Bann gezogen wie UFC dies tat. Absoluter Kauf Tipp!!!

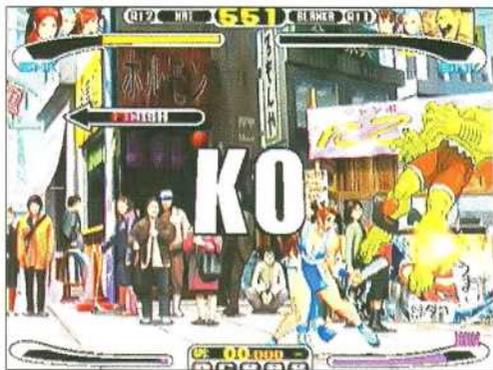


**Trainingsplan:** In dem übersichtlich gestalteten Menü könnt ihr eure Fortschritte genau kontrollieren.



**Volle Deckung:** In dieser Situation können gute Hebeltechniken angewandt werden. Unaufmerksamkeiten bedeuten das Ende.





**Charakter-Auswahl:** Es stehen euch Kämpfer aus vier Titeln zur freien Auswahl.



**Lichterloh:** Im Schatten brennender Straßenzüge wird ein harter Straßenkampf ausgetragen.



**Volltreffer:** Besondere Treffer werden mit Effekten im Comic-Stil verstärkt.

# Capcom vs SNK Millennium Fight 2000

**Dreamcast Beat 'em Up** Capcom recycelt erneut die Streetfighter. Zusätzlich spendiert SNK seine King of Fighters. Einmal kräftig geschüttelt...

Kann es sein, dass Capcom doch noch den Sprung ins Guinnessbuch der Rekorde schaffen wird? Parallelen zur Popgruppe Modern Talking, die es vor langer Zeit schafften, mit immer dem gleichen Song in die Charts zu gelangen, sind nicht von der Hand zu weisen. Betrachten wir Streetfighter "Teil 349" etwas genauer.

### Spielablauf: Altbackenes für Fans der Serie

Jeweils 15 Kämpfer der Sparten stehen anfangs zur Verfügung. Diese setzen sich aus bekannten Streetfighter-, King-of-Fighters-, Fatal-Fury- sowie Samurai-Shodown-Charakteren zusammen. Sofort sticht dem Spieler der Umstand ins Auge, dass das Sechs-Button-Kampfsystem auf vier Action-Buttons reduziert wurde. Hierdurch fallen die Medium-Power-Attacken weg. Ansonsten findet man sich schnell zurecht. In gewohnter Weise wird das Gegenüber solange malträtiert, bis die Lebensleiste den Nullpunkt erreicht hat. Besonders interessant ist der Options-Punkt Netzwerk. Inwieweit

der Titel in einer evtl. lokalisierten Version per DFÜ-Netzwerk spielbar sein wird, konnten wir bis dato noch nicht in Erfahrung bringen.

### Technik: Erstklassige Arcade-Umsetzung

Grafisch bekleckert man sich nicht gerade mit sehr viel Ruhm. Die Hintergründe sind nach wie vor zweidimensional aufgebaut und mit kleineren animierten Regionen verziert. Die Kämpfer selbst wirken schon wie zu Urzeiten: Bitmaps, die mit leicht abgehackten Animationsstufen über den Screen gesteuert werden. Für den, der es mag, ist das bestimmt in Ordnung. Ansonsten wurde der

Schwierigkeitsgrad herabgesetzt. Selbst Anfänger haben schnell einige Runden überstanden.



**Pacific Western:** Selbst auf Bahnsteigen haben sich die Kontrahenten gehörig die Meinung zu sagen.



**2D-Stil:** Das gesamte Spielprinzip findet nur auf der X- und Y-Achse statt. Ein Streetfighter auf dem Dreamcast, der auch die dritte Dimension einbeziehen würde, wäre an der Zeit.



**Starrer Hintergrund:** Um ein wenig Feeling aufkommen zu lassen, sind nur einzelne Elemente der Hintergründe leicht animiert.



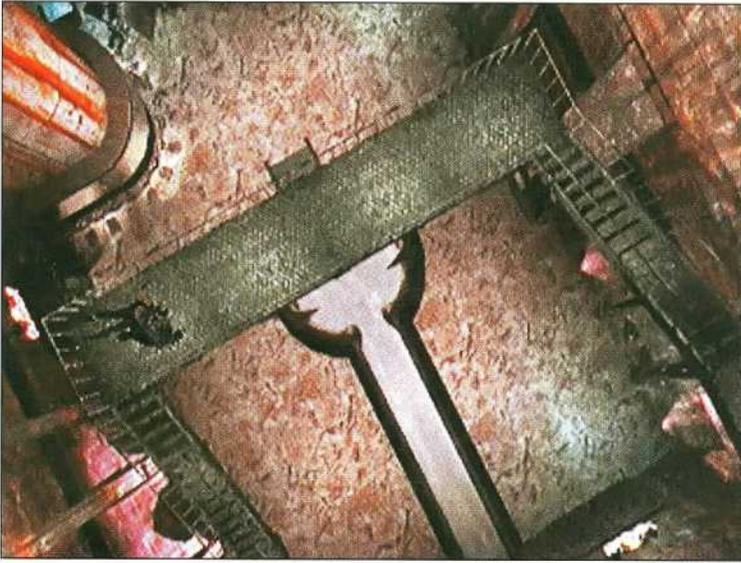
**Gunther:** Der Titel des Spiels ist völlig unpassend, denn Millennium Fight 2000 scheint weit hergeholt. Als Untertitel würde ich mehr zu History Fight 1900 tendieren. Sämtliche Charaktere wurden aus alten Spielen zusammengekratzt. Das Capcom zum wiederholten Mal versucht, Geld damit zu verdienen, darf man ihnen zwar nicht vorwerfen, aber irgendwo suche ich selbst nach einer Rechtfertigung für mich, schon wieder Geld für so einen Titel auszugeben. Zwar kommen alte Fans der Reihen voll auf ihre Kosten, aber mich persönlich kann das Spiel nicht vom Sofa locken. Mein Tipp:

Holt euch lieber Capcom vs Marvel 2. Hier wird dem geneigten 2D-Prügelan einiges mehr geboten. Denn durch viele abwechslungsreiche Eigenschaften der Marvel-Charaktere wirkt dieses Gameplay abwechslungsreicher. Die endgültige Wertung des Titels basiert auf den Meinungen mehrerer Redaktionsmitglieder. Diese vertreten zum einen den Standpunkt, dass es grafisch wesentlich opulentere Prügler auf dem DC gibt, zum anderen floss aber bestimmt das ein oder andere Fan-Rating für den Titel ein. Und mit 67 Steinen halten wir den Titel für mehr als fair gerated.



**Autsch!** Aus einem Sprung heraus werden wir abgefangen und knüppelhart auf den Boden geschmettert.





**Ungünstige Perspektive:** Sucht mal auf dem Bild den Spielcharakter. Gefunden? Gut, dann könnt ihr euch vorstellen, wie schwer jetzt noch ein Kampf zu bestreiten ist.



**Massenangriff:** Mehr wie Zombies als Vampire agieren die Untoten im Spiel. Dummerweise sind besiegte Gegner wieder vorhanden, nachdem ein Raum neu betreten wird.

# Countdown Vampires

**PlayStation Adventure** Die Resident-Evil-Schiene boomt. Plagiate und sonstige Kopien des großen Vorbildes überschwemmen nach wie vor den Videospiele-Markt.

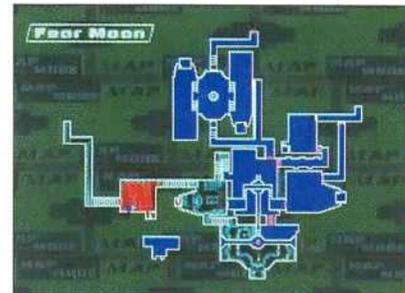
Alles fängt eigentlich ganz unverfänglich an. Im Casino City, dem Plata Losa Club, wird morbide Gedankengut gehuldt. Ein frivoler Club öffnet sein Pforten und lädt reichlich Gäste der High Society. Eine große Eröffnungsparty steht an, um teuflisches Vergnügen zu garantieren. Die geladenen Gäste treffen zahlreich ein, ohne zu ahnen, dass sie wie Schafe zur Schlachtbank geführt werden.

**Spielablauf: Nur geklaut**  
Urpötzlich befinden sich alle in einer hinterhältigen Falle. Eine geheimnisvolle Flüssigkeit wird ausgebracht, die über die Poren aufgenommen und absorbiert wird. Gift? Nein! Eine grauenvolle Metamorphose wird hervorgerufen, in deren Verlauf sich

die Gäste in untotes Fleisch verwandeln. Nur einer scheint gegen die Attacke gefeit: Keith J. Snyder, Detektiv und zur Zeit als Body-Guard angeheuert. Dank seiner Herkunft stellt sich die Kraft seines Blutes gegen die Erreger. Sofort wird er von Vampiren angegriffen. Der brennende Durst nach Menschenblut treibt die frisch Verwandelten an den Rand des Wahnsinns. Keith muss sich seiner Haut erwehren. Gut, dass er eine Betäubungswumme bei sich trägt. Im guten alten Resident-Evil-Stil liegt es nun an euch, das Geheimnis des Clubs zu lüften.



**Gunther:** Vampire? Untote? Gemetzelt? Mein Thema! Doch leider muss ich gleich allen Fans, die aufhorchen, ein wenig die Hoffnung nehmen, dass es sich bei Countdown Vampires um einen Resident-Evil-Verschnitt handelt. Das Spiel erreicht weder grafisch noch spielerisch die Tiefe des Vorbildes. Anfangs herrscht zwar eine dichte und spannende Atmosphäre vor und man freut sich schon auf einen Horror-Schocker, aber mit dem Fortlauf des Spieles sackt die Geschichte einfach ab. Die vorhandenen Rätsel sind mehr als trivial gehalten und das Agieren der untoten Gegner erinnert stark an den IQ eines toten Tierkadavers. Zusätzlich



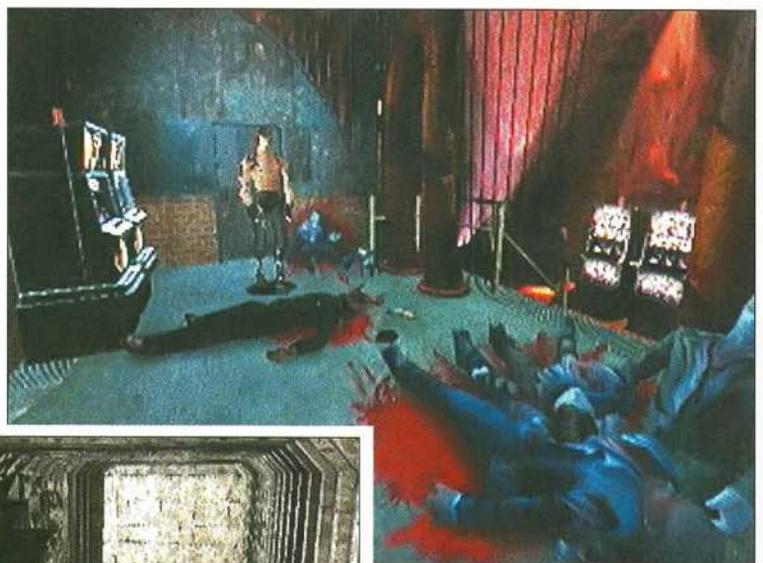
**Ausgebeutet:** Gegen bare Münze dürft ihr euch einen Lageplan der Location am Automaten ausdrucken lassen.

wird der Spieler durch viele unfaire Stellen schnell in den Frust getrieben. Dies geschieht zum einen dadurch, dass man sofort mit Horden von Monstern konfrontiert wird, ohne großartig die Möglichkeit zur Orientierung zu haben. Zum anderen sind Energie spendende Goodies recht rar gesät. Schade eigentlich, denn mit mehr Feintuning und etwas mehr Abwechslung würde der Titel aus der Durchschnittlichkeit herauskommen.

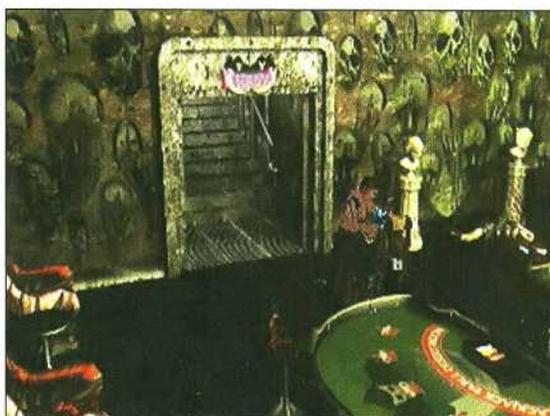
**Technik: Mittelmaß**  
Neben einfachen Sound- und FX-Samples zeigt Countdown Vampires eine flüssige Grafik. Diese wird jedoch auf Kosten der angezeigten Farbpalette erzeugt. Hierdurch wirkt das gesamte Spiel genauso blutleer wie die ganzen Untoten, die in ihm wüten. Steuerungstechnisch wird auf das große Vorbild Resident Evil zurückgegriffen. Mit schnellen, dynamischen Szenenwechseln wird versucht, dem Spiel etwas Leben einzuhauchen.



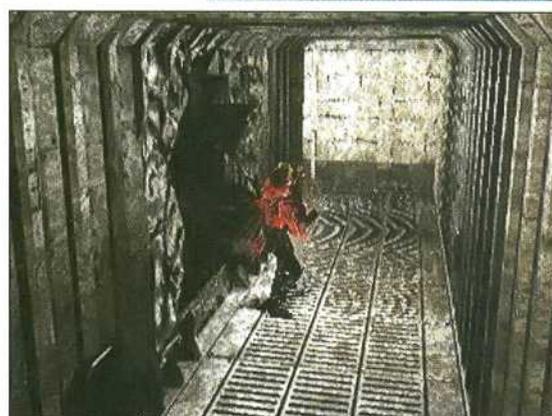
**Inventar:** Woher kennen wir die Aufteilung und Aktivierung der Items nur? Könnte das Resident Evil sein?



**Spielfreuden:** Da lacht das Splatter-Herz! Etlliche Opfer zeugen von der Grausamkeit der Monster.



**Kampffreudig:** Um Munition zu sparen, wird ein Elektroschocker gegen die Vampire eingesetzt.



**Goory!** Erfolgreiche Feindesattacken werden explizit blutig in Szene gesetzt. Aber auch diesem Vampir machen wir den Garaus.





**Reges Treiben:** Viele Häfen sorgen für reichlich Neuigkeiten von Seefahrern, die viele alte Legenden zu berichten wissen.



**Smalltalk:** Durch Unterhaltungen erfahrt ihr von den vielen Kontinenten, die es in der Vergangenheit gab. Welche Katastrophe hat diese vernichtet?

# Dragon Quest VII

**Playstation Rollenspiel** Aus den Tagen des NES kehrt eine alte Serie zurück auf die PlayStation. Schauen wir uns den Titel von ENIX in der japanischen Version einmal genauer an.

Ihre Wurzeln begründet die Serie im Jahre 1986, als der erste Teil auf dem NES sowie dem MSX-Home-Computer-System für zahlreiche Anhänger sorgte. Nun findet die Fortsetzung in Form von Teil VII auf der PlayStation statt.

**Spielablauf: Back to the roots**  
Dragon Quest VII: Senshitachi of Eden erzählt die Geschichte der Helden Keefer Gran, Marybelle, Melvin, Aira, Gabo, Vulcano und vielen mehr. Im Königreich herrscht ein Problem vor:



**Weltrundgang:** Ihr bereist die Weltoberfläche von Ort zu Ort. Gegner sind hierbei nicht zu sehen.

Es gibt zu wenig Landmasse. Der Platz für die Bevölkerung ist sehr knapp und so denken viele Wissenschaftler darüber nach, wie denn dieses Problem gelöst werden könnte. Eines Tages beschließt man, einige Wagemutige in die Vergangenheit zu schicken, um dort Katastrophen, die zum Untergang vieler Kontinente führten, zu verhindern. Dreimal dürft ihr raten, wer nun ins Spiel kommt. RPG-typisch ist es eure Aufgabe, diese Missionen zu erfüllen. Nebenbei werden im Verlauf der Story selbstverständlich das Inventar, der Erfahrungsaufstieg sowie ausreichend Abenteuer-Feeling gepflegt.

**Technik: Welche Technik?**

Zu Beginn des Games wird man von einem wunderbaren Vorspann auf das kommende Abenteuer eingestimmt. Die ersten Schritte lassen einen jedoch genauer hinsehen, denn das gesamte Spiel präsent-

tiert sich im 16-Bit-Design. Kann sich jemand an Breath of Fire Teil 1 auf dem SNES erinnern? Genauso ist dieses Abenteuer grafisch inszeniert worden. Selbst das kitschige Auf- und Abbewegen kleiner Trippelfüße wurde realisiert. Ähnlich sieht es mit Sound-samples aus, bei denen man mehr an MIDI- denn an Wavequalität denkt.



**Gunther:** Ups, da schau ich erst mal genauer auf das Pad. Doch, es handelt sich um ein PlayStation-Pad. Ich dachte schon ich hätte ein Déjà-vu vom SNES gehabt. Klar, grafisch muss ein RPG nicht unbedingt auf



**Kleinzeug:** Achtet auf alle Kisten und Fässer. Diese beinhalten brauchbare Goodies.

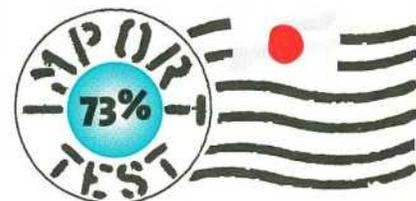
Final-Fantasy-VIII-Niveau liegen, um zu unterhalten, aber sowas? Auch ist es für Europäer wahnsinnig schwierig der Geschichte ohne ausreichende Kenntnisse der japanischen Sprache zu folgen. Deswegen will ich alle vor der Anschaffung der japanischen Version warnen, denn ein richtiges Durchspielen ist hier kaum möglich. Hardcore-RPGLer dürfen aber gerne zugreifen und sich durchbeißen. Warten wir mal die amerikanische Version ab!



**Verschachtelt:** Schlösser sind mehrschichtig aufgebaut und wollen erkundet werden.



**Rätselhaft:** Geheimnisvolle Tempel bergen die Schriftrollen über das Wissen in die Vergangenheit zu reisen.



## Dragon Quest History

Dragon Quest  
1986 für NES, MSX

Dragon Quest II  
1987 für NES, MSX

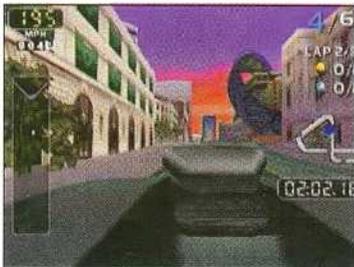
Dragon Quest III  
1988 für NES

Dragon Quest IV  
1990 für NES

Dragon Quest V  
1992 für SNES

Dragon Quest VI  
1995 für SNES





**Big Block:** Die Fahrzeuge sind allesamt mehr als gut motorisiert und ein Top-Speed von über 300 km/h ist keine Seltenheit.



**Futuristisch:** Die Autos haben Flügel eingebaut, mit denen sie sich bei weiten Sprüngen besser kontrollieren lassen.

# San Francisco Rush 2049

**Nintendo 64 Rennspiel** Die Vollgas-Raser von Midway kehren nach San Francisco Valley zurück. Kann die Hatz diesmal überzeugen?

Seine ganze Weile zurück. Da wurde es mal wieder Zeit, die Stadt der Golden Gate Bridge und wilden Verfolgungsjagden mit einem neuen Teil zu beherrschen. Diesmal spielt sich die Szenerie allerdings in der Zukunft ab und bis auf ein paar typische Merkmale könnte die Stadt auch jede andere verkörpern. Doch noch fahren die berühmten Straßenbahnen durch die Gegend und die aus Filmen geläufigen steilen Anstiege sind auch noch integriert. Dieses Spiel richtet sich komplett an die „Spaß durch Vollgas“-Generation, denn wer bremst, verliert, und Top-Speed heißt das Mittel zum Sieg. In den vier Modi, die man aus jedem Rennspiel kennt, könnt ihr alleine oder mit bis zu drei Kumpels die Gaspedale durchtreten und sechs unterschiedliche Kisten durch die engen Straßen lenken. Neu ist der

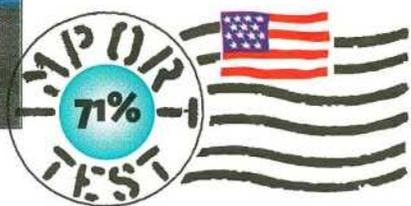
Stunt-Modus, bei dem ihr mit eurer Karre möglichst viele Punkte durch waghalsige Stunts erreichen müsst. Die Steuerung ist gut gelungen, die Fahrzeuge reagieren stets nachvollziehbar und die Gegner sind halbwegs fair unterwegs. Auch der technische Aspekt erzeugt zufriedene Gesichter, denn grafisch wird einiges geboten. Zwar kann man mit der DC-Version nicht mithalten, doch ist die Umgebung farbenfroh, die Engine läuft schnell genug und ruckeln tut es auch nicht spürbar im Einzspieler-Modus. Bei den Mehrspieler-Modi müssen allerdings deutliche Abstriche gemacht werden.



**Henry:** Nachdem die N64-Besitzer ja nicht gerade mit Top-Rennspielen zugeschüttet werden, ist San Francisco Rush 2049 schon einen Blick wert. Die Technik ist für 64-Verhältnisse gut gelungen und das Speedfeeling kommt auch rüber.



**Stunt-Modus:** Je gefährlicher der Stunt, desto mehr Punkte sammelt ihr ein. Kombos bringen auch hier das Meiste.



**Grafikpracht:** Für das N64 bietet San Francisco Rush 2049 eine schon fast geniale Weitsicht. Selbst Gebäude am Horizont sind noch zu erkennen und ploppen nicht einfach ins Bild.

# FAIRPLAY

by BauConTec

## Playstation 1 & 2 - Hardware

Playstation 2 Grüngerät - PSX 2 a.A.  
PSX-Boot-Chip (für jap und us) - PSX 1 3,99  
Ghost Chip - PSX 1 7,99

### Memory-Card

Memory-Card 1 MB (15 Bl.) - PSX 1 7,49  
Memory-Card 2 MB (30 Bl.) - PSX 1 17,99  
Memory-Card 4 MB (60 Bl.) - PSX 1 23,99  
Memory-Card 8 MB (120 Bl.) - PSX 1 22,99  
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) - PSX 1 28,99  
Memory-Card 32 MB (480 Bl.) - PSX 1 35,99

### Kabel

RGB Kabel - PSX 1 & 2 6,49  
RGB Audio Kabel - PSX 1 & 2 8,99  
Link Kabel - PSX 1 & 2 6,49  
Padverlängerung - PSX 1 & 2 6,49

### Controller

Flashfire Power Shock - PSX 1 & 2 29,99  
Infrarot Wireless Controller - PSX 1 & 2 55,90  
Gun Falcon mit Pointer - PSX 1 84,99  
Gun Scorpion - PSX 1 49,99  
Gun Panther II - PSX 1 26,99

PSX-Maus - PSX 1 19,99  
Lenkrad Jordan GP2 (PSX1&2 & N64) 89,99  
Lenkrad Ferrari Shock 2 - PSX 1 & 2 109,99  
Lenkrad V3 SV-1118 A - PSX 1 & 2 109,99  
Lenkrad Fanatec Speedster - PSX1&2 169,99  
Lenkrad Race32-64 Comp. - PSX1&2 69,99

### Zubehör

RF Adapter - PSX 1 & 2 14,99  
Power Replay - PSX 1 19,99  
Game Buster CDX - PSX 1 89,99  
X-Ploder Classic - PSX 1 45,99  
X-Ploder-FX - PSX 1 64,99  
X-Ploder-Pro - PSX 1 94,95  
Dexdrive - PSX 1 72,99  
Multi Tap (versch. Farben) - PSX 1 & 2 49,99  
Smart Joy Adapter - PSX 1 69,99  
PSX Tasche - PSX 1 34,99

... und vieles mehr!

## Nintendo

Pokemon blau Edition - GBC 59,99  
Pokemon rot Edition - GBC 59,99  
Pokemon gelb Edition - GBC 59,99  
Donkey Kong Country - GBC 59,99  
Pokemon Snap - N64 109,99  
Pokemon Stadium - N64 119,99  
Mario Party 2 - N64 99,99

weitere N64 & Gameboy  
Soft- und Hardware verfügbar

## Playstation - aktuelle Software

Alien Resurrection 84,99  
Alone in the Dark 4 79,90  
Baldurs Gate 84,99  
Bundesliga Manager 2001 84,99  
Bundesliga Stars 2001 92,90  
Driver 2 79,90  
Final Fantasy 9 89,99  
Formula One 2000 89,90  
Nightmare Creatures 2 79,90  
Parasite Eve II 82,90  
Rayman 2 84,99  
Speedball 2001 77,90  
Star Trek New Worlds 75,90  
Suikoden 2 89,99  
Sydney 2000 89,90  
Tenchu II 99,90  
Vanishing Point 84,99  
Ubik 84,99

... und vieles, vieles mehr

## Playstation 2 - aktuelle Software

...sämtliche Titel zu super Preisen erhältlich!!!

## SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem) 449,99  
Controller 54,99  
Arcade Stick 84,99  
Keyboard 54,99  
Vibrationspack 44,99  
VMU Memory-Card 54,99  
RGB Scart Kabel (Original SEGA) 44,99  
RGB Scart Audio Kabel 15,99  
RGB Scart Kabel 12,99  
Padverlängerung 12,99

### Software

Alone in the Dark 4 95,90  
Arcatera 89,90  
Dead or Alive 2 99,99  
F 1 Racing Championship 89,90  
Grand Theft Auto 2 84,99  
Heroes of Might & Magic 3 89,90  
Railroad Tycoon 2 89,99  
Star Wars Epis. 1 Racer 89,90  
Virtua Tennis 89,90

weitere Soft- und Hardware  
verfügbar

## PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar

**Playstation 2 jetzt bestellen!**

**Memory-Card 8 MB (120 Bl.) 22,99**

**Memory-Card 1 MB (15 Bl.) 7,49**

**Flashfire Power Shock 29,99**

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

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



**Hinterhältig:** Der Kampf gegen den König gestaltet sich relativ schwierig. Nur mit einigen Tricks bewältigt ihr diesen Boss.



**Heimisch:** Alteingesessenen Fans der Super-Mario-Serie dürfte diese Eingangshalle bekannt vorkommen.

# Mario Story

**Nintendo 64 Rollenspiel** Marios neues Spiel auf dem Nintendo 64 dürfte besonders für Rollenspiel-Fans interessant sein.

Wer Mario schon immer etwas anders kennenlernen wollte, hatte vor gut vier Jahren die Möglichkeit, den kleinen Klempner durch die Dungeons eines Rollenspiels zu scheuchen. Leider erschien der SNES-Titel Super-Mario-RPG nie hier zu Lande und konnte nur als Import aus den USA bezogen werden. Bereits beim Erscheinungstermin des Nintendo 64 spekulierte die Fachpresse über einen Nachfolger zu dem von Squaresoft hergestellten Rollenspiel-Hit.

Um von der klassischen Super-Mario-Story aber etwas abzuweichen, schnappt sich der Schurke gleich das ganze Schloss und hebt es mit einer schwebenden Plattform in unerreichbare Höhen. Jetzt werdet ihr auf den Plan gerufen. Zunächst zieht Mario auf der Suche nach seiner angebotenen Prinzessin alleine los. Im typischen Jump&Run-Stil lauft ihr durch seitlich scrollende, dreidimensionale Welten.

Trefft ihr auf einen Gegner, schwenkt die Kamera in einen speziellen Kampfbildschirm. Hier wird die Auseinandersetzung

**Spielablauf: Klassisch angehaucht**

Auch in diesem Teil kämpft ihr gegen den Oberbösewicht Bowser. Der gemeine Schildkröten-Krokodil-Mischling entführt wieder die unschuldige Prinzessin Peach.



**Abgespaced:** Im weiteren Spielverlauf kommt ihr in ziemlich merkwürdige Gebiete, die einer Mondoberfläche gleichen.



**Entfernt:** Fassungslos steht Mario an der Stelle, an der sich zuvor noch das Schloss der Prinzessin befand.



たしかに いままでは  
マリオごときに てこずってきたが  
今回は ちがうぞ



**Herausgefordert:** Am Anfang des Spiels tretet ihr gleich Bowser gegenüber. Doch da ihr noch recht schwach seid, fliegt ihr in hohem Bogen aus dem Fenster.



**Überraschung:** Immer wieder findet ihr nützliche Gegenstände, die euch im Spielverlauf helfen.

rundenbasierend ausgetragen. Über ein kleines Menü legt der Zocker fest, welche Spielzüge seine Party ausführen soll. Möglich ist die Wahl zwischen einer normalen Attacke, Magie und dem Item-Menü. Ist der Feind besiegt, erhält der Charakter Erfahrungspunkte in Form von kleinen Sternen. Hat die Figur mehr als 100 dieser Sterne im Kampf erbeutet, dürft ihr euch aussuchen, ob ihr lieber mehr Lebens-, Magie- oder Verteidigungspunkte hättet.

**Technik: Etwas platt**

Wer bei Mario Story eine gerenderte Grafik à la Yoshis Story erwartet, wird von diesem Game sicherlich enttäuscht. Während die gesamte Welt aus bonbonfarbenen dreidimensionalen Polygonen besteht, sind die Charaktere einfache



**Eingeheizt:** Beim Angriff mit der Feuerblume setzt ihr gleich mehreren Gegnern auf einmal zu.



**Aufgestiegen:** Nachdem ihr 100 Sterne gesammelt habt, darf ausgesucht werden, welche Fähigkeit verbessert werden soll.

Bitmaps, denen die Coder nur wenige Animationsphasen spendiert haben.



**Swen:** Wer Mario nur aus seinen zahlreichen Jump&Run-Abenteuern kennt, hat jetzt die Möglichkeit, ihn von einer ganz anderen Seite kennen-

zulernen. Bei Mario Story fasziniert vor allem das durchdachte Gameplay, welches sich deutlich von herkömmlichen Rollenspielen abhebt. Leider bleibt die Story hinter einem Mantel aus japanischen Schriftzeichen verhüllt, doch auch hier dürfte man noch Hervorragendes erwarten.



**Und bist du nicht willig:** Mario darf die neuen Gegenstände im Kampf einsetzen, oft mit durchschlagenden Ergebnissen.

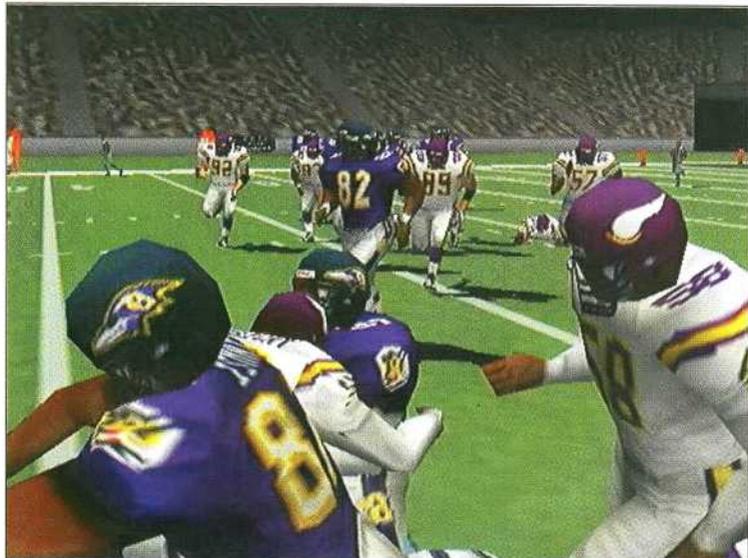


# Madden 2001

**Nintendo 64 American Sports Der Football-Klassiker schlechthin kehrt auf Nintendos Toaster zurück.**

Coach-Urgestein John Madden gilt bei den Amerikanern als Football-Gott. Sein Wort ist Gesetz. Klar, dass sich die EA-Sports-Titel mit seinem Namen verkaufen wie warme Semmeln. Nun ist Madden 2001 für das N64 in den USA erhältlich. Grundlegende Änderungen im Vergleich zum Vorjahr sind wie immer im Detail zu suchen. Eine tolle Sache für NFL-Enthusiasten sind die Playbooks der Headcoaches der

einzelnen Mannschaften der AFL und NFL. Logisch, dass auch dieses Jahr die aktuellen Statistiken und Roster implementiert wurden. Hier zieht EA wieder einmal alle Register. Neben den eher unwichtigen Madden-Cards (digitale Sammelkarten) wurde noch der so genannte Two-Minute-Drill eingeführt, der die Spannung nach der Two-Minute-Warning hervorragend einfängt. Ansonsten ist Madden wie immer

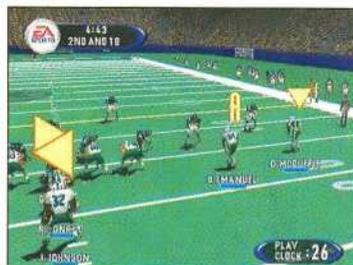


**Harte Jungs:** Nach diesem harten Takle muss der Vikings Running-Back vom Platz getragen werden.

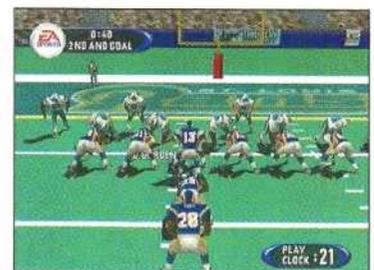


**Genaueres Studium:** Zu jeder Zeit ist das Instant-Replay aufrufbar.

spielerisch vollkommen durchgestylt. Einfache, intuitive Steuerung und unendlich viele Spielzüge zeichnen dieses Modul aus. Leider trüben einige Patzer bei der Kollisionsabfrage den Gesamteindruck. Grafisch wurde Madden 2001 einem kleinen Facelifting unterzogen. Neue Schatteneffekte und kleinere Detailveränderungen an den Spielermodellen lassen die Action wesentlich realistischer erscheinen. Wie bereits von den Vorgängern gewohnt, gibt Madden höchstpersönlich während des Schlagabtauschs passende Kommentare ab. Wobei in puncto Vielfalt wegen des knappen Modul-



**Receiver-Check:** Mit der R- und Z-Taste könnt ihr die Passempfänger-Position überprüfen.

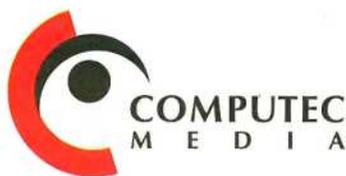


**Red-Zone-Attack:** Die Rams nehmen die Endzone ins Visier.

speichers Abstriche gemacht werden müssen. Der Sound mit seinen dynamischen Takle-Effekten und den stimmungsvollen Zuschauern geht vollkommen in Ordnung.



**Swen:** Madden ist auch heuer die Referenz, wenn es um Statistiken und Details geht. Allerdings sind die goldenen Wertungszeiten seit einem NFL2K1 für die „alten“ Konsolen vorbei. Nicht nur, dass die Grafik auf dem DC um Längen besser ist, auch die Spielbarkeit und Dynamik ist von einem anderen Stern. Wer jedoch ein N64 besitzt und Football-Spiele mag, der wird an Madden natürlich nicht vorbeikommen.



Zum frühestmöglichen Eintritt suchen wir eine/n

## Redakteur/in

COMPUTEC MEDIA AG  
Redaktion Mega Fun  
Franz-Ludwig-Straße 9  
97072 Würzburg  
www.computec.de

für unser Magazin „Mega Fun“

Sie haben Lust an journalistischer Arbeit, besitzen eine ideenreiche „Schreibe“ und können im Idealfall schon Berufserfahrung in diesem Bereich aufweisen. Sie denken konzeptionell und möchten gern in einem jungen Team arbeiten. Als Redakteur/in für ein Konsolen-Magazin haben Sie eine hohe persönliche Affinität zu Electronic Games.

COMPUTEC MEDIA ist eines der international führenden Medienunternehmen im Markt für PC- und Videospiele-Magazine und erfolgreicher Internet-Content-Provider in Sachen Electronic Games.

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

Wenn Sie sich von dieser Stellenausschreibung angesprochen fühlen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung unter Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung zu Händen Uwe Kraft. Wir freuen uns darauf, Sie kennenzulernen.

**Geschicklichkeit**



<b>Bomberman World/PS</b> Hudson 5/98 S.108	83%
<b>Toy Commander/DC</b> Sega 12/99 S.60	83%
<b>Blast Corps/N64</b> Rare 9/97 S.64	82%
<b>Space Channel 5/DC</b> Sega 8/00 S.56	81%
<b>Frontschweine/PS</b> Infogrames 8/00 S.47	81%
<b>Iggy's Reckin' Balls/N64</b> Acclaim/Iguana 9/98 S.102	80%
<b>Swing!/PS</b> Software 2000 4/99 S.61	80%
<b>Mario Party/N64</b> Hudson 4/99 S.51	78%
<b>Tetrisphere/N64</b> Nintendo 3/98 S.77	76%
<b>Wetrix/PS</b> Ocean 8/98 S.87	75%



**Wieder ein paar Kröten gespart? Lust auf was Neues? In dieser Rubrik findet ihr die wahren Software-Perlen für eure Konsolen.**

**Beat 'em Up**



**Scroller**

<b>Berserk/DC</b> ASCII 2/00 S.79	86%
<b>Nightmare Creatures II/PS</b> Kalisto 6/00 S.44	85%
<b>Zombie Revenge/DC</b> Sega 8/00 S.43	80%
<b>Soul Fighter/DC</b> Tokai 1/00 Beilage	78%
<b>Fighting Force 2/PS</b> Eidos 1/00 S.78	75%
<b>Nightmare Creatures/N64</b> Kalisto 2/99 S.71	75%
<b>Tenchu 2/PS</b> Activision 10/00 S.46	74%
<b>Dynamite Cop/DC</b> Sega 10/99 S.83	73%
<b>Nightmare Creatures/PS</b> Kalisto 11/97 S.68	72%
<b>Fighting Force 64/N64</b> Crave 10/99 S.67	70%



**Competition**

<b>Soul Calibur/DC</b> Namco 10/99 S.70	92%
<b>Dead or Alive 2/DC</b> Acclaim 10/00 S.57	92%
<b>Virtua Fighter 3tb/DC</b> Sega 10/99 S.76	86%
<b>Tekken 3/PS</b> Namco 9/98 S.90	85%
<b>Soul Blade/PS</b> Namco 3/97 S.74	85%
<b>Ehrgeiz/PS</b> Squaresoft 3/00 S.72	81%
<b>Tekken 2/PS</b> Namco 10/96 S.38	80%
<b>Power Stone/DC</b> Capcom 10/99 S.84	79%
<b>Dead or Alive/PS</b> Tecmo 7/98 S.42	78%
<b>Bloody Roar II/PS</b> Virgin 5/99 S.76	76%

**American Sports**



**American Football**

<b>NFL 2K/DC</b> Sega	93%
<b>NFL Quarterback Club 99/N64</b> Iguana 1/99 S.86	85%
<b>Madden NFL 99/PS</b> Electronic Arts 12/97 S.100	84%
<b>Madden 2000/PS</b> Electronic Arts 11/99 S.50	82%
<b>NFL Quarterback Club 98/N64</b> Iguana 12/97 S.114	81%

**Flipper**



<b>Pro Pinball Big Race USA/PS</b> Empire 3/99 S.67	66%
<b>Tilt/PS</b> Virgin 3/97 S.78	65%
<b>Timeshock/PS</b> Another Cunnning 3/98 S.64	64%
<b>Pro Pinball - The Web/PS</b> Empire 8/96 S.65	61%
<b>Full Tilt Battle Pinball/PS</b> Empire 9/97 S.66	61%

**Denkspiele**



<b>Chu Chu Rocket!/DC</b> Sega 7/00 S.106	85%
<b>Kula World/PS</b> Game Design 6/98 S.83	77%
<b>Devil Dice/PS</b> Shift 1/99 S.106	74%
<b>Lemmings/PS</b> Psygnosis 1/99 S.74	73%
<b>Shanghai True Valor/PS</b> Sunsoft 4/99 S.61	70%

**Simulation**



<b>Theme Park World/PS</b> Bullfrog 5/00 S.57	83%
<b>Theme Park/PS</b> Bullfrog 1/96 S.72	83%
<b>A-Train/PS</b> Maxis 5/96 S.76	76%
<b>Theme Hospital/PS</b> Bullfrog 4/98 S.74	73%
<b>Constructor/PS</b> System 3 11/98 S.90	70%

**Adventure**



<b>Discworld Noir/PS</b> Psygnosis 1/00 S.66	84%
<b>Discworld/PS</b> Psygnosis 2/96 S.74	84%
<b>Discworld 2/PS</b> Psygnosis 12/97 S.103	82%
<b>Baphomets Fluch 2/PS</b> Revolution 12/97 S.102	82%
<b>Baphomets Fluch/PS</b> Revolution 11/96 S.62	80%
<b>Blazing Dragons/PS</b> BMG Int. 10/96 S.42	77%
<b>Riven - The Sequel to Myst/PS</b> Cyan 3/98 S.69	73%
<b>Blood Omen/PS</b> Crystal Dynamics 1/97 S.70	69%
<b>Atlantis/PS</b> Cryo 3/99 S.68	67%
<b>Myst/PS</b> Sunsoft 10/96 S.75	66%

**Sport**



<b>FIFA 2000/PS</b> Electronic Arts 12/99 S.38	89%
<b>ISS 2000/N64</b> Konami 10/00 S.59	88%
<b>ISS Pro 98/N64</b> Konami 10/98 S.76	87%
<b>ISS Pro Evolution/PS</b> Konami 3/00 S.49	86%
<b>FIFA 99/PS</b> Electronic Arts 1/99 S.48	86%
<b>FIFA 99/N64</b> Electronic Arts 5/99 S.68	85%
<b>ISS Pro 99/PS</b> Konami 10/98 S.73	85%
<b>Fußball Live!</b> SCED 12/99 S.48	84%
<b>UEFA Striker/DC</b> Infogrames 2/00 S.74	83%
<b>UEFA Striker/PS</b> Infogrames 11/99 S.51	83%



<b>Everybody's Golf 2/PS</b> Camelot 6/00 S.63	87%
<b>Everybody's Golf/PS</b> Camelot 7/98 S.78	85%
<b>Mario Golf/N64</b> Nintendo 10/99 S.58	85%
<b>Cyber Tiger/PS</b> Electronic Arts 1/00 S.72	84%
<b>Tiger Woods/PS</b> Electronic Arts 4/99 S.55	82%
<b>Tee Off/DC</b> Acclaim 3/00 S.76	81%
<b>Actua Golf 3/PS</b> Gremlin 1/99 S.47	80%
<b>PGA Tour 98/PS</b> Electronic Arts 1/98 S.99	73%
<b>PGA Tour Golf 2000/N64</b> Electronic Arts 5/00 S.56	71%
<b>Actua Golf 2/PS</b> Gremlin 12/97 S.102	71%



<b>Virtua Tennis/DC</b> Sega 9/00 S.38	88%
<b>Centre Court Tennis/N64</b> Hudson 3/99 S.74	79%
<b>Sampras Extreme Tennis/PS</b> Codemasters 8/96 S.42	74%
<b>Anna Kournikova S. C. Tennis/PS</b> Namco 7/99 S.86	74%
<b>Smash Court Tennis/PS</b> Namco 11/96 S.70	73%
<b>All Star Tennis/PS</b> Ubi Soft 11/98 S.79	67%
<b>All Star Tennis/N64</b> Ubi Soft 4/99 S.55	63%
<b>V-Tennis 2/PS</b> Tonkin House 4/97 S.66	59%
<b>Hyper Final Match Tennis/PS</b> Human Ent. 5/96 S.79	59%
<b>Tennis Arena/PS</b> Ubi Soft 12/97 S.121	58%



<b>Ready 2 Rumble Boxing/DC</b> Midway 1/00 S.60	85%
<b>Box Champions 2000/PS</b> Electronic Arts 1/00 S.75	84%
<b>Ready 2 Rumble Boxing/PS</b> Midway 1/00 S.60	84%



<b>Virtual Pool/PS</b> Interplay 4/97 S.71	57%
<b>Backstreet Billiards/PS</b> ASCII 4/98 S.71	56%
<b>Jimmy White's Cueball 2/DC</b> Virgin 3/00 S.73	54%



<b>Brunswick C. Pro Bowling 2/PS</b> THQ 5/00 S.71	60%
<b>Brunswick C. Pro Bowling/PS</b> THQ 2/99 S.64	41%
<b>Ten Pin Alley/PS</b> ASC Games 5/97 S.81	25%



<b>Get Bass/DC</b> Sega 10/99 S.79	80%
<b>International Track &amp; Field/DC</b> Konami 10/00 S.44	76%
<b>International Track &amp; Field 2/N64</b> Konami 5/00 S.61	76%

Fun-Sports



<b>Snowboard</b>	
<b>1080° Snowboarding/N64</b> Nintendo 11/98 S.84	88%
<b>Snow Surfers/DC</b> UEP Systems 2/00 S.67	83%
<b>Cool Boarders 3/PS</b> 989 Studios 12/98 S.88	80%
<b>Cool Boarders 4/PS</b> 989 Studios 3/00 S.68	79%
<b>MTV Sports Snowboarding/PS</b> THQ 2/00 S.58	78%
<b>Snow Kids/N64</b> Atlus 3/98 S.76	76%
<b>Snow Racer 98/PS</b> Infogrames 5/99 S.109	74%
<b>Extreme Snowbreak/PS</b> Microids 4/98 S.76	70%
<b>X-Games Pro Boarder/PS</b> Radical Ent. 2/99 S.68	69%
<b>Cool Boarders 2/PS</b> UEP Systems 2/98 S.70	68%



<b>Wrestling</b>	
<b>WWF Attitude/N64</b> Acclaim 10/99 S.46	86%
<b>WWF Attitude/DC</b> Acclaim 12/99 S.56	85%
<b>WWF SmackDown!/PS</b> THQ 5/00 S.76	84%
<b>WWF Attitude/PS</b> Acclaim 9/99 S.64	84%
<b>WWF Warzone/N64</b> Iguana 10/98 S.82	81%
<b>ECW Hardcore/N64</b> Acclaim 5/00 S.56	81%
<b>WWF Warzone/PS</b> Acclaim 9/98 S.55	80%
<b>ECW Anarchy Rulz!/PS</b> Acclaim 10/00 S.60	77%
<b>ECW Hardcore/DC</b> Acclaim 5/00 S.56	77%
<b>WCW vs NWO/N64</b> THQ 12/98 S.86	76%

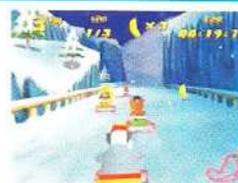


<b>Sonstige</b>	
<b>Tony Hawk's Pro Skater 2/PS</b> Activision 10/00 S.32	93%
<b>Tony Hawk's Skateboarding/DC</b> Activision 8/00 S.52	89%
<b>Tony Hawk's Skateboarding/PS</b> Activision 10/99 S.52	88%
<b>Tony Hawk's Skateboarding/N64</b> Activision 5/00 S.70	86%
<b>Sega Extreme Sports/DC</b> Sega 11/00 S.50	80%
<b>Street Sk8ter 2/PS</b> Electronic Arts 6/00 S.64	78%
<b>Dave Mirra Freestyle BMX/PS</b> Acclaim 11/00 S.59	74%
<b>Thrasher: Skate and Destroy/PS</b> Take 2 2/00 S.54	66%
<b>MTV Skateboarding/PS</b> THQ 11/00 S.56	65%
<b>Dodgem Arena/PS</b> Formula 1/99 S.71	62%

Rennspiele



<b>Action</b>	
<b>WipEout 3 Special Edition/PS</b> Psygnosis 8/00 S.44	91%
<b>Wip3out/PS</b> Psygnosis 10/99 S.40	90%
<b>Ridge Racer 64/N64</b> Namco 6/00 S.78	89%
<b>Ridge Racer Type 4/PS</b> Namco 4/99 S.44	88%
<b>4 Wheel Thunder/DC</b> Midway 6/00 S.66	87%
<b>Destruction Derby Raw/PS</b> SCED 8/00 S.38	85%
<b>Hydro Thunder/DC</b> Midway 11/99 S.58	85%
<b>Star Wars: Episode I Racer/N64</b> Lucas Arts Ltd. 7/99 S.76	85%
<b>Need for Speed III/PS</b> Electronic Arts 6/98 S.78	85%
<b>Test Drive 5/PS</b> Accolade 12/98 S.96	84%



<b>Fun</b>	
<b>Diddy Kong Racing/N64</b> Rare 12/97 S.108	90%
<b>Crazy Taxi/DC</b> Sega 4/00 S.64	89%
<b>Crash Team Racing/PS</b> Naughty Dog 12/99 S.40	89%
<b>Speed Freaks/PS</b> Funcom 9/99 S.50	86%
<b>Beetle Adventure Racing/N64</b> Electronic Arts 5/99 S.56	85%
<b>Mario Kart 64/N64</b> Revolution 11/96 S.62	83%
<b>South Park Rally/PS</b> Acclaim 3/00 S.66	83%
<b>Micro Maniacs/PS</b> Codemasters 5/00 S.55	82%
<b>Road Rash Jailbreak/PS</b> Electronic Arts 4/00 S.80	80%
<b>Muppet RaceMania/PS</b> SCED 5/00 S.71	78%



<b>Simulation</b>	
<b>V-Rally 2 Expert Edition/DC</b> Infogrames 7/00 S.60	91%
<b>Sega Rally 2/DC</b> Sega 10/99 S.40	90%
<b>Gran Turismo 2/PS</b> Sony 3/00 S.74	90%
<b>Gran Turismo/PS</b> Sony 6/98 S.70	90%
<b>V-Rally 2/PS</b> Electronic Arts 8/99 S.32	89%
<b>F355 Challenge/DC</b> Sega 10/00 S.64	88%
<b>Wave Race 64/N64</b> Nintendo 3/97 S.66	88%
<b>TOCA WTC/PS</b> Codemasters 9/00 S.44	85%
<b>Colin McRae Rally 2.0/PS</b> Codemasters 7/00 S.64	85%
<b>F1 Championship Season 2000/PS</b> Electronic Arts 10/00 S.30	85%

Action-Adventure



<b>Comic</b>	
<b>Zelda - Ocarina of Time/N64</b> Nintendo 1/99 S.38	96%
<b>Vagrant Story/PS</b> Square 7/00 S.59	91%
<b>Legend of Legaia/PS</b> SCED 8/00 S.42	88%
<b>Alundra/PS</b> Psygnosis 4/98 S.77	83%
<b>Brave Fencer Musashi/N64</b> Konami 11/97 S.84	82%
<b>MediEvil 2/PS</b> SCED 5/00 S.64	80%
<b>Mystical Ninja/N64</b> Konami 11/97 S.84	74%
<b>Bomberman Hero/N64</b> Hudson 7/98 S.72	73%
<b>Castlevania 2/N64</b> Konami 3/00 S.70	64%



<b>Horror</b>	
<b>Resident Evil Code: Veronica/DC</b> Capcom 7/00 S.46	91%
<b>Soul Reaver: Legacy of Kain/DC</b> Eidos 4/00 S.68	91%
<b>Shadow Man/DC</b> Acclaim 1/00 S.80	90%
<b>Parasite Eve 2/PS</b> Squaresoft 9/00 S.42	89%
<b>Shadow Man/N64</b> Acclaim 10/99 S.36	87%
<b>Soul Reaver: Legacy of Kain/PS</b> Eidos 8/99 S.60	87%
<b>Resident Evil: Nemesis/PS</b> Capcom 3/00 S.44	86%
<b>Fear Effect/PS</b> Eidos 5/00 S.58	86%
<b>Biohazard 2/PS</b> Capcom 5/98 S.102	85%
<b>Blue Stinger/DC</b> Acclaim 10/99 S.78	85%
<b>Resident Evil Director's Cut/PS</b> Capcom 12/97 S.100	84%
<b>Dino Crisis/PS</b> Capcom 12/99 S.36	84%
<b>Silent Hill/PS</b> Konami 9/99 S.44	82%
<b>Resident Evil 1/PS</b> Capcom 6/96 S.38	80%



<b>Real</b>	
<b>Metal Gear Solid/PS</b> Konami 3/99 S.58	93%
<b>Tomb Raider IV/PS</b> Eidos 1/00 S.46	90%
<b>Tomb Raider IV/DC</b> Eidos 6/00 S.48	87%
<b>Ecco - Defender of the Future/DC</b> Sega 7/00 S.72	86%
<b>Tomb Raider II/PS</b> Eidos 12/97 S.52	84%
<b>Cold Blood/PS</b> SCED 7/00 S.44	83%
<b>Mission: Impossible/PS</b> Infogrames 11/99 S.55	83%
<b>Tomb Raider/PS</b> Eidos 12/96 S.44	83%
<b>Syphon Filter 2/PS</b> 989 Studios 5/00 S.62	82%
<b>Tomb Raider III/PS</b> Eidos 1/99 S.52	81%
<b>Syphon Filter/PS</b> 989 Studios 10/99 S.68	80%
<b>Hybrid Ninja/N64</b> Konami 11/99 S.56	78%
<b>Broken Helix/PS</b> Konami 1/98 S.78	71%
<b>Overblood/PS</b> Riverhillssoft 6/97 S.78	70%



Strategie



<b>Dune 2000/PS</b> Electronic Arts 3/00 S.50	92%
<b>Command &amp; Conquer 2/PS</b> Westwood 12/97 S.98	90%
<b>Final Fantasy Tactics/PS</b> Squaresoft 4/98 S.82	88%
<b>Warcraft 2/PS</b> Electronic Arts 9/97 S.40	88%
<b>C&amp;C2: Gegenschlag/PS</b> Westwood 10/98 S.86	88%
<b>Populous: The Beginning/PS</b> Electronic Arts 4/99 S.62	88%
<b>Front Mission 3/PS</b> Squaresoft 9/00 S.55	87%
<b>Warzone 2100/PS</b> Eidos 6/99 S.62	84%
<b>Command &amp; Conquer/PS</b> Westwood 1/97 S.36	84%
<b>Command &amp; Conquer/N64</b> Westwood Studios 8/99 S.68	82%

Jump & Run



<b>Donkey Kong 64/N64</b> Rare 1/00 S.56	94%
<b>Sonic Adventure/DC</b> Sega 10/99 S.80	92%
<b>Banjo Kazooie/N64</b> Rare 7/98 S.46	92%
<b>Rayman 2-The Great Escape/DC</b> Ubi Soft 4/00 S.76	92%
<b>Rayman 2-The Great Escape/PS</b> Ubi Soft 9/00 S.40	90%
<b>Rayman 2-The Great Escape/N64</b> Ubi Soft 11/99 S.38	90%
<b>Super Mario 64/N64</b> Nintendo 3/97 S.36	86%
<b>Fur Fighters/DC</b> Bizarre Creations 9/00 S.46	85%
<b>Toy Story 2/PS</b> Activision 2/00 S.60	85%
<b>Gex: Deep Cover Gecko/PS</b> Crystal Dynamics 5/99 S.70	85%

Rollenspiel



<b>Final Fantasy VII/PS</b> Squaresoft 12/97 S.90	92%
<b>Chrono Cross/PS</b> Squaresoft 11/00 S.46	92%
<b>Final Fantasy VIII/PS</b> Squaresoft 11/99 S.46	92%
<b>Parasite Eve 2/PS</b> Squaresoft 5/00 S.86	89%
<b>Alundra 2/PS</b> Activision 6/00 S.74	87%
<b>Mario Story/N64</b> Nintendo 11/00 S.72	86%
<b>Grandia/PS</b> Ubi Soft 5/00 S.72	86%
<b>Parasite Eve/PS</b> Squaresoft 11/98 S.96	86%
<b>Breath of Fire III/PS</b> Capcom 8/98 S.76	86%
<b>Star Ocean 2/PS</b> SCED 5/00 S.66	85%

Multiplayer



<b>Mario Party 2/N64</b> Hudson 11/00 S.58	++++
<b>Mario Party/N64</b> Hudson 4/99 S.50	++++
<b>Bomberman 64/N64</b> Hudson 12/97 S.110	++++
<b>Worms/PS</b> Ocean 2/96 S.68	+++
<b>Indiziertes Spiel/N64</b> Rare 11/97 S.78	+++
<b>Mario Kart 64/N64</b> Nintendo 4/99 S.38	+++
<b>Diddy Kong Racing/N64</b> Rare 12/97 S.108	+++
<b>Chu Chu Rocket!/DC</b> Sega 7/00 S.106	+++
<b>Pen Pen Trilocolon/DC</b> Sega	+++
<b>KKND Krossfire/PS</b> Infogrames 4/98 S.52	+++

Genre-Mix



<b>Indiziertes Spiel/PS</b> Probe 10/96 S.62	78%
<b>Arcade's Greatest Hits/PS</b> Midway 6/98 S.82	76%
<b>Atari Greatest Hits/PS</b> Midway 4/97 S.72	74%
<b>Museum Pieces Vol. 1/PS</b> Namco 3/96 S.70	74%
<b>Williams Arcade's Greatest/PS</b> Williams 10/96 S.65	72%
<b>Museum Pieces Vol. 2/PS</b> Namco 4/96 S.75	63%
<b>Museum Pieces Vol. 5/PS</b> Namco 6/97 S.68	63%
<b>Arcade's Greatest Hits 2/PS</b> Midway 3/98 S.66	60%
<b>Irem Arcade Classics/PS</b> Imax 7/96 S.68	57%
<b>Perfect Weapon/PS</b> - 4/97 S.66	51%

Shoot 'em Up



<b>Arcade</b>	
<b>Colony Wars: Red Sun/PS</b> Psygnosis 4/00 S.52	88%
<b>Star Trek: Invasion/PS</b> Activision 10/00 S.54	87%
<b>Star Wars: Rogue Squadron/N64</b> Factor 5 2/99 S.60	85%
<b>Colony Wars: Vengeance/PS</b> Psygnosis 1/99 S.92	83%
<b>Eagle One: Harrier Attack/PS</b> Infogrames 2/00 S.48	83%
<b>Omega Boost/PS</b> SCED 8/99 S.64	80%
<b>Wing Commander 3/PS</b> Electronic Arts 4/96 S.81	78%
<b>Future Cop L.A.P.D. 2100/PS</b> Electronic Arts 11/98 S.82	78%
<b>Colony Wars/PS</b> Psygnosis 12/97 S.56	78%
<b>Ace Combat 2/PS</b> Namco 12/97 S.107	77%

Gun

<b>The House of the Dead 2/DC</b> Sega 10/99 S.82	92%
<b>Indiziertes Spiel/PS</b> Namco 12/97 S.107	81%
<b>RE: Survivor/PS</b> Capcom 5/00 S.67	70%
<b>Ghoul Panic/PS</b> SCED 5/00 S.67	62%
<b>Judge Dredd/PS</b> Gremlin 2/98 S.67	52%
<b>Point Blank 2/PS</b> Namco 10/99 S.54	50%
<b>Point Blank/PS</b> Namco 4/98 S.73	35%
<b>Crypt Killer/PS</b> Konami 5/97 S.62	30%

Ego

<b>Perfect Dark/N64</b> Rare 8/00 S.36	94%
<b>Indiziertes Spiel/N64</b> Rare 11/97 S.78	92%
<b>Turok 3: Shadows of Oblivion/N64</b> Acclaim 10/00 S.40	85%
<b>Turok: Rage Wars/N64</b> Acclaim 12/99 S.68	85%
<b>Turok 2: Seeds of Evil/N64</b> Acclaim 11/98 S.68	83%
<b>Armorines/N64</b> Iguana 6/98 S.88	81%
<b>Forsaken/N64</b> Iguana 6/98 S.88	81%
<b>Rainbow Six/DC</b> Red Storm 7/00 S.74	76%
<b>Turok: Dinosaur Hunter/N64</b> Acclaim 3/97 S.62	75%
<b>Forsaken/PS</b> Probe 5/98 S.38	75%

Scroller

<b>MDK 2/DC</b> Virgin 5/00 S.60	85%
<b>Jet Force Gemini/N64</b> Rare 12/99 S.44	85%
<b>Apocalypse/PS</b> Neversoft 12/98 S.82	82%
<b>One/PS</b> ASC 2/98 S.76	82%
<b>Mega Man 8/PS</b> Capcom 4/98 S.84	81%
<b>Spec Ops/PS</b> Take 2 3/00 S.52	78%
<b>Terracon/PS</b> SCED 10/00 S.47	77%
<b>Red Dog/DC</b> Argonaut 4/00 S.82	75%
<b>Small Soldiers/PS</b> Dreamworks 1/99 S.64	72%
<b>Millenium Soldier Expendable/DC</b> Infogrames 10/99 S.83	71%

# DSF Carl Lewis Athletics (GBC)



**G**leich vorneweg: DSF Carl Lewis Athletics ist ein echter Hit! Endlich mal wieder ein Zehnkampf ohne Wenn und Aber. Betrachtet man die Grafik ein-

mal etwas genauer, wird vielen auffallen, dass einige der Disziplinen dem guten, alten Spielhallen-Automaten Hyper Olympics sehr ähnlich sehen. Dies ist alles andere als eine Abwertung, denn schließlich war dieser Automat der Geburtshelfer dieses Spiele-Genres. Was der Game Boy Color hier an Grafik hergibt, ist wirklich super. Jede der zehn klassischen Disziplinen kann trainiert und im Wettkampf nachgespielt werden. Bedingt durch die Unterstützung der Link-Funktion darf auch gegen Freunde und Verwandte „gedaddelt“ werden. Einige Spieloptionen müssen im Arcade-Modus erst

freigespielt werden. Um diesen dann erfolgreich zu beenden, muss bei jeder Disziplin eine gewisse Qualifikationsleistung erbracht werden und alle (!) zehn Stationen des Zehnkampfes



müssen nacheinander bestanden werden. Sollte es dennoch passieren, dass der Athlet an einer Qualifikationshürde scheitert, so zeigt sich der Game Boy Color von seiner harten Seite und signalisiert das berüchtigte "Game Over". Hat der Spieler den Arcade-Modus endlich gemeistert, winkt der Original-Zehnkampf mit authentischer Atmosphäre und olympischem Flair. Alles in allem ein richtiger Top-Titel. (Mario)

**WERTUNG:**  
**Fun: 87%**

# Pokémon Pinball (GBC)

**N**ach etlichen Pokémon-Produkten folgt mit Nintendos neuem Werk eine klassische Flipper-Simulation für den GBC. Natürlich wurde, wie nicht anders zu erwarten, auch bei diesem Spiel die Option des Monster-Sammelns eingebaut. 150 verschiedene Monsterchen warten darauf, vom Spieler befreit zu werden. Die freigespielten Tiere können in einem eigens dafür vorgesehenen Pokédex archiviert werden. Außerdem erhält der Pokémon-Freund in diesem Menü weitere Informationen

über die kleinen Biester. Das Game an sich ist grafisch gut umgesetzt und dürfte die Herzen der Pokémon-Fans höher schlagen lassen. Wie beim originalen Spielhallen-Flipper gibt es bei Pokémon Pinball alle Features, die der große Bruder auch besitzt. Bumper, Slots usw. sind in der für Nintendo typischen Grafik gehalten und wirken schon auf den ersten Blick recht putzig. Die Flipperkugel fungiert als Pokémon-Fänger und saust mit ansehnlicher Geschwindigkeit ruckelfrei durch die

Gegend. Für besondere Leistungen wird der Spieler zum Beispiel mit



Sonderspielen belohnt. Zusätzlich verfügt Pokémon Pinball noch über eine Rumble-Funktion. Damit keine Langeweile aufkommt, hat man die Auswahl zwischen zwei verschiedenen Flipper-Tischen (rot und blau). Langzeitmotivation ist allerdings nur bei Pokémon-Liebhabern garantiert. (Mario)

**WERTUNG:**  
**Fun: 61%**

# Pumuckels Abenteuer bei den Piraten (GBC)

**W**er kennt ihn nicht, den kleinen rot-haarigen Kobold, der in Meister Eders Werkstatt immer für Chaos sorgte? Komischerweise hat es den Nachfolger der Klabausermäner bei diesem Acclaim-Spiel auf eine Piraten-Insel verschlagen, wo er versuchen muss, eine Kobold-Familie zu retten. Da es sich eigentlich um ein Kinderspiel handelt, kann man über die wohl doch etwas an den Haaren herbeigezogene Hintergrund-Story hinwegsehen. Kaum auf der Insel angekommen, bekommt Pumuckel auch schon erste Informationen von

einer befreundeten Möwe und erfährt, dass der Kobold-Vater im Keller eines Leuchtturmes versteckt wurde. Auf der Suche nach den einzelnen Familien-



mitgliedern muss sich Pumuckel allerhand Feinde erwehren. Blaue Piraten, Seesterne und fiese Krebse machen dem armen Pumuckel den Insel-Ausflug zum Horror-Trip. Versteckte Items warten darauf, von Pumuckel gefunden und benutzt zu werden. Ohne diese Hilfsmittel ist das Weiterkommen völlig unmöglich. Es nervt, wenn der benötigte Gegenstand nicht gefunden werden kann und Pumuckel etwas ratlos auf der Insel zurückbleibt. Der Schwierigkeitsgrad ist so hoch angesetzt, dass selbst geübte Game-Boy-Spieler Probleme haben

dürften, Pumuckel zu helfen, was sich dann recht bald demotivierend auswirkt. Die Kollisionsabfrage ist derart ungenau, dass es fast unmöglich ist, den armen Rotschopf exakt durch die Piraten zu führen. Insgesamt leider nur ein durchschnittlicher Titel mit ebensolcher Grafik. Bleibt abzuwarten, was die nächsten Abenteuer bringen. (Mario)

**WERTUNG:**  
**Fun: 62%**

# Ultimate Paintball (GBC)

**T**ake 2 hat sich mit Ultimate Paintball wirklich einen tollen Trick einfallen lassen. Da werden scharfe Geschosse und Granaten einfach durch Farbkugeln bzw. -beutel ersetzt und schon ist das eigentliche



Kriegsspiel zum harmlosen "Spiele-spaß" für die ganze Familie" (Zitat Backcover) mutiert und läuft nicht Gefahr, auf dem Index zu landen. Ultimate Paintball ist eine Gotcha-Simulation. Bei Gotcha wird ebenfalls mit Farbpatronen geschossen und getroffene Gegner scheiden aus. Ziel ist es, die versteckten feindlichen Flaggen aufzuspüren und zu stehlen. Die Partei, die zuerst alle Fahnen ergaunert hat, gewinnt den Wettkampf. Zuerst findet sich der Spieler auf einer grafisch recht einfach gehaltenen Landschaft wieder und muss ein geeignetes Versteck für die Flagge(n)



finden. Ist dies erledigt, ist die Jagd eröffnet und der Spieler, dargestellt durch eine typische Gotcha-Schutzbrille, bewegt sich vorsichtig im Gelände umher. Stößt er bei seinem

Streifzug auf feindliche Truppen, Fahnen oder sonstige Items, gelangt man automatisch auf den Gefechtsbildschirm. Hier findet das eigentliche Geschehen statt. Wie bei einem Ego-Shooter sieht der Spieler seine Waffe direkt vor sich am unteren Bildschirmrand. Die bösen Gegner suchen Deckung und erscheinen nicht selten gleich in ganzen Rudeln. Ein Spiel, das dem ein oder anderen Baller-Fan gefallen könnte. (Mario)

**WERTUNG:**  
**Fun: 74%**

# DICK ist SCHICK!

World of PSX, Ausgabe 8/00, 98 Seiten

Das offizielle PlayStation Magazin, Ausgabe 10/00, 148 Seiten

Play The PlayStation, Ausgabe 9/00, 148 Seiten

**Play Zone, Ausgabe 10/00, 204 Seiten**

Jetzt kommt's dicke! In jeder Ausgabe:

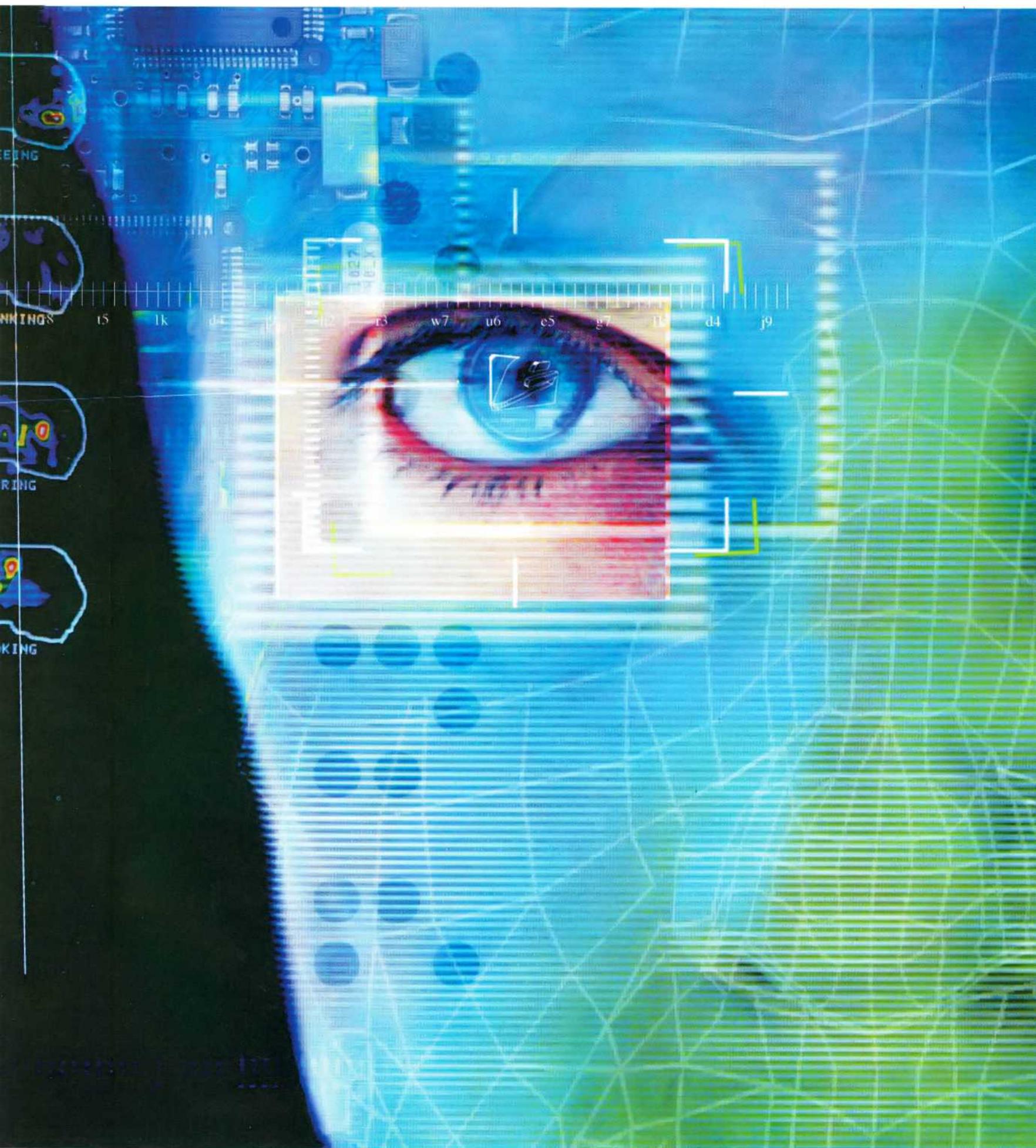
- DVD-Vorstellungen
- Mindestens 30 Seiten PlayStation-2-Sonderteil
- 40 Seiten Komplettlösungen
- 8 Seiten Poster
- Infos zum Internet
- Musik-CD-Vorstellungen
- Noch umfangreichere Tests
- Noch mehr News
- Und, und, und.....

**Play Zone – das fette  
PlayStation-Magazin!**



**PLAYZONE**

**10/2000**





**DER NEUE  
STANDARD  
KOMMT. AM  
24. NOVEMBER  
IST E-DAY!**

**BEST GAME  
WÄHLEN ...**

ColinMcRae Rally 2.0 (PS/PC)  
Deus Ex (PC)  
Diablo 2 (PC)  
Perfect Dark (N64)  
The Sims (PC)

**... UND SUPER-  
PREISE GEWINNEN!**

**1.-3. PREIS:**  
1 Multimedia-PC  
**4.-102. PREIS:**  
33 Nintendo-Spiele,  
33 PlayStation-Spiele,  
33 PC-Spiele

**WWW.ETAINA.DE  
TEL. 0190-085868**

(Dieser Service der  
COMPUTEC MEDIA AG  
kostet Sie DM 1,50  
pro Verbindung  
+ 0,24 Pf. / Min.)

Teilnahme auch unter WWW.ETAINA.DE oder per Postkarte an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA, Stichwort: ETAINA, Roonstr. 21, 90428 Nürnberg möglich. Teilnahmechluss ist der 23.11.2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Dieses Gewinnspiel gilt ausschließlich für den Bundesrepublikanischen Raum.

# ETAINA - DER ERSTE UND EINZIGI AWARD FÜR ENTERTAINM

ETAINA · ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD · EUROPE 2000

Sponsored by



Presented by



**ETAINA AWARD  
KATEGORIEN:**

Best Action Game  
Best Adventure Game  
Best Character  
Best Fighting Game

Best Game Music  
Best Graphics  
Best Online Game  
Best Racing Game

Best Roleplaying Game  
Best Simulation Game  
Best Sound Effects  
Best Sports Game

Best Story  
Best Strategy Game  
Most Innovative Design  
Best Game

[WWW.ETAINA.DE](http://WWW.ETAINA.DE)

Ideenhaus



**24. NOVEMBER, BERLIN,  
KING INTERNATIONAL**

# EUROPÄISCHE ELECTRONIC ENT.



**ETAINA**  
ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD

# Gamecube vs. XBox

**Nachdem in den letzten Wochen die Vor- und Nachteile der PlayStation 2 gegenüber dem Dreamcast diskutiert wurden, blicken einige Leser noch weiter in die Zukunft.**

**Euer Swen**

## Preiskracher

Da ich mich sehr für alle "gängigen" Konsolen interessiere, kaufe ich mir auch viele andere Spielermagazine. Nun musste ich in einer lesen, dass Sony den Preis für die PS2 für Europa erhöht hat! Ich frage mich nun, waren die 700,- DM nicht schon genug? Müssen es jetzt gleich 870,- DM sein? Ich glaube, dass Sony sich dadurch große Probleme machen und gegen die "starke" Konkurrenz des DC keine Chance haben wird! Falls dieser Preis wirklich zutreffen wird, würde mich interessieren, ob (und wann?) ein Preissturz zu erwarten sein kann. Sony sollte damit jedoch schnell reagieren, denn sonst könnte sogar Nintendo mit seiner neuen Konsole die PS2 wegen ihres zu hohen Preises übertrumpfen.

Alexander Fischer, Geldern

Nun, Sony hat vor der offiziellen Bekanntgabe des PS2-Preises von 869 DM niemals von 700 DM oder anderen Verkaufspreisen gesprochen. Meistens waren dies Mutmaßungen. Weshalb es zu diesem hohen Wert kommt, ist relativ einfach: 1. Die PlayStation ist in der Herstellung sehr teuer. 2. Der starke Dollar belastet alle Importe. 3. Auf alle Produkte kommt die Mehrwertsteuer und Zollgebühren. Letzterer Punkt wird oft unberücksichtigt gelassen, wenn US- und EU-Preise miteinander verglichen werden. Ich möchte Sony nicht in Schutz nehmen, aber man sollte auch die andere Seite kennen, wenn man die Preisgestaltung kritisiert. Sicher ist es dem Kunden letztendlich egal, wie der Preis von 869 DM zu Stande kommt. Irgendwann ist eine Schmerzgrenze erreicht, die selbst mit

Argumenten wie DVD-Player oder technologischem Vorsprung nicht mehr wegzudiskutieren ist. Das Weihnachtsgeschäft wird also sehr spannend!

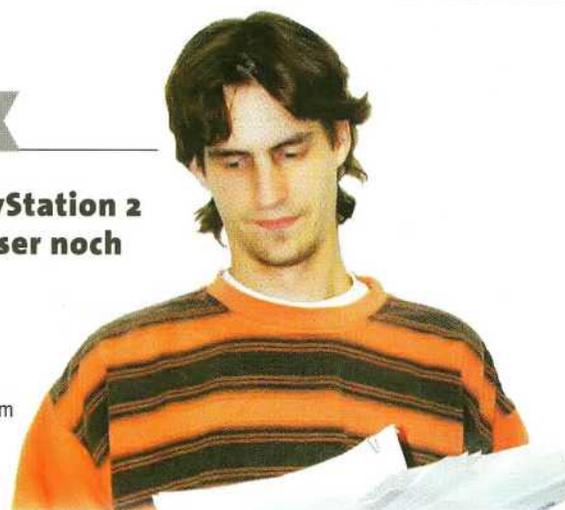
## Heiße-Luft-Macher

Schaut man sich den immer wieder verschobenen Heißmacher GT2000 für die PS2 an, wundert es mich doch, wie die grafischen Ansprüche der Sony-Gemeinde (zu der ich ebenfalls mal zählte) im Laufe des Jahres 2000 immer weiter gesunken sind. So erwartet niemand mehr Anti-Aliasing und schon fein modellierte Autos reichen aus, um das GT-Herz höher schlagen zu lassen. Mit dem vor zehn Monaten gezeigten Bildmaterial (angeblich aus dem Spiel selber) hat das nichts mehr zu tun. Vielmehr werden blasse Farben und eintönige Hintergründe in den Berichten unberücksichtigt gelassen und jeder fixiert in seinen Ausführungen die sicherlich beigehaltene und sehr gute Spielbarkeit der beiden vorangegangenen Folgen. Aber was gibt es eigentlich Neues bei GT2000? Nicht viel und eher im Gegenteil - viel weniger PKWs und Strecken wie auf der ECTS bekannt gegeben wurde! Kommen wir nun zur Konkurrenz. Sega versucht seit fast einem Jahr seine Konsole am Markt zu platzieren. Sehr gute Titel sind in der Vergangenheit immer wieder nur verhalten benotet worden, weil (wahrscheinlich) jeder Tester sich Luft für die PS2-Wertungen lassen wollte. Auch hier hat die Sony-Kampagne zugeschlagen. Ich mache niemandem einen Vorwurf, da ich unter Umständen auch so gehandelt hätte. Doch heute geht mir das Spielchen zu weit. Während Sony bis jetzt nichts Eindrucksvolles zu

bieten hat und auch am 24. November nichts Weiteres anbieten wird können, stelle ich die Frage, warum dies in keinem

Magazin bis heute richtig zum Ausdruck gebracht wird. Alle vielleicht wenigstens guten Spiele sind verschoben worden (Wipeout Fusion, Abe, GT2000). Wie soll ein Japan-Titel, der noch nicht einmal in Japan erschienen ist, früher als ein halbes Jahr hier zu Lande erscheinen? Es wird allerdings immer wieder der Eindruck vermittelt, als käme dieses Spiel bereits eine Woche nach der Japan-Veröffentlichung heraus. Gleiches gilt für MGS2, welches bei uns nie vor Weihnachten 2001 (wenn überhaupt!) erscheinen wird. Nun gut! Endlich wird MSR für den Dreamcast erscheinen und bevor es da ist, regt man sich von Seiten der Spieltester darüber auf, dass die Grafik angeblich zu steril sei und man diesen Titel nicht online spielen kann. Keine Fußgänger, kein Verkehr, keine Lebendigkeit. Liebe Leute, wer das haben will, muss sich Crazy Taxi oder Driver kaufen. Es sich doch nun einmal um ein Rennspiel, welches genialerweise in den Metropolen unserer Welt ausgetragen wird. Ist irgendjemand einmal auf die Idee gekommen, diese fehlende Lebendigkeit in einer Spieleserie wie GT zu kritisieren? Wer kritisiert z.B die fehlenden Online-Features der PS2? Wann soll es sie denn geben? Schon heute ist doch bekannt, dass Sony vor 2001 kein Online-Angebot haben wird, wenn überhaupt! Gerade von einer so wahnsinnig angepriesenen Grafikpower wie der der PS2 könnte man

doch wenigstens lebendige Zuschauertribünen erwarten, oder? Sattdessen gibt es eine mehr als langweilige Hintergrundgrafik! Jedoch ergötzt sich jeder an so kleinen Grafikspielereien wie blendenden Sonnenstrahlen, welche heute schon selbst auf der PS1 Standard geworden sind. Nach Meldungen aus ersten Testerkreisen soll die Spielbarkeit von einem Titel wie MSR überragend gut sein, genauso wie das Feeling durch eine Großstadt zu fahren. Ich kenne diese Testversion leider noch nicht, jedoch sind mir alle Vorbehalte der letzten Monate von Seiten der Redaktionen allgegenwärtig. Ich hoffe nur, dass wie schon bei anderen Dreamcast-Titeln nicht nur ausschließlich der Rotstift dominieren wird, da wir Spieler sonst alle vergangenen Spielwertungen immer mehr in Frage stellen sollten. Ich hoffe auf den Mut der Redaktionen ein Rennspiel nicht weiter nach der Anzahl der zu erspielenden PKWs und Strecken zu bewerten, sondern vielmehr den Spaß und auch einmal die grafische Tiefe eines Rennspiels gebührend zu würdigen. Liebe Tester, nehmt euch diese Zeilen bitte mal zu Herzen, denn ich bin durch aufmerksame Beobachtungen nur das Sprachrohr vieler Spieler, die mittlerweile die Qualität eurer Tests immer häufiger anzweifeln. Ich weiß, dass jeder von uns seine Lieblingsplattform hat und nicht frei von Einflüssen ist. Ihr müsst euch frei von diesen Einflüssen



## PERRI PLATTFUSS by ENTE





## Humpty-Bumpy-Spruch des Monats

„Dreamcast oder Gamecube - diese Namen sind beschämlich, Xbox und PlayStation 2 - finde ich aber auch ganz schön dämlich!“

Ein Hoch auf die Beugsamkeit der Deutschen Sprache.

Ein Humpty-Bumpy-T-Shirt (3rd Edition) an: Oliver Edward, Schönbrücken

halten und ein Spiel danach bewerten, wie es am Tag der Veröffentlichung im Vergleich zu bereits erschienen Titeln zu beurteilen ist. Bewertet nach heute, und nicht nach morgen!

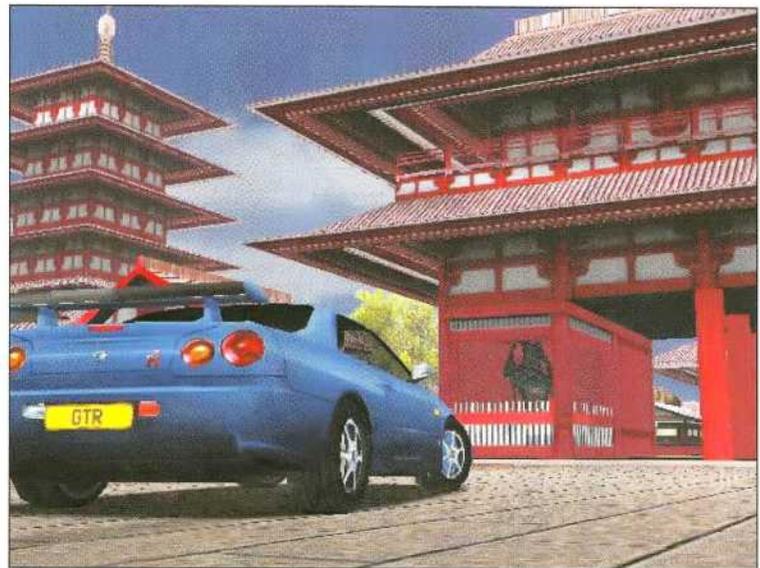
Olaf Lüders

Obwohl dein Brief sehr lang geraten ist, habe ich ihn relativ ungekürzt gelassen, da er einen interessanten Inhalt hat. Ich gebe dir in vielen Punkten recht. Gerade nachdem die ersten Infos zur PS2 durchsickerten war die Euphorie groß. Du bezeichnest das als Hype. Das ist wohl Ansichtssache. Immerhin schlägt sich dieser Hype entsprechend um. Nur drei wirklich konkurrenzfähige Spiele und ein sehr hoher Preis haben die PS2 in Misskredit gebracht. Zu den Spielen möchte ich nicht viel sagen, da unsere Meinung diesbezüglich oft genug in Preview- und Importtests zum Ausdruck kommt. MSR haben wir jedoch niemals in der Form beschrieben, die du darstellst. Geschweige denn hätten wir fehlende Passanten kritisiert. Im Gegenteil: Wir halten MSR im Vergleich zu RR5 eindeutig für den potentiellen Titel. Nichtsdestotrotz warten wir noch auf eine Preview-Version von MSR und eine RR5-PAL-Scheibe. Zum Schluss: Sicher sind wir nicht frei von Einflüssen, aber - und ich spreche wohl für alle Kollegen in der Branche - wir versuchen immer nach bestem Wissen und Gewissen Spiele zu bewerten. Dass es dabei auch einmal zu Fehleinschätzungen bzw. Geschmacksunterschieden kommt, liegt in der Natur der Sache.

## Rundumschlag

Ich schreibe heute an Euch, weil ich euch für die Ehrlichsten da draußen halte. Ich möchte gerne wissen, warum so ein Hype um dieses ominöse Metal Gear Solid 2 gemacht wird (ihr seid da übrigens nicht die einzigen). Es handelt sich dabei doch schlicht und ergreifend nur um ein Video und das ist ja wohl nicht sehr aussagekräftig. Ich meine, klar, MGS ist ein klasse Game und wer würde sich nicht darüber freuen, wenn das Ganze dann so genial aussehen würde wie in dem Video. Ich begreife einfach nicht, dass alle über dieses Spiel berichten als sei es schon Realität. Es gibt keine angespielten Levels oder ähnliches. Jeder verlässt sich einfach auf das Wort von Konami, dass das Spiel irgendwann mal so aussehen soll. Da ist das von Factor5 vorgespilte Tech-Demo von RoqueSquadron (Video eines auf dem Gamecube gespielten wohlgermerkt) bei weitem aussagekräftiger. Ich frage mich doch allen Ernstes, wie es sein kann, einen so genialen und vor allem langen Trailer von einem Spiel zu zeigen, was unter Umständen erst Anfang 2002 in den japanischen

Handel kommt. Was zum Teufel soll da noch verändert werden? Ich glaube eher, dass Konami sich die Polygonleistung der PS2 angeschaut hat und daraufhin einen Trailer auf Basis eines tatsächlich schon fertiggestellten Spielskripts gerendert hat und einfach nur optimistisch ist, die Hardware-Schwächen in den Griff zu kriegen. Falls Sony tatsächlich schon 2003 die neue Hardware vorstellen will und Konami es dennoch schaffen sollte, mit MGS2 die PS2 so ziemlich auszureizen (und danach sehen die Trailer ja aus), frage ich mich, ob das nicht ein bisschen spät ist. Ich warte lieber auf die Mitstreiter Xbox und Gamecube denn ich habe ja für die Zwischenzeit einen Dreamcast. Außerdem finde ich es schade, dass es so viele Leute gibt, die schon im Vorfeld über eine Konsole herziehen z.B über die Xbox. Nehmen wir mal an, die Leistungsangaben würden stimmen, so scheint die Xbox der PS2 haushoch überlegen zu sein (kommt ja auch erst ein Jahr später). Da kommen dann so kritische Stimmen, die das Betriebssystem bemängeln, was nach neidischem PS2ler klingt. Sind die Leute denn wirklich so besche....? Glauben die denn, dass die Xbox erst hochfahren müsste oder man mit Abstürzen zu kämpfen hätte, dass man eine Windows-Oberfläche hätte, Treiber installieren müsste oder etwa alle sechs Monate das System aufzurüsten hätte? Das kann ja wohl nicht war sein! Die Xbox ist als Konsole angekündigt, sie hat bis auf den Grundbetriebskern von Windows und einiger PC-verwandter Komponenten nichts mit dem PC zu tun. Dieser Grundbetriebs-Systemkern stellt nur eine problemlose Konvertierung von Direct-X-Produkten sicher und soll eine Erleichterung für die Coder sein. Wenn man will, kann man diesen Kern auch umgehen. Außerdem sagen so viele, die Xbox sei ein abgespekter PC und dann ja nicht so leistungsfähig. Die Leute vergessen wohl, das ein Dreamcast von den Leistungsdaten auch nicht fähiger ist wie ein PC und trotzdem sehen einige Spiele besser aus. Natürlich werden PCs nächstes Jahr mit über einem Gigahertz und entsprechender Grafikkarte und 256 MB die Xbox und alles andere auf dem Papier in den Schatten stellen können und würden sie auch, wenn die Entwickler nicht das Betriebssystem als Bremse hätten und auf Kompatibilität bedacht wären, die es ermöglicht, Produkte auf allen Rechnern mit unterschiedlichen Konfigurationen zum Laufen zu bekommen. Das Problem haben Konsolen nicht, auch die Xbox nicht. Somit werden Spiele, die direkt für die Xbox entwickelt werden besser aussehen als auf allen zu dem Zeitpunkt erhältlichen Rechnern. Davor haben ja viele PC-Spieler Angst,



Schlecht gemacht? Ist MSR von vornherein schlechter geredet worden als RR5 oder waren wir dem Bizarre Creations Racer gegenüber objektiv genug?

dass der PC als Spielplattform abgelöst werden könnte. Denn, machen wir uns nichts vor: Letztendlich entscheiden die Entwickler für welches System es lukrativ ist zu entwickeln. Und die bevorzugen eine überschaubare Plattform die weit verbreitet ist und wo möglichst wenig raubkopiert wird. Für letzteren Punkt muss sich Microsoft noch was überlegen. Im Falle Dreamcast ist es zumindest kompliziert oder teuer, für die PS2 ist der Zug in diesem Punkt abgefahren und Nintendo hat schon einen wirksamen Schutz.

Stefan Schroll, Witten

Für meinen Geschmack verschießt du zuviel Pulver auf einmal. Eine Aussage zur Spielqualität eines MGS2 ist freilich noch viel zu verfrüht und bei allen Berichten zu diesem Titel handelt es sich um Mutmaßungen. Dennoch zeigt die Demo-DVD In-Game-Grafiken, die bereits jetzt sehr beeindruckend sind. Dein Argument, dieses Demo liefere vielleicht gar nicht auf der PS2, sondern sei vorberechnet, mag stimmen, dann jedoch gilt es genauso für den Gamecube oder die Xbox. Wer sagt denn, dass Rouge Squadron wirklich auf dem Gamecube gelaufen ist? Ich glaube ehrlich gesagt nicht, dass sich renommierte Unternehmen wie Konami oder Nintendo solche „Blendungs-Manöver“ leisten können. Schließlich wird das endgültige Produkt an der selbstgelegten Messlatte gemessen. In puncto Xbox und seinem Betriebssystem gebe ich dir vollkommen recht. Alle Absturz-Bedenken sind eigentlich Quatsch. Die einzige Sorge, die ich diesbezüglich habe, ist die Einstellung diverser PC-Games-Hersteller, Spiele auf den Markt zu bringen, die nicht vollkommen stabil laufen und mit Patches notdürftig geflickt werden müssen. Ein Zustand, den ich unerträglich finde.

## Würfel-Fehler

Als ich zuerst den Bericht über Gamecube gelesen habe, dachte ich, dass ich eine drittklassige "Irgendwaszeitschrift" statt der Mega Fun gekauft habe. Da existierten solche Fehler wie: ...dass der mit 405 MHz getaktete Grafik-Chip sämtliche .... (Hallo, Burschen, das ist doch der Hauptprozessor) oder: ....eine spezielle Memory-Karte zur Verfügung, die bis zu 4 MB Daten speichern kann (es sind 4 MBit, also 0,5 MByte). Aber am schrecklichsten finde ich den Satz in der Technik-Spalte: The Gekko MPU integrates the power PC CPU into a custom, game-centric chip (der Satz hat da überhaupt nichts verloren! Zum Power-PC muss ich auch noch was sagen). Erst als ich die letzte Seite las und gesehen habe, dass die Spaceworld zu dem Zeitpunkt gar nicht stattfand, war mir klar, dass das ein "Bericht in letzter Sekunde" gewesen sein muss. Da verzeihe ich euch auch gerne die Fehler. Unverzeihlich dagegen ist die Tatsache, dass ihr das zweite Metroid und das Gannondorf Bild so klein abgedruckt habt. Für Gamecube hättet ihr mindestens drei Seiten bereitstellen können. Ich hoffe, dass dies nur ein kleiner Vorbericht war und dass der richtige viel fetter sein wird. Schließlich hat man als Nintendo-Fan in der Mega Fun nicht viel zu suchen.





Ich weiß, dass ihr nicht viel über Nintendo-Spiele schreiben könnt, wenn nur wenige rauskommen, aber auch sonst wird Nintendo von euch sehr vernachlässigt.

Igor Juric

Es stimmt, der Bericht kam wirklich in der buchstäblich allerletzten Sekunde ins Heft. Die Fehler, die du anmahnst, sind wirklich unter Zeitdruck entstanden und mehr als zwei Seiten waren einfach nicht drin. Zum einen wegen des Zeitmangels und zum anderen wegen der noch knappen Informationen, die den Gamecube betreffen. Dennoch findest du in dieser Ausgabe eine weitere Doppelseite zu Nintendos Next-Gen-Würfel.

**Abtrünniger**

Ich halte eure aktuelle Zeitschrift in meinen Händen. Mein erster Gedanke: Spitzen Zeitschrift, nur mit einem Haken! Ihr könntet ein bisschen mehr reinschreiben, ich meine mehr Seiten. Aber ansonsten ist alles prima. Die Konsolen, naja mir geht das langsam auf den Nerv. Konsole hin oder her, ist mir egal. Ich hab zwar noch keine Konsole, aber dafür einen Athlon 500. Jetzt werde ich fragen was ich hier eigentlich will. 1. Ich hab die dauernde Aufrüstererei satt! (Festplatte, RAM, usw.) Deshalb schaue ich mich nach einer Konsole um. Ich kann auch ein Jahr warten, das ist für mich kein Problem. Nur welche soll ich mir zulegen? Dreamcast sicher nicht, da ist mein PC schon 20mal schneller. Playstation2, urgh, okay, DVD Video anschauen, aber der Preis! Fast 8000 Schilling für eine Konsole ausgeben, nein, Danke! Außerdem mag ich Sony sowieso nicht. Also kommen für mich nur noch Gamecube und Xbox in Frage. Zum GC: Sieht irgendwie cool aus, die Demos sind auch klasse, aber was hat Nintendo schon früher mit dem N64 versprochen und nicht eingehalten. Deshalb bin ich noch skeptisch. Zur Xbox: Ich kann nur aus meiner Sicht als PC-User sagen, dass sie ziemlich leistungsfähig ist. Allein der NV25. Ich habe den Geforce1, der im Vergleich auch schon ziemlich leistungsfähig ist. Ich meine nur, ich weiß nicht, welche Konsole! Für den NGX kommen Spiele wie Zelda, Wave Race usw. - alles Spitzen-Titel. Und was die Xbox betrifft: Allein das John Carmack für die Konsole programmieren will, sagt schon vieles aus. Ich hoffe, die Wahl bei mir hat bald ein Ende!

Christian

Welcher Konsole du im Endeffekt den Vortritt gibst, liegt natürlich bei dir selbst. Wenn du von mir eine Empfehlung haben willst, dann muss ich dich enttäuschen. Da du eh noch ein Jahr warten willst bis Gamecube und Xbox erscheinen, hast du ja noch alle Zeit der Welt, die Entwicklung auf dem Konsolenmarkt zu beobachten.

**Kurz beantwortet**

Ich habe gerade verzweifelt die Mega Fun im Internet gesucht und diese nicht gefunden. Habt ihr eigentlich keine Webseite? Wir haben kein Webangebot.

Ich habe gehört, dass das Action-Replay CDX für den DC auch Importversionen abspielen könne! Wenn dem nun so wäre, warum bringt ihr dann in eurem neusten Heft bei den Import-Tests nicht auch die Angaben, ob sich das Game mit dem Action-Replay starten lässt oder nicht? Und welche Kompatibilitätsprobleme dabei auftreten?

Beim Datel Action-Replay-CDX handelt es sich um eine Schummel-GD-ROM mit einer Hardware-Komponente, die in einen VMU-Slot eingesteckt wird. Dass das CDX auch Importe abspielen kann, stimmt, ist allerdings ein inoffizielles Feature, das nicht von Datel beworben wird. Außerdem ist davon auszugehen, dass in nächster Zeit die Spielehersteller Wege finden werden, dieser Möglichkeit aus dem Weg zu gehen. Wer also wirklich auf Nummer sicher gehen will mit Importen, der braucht einen Umbau.

Wann erscheint endlich Yu Suzukis Meisterwerk Shenmue? Teil 1 soll laut Sega Deutschland bis Weihnachten 2000 als PAL-Version erhältlich werden. Shenmue 2 könnte vielleicht zur selben Zeit in Japan rauskommen. Das wäre sicher eine ähnliche Überraschung wie noch vor einem Jahr.

Was braucht man, um amerikanische Spiele auf dem Dreamcast zu spielen, ohne dass man ihn umbauen muss?

Bis auf das CDX-Modul (wenn ich es mal so nennen darf) gibt es keine andere Möglichkeit, Importe ohne Umbau zu spielen.

Ist es wahr, dass der Gamecube zuerst in Europa und erst danach in Japan veröffentlicht wird?

Diese News gehört sicher in das Reich der Fabeln. Nintendo steht in erster Linie in Japan unter Zugzwang, da hier die Konkurrenz bereits stark aktiv ist.

**Schreibt uns!**

Wir sind immer für Anregung, Kritik und Wünsche dankbar. Schickt eure Briefe daher an: Redaktion Mega Fun Stichwort: Leserecke Franz-Ludwig-Straße 9 97072 Würzburg

E-Mail: [leserecke@megafun.de](mailto:leserecke@megafun.de)

**Ihr über uns**

**Um die Mega Fun besser zu machen, ist deine Meinung gefragt. Die Mühe lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein Abo.**

**Persönliche Angaben**

Du bist  männlich  weiblich Alter \_\_\_\_\_

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation  Nintendo 64  Dreamcast  Game Boy  PC andere Systeme, nämlich: \_\_\_\_\_

Welche der Next-Generation-Konsolen möchtest du dir zulegen?

Dreamcast  PlayStation 2  Dolphin  Microsoft X-Box

Besitzt du einen Internet-Zugang?

Ja  Nein

Wie häufig bist du im Internet?

nie  bis zu 10 Stunden/Monat  mehr als 10 Stunden/Monat

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Kaufst du dir regelmäßig Importspele?

Ja  Nein

**Für die Charts**

Was sind deine derzeitigen Lieblingsspele? \_\_\_\_\_

Welche Spiele möchtest du dir zulegen? \_\_\_\_\_

Auf welche Titel (auch inoffiziell) freust du dich besonders? \_\_\_\_\_

**Angaben zum Heft**

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität  sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Kompetenz  sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Objektivität  sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Über welches Thema sollen wir berichten?

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

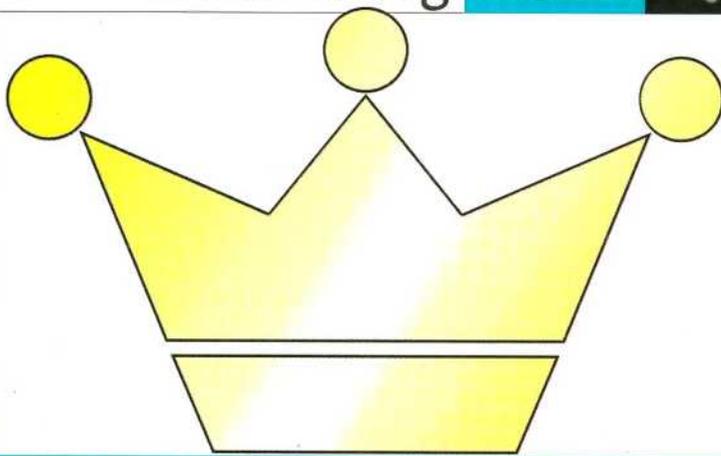
Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Ihr über uns  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg  
Fax: 0931/7842515



Meine Adresse

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# Zockerkönig

Wieder einmal geht eine spannende Competition zu Ende. Kurz vor Einsendeschluss trudelten so manche Top-Scores ein! Die jeweiligen Erstplatzierten werden ihre Überraschungspakete alsbald in Empfang nehmen können. Viel Glück beim nächsten Mal!

Übrigens möchten wir uns bei H. Kühn entschuldigen, den wir in der letzten Ausgabe versehentlich, trotz besserer Zeit, auf den zweiten Platz verwiesen haben. Natürlich hättest du auf dem ersten Platz stehen müssen. Nobody's perfect!

Für Fragen oder Anregungen, schreibt an:

Redaktion Mega Fun  
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg

## Colin-McRae-Rally 2.0 (PS)



Wählt eine Rallye-Einzelstufe. Der Schwierigkeitsgrad ist uns hierbei völlig egal. Nehmt anschließend im Ford Focus Platz und meistert die erste Frankreich-Etappe. Alle anderen Einstellungen bleiben euch selbst überlassen.



- 1st 02:22:65 min, Pascal Lupp, Moers
- 2nd 02:25:12 min, Pascal Lupp, Moers
- 3rd 02:27:11 min, C. Heydel, Leverkusen

## Chu Chu Rocket (DC)

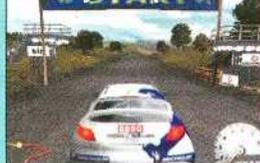


Wir suchen die schnellste Gesamtzeit in der Stage Challenge. Es muss klar ersichtlich sein, dass alle Levels von A1 bis D5 gemeistert wurden.



- 1st 04:20 min, Thomas Hoffmann, Erfurt
- 2nd 04:23 min, Thomas Kowatsch, Klängenmünster
- 3rd 04:59 min, Oliver Reiterer, A-Friedberg

## V-Rally 2 Expert Edition (DC)



Wir suchen die beste Zeit im Time-Trial auf der Strecke England SS01. Stellt dabei jeweils nur eine Runde ein. Fahrzeugwahl oder -einstellungen bleiben euch überlassen.



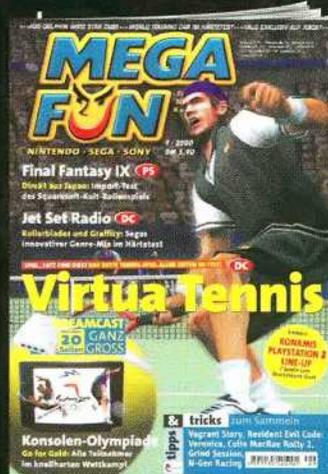
- 1st 00:57:66 min, H. Kühn, Rheinfelden
- 2nd 00:58:54 min, O. Mejaski, Hamburg
- 3rd 00:58:55 min, S. Suprun, Müschenbach

08/00



Heft verpaßt?

09/00



Kein Problem!

10/00



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 08/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 09/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 10/00	zu DM 5,90	
	zuzüglich 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

Datum, Unterschrift

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

# TIPPS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten GEBEN LASSEN!

In Ausgabe 11/12

vier ausführliche  
Komplettlösungen zu  
aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete  
Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,  
Cheats und Codes zu  
verschiedenen Spielen.

Alle zwei Monate neu!

games eXpert -  
das Komplettlösungs-  
Magazin für  
PlayStation-Spiele

706 Tipps & 95 Levelkarten für die PLAYSTATION



Colin McRae 2.0

Mit 125 Tipps zum Titel 52 DETAILIERTE KARTEN

**706  
TIPPS**  
**+ 95**  
exklusive Levelkarten  
für alle aktuellen  
PLAYSTATION-Hits



40 Seiten Komplettlösung

Vagrant Story

Besiegen Sie Gildenstern!

• 173 TIPPS  
• 48 TABELLEN  
• 27 KARTEN

**FRONT MISSION 3**

Der Strategie-Hit komplett gelöst - 274 Tipps und 13 Tabellen

**FRONTSCHWEINE**  
So befreien Sie Saustallasen!

**WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION**  
Karten und Fahrtrips



erste hilfe  
inhalt

# Parasite Eve II

## tipp & tricks 11/00

### Dreamcast

Dead or Alive 2 (dt)	Tipps	607
Rainbow Six (us)	Cheats	607

### PlayStation

Crisisbeat (dt)	Tipps	608
ECW: Anarchy Rulz! (dt)	Tipps	608
Frontschweine (dt)	Cheat	608
Iron Soldier 3 (dt)	Cheats	608
Spec Ops (dt)	Cheat	608
Spider-Man (dt)	Cheats	609
Tenchu 2 (dt)	Cheats	608
X-Men Mutant Academy (dt)	Cheat	608

## komplettlösung 11/00

### PlayStation

Parasite Eve 2 (dt)	Teil 2	610
---------------------	--------	-----

tipp des  
monats

## Dead or Alive 2

**DC (dt) Tipp** Wie auf dem Screenshot abgebildet, müsst ihr für dieses Special mit dem Steuerkreuz oder Analog-Stick einen kompletten Kreis gegen den Uhrzeigersinn, von vorn beginnend, durchführen und dann die drei Aktionstasten drücken.



## tipp des monats

### Games und Kohle zu gewinnen

Ja, es gibt sie doch noch, Spiele, die überzeugen. Im Laufe der Zeit, nachdem man tagtäglich mit Tonnen von Mainstreamgaming konfrontiert wird und viele Titel sich oft gleichen und nur noch durch Feinheiten unterscheiden, kommt Squaresoft daher und bringt Chrono Cross auf den Markt. Alte Fans erinnern sich an die endlosen Nächte, die man vor dem Super Nintendo verbracht hat, um die Truppe durch die Zeiten zu führen. Dieselbe Suchtgefahr birgt auch die indirekte Fortsetzung auf der PlayStation. Dummerweise ist das Spiel nur als Import erhältlich. Wieder einmal fragen wir uns deshalb als Europäer, warum wir hier einfach außen vorgelassen werden. Erneut bleibt uns nichts anderes übrig, als zum Importhändler zu gehen. Gerade in Hinsicht darauf, dass Final Fantasy IX definitiv erst im kommenden Jahr erscheinen wird, bildet Chrono Cross eine geniale Übergangslösung, um sich die lange Wartezeit zu verkürzen.

Ansonsten gilt 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 niemandem etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelost und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar.

**Redaktion Mega Fun**  
Kennwort: Erste Hilfe  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg  
Fax: 0931/7842515  
erstehilfe@megafun.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!  
GreetinZZZ  
euer  
Gunther



## Rainbow Six

### Dreamcast (us) Cheats

Gebt während eines Spiels Folgendes ein:

**Avatar-God-Mode:**  
Analogstick ↑ + Digistick ↓ + A.

**Team-God-Mode:**  
Analogstick ← + Digistick ↓ + A.

**Heavy Breathing:**  
Analogstick ↓ + Digistick ↓ + A.

**Big-Head-Mode:**  
Analogstick ↑ + Digistick ↓ + X.

**Mega-Head-Mode:**  
Analogstick ← + Digistick ↓ + X.

**Polska-Mode:**  
Analogstick ↓ + Digistick ↓ + X.

**Stumpy-Mode:**  
Analogstick ← + Digistick ↓ + Y.

**Brains-Mode:**  
Analogstick ↑ + Digistick ↓ + Y.

**Side-Scroller-Mode:**  
Analogstick ↓ + Digistick ↓ + Y.

**Clodhopper-Mode:**  
Analogstick ← + Digistick ↓ + B.

**Rudeness-Mode:**  
Analogstick ↓ + Digistick ↓ + B.



## Frontschweine

### PlayStation (dt) Cheat

**FMV-Sequenzen:**  
Gebt als Namen PRYING PIGS ein.

**Team Lard:**  
Gebt als Namen MARDY PIGS ein.



## Crisisbeat

### PlayStation (dt) Tipps

**Expert-Mode:**  
Spielt das Spiel einmal auf dem normalen Schwierigkeitsgrad durch. Daraufhin wird die Option "Expert-Difficulty" anwählbar.

**Free-Mode:**  
Bestreitet das Spiel mit dem Eiji-Julia-Team und dem Keneth-Feisu-Team im Single-Mode. Daraufhin sollte der Free-Mode anwählbar werden.



## Spec Ops

**PlayStation (dt) Cheat** Haltet im Hauptmenü die Select-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:  
←, ←, →, →, ↑, ↓, □, △.  
Betätigt abschließend die Start-Taste.

## Tenchu 2: Birth of the

### PlayStation (dt) Cheats Assassins

Ein Ninja hat es schon manchmal schwer, mit diesen Cheats jedoch nicht mehr.

**Level-Select:**  
Gebt im Map-Screen Folgendes bei gedrückt gehaltener R1-Taste ein:  
↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↑, ↓, □, ↓, ↑, ×.

**Office-Tileset:**  
Klickt in den Missions-Editor, markiert hier die Option "New Mission", haltet die L2-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein:  
○, □, ←, →, ○, □.

**Zusätzliche Optionen im Mission-Editor:**  
Spielt einfach das Spiel kontinuierlich weiter, um mehr Dinge hier zu aktivieren und verfügbar zu machen.

**Als Tatsumaru spielen:**  
Schließt das Spiel erfolgreich mit Rikimaru und Ayame ab.

## X-Men Mutant Academy

**PlayStation (dt) Cheat** Nach den ganzen Hinweisen im letzten Heft konnten wir noch einen brauchbaren Cheat zu den Mutanten herauskramen.

**Alle Charaktere freischalten:**  
Drückt in der Charakter-Auswahl:  
Select, ↑, L2, R1, L1, R2.  
Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.



## Iron Soldier 3

### PlayStation (us) Cheats

**Waffen:** Gebt Folgendes im Waffenauswahl-Screen ein:  
Select, R2, ↑, ○, L1, Start, R2.  
Ein Jingle bestätigt.  
**Level angeschlossen:** Gebt Folgendes im Mission-Screen ein:  
R1, R2, Start, Start, L2, Select.  
Ein Jingle bestätigt.  
**Energie:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
←, L1, L1, ↓, Start, □, L2.  
**Munition:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
R2, ↑, □, ↑, ○, Start, L1.  
**Mission siegreich beenden:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
Start, ←, R2, →, □, L1, R2.  
**Mission schandhaft beenden:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
Start, R1, ↑, R1, ○, R1.  
**One-Minute-Death:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
Start, R1, Start, R2, ←, ↑, ←.  
**Radar-Upgrade:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
←, ○, Start, △, ↓.  
**Run-Upgrade:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
○, ↑, Start, Start, ↑.  
**Might-Upgrade:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
R2, ←, Start, □, Start, R1, L1.  
**Invisibles-Upgrade:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
Start, □, ↑, R1.  
**Field-Upgrade:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
L2, ↓, R2, L2.  
**Geschwindigkeits-Upgrades:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
Start, ←, ○, L1.  
**Game-Over:** Gebt Folgendes im Pause-Screen während einer Mission ein:  
Start, ↑, L2, ↓, □, L2.  
**Abspann:**  
Gebt Folgendes ein, während die Meldung "Loading" auf dem Screen zu sehen ist:  
Select, R2, Start, L1, R1, Start, ○, ↑.

## ECW: Anarchy Rulz!

### PlayStation (us) Tipps

**Big-Damage-Mode:** Gewinnt den Toughman-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard und aktiviert die Option "No Blocking".  
**Big-Fee-Mode:** Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Little Spike Dudley.  
**Big-Hands-Mode:** Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Super Crazy.  
**Big-Head-Mode:** Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Simon Diamond.  
**Custom-Stuff unlocked:** Kriert einen Wrestler und gewinnt mit diesem den One-Player-Career-Mode auf der Schwierigkeitsstufe Hard.  
**Ego-Mode:** Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Jerry Lynn.  
**Fat-Man-Mode:** Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Big Sal E. Graziano.  
**Hangman-Mode:** Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Kid Kash.  
**Headless-Mode:** Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit New Jack.  
**Little-Head-Mode:** Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Amish Roadkill.  
**Random-Head-Mode:** Gewinnt den Heavyweight-Belt auf der Schwierigkeitsstufe Hard mit Trainer.  
**Mehr Wrestler:** Gewinnt den Career-Mode mit einem Charakter. Hierdurch ermöglicht sich die Gelegenheit auf den Heavyweight-Titel im Tournament-Mode. Setzt dann den Schwierigkeitslevel auf Hard. Nun müsst ihr den Heavyweight-Belt im Tournament-Mode gewinnen. Beachtet die Liste, welchen Wrestler ihr zum Freischalten eines neuen benutzen müsst.

The Sandman - Joey Styles	Chris Chetti - Shaman
Mikey Whipwreck - Joel Gertner	Yoshiro Tajiri - Esophicus
Beautiful Billy Wiles - Lou E.	Masato Tanaka - Doug Gentry
Dangerously	C. W. Anderson - Candy Girl
Dusty Rhodes - Paul Heyman	The Prodigy - Booger
Angel - John Finegan	Jason - Helia Monster
Tony Devito - Bill Alfonso	Gabe S. - Lance Storm
Jack Victory - Judge Jeff Jones	Danny Doring - Rob Feinstein
Balls Mahoney - William F.	Tommy Dreamer - Martian Boy
Jazz - Valkyrie	Electra - Mad Goat

# Spider-Man

## PlayStation (dt) Cheats

### Big Head:

Selektiert über das Hauptmenü die Option "Special". Dort wird der Punkt "Cheats" ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein:  
DULUX  
Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

### Unverwundbarer Spider-Man:

Selektiert über das Hauptmenü die Option "Special". Dort wird der Punkt "Cheats" ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein:  
RUSTCRST  
Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

### Level-Select:

Selektiert über das Hauptmenü die Option "Special". Dort wird der Punkt "Cheats" ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein:  
XCLSIOR  
Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

### Unendlich Netz:

Selektiert über das Hauptmenü die Option "Special". Dort wird der Punkt "Cheats" ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein:  
STRUDL  
Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

### Comic-Book-Covers freischalten:

Selektiert über das Hauptmenü die Option "Special". Dort wird der Punkt "Cheats" ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein:  
ALLSIXCC  
Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

### Movies freischalten:

Selektiert über das Hauptmenü die Option "Special". Dort wird der Punkt "Cheats" ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein:  
WATCH EM  
Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

### Alles freischalten:

Selektiert über das Hauptmenü die Option "Special". Dort wird der Punkt "Cheats" ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein:  
EEL NATS  
Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

### Joel Jewett freischalten:

Selektiert über das Hauptmenü die Option "Special". Dort wird der Punkt "Cheats" ausgesucht. Gebt dann Folgendes ein:  
RULUR  
Ein Rumpeln bestätigt die richtige Eingabe.

... und ein paar haben wir noch:

- ALLSIXCC - alle Comic-Books
- CVIEW EM - alle Charaktere im Viewer
- CGOSSETT - Storyboard-Viewer
- GBHSRSPM - What-If-Contest?-Mode
- BNREILLY - Kostüm von Ben Reilly
- BLKSPIDR - Kostüm von Symbiote Spidey
- TWNTYNDN - Kostüm von Spidey 2099
- S COSMIC - Kostüm von Captain Universe
- PARALLEL - Kostüm von Spidey Unlimited
- LETTER S - Kostüm von Scarlet Spider
- AMZBGMAN - Kostüm von Amazing Bagman
- MJS STUD - Kostüm von Peter Parker
- ALMSTPKR - Kostüm von Quick Change Spidey
- DCSTUR - volle Gesundheit
- LLADNEK - Debug-Modus



## 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)

<b>Acclaim:</b> Spielehotline: 089/32940600 (Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00) (24 Stunden täglich) HP: <a href="http://www.acclaim.de">http://www.acclaim.de</a> (com)	01805-254392 (Helpline-Operator) 01805-254393 (Helpfax) HP: <a href="http://www.gtinteractive.de">http://www.gtinteractive.de</a> (com)	<b>Take 2:</b> Spielehotline: 0190/87326836 (Mo.-Fr. 8.00-24.00) HP: <a href="http://www.take2.de">http://www.take2.de</a>
<b>Activision:</b> Spielehotline: 0190/510055 (Mo.-So. 16.00-18.00) HP: <a href="http://www.activision.de">http://www.activision.de</a> (com)	<b>Infogrames:</b> Spielehotline: 0190/510550 (Mo.-Fr. 11.00-19.00) HP: <a href="http://www.infogrames.de">http://www.infogrames.de</a>	<b>THQ:</b> Spielehotline: 0190/505511 (Mo.-Fr. 16.00-20.00) HP: <a href="http://www.thq.de">http://www.thq.de</a> Anfragen per Email: <a href="mailto:thq@maxsupport.de">thq@maxsupport.de</a>
<b>Eidos:</b> Spielehotline: 0190/510051 (Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00) Fragen per Fax: 05241/953395 HP: <a href="http://www.eidos.com">http://www.eidos.com</a>	<b>Konami:</b> Spielehotline: 069/98557388 (Mo.-Fr. 14.00-18.00) HP: <a href="http://www.konami-europe.com">http://www.konami-europe.com</a>	<b>Ubi Soft:</b> Spielehotline: 0211/33800133 (Mo.-Fr. 9.00-16.00) Spielefragen per Fax: 0221/3380015 HP: <a href="http://www.ubisoft.de">http://www.ubisoft.de</a>
<b>Electronic Arts:</b> Spielehotline: 0190/900030 (24 Stunden täglich) HP: <a href="http://www.ea.com">http://www.ea.com</a>	<b>Nintendo:</b> Spielehotline: 06026/940940 (Mo.-Fr. 13.00-19.00) Spieleberatung: 0130/5806 (Mo.-Fr. 11.00-19.00) HP: <a href="http://www.nintendo.de">http://www.nintendo.de</a>	<b>Virgin:</b> Spielehotline: 0190/5897033 (Mo.-Do. 15.00-20.00)
<b>Fire International (Deutschland)/Blaze</b> Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251 (Mo.-Fr. 15.00-17.00) HP: <a href="http://www.blaze.de">http://www.blaze.de</a>	<b>Sega:</b> Kundendienst: 0180/3000410 Internetunterstützung: 0190/770499 Spielehotline: 0190/780009 HP: <a href="http://www.sega.de">http://www.sega.de</a>	<b>Wolfsoft:</b> Umbauhilfe: 02622/83517
<b>GT Interactive:</b> Spielehotline: 01805-254391 (Voice-Box für die wichtigsten Fragen) (Mo.-So. 15.00-20.00 außer feiertags)	<b>Sony:</b> Spielehotline: 0190/578578 (Mo.-Fr. 10.00-20.00) HP: <a href="http://www.playstation-europe.com">http://www.playstation-europe.com</a>	



# Parasite Eve 2

**PlayStation Komplettlösung (2. Teil)** Weiterhin gilt es, hunderten NMCs den Garaus zu machen und das Geheimnis der Vergangenheit rund um Aya zu lösen. Folgt unserer Lösung und ihr bekommt das gute Ende zu sehen.



## Grundsätzliche Tricks

- Klingt abgedroschen und sollte auch selbstverständlich sein: Speichert immer, wenn es möglich ist!
- Anvisieren und Schießen: Gegner, die sich im Raum befinden, aber nicht im Screen zu sehen sind, können dennoch durch Anvisieren und Schießen verletzt werden. Achtet auf die erscheinenden Anzeigen am Screenrand, die euch über Schaden unterrichten. Achtet aber dabei darauf, dass ihr nicht sinnlos in

Wände ballert, ohne dass Monster in Mitleidenschaft gezogen werden.

- Betätigt einfach beim Betreten eines Raumes die Anvisieren-Taste sowie die Feuer-Taste. Sollten sich Gegner im Raum befinden, erfolgt automatisch die markante Schwarz-Weiß-Szene, die einen Kampf ankündigt. Denkt aber daran, dass Schadensanzeigen zu sehen sein sollten, denn sonst seid ihr zu weit vom Gegner entfernt und ihr vergeudet nur eure Munition. Wiederholt dies ruhig in jedem Raum. Falls kein Gegner vorhanden ist, feuert die Waffe nicht. Somit wird keinerlei Munitionsverschwendung erwirkt.
- Durchsucht immer alle Gegenstände und Leichen. Wir können unmöglich jeden Fundort eines jeden Goodies hier explizit erwähnen.

- Denkt daran, die Zauber freizusetzen. Dies muss manuell erfolgen.
- Waffen und Ausrüstungsgegenstände oder Schutzbekleidung müssen ausgerüstet werden. Es ist sinnlos, diese im Inventar mitzuführen, aber nicht zu benutzen.
- Überlegt euch genau, was ihr vor Missionsantritt einkauft.
- Falls euer Item-Vorrat kurz vor dem Bersten steht, solltet ihr eher auf die kleineren Medi-Packs verzichten. Nutzt lieber den Zauber, um eure Lebensenergie zu regenerieren. Nach einem Kampf erhaltet ihr des Öfteren MP. Sollte der Vorrat daher auf Maximum stehen, ist es ratsam, ruhig ein paar Punkte für Lebensenergie zu verbrauchen.



## Bunker-Terror

Bevor ihr euch auf den Weg zu den Bunker-Anlagen macht, kann im Wüstenstädtchen noch Dutzenden von Monstern der Garaus gemacht werden. Hierdurch sammelt ihr viele Punkte. Diese dürfen bei Gary in Munition und Waffen umgesetzt werden. Er hält übrigens noch eine kleine Überraschung für euch parat. Sucht dann eine Speichermöglichkeit, bevor ihr euch zum Bunker aufmacht. Rüstet Aya vorsorglich mit schweren Kalibern aus. Die Ankunft beim Bunker wird mit dem Angriff etlicher Pferde-Mutanten honoriert. Beachtet ihr die Szene genau, werdet ihr den Abgrund unten im Bild feststellen. Versucht die Angreifer so zu foppen, dass diese sich selbst in den Abgrund stürzen. Nachdem ihr sie erledigt habt, geht es in den Stollen hinein. Lauft durch die Tür geradeaus und ihr gelangt an einen Abschnitt, an dem ihr eine defekte Brücke vorfindet. Geht zurück und benutzt im Stollen den anderen Durchgang. Löst an der Lore die Bremse und sie rollt ein Stück weg.



Kaum beim Bunker angekommen, liegt ihr schon unter schweren NMC-Attacken.

Lauft ihr hinterher und nehmt das Brett, das an der Wand steht, mit, um die defekte Brücke zu flicken. Achtung! Sofort nachdem die Brücke geflickt wurde, attackieren euch etliche Monster-Fledermäuse. Laft deshalb sofort hinüber, um aus sicherer Entfernung zu schießen. Benutzt nun die Holztür. Hier gelangt ihr in einen Kontrollraum. Betrachtet rechts die Schalttafel und zieht den Jumper heraus. Stöpselt diesen in das zweite Loch von oben. Schaltet nun den Strom ein und speichert. Betretet den Raum hinter dem Tor neben der Holztür, welches zuvor noch verschlossen war. Hier erwartet euch ein zunächst relativ scheuer Gegner, ein gewaltiges NMC-Pferd. Laft im Gewölbe herum und ballert auf die Fässer, um für Licht zu sorgen. Ab und zu werdet ihr hierbei auch Schüsse auf den NMC abgeben können. Sehr schnell ist er



Tarnen und Täuschen. Bleibt im Kampf mit dem Pferde-NMC stets in Bewegung!

erledigt und ihr erhaltet einige Items. Dummerweise kehrt der NMC aus dem Reich der Toten zurück, und diesmal verhält er sich keinesfalls schüchtern. Die Granatpistole leistet nun gute Dienste, aber auch normale Feuerwaffen, vorausgesetzt ihr schießt aus knapper Entfernung. Nach jedem Treffer solltet ihr euren Standpunkt verändern, da der



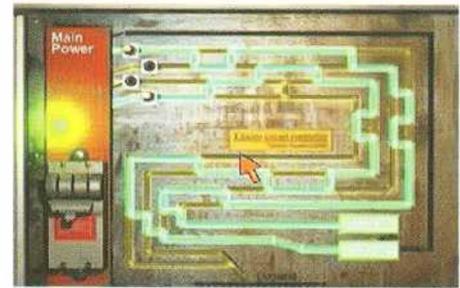
**AYA**  
Ein robustes Brett.  
Damit könnte ich...

Mit diesem Brett flickt ihr die defekte Brücke, um sicher in den Kontrollraum zu gelangen.

NMC gnadenlos agiert. Untersucht nach dem Sieg das Gewölbe. Marschiert dann wieder in den Schaltraum und steckt die beiden verfügbaren Jumper in die Löcher oben und unten. Aktiviert erneut den Strom. Geht zu dem Motorrad im Gewölbe und benutzt den Schalter, um weiterzugelangen. Ihr betretet nun die eigentliche Bunker-Anlage. Hier erinnert Vieles an eine geheime militärische Anlage. Schon auf euren ersten Schritten trifft ihr auf einen Spinnen-NMC. Erinnert ihr euch an das penetrante Geschöpf im Untergrund der Wüstenstadt? Ja? Dann lasst ihn erneut eure Waffen spüren. Benutzt die Ecke des Ganges geschickt aus. Sobald nachgeladen werden muss, rennt ihr mit Aya einfach um die Ecke und ladet erst dort nach. Dadurch verschafft ihr euch immer selbst die nötige Zeit. Bewegt euch nach jedem Schuss, damit der Spinnen-NMC nicht mit miesen Attacken an eurer Lebensleiste zehrt. Habt ihr ihn erledigt, geht es tiefer in die Bunker-Anlage hinein. Grundsätzlich gilt hier in vielen Bereichen, dass ihr einen Raum bzw. Abschnitt auf einmal von allen Gegnern bereinigen müsst. Sonst dürft ihr beim erneuten Betreten wieder gegen die gesamte Meute antreten. Sollte der Munitionsvorrat zur Neige gehen, marschiert ihr zurück zu einer der Munitionskisten mit unendlich Munition. Um sich nicht zu verlaufen, ist es keine dumme Idee, die Karte zuzuschalten. Nachdem der Spinnen-NMC das Zeitliche gesegnet hat, lauft ihr den Gang hinunter, bis ihr auf einen Aufzug trifft. Benutzt diesen, um tiefer in den Bunker-Bereich einzudringen. Schaut euch hier um und betretet die Tür mit der Bezeichnung E-38. Lauft den Gang entlang und betretet den Lagerraum. Hier wird Munition gefasst und die Tür E-43 benutzt. Geht den Gang entlang und betretet den



Schalttafelbenutzung, um mit einem Stecker Tor 1 zu öffnen.



Schalttafelbenutzung, um mit 2 Steckern Tor 1 und Tor 2 zu aktivieren.



Im Desinfektionsbereich findet ihr neben einer Speichermöglichkeit auch eine Vorratskiste.

Ruheraum. Untersucht alles und benutzt den gegenüberliegenden Ausgang. Ihr steht nun in einem Gang mit sechs Türen. Benutzt die mit dem aussagekräftigen Schild „Weapons“. Hier betretet ihr ein wahres Schlaraffenland in Sachen Waffen- und Munitionsnachschub.



So haben wir Zwischengegner gerne: wehrlos in der Falle und williges Ziel unserer Munition.



Die Flucht durch den Müllschatz rettet Aya vor dem Giftgas-Angriff.



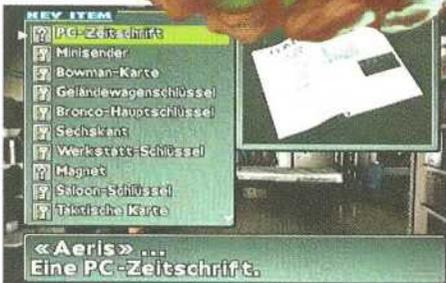
NMCs, die unter Gittern lauern, können wunderbar mit Feuerkräften geröstet werden.

# Parasite Eye

## Bunker-Terror Teil 2



Benutzt die schwarze Karte an der verschlossenen Gittertür und rafft alles, was ihr für erforderlich haltet. Marschier wieder in den Gang und betretet den Quarantäneraum (der Eingang befindet sich neben dem Schlafraum, es leuchtet hier ein rotes Schild). Ihr findet hier ein Telefon zum Speichern sowie eine Vorratskiste. Dringt dann tiefer in den Bereich vor. Ihr gelangt an einen Aufzug, der euch tiefer bringt. Dort sucht ihr den Zuchtraum auf und sorgt für NMC-Dezimierung. Durchsucht alles, auch die seitlichen Räume, und marschier zurück zum Quarantäneraum. Benutzt das Telefon zum Speichern und die Kiste, um eure Items upzudaten. Versucht ihr nun den Raum zu verlassen, werdet ihr Opfer einer hinterhältigen Giftgas-Attacke. Benutzt den Müllschacht seitlich der Tür, um zu entkommen. Unsanft landet Aya in einer Müllanlage. Hier trifft ihr auf einen nicht zu unterschätzenden Zwischengegner. Er versucht euch von Zeit zu Zeit durch sein gewaltiges Maul anzusaugen. Solltet ihr bei einer solchen Aktion in seinem gierigen Schlund landen, bedeutet das Spielende. Daher sollte immer ein ausreichender Sicherheitsabstand eingehalten werden. Der Müllschlucker hat drei Angriffspunkte, den Kopf sowie die seitlichen Extremitäten. Beschuss auf den Kopf, solange das Maul nicht geöffnet ist, kann man sich sparen, da keinerlei Schaden bewirkt wird. Sobald er versucht, euch anzusaugen, heißt es mit grobem Kaliber den Rachen zu bearbeiten. Der Granatwerfer bringt hier reichlich Schaden, aber auch ein bis zwei Feuerstöße der Gewehre sind hilfreich. Sobald er sein Maul wieder geschlossen hat, werden die seitlichen Ziele unter Feuer genommen. Nach einiger Zeit tauchen kleinere Kicher-



Durch diese Zeitschrift erhaltet ihr den Netzwerk-Code.



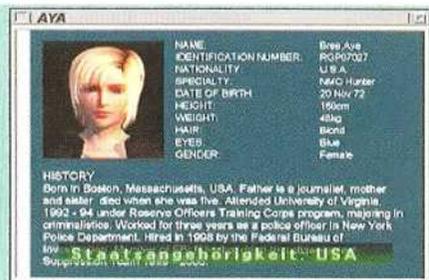
Mit dieser ID-Karte erschließt ihr euch den weiteren Weg.

NMCs auf. Erledigt diese unbedingt! Sollten sie im Maul des Saugers landen, schöpft dieser ansonsten frische Energie daraus. Nach einiger Zeit scheint er offensichtlich besiegt zu sein. Lasst euch nicht täuschen, denn er stellt sich nur tot. Benutzt die große Stahltür, um in den Gang dahinter zu gelangen. Und schon ist euch der Sauger wieder auf den Fersen. Haltet euch nicht lange mit Ballern auf, sondern rennt um die Ecke und sucht hier eine Nische mit einem Fußschalter. Sobald dieser aktiviert wurde, hebt sich ein Lastenaufzug. Über dessen Fläche gelangt ihr auf die andere Seite des Ganges und erwartet hier den Sauger. Die Beschuss-Taktik wird genau wie zuvor gehandhabt. Pflastert das offene Maul mit Granaten und Geschossen zu. Versucht den Giftgas-Attacken auszuweichen. Hält er sein Maul geschlossen, werden auch hier wieder die seitlichen Ziele unter Feuer genommen. Mit genügend Geduld erledigt ihr ihn auch diesmal. Nach dem Sieg ertönt ein Alarm und ihr müsst innerhalb von fünf Minuten die Verbrennungsanlage verlassen. Klopfet mehrmals gegen die Ausgangstür (einfach anklicken). Hinter ihr erwartet euch ein guter Bekannter, der hilft. Untersucht

nun noch den Rest der Anlage. Verlaufen kann man sich hier kaum. Zwei Schalter gilt es noch zu betätigen. Gebt am blauen Schaltpult die Zahl 18 ein (Beinzahl dreier Krabbeltiere) und am Mondscharter 15 (Informationstafel mit dem Mond). Schaut euch dann noch im Gang mit dem eisernen Tor um. Ihr befindet euch unterhalb des Brunnens, der hinter der Werkstatt der Wüstenstadt steht. Der Detektiv wird sich nun verabschieden. Aya klettert hinauf und ihr werdet von einem besorgten Vierbeiner begrüßt. Folgt dem Hund zum Wasserturm. Dort findet ihr Pierce vor, der von NMCs attackiert wird. Helft ihm. Um ihn wieder ein wenig aufzufrischen, solltet ihr aus dem Eisschrank in der Stadt Eis besorgen, um ihn zu beleben. Schaut euch dann in der Wüstenstadt um. Es finden sich viele NMCs. Viel Feind, viel Ehr und vor allem Erfahrungspunkte. Schaut dann wieder in dem Bunker beim Schlafraum vorbei. Marschier ihr einige Zeit in der Umgebung herum, trifft ihr einen sprechenden NMC, der euch freundlicherweise nach dem Ableben eine ID-Karte überlässt. Diese wird eingesackt. Mit der Karte kann das Labor betreten werden. Schaut das schwarze Brett durch. Hier findet ihr, verbunden mit Nachforschungen im Schlafraum (Computerzeitschrift), den Code für den Computer. Er lautet: A3EILM2S2Y. Hackt ihn ein und beantwortet die Fragen, die euch gestellt werden. Nach einigen Nachforschungen im Netzwerk sollte sich Pierce per Telefon bei euch melden. Er ist mittlerweile



Pierce schaltet netterweise den Aufzug hinab ins Neo Ark frei.



Aya findet in der Anlage auch viele Informationen über sich selbst heraus.



Modifizierte Melder zeigen euch die Standorte verbleibender NMCs an.

wieder fit und in die Bunker-Anlage eingedrungen. Er teilt euch seinen Standort mit. Sucht ihn auf (Karte checken) und lasst euch alles Weitere erklären. Checkt den Monitor mit der Überwachungsanlage und geht dann zu den Aufzügen hinunter. Pierce wird euch mitteilen, dass er diese mittlerweile zum Laufen gebracht hat. Zusätzlich dürft ihr per zuschaltbarer Karte checken, wo sich NMCs befinden. Rottet diese aus und sorgt für Munitionsvorrat. Benutzt den Aufzug hinab zum Neo Ark. Hier trefft ihr viele neue NMCs an. Benutzt den weiterführenden südlichen Gang, bis ihr in einer Art ägyptischer Grabstätte landet. Schaut euch um. Ihr findet ein kleines Rätselspiel mit unterschiedlichen Steinplättchen zum Verschieben vor. Achtet auf die verschiedenfarbigen Leitungen an den Rändern. Dass die Steinchen nun so verschoben werden müssen, dass sie mit den Leitungen jeweils horizontal, vertikal oder diagonal eine Reihe bilden, seht ihr auf einen Blick. Ein klitzekleiner Trick ist bei der ganzen Sache dabei. Ist eine einheitliche farbige Reihe geschoben worden, muss ganz unten rechts das Feld frei sein, so dass der kleine Kreis zu sehen ist. Erst dann werden die entsprechenden Ereignisse ausgelöst. Blau horizontal: Goodie in der Steinkiste hinter euch. Gelb vertikal: Käferkampf. Rot diagonal: Die Tür zum Generator draußen wird entriegelt. Marschiert weiter und benutzt die entriegelte Tür. Ihr findet einen Energie erzeugenden NMC vor. Vernichtet zuerst aus sicherer Entfernung die Laserkanonen an den Wänden. Dann lauft ihr um den NMC herum und zerstört hinten das Kontrollpult. Am Schluss muss der NMC dran glauben. Netteweise öffnet sich nun die nördliche Glastür im Neo Ark. Durch diese gelangt ihr in ein Waldstück mit einigen penetranten Monstern. Macht euren Weg (verlaufen kann sich keiner), bis ihr eine Drehscheibe in einem Steinsockel findet. Dreht diese so lange, bis die Zeichen übereinander passen, und geht dann die Stufen der kleinen Pyramide hinauf. Dort untersucht ihr den Kopf und betretet die unterschiedlich farbigen Platten in folgender Reihenfolge: 6-mal Blau, 2-mal Weiß, 3-mal Rot, 5-mal Gelb. Nun hebt sich der Steinkopf ein wenig und gibt einen Schalter, den ihr selbstverständlich benutzt, frei. Der Weg auf die Insel ist nun frei.



Energie erzeugende NMCs werden erledigt, nachdem das Steuerpult zerstört wurde.

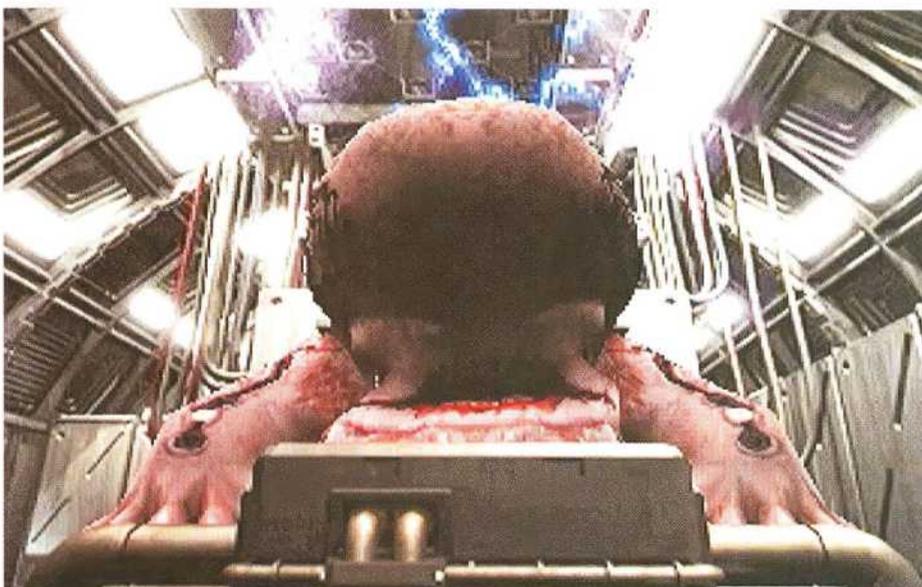


Jede Menge Gegner erwarten euch auf dem Weg. Geht in gewohnter Weise vor. Den Ansammlungen mieser Erd-Käfer-NMCs begegnet ihr mit euren Feuerzaubern. Benutzt die Luke und steigt hinab. Erledigt die normalen schwimmenden Monster, bis euch ein großer Brocken auf die Pelle rückt. Diesem solltet ihr per Granatwerfer euren Unmut bekunden. Ist er erledigt, untersucht ihr das geschmolzene Zellgewebe im Becken und nehmt das Goodie mit. Zurück zu der Mini-Pyramide und den Hebel unter dem Steinkopf erneut benutzt. Habt ihr die Code-Tabelle beim Eingang neben der kleinen Insel schon gecheckt? Ja? Dann benutzt jetzt folgenden Code auf den bunten Trittfeldern: Rot, Gelb, Blau, Weiß, Blau, Weiß, Blau, Rot, Gelb, Weiß, Blau, Gelb, Rot. Marschiert dann in das Kraftwerk hinein, wobei der Zugang neben der Insel benutzt werden muss. Drinnen schaut ihr die Treppe hinauf. Hier befindet sich ein weiterer Energie-Spender. Ballert die Verteidigungsanlagen weg und macht euch danach an das Steuerpult. Als Letztes wird hier der NMC selbst

neutralisiert. Untersucht in diesem Gebäude die Schränke und lauft dann in die Eingangshalle des Neo Ark. Benutzt den Aufzug nach oben.



Die Rätsel werden erst aktiviert, nachdem unten rechts die leere Stelle postiert ist.



Jedes Mal eine Freude, einen NMC verenden zu sehen. Oder sind diese nur selbst Opfer im Geschehen?



Vernichtet die Abwehranlagen sowie die Lautsprecher möglichst schnell, um nicht zu viel Schaden zu nehmen.



Konzentriert euch beim Kampf ausschließlich auf diesen NMC, denn Klein Eve kann nicht verletzt werden.



Mit dem Aufzug daneben fahrt ihr hinunter zu dem Abschnitt, in dem die überdimensionalen Boxen stehen. Genügend Granaten eingesteckt? Gespeichert? Dann kann es losgehen. Wütet unten und zerstört Schießanlagen und Boxen. Benutzt den Aufzug ein Stockwerk tiefer. Hier erwartet euch unter anderem eine kleine Gestalt. Nachdem die NMCs hier Geschichte sind, folgt ihr dieser und ihr habt schnell einen gewaltigen NMC am Hals, der neben Blitzen auch andere mächtige Attacken loslässt. Jagt ihm eine Granate nach der anderen in sein Zellgewebe. Positioniert Aya vor ihm, nachdem ihr auch hier die Boxen ausgeschaltet habt, und weicht seinen Angriffen aus. Wichtig ist es, möglichst schnell den Granatwerfer die Sachlage klären zu lassen. Nach mehreren Dutzend Granaten erwartet euch Kyle und ihr lüftet das Geheimnis der kindlichen Gestalt. Im Kinderzimmer untersucht ihr alles und steckt den Audio-Rekorder ein. Unterhaltet euch mit Kyle und kurz darauf dringen

NMCs ein. Giftgas wird freigesetzt. Rettet euch in den Raum daneben und sprecht sofort das Mädchen an.



Untersucht das Kinderzimmer und schnappt alle Items. Nach und nach wird wohl jedem die Menschen verachtende Technik im Bunker klar.



Ihr müsst zum Aufzug. Achtet darauf, dass die Kleine euch folgt. Untersucht die Fässer mit den Embryos, um die Unterhaltung mit der Kleinen schneller abzuschließen. Der Aufzug bringt euch in die Neo Ark. Hier rennt das Mädchen davon. Verfolgt sie und ihr müsst mit ansehen, wie sie als Geisel genommen wird. Sucht den Raum auf, in welchem Pierce zuvor gearbeitet hat. Eventuell müsst ihr einen Umweg einschlagen. Ihr findet dort am Telefon eine Nachricht. Schaltet per Überwachungsmonitor die Sicherheitsanlage aus. Macht euch dann auf den Weg zur Garage. Unterwegs kann man sich nebenan noch mit ausreichend Munition eindecken. Auf eurem Weg begegnet ihr NMCs, die sich unsichtbar machen können. Positioniert daher Aya stets in einer Ecke, um den Rücken gedeckt zu haben. Hier heißt es dann zu lauern. In der Garage selbst untersucht ihr den Kasten links neben der Tür. Schnappt den Schlüssel und betrachtet die Schalttafel, die genau an derselben Stelle wie der Schlüssel ist, genauer. Betätigt den blauen sowie den gelben Knopf und bestätigt. Daraufhin wird ein roter Elektro-Jeep emporgehoben. Benutzt die ID-Karte am Pult vor dem Ausgang, um das große Tor zu öffnen. Steigt in den Jeep ein und macht euch auf den Weg nach draußen. Das nächste Stück ist leicht zu bewältigen, allerdings attackieren euch hier erneut aggressive NMCs. Benutzt abschließend die Personenschleuse, um um das große Fahrzeugtor

herum zu gelangen. Die Eingangstüren der Personenschleusen könnt ihr eigentlich nicht übersehen. Euch wird noch das Motorrad auffallen, das einer der NMCs benutzt. Untersucht dieses und ihr findet Eves Teddy. Dieser wird mitgenommen. Nach einiger Zeit verlässt ihr den Bunker. Eine ganz gewaltige Horde an NMCs erwartet euch hier. Netterweise greift die Armee ein und erledigt die Monster in einem blutigen Gefecht. Aya befindet sich nun in Sicherheit und führt mit dem Kommandeur der Einsatzgruppe eine längere Unterhaltung. Habt ihr unseren Weg befolgt, sollte jetzt euer Kollege vor dem Zelt auf euch warten und euch eine hilfreiche Magnum überlassen. Hinter ihm befindet sich ein Behälter mit allen bisher verstaute Items, die ihr im Verlauf des Spieles aufgespart habt. Im Zelt selbst bringt ein wenig Unterhaltung mit den Soldaten noch weiteren Goodie-Vorrat. Außerdem solltet ihr euch wieder einmal per Telefon melden. Draußen sind auch die restlichen Soldaten in Sachen Nachschub mehr als hilfsbereit. Nun heißt es, sich auf einen weiteren Bunker-Besuch vorzubereiten. Habt ihr eure Zauber hochgelevelt? Falls nicht, ist nun die letzte Gelegenheit dazu. Habt ihr alles im Verlauf des Abenteuers richtig gemacht, sollte sich vor dem Bunker der Hund



Völlig verstört und ängstlich, aber mit gewaltigen Kräften ausgestattet: Klein Eve.



Amerikanische Militäreinheiten eilen Aya zu Hilfe und richten ein Blutbad unter den NMCs an.



An diesem Motorrad findet ihr den Teddybären der kleinen Eve.



Um das Leben des Kindes nicht zu gefährden, müsst ihr bei der Entführung klein begeben.



Achtet darauf, dass ihr schnell den sich mit Gas füllenden Raum verlasst. Stirbt Klein Eve, heißt es „Game Over“.

aus der Wüstenstadt aufhalten. Holt Eves Teddy heraus und haltet ihm diesen vor die Spürnase. Er sollte euch jetzt in den Bunker hineinbegleiten. Untersucht hier erneut die Gänge und Räume, um eure Erfahrungspunkte hochzuleveln. Versucht Pierce zu retten. Dieser befindet sich nämlich noch in der Anlage. Im Durchgang zum Desinfektionsbereich liegt ein verwundeter Soldat. Unterhaltet euch mit diesem und euer vierbeiniger Begleiter wird bei ihm wachen. Hierfür erhaltet ihr draußen von den Soldaten wiederum Waffen und Munition. Alles vorbereitet? Fertig für den Endspurt? Ja, dann sucht die Mutter der NMCs auf. Sie befindet sich an derselben Stelle wie schon zuvor. Hier wartet auch schon Kyle auf euch. Nach einem

Gespräch torkelt Aya verletzt aus dem Raum und versucht Eve zu folgen. Allerdings erwartet euch unterhalb ein NMC. Erledigt diesen und betretet unten den Raum, um euch der Mutter zu stellen. Attackiert mit Granaten und schweren Waffen. Konzentriert euch zunächst auf die vermeintliche Kopfpattie. Ist diese mürbe geschossen worden, erlebt ihr, wie euch das Monster mit Energie-Attacken aus seinem Bauchinneren angreift. Genau zu dem Zeitpunkt, als sich die Bauchdecke öffnet, passen wunderbar Granateneinschläge hinein. Nach einiger Zeit habt ihr das Ding in die Flucht geschossen. Heilt euch und benutzt die ID-Karte im Bereich. Lauft hierzu einfach außen herum. Nun folgt der Abschluss. Ballert und zaubert, was das Zeug hält. Bleibt stets in



Sobald sich die Bauchdecke öffnet, solltet ihr dies mit Granaten feiern.

Bewegung. Behaltet eure Punkte immer im Auge und mit etwas Glück dürft ihr schon bald den Abspann bewundern.



# Kleinanzeigen

## Saturn

**Verkaufe** Saturn und 2 Pads und Action Replay und 15 Spiele u.a. Iron Storm, Radiant Silvergun, Thunder Force V, Myst, Deep Fear, Exhumed, Steep Slope Slider, Winter Heat, Athlete Kings. Alles wie neu für DM 650. Außerdem 6 Spiele für N 64 für DM 100 (Star Fox, Blast Corps).  
Tel.:0511/624773

**Suche** für Saturn Shining Force 3 Part 2, Magic The Gathering, Ruins, Warcraft. Für MD: Gain Ground, Iron Storm, Star Control, Clayfighter, Micro Machines Military. Biete ca. 60 SAT und 90 MD Spiele. Verkaufe oder tausche, Liste anfordern Pöstinger Hans-Peter, Feldham 30, A-4655 Vorchdorf oder Tel.:0676/4171364 Österreich

**Suche** Sega Magazin von 01/93 bis einschließlich 03/96. Suche Spiele für Saturn, MD, Mega CD, DC. Suche SAT. Mit Multinormumbau bis DM 80. Angebote oder Listen mit Preise an Pöstinger Hans-Peter, Feldham 30, A-4655 Vorchdorf oder Tel.:0676/4171364 Österreich. Biete ca. 90 MD und ca. 60 SAT Spiele. Verkaufe oder tausche, Liste anfordern.

## Mega Drive

**Verkaufe** Mega Drive plus 13 Spiele plus Fifa 96 und Fifa 97 für die Playstation für DM 189. Einzelverkauf auch möglich  
Tel.:02642/210181.

Email:simonsplace@ndh.net

**Verkaufe** 50 Mega Drive Spiele ab DM 15 pro Stück. Habe auch Fantasy Star III, nur gegen Höchstgebot! Alle Spiele O.V.P.  
Tel.:0173/3111316 nur am Wochenende

## PlayStation

**Verkaufe** Playstation, Baujahr 1999, Dual Shock und Pad und 2 Memory Cards, Tekken 3, Soulblade, Syphon Filter, Time to kill, Space Invaders und Egoshooter, alles i.O.! Original verpackt! Incl. Versand für DM 360. Tel.:035971/57214 ab 16.30 Uhr, Dietmar

**Verkaufe** für PSX Ridge-Racer 1, Porsche Challenge, V-Rally 1, Gran Turismo, Ridge Racer 3, Formel 1 96, Formel 1 97, NHL Face off 97, NHL Hockey 99, Tomb Raider 3 je Spiel DM 30, Porto zahle ich. Verkaufe für Mega Drive II NHL 96 für DM 30.  
Tel.:08821/57648 Chris

## Nintendo 64

**Verkaufe** Super-Spielesammlung: N 64 und 4 Controller und 2 MC und RP und Exp. Super Spiele (insgesamt 20!): 007, alle Mario Titel, Party, Kart, Golf, ISS '98, DKR, B und T, WCW (US), NWO, Wave Race, Lylat Wars, SW: Sote, Turok, Zelda, Iggy's R.B., F-ZeroX, NBA c.s., F-1WGP, Fifa 98, und, und, und. Also nicht lange warten. VB DM 800 bis DM 1.000.  
Tel.:06182/27585/Kim

**Suche** dringend Mario Party für N 64. Zahle DM 40. Bitte mit brauchbarer Anleitung und Verpackung. Suche auch Super Nintendo mit 2 Pads und Mario Kart. Zahle dafür DM 100. Nehme auch andere Spiele dazu. Preis pro Spiel dann nach Vereinbarung. Tel.:0172/5787632 Kevin.

**Verkaufe** N 64, Exp. Pak, LX 4 Tremor Pak, 2 Controller Paks, 2 Controller, 5 Spiele, Preis VB, auch einzeln, zusammen nur

## 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.

zum Abholen in München. Suche Saga Frontier 2, Grandia und Alundra 2 für PSX.  
Tel.:089/1234594 (AB) Bianca

**Verkaufe** N 64 mit 11 Spielen, Rumble-Exp. Pak und Memory Card, z.B. Perfect Dark, 007, Mario Kart, 64 und Party, Turok 2, und Rage Wars ect. VB DM 550. PSX Spiele-Rauswurf: 22 Stück z.B. Wipe Out 3, Tomb Raider 3, MOH etc. zusammen nur VB DM 300. Alle Original und mit Anleitung. Tel.:030/3967622 oder 0173/6072467

## Dreamcast

**Verkaufe** Dreamcast-Spiele: Zombie Revenge, Soul Reaver, Crazy Taxi für je DM 50, Slave Zero, WWF Attitude für je DM 30, und ChuChu Rocket für DM 10.  
Tel.:07322/6380 Ab 08. Bis 09.2000 Urlaub

**Verkaufe** Tomb Raider 4 für DM 40, Resident Evil Code Veronica für DM 40, 3 Demos und Dreamcast Video für DM 15, Sega Saturn und 2 Pads für DM 100, Mega Fun 01/99 bis 12/99 für DM 20 und NBA 2 K für DM 45, alles PAL. Ruft einfach an  
Tel.:09931/5913 Andi

**Verkaufe** für Dreamcast folgende Spiele für je DM 60: Dragons Blood, Soul Fighter,

Dynamite Cop bei Interesse schreibt an Christian Redenyi, Gröschelstr. 18, 01855 Sebnitz (Porto und Versandkosten bezahle ich bei Bestellung).

**Verkaufe/Tausche** Soul Reaver und Lösungsbuch und Power Stone für je DM 50 oder Tausche gegen Gauntlet legend oder Red Dog (alles PAL). Tel.:0251/661116

**Verkaufe** Get Bass mit Angel für DM 120, Soul Calibur und Sega Rally 2 für je DM 70 und Monaco G. P. Racing Simulation 2 für DM 50. Meldet euch bei Matthias  
Tel.:07761/2503 oder E-mail:ruetti79@hotmail.com

**Verkaufe** DC-Spiele (JAP, US, DT) zu günstigen Preisen, z.B. The Nomad Soul mit Komplettlösung, Sega Rally 2 für DM 30 (JAP), Expandable für DM 30, (JAP) Code Veronica für DM 70, Isega GT! Für DM 90, beide (JAP!?) HODT 2 für DM 60, (JAP), alles zusammen für DM 320. Übernahme keine Versandkosten!!! Tel.:0173/7604601

**Verkaufe** - Evolution, Soul Reaver, Blue Stinger, Buggy Heat, Toy Commander, Powerstone für je DM 50!!! Anrufen unter 02681/7200, suche Demos 1 bis 3

**Verkaufe** Sonic Adventure, Crazy Taxi, Sega Rally 2 und Speed Devils für je DM 50. Alles gut erhalten. Tel.:07066/8343

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

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

So erreicht ihr uns:

**Zentrale Abo-Nummern:**  
 Tel.: 0180 / 5959506  
 Fax: 0180 / 5959513  
 email: computec.abo@dsb.net  
**Anschrift der Redaktion**  
 Computec Media, Mega Fun  
 Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg  
 e-Mail: leserecke@megafun.de  
 Fax: 0931/7842515  
**Anschrift des Abo-Service**  
 Mega Fun  
 Abo-Betreuung  
 74168 Neckarsulm  
**Vorstand**  
 Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

**Chefredakteur** Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)  
**Textkorrektur** Claudia Brose  
**Redaktion** Uwe Kraft, Gunther Hruby, Swen Härder  
**Freie Mitarbeiter** Georg Döller, Mario Birkulj  
**Layout** Uwe Kraft, Petra Mensing, Gunther Hruby,  
 Björn Harhausen  
**Konzeption** Uwe Kraft  
**Titel**  
 Segga  
**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 wer-  
 den.  
**Urheberrecht**  
 Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und  
 Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion  
 oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schrift-  
 lichen 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 enthalte-  
 nen 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 verant-  
 wortlich.

ANZEIGENKONTAKT

**Computec Media Services GmbH**  
 Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
 Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 -345  
 Fax: +49 - (0)911 - 28 72 -241  
 email: info@cms.compute.de  
 Web: www.ad-the-best.de  
**Anzeigenleitung**  
 Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141  
**Anzeigenberatung**  
 Jens Klüver -348  
 Wolfgang Menne -144  
 Ina Schubert -346  
 Michael Wamsler -245  
**Anzeigendisposition**  
 Andreas Klopfer -140  
**Anzeigenmarketing, Leserdaten**  
 Claudia Rudolph -143  
 Anja Krauß -345  
**Anzeigengrafik**  
 Sabine Klier -138  
 Kristin Krümmel -138  
**Controlling**  
 Susanne Szameitat-142

VERLAG

**Computec Media**  
 Roonstr. 21  
 90429 Nürnberg  
**Verlagsleitung:** Rainer Kube  
**Vertriebsleitung:** Klaus-Peter Ritter  
**Produktionsleitung:** Martin Clossmann  
**Werbeabteilung**  
 Martin Reimann (Leitung),  
 Hans Fauth, Sandra Wendorf  
**Abonnement**  
 Mega Fun kostet im Abonnement  
 DM 93,- (Austand DM 93,-)  
**Vertrieb**  
 Gong Verlag GmbH  
**Abonnementbestellung Österreich**  
 PGV Salzburg GmbH  
 Niederalm 300, A-5081 Anif  
 Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277  
 eMail: ndluft@pgvsalzburg.com  
 Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528  
**Druck**  
 Heckel GmbH, Ein Unternehmen der schlott sebaldis Gruppe  
**ISSN/Pressepost**  
 Mega Fun wurden folgende ISSN- und  
 Vertriebskennzeichen zugeteilt:  
 ISSN 0946-6262 VKZ 1 11355

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche  
 Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei  
 Verantwortung für im Heft dargestellte Produkte und  
 Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken  
 benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen  
 setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und  
 Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten  
 Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen  
 Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bit-  
 ten, uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie unter  
 Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer,  
 in dem die Anzeige erschienen ist, an:  
 COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß (Anschrift  
 siehe oben)  
**Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 01.10.1999**

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung  
 von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg  
 Verbreitete Auflage 2. Quartal 2000 28.958 Exemplare



Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier  
 hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

**Verkaufe** für DC MDK 2 für DM 40, Ready 2  
 Rumble für DM 35, und WWF Attitude für  
 DM 30. Preise sind nicht verhandelbar.  
 Tel.:0173/8072387

**Verkaufe** Shadow Man mit Lösungsbuch  
 für DM 50, Soul Raver für DM 40, Speed  
 Devils für DM 40, Virtua Fighter 3 Tb für  
 DM 40, Tomb Raider 4 für DM 40, Resident  
 Evil Code Veronica für DM 45, NBA 2 K für  
 DM 45, 3 Demos und Dreamcast Video für  
 DM 15, Saturn mit 2 Pads für DM 100,  
 Mega Fun 1/99 bis 12/99 für DM 20. Ruft  
 an Tel.:09931/5913 Andi

**Suche** dringend NFL 2 k (US!). Zahle gut!  
 Spiel muß aber in guter Verfassung sein!  
 Tel.:05231/629051

**Verkaufe** Spiele für Dreamcast: Blue  
 Stinger für DM 35, Sega Rally 2 für DM 35,  
 Shadow Man für DM 40, Resident Evil  
 Code Veronica für DM 50, Gauntlet  
 Legends für DM 65. Alle Spiele dt. PAL-  
 Versionen. Außerdem für Saturn Shining  
 Force III für DM 20, Bust A Move 3 für DM  
 15, VC 2 für DM 15, Resident Evil: Code  
 Veronica für DM 20. Tel.:05231/67295  
 Pascal Do A 2 DM 70

**Verkaufe, tausche, kaufe** Dreamcast-  
 Games (DT, US, JAP). Habe z.B. Virtua  
 Tennis, Sydney 2000, Ecco, No Mad Soul,  
 Silver, Chu Chu, (alle PAL), Carrier (US),  
 und weitere. Suche alle aktuelle  
 Dreamcast-Games. Verkaufe auch diverse  
 Zeitschriften (DT.). Suche noch ein  
 Dreamcast-Lenrad. Anrufen von 17.30 bis  
 22.00 Uhr. Tel.:02551/80842

NeoGeo

**Neo Geo/Exoten:** Tausche, Kaufe, Verkaufe  
 Neo Geo Module, CD's und MVS, habe  
 viele neue und ältere Titel. Suche auch  
 ständig komplette Sammlungen. Bitte  
 meldet Euch unter der Nummer:  
 0171/6751597 nur ab 18.00 Uhr!!! Oder  
 eMail:timo@ny2000.de

**Verkaufe** 2 Neo Geo Konsolen RGB Japan  
 Version oder mit MVS Chip Umbau Preis  
 ist VB! Verkaufe 3 S. Neo Geo Module z.B.  
 Last Blade 1 und 2, Metal Slug 2, Art of  
 Fighting 1,2 und 3, Windjammers, Fatal  
 Fury 1 bis 5, weitere Raritäten auf  
 Anfrage! Verkaufe Mega Drive und CD und  
 40 Games und Super NES und 12 Games  
 US-Versionen, Preis VB! Kaufe, Tausche  
 und Verkaufe Neo Geo MVS und MAK  
 Jamma Platinen! Suche MUS 4 er oder 6 er  
 Board zu kaufen oder tauschen, bei  
 Interesse Tel.:08431/41991 oder  
 0170/3691231

Super Nintendo

**Suche** dringend Contra 3, Street Fighter 2  
 Turbo, Chrono Trigger, Parodius, Super  
 Aleste, R-Type 3, Star Wars 2 bis 3, Super  
 Metroid, Secret of Everore, Lufia,  
 Terranigma, Starwing. Nehme nur PAL!  
 Zahle sehr gut, wenn gut erhalten!  
 Tel.:0699/11368280 oder 0043/6219/7552  
**Verkaufe** 70 SNES Spiele ab DM 20 pro  
 Stück. Habe auch Breath of FireII, Sim City  
 2000, Fartal Furm s, Super Aleste, Axelay,  
 Super Punch out, Street Fighters Turbo nur  
 gegen Höchstgebot, alle Spiele O.V.P. Nur  
 am Wochenende anrufen Tel.:0173311316  
 Suche dringend Mario Party für N 64.  
 Zahle DM 40. Bitte mit brauchbarer

Anleitung und Verpackung. Suche auch  
 Super Nintendo mit 2 Pads und Mario  
 Kart. Zahle dafür DM 100. Nehme auch  
 andere Spiele dazu. Preis pro Spiel dann  
 nach Vereinbarung. Tel.:0172/5787632  
 Kevin.

Verschiedenes

**Achtung für Sammler!** Komplette  
 Sammlungen von Mega Fun 05/93 bis  
 04/2000, Maniac 11/93 bis 04/2000, Video  
 Games 01/91 bis 04/2000 verkauf nur  
 komplett. Preis VB. Tel.:0841/4936187 oder  
 05405/69122

**Verkaufe** Sega Magazin Nr. 01/1993 bis  
 03/2000, Gamers Nr. 01/1992 bis 04/1996,  
 Mega Fun Nr. 05/1993 bis 03/2000, Next  
 Level Nr. 01 bis 06/1998. Eine  
 Spielkonsole Mega Drive und 4 Spiele.  
 Alle sind neuwertig. Tel.:07331/43721  
 Andreas

**Achtung** Raum Chemnitz!! Biete 500  
 Playstationspiele, 100 Nintendo-Spiele, 50  
 Dreamcast-Spiele u.s.w. an. Erreichbar von  
 10.00 bis 18.00 Uhr. Kaufe auch Spiele an!  
 Lessingplatz: 7, Chemnitz. Pierre Jahn, Str.  
 der Einheit 1, 09456 Annaberg

**Suche** Spiele und Konsolen für Nentendo  
 64, Super NES, NES, Gameboy Color,  
 Dreamcast, Saturn, Megadrive, CD, 32 X,  
 Mastersystem 1 und 2, Game Gear,  
 Playstation, PC-Engine, Neo Geo Modul,  
 CD, Color, 3 DO, Jaguar. Kaufe auch kom-  
 plette Sammlungen günstig.  
 Tel.:0178/5468172 (Tom bis 24.00 Uhr)

**Erlebe** Dein blaues Wunder! News,  
 Reviews, Previews, Hardware, Specials, ...  
 zu Fast allen Current- und Next-  
 Generation-Konsolen, doch auch zu  
 Exoten. Und dazu aktueller als jedes Mag!  
 www.C2f.de - auch DreamKey-kompatibel

**Suche** Sega Magazin von 01/93 bis ein-  
 schließlich 03/96. Suche Spiele für Saturn,  
 MD, Mega CD, DC. Suche SAT. Mit  
 Multinormumbau bis DM 80. Angebote  
 oder Listen mit Preise an Pöstinger Hans-  
 Peter, Feldham 30, A-4655 Vorchdorf oder  
 Tel.:0676/4171364 Österreich. Biete ca. 90  
 MD und ca. 60 SAT Spiele. Verkaufe oder  
 tausche, Liste anfordern.

**Verkaufe** über 300 Spiele für MD, MCD,  
 SNES, Saturn, Game Gear! Habe  
 Moonwalker, Shadowdancer, IMORTEL, S.  
 House 2, Magical HAT, Landstalker, Soleil,

Shining Force 3, Sonic 3 D, Aero Blasters,  
 Darius Gaiden und 2 Metal Slug, Virtua  
 Fighter 2 (MD), Gynoug, Warsong,  
 Shadowrun, Return of. Tel.:0173/4148185  
 oer 04202637279

**Verkaufe** Saturn mit Spielesammlung und  
 Zubehör oder tausche gegen  
 Dreamcastspiele. Auch einzeln zu verkauf-  
 en. Über 30 Spiele für je DM 5 bis DM 50.  
 Diverses Zubehör. Liste anfordern unter  
 Tel.:08332/937376 Robert. Mo-Fr. ab 17.30  
 bis 20.00 Uhr. Übernahme ab DM 200 die  
 Portokosten

**Suche** V-64 6 A u. E. Doktor. Kann auch  
 defekt sein. Suche DVD's Code 1 bis 6.  
 Suche und verkaufe Sony PS I und II  
 Games. Verkaufe Barco und Vidikron  
 Projektor. Tel.:07263/2480

**GameXX-Videospiele-Börse** (Flohmarkt)  
 Berlin Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr 1  
 (Kreuzberg), U-Bhf.: Prinzenstr. 14-17.30  
 Uhr. Tonbola 16.00 Uhr. Spiele von  
 GESTERN & HEUTE! Termine 2000: 14.  
 GameXX: 22.10., 15. 03.12. GameXX-  
 Hotline (Infos und Tische)  
 Tel.:030/6858756 Handy: 0170/8339162

**Verkaufe** Spiele und Zubehör für Mega  
 Drive, CD, 32 X, Mastersystem, Saturn,  
 Dreamcast, Game Gear, SNES, NES, N 64,  
 PSX, 3 DO, CDI, Neo Geo CD, Jaguar,  
 Platinen, PC, Laserdisc, viele japanischen  
 und us-Sachen. Tel./Fax.:0306258637

**Suche** Sega Artikel wie z.B. Tassen, T-  
 Shirts, billige Games für alle Sega  
 Konsolen, Posters, für DM 0 bis DM 60 und  
 noch mehr. Schickt euere Liste an: Neo h.  
 Becker, Burgstr. 4, 78253 Eigeltingen oder  
 mailt an: neo.a.1@de.dreamcast.com.  
 Besucht auch meine Home Page! Bis dann  
 Dj Neo:

**Besucht** meine Seite im Netz, unter  
 http://metropolis.de/futurevision3000.html  
 dort findet ihr alles zum Thema Sega,  
 Nokia, Sony, Nintendo und mehr. Bis dann  
 im Netz. Dj Neo:

**Verkaufe** Mega Fun von 05/1996 bis  
 3/2000 lückenlos und in guter Qualität,  
 nur zusammen, Preis ist  
 Verhandlungssache. Außerdem diverse  
 andere Magazine (z.B. PC-Player, PC-  
 Games ab 1995 u.a.) Tel.:05221/929846

Insertentenverzeichnis

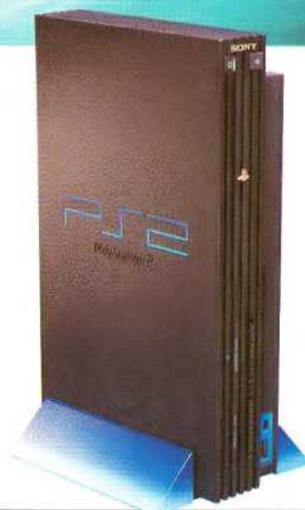
Acclaim.....	25
Barmer .....	52, 53
BauConTec.....	71
CDG .....	11
Computec .....	61, 67, 73, 77, 78, 79, 80, 81, 85, 86
Dino AG .....	41
Nintendo .....	5
Primal Games .....	57, 59
Softsale .....	U3
Theo Kranz Gameplay .....	62, 63
THQ.....	U4
Virgin.....	U2

Das lest ihr in der nächsten  
Ausgabe 12/00  
am 2. November 2000



## PS2-Launch

Am 24. November ist es soweit: Die Händlerregale füllen sich und ihr könnt dabei sein! Wir berichten in einem großen Special über die Hintergründe und Fakten und natürlich über alle Launch-Games zum Europa-Start.



## Dino Crisis 2

Wir zerlegen die Dino-Brut für euch in unserem großen Import-Test. Kann der zweite Teil den großen Erwartungen gerecht werden? Wir lüften für euch alle Geheimnisse!



## MoH: Underground

Zum zweiten Mal lässt uns Spielbergs Dreamworks-Schmiede ein brachiales Kriegsabenteuer erleben.



## Half-Life

Der Test zu einem der am meisten erwarteten DC-Shooter hat sich leider verschoben. Doch nun ist es endlich soweit. Auf in den Fight!

### Weitere Themen:

• Zelda: Majora's Mask im Härtestest • Kommt Shenmue pünktlich? • Fußball Live 2: Die neue Referenz? • Danger Girl im ultimativen Hardcore-Test



sekunda +++ in letzter s

## X-Box-Support aus Nippon

Endgültig bestätigt wird die Liste der japanischen Publisher erst im Rahmen der Tokyo Game Show. Dennoch ist zumindestens sicher, dass sowohl Tecmo, Game Arts und KOEI für Bill Gates Konsole entwickeln werden. Interessanter jedoch dürfte sein, wie sich Namco, Capcom, Konami und natürlich Squaresoft entscheiden.

## index 11/00

Alone in the Dark 4.....N.....	38
ATV Quad Racing.....T.....	60
Blues Brothers 2000.....T.....	66
Break Out.....T.....	51
Capcom vs. SNK.....T.....	68
Chrono Cross.....T.....	64
Countdown Vampires.....T.....	69
Crisisbeat.....T.....	61
Crisisbeat.....EH.....	88
Danger Girl.....N.....	37
D. Mirra Freestyle BMX.....T.....	59
Dead or Alive 2.....EH.....	87
Dino Crisis 2.....N.....	30
Disney's Dinosaurier.....N.....	32
Dragon Quest 7.....T.....	70
ECW Anarchy Rulz.....EH.....	88
Formula 1 2000.....T.....	48
Frogger 2:	
Swampy's Revenge.....T.....	51
Frontschweine.....EH.....	88
Fussball Live 2.....N.....	35
Herkules.....T.....	66
Infestation.....T.....	53
Iron Soldier 3.....EH.....	88
Madden 2001.....T.....	73
Metropolis Street Racer.....T.....	46
Mario Party 2.....T.....	58
Mario Story.....T.....	72
MoH: Underground.....N.....	28
Moto Racer World Tour.....T.....	57
MTV Pure Ride.....N.....	34
MTV Skateboarding.....T.....	56
Muppet Monster Adv.....T.....	56
Parasite Eve 2.....EH.....	90
Rainbow Six.....EH.....	87
Ray Crisis.....T.....	60
Rush 2049.....N.....	36
Rush 2049.....T.....	71
Sega Extreme Sports.....T.....	50
Sheep.....N.....	36
Spyro 3.....T.....	40
Spec Ops.....EH.....	88
Spider-Man.....EH.....	89
Sydney 2000.....T.....	54
Tenchu 2.....EH.....	88
X-Men Mutant Academy.....EH.....	88

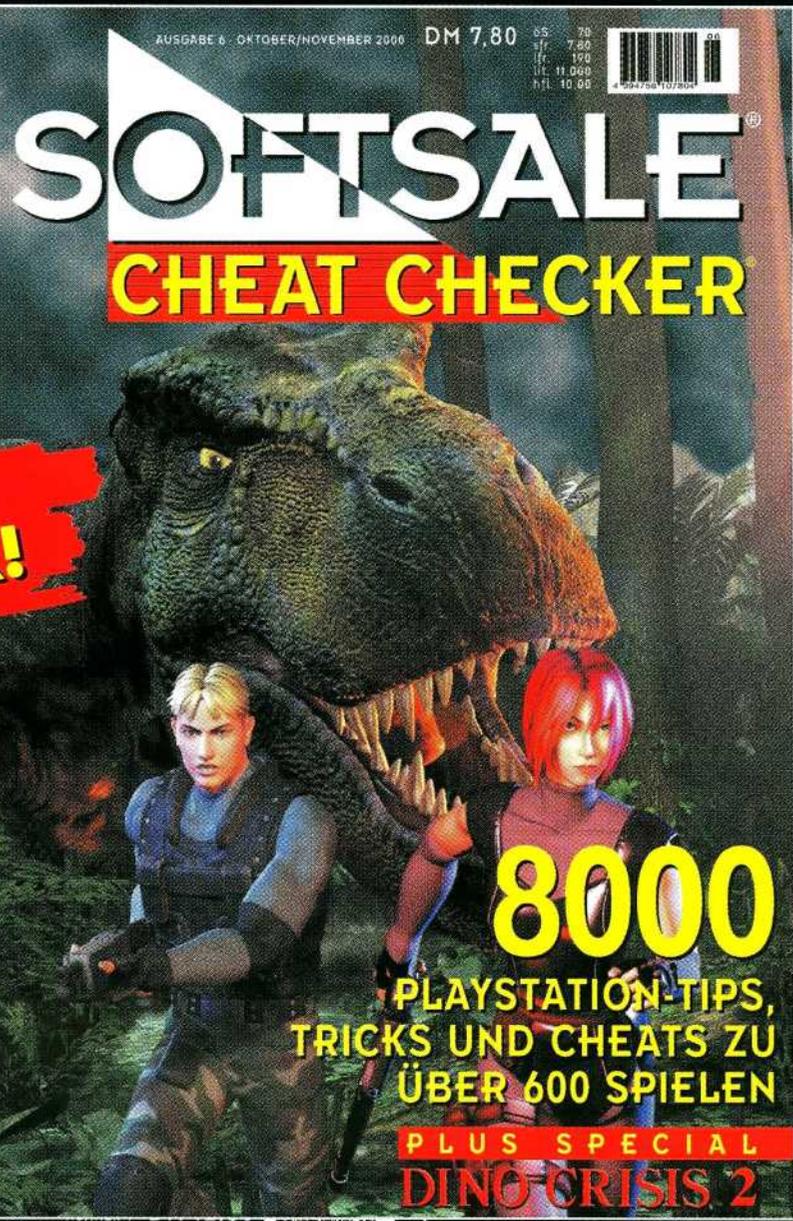
Legende: T = Test; N = Neuheiten;

EH = Erste Hilfe



SOFTSALE  
CHEAT CHECKER  
NR. 6  
8000 PLAYSTATION-  
TIPS, TRICKS  
UND CHEATS  
ZU ÜBER 600  
SPIELEN  
7,80 DM

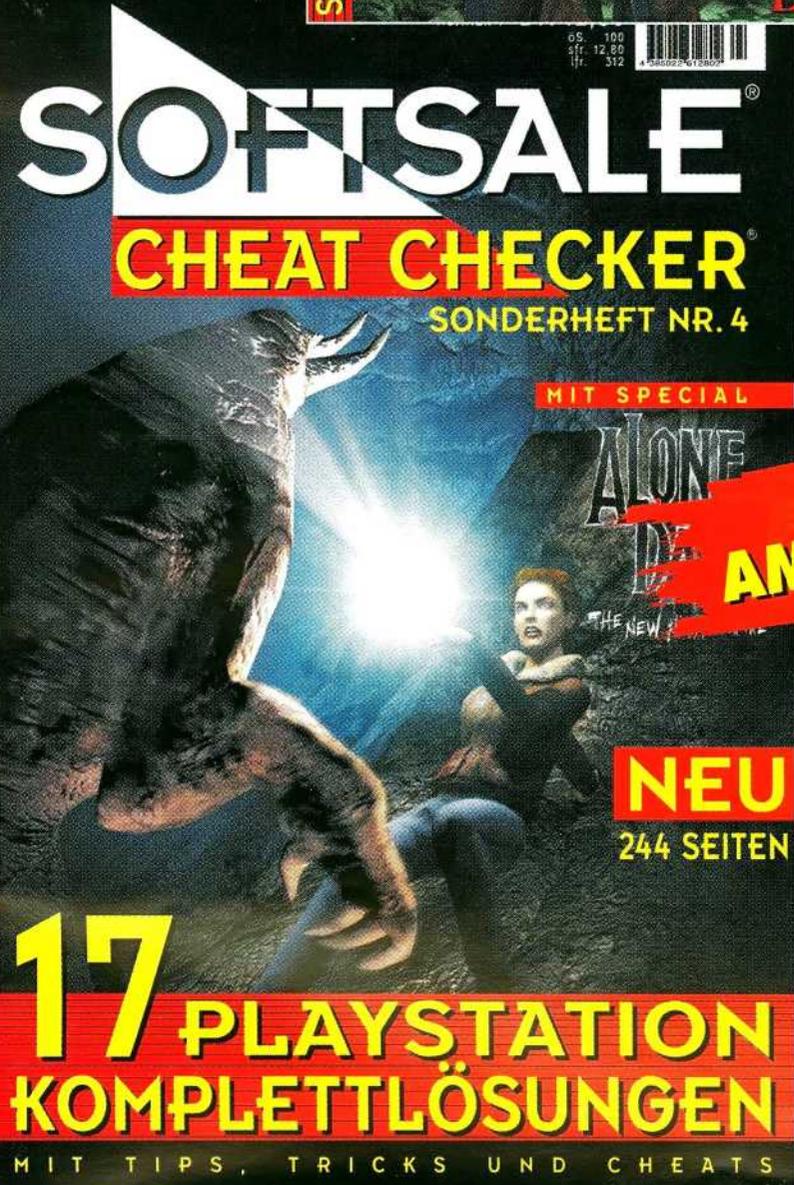
TIPS, TRICKS UND CHEATS



**NEU  
AM KIOSK!**

SOFTSALE CHEAT CHECKER 8000 PL

SOFTSALE CHEAT CHECKER 17 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN



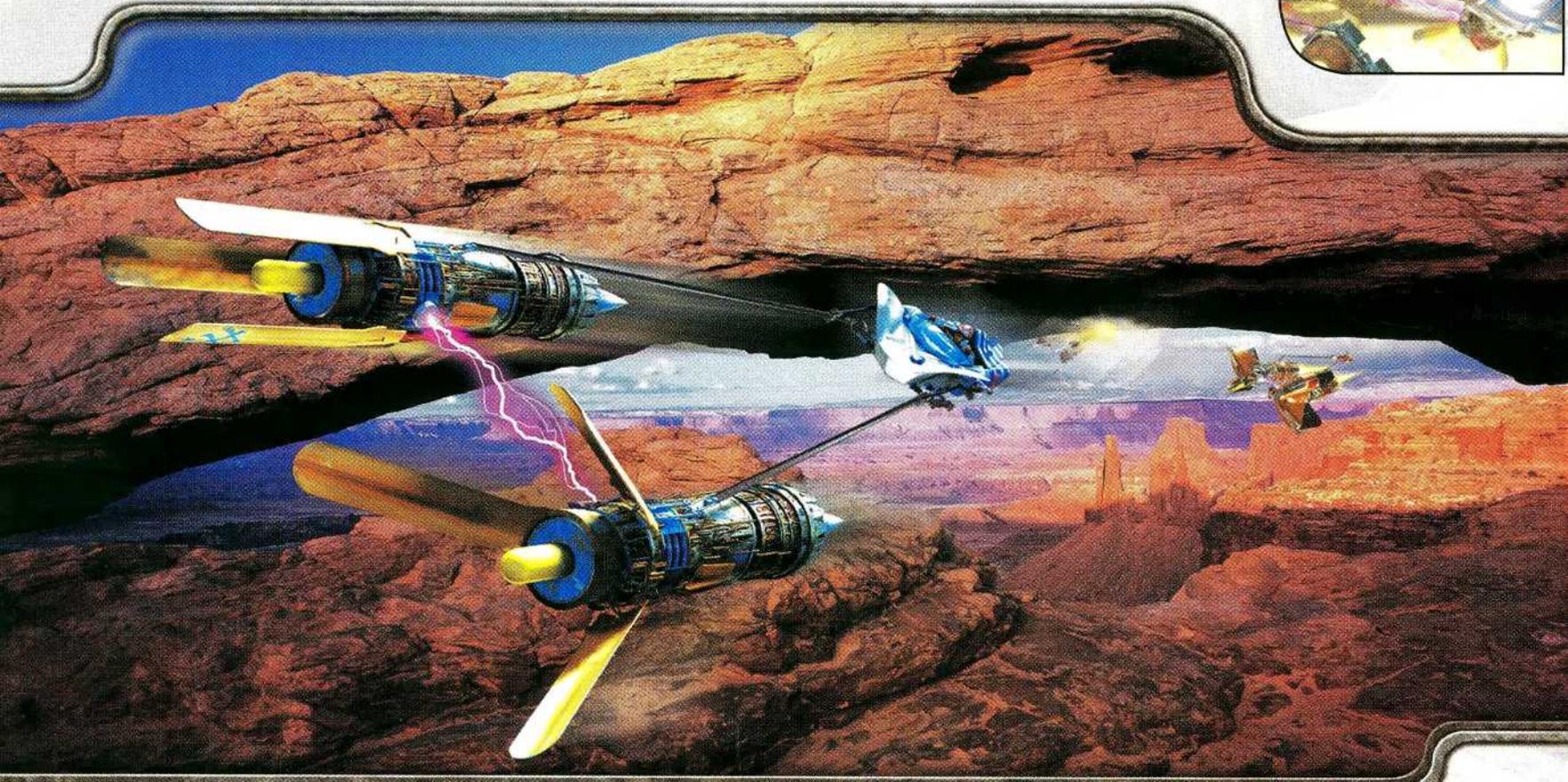
**NEU  
AM KIOSK!**

**NEU**  
244 SEITEN

SOFTSALE  
CHEAT CHECKER  
SONDERHEFT NR. 4  
17 PLAYSTATION-  
KOMPLETT-  
LÖSUNGEN  
PLUS SPECIAL  
ALONE IN  
THE DARK - THE  
NEW NIGHTMARE  
12,80 DM

**WOMAN  
BIS DER ARZT KOMMT!**

KEIN AIRBAG – KEIN SICHERHEITSGURT



WENN SIE GLÜCK HABEN, BREMST DIE SCHALLMAUER IHREN FALL.

# STAR WARS EPISODE I RACER



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.  
Sega is registered in the US Patent and Trademark Office. Sega Dreamcast, the Dreamcast Swirl, are trademarks of SEGA.  
Vertrieb: Rushware GmbH - a THQ Company, Tel.: 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111.

