

MEGA FUN

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.
DM 5,90
11/99

NINTENDO • SEGA • SONY

Final Fantasy VIII PS

Final Fantasy wird erwachsen
Megatest plus Komplettlösung zum besten Rollenspiel aller Zeiten

PlayStation 2

Unvorstellbar gut:
Alles über Sonys gigantische Wunderkonsole

SENSATION

SEGA Magazin
11/99
72. Ausgabe
November '99

100% SEGA DREAMCAST

MIT SONDERBEILAGE:
SEGA MAGAZIN
Alles über den Dreamcast auf 32 Seiten!

SEGAS DREAMCAST IST GELANDET!
Alles über Segas neuester Wunderkonsole auf über 5 Seiten

ARCADE-
Heute in der Spielthemen auf dem Dr
Wir stellen euch i
tomate

VIVA FANTA!

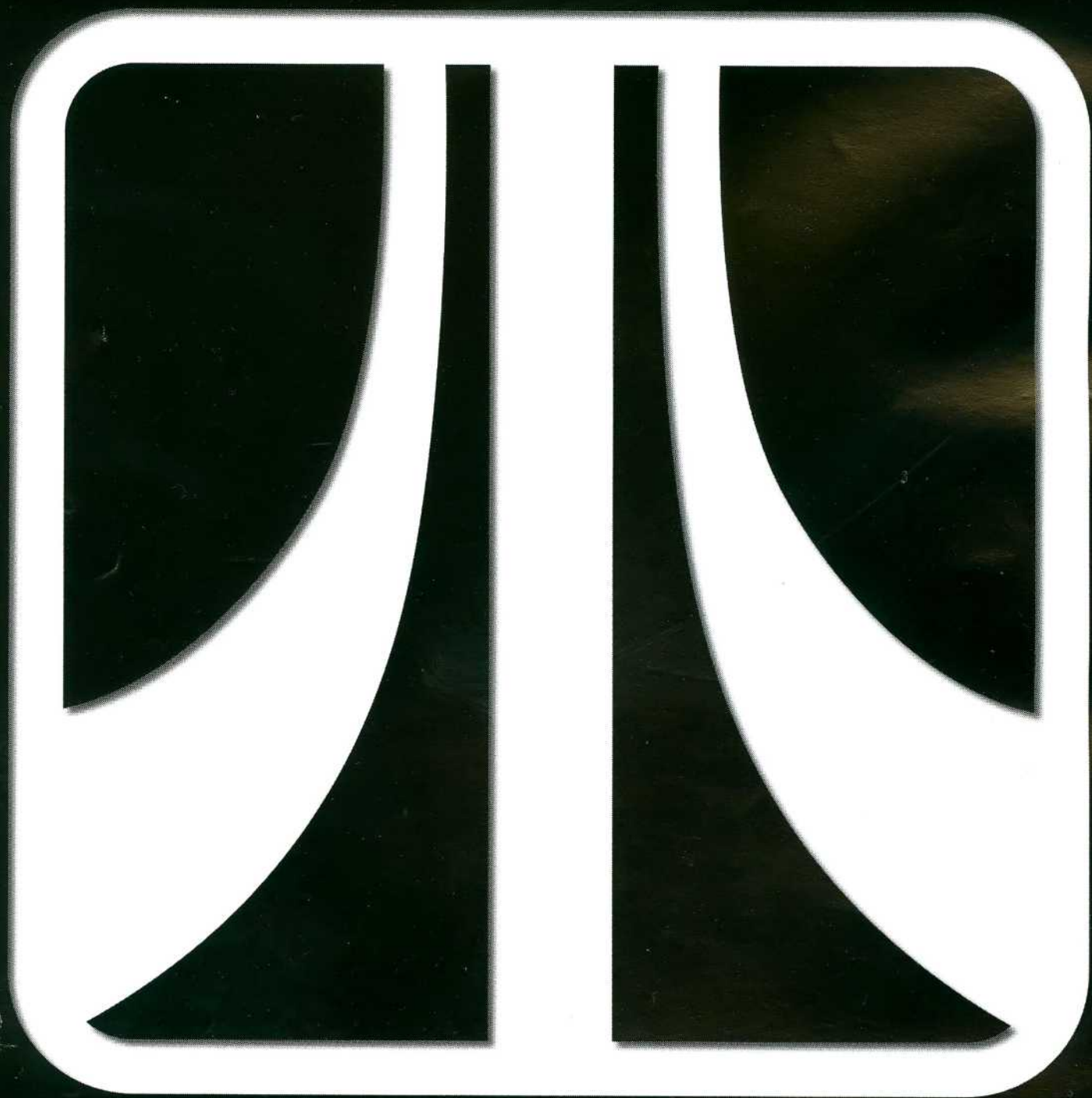
2 COOLE POSTER

FINAL FANTASY VIII
RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

& tricks zum Sammeln

tipps Soul Reaver, ShadowMan, Final Fantasy VIII, Wip3out, WWF Attitude, Sled Storm, Fighting Force 64, Croc 2, Kobe Bryant in NBA Courtside, The New Tetris





ATARI

Start. Game. Now!

DUMM gelaufen

Eine wahre Hiobsbotschaft traf am Tage der Abgabe die gesamte Mega-Fun-Redaktion! Karels heiß und innig geliebte Gran-Turismo-Brille, die er eigentlich zu jedem festlichen Anlass trägt, ist zerstört! Kaputt, angeknackst, lädiert, erledigt! Gott, wie konntest du das nur zulassen? Warum? Unser Layout-Master Karel ging wie so oft zu seiner verdienten Massage seiner lädierten Rückenpartie und legte geistesabwesend das kulti-ge Sehgestell auf den Fahrersitz seines Peugeot 206 (I want to get away...). Als er sich danach schließlich wohl entspannt in sein Auto zurücksinken ließ, gab es ein kurzes, aber nicht zu überhörendes Knacken von Plastik, und schon war es um seine Sonnenbrille geschehen. Dass er bei der anschließenden Autofahrt zur Redaktion keinen Unfall verursachte, grenzte fast an ein Wunder. Kopf hoch Karel, bestimmt wird Gran Turismo 2000 auch wieder mit geilen Merchandising-Artikeln aufwarten.

Von Versprechungen, Verschiebungen & Versehen

In den letzten vier Wochen ist uns ein wahrer Schwall der Entrüstung entgegen geschwappt. Viele Leser fanden die drei Seiten "Humpty-Bumpty-Special" gar nicht so prickelnd. Wir ehrlich gesagt auch nicht. Doch manchmal gibt es Tage im Leben einer Videospiele-Zeitschrift, da will einfach gar nichts klappen. Zwei solche Tage müssen aufeinander getroffen sein, denn so ein Fehler ist uns wohl noch nie passiert. Wir versuchen die Situation (übrigens wie viele Leser auch) mit Humor zu ertragen und hoffen, dass ihr uns dieses kapitale Versehen nicht allzu lange nachtragt. Als kleine Wiedergutmachung haben wir die fehlerhaften Seiten aktualisiert in dieser Ausgabe noch einmal abgedruckt. Wenden wir uns der Zukunft zu. Leider wurde der Deutschland-Start des Dreamcast um drei Wochen auf den 14. Oktober verschoben. Warum und weshalb lest ihr in unserer 32-seitigen Beilage SegaMagazin, das diesmal ausnahmsweise jeder Mega Fun beiliegt. Das SegaMagazin ist übrigens das älteste Single-Format-Heft in Deutschland und feiert mit der 72. Ausgabe sein sechsjähriges Jubiläum. Die SM-Abonnenten werden sich vielleicht über den neuen Look wundern, aber wir glauben, dass die Umstellung dem Heft optisch sowie inhaltlich gutgefallen hat. Ebenfalls gut gefallen haben uns die drei Fachmessen der letzten Wochen. Zum einen die In-

ternationale Funkausstellung in Berlin, dann die renommierte Videospiele-Messe in Japan, die berühmte Tokyo Game Show, und in London die European Computer Trade Show. Klar, dass wir mehrere Redakteure hinausschickten, um von diesen Großereignissen zu berichten. Nachlesen könnt ihr die interessanten Artikel jeweils ab den Seiten 6 (TGS), 80 (ECTS) und 90 (IFA). Wer auf das Horror-Genre steht, wird sich über das achtseitige Special rund um Resident Evil und Co freuen. Hier erfahrt ihr unter anderem alles Wissenswerte über alle kommenden RE-Versionen für PlayStation, N64 und Dreamcast. Denn Horror werden vielleicht auch einige Leser bekommen, wenn sie hören, dass Psygnosis mit Formel Eins 99 einen neuen Versuch unternimmt, die Silberpfeile und Ferraris auf die PlayStation zu bringen. Ob dieses Jahr für dieses Unterfangen die Sterne günstiger stehen, lest ihr in unserem ausführlichen Preview. Die wahren Highlights dieser Ausgabe sind aber zweifelsfrei die beiden Tests zu Ubi Softs N64-Hüpfer Rayman 2 und zu Squaresofts Mega-Hit Final Fantasy VIII für Sonys 32-Bitter. Somit dürfte einem uneingeschränkten Lesespaß (hoffentlich) nichts mehr im Wege stehen.

Euer Mega-Fun-Team



TT Titelt thema

neuheiten

Dreamcast

Berserk	23
D2	20
Ready 2 Rumble	33
Resident Evil Code Veronica	15
Shadow Man	31
The Typing of the Dead	21
Zombie Revenge	20

PlayStation

Armorines	29
Dino Crisis	22
Everybody's Golf 2	34
Fighting Force 2	27
Formel Eins 99	24
Galerians	22
International Track & Field 2	26
Koudelka	15
Magical Tetris	34
NBA Basketball	30
Resident Evil 3 Nemesis	16

Nintendo 64

Asteroids	32
Bass Hunter	30
Resident Evil 64	18
Rocket	32
Turok: Legenden des verlorenen Landes	28
News	36

test

Dreamcast

Aerowings	72
Hydro Thunder	58
Racing Simulation 2	57
Speed Devils	71
Tokyo Highway Battle	72
Trickstyle	72

PlayStation

Aironauts	44
Capcom Generations 3	54
Final Fantasy VIII	46
Gungage	44
NHL 2000	42
Madden NFL 2000	50
Metal Gear Solid Special Missions	54
Mission: Impossible	55
Pop n' Pop	52
Rat Attack	50
Re-Volt	52
Shadow Man	50
UEFA Striker	51

Nintendo 64

Gex: Deep Cover Gecko	70
Hybrid Heaven	56
NFL Quarterback Club 2000	70
Rayman 2	38
Premier Manager	70
The New Tetris	69
Tonic Trouble	58

erste hilfe

PlayStation

Bomberman (dt)	102
Croc 2 (dt)	103
Final Fantasy VIII	114
Fisherman's Bait (dt)	102
Shadow Man (dt)	118
Sled Storm (dt)	103
Soul Reaver (dt)	104
Wip3out (dt)	102
WWF Attitude (dt)	103

Nintendo 64

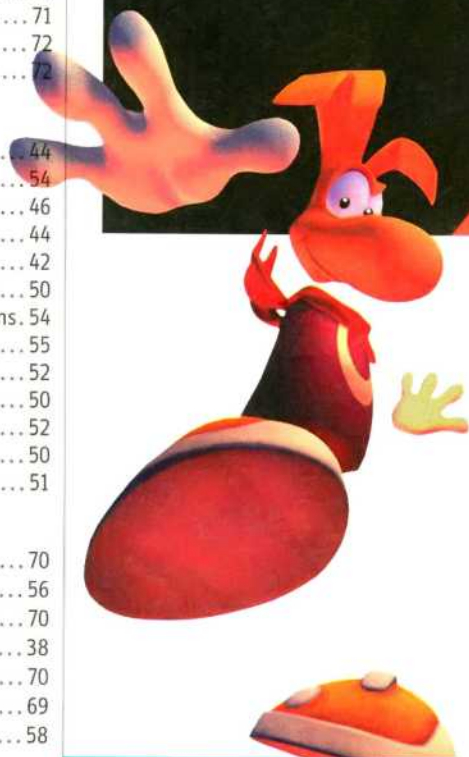
Fighting Force 64 (us)	102
Kobe Bryant in NBA Courtside (dt)	102
The New Tetris (us)	102

Squaresoft schlägt alle Rekorde!

Final Fantasy VIII: Mit ihrem neuesten Rollenspiel-Streich schlägt die japanische Edelschmiede das eigene Vorzeige-RPG Final Fantasy VII. Dabei überzeugt der Mega-Hit vor allem durch das im Vergleich zum Vorgänger erwachsenere Charakterdesign.



ab Seite 46



ab Seite 38

Rayman 2

Ubi Softs abgedrehter Held stürzt sich in sein zweites Abenteuer und saugt den Spieler förmlich in eine kunterbunte Wunderwelt. Nur Rare bannte bislang eine solch beeindruckende Fülle unterschiedlicher Details auf ein N64-Modul. Darüber hinaus weiß der Hüpfen auch durch seine Spieltiefe zu überzeugen, die den Spieler für viele Stunden vor den Bildschirm fesselt.



ab Seite 104



Soul Reaver: Legacy of Kain komplett gelöst!

Macht euch Raziel das virtuelle Leben zur Hölle? Gibt es ein Rätsel, für das ihr keine Antwort findet? Oder gibt es eine Stelle, die ihr trotz hundertmaligem Versuchen nicht überwinden könnt? Kein Problem, dank unserer vollständigen Komplettlösung sollten keine Fragen des umfangreichen Abenteuers mehr offen bleiben.

rubriken

Börse	119
Dreamcast-Special	92
ECTS	80
Horror-Special	14
IFA	90
Ihr über uns	98
Impressum	121
Inserenten	121
Klein & Fein	76
Leserecke	96
Referenzen	74
Spielhölle	79
Technik-Ecke	78
TT Tokyo Game Show	6
Vorschau	122
Wir über uns	3
Zockerkönig	99

ANGST VOR 'M
SCHWARZEN
MANN

Ein Voodoo-Abenteurer
das Dir die Seele raubt.

ENN
IN DER
NO
NIELE

SHADOW MAN

RETTE DEINE SEELE

MEGA FUN 10/99
94%

N-ZONE 9/99
93%

MANIAC 10/99
91%



www.Shadowman.de

HOCHSPANNUNG ERLEBEN



SHADOWMAN™ and Acclaim© 1999 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Acclaim Studios TeesSide. All Rights Reserved. Nintendo © and Nintendo 64 and „N-Logo“ are trademarks of Nintendo Co., Ltd. „PlayStation Logo“ and „PlayStation“ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective companies.



TOKYO GAME SHOW '99 AUTUMN

Messebericht Die diesjährige Tokio Game Show stand ganz im Zeichen Sonys neuer Wunderkonsole, die alles andere überschattete.

Der 18. September des Jahres 1999 war nicht irgendein beliebiger Tag. Nein, an diesem Tag öffnete die Tokyo Game Show ihre Pforten und mit ihr wurden endlich auch alle Spekulationen um Sonys neues Flaggschiff beendet. Somit wollen wir unseren Messebericht auch mit diesem Ereignis beginnen, vernachlässigen dabei jedoch auch nicht die Software-Perlen, die in naher Zukunft für unsere geliebte PlayStation erscheinen werden. Doch dazu später mehr, zurück zur neuen Konsolen-Dimension: Endlich erfüllen sich die kühnsten Träume einer weltweit immens großen Spielerschaft: Die Next-Generation-PlayStation ist ihrem Planungsstadium entsprungen und wartet nur noch darauf, von Millionen begeisterten Zockern an den Netzstecker angeschlossen zu werden. Anders als vor der



Tokyo Game Show angekündigt, erblickte die schlicht PlayStation2 betitelte Konsole bereits vier Tage vor dem Start der Spielmesse in Japans Hauptstadt das Licht der Pressewelt, und zwar auf einer von Sony eigens dafür einberufenen Pressekonferenz. Denjenigen Journalisten, denen es nicht vergönnt war, an diesem Event teilzuhaben, war es immerhin gestattet, am 17. September einen Blick auf die als neue Wunderwaffe gepriesene Konsole zu erhaschen. Diejenigen, die eventuell schon Bilder des neuen Flaggschiffs im Internet vorab bewundern konnten, waren teils begeistert, teils erschrocken über das mit Rippen überzogene Gerät. Bemerkenswert in diesem Zusammenhang ist die Tatsache, dass sich die neue Wunderwaffe so-



Feierliche Eröffnungszeremonie: Am 17. September wurde die Tokyo Game Show unter anderem vom Chef des Messebetreibers CESA mit dem obligatorischen Scherenschnitt eröffnet.

wohl flach wie eine gewöhnliche Konsole, aber auch senkrecht aufstellen lässt. Dies gibt der Konsolen-Optik einen komplett neuen Touch. Der ganzen Senkrecht-Waagrecht-Diskussion liegt ein klares Konzept von Sony zu Grunde: Die schwarze Konsole an sich mit dem violett-grünlich schimmernden PS2-Logo auf der Oberseite stellt die Erde dar, während die länglichen blauen dreidimensionalen Dreiecke einerseits als Stütze dienen und andererseits das Universum symbolisieren sollen. Aufgrund eben dieses Konzeptes wird die neue PlayStation nicht wie die alte in zwei Farben, sondern nur in dieser einen Farbkombination käuflich zu erwerben sein. Unklar ist bislang lediglich, wie die eingelegte DVD als Datenträger im senkrechten Betriebsmodus eingefügt werden soll, ohne gleich wieder herauszufallen.



Square-Power: Neben dem gezeigten Bouncer befinden sich momentan neun Titel für die PlayStation 2 in der Mache.

Doch Sony wird mit Sicherheit eine adäquate Lösung parat haben. Apropos DVD, Sony ist, wie bereits seit längerer Zeit bekannt und bestätigt, der erste Konsolenentwickler, der auf dieses Speichermedium setzt. Der Grund dafür mag in erster Linie wohl darin liegen, dass sich auf einer DVD mit 4,7 GB an



Eternal Ring: Gerade optisch machte das RPG aus der Schmiede von From Software Appetit auf die Software der PS2.



Genremix: Idea Factory bringt mit Sky Surfer eine Mixtur aus Skate- und Snowboard-Titeln in das Rennen der Next Generation.



Sega is back: Mit großem Trara präsentierte Sega kommende Highlights. Unterstützt von knapp beschürzten Japanerinnen, ein echter Hingucker.



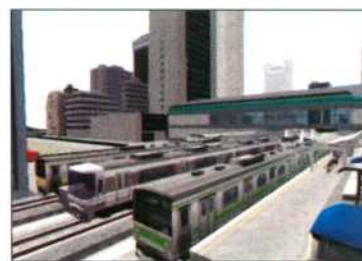
Belagerungszustand: Der gesamte Messestand Sonys, vor allem aber die PS2-Abteilung einschließlich ihrer vorzeig- und spielbaren Titel, war meist nur schwer zugänglich.



Daten ein Vielfaches der beispielsweise relativ geringen Datenmenge einer GD-ROM, welche vom Dreamcast verwendet wird, speichern lässt. Der zweite Grund war mit Sicherheit die Tatsache, dass Sony immer darauf bedacht war, verschiedenste Entertainment-Medien zusammenzuführen. Die Schreie der Spielerschaft wurden immer lauter und verlangten eine Konsole, die auch gleichzeitig im Stande ist, DVD-Filme abzuspielen. Sony wirft dem hungrigen Völkchen nun genau dieses Wunderding vor die Füße. Es ist nahezu sicher, dass die PlayStation2 auch gewöhnliche DVD-Filme abspielen kann. In diesem Zusammenhang wurde am Rande des gigantischen Messestandes ein "kleineres" Display aufgebaut, in dem sich eine PS2 befand, die einen digitalen Film abspielte! Da man mit der PlayStation2 eine komplett abwärtskompatible Konsole auf den Markt bringt, wird zusätzlich selbstverständlich auch das "normale" CD-ROM-Format unterstützt. Diese Abwärtskompatibilität bedeutet selbstredend auch, dass neben den bereits erworbenen Games auch vorhandene Peripherie, wie Controller und Memory-Cards, weiterhin benutzt werden können. Die PlayStation2 wird zu einem Preis von

39,800 Yen ab dem 4. März 2000 in Japan erhältlich sein. Dies entspricht umgerechnet etwa 700,- DM. Europa und die USA werden im Herbst 2000 in den besagten Genuss kommen. Im Lieferumfang wird neben der PS2-Konsole eine Memory-Card mit 8 MBit Speicherkapazität enthalten sein

(das entspricht dem Achtfachen der momentan erhältlichen regulären Memory-Card), um Spielstände zu sichern. Zusätzlich zu dem Strom- und AV-Kabel wird noch eine Demo-Disc mitsamt einem Dual-Shock2-Controller enthalten sein. Zum neuen Dual-Shock-Controller bleibt zu erwähnen, dass mit Ausnahme des Start- und des Select-Buttons alle Funktionen analog sein wer-



Typisch japanisch: Eine Zugsimulation wird es erfahrungsgemäß hier zu Lande schwer haben, dennoch ein optisches Fest.

den. Vom Design her sieht der Controller jedoch aus wie der bislang bewährte, nur dass er eben in der Grundfarbe der Konsole, nämlich in Schwarz, auf den Markt geworfen wird. Vielen Spielern wird es aber wahrscheinlich etwas unangenehm aufstoßen, dass weiterhin lediglich nur zwei Controller angeschlossen werden können. Manchem erscheint dies eventuell als zu wenig. Doch es gibt ja

PlayStation 2 - Technische Seite

Angestrebter Verkaufspreis:
39.800 Yen (ca. 700,- DM)

Erhältlich ab:
4. März 2000

Im Preis enthalten:
DualShock2-Controller
8 MBit Memory-Card
PS2-Demo-Disc
AV Multikabel
Stromversorgungskabel

Dimensionen:
301 mm (Breite) x 178 mm (Höhe) x 78 mm (Tiefe)

Gewicht:
2,1 kg

Medium:
PlayStation2-CD-ROM,
DVD-ROM,
PlayStation-CD-ROM

Unterstützte Formate:
Audio-CD, DVD-Video

Schnittstellen:
2 x Controller-Port
2 x Memory-Card
AV-Multi-Ausgang
Optisch-Digitaler-Ausgang
USB-Port
i.Link (IEEE 1394)
Type III PCMCIA-Slot



Objekt der Begierde: Irgendwie hatte wohl niemand mit einem derartigen Erscheinungsbild gerechnet. Eine Konsole, die sich sowohl horizontal als auch vertikal aufstellen lässt.



Ringern wie im alten Rom: Von Tomys griechisch-römischer Ringervariante existiert leider nur dieser eine Screenshot.



Da liegt sie nun: Gewöhnungsbedürftig, aber danach schließt man die PS2 sofort ins Herz, weil sie optisch immer neue Details offenbart.



Mit Pauken und Trompeten: Die riesige Leinwand auf der PS2-Bühne versorgte hungrige Gemüter ständig mit interessanten Filmen.

TOKYO GAME SHOW '99 AUTUMN



Blick in die Menge: Am zweiten und dritten Tag, an dem das normalsterbliche Publikum Einlass erhielt, war ein Durchkommen schwer.

schließlich noch das bewährte Multitap, um mit mehreren Zockern gemeinsam und gleichzeitig zu virtuellen Spielchen anzutreten. Diese ersten Impressionen



Tanzwahn: Dass die Japaner in manchen Dingen einen eigenen Geschmack haben, beweisen sie nicht nur mit diesem Faible.

wurden jedoch spätestens noch von den Eindrücken, die man erhält, wenn man sich live und wahrhaftig vor dem futuristisch anmutenden technischen Wunderwerk befindet, stark beeinflusst. Begeisterung und Staunen bezüglich des neuen Outfits, das uns Sony mit der PlayStation2 beschert, kannten keine Grenzen. Selbst die Schreiberlinge, die sich mit Grauen an ihre ersten Impressionen erinnerten, waren vor Begeisterung kaum von den kleinen Schaukästen zu entfernen. Dies bedeutete gerade für das große Aufgebot an helfenden Händen Sonys (eine Art Pseudo-Security) jede Menge Arbeit, gerade am zweiten Tag, als ein Besucherstrom über die Messe hereinbrach, der wohl in dieser Form selbst von offizieller Seite nicht erwartet wurde. In den vergangenen Jahren pendelte sich die Zahl der Besucher bei ca. 150.000 ein. Diese Zahl dürfte dank der Präsentation an Sonys Messestand, der mit dem von Sega eindeutig der meist belagerte des



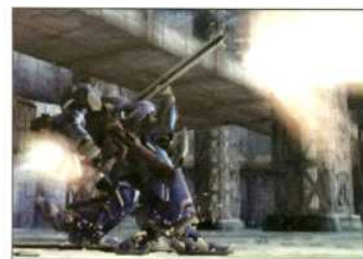
Kopf-an-Kopf-Rennen: Sony hatte zwar insgesamt mehr Besucher an ihrem Messestand, doch nicht weit dahinter folgte Sega auf Platz 2 der Beliebtheitskala.



Shenmue und kein Ende: Bis zum Release des 4-GD-ROM-Meisterwerkes vergehen noch einige Wochen. Inzwischen kann man sich mit dem Anblick dieser Schönheiten verträumen.

gesamten Spektakels war, mühelos um mindestens 50.000 Besucher übertroffen worden sein.

Was erwartet nun den mit Spannung harrenden Zocker, den es ob der technischen Daten und Features kaum mehr auf den Sitzen hält? Nun, wie bereits erwähnt, hielt man sich im Hause Sony lange Zeit sehr bedeckt darüber, gerade was den Namen der Nachfolgekonsole der PlayStation betrifft. Die Spekulationen bezüglich der Namensgebung driften derart weit auseinander, dass es fast schon überflüssig erscheint, alle ins Spiel gebrachten Namen zu erwähnen. Sinnigerweise gab man mit PlayStation2 eher einer schlichten Namensgebung den Vorrang, wobei in dieser Wahl sicherlich eine große Portion Understatement verborgen liegt. Nachdem sich die schreibende sowie spielende Zunft zur Genüge mit den optischen Reizen der schwarzen Kiste auseinander gesetzt hatte, galt das Hauptaugenmerk natürlich den gezeigten Spielen, die im Software-Line-up auf der folgenden Seite aufgeführt sind. Nur so viel sei bereits im Vorfeld erwähnt: Alle gezeigten Titel überzeugten auf ganzer Linie und stellen zumindest die bislang gehegten Erwartungen mühelos in den Schatten. Zuallererst galt die Aufmerksamkeit verständlicherweise den mit Spannung erwarteten Titeln Tekken Tag



Armored Core 2: Der absolute Wahnsinn für Mech-Anhänger steht mit diesem PS2-Game ins Haus.

Tournament (welches nun doch nicht wie vermutet für die PlayStation erscheint), Gran Turismo 2000 und Kessen. Bezüglich des Strategietitels Kessen aus dem Hause Koei war man mit Internet-Filmen im Vorfeld schon hungrig gemacht worden. Die Impressionen des grafisch überwältigenden Strategicals sind mehr als nur famos, bedenkt man, dass sich in manchen Sequenzen um die 50 Reiter und Kämpfer gleichzeitig auf den virtuellen Schlachtfeldern tummeln. Gran Turismo scheint der nächste Hammer aus Sonys eigenen Schmieden zu werden. Bei dem Rennspektakel ist kaum noch ein Unterschied zu einer Fernsehübertragung eines Autorennens auszumachen, derart genial wirkt die gebotene grafische Darstellung. Zu Tekken bleibt nur kurz anzumerken, dass die Spieler, die im Bereich der Beat 'em Ups Soul Calibur auf Dreamcast für das mo-

Die drei Keyplayer im Vergleich

	Nintendo Dolphin	Sony PlayStation 2	Sega Dreamcast
Prozessor	IBM Gekko-Prozessor	Toshiba 128-Bit-CPU Emotion Engine	64-Bit-CPU Hitachi SH-4
Taktfrequenz	400 MHz	300 MHz	200 MHz
Grafik-Prozessor	200 MHz (Firma ArtX)	150 MHz Grafics Synthesizer	100 MHz (NEC PowerVR2, 128 Bit)
Arbeitsspeicher	tba., 16 MB Videospeicher	32 MB Direct Rambus	16 MB, 8 MB Videospeicher, 4MB Audiospeicher
Speichermedium	DVD-Laufwerk, 4,7 GB	DVD-Laufwerk, 4,7 GB	12-fach GD-ROM, 1 GB
DVD-Film abspielbar	ja (voraussichtlich)	ja	nein (Erweiterung geplant)
Datenbus-Übertragung	min. 3,2 GB pro Sekunde	min. 1,7 GB pro Sekunde	min. 3,2 GB pro Sekunde
Laufwerk	nicht bekannt	24-fach CD-ROM, 4-fach DVD-ROM	12-fach GD-ROM



Wenig Neues: Dies war Namcos Leitsatz für die TGS '99. Aber Klassertitel wachsen selbst dort nicht auf den Bäumen.

Software-Line-up



Schwer bewacht: So präsentierte sich der stark frequentierte Messestand Capcoms. Natürlich drehte sich das Interesse vor allem darum, Biohazard 3 spielen zu können.

mentane Maß der Dinge halten, wohl bald eines Besseren belehrt werden. Der Grund ist einleuchtend: Beide Titel entspringen dem Hause Namco, jedoch bleibt zur Entwicklung von Tekken Tag Tournament noch mindestens ein halbes Jahr Zeit. Gerüchten zufolge soll dieses Spiel kein Launch-Titel werden. Betrachtet man die wahrlich famose Leistung, die bereits in diesem frühen Stadium präsentiert wird, scheint ein weiterer 90er-Titel für Namco nur noch Formsache zu sein.

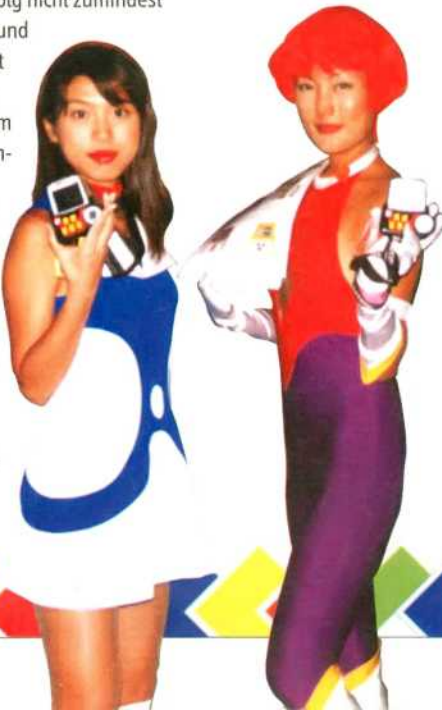
Wie sieht es nun gerade in Bezug auf die Internet-Tauglichkeit der Next Generation im Hause Sony aus? Dazu liegen noch keine verlässlichen Informationen vor. Man möchte sich wohl hier noch nicht zu früh festlegen und eventuell erst noch die Akzeptanz und den Erfolg von Segas Internetplänen abwarten, um anschließend eine Entscheidung bezüglich dieser Frage zu treffen.

Resümee: Sony scheint wieder einmal alles richtig zu machen. Man wartet erst geschickt ab, was der erste Teil des Konsolen-Dreigestirns, nämlich Sega, in die Next-Generation-Waagschale wirft, um schließlich fulminant zu kontern. Für einen direkten Vergleich ist es selbstverständlich noch zu früh, zumal der Release noch fast ein halbes Jahr auf sich warten lässt. Doch bedenkt man, dass sich die aktuelle PlayStation weltweit bereits ca. 60 Millionen Mal verkauft hat, müsste man ob der bereits jetzt präsentierten Qualität der Titel ein Narr sein, sollte sich dieser Erfolg nicht zumindest wiederholen. Ein Grund hierfür mag auch mit Sicherheit darin liegen, dass man sich im Hause Sony eines immer währenden Software-Stroms sicher sein kann. Die Zahl der bislang in Arbeit befindlichen bestätigten Titel beträgt bereits zum jetzigen Zeitpunkt 84 an der Zahl. 89 Publisher haben bereits ihre

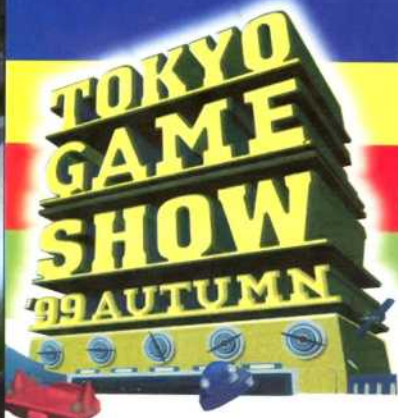


Gran Turismo 2: Der Untertitel besagt alles. Am 25. November ist es endlich so weit, und es darf um Lizenzen gefightet werden.

Unterstützung für die PS2 zugesagt. In diesem Zusammenhang ist auch noch die Anzahl der Third-Party-Entwickler zu nennen: 46 amerikanische sowie 27 europäische Entwickler werden für einen ausreichenden Support des Systems sorgen. Bedenkt man noch den Preis, mag dieser manchem vielleicht etwas erhöht erscheinen, doch andererseits bekommt man wohl kaum eine State-of-the-Art-Konsole mitsamt DVD-Player zu einem derartigen Spottpreis. Dies könnte sogar für Gelegenheitszocker mit dem Hang zu filmischen Genüssen schon ein Kaufargument darstellen. PlayStation-Fans der ersten Stunde werden sich die Wunderwaffe so oder so in die heimischen Gemäcker stellen. (Tom)



Artlink: A-Train 6 (Simulation)	M2To: Tuning Car Racing Game (Racing)
Ascii Corporation: Flower Sun and Rain (Action Adventure) Panic Surfing (Sports Action)	Magical Company: Magical Sports Catch Bass Club (Sports) Magical Sports Koshien 2000 (Sports) Magical Sports ProGolfer (Sports)
Ask: Billards Master 2 (Sports)	Mainichi Communications: Todai Shogi Shikembisha Dojyo (Shogi)
Asmik: Sidewinder Max (3D Flight Shooting)	Namco: 500 GP (Racing) Shin Ridge Racer (Racing) Tekken Tag Tournament (3D Fighting)
Astroll: American Arcade (Pinball, etc.)	Riverhillsoft: World Neverland 3 (Table)
Athena: Pro Mahjong Kiwame Next (Table)	Seta: Ide Yohksuke No Majan Kazoku 2 (Table) Perfect Golf 3 (Sports)
Bandai: Mobile Suit Gundam (3D Action)	Sony Computer Entertainment: Boku To Maoh (The King and I) (RPG) Dark Cloud (RPG) Den-Sen (Action) Fantavision (Action) Gran Turismo 2000 (Racing) I.Q. Remix (Puzzle) Popolocrois III (Romantic RPG) Splash Dive (Action)
Capcom: Oni Musha (Adventure) EX3: The Street Fighter (Fighting) A new Biohazard Title (Survival Horror)	Sony Music Entertainment: L'Arc-en-Ciel (Music) Tenchu 2 (Action)
DaZZ: Lakemasters EX (Bass Fishing)	Spike: WRC (Rally Racing)
Ecseco Development: Battle on the Ghat (Car Racing)	Square: The Bouncer (Action Fighting)
Electronic Arts Square: XFire (Action Shooting)	Sun Corporation: Shanghai 5 (Puzzle) Street Mahjong Trance Majin 2 (Table)
Enix: BBD 2000 (Simulation) Bust A Move 3 (Dance) Exotica (Action RPG) Fighting QTs (TV Game) Sonnette (Love Story) Star Ocean 3 (RPG)	Sunrise Interactive: Panzer Century G Breaker (Technical Simulation)
From Software: Armored Core 2 (Action) Eternal Ring (RPG)	T&E Soft: 3D Golf (Sports)
Fujimic: Bakuryu 2 (Sports)	Taito Corporation: Go By Train! (Simulation)
Genki: Jade Cocoon 2 (RPG)	Takara: Choro Q HG (Adventure Racing)
Gust: Fly High (Racing)	Tecmo: Kunai (Ninja Gaiden) (Action) Unison (Action)
Hudson Soft: Bloody Roar 3 (3D Fighting) Bomberman 2001 (Puzzle Action)	Titus: Roadsters Trophy 2000 (Car Racing) Robocop (Action)
I4 Corporation: AI Igo 2001 (Board Game) AI Mahjong 2001 (Board Game) AI Shogi 2001 (Board Game)	Tomy: Baki the Grappler (Action)
Idea Factory: Sky Surfer (Sports)	UEP Systems: New Cool Boarders (Sports)
Imagineer: Wild Wild Racing (Racing)	Victor Interactive Software: Let's Become a Pilot! (Simulation)
Jorudan: 1 on 1 Government (Action)	Video System: F-1 (Racing)
Kaga Tech: Tetsuman Menkyokaiden (Table)	VR-1: 3D Real Drive (Racing)
Koei: Kessen (Real-Time Simulation) Mahjong Taikai III (Board) Shin*Sangokumusou (Action) Söldnerschild 2 (Simulation RPG)	Warashi: Soul Surfing (Action)
Konami: DrumMania (Action) Gradius III & IV (Shooter) Jikkyou Powerful Pro Baseball 7 (Sports) Jikkyou World Soccer 2000 (Sports) Mahjong Yarouze! (Table)	Xing: Fighting Illusion K-1 Grandprix (Sports)
Locus: FX Pilot (Flight Shooting)	Yuki Enterprise: Morita Shougi (Table)



Tekken Tag Tournament

PlayStation 2 Beat 'em Up Namco gilt nicht nur unter Insidern im Bereich actiongeladener Prügler als das Maß der Dinge.

Nachdem Namco bereits Dreamcast mit dem Meilenstein Soul Calibur mehr als vorzüglich bedient hat, befindet sich auch schon der erste Prügler für die kommende PlayStation in der Mache. Alle Welt hatte noch vor ca. einem halben Jahr damit gerechnet, dass Tekken 4 die erste Bewährungsprobe der erfolgreichen Tekken-Fighter für Sonys neue Schleuder darstellen würde und dass Tag Tournament noch für die jetzige Generation erscheint. Doch meist kommt alles

anders, als man glaubt. So ist es auch hier geschehen.

Spielablauf: News im Hause Namco

Anstatt auf ein neues Tekken als ersten Titel aus der japanischen Edelschmiede zu setzen, verlagerte man sich darauf, um das bewährte Kämpferfeld herum ein neues Kampfsystem zu stricken. Statt wie im herkömmlichen Tekken einen Fighter zu wählen, greift ihr aus dem 34 Kämpfer umfas-

Modellathlet: Namco hat sich mächtig ins Zeug gelegt. An den Kämpfern ist schon jetzt keine Ecke oder Kante mehr zu erkennen. Ein direkter Vergleich mit Soul Calibur wird gewonnen.

senden Feld gleich zwei heraus. Die spielbare Version hielt jedoch zu dem noch relativ frühen Zeitpunkt mit Hwoarang, Xiaoyu, Jun, Paul, Eddy und Jin lediglich sechs bereits aus Tekken 3 bekannte Kämpfer parat. Das "neue" Tekken bietet einen weit höheren Strategiefaktor als alle bislang erhältlichen Teile der Serie. Der Grund liegt vor allem in dem besagten Tag-Modus verborgen. Per Druck auf die L1- bzw. R1-Taste schaltet ihr zwischen euren beiden Recken hin und her. Jeder der Kämpfer besitzt eine eigene Energieleiste, die sich, während ihr euch in der Warteposition am Rand befindet, langsam wieder auffüllt. Zu den bekannten fassettenreichen Kicks und Fausthieben werden sich einige neue Varianten gesellen, dem Kontrahenten das virtuelle Leben so schwer wie nur möglich zu machen.



Emanzipation live: Im Kampf Frau gegen Frau ist außer Kratzen und Beißen jedes Mittel erlaubt.

der sich wahrlich nicht hinter dem eines Soul Calibur zu verstecken braucht. Die vier bereits spielbaren Arenen, ein finsternes Gemäuer, eine Kreuzung, ein Tempel sowie ein Strandabschnitt, bieten mindestens den Standard, den man vom Dreamcast-Vorzeigeprügler gewohnt ist. Die Modellierung der Fighter ist dermaßen detailliert und schon jetzt optisch reizvoller als im Pendant.

Erster Eindruck: Namco macht alles richtig

Tekken at its best. So könnte man wohl am treffendsten den Titel beschreiben, der uns hoffentlich schon bald zu großen Begeisterungstürmen hinreißen wird. Ein Klassenspiel, ohne Zweifel! (Tom S.)

Technik: Namco à la Carte

Als hätte man es nicht anders erwartet, bietet Namco selbst ein halbes Jahr vor dem Release (TTT wird voraussichtlich nicht im Launch-Line-up zu finden sein) einen Qualitätslevel,



Denkerpose: Was Jun hier wohl vor Hwoarang ausbrütet? Nun, die Coder von Namco werden es wissen. Abgesehen davon überzeugen die Arenen durch ihren Abwechslungsreichtum.



Hingucker: Die famosen Hintergründe laden zum Hingucken ein. Alle Zuschauer sind voll animiert.



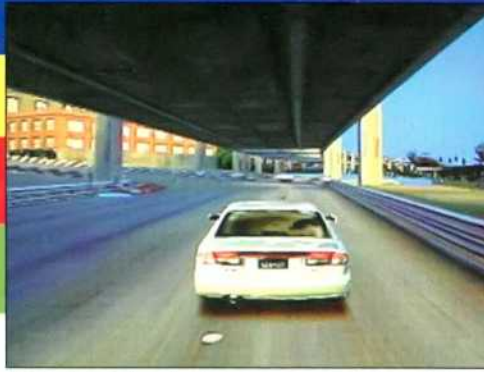
Eddys Fußfeger: Der gewandte Brasilianer holt mit geschickter Fußarbeit alle Rivalen von den Beinen.



Geh baden! Ein gewaltiger Kick und um die Bodenhaftung des männlichen Kontrahenten ist es geschehen.



Abwechslungsreiche Streckenführung: Nicht nur der Asphalt, sondern auch sandige Pisten sind befahrbar.



Maßstab: Polyphony kreiert einen neuen optischen Maßstab, der lange Zeit zum Spielen einlädt.



Fast schon zu gut: Die Autos sehen teilweise besser aus als fabrikneue. Hat Sony etwa eine Spezialpolitur?

Gran Turismo 2000

PlayStation 2 Rennspiel Die Sony-eigenen Studios von Polyphony Digital haben sich mal wieder enorm ins Zeug gelegt!

Nach dem weltweit immensen Erfolg eines Gran Turismo und einem bald erscheinenden Nachfolger für die aktuelle PlayStation scheint es mehr als logisch, die neue Konsole auch mit dem Racer zu bedienen. Gran Turismo 2000 wird mit absoluter Sicherheit zu den Launch-Titeln im kommenden März gehören. Doch was bietet uns die (dann) dritte Version eines

Spiels, außer spektakulärer Optik? Gute Frage, denn betrachtet man nur den visuellen Aspekt, genügt dies allein schon, um die Kinnlade auf den



Lens Flare: Die Lichteffekte stellen alles bislang Gesehene in den Schatten. Man spürt förmlich die Wärme der Strahlen.



Optik de Luxe: Das Hitzeflimmern ist nur einer der wenigen imposant inszenierten Effekte am Rande.

Boden fallen zu hören. Die einzelnen Boliden wurden fast schon verschwenderisch modelliert. Hierbei geizte Polyphony auch nicht mit den besten Licht- und Glanzeffekten, die man bisher auf Heimkonsolen bestaunen durfte. Bei den Lens-Flare-Effekten verspürt man fast schon ein wohliges Wärmegefühl durch die absolut authentische Umsetzung. Über

Spielmodi lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nichts berichten. Spielerisch überzeugt Gran Turismo wiederum auf ganzer Linie. Die Steuerung der Vehikel fällt mindestens so realistisch aus wie im 32-Bit-Vorbild. Mit Sicherheit das bis dato best aussehendste Game in der Konsolengeschichte! (Tom)

The Bouncer

PlayStation 2 Playing Action Movie Square schlägt wieder zu und betritt die Bühne der PS2!

Viele Zocker rechneten bereits mit einem Sequel zu Ehrgeiz, da beschert uns Square mit The Bouncer ein Spiel mit dem interessantesten Gameplay aller gezeigten PS2-Titel. Im Prinzip ist der neueste Streich Squares ein Prügler im Stile eines Gang-Fights. Wahlweise treten ihr alleine, mit drei CPU-Kämpfern in einem Team oder via Multitap mit bis zu drei menschlichen Mitspielern an. Die Besonderheit liegt hiebei darin vorbor-

gen, dass keine störenden Cut-Scenes zwischen den Kämpfen und den abenteuerlichen Szenen, wie etwa dem Erreichen eines davonrollenden Zuges, liegen. Ein Teil geht fließend in den nächsten über. Square implementiert ein geschicktes Kamerasystem, das einen Splitscreen überflüssig macht, und trotz allem die Übersicht erhalten bleibt. Pünktlich zum Konsolen-Launch wird dieses Game in den Regalen stehen.



Neues Rezept: Action- und Kampfsequenzen, die nahtlos ineinander übergehen. Square ist eben immer für eine Überraschung gut.

New Ridge Racer

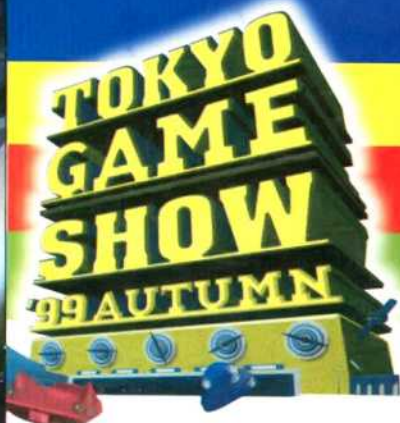
PlayStation 2 Rennspiel Der Urvater der PS-Konsolen-Racer beehrt die PS2.

Es war wohl nicht die am wenigsten erwartete Mitteilung, als man in Sonys offiziellem Software-Line-up den schlichten Namen Ridge Racer vernehmen konnte. Da die Ur-PlayStation gerade ihren Anfängerefolg vor allem den Ridge-Racer-Titeln zu verdanken hat, stellt dies wohl einen logischen Schachzug Namcos dar. Doch zumindest auf der TGS rechnete wohl niemand damit, bewegte Bilder zu Gesicht zu bekom-

men. Auf einer Riesenmonitorwand, auf welcher unaufhörlich alte RR-Filmchen liefen, tauchte dann aber urplötzlich ein unwahrscheinlich gut aussehender neuer Ridge Racer auf. Mit ziemlicher Sicherheit wird das Spiel im Launch-Aufgebot zu finden sein. Die bewegten Bilder waren zwar nicht allzu lange zu sehen, dennoch enorm vielversprechend. Eben der von Namco gewohnt hohe Qualitätsstandard.



Gewohnt hoher Standard: Was Ridge Racer Type 4 für die noch aktuelle PlayStation an grafischen Leckerbissen bot, liefert Namco nun auch für die PlayStation 2.



Move	Koudelka	HP	131/144	MP	32
Action	Edward	HP	484/484	MP	12
Wait					
Status	James	HP	324/324	MP	28

RPG-Manie: Man nehme ehemalige Square-Mitarbeiter, eine geniale Story, gute Effekte und fertig ist Koudelka.



Eternal Arcadia: Ein umfangreiches Rollenspiel im Stil von Panzer Dragoon Saga, welches komplett im Reich der Lüfte spielt.

Kurzüberblick

N64/PS/DC Neue Games Das Hauptaugenmerk der TGS '99 galt neben der PS2 natürlich den Neuheiten der nächsten Wochen und Monate...

Neben dem großen Getöse, welches um die PlayStation 2 stattfand, gab es auch allerlei weitere interessante Dinge zu bestaunen. Zum einen natürlich die Vielzahl an (man sollte es nicht für möglich halten) groß gewachsenen asiatischen Schönheiten, die wohl bei keinem Event dieser Größenordnung fehlen dürfen. Ferner waren unzählige Games zu bestaunen. Die Gesamtzahl der gezeigten Titel belief sich auf knapp 500, was relativ viel ist. Hierbei muss jedoch gleich vorausgeschickt werden, dass die PlayStation einen Anteil von insgesamt 41 %

an Games gegenüber dem Dreamcast mit nur 10 % hielt. Das N64 war mit lediglich 4,6 % vertreten. Man muss leider feststellen, dass große Überraschungen, den Spielmarkt betreffend, ausgeblieben sind. Einzig und allein der von Capcom auf die Messebesucher losgelassene Lightgun-Shooter **Biohazard: Gun Survivor** kann als Sensation bezeichnet werden, da mit einem derartigen Titel wohl niemand gerechnet hätte. Ein Release-Datum steht noch nicht fest, abgesehen davon wird man es in unseren Gefilden auch schwer haben! **Biohazard 3** konnte am gleichen Stand ebenfalls begeistern. Fans werden wohl zum jetzigen Zeitpunkt die japanische Version schon in den Händen halten. Teil 3 der Saga von Mr. Mikami machte spielerisch einen sehr guten Eindruck, wobei Nemesis als Gegner eine sehr harte Nuss ist. Bei Square gab es auch einiges zu sehen. Vor allem die spielbare Version von **Parasite Eve II** (Ende '99 in Japan) sorgte für belagerte Konsolen. Die Grafik wurde im Vergleich zum Vorgänger nochmals aufgepeppt. Ebenfalls ein Knaller der Marke Square, die sich in der Mache befinden,



Sensation: Die Überraschung der TGS war zweifelsohne der Lightgun-Shooter Gun Survivor (PS). Erhöhte Indizierungsgefahr!!!



Lange dauert's nicht mehr: Yu Suzukis heiß ersehntes Meisterwerk Shenmue (DC) erscheint auf insgesamt vier GD-ROMs und entführt euch ins Japan der 80er-Jahre.

war das spielbare **Vagrant Story**. SNK hatte für Fans von RPGs auch einen echten Hammer parat: Zwar war **Koudelka** nicht spielbar, doch das gezeigte Video deutet auf einen echten Erfolgstitel von Square meets Capcom hin. In einem mittelalterlichen Schloss gilt es, mysteriöse Geschehnisse aufzudecken. Ein Geheimtipp, der ab Ende '99 in Japan erhältlich ist. In puncto Dreamcast waren kaum Überraschungen auszumachen. Im Mittelpunkt der Spielergunst stand, wie sollte es anders sein, die DC-Premiere von **RE: Code Veronica**, das einen optisch überzeugenden Eindruck hinterließ und im Horror-Genre für den Dreamcast wohl die Spitzenposition einnehmen dürfte. Der durchgeknallteste Titel war zweifelsohne **Space Channel 5** aus dem Hirn des Chef-Designers Mizuguchi, der sich schon für Sega Rally verantwortlich zeichnete. Ihr schlüpft in die Rolle eines Privatdetektivs. Dieser muss mit Hilfe seiner Tanzfähigkeiten die gesamte Menschheit vor Aliens retten. Ferner sorgten vor allem Atlus' **Maken X** und das famose **D2** aus dem Hause Warp für



Alte Feinde, neue Feinde: Neben den pöblichen Spinnen bekommt ihr es in RE 3 (PS) mit dem wieselflinken Nemesis zu tun.

Aufregung. Letzteres wurde lediglich in Form eines sehr langen Clips präsentiert. Dennoch ist davon auszugehen, dass die opulenten Abenteuer der blonden Heldin im verschneiten Norden gerade im Bereich interaktiver Action-Games Begeisterung bei den Zockern erzeugen werden. Am Rande der Messe kursierte noch ein interessantes Gerücht: Mit Hilfe eines Peripheriegerätes namens **DreamStation** soll es in naher Zukunft möglich sein, PlayStation Dual-Shock-Controller an den geliebten Dreamcast anzuschließen. Da es bekanntlicherweise immer noch eine große Zahl an unzufriedenen Zockern bezüglich des Dreamcast-Controllers gibt, stellt dies eine gute Alternative dar. (Tom)



Was für ein Spaß! In Crazy Taxi (DC) nehmt ihr die Position eines Taxifahrers ein und versucht so viel Geld wie nur irgend möglich durch rasante Fahrweise zu verdienen.



Virtuelles Überleben: Zombie Revenge für den Dreamcast liefert RE-Action ohne Rätsel. Nur für Action-Puristen!

DER DURCHBRUCH INS NEUE JAHRTAUSEND!

JETZT ENDLICH AUCH AUF DEM GAME BOY COLOR

ASTEROIDS™

www.activision.de/games/action/asteroids Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1996, 1999 Activision, Inc. Asteroids ist ein Warenzeichen und © von Atari Interactive, Inc., einer Hasbro-Tochtergesellschaft. Lizenziert von Nintendo. Nintendo, Game Boy, Game Boy Color und das Nintendo-Qualitätsiegel sind Warenzeichen von Nintendo of America Inc. © 1996, 1999 Nintendo of America Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



Games from Hell

Die Zukunft der Horrorspiele

Horror-Special Nichts für schwache Nerven ist unser Special, in dem wir die kommenden Highlights des blutigen Genres präsentieren.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS)

Diese weltweit einmalige Einrichtung ist befugt, unter besonderen Umständen Computerspiele, Videofilme, Bücher, Broschüren, Comics oder Online-Angebote zu indizieren. Das bedeutet, dass beispielsweise ein indiziertes Videospiel nicht mehr öffentlich beworben werden darf. Die Abgabe eines solchen Games ist nur noch an Personen erlaubt, die mindestens 18 Jahre alt sind. In ganz besonderen Fällen schaltet die BPJS sogar die Staatsanwaltschaft ein, die einen Titel beschlagnahmt, d.h. diesen komplett vom Markt zieht. Selbst der Besitz eines solchen Produktes ist dann gesetzeswidrig und somit strafbar. Immer wieder erreichen uns Leserfragen, wie es eigentlich zu einer Indizierung kommt oder warum das eine Spiel indiziert wurde und ein anderes, noch brutaleres, immer noch in den Regalen der Kaufhäuser steht. Die Antwort ist relativ simpel: Die Bundesprüfstelle tritt erst dann in Aktion, wenn ein entsprechender Antrag eines Jugendamtes vorliegt. Die Jugendämter ihrerseits werden zumeist von besorgten Eltern auf ein bestimmtes Produkt aufmerksam gemacht. Zudem scheinen einige Produkte in den Augen der BPJS bzw. der Jugendämter weniger brutal zu sein, wenn zum Beispiel die Farbe des Blutes verändert wurde oder die zuvor menschlichen Gegner durch Roboter ersetzt wurden. Dass das Beispiel Deutschland Schule macht, lässt sich am besten am Beispiel Italiens zeigen. Auch dort zogen die Behörden kürzlich einige Gewalttitel aus dem Verkehr. Auch in den USA denkt man nach den letzten Amokläufen an Schulen ebenfalls über entsprechende Maßnahmen nach.

Computerspiele galten bis zum Jahre 1996 eher als Unterhaltungsstoff für jüngere Semester. Dazu trug mit absoluter Sicherheit auch der Knuddel-Charme vieler Games im Stile von Mario & Co bei. Mit der Horror-Legende Resident Evil 1 sorgte Capcom jedoch dafür, dass auch Spieler jenseits der magischen 20-Jahre-Grenze Interesse am digitalen Unterhaltungsmedium fanden. Dies erreichte die japanische Software-schmiede, indem sie das Spielprinzip für Video-Games ungewöhnlich brutal gestalteten. Eurer Spielfigur wurde rund ein Dutzend Ballermänner spendiert, mit deren Hilfe ihr haufenweise Zombies zerlegen musset. Die Konkurrenz handelte schnell und veröffentlichte ihrerseits eine Flut neuer virtueller Schocker, die jedoch mit Ausnahme von Konamis Silent Hill oder Segas Deep Fear nicht an



Deathtrap Dungeon führte euch in den grausamen Alltag eines mittelalterlichen Ritters.



D, das Grusel-Adventure von Warp, das im Jahre 1995 für die PlayStation erschien, glänzte durch fotorealistische Grafiken.



Fade to Black erreichte rein atmosphärisch die Alone-in-the-Dark-Klasse.

die Qualität des Vorzeige-Thrillers herankamen. Dagegen sieht die Zukunft des Genres überaus rosig aus. Jede Konsole erhält mit einem Resident-Evil-Sequel mindestens einen potentiellen Anwärter auf ein Hit-Game. Zusätzlich werden Dreamcast-Besitzer beispielsweise mit einer Fortsetzung von D verwöhnt, das auf sage und schreibe drei GD-ROMs ausgeliefert wird, und wie ein erstes Demo zeigt, die Konkurrenz technisch sogar noch überflügeln kann. Alles Weitere über die Zukunft der Horror-Games findet ihr auf den folgenden Seiten unseres Horror-Specials, das garantiert keine Fragen offen lässt.



Hard Edge von Sunsoft war einer der Überraschungstitel der letzten Monate. Leider verhindert die teils hakelige Steuerung den Sprung in die Award-Regionen.



Silent Hill besitzt im Vergleich zu Resident Evil 1 keine vorberechneten Hintergründe und keine starren Kameraperspektiven.

Die Geschichte der Horror-Spiele

Alone in the Dark erschuf im Jahre 1992 ein vollkommen neues Genre. Es war nicht nur das erste 3D-Action-Adventure, sondern auch der erste digitale Horror-Thriller. Parallel dazu entstand das Point-and-Klick-Adventure The 7th Guest, das ebenfalls nur für den PC erschien. Der Alone-in-the-Dark-Thematik nahmen sich dann im Jahre 1996 die Programmierer von Capcom an, die mit Resident Evil 1 einen der erfolgreichsten Titel für die PlayStation veröffentlichten. Neben dem "Nachfolger" Resident Evil DC überschwemmte nun eine Flut verschiedener Horror-Thriller, zum Beispiel Parasite Eve (Square-soft) oder Hard Edge (Sunsoft), den Videospiele-Markt.



DC

RESIDENT EVIL CODE VERONICA

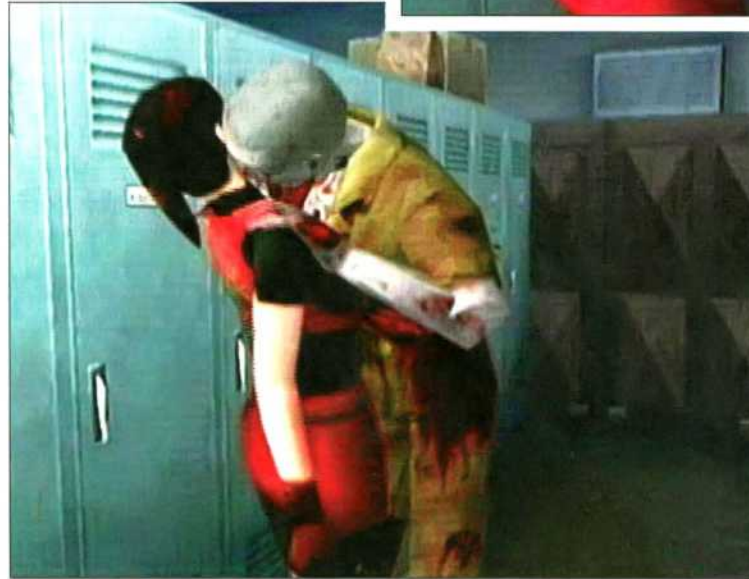
Capcoms Horror-Trip dürfte der Dreamcast-Konsole zu neuen Verkaufsrekorden verhelfen.

Einer der heißesten DC-Titel des Jahres liegt uns leider nur als mehrminütiges Video vor. Die Rede ist von Resident Evil Code Veronica, in dem der Spieler in die Rolle von Claire Redfield schlüpft. Nachdem die junge Dame ihr letztes Abenteuer in Raccoon City gemeinsam mit Leon überstanden hat, reist die Polizistin nach Europa und macht sich auf die Suche nach ihrem verschwundenen Bruder Chris. Dort angelangt, stößt sie erneut auf die bösen Mächte des mächtigen Umbrella-Imperiums, und der schreckliche Alptraum beginnt aufs Neue. Genau wie in den PlayStation-Varianten steuert ihr den Held durch die vorgerenderten Grusel-Locations und ballert euch den Weg durch die feindverseuchten Szenarien. Größter Unterschied im Vergleich zum PlayStation-Vorbild ist sicherlich die grafische Darstellung der Locations. Die



Dieser Boss verlangt alles vom Spieler ab.

Schauplätze wurden mit noch mehr Details und Grafikeffekten versehen als das Original. Zusätzlich wird das Spielerauge durch die deutlich höhere Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten verwöhnt. Letztlich lässt sich mit Bestimmtheit sagen, dass auch Dreamcast-Besitzer in Zukunft mit toller RE-Kost versorgt werden, die das Vorbild technisch alt aussehen lässt.



Kiss of Death: Dieses Monster scheint von der Heldin Claire Redfield nicht wirklich begeistert zu sein.



Im Angesicht des Todes: Mit Hilfe von mehr als 15 Ballermännern rückt ihr der zahlreichen Gegnerschar auf deren virtuelle Pelle.



Nur ein Ziel vor Augen: Claire Redfield macht sich auf den langen Weg nach Europa, um nach ihrem verschwundenen Bruder Chris zu suchen.

PS

KOUDELKA

SNK, Garant für hochklassige 2D-Prügelkost, begibt sich auf ungewohntes Terrain.

SNK versetzt euch im neuesten Grusel-Abenteuer in das 16. Jahrhundert. Scheinbar grundlos wird ein Orden in Wales geschlossen, an den ihr bzw. eure Spielfigur etwa 300 Jahre später durch Zufall gelangt. Was euch dort erwartet, ist schlimmer als jeder Alptraum, den ihr bislang geträumt habt. Die vor Jahrhunderten dort hingerichteten Menschen erwachen und trachten nach dem Leben des ungebetenen Besuchers. So verfolgen euch in den weitläufigen Levels beispielsweise kopflose Ritter, die ihr Schicksal an euch rächen wollen. Ihr steht dem Ganzen natürlich nicht vollkommen hilflos gegenüber. Der Protagonist verfügt über ein mächtiges Schwert, das so manchen Zombie in die ewigen Jagdgründe verabschiedet. Zusätzlich erlernt der Held im Verlauf des langen



Abenteuers (laut Hersteller mindestens 40 Stunden Spielzeit) diverse magische Sprüche, die vor allem technisch spektakulär in Szene gesetzt werden. Die Magie ist aber nicht der einzige Aspekt, der von einem typischen Rollenspiel entstammt. Die Spielfigur erhält durch erfolgreich bestrittene Kämpfe zusätzliche Erfahrungspunkte, die seine Gesamtstärke verbessern. Technisch präsentieren die Programmierer die Levels in bester Resident-Evil-1-Manier. So steuert ihr den Charakter aus der Third-Person-Perspektive durch Locations, deren Hintergründe vorberechnet wurden. Um dem Ganzen etwas Leben einzuhauchen, animierten die Coder viele Details innerhalb der Stages.

Beeindruckend: In der Introsequenz können die Charaktere durch authentische Animationsphasen überzeugen.





Verstärkung im Anmarsch: Im Verlauf des Abenteuers werdet ihr einen weiteren Charakter steuern dürfen.



Der Trend zum weiblichen Helden setzt sich fort: Jill Valentine überlebte das Grauen des ersten Teiles.



Noch mehr Polygone: Die Heldin wurde grafisch noch imposanter dargestellt als ihre virtuellen Vorgänger.

das Ende des ersten Teiles an. Endlich erfahren wir, was sich vor dem mittlerweile indizierten zweiten Teil in Raccoon City zugetragen hat. Im Mittelpunkt des neuen Horror-Abenteuers steht die 23-jährige Pixelschönheit Jill Valentine, die die T-Virus-Seuche des ersten Teiles überlebt hat. Gerade macht sich das S.T.A.R.S.-Mitglied daran, die Koffer für einen längeren Europa-Aufenthalt zu packen, als allem Anschein nach das Grauen nach Raccoon City zurückkehrt. Eine mysteriöse Gestalt dringt in Jills

Haus ein und schlägt die Schönheit nieder. Glücklicherweise gibt es jedoch noch weitere Personen, die die Seuche überlebt haben. So rettet der 21-jährige Südamerikaner Carlos Oliveira Jill mit einer spektakulären Aktion aus den Fängen des Bösen. An dieser Stelle schlüpft ihr in die Rolle der Heldin und betretet zum dritten Mal die Welt des totalen Horrors. Herzlich willkommen bei Resident Evil 3 Nemesis.

Spielablauf: Deutlich höherer Rätselanteil

Die ersten Spieleindrücke vermitteln bereits das gewohnte Resident-Evil-Bild. Ihr steuert eure Spielfigur durch die vorgeordneten düsteren Locations des Ortes Raccoon City. Löblich zu erwähnen ist jedoch, dass ihr Jill dank der Analog-Unterstützung wesentlich präziser durch die Orte des Geschehens lenkt. Zudem läuft die Heldin viel flotter entlang der düsteren Szenarien. Sie ist natürlich nicht alleine in der Welt des Horrors. Ständig begegnen der Protagonistin ekelhafte Bösewichter, die es mit geballter Waffen-Power auszuschalten gilt. Neben den für die Serie bereits obligatorischen Untoten begegnet ihr im Spielverlauf zwei so genannten Tyrants. Die riesigen Mutationen tragen lange schwarze Mäntel, verfügen über eine mächtige Bazooka-Waffe sowie über unglaubliche Kräfte. Sie sind sogar in der Lage, die smarte Jill zu packen und durch die Lüfte zu werfen. Zu-

PS

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Bereits zum dritten Mal bricht in Raccoon City die Seuche aus, und mit ihr gruselige Spielstunden.



Gewohntes Bild: Neben den infizierten Untoten stellen sich auch die obligatorischen Kampfhunde gegen die Heldin.



Besser als jede Hollywood-Produktion: Die Locations wurden wieder allesamt sehr dunkel gehalten.

Der erste Teile der Resident-Evil-Serie sorgte im Jahre 1996 für die Etablierung einer neuen Sparte im Action-Adventure-Genre, dem Horror-Adventure, das von Alone in the Dark kurz zuvor gegründet wurde. Die düsteren Locations, der mystische Soundtrack sowie die üblen Untoten, die euch im Verlauf des Abenteuers begegneten, sorgten für perfekte Gruselstimmung, wie sie eine teure Hollywood-Produktion nicht hätte besser einfangen können. Zusätzlich sorgten knackige Rätsel für große Spaltiefe und noch mehr Spaß. Der (hoffentlich) im Spätherbst erscheinende dritte Teil der Saga knüpft rein storytechnisch nahtlos an



In einer mysteriösen stillen Seitengasse: Einige neue Aktionsmöglichkeiten wurden der Heldin spendiert, die Platz für neue Strategien eröffnen.



Grafikpracht: Wie bereits bei den Vorgängern, so wurden auch für Resident Evil 3 Nemesis die Hintergründe vorberechnet.



dem agieren die Höllenmonster wesentlich flotter als die Zombies, auf die ihr ansonsten trefft. So ist es auch nur logisch, dass ihr mit einer kleinen Pistole, die sich zunächst in eurem Inventar befindet, nicht viel gegen die Ausgeburten des Dunklen ausrichten könnt. Wenn ihr also einer solchen Kreatur zu Beginn des Abenteuers begegnet, gilt es so schnell wie möglich die Flucht zu ergreifen. Jill werden diese Bemühungen durch einige neue Aktionsmöglichkeiten erleichtert. Türen lassen sich beispielsweise nicht nur mit Hilfe von Schlüsseln öffnen, sondern können teilweise sogar eingerannt werden. Außerdem kehren die Programmierer zurück zu alten Tugenden und verpassen dem Adventure einen saftigen Anteil kniffliger Rätsel.

Technik: Dem Abenteuer wurde mehr Leben spendiert

Neben der überragenden Steuerung des Abenteuers stechen sofort die aufwändig gerenderten Hintergründe ins



Flucht in die Kirche: Im Gotteshaus ist Jill erst einmal sicher vor den Bösewichtern.

Auge, denen im dritten Teil mehr animierte Details spendiert wurden. Daher wirken die Backgrounds deutlich lebendiger als in den Vorgängern. Ein weiteres cooles Feature ist die ständige Veränderung der Wetterbedingungen, die zudem an einigen Stellen Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Ferner verändern sich auch die Tageszeiten, was die Atmosphäre des Abenteuers stark verdichtet.

Erster Eindruck: Der Genre-Thron wackelt

Resident Evil 3 Nemesis dürfte mit absoluter Sicherheit die riesigen Erfolge

Kein Grund zur Freude: Die Beseitigung dieser seltsamen Mutation verlangt nach einer speziellen Strategie, ansonsten ist der Spaß ganz schnell vorbei.

der Vorgänger dank der vielen Neuerungen noch toppen. Mit einer großen Menge kniffliger Rätsel ausgestattet, ist das Spektakel zudem nicht nur auf die Action-Freaks zugeschnitten, sondern spricht auch die "Denksportfreunde" unter euch an. Ansonsten besticht die gewohnt geniale Resident-Evil-Atmosphäre, die in diesem Genre ihresgleichen sucht. Wir halten euch auf dem Laufenden ...



Burn, Baby: Um in entlegene Locations zu gelangen, müsst ihr die ein oder andere Kopfnuss lösen.



Gut gezielt ist halb gewonnen: Ein Schuss auf eine Kiste mit hochexplosivem Sprengstoff löst so manches Problem ...



Action pur: Gegen diese Armee untoter Wesen bedarf es schon jeder Menge Bleikugeln.



Jetzt aber nichts wie weg: Oftmals ist es am sinnvollsten, vor den attackierenden Gegnern davonzulaufen.



Fiese Zwillinge: Den Obermottz Nemesis gibt es in zwei verschiedenen Ausführungen.



PlayStation

Herstellen: **Capcom**
Fakten: **Analog-Pad, Dual Shock**

Erscheint: **2000**

Erster super Eindruck



Brennendes Inferno: Die Locations wirken im Vergleich zur PS-Fassung etwas weicher.



Ihren Fahrschein, bitte! Einige Monster sind nicht mehr in der Lage, aufrecht zu gehen.



Alles Schlechte kommt von oben: Der Licker ist einer der bösartigsten Unholde in Capcoms Grusel-Adventure.



Nichts wie weg: Dieser Alligator ist nur mit einer List zu überwinden. Betätigt einen versteckten Schalter, und der kleine Alli kann euch dank eurer Taktik nichts anhaben.

Gegenstände gleichzeitig mit sich führen. Auch die Auto-Map ist wieder aufrufbar und gefundene Berichte und Dokumente können hier abgespeichert werden. In Resident Evil 64 gilt es rund 150 Locations zu erkunden. Dabei müssen unter anderem Möbelstücke verschoben und Generatoren wieder zum Laufen gebracht werden. In den Gängen lauern einige üble Zeitgenossen, wie Zombies, Spinnen, Krähen oder Wachhunde, auf euch. Darüber hinaus werdet ihr mit ganz neuen Varianten konfrontiert. Hierzu gehört nicht nur der abgrundtief ekel-erregende Licker, sondern vor allem die unterschiedlichen Tyrant-Mutationen. Da helfen nur die passenden Waffen, die euch auch in Resident Evil 64 geboten werden. Ein Flammenwerfer, eine Pump-Gun und ein Raketenwerfer sind nur einige Beispiele aus dem 15-teiligen Accessoire des Zombiejägers. In den einzelnen Abschnitten trefft ihr immer wieder auf Überlebende des G-Virus und tretet mit ihnen in Konversation. Somit erfahrt ihr immer mehr über die verstrickten Hintergrundgeschehnisse. Daher ist es unbedingt nötig, mit beiden Charakteren das Spiel zu beenden, um alles zu erfahren und zu sehen. Erfolgreichen Spielern winken noch zwei zusätzliche Charaktere, die freigespielt werden können. Mit dem Agenten Honk und einem Tofu-Block müsst ihr euch dann einen Weg durch ca. 20 zombieverseuchte Räume kämpfen.

Technik: Perfekte 1:1-Umsetzung
Jeder, der das PlayStation-Original kennt, wird selbst bei der gerenderten Introsequenz keinen Unterschied zum Vorbild feststellen. Die vorgerenderten Locations wirken jedoch etwas weicher als die der PS-Fassung.

Erster Eindruck: Endlich erreicht der totale Horror Nintendos 64-Bitter
Der neidische Blick zur PlayStation-Fraktion, die sich seit Jahren mir Capcoms Horror-Serie vergnügen darf, muss nicht mehr geworfen werden. Qualitativ hat man alles in das 512Mbit-Modul gesteckt, was bereits die PS-Variante an die Spitze des Throns führte.

N64

RESIDENT EVIL 64

Capcoms Horror-Abenteuer Resident Evil findet endlich auch einen 64-Bit-Ableger.



Hands up! Auf hilfsbereite Zeitgenossen trefft ihr im Verlauf des Spektakels leider nur sehr selten.

Mit absoluten Rekordverkaufszahlen in den USA und Japan hatte das Sequel von Resident Evil 1 selbst die größten Optimisten überrascht. Nach nur wenigen Tagen wurden in den Vereinigten Staaten rund 400.000 Exemplare unter das wartende Volk gebracht, und die erst kurz zuvor aufgestellte Rekordmarke von Final Fantasy VII konnte somit überflügelt werden. Wir befinden uns in der Kleinstadt Raccoon City, im idyllischen Nordwesten der Vereinigten Staaten. Der europäische Multikonzern Umbrella, der bereits im ersten Teil im Mittelpunkt des

Geschehens stand, tätigt weitere Forschungen mit tatkräftiger Unterstützung des korrupten Polizeichefs in einem geheimen Laborkomplex nahe der Stadt. Diese sorgen für die erfolgreiche Entwicklung des G-Virus. Durch einen Streit zwischen den Spezialagenten von Umbrella und dem Forscherteam wurde das Genotoxin freigesetzt. Dieses verwandelte binnen einiger Tage fast die gesamte Bevölkerung in blutrünstige Zombies.

Spielablauf: Beste Resident-Evil-Tradition

Mitten in diese Situation werdet ihr zusammen mit den beiden Hauptfiguren Leon Kennedy und Claire Redfield katapultiert, deren Steuerung ihr übernehmt. Freunde des ersten Teils werden sofort mit den Rahmenbedingungen vertraut sein. Das Inventar-Menü beispielsweise wurde genauso gestaltet wie in Teil 1. Jeder Charakter kann somit bis zu acht



Reaktion ist alles: Die verängstigten Bewohner von Raccoon City ballern auf alles, was sich bewegt. Aus gutem Grund, wie sich zeigt.



Nintendo 64

Hersteller: Capcom
Faktor: 1:1-Umsetzung des PS-Klassikers, Rumble-Pak

Erscheint: 4. Quartal
Erster super Eindruck

KÖRPERFLÜSSIGKEITEN VERLÄNGERN DEN BREMSWEG

CARMAGEDDON

>> DEUTSCHE VERSION <<

>> Wer bremst, verliert. Dann und wann auch wichtige Körperteile. Auf 30 Strecken mit 40 Fahrzeugen lassen sich Totalschäden in Milliardenhöhe basteln. Und das Schönste dabei: Alles ohne Anschnallen und Gurt.

>> Den Zündschlüssel gibt es jetzt für Nintendo64, Playstation und Gameboy Color.



Der Minister für Verkehr warnt: Das Spielen dieses Videospieles kann zu aggressivem Verhalten im Straßenverkehr führen.

©1999 SCI (Sales Curve Interactive) Limited. Carmageddon ist ein Warenzeichen von SCI (Sales Curve Interactive) Limited. SCI (Sales Curve Interactive) Limited ist eine Firma der SCI Entertainment Group plc. Alle Rechte vorbehalten. Playstation Logo und Playstation sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment. NINTENDO64, NINTENDO 64, GAME BOY, und das NINTENDO Logo sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo.

SCI



ZOMBIE REVENGE

Segas neuestes Beat 'em Up ist eine brutale Abwandlung des DC-Kloppers Dynamite Deka.

Was kommt dabei heraus, wenn man das Gameplay und die Grafik der beiden Sega-Hits Dead or Alive 2 und Dynamite Deka miteinander paart? Das Ergebnis heißt Zombie Revenge und lässt sich derzeit in den Spielhallen rund um den Globus antesten. So sicher wie das Amen in der Kirche ist, dass der Klopper, der auf Naomi-Basis programmiert wurde, auch für die Dreamcast-Konsole umgesetzt werden wird. Dabei trifft ihr auf alte Bekannte: Die Zombies beispielsweise, die durch die Locations stöbern und die nach dem Leben eurer Spielfigur trachten, entstammen nämlich dem Shooter Dead or Alive 2. Diese sind

Produkte eines fehlgeschlagenen Experiments, das von der amerikanischen Regierung unter strengster Geheimhaltung durchgeführt wurde. Um die Welt vor der Plage zu retten, steuert ihr einen von drei zu Beginn des Abenteuers anwählbaren Helden aus der Vogelperspektive durch düstere Locations. Sobald untote Gegner auftauchen, lassen sich diese durch kräftige Kicks oder PUNCHES auslöschen. Betätigt ihr gemeinsam mit den Tritt- bzw. Schlagknöpfen euren Stick, so führt euer Charakter mächtige Specialmoves aus, die selbst die stärkeren Gegner erledigen. Mächtige Mittel- und Endbosse lassen sich auf diese Art und Weise jedoch nicht vernichten. Diese gilt es mit einer schlagkräftigen Waffe, die ihr während des Abenteuers in bester Dynamite-Deka-Manier aufammelt, auszuschalten. Neben einer Pistole findet der fleißige Sammler nützliche Utensilien, wie eine Gatling-Gun, ein Maschinengewehr oder sogar einen Flammenwerfer, mit dem ihr die Zombies rösten dürft (sieht einfach klasse aus). Am meisten Spaß macht der Klopper jedoch im Zweispieler-Modus, dank dem ihr mit



Cooler Mixtur: Zombie Revenge verbindet das Gameplay von Dynamite Deka mit der herausragenden 3D-Grafik-Engine des Shooters HOTD2.

einem Freund in den virtuellen Krieg ziehen dürft. Doch Vorsicht! Die von euch abgegebenen Schüsse können auch euren Mitspieler verletzen. Daher solltet ihr euch das Spielfeld besser aufteilen, damit ihr eine solche missliche Situation von vornherein ausschließt. Aber nicht nur das Gameplay dürfte jeden Dynamite-Deka-Fan glücklich stimmen, auch technisch ist der Klopper über jeden Zweifel erhaben. So wirken die düster gestalteten Locations, die mit einer Menge atmosphärischer Details ausgeschmückt sind, beinahe realistisch. Ferner wird

das Spielerauge von eindrucksvollen Lichteffekten, die beispielsweise beim Abfeuern einer Rakete entstehen und die dunkle Stage erhellen, beglückt. Leider müssen sich deutsche Dreamcast-Besitzer mit dem Release des Kloppers noch bis ins nächste Jahrtausend gedulden.



Dreamcast

Hersteller: **Sega**
Fakten: **3 Charaktere**

Erscheint: **2000**

Erster sehr gut Eindruck



D2

Das gruselige Dreamcast-Projekt von Sega wird auf gleich drei GD-ROMs ausgeliefert.



Auf und davon: Die Heldin findet im Verlauf des Abenteuers einen Rennschlitten, mit dem sie die Flucht ergreift.

Im Mittelpunkt des außergewöhnlichen Action-Adventures steht eine clevere Heldin namens Laura. Sie überlebt als einzige einen mysteriösen

Flugzeugabsturz. Als sie wieder zu sich kommt, findet sie sich in einer eisigen Schneelandschaft wieder. Um sich vor der Kälte zu schützen, sucht sie eine nahegelegene Hütte auf. Von nun an geschehen seltsame Dinge, für die man keine logische Erklärung findet. Bereits nach kurzer Zeit wird die scheinbar hilflose Frau von ekelhaften Wesen angegriffen, die eine schreckliche Vergangenheit besitzen. Jahre zuvor führten in diesem Gebiet Terroristen Experimente mit gefährlichen Chemikalien durch, die jedoch misslangen. Durch diesen Fehlschlag entwickelte sich ein unbekanntes



Die BpJS wird's freuen: Den nicht-menschlichen Gegnern, die euch bei D2 begegnen, wurde grünes Blut spendiert.

Virus, dass die Aggressoren befiel. Im Laufe weniger Wochen mutierten die Terroristen dann zu spinnenartigen Monstern. Glücklicherweise findet Laura gleich zu Beginn in der Hütte eine Uzi, mit der sie sich die ersten Mutationen vom Hals hält. Im weiteren Spielverlauf stoßt ihr auch noch auf weitere Goodies, wie eine Pumpgun oder einen Flammenwerfer. Grafisch ist D2 das mit Sicherheit aufwändigste Produkt des Horrorgenres. Die sehr detaillierte Umgebung wird in Echtzeit berechnet. Die Figuren wurden aus einer Vielzahl feinsten Polygone zusammengesetzt, so dass störende Ecken und Kanten

kaum noch zu sehen sind. Zudem erfreuen den virtuellen Horror-Abenteurer die vielen Cutscenes, die die umfangreiche und packende Story immer wieder weiterführen.



Ekelige Gestalten: Die gegnerischen Charaktere mutierten aufgrund eines fehlgeschlagenen Experimentes zu grausamen Monstern.

Dreamcast

Hersteller: **Sega/Warp**
Fakten: **3 GD-ROMs**

Erscheint: **2000**

Erster sehr gut Eindruck



SHADOW MAN

Aller guten Dinge sind drei: Acclaims Comic-Held findet nun auch den Weg auf Segas Flaggschiff.



Hervorragende Konvertierung: Die 3D-Engine entspricht der der PC-Version und läuft mit 30 Bildern pro Sekunden sehr fließend.

Ihr schlüpft in die Rolle von Mike LeRoi. Mike wurde bei einem Verkehrsunfall getötet, bei welchem auch seine Eltern und sein Bruder Luke ihr Leben ließen. Mikes Freundin Nettie, auch bekannt als mysteriöse Voodoo-Priesterin, nimmt sich diesem Schicksal an und pflanzt Mike kurzerhand eine Schattenmaske in die Brust ein. Sie träumt eines Nachts vom berühmten Serienkiller Jack the Ripper, der sich Ende des 19. Jahrhunderts für einige bestialische Morde verantwortlich zeichnete. Nettie zeigt sich aufgrund dieses Traumes sehr beunruhigt und beabsichtigt, mit Hilfe des Shadow Man die Regentschaft der Bösen zu beenden und Legion zu vernichten. Ziel des Widerlings stellt zweifelsohne das Auslösen der Apokalypse dar.

Deshalb wird ein Mensch benötigt, der zwischen den Welten, der Darkside und der normalen Welt, umherwandern kann. Euer Ziel ist es also, in der Gestalt des Shadow Man einen Weg in besagtes Asyl zu bahnen, Legion aufzusuchen und zu vernichten.

Dreamcast
 Hersteller: **Acclaim**
 Faktoren: **Vibration-Pak**
 Erscheint: **4. Quartal**
Erster super Eindruck



THE TYPING OF THE DEAD

Sega werkelt derzeit an einer ungewöhnlichen Abwandlung ihres Shooters HOTD 2.



Motivierend: In der fertigen Version sollen sogar bis zu zwei menschliche Mitspieler gleichzeitig auf Zombi-Hatz gehen können.

Ein Geschicklichkeitsspaß der besonderen Art scheint The Typing of the Dead von Sega zu werden. Jeder Spieler verfügt über eine handelsübliche Tastatur, mit deren Hilfe er auf dem Screen angezeigte Worte schnellstmöglich nachzutippen hat. Schafft ihr dies nicht, fügen euch die aus dem Gun-Shooter The House of the Dead 2 bekannten Untoten bösen Schaden zu. Grafisch

und soundtechnisch gleicht die HOTD2-Abwandlung dem Original bis ins letzte Detail. So wurde die 3D-Grafik-Engine mitsamt der detaillierten Szenarien und der tollen Lichteffekte komplett vom Vorbild übernommen. Wann das ungewöhnliche Abenteuer für den Dreamcast erscheinen wird, wurde von offizieller Seite noch nicht geäußert.

Dreamcast
 Hersteller: **Sega**
 Faktoren: **Tastatur erforderlich**
 Erscheint: **2000**
Erster nicht mögl. Eindruck



TBWA FRANKFURT

AB 13. 10. 99

FUSSBALL LIVE

ANPFIFF FÜR FUSSBALL LIVE: 230 AUTHENTISCHE MANNSCHAFTEN MIT ÜBER 5 000 ORIGINALSPIELERN, MEHR ALS 20 MEISTERSCHAFTEN UND LIGEN SOWIE 13 INTERNATIONALE STADIEN.

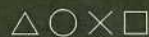
„LEBENSECHTE KICKER, REALISTISCHE LICHTEFFEKTE UND BUTTERWEICHE ANIMATIONEN ...“ (PLAYSTATION POWER 10/99)

„DER GENRE-THRON ... FIFA UND CO. MÜSSEN SICH WARM ANZIEHEN.“ (MEGA FUN 9/99)

„DIE ANIMATION BLEIBT SELBST IM GRÖSSTEN STRAFRAUM-TOHUWABOHU ENORM FLÜSSIG.“ (OPM 8/99)

„EIN ABSOLUTER KRACHER VON SCEE.“ (PLAYSTATION ZONE 9/99)

LIVE-KOMMENTAR VON REINHOLD BECKMANN
 OFFIZIELLE FIFPRO-LIZENZ



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



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 1999 Sony Computer Entertainment. All rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment. "FIFPro" is a trademark of the International Association of Football Players Unions.

PS

DINO CRISIS

Ausnahmsweise spielen mal keine Zombies die Hauptrolle in Capcoms neuem Horror-Streich.



Durchschlagende Wirkung: Die Raptoren halten einige Schüsse aus eurer Donnerbüchse aus, bevor sie endlich das Zeitliche segnen.

Bei Dino Crisis spielen nicht böse Untote die gegnerische Hauptrolle, sondern vielmehr lebendige Raptoren stehen im Mittelpunkt des zweiten neuen Horror-Thrillers von Capcom. Die Ausgangssituation der Heldin und Special-Forces-Leiterin Regina weist dabei deutliche Parallelen zu denen von Chris, Claire oder Leon der Resident-Evil-Serie auf und ist anfangs definitiv genauso hoffnungslos. Von der Regierung auf eine entlegene Insel entsandt, auf der ein eventuell großwahnsinniger Professor namens Kirk Forschungen nach einer unerschöpflichen Energiequelle betreibt, findet sie sich in der Gesellschaft von den wohl gefährlichsten Jägern der Erdgeschichte wieder: den Velociraptoren, dem T-Rex und einigen anderen Artverwandten dieser tödlichen Spezies.

Im Konflikt zwischen ihren klar definierten Befehlen, den Professor zu finden, um seine brisanten Forschungsdaten zu beschlagnahmen, und dem Wunsch, die Insel lebendig zu verlassen, deckt Regina immer mehr Geheimnisse und vor allem die Verbindung zwischen den Experimenten des Wissenschaftlers und dem Auftauchen der Urzeitsechsen auf. Der Rest ist Horror-Adventure par excellence. In dem verschachtelten Gebäudekomplex sucht der Spieler nach jeder Menge Schlüssel, schlagkräftigen Waffen und Munition sowie Erste-Hilfe-Kästen,



Feuer frei: Durch die in Echtzeit berechneten Hintergründe erhält das Spiel ein noch lebendigeres Flair.



Den Tod vor Augen: Dino Crisis bietet so manchen Überraschungsmoment.



Weg mit dir! Um einen Dino anzuschütteln, nutzt Regina auch schon mal ihr zarten Beine.

um die im Kampf mit den pfeilschnellen Dinosauriern zugefügten Wunden zu verarzten. Beim Design der Gegner, die natürlich nicht so träge wie die verwesenden Untoten der Resident-Evil-Reihe reagieren, zeigen sich bereits deutliche Verbesserungen. Nicht nur dass die Bieser zeitweise in Rudeln angreifen oder eure Heldin entwaffnen, selbst ein spielerisches Verhalten mit ihrer Beute wird von den Raptoren an den Tag gelegt. Gänzlich verwandelt zeigt sich Capcoms neuestes Kind ferner im Hinblick auf die technische Realisierung. Shinji Mikami, geistiger Vater der Biohazard-Serie, entschied nämlich bei der Entwicklung von Dino Crisis, sich von den vorberechneten, im Falle des zweiten Teils der Reihe wahrlich beeindruckenden Hintergrund-

grafiken zu verabschieden und ihnen auch die feststehende Kameraposition zu nehmen. Die Vorteile liegen dabei auf der Hand und dürften Spielern des aktuellen Titels Silent Hill eindrucksvoll klar geworden sein. Angriffe sind nun nicht mehr so leicht voraussehbar und hinter jeder Ecke lauert der Tod, wodurch die bedrohliche Stimmung zu keinem Zeitpunkt abflaut. Bleibt anzumerken, dass sich zwar das Grusel-Ambiente bei Dino Crisis aufgrund der Dino-Thematik grundsätzlich von der Atmosphäre der Resident-Evil-Saga unterscheidet, jedoch hinsichtlich filmreifer Spannungsmomente und Gänsehautgarantie dem Vorbild in nichts nachsteht. Man darf auf das weitere Kräfteressen dieser beiden In-House-Konkurrenten gespannt sein.

PlayStation

Hersteller: **Capcom**
Fakten: **Analog-Pad, Dual Shock**

Erscheint: **4. Quartal**

Erster super Eindruck

PS

GALERIANS

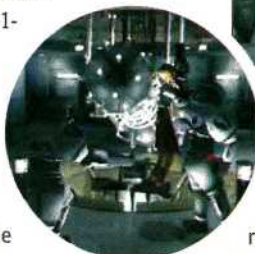
Eine interessante Adventure-/RPG-Mixtur verspricht Galerians zu werden.



Wie im Kino: Insgesamt 70 Minuten aufwändig gestaltete Rendersequenzen warten auf den Spieler.

Crave kündigt den Titel Galerians stolz als Psycho-Thriller an. Eine Definition, die normalerweise nur für Filme oder Bücher gilt. Das Horror-

Werk soll laut Hersteller Resident-Evil-I-Elemente mit Rollenspiel-Bestandteilen geschickt verbinden. Zudem wird Galerians eine umfangreiche Story beinhalten, worauf bereits die drei CDs, die sich im Lieferumfang der fertigen Version befinden, schließen lassen. Es werden dem Spieler mehr als 70 Minuten aufwändige Rendersequenzen gezeigt,



Hitverdacht: Galerians scheint ein sehr interessanter Mix aus Adventure und RPG zu werden.

die die Story immer wieder weiterführen. Doch auch spielerisch wird einiges geboten. So sind dem virtuellen Abenteurer mehr als 50 Stunden Spielspaß garantiert. Leider müssen wir uns jedoch mit dem ersten Probespiel noch bis ins nächste Frühjahr gedulden.



Déjà-vu: Die Atmosphäre erinnert so manches mal an Metal Gear Solid.

PlayStation

Hersteller: **ASCII**
Fakten: **3 CD-ROMs, Analog-Pad**

Erscheint: **2000**

Erster nicht mögl. Eindruck



BELSEK

Der japanische Entwickler Yukes werkelt an einem Genre-Mischling.



Derber Spielspaß: Mit dem mächtigen Schwert zerteilt der Held des Abenteuers so manche Mutation.



und Tritten vollführt ihr unter Zuhilfenahme der L- bzw. R-Tasten gewaltige Specialmoves, die euren Gegnern wesentlich größeren Schaden zufügen. Zusätzlich findet Guts innerhalb der Levels nette Goodies, zum Beispiel Wurfmesser, die er natürlich auch während der Kämpfe nutzt. Neben diesen typischen Action-Adventure-Komponenten wurden dem Gemetzel einige Rollenspiel-Bestandteile spendiert. Ihr baut beispielsweise die Erfahrung des Helden durch gewonnene Kämpfe deutlich auf. Grafisch scheint das Abenteuer die 128-Bit-Hardware auszureizen. Während der Kämpfe glänzt die 3D-Grafik-Engine mit einer Vielzahl imposanter Spezialeffekte. Ob der Titel jedoch den Weg in die Regale deutscher Kaufhäuser finden wird, muss derzeit noch bezweifelt werden.



Viel Fantasie vonnöten: Die gegnerischen Charaktere wirken mitsamt ihrer langen Gliedmaßen etwas fremd.

Eine fremde Macht hat die Gewalt über ein mittelalterliches Land übernommen. Die Bewohner der Fantasy-Welt mutieren nach und nach zu blutrünstigen Untoten und vernichten alles Lebendige auf dem Planeten. Der Held des Spiels, Guts, in dessen Rolle ihr natürlich schlüpft, hat nun nichts Besseres zu tun, als die Welt vor dem Grauen zu erretten. Dazu dient ihm ein monströses Schwert, das beinahe doppelt so lang ist wie er selbst. Neben den üblichen Schlägen



Fraglich: Ob der Titel auch den Weg nach Deutschland finden wird, ist derzeit noch nicht sicher.



RPG-Einfluss: Im Verlauf des Abenteuers wird der Held durch erfolgreich bestrittene Kämpfe gestärkt.

Prämias

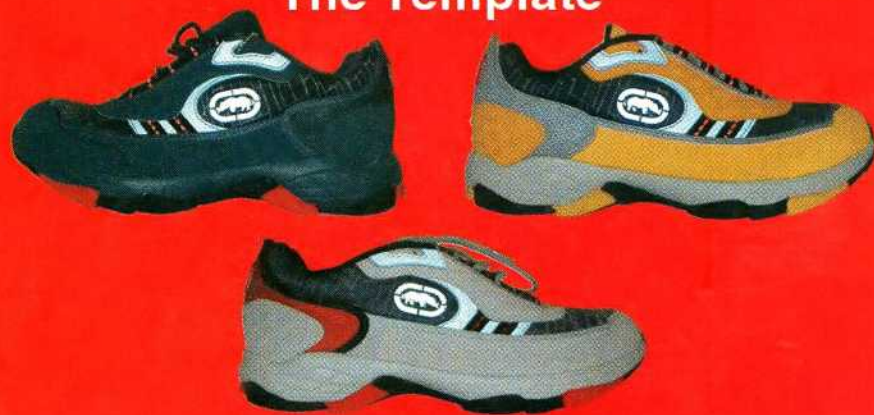
Hersteller: Yukes
Fakten: Vibration-Pak

Erscheint: tba.

Erster nicht mögl. Eindruck



The Template



Available now.

THE ECKÖ UNLTD. CO.™

eluxe distribution gmbh
industriestrasse 2
97232 gieselstadt

www.eightball.de
www.ecko.com



Auf der Lauer: Jeder Formel-1-Fan kennt die Überholproblematik. Nur wer ganz nahe dran ist, kann den Windschatten nutzen.



In der Einführungsrunde: Während die Kamera frei um das Feld schwenkt, kommentiert Heiko Wasser die Startaufstellung.



Schwerer Fehler: Mit quietschenden Reifen rauscht Damon Hill in den Reifenstapel.

Formel Eins 99

PlayStation Rennspiel Nach der letztjährigen Enttäuschung über die technische Umsetzung von Psygnosis' Formel-1-Simulation heißt es im Jahre 1999 anschnallen!

Die Formel-1-Saison geht wieder einmal in die entscheidende Phase. Und auch diesmal ist die Weltmeisterschaft der Königsklasse im Motorsport in Sachen Spannung kaum zu überbieten. Drei Rennen vor Schluss liegen der Finne Mika Häkkinen und der Ferrari-Pilot Eddie Irvine gleichauf mit jeweils 60 Punkten an der Spitze. Nur die größere Anzahl von Siegen lassen den McLaren-Fahrer nach seinem Fahrfehler in Monza in Führung bleiben. Der Mann der Stunde ist aber zweifelsfrei Heinz-Harald Frentzen, der mit nur zehn Punkten Rückstand in der Fahrerwertung auf Rang 3 liegt. Nach eigener Aussage fährt der Jordan-Pilot aus Mönchengladbach die beste Saison seiner noch jungen Formel-1-

Karriere. Sogar der zweite McLaren-Mann David Coulthard hat mit 48 Zählern noch reelle Chancen auf den Titelgewinn. Wer letztendlich das Rennen macht, muss



Der Stadtkurs von Monaco: Wer ihn fehlerfrei fährt, gehört zu den absoluten Rennassen.



Unfreiwilliger Ausflug: McLaren-Pilot Mika Häkkinen macht wieder einen seiner berühmten Flüchtigkeitsfehler.



Zu früh gefreut: Obwohl der Jordan einige Plätze beim Start gutmachen konnte, heißt es nachsitzen wegen Frühstart!

man freilich abwarten. Doch eins ist sicher: Spannung ist garantiert! Ebenso spannend wird es bei der alljährlichen Formel-1-Simulation von Psygnosis. Kann das Softwarehaus die letztjährige Schluppe wieder wettmachen? Wir unterzogen daher die Vorabversion einem knallharten Fahrtst, um bereits jetzt eine einigermaßen sichere Prognose abzugeben.

Spielablauf: Rennzirkus hautnah
Natürlich hat sich am grundlegenden Gameplay der Vorgänger nicht viel geändert. Noch immer gibt es die Standard-Modi Arcade, Zeitfahren, Zweispieler-Wettstreit, Einzelrennen und Meisterschaft. Wer noch nie mit einer Formel-1-Simulation zu tun hatte, der sollte zunächst einmal auf den



Für Profis: Wem der Arcade-Modus zu einfach ist, der darf während eines Grand-Prix-Rennens nahezu alles einstellen.



Feuerwehrmann: Mika Salo ist als Ersatzfahrer für Michael Schumacher (der natürlich auch noch dabei ist) anwählbar.



Starker Auftritt: In dieser Einstellung wird die verbesserte Grafik-Engine im Vergleich zum Vorgänger deutlich.

Arcade-Modus zurückgreifen. Dort enden Ausritte ins Kiesbett oder Karambolagen immer glimpflich. Steht man mehr auf knallharte Renn-Action, ist eine vollständige Formel-1-Saison mit den 16 Grand-Prix-Strecken unausweichlich. Dort lassen sich fast alle Einflüsse auf das Fahrverhalten oder die Regeln einstellen. Besonders genial scheint die Verwirklichung des Regelwerks gelungen zu sein. Das Abkürzen der Strecke (falls es dem Fahrer Vorteile bringt), Frühstarts und alle Flaggen (auch





Heinz-Harald Frentzen, bitte zur Box: Wer mit der höchsten Regelwerk-Stufe fährt, wird bei jedem kleinen Verstoß für zehn Sekunden an die Box gebeten.



Gasse gelassen: Diese beiden Fahrzeuge haben nach einem Crash den Geist aufgegeben. In der Gelbphase muss man vom Gas gehen.



Bruderfehde: Dieser Crash endet für die beiden Schumacher-Brüder mit deftigen Defekten an den Flügeln. Nur ein langer Boxenstopp kann den Schaden wieder wettmachen.



die blauen) wurden berücksichtigt. Darüber hinaus wartet die CD mit allen offiziellen Teams, Fahrern und Ersatzmännern auf. So fährt – falls gewünscht – Mika Salo für Michael Schumacher und Ricardo Zonta und Stephane Sarrazin für Luca Badoer. Freunde des British-American-Racing-Teams werden sich freuen, dass Weltmeister Jacques Villeneuve jetzt auch mit von der Partie ist. Kommen wir zu den spielerischen Veränderungen im Vergleich zum Vorgänger. Das Fahrverhalten ist heuer eine Spur präziser und die fahrerischen Ansprüche sind wesentlich höher. Sogar in einem der unteren Schwierigkeitsgrade sind die Gegner nun viel schwerer zu überholen. Sollte

es regnen, wird die ganze Sache förmlich zu einem knackigen Geschicklichkeitstest. Die Fahrbahn ist dann dermaßen rutschig, dass jeder überhastete Lenk- und Bremsversuch mit einem Dreher bestraft wird.

Technik: Ausgereift und optisch perfekt

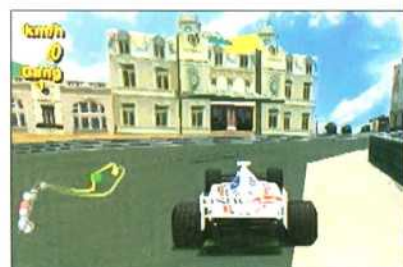
Formel Eins 99 ist im technischen Vergleich wesentlich besser als die 98er-Variante. Das kann man bereits anhand des noch recht frühen Previews sagen. Die Fahrzeuge sind viel detaillierter und werden in größerer Entfernung auch nicht durch merkwürdige unförmige Vierecke ersetzt. Der Grafikaufbau ist im Gegensatz zum Vorgänger kaum zu sehen, wobei dieser Umstand besonders bei den langen Geraden, von Hockenheim beispielsweise, mehr als überraschend ist. In die Sparte „ganz nett,

Rennstrategie

Bevor das Rennen losgeht, darf der Spieler allerlei **Einstellungen am Fahrzeug** und den Rennbedingungen vornehmen. Wichtigster Punkt dabei ist, auf welche **Boxenstrategie** man setzt. Hochgeschwindigkeitskurse wie Monza erfordern meistens eine **Ein- oder Zwei-Stopp-Strategie**, während einige Fahrer in Monaco sogar auf **drei Pit-Aufenthalte** setzen.



aber überflüssig“ fallen wieder einmal die lieblosen Kommentare von den beiden RTL-Kommentatoren Heiko Wasser und Christian Danner. Warum nicht endlich ein Boxenfunk, der meiner Ansicht nach wesentlich realistischer wäre, integriert wurde, wie bei der Konkurrenz Racing Simulation 2 aus dem Hause Ubi Soft, bleibt fraglich. Nur wenn die beiden die Kurse oder das Fahrerfeld vorstellen, kommt ein wenig Fernseh-Feeling auf. Dennoch ist Formel Eins 99 ein Spiel, das die PlayStation wieder einmal fast an die Grenze des Machbaren treibt.



Sightseeingtour: Besonders in Monaco wurden die Streckenelemente authentisch eingefangen.

Erster Eindruck: Ein Heidenspaß für alle Formel-1-Fans

Jeder Formel-1-Fan, der auf einen hohen Simulationsanteil steht und ohne eine FIA-Lizenz nicht leben kann, kommt an der neusten Version von Psygnosis nicht vorbei. Wir sind gespannt auf die vollständige Version und beten dafür, dass nicht schon wieder technische Mängel in der fertigen Version den Spielspaß trüben. Es müsste aber schon mit dem Teufel zugehen, wenn Psygnosis auch diese Version noch ins Kiesbett setzen sollte. (Swen)



Alter Stammpfatz: Michael Schumacher steht auf der Pole und wartet auf das Erlischen der Ampelanlage.



Blindflug: Die spektakuläre Tunnel-Durchfahrt von Monaco gehört zu den gefährlichsten Manövern im Formel-1-Zirkus.

PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Plattformen: **16+** Strecken, **11 Teams**, **24 Fahrer**, Dual Shock, Lenkrad
 Erscheint: **Oktober**

Erster super Eindruck





Aus dem Windschatten: Wer in der Einerverfolgung nicht geschickt taktiert, hat keine Chance auf den Sieg.



Timing ist alles: Wer sich beim Hammerwerfen zu lange Zeit lässt, überdreht und das Sportgerät landet im Netz.



Wassermixen: Der Wassereffekt ist eines der schönsten Grafikelemente von International Track and Field 2.

International Track & Field 2

PlayStation Sonstige Sportarten Alte Spiele, neu aufgelegt: Dieses Motto verfolgt auch der Leichtathletik-Klassiker von Konami.

Welcher alte Videospiele-Hase kennt sie nicht, die Joypad mordenden Spiele à la Summer Games. Hersteller Konami beglückte uns ja bereits in den 80er-Jahren mit entsprechenden Spielen. Eines der berühmtesten war Track and Field, ein Sportspiel rund um die Leichtathletik. Ende 1996 gab es die erste Umsetzung für die

PlayStation. Natürlich in ein modernes 3D-Polygongewand gehüllt, versuchte das Spiel sein Glück. Leider fehlte damals die Abwechslung, so dass dem Titel nur durchschnittlicher Erfolg vergönnt blieb.

Spielablauf: Sportmix aus klassischen Disziplinen

Diesmal dreht sich International Track and Field 2 aber nicht nur um das Thema Leichtathletik. Neben den klassischen Disziplinen 100-m-Sprint, Weitsprung oder das knifflige Hammerwerfen warten noch Gewichtheben und Wassersportdisziplinen auf den virtuellen Athleten.

Die Anforderungen sind dabei ebenso unterschiedlich wie die Sportarten. Wird beim 100-m-Lauf nur schnell auf die Tasten gehämmert, kommt es beim 1000-m-Lauf eher auf Ausdauer an. Disziplinen wie das Hammerwerfen fordern zudem noch eine gute Reaktion, ansonsten landet das Sportgerät im Fangnetz. International Track and Field 2 verbreitet natürlich im Multiplayer-Modus den größten Spaß. Mit dem



Wer lag wirklich vorne? Im unbestechlichen Replay darf man seine Leistungen noch einmal genauestens betrachten.



Konzentration: Vor dem Hammerwurf wird der Athlet noch einmal mit einer Studie vorgestellt.

Multitap-Adapter dürfen sich bis zu vier Freunde gleichzeitig um Goldmedaillen und Bestleistungen rangeln. Da kommt wahres Olympia-Feeling auf.

Technik: Solide, aber ausbaufähig

Mit sauberen Motion-Capturing-Animationen bewegen sich die Akteure über die Tartanbahn oder im Schwimmbecken. Die Sprites sind zwar noch nicht bis ins kleinste Detail ausgereift, jedoch bleibt bis zum Release für Konami noch genügend Zeit. Die recht simple Steuerung ist präzise und geht ohne Probleme von der Hand. Das ist ja auch nicht weiter verwunderlich, da sich das Gameplay im Prinzip auf zwei unterschiedliche Anforderungen (Schnelligkeit und Rhythmus) beschränkt. Soundtechnisch wird noch findig an der Stadionatmosphäre gearbeitet, denn bisher fehlt gerade in diesem Punkt International Track and Field 2 der nötige Kick.

Erster Eindruck: Sportfestival unter Freunden

Waschechte Sportfans oder Leute, die sich öfters mit Freunden vorm Bild-



Dein Pad ist besser! Der 100-m-Lauf fordert nicht nur vom Spieler alles ab, sondern auch von den Pad-Buttons.



Der richtige Absprung: Im Hürdenlauf geht es einerseits um Schnelligkeit und andererseits um den Hüpf-Rhythmus.

schirm versammeln, dürfen sich sicher auf Konamis Sportmix freuen. Wer jedoch auf Interaktiveres wie Fußball- oder Eishockey-Simulationen steht, der sollte lieber erst einmal unseren Test in einer der nächsten Ausgaben abwarten. (Swen)



Auswahlmöglichkeit: In diesem Menü wählt ihr die nächste Disziplin aus. In Deutschland wird natürlich eine lokalisierte Fassung erscheinen.

PlayStation

Hersteller: Konami
 Fakten: 12+ Disziplinen, Dual Shock, Multitap
 Erscheint: November

Erster sehr gut Eindruck



Keine Gefangenen: Wer sich euch in den Weg stellt, muss damit rechnen, gnadenlos umgepustet zu werden.



Goodies: Durch einen beherzten Tritt zerstört ihr die Kisten, in denen ihr die dringend benötigten Power-ups findet.

Fighting Force 2

PlayStation Action-Adventure Eidos hat das Prügelspiel komplett überarbeitet und schickt es nun als Action-Adventure ins Rennen.

Nachdem Fighting Force aufgrund technischer und spielerischer Mängel nicht wirklich überzeugen konnte, hat sich Eidos des Spiels nochmals angenommen und es komplett umgestaltet. Habt ihr im ersten Teil noch alleine oder zu zweit die Areale durchstreift und mit allen möglichen herumliegenden Gegenständen verprügelt, so könnt ihr im zweiten Teil nur noch alleine, als der aus dem ersten Teil bekannte Hawk, die Level durchstreifen. Weiter fällt sofort auf, dass der Held jetzt von einer Third-Person-Kameraperspektive eingefangen wird und der

Schwerpunkt deutlich mehr auf Waffen-Action gelegt wurde. So habt ihr ohne durchschlagskräftige Ballermänner kaum eine Chance. Davon findet ihr in

herumstehenden Kisten allerdings jede Menge. Neben Messern, Pistolen, Maschinenpistolen bis hin zur Gatling-Gun ist nahezu alles vertreten. Spielerisch ist das Game mehr an Action-Adventures, beispielsweise Tomb Raider, orientiert, nur mit einem deutlich höheren Action-Anteil. Vom alten Fighting Force ist somit



Schweres Gerät: Um den Gegnern besser zuzusetzen, findet ihr im Laufe des Spieles auch größere Kaliber.



Hallo Ladys: Selbst schwer bewaffnete Amazonen versuchen euch das Licht auszulöschen.

nicht mehr als der Name und der Hauptcharakter übrig geblieben. Ob das Spiel diesmal überzeugen wird, muss die fertige Version zeigen. Das Potential ist auf jeden Fall da. (Georg)

PlayStation

Hersteller: Eidos
 Fakten: Dual Shock
 Erscheint: 4. Quartal

Erster gut Eindruck

ABSOLUT GefühlsEcht!

PSX Micro Wizard

- Richtungstasten mit Microschalter
- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

DM 59.95*
ab September '99



NEU!

BLAZE



Dem Tod ins Auge geblickt: Die gegnerischen Schergen sind allesamt aus den beiden Vorgängern bekannt.



Detailverbesserung: Die Lichteffekte wurden im Vergleich zum Vorgänger nochmals aufgebessert.



Kurze Fußmärsche: Die mehr als 30 Stages wurden für Turok-Verhältnisse relativ klein gehalten.

Turok Legenden des verlorenen Landes

Nintendo 64 Ego-Shooter Helden sterben einsam! Nicht so in Acclains neuem Turok-Abenteuer, das voll auf den Multiplayer-Spaß setzt.

Der Comic-Held Turok hat sich auch im Videospiele-Bereich zu einer festen Größe etabliert. Die beiden N64-Abenteuer waren sowohl wertungs- als auch verkaufstechnisch absolute Erfolge. Lediglich der Fakt, dass Turok 2 im Nachhinein gesehen ein bisschen zu schwer ausgefallen ist, trübt das ansonsten gute Bild des Abenteurers etwas. Mit seiner neuesten Turok-Fassung geht der Schöpfer David Dienstbier einen vollkommen neuen Weg. Er passt sich nämlich dem Trend der Zeit an und versucht den im PC-Bereich erfolgreichen Multiplayer-Spaß für die Konsole umzusetzen. Die Deadline von Turok 2 und das begrenzte Speichervolumen des N64-Moduls verhinderten im letzten Jahr den Einbau aller Features dieser Spielvariante in das zweite Rothaut-Adventure.

Spielablauf: Tod den Bots
Keine Angst, lieber Leser, Turok: Legenden des verlorenen Landes verfügt auch über einen Single-Player-Mode, der als eine Art Trainings-

modus für den Multiplayer-Spaß dient. Hier erlernt ihr den Umgang mit den neuen Waffensystemen des Indianers. Diesem wurden nämlich ein ganzer Haufen neuer Wummen (insgesamt existieren 16 verschiedene Todbringer) spendiert, die zusätzlich über neue Funktionen verfügen. So lässt sich die Pistole beispielsweise zweifach nutzen. Zum einen ballert sie wie gewohnt treu Schuss für Schuss, indem ihr den A-Button betätigt, zum anderen jedoch zeigt euch ein Laserstrahl präzise an, wo eine von euch abgegebene Kugel landen wird, wenn ihr den B-Button nutzt. Zudem entdeckt ihr innerhalb der ca. 36 Levels weitere nützliche Gegenstände. So sammelt ihr eine Selbstschussanlage auf, die ihr frei an einer beliebigen Stelle der Stage platzieren dürft. Kommt nun der Gegner in die Nähe des Gegenstandes, ballert dieser freudig auf den Aggressor los und vernichtet diesen, ohne dass Turok auch nur einen Finger krumm gemacht hat. Im Einzelspieler-Modus habt ihr ferner die



Nicht sonderlich effektiv: Der Warhammer ist die Grundwaffe der Rothaut.



Es werde Licht: Eure Schüsse erhellen selbst dunkelste Locations.

Möglichkeit, alle Charaktere für den Mehrspieler-Spaß freizuspielen. Zu Beginn gibt es mit Turok, Adon, dem Campaigner und einem Dino nämlich lediglich vier unterschiedliche Charaktere. Habt ihr alle Missionen erfolgreich absolviert, stehen euch insgesamt 17 Helden zur Verfügung. Weiterhin erhaltet ihr bei besonders guten Leistungen dank eines speziellen Award-Systems neue Skins (Ausstattungsgegenstände) für die jeweilige Spielfigur.

Technik: Auf Bewährtes gesetzt!

Die 3D-Engine des Vorgängers wurde enorm aufgewertet. So ist die Framerate zu jeder Zeit des Abenteurers mit 30 Bildern pro Sekunde sehr fließend. Außerdem wurden die Lichteffekte der Grafik-Engine nochmals deutlich aufgebessert. Die teilweise störenden Nebelbänke, die in Turok 2 oftmals die Weitsicht verhinderten, wurden nun vollständig beseitigt.

Erster Eindruck: Vorsicht, Suchtgefahr!

Es ist unglaublich motivierend.



Gleich ist er tot: Im Einzelspieler-Modus lassen sich dank eines speziellen Award-Systems neue Kostüme für die Charaktere erwerben.

seinen besten Freund, zumindest virtuell, mal wieder mit einer strategisch klugen Aktion vom Screen geputzt zu haben. Zudem agieren die CPU-Bots, die dem Mehrspieler-Modus auf Wunsch beigefügt werden können, überaus intelligent. Somit dürfte auch der neuste Turok-Ableger das obere Drittel der Wertungsskala locker erklimmen. (Uwe)



Der absolute Party-Gag: Im Vierspieler-Modus könnt ihr sogar Teams bilden.



Nintendo 64

Hersteller: Acclaim
Fakten: 30+ Stages, Expansion-Pak
Erscheint: 4. Quartal

Erster sehr gut Eindruck

Armorines Projekt S.W.A.R.M.

PlayStation Ego-Shooter Voller Neid blickten viele PlayStation-User auf den N64-Vorzeigetitel Turok 2. Diese Zeiten, so verspricht uns jedenfalls Acclaim, sind nun endgültig vorbei!

Die Acclaim Studios London werkeln derzeit fleißig an einem reinrassigen Ego-Shooter für Nintendos 64-Bitter und Sonys CD-Schleuder, der mit großen Chancen auf die Spitzenposition des Genres in den Kampf gegen Turok 2 bzw. Alien Trilogy zieht. Nachdem wir euch bereits in der letzten Ausgabe ausführlich über die N64-Variante informiert

haben, wollen wir euch nun die PlayStation-Fassung etwas näher bringen, die wir im Zuge des Besuches der ECTS Probe spielen durften. Feindliche Monster-Insekten bedrohen euren Planeten und es bleiben euch lediglich 128 Stunden Zeit, die mutierten Biester zu vernichten. Doch nicht nur das Zeitlimit drückt den Spieler, sondern auch die hohe Intelligenz und die große Kampfstärke der Mega-Monster zehren am Energiehaushalt der Helden. Glücklicherweise haben sich die Fieslinge jedoch scheinbar nicht sonderlich gerne, denn nach ein paar geschickten Aktionen des Spielers, die die Höllebrut zueinander locken, bekämpfen sich die Aggressoren



Nebliges Wüstenszenario: Noch fehlt es dem Spieler bei Armorines etwas an Weitblick.



Aus der Welt der Superhelden: Mit Armorines veröffentlicht Acclaim eine weitere Comic-Adaption.



Eine gute Strategie ist gefragt: Oftmals werdet ihr im Spielverlauf von mehreren Bösewichtern gleichzeitig angegriffen.



Ekelig: Einige der mutierten Biester bekämpfen euch mit fiesem Giftattacken.

gegenseitig. Insgesamt erwarten euch mehr als 30 verschiedene gegnerische Fieslinge, die der Insektenwelt entstammen. Neben diversen strategischen Tricks, die das Insektenproblem aus der Welt schaffen, stehen euch natürlich auch in bester Turok-Manier eine ganze Reihe schlimmer Todbringer zur Verfügung. Um den Spiel-

spaß nochmals zu steigern, integrierten die Entwickler weiterhin einen Zweispieler-Modus, dank dem ihr sowohl spaßige Deathmatches gegeneinander durchführt als auch zusätzlich kooperativ die insgesamt fünf riesigen Welten durchlaufen dürft. Technisch hinkt die PlayStation-Fassung der Nintendo-Version noch etwas hinterher. Die grafische Auflösung erreicht naturgemäß nicht die der Expansion-Pak-unterstützten 64-Bit-Fassung. Ferner wollen die Entwickler die Framerate, mit der das Geschehen über den Bildschirm flackert, bis zum Release im Jahre 2000 noch deutlich verbessern. Rein spielerisch und atmosphärisch kann sich Armorines dagegen bereits mit der Spitzengruppe des Genres messen. (Uwe)

PlayStation

Hersteller: Acclaim
Fakten: 20+ Levels, Dual Shock
Erscheint: 2000

Erster sehr gut Eindruck

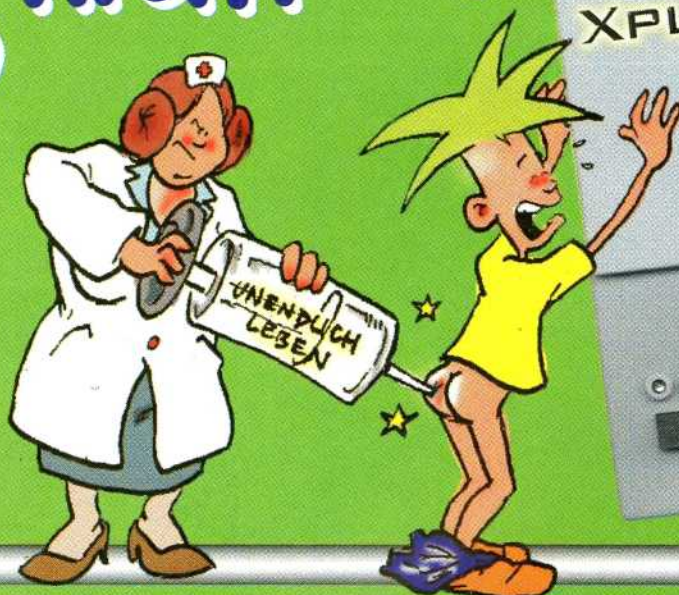
Gibt's das nicht als Tablette?

Stets aktuelle Codedatenbank in Internet!

PSX XPLODER FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes
- Virtual Memory System

DM 99.95



NEU!

BLAZE

Bass Hunter 64

Nintendo 64 Sonstige Sportarten Nachdem schon halb Japan und die USA vor dem Fernseher angelt, bringt Take 2 Interactive ihr Angelspiel nun auch nach Europa.

Während zunächst die Japaner dem Angelvirus verfallen sind, schwappt dieser Trend über die USA nun auch zu uns herüber. Ob diese Sportart hier zu Lande ebenfalls so einschlägt, muss sich erst noch zei-

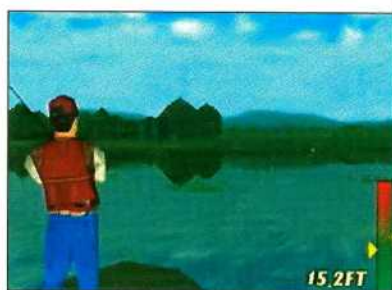
gen. Während Segas Variante Get Bass eher actionorientiert ist, geht Bass Hunter 64 mehr in Richtung realistische Simulation. Bevor ihr mit eurem Motorboot auf das Wasser rausfahrt, habt ihr die Wahl zwischen



Der Fishfinder: Mit Hilfe dieses Gerätes könnt ihr genau sehen, wo sich die dicken Dinger vor euch verstecken.



Bildschirmteilung: Für eine bessere Übersicht teilt sich der Bildschirm beim Angeln horizontal.



Guten Morgen: Die Tageszeit und das Wetter beeinflussen das Beißverhalten der Fische.

einem Championship-Modus und dem "Just-for-Fun-Fishing-Modus". Wie der Name schon sagt, könnt ihr in dieser Variante einfach so drauflosangeln, während ihr im Championship-Modus unter Zeitdruck um Punkte und Preisgeld angelt. Zu Beginn besitzt ihr nur eine Angel und zwei Köder, doch durch erfolgreiches Angeln könnt ihr euer Inventar noch gehörig aufstocken. Der "Fish-

Finder", eine Art Fisch-Ortungsgerät, hilft euch beim Auffinden der Fische, aber ins Boot ziehen müsst ihr sie dann selbst. Fazit: Die grafisch recht ansehnliche und schön animierte N64-Angelei macht einfach Spaß und kann durch den Championship-Modus auch lange Zeit motivieren. Ob jedoch der Angelspaß mit dem Dreamcast-Kracher Get Bass mithalten kann, wird der Test in unserer nächsten Ausgabe zeigen. (Uwe)



Geschafft: Wenn ihr einen Fisch geangelt habt, wird er euch in einer kleinen Cut-Scene präsentiert.

Nintendo 64

Hersteller: Take 2 Interactive
 Fakten: 2 Seen, Rumble-Pak
 Erscheint: Oktober

Erster gut Eindruck

NBA Basketball 2000

PlayStation Basketball Mit Hilfe einer neuen Kooperation startet Activision einen Angriff auf EAs Vormachtstellung.

Activision hat sich kurzerhand das gesamte Sportwissen der Jungs von Fox Sports geangelt. In deren Auftrag haben sich die Coder von Radical Entertainment eines Basketball-Titels angenommen. Fox verfügt über eine enorme Menge an Fachwissen im sportlichen Bereich, und genau dies machte man sich zu Nutze. Der tempo-reichen Korbjagd liegt eine komplette NBA-Lizenz zugrunde, denn ohne zug-

kräftige Unterstützung lässt sich heutzutage kein Zocker mehr aus seinem Versteck locken. Man integrierte mehr als 340 Spieler und bescherte ihnen authentisches Aussehen. Auch etwas von der Normalstatur abweichende Spieler, wie etwa Shaq O'Neill, sind sofort zu erkennen. Mit bis zu acht Spielern wird in den Reigen aus Freundschaftsspiel, Playoffs, Liga oder Championship eingegriffen. Beein-



Virtueller Warm-up: Zu Beginn der Korbwerferei könnt ihr euren Vorbildern nochmal zusehen, wie sich die Profis auf den Fight vorbereiten.

druckend ist in diesem Zusammenhang vor allem die grafische Präsentation der virtuellen Punktejagd. Spiegelungen auf dem Hallenboden sind nur eines der optischen Highlights. Pfeilsymbole über den Spielern zeigen jeweils die momentanen Anspielstationen an. Witzig gemacht wurde zudem, dass wie in einer realen Fox-

Übertragung ab und an Werbeeinblendungen gezeigt werden sowie ein Ticker über aktuelle Geschehnisse und Ergebnisse aus der Liga informiert. NBA Basketball 2000 beeindruckt zudem vor allem durch die Spielbarkeit und könnte, sollten sich die ersten sehr guten Eindrücke bestätigen, ein Aspirant auf den Basketballthron werden. (Uwe)



Ball versenkt: Die All-Stars fackeln nicht lange und nutzen eine ihnen gegebene Chance knallhart zu ihren Gunsten aus.



Überlistet: Sogar einer Koryphäe auf seinem Gebiet wie Pat Ewing bleibt manchmal nur noch das Nachsehen.

PlayStation

Hersteller: Radical Entertainment/
 Fox Sports Interactive
 Fakten: Analog-Pad, Dual Shock
 Erscheint: November

Erster sehr gut Eindruck



Ausweglos: Jetzt hilft nur noch die stärkste Waffe zu zücken und zu ballern, was das Ding hergibt.



Aus der Luft: Flugwesen geht man am besten aus dem Weg, da sie nur sehr schwer zu treffen sind.



Jacks Meisterwerk: Das Asyl wurde von keinem Geringeren als Jack the Ripper konstruiert.

Shadow Man

Dreamcast Action-Adventure Wollt ihr den Schattenmann in Perfektion sehen? Dann spielt ihn auf Dreamcast!

Nach den beiden Konsolen-Versionen für N64 und PlayStation beglückt uns Acclaim mit dem Dreamcast-Ableger des Action-Adventures Shadow Man. Am Gameplay wird sich nichts ändern, nur (und das darf man wohl auch erwarten) wirkt die 128-Bit-Variante im technischen Bereich wesentlich

besser. Acclaim Teesside konvertierte die PC-Fassung mit zwei Mitarbeitern in nur wenigen Tagen. Guy Miller, Creative Director, war geradezu verblüfft von der schnellen Umsetzung seiner Mitarbeiter. Nur der Sound und die Analogsteuerung (sie waren in der Preview-Version noch nicht enthalten) bereitet den Entwicklern noch Probleme, die sie aber sicher in den Griff bekommen werden. Natürlich wird der Unterschied zwischen 32/64 und 128 Bit besonders bei der Grafik-Engine offensichtlich. Die Umgebung und die Charaktere sehen wesentlich detaillierter und realer aus. In dunklen Passagen kommt man ohne eine Lichtquelle, wie die Taschenlampe oder das Flambeau (ein Voodoo-Artefakt), nicht weiter. Die Kamera ist nahezu perfekt und nimmt schnell und präzise eine übersichtliche Position hinter dem Helden ein. Shadow Man überzeugt in erster



Weitblick: Die Sichttiefe von Shadow Man auf dem Dreamcast ist beindruckend.



Erster Kontakt: Die ersten "Monster", auf die Mike trifft, sind recht ungefährliche Hunde.



Lebender Teleporter: Die aufgehängenen Oberkörper verbinden die Cathedral of Pain mit der Lifeside.

Linie durch seine dichte Atmosphäre und die ausgefeilte Story, die ja bereits in den erhältlichen Versionen zu gefallen wusste. Hinzu kommt eine ausgezeichnete Spielbarkeit, die besonders dann positiv zum Tragen kommt, wenn man eines der zahlreichen Jump&Run-Elemente des eigentlichen Action-Spiels bewältigen muss. Kurzum, die DC-Version von Shadow Man wird sicher viele Fans finden. (Swen)



Gesprächiger Freund: Die Totenkopfschlange Jaunty unterstützt euch, wo sie nur kann.

Dreamcast

Hersteller: Acclaim
 Fakten: 40+ Levels, Vibration-Pak, VMU
 Erscheint: Oktober

Erster super Eindruck

evolution

Evolution Control System (PSX)

WELT-NEUHEIT

Endlich: Die virtuelle Realität wird mit dem Evolution Control System spürbar. Zweiteiliges Set aus komfortablem Steuerungshandschuh und ergonomischem Action-Grip. Revolutionäre G-Tilt-Technik: Analoge Spielkontrolle nur über die Handbewegungen. Stufenloser Empfindlichkeitsregler für X- und Y-Achsen-Bewegungssensor. Bequeme Handhaltung in jeder Position, Reset-Taste zur Berechnung der Nullstellung. Einfache Programmierung aller Buttons und Achsen mit übersichtlicher LCD-Anzeige. Digital- und Analog-Modus, für Rechts- und Linkshänder, ein- und zweihändige Bedienung. Ideal für alle Renn- und Flugspiele, First-Person-Shooter und Beat 'n' Ups, voll kompatibel zu allen PSX-Games. X-tra starke, eingebaute Vibrationsmotoren unterstützen die Dual-Shock™-Funktion. Inkl. Demo-Video und ausführlicher Anleitung. 12 Monate Garantie.

Evolution Control System
 Set aus Grip und Reactor, G-Tilt-Bewegungssensor, voll programmierbar
 empf. VK **DM 149,95**

VIDIS
 Vidis Electronic Vertriebs GmbH
 Bornsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg
 Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
 www.vidis.com

KIDDY FUN
 Ab sofort im Fachhandel!
 www.jokerag.com

Asteroids

Nintendo 64 Shoot 'em Up Im allgemeinen Retro-Trend bringt Crave den Shoot'emUp-Klassiker auf Nintendos Modulschlucker zurück.

Asteroids war damals ein Segen für alle Zocker. Unzählige Münzen fanden ihren Weg in diesen Automaten. Das Gameplay war für damalige Verhältnisse spitze und das Spiel entwickelte, wie so viele Spiele von da-

mals, ein Suchtpotential, das seinesgleichen sucht. Eure einzige Aufgabe war nämlich, alle Asteroiden zu zerstören. Nun kommt Asteroids zurück, optisch aufgepeppt, aber das Gameplay fesselnd wie eh und je. Auch in



Qual der Wahl: Die Raumschiffe unterscheiden sich in diesen wichtigen Eigenschaften.



Schutzschild sei Dank: Ohne den Schild hätte euch der Komet zu Weltraumschrott verarbeitet.



Stress pur: Im Vierspieler-Modus kann man nach ein paar Levels vor lauter Asteroiden und anderen Schiffen kaum noch etwas erkennen.

der modernen Variante kämpft ihr euch mit eurem Raumschiff durch riesige Asteroiden hindurch, bis entweder die Asteroiden oder ihr zerstört seid. So säubert ihr Bildschirm von den intergalaktischen Gesteinsbrocken. Natürlich könnt ihr das auch mit bis zu drei eurer Freunde erledigen, was sich aufgrund der Einfachheit des Spielprinzips als absolutes Partygame

eignet. In der Redaktion waren wir gleich wieder Feuer und Flamme für den Klassiker, auch wenn der Mehrspieler-Modus noch seine deutlichen Macken hatte. Es bleibt zu hoffen, dass die Entwickler die verbleibende Zeit nutzen, um das Spiel noch etwas abwechslungsreicher zu gestalten. Immerhin kann man in der finalen Version das Original Asteroids freispielen. (Georg)



Hoppla: Da hat wohl jemand nicht gut genug aufgepasst und löst sich gerade in Rauch auf.

Nintendo 64

Hersteller: Crave
Fakten: k.A.
Erscheint: Oktober

Erster mittel Eindruck

Rocket

Nintendo 64 Jump & Run Rettet einen Freizeitpark mit Hilfe von Rocket, dem Roboter.

Rocket ist ein kleiner zufriedener Roboter. Als er aber den Auftrag erhält, auf die beiden Attraktionen des neuen Freizeitparks aufzupassen, ist es mit der Ruhe schnell vorbei. Aus Eifersucht auf die Hauptattraktion, ein Walross, bricht die Nebenattraktion aus, schlägt den armen Rocket nieder und entführt das Walross. Nebenbei schließt es noch alle Attraktionen des Vergnügungsparks. Jetzt heißt es natürlich schnell

handeln und die beiden wieder einfangen oder sich die Blöse vor dem Direktor geben. Natürlich entscheidet sich der kleine Rocket für die erste Lösung. Dort greift ihr ins Geschehen ein, denn es liegt an euch, ob der Park rechtzeitig eröffnet werden kann oder nicht. Was von der Story her als Spiel für jüngere anmutet, spielt sich auch so. Ihr steuert den Roboter Rocket durch den riesigen Freizeitpark und müsst allerlei kleine Rätsel



Sprungkraft gefragt: Natürlich gilt es auch bei Rocket, knifflige Sprungpassagen zu meistern.



Vergnügungsviertel: Diesen Park müsst ihr retten, indem ihr alle Attraktionen wieder in Gang bringt.

lösen. Auch diverse Zwischenspielen gilt es zu gewinnen, um Tickets für immer weitere Attraktionen zu bekommen. So müsst ihr beispielsweise eine Runde Tic Tac Toe gegen ein Roboterhuhn gewinnen oder einen Beachbuggy bei einem Rennen durch den Park schlagen. Dabei sind euch eure Fähigkeiten, zum Beispiel euer Traktorstrahl, von großem Nutzen. Natürlich tummeln sich auch diverse Gegner in den Abschnitten, um euch das Leben zu erschweren. Neben wild gewordenen Clowns werdet ihr zudem noch von allerlei Robotern verfolgt. Es stehen euch

aber auch ein paar Freunde mit hilfreichen Tipps und Tricks zur Seite, jedoch im Endeffekt seid ihr auf euch allein gestellt. Was bei anderen Jump & Runs Sterne, Diamanten und ähnliches sind, sind bei Rocket kleine Zahnräder, die es einzusammeln gilt. Spielerisch und technisch muss der Titel allerdings noch einiges zulegen, wenn daraus ein Hit werden soll. Sowohl die Grafik als auch die Steuerung bedürfen noch einer Verbesserung. Aber bis zum Release-Termin haben die Entwickler ja noch etwas Zeit. (Georg)



Steckdose: An diesen Andock-Stationen könnt ihr eure (Lebens-)Energie wieder auffrischen.



Chick tac toe! Wer kennt das nette kleine Spiel denn nicht? Aber könnt ihr auch das Huhn schlagen?

Nintendo 64

Hersteller: Ubi Soft
Fakten: k.A.
Erscheint: 4. Quartal

Erster mittel Eindruck



Oberes 128-Bit-Niveau: Neben der hohen Framerate überzeugen die tollen Lichteffekte.



Abgefahren: Das Charakterdesign gehört zu den außergewöhnlichsten in der virtuellen Spiele-Welt.

Ready 2 Rumble

Dreamcast Boxen Midway scheint mit ihrer abgefahrenen Boxsimulation die Konkurrenz auf die Bretter schicken zu wollen.

Eines der abgefahrensten Spiele aller Zeiten verspricht uns die amerikanische Softwareschmiede Midway. Gleichzeitig wurde mit Micheal Buffer, dessen Slogan "Let's get ready to rumble" dem Titel namentlich Pate stand, eine der bekanntesten Box-Persönlichkeiten engagiert. Dieser präsentierte den Titel persönlich während der letzten beiden Messe-Großereignisse (E3, ECTS).

Spielablauf: Da bleibt kein Auge trocken

Bevor die virtuelle Schlacht beginnt, habt ihr euch für einen von zunächst acht Kämpfern zu entscheiden. Diese werden auf außergewöhnliche Art und Weise im Ring präsentiert. So führen sie vor dem Event kleine Tänze im Ring auf oder provozieren die Gegner mit markigen Bemerkungen.



Das Charakterdesign der Helden hätte nicht ungewöhnlicher sein können. Alle Charaktere besitzen lustige Eigenschaften, die auch während der Kämpfe zu Lachkrämpfen führen. Der amerikanische Kämpfer Afro Thunder beeindruckt zum Beispiel durch seine gewaltige Afro-Frisur, oder die schöne Selene Strike macht durch ihre "Bouncing Breasts" (bekannt aus der japanischen Dead-or-Alive-Version) auf sich aufmerksam. Nach der virtuellen

Präsentation der Kämpfer durch Michael Buffer geht es auch schon mächtig zur Sache. Die vier Aktion-Buttons erlauben euch vier unterschiedliche Grundschläge, wie lange Geraden oder Haken, die unter Betätigung des Analog-Sticks zu mächtigen Specialmoves ausgebaut werden. Zusätzlich dürft ihr eure Gegenüber durch rüde Provokationen ärgern. Werden euch die starken CPU-Gegner zu langweilig,



Direkter Vergleich: Vor dem Kampf werden die Statistiken zu den Kämpfern auf dem Bildschirm eingeblendet.

habt ihr auch noch die Möglichkeit, gegen einen menschlichen Gegner anzutreten oder die Internet-Funktion zu nutzen.

Technik: Realismus pur!

Die Kämpferanimationen wirken unwahrscheinlich realistisch. Bereits das Aufwärmprogramm, das die Helden vor dem Kampf durchführen, erscheint absolut lebensecht. An den Spielfiguren sind kaum noch störende Polygonkanten zu entdecken, selbst die schwergewichtigen Charaktere produzieren sich absolut authentisch. Die bunte 3D-Engine glänzt mit einer konstanten Framerate und bietet zusätzlich das ein oder andere grafische Schmankerl.

Erster Eindruck: Den Nerv der Zeit vollkommen getroffen

Im Gegensatz zu vielen vorherigen Produkten hat Midway nun endlich mal einen potentiellen Mega-Hit in der Röhre. Alle Fakten deuten darauf hin, dass Ready 2 Rumble die beste Boxsimulation aller Zeiten wird. (Uwe)



Ausgezählt: Selbst der fettleibige Salua zeigt keinerlei störende Polygonkanten.

Dreamcast

Hersteller: Midway
Fakten: 20+ Kämpfer,
Zweisspieler-Modus

Erscheint: 4. Quartal

Erster sehr gut Eindruck



Spiele sind unsere Leidenschaft

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladepreise können abweichen

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

Engl. PAL (Uncut)
N64 - 129,90
PS-99,90

ShadowMan N64 komp. dt 109,90
ShadowMan PS komp. dt 99,90

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

Engl. PAL (Uncut)
DUKE NUKEM ZERO

DNZeroHour N64 PAL 129,90

Weiter TopHits

WorldDriverCh. N64	119,90
Rayman2 N64	119,90
HybreadHeaven N64	114,90
JetForceGemini N64	114,90
TonyHawk Sk. PS	99,90
DinoCrisis PS	vorb.
SoulReaver PAL uncut	109,90

SEGA DREAMCAST dt 499,--
mit Modem (14.10) US (9.09)

VMU Card	59,90
RGB Kabel	49,90
H.of Dead2 inkl. Gun	149,90
Blue Stinger PAL	99,90
Sega Rally 2 dt	109,90
Sonic Adv. dt.	89,90
VirtuaFighter3tb dt.	89,90
Racing Sim 2 dt	99,90
Powerstone dt.	99,90
TrickStyle dt.	99,90

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

0201 / 777235

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

Everybody's Golf 2

PlayStation Golf Sonys geniale Golfsimulation geht in die zweite Runde. Für den neusten Teil wurden die Software-Entwickler Clap Hanz Limited verpflichtet.

Hier zu Lande ist es nahezu unbekannt, welche Sportarten in Fernost gerade angesagt sind. Nicht nur Sumo-Ringen oder Baseball gehören zu den beliebtesten, sondern besonders dem Golf haben sich unsere japanischen

Freunde total verschrieben. Ein Grund mehr für Sony, das eigene Sportspiel Everybody's Golf fortzusetzen. Diesmal verpflichtete Sony die Programmierer von Clap Hanz Limited für die neueste Auflage des Golfspiel-Klassikers.



Eingebunkert: Auch das weibliche Geschlecht golft fleißig mit.



Übersicht: Vor Beginn eines Spieles wird der Kurs aus der Vogelperspektive gezeigt.

Das Golfspiel an sich ist nicht sonderlich kompliziert. Bewaffnet mit einem kleinen Ball und verschiedenen Eisen sollte man mit möglichst wenigen Schlägen die Distanz vom Abschlagpunkt zum Loch bewältigen. Hierbei hat man verschiedene Hürden in Form von Sandbunkern oder Wassergräben zu überwinden. Bei Everybody's Golf 2 stehen verschiedene Spielmodi, zum Beispiel Championship oder Minigolf, zur Auswahl. Diese kann man gegen Computergegner oder einen



Abschlag: Hier sollte man besonders auf das richtige Eisen und die Windgeschwindigkeit achten.



Beinahe: Dieser Ball ist nur um Haaresbreite an dem Loch vorbeigerollt.

menschlichen Mitspieler austragen. Grafisch und spielerisch muss man die Neuerungen aber mit der Lupe suchen. Lediglich das Raster, mit dem man Höhenunterschiede beim Putten deutlicher erkennen musste, wurde durch ein Gefälle angezeigt, weichen. Everybody's Golf wird mit Sicherheit erneut ein absoluter Top-Hit. Sony geht auf Nummer Sicher und schickt mit diesem Party-Game wieder ein sehr vielversprechendes Golfspiel ins Rennen.

PlayStation

Hersteller: Sony
Fakten: 7 Kurse
Erscheint: tba.

Erster sehr gut Eindruck

Disney's Magical Tetris

PlayStation Geschicklichkeit Disney's Magical Tetris spricht vor allem die jüngere PlayStation-Generation an.

Ein neues Tetris, wer braucht das heutzutage in Zeiten einer immer schnelllebigeren Videospielebranche eigentlich noch? Gute Frage, doch bei Capcom hat man das ursprüngliche Prinzip des Steine-Anhäufens und des anschließenden Abräumens um einige interessante Features bereichert. Geschickterweise integrierte man in diesem Zuge noch einige beliebte Disney-Charaktere, und fertig

ist ein neues Tetris. Doch was hat sich nun eigentlich getan? Magical Tetris bietet drei verschiedene Spielmodi, als da wären: Updown-Tetris, der Endless-Mode und Magical-Tetris. Alle Modi können sowohl alleine als auch im direkten Duell mit einem menschlichen Mitspieler bestritten werden. In Magical Tetris wählt ihr einen der Knuddel-Protagonisten Mickey, Donald, Goofy oder Minnie

an. Unterschiede sind nur in den einzelnen Story-Abläufen auszumachen. Als Goofy beispielsweise macht ihr Minnie Geschenke oder backt Cookies mit der Maus-Schönheit. Der Updown-Modus setzt erneut auf erwähnte Story-Elemente. Dennoch wird das Abräumen der Reihen dahingehend erschwert, dass vom Gegner abgeräumte Reihen in euren Level integriert werden und euer Klötzchen-Stand nach oben rutscht. Der Endless-Modus basiert auf dem Gedanken, wie der Name schon sagt, endlos zu tüfteln, bis einer der beiden Kontrahenten nicht mehr bauen kann. Zusätzlich wurden zahlreiche neue Formationen integriert und der genaue Landepunkt der Steine ist jetzt sichtbar.



Virtuelle Einladung: Minnie lädt Goofy im Story-Mode zum fröhlichen Keksebacken ein.



Freudensprünge: Minnie hüpfet vor Freude, und die abgeräumten Steine fliegen aus dem Bildschirm.



Auf ins Gefecht: Je mehr Reihen ihr abräumt, desto höher fällt die Punktezahl aus. Combos bringen zusätzliche Punkte ein.



Fiese Sache: Die neu integrierten Steine, wie dieser riesige Quader, kommen meist zum ungünstigsten Zeitpunkt.

PlayStation

Hersteller: Capcom
Fakten: Analog-Pad
Erscheint: 4. Quartal

Erster mittel Eindruck

theo kranz Partner
im Ruhrgebiet
(Laden, kein Versand!)

Theo Kranz Versand

AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/931354528



44135 Dortmund
im Brückcenter
Brückstr. 42-44

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN
VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-
SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF
DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 240	
OT VERSION INKL. KABEL DEMO-CD	
100% ORIG. ANTILOD PAD DUAL SHOCK	
CONTROL PAD CYBER SHOCK	59,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
PRO PARTY CASE 4-PLAZ.	57,95
GAMEBOOSTER DELUXE	89,95
N-PLDDER FX	84,95
EQUALIZER	69,95
ANTENNENKABEL	24,95
RGB-KABEL	14,95



SHADOWMAN (DC) 99,95
(PSX) 84,95 (N64) 109,95

LENKRAD JORDAN 89 DUAL SHOCK	119,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	119,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	149,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	24,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL	79,95
PISTOLE BLASTER LIGHTGUN	64,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	16,95
MEM. CARD 15 BL.-ORIG.	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2IN1)	24,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4IN1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
SPACE STATION	44,95
AIRNAUTS	89,95
AKUJI THE HEARTLESS	89,95
APR ESCAPE	89,95
APR ESCAPE + DUAL SHOCK	149,95
ASTERIX & OBEЛИK GEGEN CÄSAR	94,95
ATTACK OF THE CRABMANN	89,95

inkl. CD-Cassé	nur solange Vorrat reicht!
LENKRAD JORDAN 89 DUAL SHOCK	119,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	119,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	149,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	24,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL	79,95
PISTOLE BLASTER LIGHTGUN	64,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	16,95
MEM. CARD 15 BL.-ORIG.	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2IN1)	24,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4IN1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
SPACE STATION	44,95
AIRNAUTS	89,95
AKUJI THE HEARTLESS	89,95
APR ESCAPE	89,95
APR ESCAPE + DUAL SHOCK	149,95
ASTERIX & OBEЛИK GEGEN CÄSAR	94,95
ATTACK OF THE CRABMANN	89,95

inkl. CD-Cassé	nur solange Vorrat reicht!
LENKRAD JORDAN 89 DUAL SHOCK	119,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	119,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	149,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	24,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL	79,95
PISTOLE BLASTER LIGHTGUN	64,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	16,95
MEM. CARD 15 BL.-ORIG.	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2IN1)	24,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4IN1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
SPACE STATION	44,95
AIRNAUTS	89,95
AKUJI THE HEARTLESS	89,95
APR ESCAPE	89,95
APR ESCAPE + DUAL SHOCK	149,95
ASTERIX & OBEЛИK GEGEN CÄSAR	94,95
ATTACK OF THE CRABMANN	89,95

inkl. Multi-Tap** 139,95	nur solange Vorrat reicht!
BASEBALL EDITION 2000	89,95
BILLIARD NIGHTS (NOV)	79,95
BOX CHAMPIONS 2000 (NOV)	89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	84,95
BUNDESLIGA STARS 2000	89,95
BUST A MOVE 4	64,95
BUSTER & THE BEARSTALK (OKT)	89,95
CAPCOM GENERATIONS 1	84,95
CARMAGEDDON 1 + 2 (OKT)	84,95
CASUAL HONDA SUPERBIKE	89,95
CENTIFIDE (PSX) (OKT)	89,95
CHAMPIONSHIP MOTORCROSS	89,95
CRESSMASTER MILLENNIUM	89,95

inkl. Multi-Tap** 139,95	nur solange Vorrat reicht!
CHAMPIONSHIP MOTORCROSS	89,95
CRESSMASTER MILLENNIUM	89,95
DINO CRISIS (NOV) (PSX) 89,95	
FUSSBALL LIVE** (PSX) 99,95	
IRONHORNER RACING (OKT)	89,95
COM. & CONQUER 2: GEGENSCHLAG	89,95
CRASH BANDICOOT 2	89,95
CROC 2	89,95
CUEBALL (OKT)	74,95
CYBER TIGER (NOV)	89,95
DARK MESSIAN	89,95
DEMOLITION RACER (SEPT)	89,95
DESTREZA** (OKT)	89,95
DINO CRISIS (NOV)	89,95
DRIVER	89,95
DUNE 2000 (OKT)	89,95

inkl. Multi-Tap** 139,95	nur solange Vorrat reicht!
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT) (PSX) 89,95	
MISSION IMPOSSIBLE (PSX) 89,95	
inkl. Multi-Tap** 139,95	nur solange Vorrat reicht!
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT) (PSX) 89,95	
MISSION IMPOSSIBLE (PSX) 89,95	
inkl. Multi-Tap** 139,95	nur solange Vorrat reicht!
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT) (PSX) 89,95	
MISSION IMPOSSIBLE (PSX) 89,95	



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
(PSX) 99,95

EARTHWORM JIM 3D (OKT)	89,95
EPGA GOLF (OKT)	89,95
EXTREME 500 (OKT)	89,95
FIFA 2000 (NOV)	89,95
FIGHTING FORCE 2 (OKT)	59,95
FINAL FANTASY VIII (OKT)	119,95
FISHERMAN'S BAIT (OKT)	89,95
FURMEL 1 '99 (OKT)	89,95
F1 '99 INKL. LENKRAD (SVR) (OKT)	129,95
FUSSBALL LIVE** (OKT)	99,95
FUSSBALL LIVE + MULTI TAP (SVR)	139,95
G-DRIFTER 7: WARRIORS OF JUST	89,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO	89,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON	44,95
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT)	89,95
GUNGAUGE	89,95
HELL NIGHT	89,95
HOT WHEELS: TURBO RACING	89,95
INT. SUPERSTAR SOC. EVOLUT. (OKT)	89,95
JADE COCOON (OKT)	89,95

DUNE 2000 (OKT) (PSX) 89,95	
FIFA 2000 (NOV) (PSX) 89,95	

KILLER LOOP (V.A.R.G.) (OKT)	89,95
KINGSLEY'S WILD ADV. (OKT)	89,95
KURUSHI FINAL	89,95
LE MANS 24 STUNDEN (NOV)	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER	99,95
SPIELEBERATER SOUL REAVER	19,95
LEGEND OF KARTIA	89,95
LEGO RACERS	89,95

X-FILES** (PSX) 99,95	
TOMB RAIDER 4 (PSX) 99,95	

TARZAN** (OKT) 99,95	
KILLER LOOP (V.A.R.G.) (PSX) 89,95 (DC) 94,95	

STAR WARS EPISODE 1 (PSX) 89,95	
TONY HAWKS PRO SKATER (PSX) 89,95	

LEGO ROCK RAIDERS (OKT)	89,95
MADDEN NFL 2000	89,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL G. S. VR MISSIONS (OKT)	44,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT)	89,95

NASCAR 2000 (OKT)	89,95
NBA LIVE 2000 (NOV)	89,95
NHL 2000	89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (NOV)	89,95
POINT BLANK 2	89,95
POINT BLANK 2 INKL. G-CON 45	159,95

XENA - WARRIOR PRINCESS (PSX) 89,95	
SABOTEUR (OKT) (PSX) 89,95	

FINAL FANTASY VIII (OKT) (PSX) 119,95	
WIPEOUT 3 (PSX) 99,95	

PONG (OKT)	79,95
POP'N POP	69,95
PRINCE NASEEM BOKING (OKT)	89,95
RAILROAD TYCOON 2	89,95
RAINBOW SIX	89,95
RC STUNT COPTER	79,95
REAL FISHING	89,95
RENEGADE RACING (OKT)	89,95
REVOLV	84,95
RIDGE RACER TYPE 4	89,95
ROBIN BLADE (NOV)	89,95
SABOTEUR (OKT)	89,95
DIE SCHLUMPF (OKT)	89,95
SHADOWMAN	84,95
SHAO LIN (NOV)	89,95
SILENT HILL	89,95
SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG.	24,95
SLEEP STORM	89,95
SOUTHPARK	84,95
SPEED FREAKS + ORIG. MULTI TAP	99,95
SPEED FREAKS + ORIG. MULTI TAP	139,95
STAR WARS: EPISODE 1-DU. BEDR.	89,95
SUPERCROSS (NOV)	89,95

RAYMAN 2 (OKT) (N64) 119,95	
RACING SIM. 2 (DC) 99,95 (PSX) 49,95 (N64) 119,95	

RAYMAN 2 (OKT) (N64) 119,95	
RACING SIM. 2 (DC) 99,95 (PSX) 49,95 (N64) 119,95	

inkl. Multi-Tap** 139,95	nur solange Vorrat reicht!
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT) (PSX) 89,95	
MISSION IMPOSSIBLE (PSX) 89,95	
inkl. Multi-Tap** 139,95	nur solange Vorrat reicht!
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT) (PSX) 89,95	
MISSION IMPOSSIBLE (PSX) 89,95	
inkl. Multi-Tap** 139,95	nur solange Vorrat reicht!
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT) (PSX) 89,95	
MISSION IMPOSSIBLE (PSX) 89,95	

JETZT AUCH PORTOFREI!

Ab sofort bieten wir für unsere Kunden portofreie Lieferung bei ausgewählten Produkten an: Sendungen mit Artikeln, die mit * bzw. orange gekennzeichnet sind, werden portofrei verschickt*. Lediglich für Nachnahme-Besteller fällt die Nachnahme-Gebühr an. Damit Sie auch die sparen, können Sie ab jetzt auch per Kreditkarte (nur Visa und Mastercard) bezahlen!



FORMEL 1 '99 (OKT) (PSX) 99,95

(ARZAN) (NOV)	89,95
THE NEXT TETRIS (OKT)	84,95
TORAR RAIDERS 4 (NOV)	89,95
TOMORROW NEVER DIES (NOV)	89,95
TONY HAWK'S PRO SKATER	89,95
TRICK 'N SNOWBOARDER	89,95
TUNGUSKA	84,95
UEFA STRIKER (OKT)	84,95
URBAN CHAOS	89,95
V-RALLY 2	89,95
WCW MAYHEM (NOV)	89,95
WIPEOUT 3	89,95
WIPEOUT 3 + MEM. CARD (SVR)	109,95
WORMS ARMAGEDDON	89,95
WORMS PINBALL (NOV)	89,95
WWF ATTITUDE	84,95
XENA - WARRIOR PRINCESS (OKT)	89,95
X-FILES	89,95

Nintendo 64

NINTENDO 64	194
NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	289,-
NINT. DUNKIN' KONG PAK (NOV)	24,95
ANTENNENKABEL	24,95
CONTROL PAD - ORIG.	54,95
EXPANSION PAK DRIG. (SPEICHER)	54,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	44,95
JOYPAD VERLANGERUNG JOYTECH	19,95
LENKRAD FERRARI SHOCK 2	94,95
LENKRAD GAMESTER 664	129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	24,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
V-PROPER / SCHUMMELER HODDUL	109,95
1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
ASTEROIDS HYPER 64	89,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	99,95
BEETLE ADVENTURE RACING	89,95
BOMBERMAN HERO	89,95
CALIFORNIA SPEED (OKT)	109,95
CALIFORNIA SPEED 64-F.Z.HOLLE (OT.)	99,95
CALTELVANIA 3D	109,95
CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95

BEACHTEN SIE AUCH UNSERE ANZEIGE AUF DEN SEITEN 2 UND 3 IN DER DREAMCAST-BEILAGE!



Dreamcast	494,-
deutsche Version, inkl. Modem!	
Controller	59,95
Dreamcast-Stick	94,95
Keyboard	59,95
Vibration Pack	49,95
VMU-Card	59,95
Racing CP (Lenkrad)	124,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	124,95
Aero Wings	94,95
Billiard Nights	84,95

Blue Stinger (DC) 94,95	
EXPANDABLE MILLEN SOLDIER (DC) 99,95	

Buggy Stinger	94,95
Blue Heat	94,95
Dynamite Cop 2	94,95
Formula One (Nov)	114,95
House of Dead 2 (-Gun)	149,95
Incoming	114,95
Killer Loop (V.A.R.G.) (Nov)	94,95
Marvel vs. Capcom	99,95
Metropolis MS-R (Nov)	114,95
Millenium Soldier-Expandable	99,95

DESTRUCTION DERBY (NOV)	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64	109,95
F-ZERO X	89,95
G3 F3 - DEEP COVER GECKO (OKT)	119,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
GRAND THEFT AUTO (NOV)	59,95
HOT WHEELS (OKT)	59,95
JET FORCE GENIUM	109,95
KNOCK OUT KINGS 2000 (NOV)	99,95



JET FORCE GEMINI (OKT) (N64) 109,95

LEGO RACERS (OKT)	109,95
MARIO GOLF (OKT)	109,95
MARIO PARTY	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	89,95
MONSTER TRUCK MADNESS	89,95
NASCAR '99	109,95
NBA LIVE '99 (NOV)	114,95
NBA PRO '99	89,95
THE NEW TETRIS (OKT)	89,95
NFL QUARTERBACK CLUB 2000	84,95
NHL PRO '99	114,95
NUCLEAR STRIKE	109,95
PERFECT DARK	109,95
RACING SIMULATION 2	119,95
RAINBOW SIX (NOV)	39,95
RAYMAN 2 (OKT)	119,95
REVOLT	89,95
ROAD RASH (NOV)	114,95
ROADSTERS '99	114,95
ROGRATS - SCHATZSUCHE	109,95
SABOTEUR	89,95
SOUTH PARK	89,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95

TONIC TROUBLE (ED) (SEPT) (N64) 109,95	
MARIO GOLF (OKT) (N64) 109,95	

HYBRID HEAVEN (N64) 109,95	
F1 WORLD GRAN PRIX 2 (N64) 89,95	

STARCRRAFT (NOV)	109,95
SUPER SMASH BROS.	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (OKT)	109,95
TURK 2 - DEUTSCH	77,77
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE B	114,95
V-RALLY	89,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	119,95
ATL WORLD LEAGUE SOCCER	109,95
WORMS (NOV)	109,95
WWF ATTITUDE	89,95
ZELDA: OCEANIA OF TIME	109,95

DONKEY KONG 64 (N64) 129,95	
TURK: LEG. d.V. LANDES (N64) 84,95	

PERFECT DARK (N64) 109,95	
WORMS A. (DC) 94,95 (PSX) 89,95 (N64) 109,95	

TRICK STYLE (DC) 99,95	
SONIC ADVENTURES (DC) 94,95	

Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Red Dog (Nov)	94,95
Renegade Racing (Nov)	89,95
SEGA Bass (inkl. Contr.) (Nov)	189,95
Sega Rally 2	114,95
Shadowman	99,95
Slave Zero (Nov)	94,95
SnowSurfer - Cool Board (Nov)</	

Schon gehört?

+++ Das Sonic Team wird am 11. November mit **Chu Chu Rocket** ein online-fähiges Action-/Puzzle-Spiel veröffentlichen. Der Vier-spieler-Spaß wird gegen einen Aufpreis mit einem transparenten orangefarbenen Controller ausgeliefert.

+++ Entgegen einiger Gerüchte wird es in den USA keine Verspätung des **Dreamcast Network** geben. Bis zum 3. Quartal 2000 sind mindestens zwölf Online-Titel auf dem Markt, darunter **Half-Life** oder **Sega Rally 2**.

+++ **Tomoyuki Takechi**, seines Zeichens CEO im Hause **Square-soft**, ließ verlautbaren, dass der Einstand der FF-Saga für die **PlayStation 2** sage und schreibe um die **40 Millionen \$** an Produktionskosten veranschlagen werde.

+++ Das bereits vor längerer Zeit von **Horror-Fans** heiß ersehnte Projekt mit dem Arbeitstitel **Ominusha** aus dem Hause **Capcom** wurde mehr oder weniger abgeblasen. Dies gilt zumindest für die aktuelle Konsolengeneration, denn man beschloss, das Projekt auf der Basis des **PlayStation-Nachfolgers** zu vollenden.

+++ **Capcom** plant laut vermehrter Gerüchte eine Fortsetzung des Beat'em-Up-Hits **Powerstone**.

+++ **GTR** kauft **Mad Catz** für sage und schreibe **30 Millionen US \$**. **Mad Catz** ist der dritt größte Peripheriehersteller der USA und hier zu Lande vor allem durch seine Lenkräder bekannt. Doch anstatt die Company umzustrukturieren und dabei Entlassungen vorzunehmen, sollen weitere Kräfte eingestellt werden.

Nintendo Space World

Die Wiedergeburt des DD64

Nicht nur die **Tokyo Game Show** sorgte in Japan für Aufsehen, sondern auch die **Nintendo Space World**, zu der vom 27. bis 29. August insgesamt mehr als 170.000 Besucher strömten, wusste durchaus zu gefallen. Neben den kommenden Software-perlen **The Legend of Zelda Gaiden**, **DK 64**, **Mario RPG 2**, **Kirby 64**, **Mario Party 2**, **Jet Force Gemini**, **Perfect Dark**, **Mini Racers**, **Excite Bike 64**, **Custom Robo**, **Mother 3** oder **Bass Fishing** stand vor allem Nintendos **64DD-Laufwerk** im Mittelpunkt des Interesses, das noch Ende des Jahres in Japan erscheinen



Spätzünder: Das DD64 wird aller Wahrscheinlichkeit nach nur für den japanischen Markt erscheinen.



soll. Dieses immer wieder verschobene Add-on für Nintendos 64-Bitter wurde interessanterweise von der Firma **RandNet** entwickelt. Zum Start des DD64 werden **F-Zero X Expansion Kit**, **Sim City**, **Doshin the Giant**, **Ultimate War**, **Sim City**, **Paint Studio** und **Talent Studio** zur Verfügung stehen. Neben den Konsolen-Titeln wurden die beiden neusten **Pokémon**-Versionen (silber und gold) für Nintendos **Game Boy** vorgestellt.



PlayStation Rennspiel

Rollcage Stage II

Der futuristische Renn-Shooter **Rollcage** sorgte im Frühjahr mächtig für Aufsehen. Der ungewöhnliche Racer bot eine fließende und sehr saubere Engine, die ein flottes Renn-Feeling vermittelte. Der im nächsten März erscheinende Nachfolger soll vier neue Ligen und somit 20 neue Kurse verfügen. Zusätzlich versprechen die Entwickler eine größere Langzeitmotivation, da dem Spieler einige neue Rennmodi zur Verfügung stehen sollen. So dürft ihr in dem sogenannten **Stunt-Mode** in einer Half-



Pipe waghalsige Stunts vollführen, für die natürlich als Belohnung eine entsprechende Punktzahl winkt. Der **Rubble-Soccer-Mode** wurde noch nicht genauer vom Hersteller definiert. Anzunehmen ist jedoch, dass es sich um eine Option handelt, dank der ihr im Stile von **Ballblazer**, dem le-

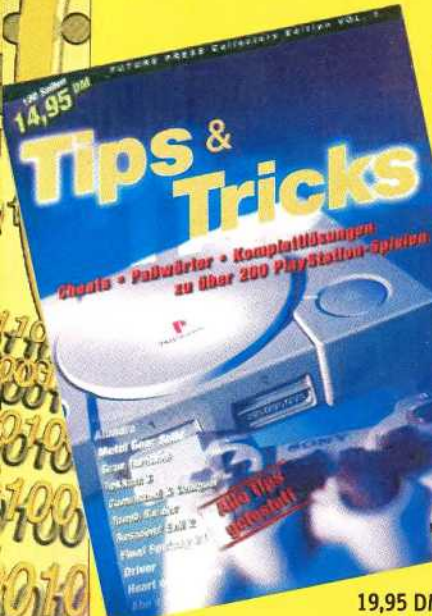


gendären futuristischen Fußballspiel der Firma **Lucas Arts** (C64), auf **Torejagd** geht. Ferner wurde der **Multiplayer-Spaß** durch neue Optionen angehoben, wie der **Demolition-Mode**, in dem es gilt, den Boliden des menschlichen Konkurrenten mit deren **Attacken** zu verschrotten.

Szenegeflüster

Schummeln leicht gemacht!

Die **Future Press Collectors Guide Edition** präsentiert auf **180 Seiten** nützliche Tipps & Tricks zu **aktuellen Hits** und **zeitlosen Klassikern**. Damit ist es das bisher umfangreichste **PlayStation-Cheat-Nachschlagewerk** und zudem mit einem empfohlenen Verkaufspreis von **19,95 DM** extrem preiswert. Zusätzlich veröffentlicht der **Future Press Verlag** parallel zum **Platinum-Release** des Klassikers **Tekken 3** ein **200-seitiges Nachschlagewerk**, das auch alle **Moves** der verschiedenen Kämpfer veranschaulicht. Auch dieses Buch ist für **19,95 DM** im gut sortierten Fachhandel zu erstehen.



Alle Seelen vertilgt

Das **Trickwerk** gibt dem bösen **Kain** keine Chance und löst auf **182** aufwändig gestalteten Seiten die Abenteuer des **Soul Reavers Raziell**. Ein genialer **Comic** schildert zudem anschaulich die Vorgeschichte des Abenteurers und beschreibt alle **Glyphen** des Helden sowie deren Wirkung genauestens. Das zu empfehlende Nachschlagewerk gibt es ab sofort im gut sortierten Fachhandel zum Preis von **19,95 DM**.



Schon gehört?

+++ Infogrames hat ein nettes Präsent für diejenigen parat, die ihr kommendes Rennwerk Demolition Racer rechtzeitig vorbestellen: Als Bonbon erhält jeder eine speziell für den Titel geschneiderte **Sound-track-CD** mit Tracks von Acts wie **Fear Factory**.

+++ GT Interactive hat **Driver** für Nintendos **Game Boy Color** angekündigt. Der Titel, der Ende des Jahres erscheinen soll, wird von **Crawfish Interactive** entwickelt.

+++ Der Arcade- und Dreamcast-Hit **Get Bass** wird eine Fortsetzung auf **Naomi-Basis** erhalten.

+++ Während **Final Fantasy IX** noch für die alte PlayStation erscheinen wird, soll der zehnte Teil der Reihe für die **PlayStation 2** entwickelt werden.

+++ In den **USA** wird es ab dem **24. November** ein interessantes **N64-Bundle** geben, das ein Grundgerät des 64-Bitters sowie ein **Donkey Kong 64** und eine **4 MByte-Speichererweiterung** beinhalten wird.

+++ **Final Fantasy total:** In den **USA** wurden innerhalb einer Woche **175.000** Einheiten des Square-Hits **FF VIII** verkauft. Nicht schlecht, jedoch nichts im Vergleich zu den japanischen Zahlen: Innerhalb von **24 Stunden** sollen dort **2,2 Millionen** Stück über die Ladentische gegangen sein!

+++ In einem Interview mit den **CoreMagazin** gab **Dave Perry** bekannt, dass das **3D-Action-Adventure Messiah** auch für **DC** erscheinen könnte, wenn die Verhandlungen mit **Sega** positiv verlaufen.

PlayStation Rollenspiel

RPG-Nachschub von Squaresoft

Zwei Rollenspiel-Hammer von **Squaresoft** stehen in den Startlöchern! Auf der einen Seite wäre der Titel mit dem fulminanten Namen **Chrono Cross** zu nennen. Schon auf dem Super Nintendo wusste man mit **Chrono Trigger** zu begeistern. Im Mittelpunkt der Handlung stehen der Jüngling **Serge** und dessen Freund **Glenn**. Ob man direkt an die Handlung des "Vorgängers" anschließen wird, ist zum jetzigen Zeitpunkt noch ungewiss. Wer Square jedoch kennt, der wird davon ausgehen, dass man zumindest einige kleinere Anspielungen erwarten kann. Der Titel wird aber erst **Anfang 2000** japanische Gefilde und noch im gleichen Jahr hoffentlich auch wenigstens **US-Gefilde** erreichen. Der andere Titel im Bunde ist **Dew Prism**. Hier liegt der Schwerpunkt eher auf actiongeladener Kost. Wer **Brave Fencer Musashi** kennt, weiß in etwa, was ihn erwartet. Die übliche **Japano-Optik** umgarnt den Handlungsstrang. Insgesamt stehen zwei Charaktere zur Verfügung, einerseits die drollige **Mint** und andererseits



Auf ins Gefecht: **Dew Prism** könnte eine echte Rollenspielperle werden.

ihre Gefährte **Rue**, ein verwegener **Draufgänger**. Ähnlich wie beim **Beat 'em Up Bloody Roar** könnt ihr die Gestalt eurer Gegner annehmen und euch deren Fähigkeiten zu Nutze machen. Zwischen beiden Protagonisten darf gewählt werden, wobei jeder der beiden Abenteurer eine eigene **History** hat. Release-Datum ist für **Japan** Ende des Jahres. Die **USA** werden im **Frühjahr 2000** bedient.

PlayStation Geschicklichkeit

Disney's Activity Center - A Bug's Life

Der Titel hat eine völlig neue Ausrichtung auf die ganz jungen Zocker, die Klientel unterhalb der magischen Fünfjahresgrenze. Wie der **Disney-Kassenschlager A Bug's Life** spielt sich das Geschehen im **Insektenreich** ab. Für die Kleinen gibt es dort mit Sicherheit viel Interessantes zu entdecken. Das Spiel ist unterteilt in acht verschiedene Gebiete, wie **Ameisenhügel**, **Flohzirkus** und **Stadt**. Überall sind unterschiedliche Aufgaben zu erledigen. Auf dem **Ameisenhügel** müsst ihr eine **Mistkugel** einen Berg hinaufrollen, ohne dass euch diese entgleitet. Das ist ziemlich schwierig, da eure

Ameise leicht ermüdet. Als witzige Zugabe findet ihr einen **Foto-Apparat**. Klickt ihr auf ein Tier oder eine Pflanze, so erhaltet ihr damit für **Kinder** zugeschnittene Informationen über das betreffende Objekt.



Ameise, ärgere dich nicht: Bei diesem Brettspiel seid ihr selbst der **Würfel**, der sich im **Drehrad** befindet.

Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Driver
2. Silent Hill
3. Gran Turismo Platinum
4. V-Rally 2
5. Bundesliga Stars 2000

Nintendo 64

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



JAPAN

1. Jikkyo Powerful Pro Yaku
2. Legend of Mana
3. Dokodemo Issho
4. Dino Crisis
5. Dance Dance Revolution



USA

1. Driver
2. Final Fantasy VII - Platinum
3. Tarzan
4. Triple Play 2000
5. Syphon Filter

Szenegeflüster

Auf den Spuren von Namco

Die Firma **Max Play** veröffentlicht in Kürze einen sehr interessanten Controller für **Sony's PlayStation**. Der **Twin-Shock-Racing-Controller** wurde speziell für Rennspiele jeglicher Art konzipiert. Er bietet euch nämlich die Möglichkeit,



mit Hilfe des **Lenkrades**, das in der Mitte des Peripheriegerätes angebracht ist, eure Rennvehikel über die **Parcours** zu steuern. Natürlich verfügt das Pad über die obligatorischen **Dual-Shock-Vibratoren**, die jedes Rennen zu einem einzigartigen Erlebnis machen. Zum Preis von **59,90 DM** ist das gute Stück im gut sortierten Fachhandel zu beziehen.

Endlich auch für Nintendos Toaster

Firma **Blaze à la Fire International** erbarmt sich mit allen verzweifelten **Nintendo-Spielern** und bringt nun auch eine **Schummellösung** für das **N64** auf den Markt. Für **109,- DM** habt ihr die Gelegenheit, auch den **Nintendo-Modulen** unendliches Leben, endlose **Munitionsberge** usw. abzurufen. Neben der professionellen **Update-Linie** des Herstellers garantiert eine spezielle Software namens **X-Link** die Verbindung zum **PC**. Hier kann dann der geübte Spieler selbst seine **Codes** herausfinden. Übrigens werden wir in naher Zukunft auch **Codes** für diesen **Xploder** veröffentlichen. Also: **Unbedingt mal genauer anschauen!**





Kleiner Helfer: Murfy unterstützt den Helden Rayman, wo er nur kann.



Erste Hürde: Der Wächter Aglagl kann nur mit Taktik in die Knie gezwungen werden.



Baumwächter: Nur wenn man zuvor den passenden Schalter umgelegt hat, öffnet dieser Geisterbaum sein Maul.

Rayman 2 The Great Escape

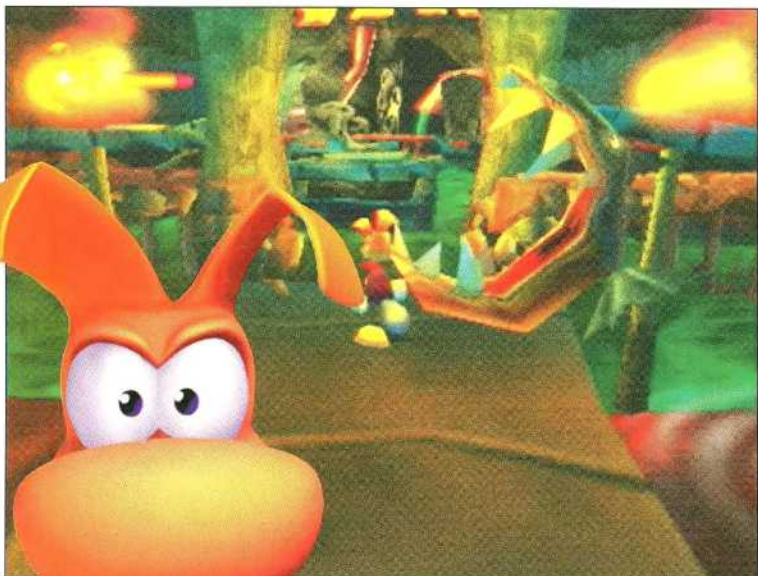
Nintendo 64 Jump & Run Das Strichmännchen kehrt nach über vier Jahren auf die aktuellen Konsolen zurück, diesmal jedoch im astreinen 3D-Gewand.

Es ist schon eine geraume Zeit her, als wir Rayman für die PlayStation testeten. In der September-Ausgabe des Jahres 1995 nahmen wir die 32-Bit-Version unter die Lupe. Immerhin 87% vergaben wir dem reinen 2D-Jump&Run. Aus heutiger Sicht wirkt diese Version natürlich

etwas antiquiert, doch alte Liebe rostet nicht! Und da Sequels von erfolgreichen Spielen sich noch immer größter Beliebtheit unter den Herstellern erfreuen, machte sich Ubi Soft nun daran, ihr Maskottchen Rayman mit den schwebenden Gliedmaßen wieder auf die Reise zu schi-

cken. Den Anfang macht die N64-Version. Gegen Ende des Jahres folgen Game Boy Color und Dreamcast (konvertiert von der grafisch beeindruckenden PC-Variante) und im ersten Quartal 2000 schließlich die PlayStation. Für alle, die mit dem Charakter Rayman nicht allzu viel anfangen können, eine kleine Einführung. Die Geschichte lehrt uns, dass Polokus, ein gottgleiches Wesen, die Welt erschaffen hat. Neben dem irdischen Sein schenkte er jedem Wesen gute Träume, um seiner Welt immer währenden Frieden zu sichern.

Leider rechnete er nicht mit den intergalaktischen Piraten, die ihn nun vernichtet haben. Admiral Klingensbart und seine Truppen haben die Welt überrannt und versklavt. Nur wenige echte Helden konnten sich der Invasion entziehen, darunter auch Rayman, ein seltenes magisches Wesen. Leider verlor der junge Held seine besonderen Fähigkeiten, als Polokus die Welt verließ. So ließ es sich nicht vermeiden, dass auch er in die Fänge der Welt-



Gefräßig: Bei der Überquerung der Brücke wird Rayman von einem hungrigen Piranha angefallen.

Wusstet ihr schon ...?

...dass in Frankreich alle fünf Versionen (PlayStation, N64, Game Boy Color, Dreamcast und PC) entstanden sind?



Des Rätsels Lösung: Einige Türen öffnen sich erst, wenn man farbig passende Kristallkugeln auf ihren angestammten Platz legt. Auf dem Weg dorthin werdet ihr jedoch von Schergen der Piraten behindert.



Klettermaxe: Nur mit viel Geschick und Kraft erklimmt unser Freund steile Felswände.



Klassische Hüpfzene: Da kommen einem schon fast die Tränen in die Augen, wenn man solche Sequenzen absolvieren muss.



Bonusspielchen: In diesem Bonuslevel übernimmt man die Rolle von Globox und muss ein Rennen gegen einen Piraten gewinnen.



Extra-Portion Milch: Mit einem silbernen Lum erhält Rayman einen Teil seiner magischen Energie zurück.

Die Heldentruppe



Rayman

Er ist einzigartig, denn aus einem unbekanntem Grund kann er als einziger magische Kräfte sammeln. Wahrscheinlich wurde er daher von Polokus, dem Welterschaffer, ausgewählt, die Welt- raumpiraten zu vertreiben. Neben seiner außerordentlichen Gewandtheit und Fähigkeiten ist Rayman auch noch sehr schlau. Für ihn sind Denksportaufgaben und mechanische Hindernisse kein Problem. Er ist eben der geborene Abenteurer.



Ly

Sie ist eine der sehr seltenen Feen. Da sie sich mit Polokus sehr gut versteht, kann sie magische Energie bündeln und nutzen. Rayman versucht sie mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln zu unterstützen, jedoch seit dem Verschwinden von Polokus sind ihre Kräfte sehr gering geworden. Deshalb versteckt sie sich vor den Piraten, denn wenn es um pure Körperkraft geht, ist sie unterlegen.



Globox

Globox ist eigentlich ein netter Kerl. Leider macht er sich allzu gerne in die Hosen, wenn es brenzlich wird. Er wäre so gern ein richtiger Held, doch immer landet er in Problemen, aus die ihn dann Rayman wieder herausholen muss. Da er von seiner unglaublichen Intelligenz überzeugt ist, möchte er die Welt mit Nachfahren beglücken, und das sind immerhin über 650 Bälger.



Clark

Was für ein Berg von Muskeln! Er gehört zu den wenigen Bewohnern, von denen die Piraten die Finger lassen. Aber Clark hat ein Problem: Seine Kraft kommt immer in Schüben zum Ausbruch, und die Energie, die er dabei verbrät, ist enorm. Daher frisst er in wenigen Minuten Unmengen von Fleisch oder Früchten.

raumpiraten geriet. Ly, eine Fee (und gute Bekannte von Rayman) schickte den Mächtegern Globox mit neuer Magie zu Rayman in die Gefangenschaft, um ihn zu befreien. Hier beginnt das Abenteuer und die lange Suche nach den vier Masken und den 1000 gelben Lums, ohne die Polokus nicht wiedererweckt werden kann.

Spielablauf: Ein ganz besonderes Abenteuer

Der Hauptunterschied zum Vorgänger ist die Darstellung in der dritten Dimension, wodurch natürlich das Gameplay erheblich abweicht. Ähnlich wie beim Nintendo-Aushängeschild Zelda wird der Held immer aus der Third-Person-Perspektive gezeigt. Rayman stehen dabei allerlei Bewegungsmöglichkeiten zur Verfügung, wie man sie bereits aus unzähligen Jump & Runs kennt. Neben dem klassischen Hüpfen und Rennen (da kommt die Genre-Bezeichnung also her) kann der putzige Charakter mit seinen Haaren fliegen oder mit seinen magischen Fäusten Energiebälle verballern. Ebenfalls bei Zelda abgekupfert ist die Möglichkeit, mit der Z-Taste die Blickrichtung zu fixieren und mit dem Analog-Stick nach rechts und links zur Seite zu gehen. Dieser

Trick ist besonders gegen die um sich ballenden Piraten sehr erfolgversprechend. Mit dem passenden Utensil erweitern sich Raymans Handlungsmöglichkeiten. An einigen Stellen gibt es Kletterseile, Spinnennetze oder andere Gegenstände, mit denen er höher gelegene Plattformen erreicht. Auf glatten Ebenen rutscht der Held in Windeseile hinunter und überwindet so weite Abgründe. Dank eurem flüsternden Helfer erhaltet ihr nützliche Tipps und bekommt die Steuerung genau erklärt. Außerdem werdet ihr durch die Grinsebacke stets über die Piratenentwicklung auf dem Laufenden gehalten. Die erste Aufgabe für Rayman besteht darin, seinen Freund Globox, der sich für euch in Gefangenschaft begeben hat,

wieder zu befreien. Danach wird er euch mit seinen Schamanenkräften als Regenbeschwörer in brenzligen Situationen unterstützen. Steht euch eine Feuerwand im Weg, wird Globox mit einer kleinen Regenwolke das Problem aus dem Weg schaffen. In dieser Art werden immer wieder neue Charaktere Raymans Weg kreuzen, die ihn dann mit ihren Fähigkeiten helfen. Die schüchterne Wasserschlange Ssssam beispielsweise zieht Rayman mit einem Seil so schnell hinter sich her, dass dieser Wasserski läuft. Nur so kann er den breiten unterirdischen See mit all seinen Gefahren überqueren. Die Walfrau Carmen hinterlässt in regelmäßigen Abständen Sauerstoffblasen, ohne die Rayman nicht eine



Abgesetzt: Am Eingang jeder Welt befindet sich ein Teleporter, der Rayman auch wieder zurückbringen kann.



Panoramablick: In dieser Perspektive wird die tolle fehlerfreie Grafik-Engine von Rayman 2 offensichtlich.



Halunke: Admiral Klingensbart ist trotz seiner mickrigen Gestalt natürlich der gefährlichste Gegner.



Überrascht: Nachdem Rayman diesen Piraten mit einer Pflaume sprichwörtlich den Mund gestopft hat, kann er vorbei.



Brutzel! An solchen Stellen ist neben Geschick und Augenmaß auch eine gehörige Portion Timing vonnöten.



Zelda lässt grüßen: Hält man in solchen Situationen die Z-Taste gedrückt, sind die Gegner kein Problem.

Unterwasserpassage überwinden würde. Darüber hinaus gibt es noch allerlei kleinere Rätsel zu lösen. Wie geht die Tür auf? Wie schalte ich die Elektrobarriere ab? Um nur zwei zu nennen. Habt ihr alle Puzzles in einem Level gelöst, spricht alle gefangenen Freunde und Lums gefunden, wartet ein Bonusabschnitt auf euch. Dort werden dann ganz spezielle Aufgaben, wie Wettläufe oder Geschicklichkeitsprüfungen, an Rayman gestellt. Habt ihr diese erfolgreich abgelegt, spendiert euch die Fee Ly etwas Energie oder eine Sonderfähigkeit. Insgesamt besteht die Welt aus mindestens 21 Levels (mit jeweils einem Bonuslevel), auf die 80 Gefangene und 1000 gelbe Lums verstreut sind. Naja, eigentlich sind es nur 999, da Admiral

Klingenbart einen Lum als Nachtisch verdrückt hat. Jeder Abschnitt ist für sich einzigartig und bietet einen eigenen Hintergrund. In einigen Abschnitten geht es eher bedächtig und rätselhaft zu, während in der Feuerwelt schnelle und genaue Sprünge von euch abverlangt werden, da Berührungen mit der Lava den sofortigen Lebensverlust bedeuten. In der Eiswüste hingegen sind glatte Flächen sehr schwer zu berechnen, und man muss aufpassen, nicht in Spalten zu fallen. Glücklicherweise wurde das Spiel recht einfach gehalten. Sollte man ein Leben verlieren (man hat übrigens unendliche Continues), wird man sofort mit halber Lebensenergie am letzten Speicherpunkt (grüner Lum) abgesetzt. Wurde ein Level be-

endet, darf man den aktuellen Spielstand auf den Controller-Pak ablegen.

Technik: Optisch perfekt, musikalisch verspielt

Ubi Soft hat sich bei Rayman 2 selbst übertroffen. Das komplette Paket aus hervorragender Grafik und comicartigem Sound, verbunden mit einem ab-

wechslungsreichen Gameplay, wird besonders Freunde von Mario 64 und Zelda begeistern, wobei besonders die Klasse der Grafik-Engine an den N64-Primus erinnert und in einigen Levels übertrumpft Rayman 2 sogar das Myamoto-Überspiel. Tolle, fantasievolle Texturen, putzig animierte Charaktere ohne technische Mängel, wie

erste hilfe HILFESTELLUNG

Hilfefelder

Während des Abenteuers gibt es immer wieder schwere Aufgaben für Rayman zu bewältigen. Zur Unterstützung sind am Wegesrand solche Hilfefelder. Betretet ihr sie, erscheint in eurem Geist ein Mitglied der Murfy-Family und gibt euch Tipps.



Die Murfys

Diese fliegenden Kreaturen sind sehr kurios. Da sie fliegen können, erreichen sie auch entlegene Bereiche der Welt. Die so gesammelten Informationen geben sie gern als Gerüchte weiter. In kritischen Momenten helfen sie sogar im Kampf gegen die Piraten.



Lums

Diese kleinen Glühwürmchen haben je nach Farbe besondere Eigenschaften.

Rot: erhöht die Lebenskraft

Gelb: ein Teil von Polokus verlorener Energie

Grün: Rücksetzpunkt

Lila: magische Liane

Blau: mehr Luft unter Wasser

Silber: gibt Rayman ein bisschen seiner magischen Kräfte zurück



Gefangene

Hat Rayman einen der insgesamt 80 Gefangenen befreit, erhält er als Belohnung einige Lums. Immer wenn er eine 10er-Grenze überschreitet, steigert sich außerdem sein Lebensenergie-Vorrat.



Sprengfässer

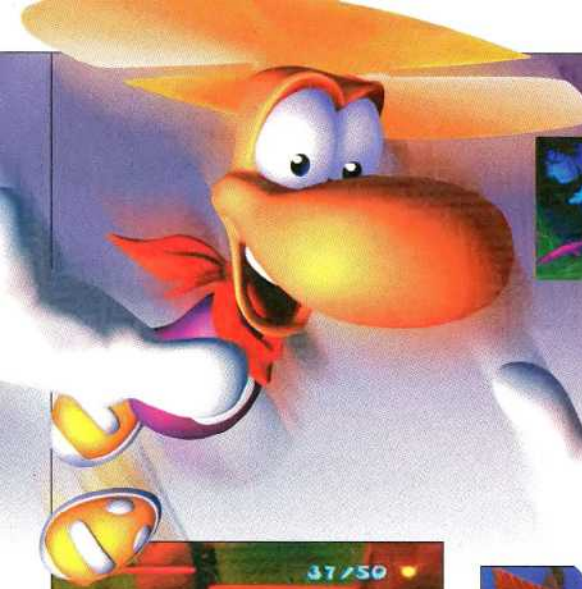
Mit den Pulverfässern lassen sich allerlei Dummheiten anstellen. Türen und Fallgitter können gesprengt und Gegner in die Flucht geschlagen werden. Hält man ein Fass gegen eine Fackel, verwandelt sich das Ding in einen Feuerstuhl.



Mutiger Wasserreiter: Im Schlepptau von Ssssam darf Rayman einige Sekunden Wasserski fahren.



Zerbrochene Magie: Auf der gesamten Welt sind 1000 gelbe Lums von Polokus-Macht verstreut.



Laserhindernis: Zur Zeit ist an ein Durchkommen bei dieser Barriere nicht zu denken. Dahinter wartet ein grüner Speicher-Lum.



Oldschool-Raumschiff: Man fragt sich wirklich, wie die Piraten mit so einem Schiff durch den Weltraum fliegen können.



Innovative Zwischensequenz: Rayman wird in dieser Szene von einem unfreundlichen Monster verfolgt. (Bild wurde übrigens mit der Monster-Throat-Cam aufgenommen.)

Aufbauprobleme oder Clipping. Das ist N64 in Perfektion! Ebenso reiht sich die ohrwurmartige Musik positiv in den Gesamteindruck ein. Leider fehlt es dem Modul an einer echten Sprachausgabe. Aber auch dieses Problem haben die Ubi-Soft-Programmierer geschickt umschifft. Sie verliehen jedem Charakter eine eigentümliche Tonlage aus einer Fantasiesprache, die zwar nicht verständlich ist, dafür aber die aktuellen Gemütszustände der

Charaktere vermittelt. Natürlich werden während solcher Konversationen Untertitel eingeblendet, die wahlweise in fünf verschiedenen Sprachen, darunter auch Deutsch, erscheinen. Wichtigstes Kriterium bei einem Jump & Run ist die Steuerung. Bei Rayman 2 gibt es in dieser Kategorie keinen Anlass zur Kritik. Ohne Fehl und Tadel lässt sich der kleine Held über alle Hindernisse bugsieren. Wer übrigens

ein Expansion-Pak sein Eigen nennt, darf sich auf eine hochauflösende und detailreiche Grafik freuen. Da weder Ladezeiten noch andere technische Unzulänglichkeiten auszumachen sind, ist Rayman 2 - The Great Escape das Spiel für alle Jump&Run-Fans, die auf Titel mit Adventure-Elementen stehen.



Swen: Es ist mir ja schon fast ein bisschen peinlich, dem N64 immer wieder so gute Wertungen zu beschreiben. Aber was Ubi Soft sich hier geleistet hat, ist wirklich aller Ehren wert. Rayman 2 - The Great Escape ist ein fast perfektes Jump&Run-Vergnügen für alle Altersklassen und überzeugt auf ganzer Linie. Das ausgefeilte Gameplay lässt kaum Wünsche offen, ebenso die technische Komponente. Grafisch habe ich selten ein Modul gesehen, das so knapp an der Perfektion ist. Am meisten hat es mir der kleine Helfer Murfy angetan, der für mich mit einer der lustigsten "Sprachausgaben" überhaupt unterlegt wurde. Rayman 2 ist ohne Einschränkung für alle N64-Fans zu empfehlen, die seit Zelda auf neues Modulfutter für ihre Konsole gewartet haben.

Die Piratensippe



Der Anführer der Piraten ist selbst mit seinem riesigen Hut nur knapp 1,20 m groß. Was ihm an Körpergröße fehlt, macht er aber durch seine große Klappe wieder wett. Klingenbart gehört freilich zu den "erfolgreichsten" Weltraumpiraten. Seine Erfolgsbilanz bisher: über 100 friedliche Welten in Schutt und Asche gelegt.

Admiral Klingenbart



Rechte Hand von Admiral Klingenbart. Er stellt sich Rayman immer wieder in den Weg und bekommt dafür immer wieder auf die Mütze. Dennoch ist er nicht zu unterschätzen, da er schnell aus seinen Fehlern lernt und beim nächsten Mal geschickter zu Werke gehen wird. Schwäche: Rum.

Red Rum



Er ist nicht der hellste Stern am Himmel. Dieser Hüne hat einen IQ von einer Socke voller Popcorn, jedoch ist er von Nichts und Niemanden kleinzukriegen. Am besten man macht einen weiten Bogen um ihn oder lockt den Dummbatz in eine Falle!

Gorilla



Unterwasser-Passage: Dank Carmen, dem Wal, kann Rayman längere Zeit unter Wasser atmen.



Raketen-Mann: Mit viel Geschick lassen sich einige Bewohner als Reittier zähmen.



Anfänger-Rätsel: Wie komme ich an diesem Schiff vorbei? Meistens liegt die Lösung auf der Hand (oder liegt unter dem Fuß).

Wusstet ihr schon ...?
 ...dass das englische Wort „Rayman“ so viel wie „Strichmännchen“ bedeutet?

Test Nintendo 64

Hersteller: Ubi Soft
 Vertrieb: Ubi Soft
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 119,- DM
 Muster von: Ubi Soft
 Vergleichbar mit: Banjo Kazooie (92%)
 Fakten: 41+ Levels, Rumble-Pak, Expansion-Pak
Erscheint: Oktober

Grafik: 92 Sound: 80

Fun: 90



Gefährlich: Wenn ihr an die Bande geratet, ist eigentlich immer ein Bodycheck des Gegners sicher.



Gutes Timing: Wer beim Bully den Puck ergattert und schnell schaltet, kann des Öfteren ein Tor erzielen.



Übersicht zählt: Via Tastendruck erscheinen die Passsymbole und erleichtern euch im hektischen Geschehen den Angriff.

NHL 2000

PlayStation Eishockey Ein neues Jahr. Eine neue Höchstleistung. Ein neuer Referenztitel? Mal sehen, ob EA seinen hohen Standard auf dem Eis abermals halten kann.

Mit der gleichen Regelmäßigkeit, in der die Südwestküste der Vereinigten Staaten von Hurrikanen heimgesucht wird (dies soll jetzt bitte nicht als pietätlos aufgenommen werden), versorgen uns die Puckspezialisten von Electronic Arts mit einer Bodycheck-Orgie sondergleichenen.

Spielablauf: EA zündet den Turbo
Im Gegensatz zum Vorgänger zeigen sich die NHL-Recken mit neuer Kraft in den Knochen. Kurz gesagt, das Spiel läuft schneller ab, was zwar anfangs etwas Hektik reinbringt, aber im Endeffekt das Gameplay dynamischer macht. Nachdem ihr euch für Freundschaftsspiel, Saison, Playoffs, Turnier oder Penalty-Schießen entschieden habt, geht es sogleich aufs Eis. Hier werden Veteranen sofort ein paar Neuerungen bemerken: Via R2-Taste ruft ihr das Icon-Menü auf, bei dem die eigenen Mitspieler mit einem Symbol markiert werden. So lassen sich exzellent Querpässe und Rückgaben vollführen, was oft zum erfolgreichen Torabschluss führt. Darüber hinaus dreht



No Chance: Steht die Abwehr, sind Schüsse aus der zweiten Reihe nutzlos.

Georg: Mit der Millennium-Edition kommt EA alles andere als aufs Glatteis. Im Gegensatz zum Vorgänger wurden die beiden wesentlichen Problemzonen sauber geliftet: Einerseits ist die Grafik bei weitem besser geworden und präsentiert sich in sehr guter Qualität, andererseits wurde die Spielgeschwindigkeit heraufgesetzt, so dass die Puckjagd nun auf einem idealen Level abläuft. Darüber hinaus wird mit den restlichen Features eine rundum gelungene Puckschieberei geboten. Der einzige "Kritikpunkt" ist bei den Kommentatoren zu finden. Im Gegensatz zu anderen EA-Sports-Produkten könnte das Geschehen auf dem Eis mit ein wenig mehr Leidenschaft präsentiert werden. Meine Herren, da muss mehr Feuer rein!



Ansichtssache: Jede Spielszene kann dank der Videoaufnahmen zu jeder Zeit aus allen Perspektiven immer und immer wieder betrachtet werden.



Einladend: Das Intro macht so richtig Laune auf die kommende Spielzeit auf dem Eis.

ihr euch mit der L1- und R1-Taste schnell nach links bzw. rechts und weicht so dem Gegner aus bzw. schirmt den Puck ab. Der Rest des Spiels läuft wie gehabt ab, so dass ihr mit gezielten Bodychecks euren Weg auf das Tor freiblockt. Vor allem die eigenen Kollegen, die vom Computer gesteuert werden, sind immer hochmotiviert und spielen meist mit mehr als 100 Prozent Einsatz. Dies sorgt für eine gute Verteidigung und Offensive, jedoch schicken die Schiris gnadenlos jeden Regelbrecher für zwei Minuten auf die Bank. Habt ihr eine Saison hinter euch gebracht, bereitet ihr euch in der Management-Sektion durch Neuverpflichtungen und Rookie-Drafts auf die neue Saison vor. Ferner erstellt ihr eigene Spieler und Mannschaften und perfektioniert die Strategien.

Technik: Saubere Grafik, kühler Kommentar

Die Leistung der 3D-Engine verbessert zwei wesentliche Faktoren. Zum einen zeigen sich die Recken des Eises in einem detaillierten Aussehen, zum anderen sind ihre Bewegungen weitaus geschmeidiger als beim Vor-



Angriff: Jetzt einen Doppelpass mit eurem Rechtsaußen, dann ist ein Tor eigentlich so gut wie sicher.



Hilfe: Vor jedem Spiel gibt es noch ein paar Tipps mit auf den Weg.

gänger und sorgen zusammen mit der erhöhten Geschwindigkeit für einen realistischen Ablauf. Während ihr euch dem Kampf auf dem Eis stellt, werden eure Aktionen von einem Reporterduo mit deutscher Sprachausgabe begleitet. Jedoch fehlt den beiden Jungs ein wenig Feuer in der Stimme.

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
Vertrieb: **Electronic Arts**
Spieleranzahl: **1-8**
Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Electronic Arts**
Vergleichbar mit: **NHL '99 (85%)**
Fakten: **30+ Teams, Dual Shock**

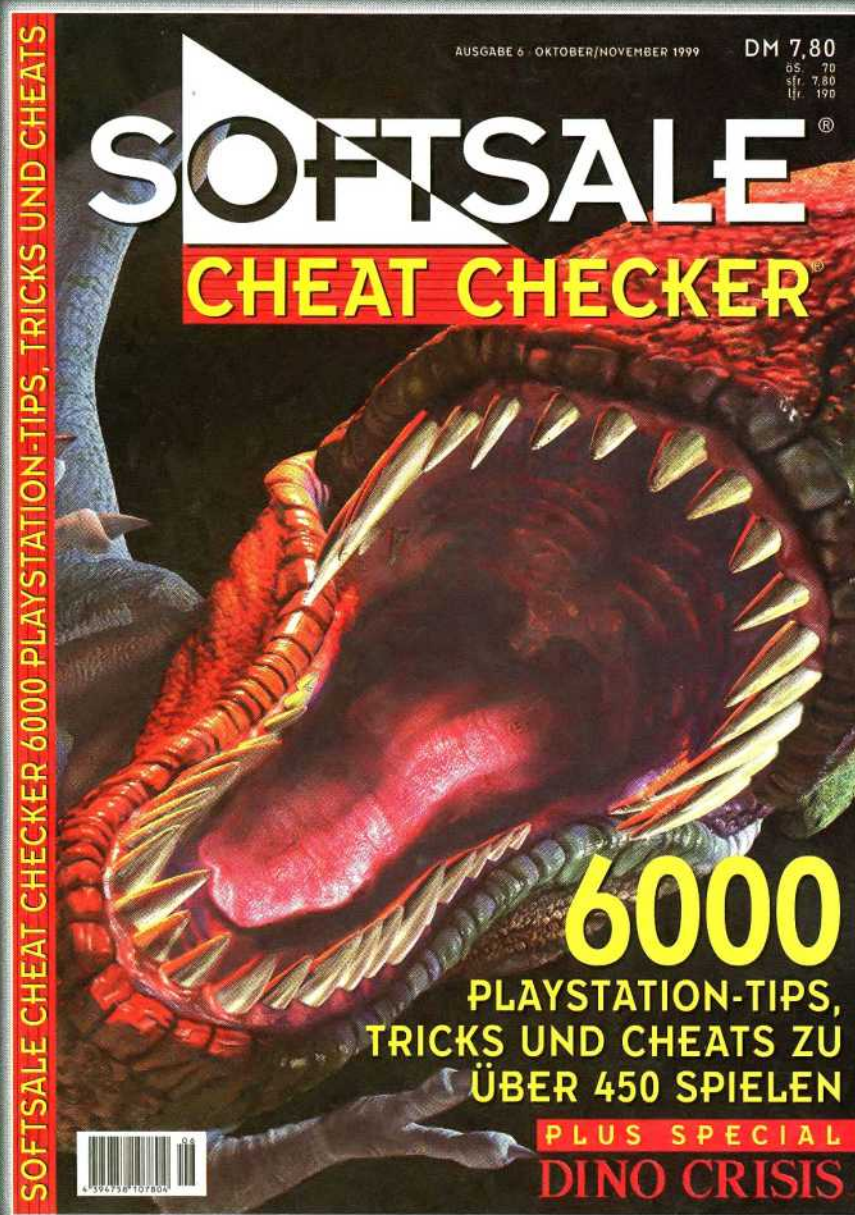
Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **78** Sound: **75**

Fun: **87**



MOGELN BIS DER ARZT KOMMT! DIE SOFTSALE® CHEAT CHECKER®:



AUSGABE 6/99
PLAYSTATION

JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!



SONDERHEFT
23 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!



Spitz und kantig: Dieser Krabbenkrieger hat einen harten Chitinpanzer und sorgt mit fast allen Körperteilen für Verletzungen.

Gungage

PlayStation Shoot 'em Up Konami versorgt uns wieder einmal mit Monster zerfetzender Balleraction.

Neben unserer ach so geliebten Mutter Erde gibt es noch andere Welten, die von intelligenten Lebewesen besiedelt werden. Als sich nun ein Dimensionstor zu der Welt Dark Moon öffnet und eine Horde monströser Ungeheuer hindurchtreten, ist natürlich wieder Panik angesagt. Also machen wir uns auf den Weg, der Bedrohung Herr zu werden, und schlüpfen in die Rolle der Person Wakle Skade. Aus-

gerüstet mit einer großkalibrigen Wumme begegnen wir den ersten Unruhestiftern: große Libellen, mächtige Sandwürmer und skorpionartige Krabbelwesen. Dank der halbautomatischen Zielerfassung pusten wir die Feinde über den Haufen. Zum Selbstschutz stehen noch ein Energieschild und eine Superbombe zur Verfügung. So kämpfen wir uns zunächst durch eine menschenleere Ortschaft, sammeln



Georg: Konamis 3D-Shooter bietet die all-gemeine Durchschnitts-kost: Relativ viel Action, die jedoch durch lahme Helden und nicht gerade intelligente Gegner ausgebremst wird, eine ordentliche Grafik und die Standard-

sounds. Leider fehlen einfach mehr Waffen und eine schnelle 180-Grad-Drehung, damit das Gameplay mehr Pepp bietet. Interessant sind hingegen die Endgegner gestaltet und ausgerüstet worden, was zu immer neuen Angriffsstrategien führt. Ein Shooter unter vielen.



Mächtig: Die Endgegner sind nicht nur überdimensional, sondern haben auch noch verschiedene Angriffsvarianten.

allerlei Goodies ein und vernichten den ersten Endboss, eine Riesenspinne. Wie beschrieben, geht es dann auch in den folgenden Runden weiter und wir stoßen auf immer neue Feindgattungen, kräftezehrende Zwischenbosse und am Ende jeder Stage auf den obligatorischen Endgegner. Via L1- und L2-Taste macht ihr flotte Seitwärtsbewegungen, springt auf kleine Erhöhungen und habt ferner einen Zielmodus im Fertigkeitenrepertoire. Habt ihr alle Levels durchgezockt, steht einer von drei weiteren Kollegen zur Verfügung, mit dem ihr dann erneut auf die Jagd gehen dürft.

Test PlayStation

Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Konami
Vergleichbar mit: Apocalypse (85%)
Fakten: 8+ Levels, Dual Shock
Erscheint: erhältlich

Grafik: 72 **Sound:** 65

Fun: 65



Todesmutig: Ihr stürzt euch mit eurem Fluggerät von der Startplattform. Um euch in der Arena besser orientieren zu können, weist euch ein Hilfspfeil den richtigen Weg.

Aironauts

PlayStation Shoot 'em Up Lustiges Baller-Game im netten Comic-Design.

Herzlichen Glückwunsch, Häftling Nr. M-722954! Sie haben es geschafft! Aus einem Kader von Millionen von Gefangenen haben wir Sie ausgewählt, um als Kandidat an unserer neuen Unterhaltungsshow namens Aironauts teilzunehmen. Mein Name ist Bob McGuffin. Ich bin Moderator und Produzent der Sendung. Ich darf Ihnen mitteilen, dass Sie Ihr tristes Dasein nun der Unterhaltung von Milliarden Zuschauern widmen dürfen. Sollten Sie das Glück haben und

ihre Aufgabe nach unserem Willen beenden, winkt Ihnen eine Begnadigung! Was Ihre Aufgabe ist? Ganz einfach, nehmen Sie teil in den Arenen der Aironauts! Gewinnen Sie und vor allem überleben Sie, um genügend Flügelsymbole zu erringen. Wir haben Ihnen an Ihrem Fluggerät hierzu extra einige Waffen eingebaut. Setzen Sie diese gnadenlos gegen Ihre Gegner ein, denn auch diesen kann eine Begnadigung winken. Setzen Sie erworbene Punkte in unserem Shop um.



Georg: Ich muss zugeben, dass ich Aironauts anfangs ein wenig unterschätzt habe. Klar, das Spiel kann mit Perlen des Genres nicht richtig mithalten, aber es sorgt für einigen Spaß in Sachen Ballerfreuden. Schon nach kurzer

Zeit habt ihr euren Aironaut sicher im Griff und düst gezielt durch die Arenen. Allerdings wäre ein Zweispieler-Modus wünschenswert, denn ich kann mir vorstellen, dass ein Deathmatch bei Aironauts noch mehr Laune macht.



Auswahl: Aus unterschiedlichen Gefangenen sucht ihr euch einen nach eurem Geschmack aus.

Kaufen Sie sich Panzerung, Waffen, zusätzliche Leben sowie Geschwindigkeitsbeschleunigung für Ihre Maschine. Wie schaut es aus mit Ihnen? Sind Sie Kerls genug, um sich dieser Herausforderung zu stellen?



Aufräumen: Mit gezielten Schüssen ballert ihr unter Zeitdruck gemeine Minen aus dem Weg.

Test PlayStation

Hersteller: Red Lemon
Vertrieb: Take 2 Interactive
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger
Ca. Preis: 89,- DM
Muster von: Take 2 Interactive
Vergleichbar mit: Apocalypse (85%)
Fakten: 50+ Levels, 8 Charaktere, Dual Shock
Erscheint: erhältlich

Grafik: 65 **Sound:** 50

Fun: 70

POWERWARE

BOOTMASTER 49,99 DM

+ mit Importfunktion + alle Spiele laufen + kompatibel zu allen Codes

+ einfach einstecken + kein Garantieverlust + kein Löten

+ Deutsche Anleitung + Deutsches Menü + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

UNSER SERVICE

+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)

+ Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post

+ Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung

+ Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr

Sa. 08.30-14.00 Uhr

+ Vorbestellungen möglich

Ab 150,00 DM keine Portokosten

Porto:

Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 30,00 DM)

Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

PAL BOOSTER

- NTSC zu PAL
- f. Importspiele
- Antennenanschluß
- mit Cinch Ausgang

29,99 DM

TRANSPARENT CASE

- verschiedene Farben
- mit Anleitung
- nicht f. SCPH 1002

49,99 DM

X-PLÖDER FX

- neueste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- 8MB Memory
- einfache Bedienung

84,99 DM

TWIN SHOCK

29,99 DM

STANDARD JOYPAD

9,99 DM

SONY DUAL SHOCK

44,99 DM

RGB KABEL

8,99 DM

RGB+AUDIO

11,99 DM

PADVERL. DUAL SHOCK TAUGLICH

8,99 DM

MEMORY CARDS

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

MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPRIMIERUNG

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

PSX GRUNDGERÄTE

PSX STANDARD **239,00 DM**
PSX UMGEBAUT **269,00 DM**
PSX+BOOTMASTER **269,00 DM**
PSX+BOOTMASTER+8MB **289,00 DM**

PSX SOFTWARE

Bundesliga 2000	84,99 DM
Carmageddon*dt.	79,99 DM
Colin MC Rae Rally	44,99 DM
Croc 2*	84,99 DM
Driver	88,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8*	99,99 DM
Formel 1 99*	88,99 DM
G-Police 2	79,99 DM
Gran Turismo 2*	89,99 DM
GTA 2*	89,99 DM
Killer Loop*	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Legend of Kartia 2*	82,99 DM
Medi Evil*	44,99 DM
Mission Impossible*	89,99 DM
Need for Speed 4	89,99 DM
Omega Boost	79,99 DM
Rainbow Six*	89,99 DM
Resident Evil-DC	44,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Speed Freaks*	82,99 DM
Syphon Filter	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Ubik*	86,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Wipeout 3	89,99 DM
WWF Attitude	82,99 DM
X-Files	82,99 DM

LÖSUNG SHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

Abe's Oddysee	Kings Field
Akuji - The Heartl.	Legacy of Kain
Alien Trilogy	Medi Evil
Alundra	Men in Black
Alone in t.Dark 1-3	Nightmare Creat
Ark of Time	Pax Corpus
Atlantis	Rayman&Gex3D
Baphomets Fl. 1+2	Resident Evil 1
Batman & Robin	Riven
Blaze & Blade	Shadowman*
Breath of Fire 3	Suikoden
Casper	Syphon Filter
Chron. o.t. Sword	Tekken 1 & 2 & 3
Clock Tower	The Note
Diablo	The Last Report
Discworld 1+2	Tomb Raider 1
Excalibur	Tomb Raider 2
Final Fantasy 7	Tomb Raider 3
Final Fantasy 8*	Turok
Gex 3D & Rayman	Turok 2
Granstream Saga	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	Warhammer: DO
Guardians Crusade	Zelda 64 uvm.

METAL GEAR SOLID - JE 34,99 DM

Liquid Snake, Meryl Silverberg, Psycho Mantis, Revolver Ocelot, Ninja, Sniper Wolf

SPAWN 13 - JE 34,99 DM

Curse o.t.Spawn2, Zeus, Halched, J. Priest & Mr. Obelith, Medusa

RESIDENT EVIL PLAT. - JE SET 34,99 DM

Tyrant/Mr.X, Ivy & Ada, Hunks & Zombies, William & Sherry

MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 DM

DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Scart Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	109,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	89,99 DM
HOTD2 + Gun	149,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur*	89,99 DM
Red Dog	89,99 DM
Virtua Striker 2	89,99 DM
Incoming	109,99 DM
NBA 2000*	84,99 DM
Formula 1*	109,99 DM
Snow Surfers*	94,99 DM

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)	TOP SECRET 2
Com. & Conq. 1+2 (19,95)	Cheats & Codes zu über 120 Spielen!
Final Fantasy 8* (24,95)	14,80 DM
Aetal Gear Sol. (19,95)	
Soul Reaver (19,95 DM)	
Tekken 3 (24,80 DM)	
Tomb Raider 1 (19,95)	
Tomb Raider 2 (19,95)	
Tomb Raider 3 (19,95)	
Resident Evil 1kompl. (19,95)	
Warzone 2100 (19,95 DM)	
(-Files (19,95 DM)	

PSX ZUBEHÖR

Maus -> 29,90 DM	GB Deluxe -> 99,00 DM	RF Unit -> 24,99 DM
Lenkrad+R. -> 99,00 DM	X-Ploder -> 69,00 DM	Shockhammer -> 79,99 DM
Blaze Koffer -> 69,00 DM	Cybershock P. -> 54,99 DM	Movie Card -> 99,00 DM
Infrarot Pads -> 59,00 DM	CD-Leerhülle -> 1,99 DM	Game Station -> 49,00 DM

04131 / 200580



Final Fantasy VIII

PlayStation Rollenspiel Endlich ist es so weit! Die lang ersehnte deutsche Version aus dem Hause Squaresoft ist ab dem 27. Oktober erhältlich. Hat sich das Warten gelohnt?

Squaresoft gilt schon seit längerer Zeit als Garant für Edelspiele der besonderen Art. Immer wieder zeigt die Schmiede, dass sie ihr Handwerk versteht. Neben grafischem Know-how der Spitzenklasse und dem richtigen Programmierverständnis für die PlayStation wird Entwicklung der höchsten Kunst betrieben. Jedes Detail stimmt einfach bei ihren Top-Produkten. Man merkt immer wieder, dass wahre Freaks in der Entwicklungsabteilung zugegen sind. Auch wichtige grundlegende Elemente, wie die musikalische Untermalung, sind stets derart perfektioniert eingefügt, dass so mancher Spiele-Soundtrack als Stand-alone-Version in Japan reißenden Absatz findet. Um sich das Phänomen Final Fantasy zu verdeutlichen, sollte man sich die Verkaufszahlen im Land der aufgehenden Sonne genauer anschauen. Schon der siebente Teil der Final-Fantasy-Serie verkaufte sich bisher alleine in Japan 3,26 Millionen Mal. Aber der Kracher FF VIII schaffte diese Gesamtverkaufszahl innerhalb des ersten Verkaufsmonats mit 3,3 Millionen verkaufter Exemplare noch zu toppen. Nehmen wir Teil VIII also ein wenig genauer unter die Lupe.

Spielablauf: Lernen, meistern, siegen
Ihr beginnt in einer Schule namens Balamb Garden. Als grimmiger und verschlossener Schüler namens Squall versucht ihr die Prüfung zum SEED zu meistern und ein vollwertiges Mitglied des Balamb Gardens zu werden. Doch vor dem Lohn haben die Götter bekannterweise den Schweiß gesetzt, und so steht ihr erst einmal vor der Aufgabe, euch mit der Umgebung und den Aktionsmöglichkeiten auseinander zu setzen, um die Prüfung erfolgreich zu bestehen. Glücklicherweise befindet sich eure Ausbilderin, die hübsche Quistis, in



Geld rausschmeißen: Die Möglichkeit, in einem Shop hilfreiche Goodies einzukaufen, sollte man sich nicht entgehen lassen.

eurer Nähe und bringt euch alle Kenntnisse bei. Vor allem wichtige Informationen, wie ihr Zauberkräfte und eure Bindungen auf die gewaltigen G.F. (Guardian Forces) koppelt, solltet ihr schon von Beginn an genauestens studieren. Denn diese Mächte entscheiden



"Das ist mein Zimmer! Niemand darf reinf! Der Raum ist heilig!"

Aufgebracht: Xell ist nicht gerade darüber begeistert, dass sich Squall für sein Zimmer interessiert. Was dort wohl ist?



85

Xell 568
Squall 687
Selphie 511

Kampfstoll: Selbst kleinste Aktionen in einer Auseinandersetzung werden von wunderschönen grafischen Details begleitet.



Vorsicht! Anfangs solltet ihr Waldgebiete meiden, da hier sehr mächtige Gegner lauern.



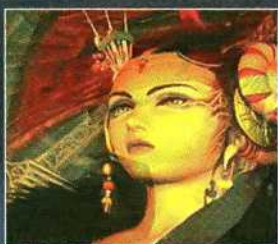
COMMAND
A
D
G
CHOICE
Lagern
Zaubern
Xell 612
Squall 702
Selphie 520

Saugen: Zaubersprüche holt ihr euch beim Gegner. Ihr saugt diese förmlich aus.



Wedge
"Es gab einen Bericht, daß ein Monster hier auf dem Turm gesichtet worden ist."

Alte Freunde: Na, wer sagt es denn. Selbst alte Bekannte wie Wedge haben es in den achten Teil geschafft.



Detailreichtum: Obwohl manche Stellen nur kurz besucht werden, sind sie trotzdem sehr detailliert gestaltet.



G.F.-Power: Die Kräfte der Guardian Forces sorgen für so manchen harten Schlag gegen die Gegner.



Hokuspokus: Jeder Zauber ist wunderschön in Szene gesetzt und verleiht jedem Kampf eine ungeheure Dynamik.



Speicherpunkt: Ihr solltet jede Möglichkeit zum Speichern nutzen, um gegen Überraschungen gewappnet zu sein.



Galbadia-Garden: Die Schulen der SEEDs sind über das ganze Land verstreut und bieten Informationen und Ruhepausen.



Eingesperrt: Um versperrte Türen zu umgehen, benutzt ihr einfach die versteckte Leiter, um den Raum zu verlassen.

im späteren Spielverlauf über Sieg und Niederlage. Da diese elementaren Kräfte recht komplexe Kombinationsmöglichkeiten innehaben, werdet ihr vorbildlich nach und nach auf die einzelnen Elemente aufmerksam gemacht. Die Guardian Forces haben neben allerlei verschiedenen Zaubermöglichkeiten beispielsweise die Fähigkeit, Attacken eurerseits mit Zuständen zu koppeln. So wird ein Gegner mehrfach mit nur einem Schlag in die Bredouille gebracht. Aber keine Panik, Squaresoft hat für alle Neulinge eine automatische Funktion namens Optimal eingebaut, um den Spieler nicht schon zu Beginn des Spiels vor allzu große Herausforderungen zu stellen. Andere, den G.F.s unbekannte Kräfte und Zauber muss euer jeweiliger Charakter jedoch erst kennenlernen, denn in Final Fantasy VIII habt ihr keine

Magieleiste mehr, wie das in den Vorgängern der Fall war. Ihr müsst den Gegnern die Zauber sprichwörtlich „entreißen“. Hierzu steht die Kampfoption Draw zur Verfügung, eine sehr wichtige Funktion. Setzt ihr diese in einem Kampf ein, holt sich der entsprechende Charakter eine zufällig bestimmte Anzahl des gewünschten Zaubers, die er dann sofort einsetzen darf. Gemeinerweise hält nicht jeder Gegner alle Zauber parat, und so heißt es weise vorzuplanen, um wichtige Zauber (beispielsweise Vita zum Hit-Points auffüllen) stets in großer Anzahl zu besitzen. Neben dieser Möglichkeit, an wichtige Zauber zu gelangen, befinden sich im Spiel selbst noch so genannte Draw-Punkte. Hier kann ein Charakter eurer Wahl quasi Zaubersprüche nachtanken. Diese Stellen halten im späteren Verlauf erneut Zauberkraft parat. Deshalb solltet ihr nicht vergessen, öfters bei ihnen vorbeizuschauen. Sämtliche Zaubersprüche sind auch im neuen Final Fantasy wieder völlig logisch aufgebaut. Gegen Feuermonster setzt ihr beispielsweise starken Eis-

Wusstet ihr schon ...?

...dass die japanische Version von FF VIII zwei Millionen Mal vorbestellt war?



Aufrüsten: Von Zeit zu Zeit solltet ihr einen Waffenspezialisten aufsuchen, um zu überprüfen, ob eure Waffen verbessert werden können.



Gewitterhagel: Die Kräfte der G.F. basieren teilweise auf den vier Elementen Luft, Feuer, Wasser und Erde.



Bahnhof: Das Reisen mit dem Zug ist sicher. Allerdings kostet es auch ein Heidengeld.



Brothers: Hier ein Ausschnitt aus dem Zauber der G.F.-Brothers. Diese beiden Monster räumen kräftig auf.



Grabräuber: Um den Zielen der SEEDs näherzukommen, muss auch mal ein verlassenes Grab leergeäumt werden.



Lauerstellung: Aus sicherer Entfernung versucht Irvine mit einem gezielten Schuss Edea ein Ende zu setzen.



Ifrit: Wer erinnert sich noch an die Summon-Kräfte aus dem siebenten Teil? Vielen dieser fleißigen Helfer werdet ihr auch in Final Fantasy VIII wieder begegnen. Durch sie erlangt ihr mächtige Zauber und Fähigkeiten.



René: Wahrlich, sich über Squaresofts neuesten Meilenstein der Videospielegeschichte auszulassen würde bedeuten, stundenlang ein Loblied abzusingen. Ich kann allen Rollenspiel-Fans das Game nur ans Herz legen, denn alle Kenner der Serie werden sich sofort zurechtfinden. Square hat es verstanden, geballte Erfahrung mit Grafikauber zu verschmelzen. Anfangs wird der Spieler zwar erst einmal von den ganzen Charaktermöglichkeiten, gerade bei den G.F.s, erschlagen, aber vorbildliche Onscreen-Erklärungen zum richtigen Zeitpunkt lassen niemanden im Stich. Rollenspieltypisch lernen nicht nur eure Charaktere dazu, auch ihr setzt nach und nach geschickt euer Wissen ein, um alle Gegner zu bezwingen. Worauf wartet ihr überhaupt noch? Holt euch das Spiel und taucht ab!

Technik: Spitzenplatz der Superlative

Um das Kind mal richtig beim Namen zu nennen, muss man Squaresoft zugestehen, dass sie die sprichwörtlichen Hosen im Business an haben. Das gesamte Spiel ist mit ungekannter Leidenschaft in Szene gesetzt. Grafisch erblickt das Auge das Möglichste, was die PlayStation zu leisten im Stande ist. Sämtliche Übergänge zwischen den einzelnen Locations sind wunderbar flüssig realisiert, wie es auch schon

im siebenten Teil der Fall war. Squaresoft versteht es geschickt mit einer Art Streaming-Verfahren gewisse Dinge und Spielabschnitte schon vorzuladen. Zusätzlich wurden dem Spiel geniale vorberechnete Rendersequenzen spendiert, die durch Motion-Capture-Verfahren ungeheuer real wirken und die mögliche Farbpalette voll ausschöpfen. Diese Sequenzen werden direkt aus dem Spielgeschehen heraus abgespielt und sorgen so für einen noch dichteren und komplexeren Handlungsstrang, der den Spieler wahrlich zu fesseln weiß. Alleine schon die coolen Kamerafahrten verdienen einen erhobenen Daumen. Viele Locations, die man nur ein einziges Mal zu Gesicht bekommt, sind mit

rührender Detailverliebtheit in Szene gesetzt worden. Zusätzlich unterstützt die Steuerung das Dual-Shock-Pad gekonnt, wobei man manchmal schon Angst haben muss, dass einem das Pad aus der Hand gerüttelt wird. Aber auch analogtechnisch werden die Spielecharaktere entsprechend gesteuert. Ein leichter Druck auf die Analog-Controller lässt das jeweilige Partymitglied laufen, während ein fester Druck das Gehen zum Rennen steigert. Das leidige Thema bzw. Problem des Speicherns hat Squaresoft ebenfalls hervorragend gelöst. Wie schon im Vorgänger reicht ein einziger Block eurer Memory-Karte aus, um den gesamten Spielstand zu speichern. Und genau so wollen wir das sehen!



Fahrzeugparadox: Zwar wird in Deling links gefahren, die Fahrzeuge selber sind jedoch für den regulären Rechtsverkehr ausgelegt.

Test PlayStation

Hersteller: Squaresoft
 Vertrieb: SCED
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 119,- DM
 Muster von: SCED
 Vergleichbar mit:
 Final Fantasy VII (91%)
 Fakten: Dual Shock, 4 CDs
Erscheint:
27. Oktober

Grafik: 90 Sound: 80

Fun: 95





Rat Attack

PlayStation Puzzlespiel

Was ist die liebste Beschäftigung einer kleinen Hauskatze? Richtig, das Mäusen. Schnurrt sie nicht gerade ihrem Herrchen um das Bein, pirscht sie sich an liebeliche Nager ran und verzehrt diese zum Nachtisch. Genau das ist das Ziel bei Rat Attack. In verschiedenen Räumen und Häusern ist es eure Pflicht, die gesamte Umgebung frei von Mäusen zu halten. Habt ihr die unliebsamen Hausbesucher erst einmal bewusstlos geschlagen, fresset ihr sie, und wie es der natürliche Kreislauf will, müsst ihr eure Beute an einem bestimmten Platz wieder freigeben. Habt ihr die vorgegebene Zahl an Ratten vertilgt, öffnet sich das Portal und ihr steht einer neuen Herausforderung gegenüber. Grafisch protzen die einzelnen Räume in erster Linie mit krassen Farben, die eigentlich jede Maus von alleine verschrecken müssten. Auch wenn beim Flugzeugbau die Natur häufig als Vorbild herangezogen wird, sollte man bei der Programmierung von Videospiele lieber Abstand davon nehmen. (René)

Fun 35%



Madden NFL 2000

PlayStation American Football

Schon seit Jahren versorgt uns EA mit erstklassigen Sport-Simulationen des US-Sports, was auch in diesem Jahr der Fall ist. Dem erfahrenen Madden-Spieler fallen nach kurzem Überblick drei wesentliche Neuerungen ins Auge: Im Madden-Challenge-Mode werdet ihr mit diversen Aufgaben, zum Beispiel einem erfolgreichen Pass über 30 Yards oder sechs Touchdowns, beglückt, die ihr während des Spiels zu erfüllen habt. Die Belohnung für die gelungenen Spielzüge sind geheime Stadien, Mannschaften und verschiedene Verletzungsarten. Des Weiteren gibt es nun endlich auch einen Spielzug-Editor, mit dem ihr eigene Offensiv- und Defensivstrategien entwickelt. Die dritte Neuheit ist der Arcade-Mode, der einer schnell ablaufenden Spielhallenvariante sehr nahe kommt und auf großes Strategiegeplänkel verzichtet. Zusammen mit der sehr guten Steuerung, den umfangreichen Optionen und der gewohnt sauberen Präsentation zaubert Altmeister John Madden wieder eine erstklassige Simulation auf die heimischen Bildschirme. (Georg)

Fun 85%



Bemerkenswert: Solche Brücken verbinden die einzelnen Levels untereinander. Das Spiel speichert nach der Überquerung ab.



Bis an die Zähne bewaffnet: Mit dem Flambeau und dem Violator im Anschlag macht uns dieser Brocken keine Angst mehr.

Shadow Man

PlayStation Action-Adventure Mit wenigen Wochen Verspätung folgt nun die 32Bit-Variante des N64-Schattenmannes. Ist die PlayStation-Fassung ebenfalls ein Überflieger?

In der letzten Ausgabe der Mega Fun testeten wir bereits den ersten Shadow-Man-Konsolenabteiler. Die N64-Version erhielt von uns die Traumwertung von 94%. Daher waren wir besonders auf die uns nun vorliegende PlayStation-Fassung gespannt, die ebenso wie die bald zu erwartende Dreamcast-Umsetzung zu einem wahren Highlight für die Fans des Action-Adventure-Genres mit Horror-Einschlag werden könnte. Die Programmierer von Acclaim Teesside (ehemals Iguana UK) haben in den letzten Wochen verschärft an der PlayStation-Scheibe gearbeitet, so dass wir uns einiges erhofft haben. Kann Shadow Man Tomb Raider, Akuji oder Soul Reaver das Wasser reichen?

Spielablauf: Spannend inszeniertes Horror-Abenteuer

Der Spieler schlüpft in die Rolle des mutierten Voodoo-Kriegers Mike LeRoi, des Wanderers zwischen den Welten. Seine Fähigkeit, zwischen der Lifeside (unserer Welt) und der Darkside (dem Reich der Toten) zu wechseln, ist einzigartig. Seine Freundin Nettie, eine Jahrhunderte alte Voodoo-Prinzessin, machte ihn zu allem Überfluss auch noch unsterblich. Als Nettie eines Nachts von der drohenden Apokalypse aus der Darkside träumt, schickt sie Mike, alias Shadow Man, dahin, um der

Sache auf den Grund zu gehen. Dort lebt Legion, ein unglaublich mächtiger Dämon, im Asyl. Dieses Gebäude ist voller todbringender Gefahren und bestialischer Wesen. Die Suche beginnt in der Lifeside, genauer gesagt in Louisiana. Dort macht ihr Nettie ausfindig, damit sie euch die ersten Waffen übergeben kann. Dabei wird das Geschehen aus der typischen Third-Person-Sicht von hinten gezeigt. Mit den Schultertasten lassen sich, wie von Ego-Shootern gewohnt, auch Schritte zur Seite durchführen. Da Shadow Man beide Hände benutzen darf, steht es ihm frei, zwei verschiedene Gegenstände auf einmal einzusetzen.

Das können ebenso konventionelle Waffen sein wie Voodoo-Artefakte oder andere Gegenstände. Leider lassen sich nicht alle Items an allen Orten einsetzen. Weil die Voodoo-Waffen auch Voodoo-Kraft brauchen, funktionieren sie nur in der Darkside. Bleiwaffen hingegen können nichts gegen Untote ausrichten. Neben dem Action-Aspekt bietet Acclaim allerhand Abwechslung. So werden, abgesehen von der ausgefeilten Story, während des Abenteuers richtige Jump&Run-Prüfungen vom Spieler abverlangt.

Technik: Große Mängel trüben den Gesamteindruck

Hervorragend gelungen ist die deutsche Lokalisierung der



Von der Rolle: Acclaim Teesside scheiterte kläglich beim Versuch, den Monstern Intelligenz zu schenken.



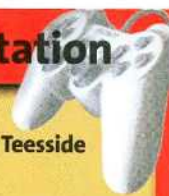
Schwerstarbeit: Bei solchen extremen Darstellungen muss Shadow Man technisch einen Gang zurückschalten.



Swen: Was für ein Schock! Nach der famosen N64-Version von Shadow Man war ich über die PS-Variante mehr als enttäuscht. Okay, ein Spiel zu erreichen, das eine satte 90er-Wertung erhalten hat, ist schwer, aber solche eklatanten Fehler bei der Grafik-Engine dürfen einfach nicht mehr sein. Normalerweise ist die Grafik nicht der entscheidende Faktor, wenn es um Spielspaß geht, aber in diesem Fall schlägt sie sich einfach negativ aus. Durch die niedrige Framerate wird die Steuerung unnötig schwer und es geht ein großer Teil der Atmosphäre flöten. Wer darüber hinwegsehen kann, erhält trotz allem ein spannendes Stück Software.

Sprachausgabe. Mit den vier Profisprechern Joachim Kerzel, Helmut Krauss, Regina Lemnitz und Tommy Piper erhält Shadow Man eine unglaublich dichte Atmosphäre. Auch die Musikanterhaltung hätte man kaum besser lösen können. Leider fehlt es dem Spiel an grafischer Klasse. Die Engine kann nicht mehr mit aktuellen Vertretern des Genres mithalten und trübt das Spielerlebnis durch schwer einzuschätzende Sprünge nachhaltig. Positiv ist hingegen die recht flotte und intelligent gelöste Kameraführung.

Test PlayStation



Hersteller: Acclaim Teesside
Vertrieb: Acclaim
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Acclaim
Vergleichbar mit: Tomb Raider (89%), Soul Reaver (93%)
Fakten: 40+ Levels, Dual Shock
Erscheint: erhältlich

Grafik: 69 Sound: 88

Fun: 76





Gefahr im Verzug: Bei Standardsituationen am 16-Meter-Raum reißt es förmlich nach einem Tor.



Flankenlauf: Ein schneller Sprint an der Außenlinie und eine anschließende Flanke auf die Stürmer bringt Gefahr für das gegnerische Tor.

UEFA Striker

PlayStation Fußball Auch Infogrames mischt in diesem Jahr mit ihrer Sportsimulation ganz oben im Wettbewerb der virtuellen „Fußballgötter“ mit.

Fußballsimulationen gibt es in deutschen Gefilden bekanntlich wie Sand am Meer, was bei der Fußballhysterie in der Bundesliga und den europäischen Pokalwettbewer-

ben wohl kaum überrascht. Bei UEFA Striker wird die Thematik rund um den europäischen Ballsport beleuchtet und verdammt die restliche Welt zum Zuschauer.

Georg: Rage hat sich wahrlich ins Zeug gelegt und präsentiert uns eine sehr gute Dribblei. Besonders umfangreich und durchdacht ist der Trainingsmodus, der mit einer Bandbreite von Möglichkeiten aufwartet. Ebenfalls fallen die Vielzahl an Modi und der rasante Spielablauf positiv ins Auge. Dennoch bleibt der Simulation der Gold-Game-Award verwehrt. Grund sind vor allem die Probleme der CPU-Mannschaften bzw. der eigenen Mitspieler im Abwehrbereich. Selbst bei höchster Schwierigkeitsstufe konnte ich durch einen Sololauf an der Seitenlinie das Spielfeld überbrücken, in den Strafraum eindringen und meist einnetzen. Auch die Organisation der eigenen Abwehr fällt schwer und endet häufig in einem Elfmeter. Darüber hinaus pfeift der Mann in Schwarz sehr streng, was bei Neulingen doch auf die Motivationsdrück.



Spielablauf: Keine Fragen dank dem Trainingsmodus

Wie bei jeder Sportsimulation des Genres gleichen sich die Spielmodi fast wie eineiige Zwillinge: Freundschaftsspiel, diverse Turniermodi und Extra-Einlagen stellen den heimischen Sessel-Profi vor die Qual der Wahl. Jedoch will die virtuelle Dribblei erst einmal richtig gelernt sein. Dies trifft bei der eigenwilligen Tastenbelegung von UEFA Striker sogar für die Veteranen zu und bringt uns zunächst ins Trainingslager: Tor-schuss, Flankentraining, Kopfbälle, Standardsituationen und Strafstoße werden hier in jeweils zehn Übungseinheiten trainiert. Wer dabei die verschiedenen Schwierigkeitskategorien meistert, erlangt die drei Trainerlizenzen und schaltet so neue Mannschaften, Stadien und Spielmodi frei. Entscheidet ihr euch danach für ein längeres Turnier, spielt ihr entweder mit einer der 44 Vereinsmannschaften in einer der drei Pokalrunden oder messt euch mit den 51



Abgewehrt: Die Flanke war auf den einschussbereiten Torjäger gerichtet, jedoch vereitelt der Verteidiger den Torerfolg.



Übung macht den Meister: Der Trainingsmodus ist vielseitig und bietet einen eingehenden Einblick in fast alle Spielsituationen.



Kartenpracht: Die Schiris pfeifen streng nach Regelwerk. So gibt es für eine Attacke von hinten schon mal die rote Karte.

Nationalteams in der Qualifikation zur EM bzw. während eines EM-Turniers. Ferner gibt es noch acht historische Begegnungen, den regionalen bzw. den internationalen Cup-Modus.

Technik: Saubere Präsentation

Wer sich mit der eigenwilligen Steuerung vertraut gemacht hat, dem wird ein rasantes und reizvolles Spiel geboten, das mit sehr gut animierten Mannschaften aufwartet. Alle Bewegungen sind naturgetreu und versprühen mehr als nur einen Hauch von Realität.

Test PlayStation

Hersteller: Rage
Vertrieb: Infogrames
Spieleranzahl: 1-4
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Infogrames
Vergleichbar mit: FIFA '99 (89%), Bundesliga Stars (86%)
Fakten: 95 Mannschaften,
Dual Shock
Erscheint: Oktober

Grafik: 80 Sound: 80

Fun: 84

Öffnungszeiten
 Mo. - Fr. 10 - 20 Uhr
 Sa. 10 - 17 Uhr
 Vorbestellung wird
 zuerst beliefert!
 Viele weitere nicht aufgeführten Titel auf Anfrage!

- FUN Versand**
 Tel.: 0821/5677158
 Fax.: 0821/5677153
 E-Mail: uwe.kueres@a-city.de
- Dreamcast jap. o. amerik. incl. Spannwa.** je 488,80
 Dreamcast deutsch + Modem ab 14. Oktober 488,80
 Dreamcastspiele deutsch von 84,90 - 149,90
 RGB Kabel je 34,90
 Memory Card VMS/ Joypad je 59,90
 Arcade Stick/ Lenkrad je 109,90
 Jam Box für PC 139,90
 Rumble Pack Puru, Game Gun je 69,90
- Dreamcast Preisangaben für japanische Titel!**
 House of the Dead 2 + Game Gun 179,90
 Get Bass Fishing + Gamepad 179,90
 Sonic Adventure, Puyo Puyo
 Tetris 4D, Godzilla, Virtua Fighter 3 je 89,90
 Blue Stinger, Marvel VS Capcom, Monaco GP 2
 Redline Racer, Sega Rally 2, Sengoku Turb, Incoming
 Psychic Force, S. Speed Racing
 Tokyo Highway Battle, Pen Pen Tricelon je 109,90
 Dynamite Deka 2, Giant Gram Pro Wrestling, Buggy Heat
 King of Fighters 99, Evolution
 Power Stone, Expendable, Streetfighter Zero 3 je 119,90
 Air Force Delta, Trickstyle, House of the Dead 2
 Climax Landers, Soul Calibur, Frame Grde
 World Neverlands, Gundam Side Story, Speed Devils je 129,90
 auf Anfrage: Code Veronica, Warsaw
 Castlevenia, Soul Fighter, Gauntlet Legends je 139,90

- Playstation + Dualshockpad** 239,90
 Länderchip pumbaw us,jap,d 69,90
 Password Card (Schurmod.) 29,90
 RGB Kabel, Link Kabel je 19,90
 Memory Card 9,90
 bei 3 Memory Cards 24,90
 Memory Card org. Transp. 24,90
 Dualshockpad org. 54,90
 Joyboard mit Microschaltern 24,90
 Padverlängerung 9,90
 Cobra Lichtpistole 44,90
 Heart of Darkness, Final Fantasy 7
 Rock 'n Roll Racing 2
 Rayman, Road Rash, MDK, Crash 2, Diablo, Alundra
 Abe's Exodus, Gran Turismo, Super Pang je 49,90
 Metal Gear Solid, Crash Bandicoot 3, Breath of Fire 3
 Bomberman, Gungage, Ray Man 2, Gex 3
 Silent Hill, Ape Escape, Driver, Tekken 3
 Ridge Racer 4, Tomb Raider 3, Virtua-Rally 2, WWF Attitude
 NBA Live 99, NHL 99, KKN2, Kensei Sacred Fist
 FIFA99, Civilization 2, R-Type Delta, Rac. Simulation 2, Croc2
 Descent 3, C&C 2, Star Wars Epis. Racer, Shadow Man
 Road Rash 3D, Need for Speed 4, Legacy o. Kain je 94,90
 Legend of Mana jap., Dino Crisis-, Final Fantasy 8-us je 149,90
 auf Anfrage: Resident Evil 3 Nemesis, Koudelka jap.
 Jade Cocoon, 24 h Lee Mans,

- Nintendo 64 + Mario** 219,90
 RGB Kabel 29,90
 Memory Card org. 34,90
 Expansion Pack org. 69,90
 Rumble Pack org. 39,90
 Rumble Pack+1MB Memorycard 49,90
 Joypad org. in 6 versch. Farben 54,90
 Joypad Verlängerung 9,90
 Dark Rift, Bust A Move 3, NBA pro 98 je 54,90
 Banjo Kazooie 84,90
 Mario Kart, Wave Racer, Lylat Wars, je 69,90
- Turok 2 engl. Uncut 94,90
 Castlevenia, Zelda, Starwars Episode Racer
 Duke Nukem Zero Hour, Rayman 2, Jet Force Gemini
 Shadow Man, C&C 2, WWF Attitude, je 104,90
 auf Anfrage: Donk, Kong Country, Armormines, Gauntlet Legends

- Neo Geo Modul** 50 Hz + Joypad + Antennenkabel 319,90
 Neo Geo 60 Hz + Joypad + Scartkabel 349,90
 Neo Geo 50/60 Hz + Länderchip us-jap. schaltbar 399,90
 Neo Geo 50/60 Hz umgebaut schaltbar 49,90
 Fatal Fury 1, Fatal Fury 2 je 59,90
 World Heroes, 3Count Bout, Art of Fighting je 69,90
 World Heroes 2, Alphamission 2 je 89,90
 Magican Lord, Samurai Shodown je 129,90
 Fatal Fury Special, League Bowling je 169,90
 Robo Army, Last Resort jap. je 189,90
 Art of Fighting 2 je 209,90
 Sengoku 2, Top Hunter je 279,90
 Sam. Shodown 2, Fatal Fury 3

- Neo Geo CD** Toplader + Pad + Antennenkabel 319,90
 Neo Geo CD 60 Hz + Pad + Scartkabel 349,90
 Neo Geo CD 50/60 Hz + Länderchip us-jap. schaltbar 399,90
 Neo Geo CD umbau 50/60 Hz schaltbar 49,90
 Puzzle Bobble, Art of Fighting 59,90
 Viewpoint, Windjammers, Samurai Shodown 2 je 79,90

- 3DO Sanyo** 50 Hz + 2 Pads 139,90
 Gex, Fifa Soccer, Po'ed, Myst, Space Ace, Sampler, Joypad
 Total Eclipse, Wing Commander, Sam. Shodown je 19,90
 D. Road Rash, Space Hulk, S. Streetfighter 2 Turbo je 29,90
 Return Fire + Zusatz CD 39,90

- Mega Drive** 50/60 Hz + Länderumbau schaltbar 119,90
 Arcade Power Stick mit 3 Button's 34,90
 Arcade Power Stick 2 mit 6 Button's 49,90

- Super Nintendo** 50/60 Hz schaltbar 119,90
Double Pro Fighter mit 24 Bit für Super Nintendo 50/60 Hz schaltbar
 Mega Drive 50/60 Hz + Länderumbau schaltbar
 Gesamtpreis von 799,-

- PC - Games**
 Dune 2000, Unreal us, Starcraft Exp. Set je 39,90
 Mechwarrior 2, Fantasy General us je 19,90
 Outcast, Dungeon Keeper 2, Her. of Mig. and Mag. 3 je 79,90
 Age of Empires 2, C&C 3 je 88,80
 auf Anfrage: Diablo 2, Quake 3, Wheel of Time je 88,80

Ankauf von
Neo Geo Modul sowie CD, Dreamcast
Sega Nomad, Turbo Express jeweils Handheld!
Turbo Duo GT sowie LT
 Alle Preisangaben sind in DM!
 Irrtümer vorbehalten!
 Angebote solange Vorrat reicht!
 Bestellung vor 15 Uhr wird
 am selben Tag verschickt!
 Ankauf nur nach Absprache!



Dimensionen: Am Fahrzeug im Hintergrund lassen sich die Größenverhältnisse des Spiels schön erkennen. (PS)

Re-Volt

N64/PS Funracer Nachdem der Rennspielmarkt ziemlich gesättigt ist, kommt Acclaim nun mit einem ungewöhnlichen Funracer auf den Markt.

Toy-Volt, ein bekannter Spielzeughersteller, entwickelte neue Modelle ferngesteuerter Autos, die sich



Positionskampf: Bei drei Konkurrenten entstehen häufig verbissene Fights um die Platzierung. (N64)

allerdings dummerweise selbstständig machen. Seit diesem Tag herrscht das Chaos auf den Straßen. So viel zur aufregenden Story dieses Spieles, aber wer einen Funracer mit einer tiefgründigen Story sucht, der wird sich wohl noch gedulden müssen. Wenn ihr euch für einen der zahlreichen Spielmodi entschieden habt (Zeitrennen, Wettkampf, Training, etc.) und ein passendes Fahrzeug (unterscheiden sich in Beschleuni-



Georg: Während die Nintendo-Version noch halbwegs überzeugt, dürfte es die PlayStation-Fassung schwer haben. Denn neben der schlechteren Grafik fällt auch eine ziemlich

schwierigere Steuerung negativ ins Gewicht. Gut, man kann ein N64-Spiel nur bedingt mit einem PlayStation-Spiel vergleichen, aber man ist einfach Besseres auf beiden Systemen gewohnt, gerade von Acclaim.

gung, Geschwindigkeit und Handling) gefunden habt, geht es auf einer der insgesamt 14 Strecken gegen drei Computergegner zur Sache. Ihr habt auch die Möglichkeit, gegen bis zu drei eurer Freunde auf vier speziellen Multiplayer-Kursen anzutreten, und das via Multitap auch bei der Play-

Station-Version. Lobend hervorzuheben ist dabei noch der Streckengenerator, der die Motivation deutlich erhöht. Technisch schneiden beide Versionen nicht sonderlich gut ab, wobei die Nintendo-Variante noch eher überzeugt.

Test PlayStation

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Spieleranzahl: 1 - 4
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,-
Muster von: Acclaim
Vergleichbar mit:
Fakten: 18 Strecken, Streckengenerator, Dual Shock, Multitap

Erscheint: erhältlich

Grafik: 28 Sound: 48

Fun: 35



Test Nintendo 64

Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Spieleranzahl: 1 - 4
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 129,- DM
Muster von: Acclaim
Vergleichbar mit:
Fakten: 18 Strecken, Streckengenerator, Rumble-Pak, Controller-Pak

Erscheint: erhältlich

Grafik: 58 Sound: 55

Fun: 61



Pop n' Pop

PlayStation Geschicklichkeit/Denkspiel Taito beglückt alle Puzzle-Freaks mit einer Weiterentwicklung ihrer Bust-A-Move-Klassiker.

Für all jene, denen die Bust-A-Move-Serie in durchzockten Nächten ans Herz gewachsen ist, bringt Taito eine Art Fortsetzung der Blasenthematik auf den Markt. Während ihr sonst verschiedenfarbige Blasen in die Höhe geschossen habt, lasst ihr diesmal Luftballons auf-

steigen. Allerdings bleiben diese an sich bewegenden Wolken hängen, was das Geschehen noch interessanter gestaltet. Neben dem üblichen Stress müsst ihr euch bei Pop n' Pop also auch noch auf die Bewegungen der Wolken konzentrieren. Ihr verbaut euch sonst recht schnell



Georg: Für alle Fans von Bust-A-Move, und das dürften doch einige sein, stellt Pop n' Pop eine neue Herausforderung dar. Vom Spielprinzip ähnlich, aber dennoch mit einigen neuen Ideen, schafft es das Spiel ein ähnliches Suchtpotential zu entwickeln wie

der Klassiker. Und natürlich der Zweispieler-Modus: Das Spiel eignet sich erneut hervorragend als Party-Game für gesellige Runden. Wenn ihr aber schon Besitzer eines Bust-A-Move-Titels seid, solltet ihr beim Anspielen entscheiden, ob die Weiterentwicklungen am Spiel Kaufargument genug für euch sind.



Siegessicher: Während ihr eure Ballons schon fast alle habt platzen lassen, sieht es bei eurem Gegenspieler ziemlich eng aus.

die Luftballons derart schlimm, dass ihr kaum noch Chancen auf ein erfolgreiches Weiterkommen habt. Pop n' Pop ist sicher keine Revolution des Spielprinzips, aber dennoch eine interessante Weiterentwicklung. Alle, die sich von den Bust-A-Move-Titeln nur schwer losreißen konnten, werden auch bei Pop n' Pop sehr schnell wieder der Sucht verfallen, denn bis die mehr als 100 Levels durchgespielt sind, vergeht ordentlich viel Zeit.



Unter Druck: Der Roboter drückt durch seine Sprünge die Wolken immer weiter herunter. Also Beeilung!

Test PlayStation

Hersteller: Taito
Vertrieb: Virgin Interactive
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 79,- DM
Muster von: Virgin Interactive
Vergleichbar mit:
Bust-A-Move 4 (73%)
Fakten: 100+ Levels, Dual Shock

Erscheint: erhältlich

Grafik: 46 Sound: 38

Fun: 72



FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

First Class belohnt seine Kunden: Ab 04.10.99 erhält jeder Kunde mit einer Software-Lieferung Bonuspunkte. Über 50,- einen, über 200,- zwei. (je 5,- Wert). Ab 5 Bonuspunkten sind diese bei jeder weiteren Bestellung einlösbar!!

Nintendo 64

N64 Grundgerät	199,00
Racing Simulation 2	104,95
Premier Manager 64	104,95
World League Soccer * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Castlevania 3D	114,95
Shadowgate	114,95
Vigilante 8	109,95
Star Wars Pod Racer	104,95
Hybrid Heaven *	114,95
Revolt	109,95
Destruction Derby * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Jet Force Gemini * JETZT VORBESTELLEN	114,95
Mario Golf * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Monster Truck Madness *	94,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Starcraft * JETZT VORBESTELLEN	109,95
Shadowman	104,95
Mario Party	84,95
Zelda 64-Ocarina of Time	99,95
Tonic Trouble *	109,95
Turok 2 Deutsch	84,95
Comand & Conquer 3 D	119,95
WWF: Attitude	104,95



Dreamcast (Release 14.10.99) rechtzeitig vorbestellen !!!

Dreamcast

Dreamcast Japan	485,00
Dreamcast Japan + Stromkonv. + RGB	499,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter + Monaco, Sonic, Virtua Fighter oder Marvel	589,00
Dreamcast US	auf Anfrage
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Carrier *	129,95
Chomaru Golf *	129,95
Gundam Mobile Armor	129,95
Blue Stinger	119,95
Climax Landers *	129,95
Air Force Delta	129,95
Space Griffon *	129,95
D2-D's Diner II *	JETZT VORBESTELLEN 129,95
Sonic Adventure	99,95
Buggy Heat	129,95
Star Gladiator II	129,95
Pen Pen	89,95
Marvel vs Capcom	109,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Virtua Striker V2 *	JETZT VORBESTELLEN 129,95
Dead or Alive II *	129,95
Redline Racer DC	99,95
Monaco GP Simulation	99,95
Hiryu No Ken Retsuden	109,95
Sega Rally 2	119,95
Expandable	129,95
Zombie Revenge * JETZT VORBESTELLEN	129,95
Shen Mu (Free) *	JETZT VORBESTELLEN 129,95
House of the Death II + Gun	189,95
Super Speed Racing	99,95
Bio Hazard : Code Veronica * JETZT VORB.	129,95
Snow Surfers DC	129,95
VMS oder Puru	69,95
Power Stone	129,95
Street Fighter Zero III	109,95
Frame Gride	119,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	189,95
King of Fighters DC	119,95
Soul Calibur	129,95
World League Soccer *	129,95
Tokyo Highway Battle DC	119,95
Dynamite Deka II	129,95



485,00
499,00
589,00
Dreamcast

Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation+Memory+2Pad	270,00
Jordan GP 2 Lenkrad	114,95
McLaren Racing Wheel	149,95
Shadowman	84,95
NHL 2000 * JETZT VORBESTELLEN	84,95
Jade Cocoon * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Hoot Wheels	89,95
Final Fantasy VIII * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Bundesliga Stars 2000	84,95
Indiana Jones . Turm von Babel *	94,95
Soul Reaver	94,95
Pop'n Pop *	74,95
RC Stunt Copter	69,95
Castrol Honda Superbikes	84,95
Rainbow Six * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Dino Crisis * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Silent Hill	89,95
Tekken III Platinum	45,95
Formel 1 99 * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Croc II	84,95
Dune 2000 * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Point Blank 2	79,95
Mission Impossible * JETZT VORBESTELLEN	99,95
Star Wars Episode 1 * JETZT VORBESTELLEN	94,95
Mulan Story	79,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
Tony Hawk Skateboarding *	89,95
Syphon Filter Pal	89,95
Medieval Platinum	45,95
Real Fishing	89,95
Dino Crisis	129,95
Game-Buster Deluxe	94,95
Speed Freaks	84,95
Wipe Out 3	89,95
GTA Double Pack	79,95
G-Police 2	84,95
Gran Turismo II * JETZT VORBESTELLEN	89,95
Lego Racers *	99,95
WWF: Attitude	84,95
X-Files	89,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

Dreamcast Deutsch ab 14.10.99

Dreamcast Deutsch*	489,00
Dreamcast Deutsch + Scart Kabel und Sonic oder Virtua Fighter 3tb	620,00
Controller *	59,95
VMU *	59,95
Vibrations Pack *	49,95
Scart Kabel *	49,95
Keyboard *	59,95
Lenkrad *	124,95
House of the Dead 2 + Gun *	149,95
Aerowings *	94,95
Blue Stinger *	94,95
Buggy Heat *	94,95
Snow Surfers *	94,95
Cue Ball *	94,95
Dreamcast Soccer *	109,95
Dynamite Cop 2 *	94,95
Incoming *	99,95
Marvel vs Capcom *	99,95
Metropolis *	109,95
Monaco Grand Prix *	99,95
NBA 2000 *	99,95
Sega Rally 2 *	109,95
Powerboat Racing 2 *	99,95
Powerstone *	99,95
Ready 2 Rumble *	109,95
Red Dog *	94,95
Sega Bass Fishing + Angel *	189,95
Soldier (Expendable) *	109,95
Soul Calibur *	114,95
Sonic Adventure *	94,95
Speed Devils *	94,95
Supercross 2000 *	99,95
Suzuki Allstar Racer *	94,95
Tokyo Highway Challenge *	99,95
Toy Commander *	94,95
Trick Style *	99,95
UEFA Striker *	99,95
Virtua Fighter 3 tb *	94,95
Arcade Stick *	94,95
Joypadverlängerung	24,95



* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

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

Email: FCGAMES@AOL.COM



Ghosts'n Goblins-Revival: Ritter Arthur verliert auf seiner Suche schon mal die Rüstung.

Capcom Generations

PlayStation Oldie-Collection **Capcom bedient die Zocker mit einem Sammelsurium alter Gassenhauer.**

Bereits drei Collections hat man im Hause Capcom schon auf die kleinen schwarzen Scheiben gebrannt, um gerade den jüngeren Usern alte Hits näherzubringen. Dieses Vergnügen beschränkte sich bislang lediglich auf die Import-Fans, denn die Games waren nur auf dem Importweg erhältlich. Scheinbar hat man umgedacht und packt für die PAL-Zocker alle bisher erschienenen Titel in eine Box. Bester

und bekanntester Oldie ist hier zweifelsohne Ghosts'n Goblins bzw. die Sequels Ghouls'n Goblins und Super Ghouls'n Goblins. In diesem Veteranen der Jump&Run-History steuert ihr den wagemutigen Ritter Arthur, um seine große Liebe, eine Prinzessin, aus den Klauen rachsüchtiger Monster zu befreien. Das Leveldesign wirkt zwar für heutige Verhältnisse eher lau, doch gerade hiermit wurde das



Mario: Fans von Arcade- bzw. Konsolen-Oldies werden erleichtert aufatmen, dass sie endlich in den Genuss ihrer alten Faves kommen. Im Bereich der Animationen und Sound-

untermalung befindet sich alles noch im 8-Bit-Niveau der 80er-Jahre. Lobenswert wäre es gewesen, noch mehrere Titel mit auf die Scheibe zu packen, denn Platz dürfte mehr als genug sein. Nur für Retro-Fans!

Jump&Run-Genre damals revolutioniert. Neben der Street-Fighter-Reihe sorgten eben diese drei Titel in den 80er-Jahren für einen enormen Popularitätsschub im Hause Capcom. Insgesamt beläuft sich die Anzahl der enthaltenen Retro-Spielchen auf zehn Titel. Vulgus und Exed Exes, zwei futuristische Schießereien, SONSON, ein horizontaler Plattformer, und Higeramaru, ein Puzzlespielchen, welches etwas an Bomberman erinnert, werden vielleicht namentlich nur Insidern bekannt sein, doch bei dem vertikal scrollenden Shoot 'em Up 1942 be-



Kriegerische Zeiten: 1942 schickt euch in die Zeiten des Zweiten Weltkriegs zurück, um dort die Lufthoheit zu erlangen.

kommen nicht nur ältere Semester feuchte Augen. Alle Spiele kommen mit umfangreichen Infos und Artworks einher.

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**
Vertrieb: **Virgin**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Geignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **100,- DM**
Muster von: **Virgin**
Vergleichbar mit: **Namco Museum 2 (63%)**
Fakten: **10 Titel**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **35** Sound: **22**

Fun: **41**

Metal Gear Solid Special Missions

PlayStation Action-Adventure **Konami stillt den virtuellen Agenten-Hunger mit einer kostengünstigen Stand-alone-CD.**

Metal Gear Solid ist einer der erfolgreichsten und außergewöhnlichsten Titel für unsere geliebte PlayStation. Die filmreife Atmosphäre und die vielen authentischen Aktionsmöglichkeiten des Helden zogen weltweit Millionen von Spielern in ihren Bann. Mehr als ein halbes Jahr

ist nun seit dem Erscheinen des Mega-Hits vergangen und eigentlich sollte mittlerweile selbst der ungeschickteste virtuelle Agent den kniffligen Fall des Solid Snake gelöst haben. Somit kommt der Nachschub der Softwareschmiede Konami für so manchen Spieler wie gerufen. Zudem



Uwe: Um es gleich vorwegzunehmen: Eine uneingeschränkte Kaufempfehlung kann nur für Kenner des "Vorgängers" ausgesprochen werden. Ihr erhaltet mit Metal Gear Solid Special Missions nämlich kein vollkommen neues Abenteuer, sondern lediglich Nachschub im Bereich der Trainingsmissionen, die sicherlich auch sehr

viele Anhänger gefunden haben. Fans dieser Variante ist somit die preisgünstige Stand-alone-CD auf jeden Fall ans Herz zu legen, da die mehr als 300 Aufträge selbst von gestandenen MGS-Profis wirklich alles abverlangen. Otto-Normal-Zocker sollte zunächst ein Probespiel wagen und sich nicht von dem großen Namen zu einem überstürzten Kauf verleiten lassen.

lockt der Preis von nur 59 DM. Allerdings darf man sich nicht der Illusion hingeben, ein vollständig neues Abenteuer zu erhalten. Im Mittelpunkt des Geschehens stehen die Trainingsmissionen, die im "Vorgänger" dazu dienten, mit dem Charakter und dessen Aktionsmöglichkeiten vertraut gemacht zu werden. Insgesamt gilt es mehr als 300 solcher Aufträge in Konamis Update zu bestehen. In futuristisch anmutenden Räumen habt ihr einen bestimmten Punkt zu erreichen, ohne dabei von den dort postierten Wachleuten entdeckt zu werden. Technisch weicht das Add-on ebenfalls nicht von seinem Vorbild ab. Zudem gleicht auch die stimmungsvolle musikalische Untermauerung der des Originals. Neu sind lediglich die in Spielgrafik gehaltenen Sequenzen, die teilweise freigespielt werden müssen.



Nur für Profis: In späteren Levels zieht der Schwierigkeitsgrad deutlich an, was sich beispielsweise durch höheres Feindaufkommen bemerkbar macht.

Test PlayStation

Hersteller: **Konami**
Vertrieb: **Konami**
Spieleranzahl: **1**
Geignet für: **Anfänger bis Profis**
Ca. Preis: **59,- DM**
Muster von: **Konami**
Vergleichbar mit: **Metal Gear Solid (94%)**
Fakten: **300+ Trainingsmissionen, Dual Shock**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **75** Sound: **83**

Fun: **74**

Mission: Impossible

PlayStation Action-Adventure Lange hat es gedauert, bis die Umsetzung der N64-Version erscheint. Ob sich das Warten gelohnt hat?

Unser Redaktionsalltag ist manchmal doch so „richtig nett“. Kaum sitzt man an einem Arbeitsplatz und hat sich einen Kaffee besorgt, bekommt man schon ein Spiel mit dem Kommentator „Testen!“ hingelegt. Nachdem ich mich noch an die N64-Version von Mission: Impossible erinnert habe, kann sich bestimmt jeder von euch meine ersten Gedankengänge vorstellen. Aber wie man sich täuschen kann...

Spielablauf: Abwechslung und öfter mal was Neues!
Ihr übernehmt in Mission:

Mario: Ob sich das Warten gelohnt hat? Klipp und klar: Ja! Im Gegensatz zur Nintendo-Version, die doch grafisch recht mager war, bietet Mission: Impossible auf PlayStation einiges. Neben reichlich dreidimensionaler Action, bei der es Köpfcchen zu beweisen gilt, finde ich die Abwechslung der einzelnen Missionsabschnitte sehr gut. Einmal schleicht ihr euch in ein Lager ein, während ihr zu Ende des Spiels ein Kanonenboot übernehmt, um tüchtig aufzuräumen. Die Sprachausgabe und die deutsche Sprache bewerten wir sogar mit Note 1 (mich nerven grottenschlechte Übersetzungen langsam!). Und auch die Steuerung, die anfangs ziemlich gewöhnungsbedürftig ist, sorgt für gute Kontrolle des jeweiligen Agenten, der sich im Einsatz befindet. Alles in allem eine runde Sache.



Impossible einen der bekannten Charaktere des gleichnamigen Films. Als Agent in besonderer Mission ist es eurer Ziel, verschiedene Aufgaben zu lösen, die sich vom Eindringen in Gebäude und Informationsbeschaffung bis hin zu gezieltem Ausschalten von Verbrechern erstrecken. Dabei steuert ihr eure Spielfigur aus der Third-Person-Perspektive. Neben einem reichhaltigen Waffenarsenal stehen euch Bewegungsoptionen wie Ducken, Rennen und Springen zur Verfügung. Mit euren Fertigkeiten, die per Analog-Steuerung gut einsetzbar sind, habt ihr nun die Aufgabe, die 20 gestellten Missionen zu erfüllen. Wer jetzt an einen reinen Shooter denkt, wird schnell bemerken, dass Mission: Impossible auch so manche Rätselnuss bietet. Auch sollte mit der verfügbaren Munition gehaushaltet werden, denn mit blanken Fäusten kommt ihr den Gegnern nicht bei.



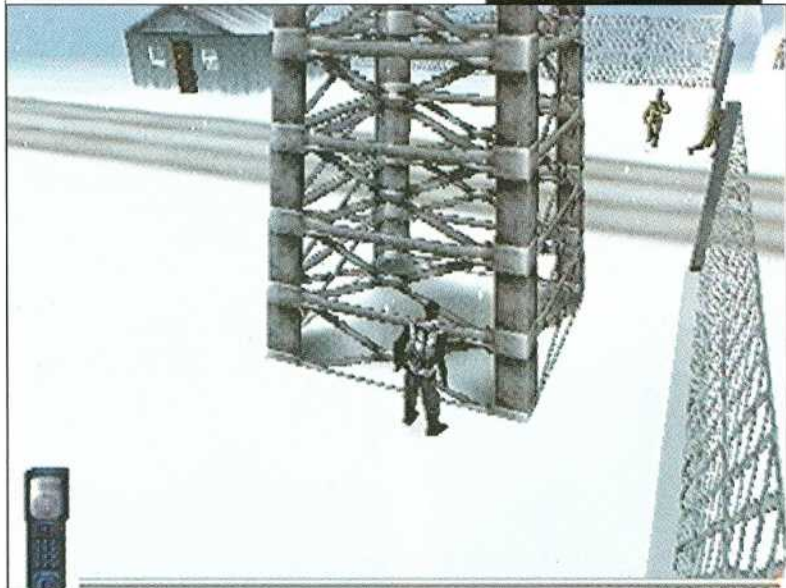
Überwältigt: Die KI der Gegner ist sehr hoch. Ruckzuck haben diese euch aufgespürt.



Durchblick: In einem engen Zugabteil dürfen unschuldige Geiseln nicht verletzt werden.

Technik: Kann sich sehen lassen

Grafisch bietet das Spiel zwar nicht die oberste Kante, was die PlayStation darzustellen vermag, aber riesige, leere, vernebelte Hintergründe wie im Nintendo-Vorgänger bleiben aus. Die Areale sind teilweise sehr weiträumig ausgelegt und nahezu komplett begehbar. Hierbei habt ihr die Gelegenheit, euch aus verschiedenen Winkeln einen Überblick zu verschaffen, um nicht schon nach der nächsten Ecke von Gegnern überrascht zu werden. Bevor man nun in eine brenzlige Situation gerät, hat man die Möglichkeit, mit der Quick-Save-Funktion den aktuellen Stand der Dinge in die RAM der PlayStation zu sichern. Eine ungeheuer hilfreiche Option, da der Schwierigkeitsgrad alles andere als niedrig liegt. Ansonsten dürft ihr nach einer Mission regulär auf Memory-Card speichern oder per Passwort ins Spiel zurückgelangen.



Hinterhalt: Um nicht sofort von Gegnern überrascht zu werden, solltet ihr euch erst einmal eine Deckung suchen und von dort aus das Gelände in Ruhe beobachten.

POWER VIDEOSPIELE
ULLRICH
Ihr Videospiele-Spezialist
SEGA DREAMCAST IMPORT

Sega Dreamcast Konsole Imp.
nur unglaubliche **439,-DM**
(inklusive Joypad und Spannungswandler 220 V)

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

Dreamcast Spiele Import:

Blue Stinger	Sega	99,- DM
Dynamite Deka 2	Sega	119,- DM
Get Bass inklusive Angel Contr.	Sega	185,- DM
Marvel VS Capcom	Capcom	89,- DM
Monaco Grand Prix Rac.Sim2	Ubisoft	99,- DM
Power Stone	Capcom	119,- DM
Sega Rally 2	Sega	89,- DM
Sonic Adventure	Sega	79,- DM
Super Speed Racing	Sega	119,- DM
The House of the Dead 2+Gun	Sega	169,- DM
Virtual Fighter 3 tb	Sega	79,- DM
The King of Fighters 99	Snk	109,- DM
Giant Gram	Sega	119,- DM
Tokyo Highway Battle	Genki	109,- DM
Expendable	Imagineer	119,- DM
Street Fighter Zero 3	Capcom	119,- DM
Buggy Heat	CRI	109,- DM
Air Force Delta	Konami	109,- DM
Soul Calibur	Namco	119,- DM
Cool Boarders Burrn	Uep	119,- DM
Virtual Striker-2	Sega	119,- DM
Plasma Sword	Capcom	119,- DM
Zombie Revenge	Sega	119,- DM
Shen Mue	Sega	119,- DM
New Japan Wrestling	Tomy	119,- DM
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	119,- DM
Speed Devils	Ubisoft	119,- DM
Red Dog	Sega	119,- DM

U. S. Importe sind ebenfalls erhältlich.
U. S. Dreamcast Konsole: Tagespreis erfragen.
Ab 14. Oktober deutsche Version von Sega Dreamcast erhältlich!
Unbedingt vorbestellen!

VERSAND TÄGLICH!!!
Bestell-Hotline von 10.00 - 20.00 Uhr unter:
06 11 - 6 02 99 62

SONY PLAYSTATION SPIELE:

Ace Combat 3	119,- DM
Dino Crisis	119,- DM
Driver	99,- DM
Resident Evil 3 (Bio Hazard 3)	119,- DM
Gran Turismo 2	119,- DM
Jo Jo Adventure	119,- DM
Rockman 3	119,- DM

Weitere Toptitel auf Anfrage!!!
Oder besuchen Sie unseren Partner-Laden in Hessen:

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

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

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

Annahmeverweigerung wird mit den entstandenen Lieferkosten von 20,- DM berechnet.
Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers.

Test PlayStation

Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Infogrames
Vergleichbar mit: Apocalypse (85%)
Fakten: Dual Shock, Quick-Save-Funktion
Erscheint: **Oktober**

Grafik: 74 Sound: 70

Fun: 83



Würgegriff: Dieser Hybrid scheint früher einmal Wrestler gewesen zu sein.



Schmerzhaft: Mit einem Nackenwurf schleudert ihr euren Gegner ins Jenseits.



Aufgefrischt: Auch im Kampf könnt ihr eure Kräfte heilen.

Hybrid Heaven

Nintendo 64 Action-Adventure Konami beschert uns mit Hybrid Heaven ein Agenten-Adventure, das sich auf den ersten Blick in kein vorhandenes Genre einordnen lässt.

Viele sahen Anfangs in Hybrid Heaven ein weiteres Action-Adventure im Stile von Metal Gear Solid, doch erst mit dem Eintreffen des Test-Moduls lichte sich der Nebel um Konamis neuestes Werk. Das Team um Yasuo Daikai und Kazuhiko Uehara werkelte mehrere Jahre



Georg: Ursprünglich dachte ich, dass Hybrid Heaven ein Metal-Gear-Solid-Klon für das Nintendo 64 wäre. Doch da habe ich Konami wohl gewaltig unterschätzt. Mit Hybrid Heaven wird uns ein genialer Action-Rollenspiel-Mix serviert, der etwas entfernt an Parasite Eve erinnert. Die Story ist ebenso fesselnd wie die restliche Atmosphäre, und durch die zahlreichen Monster bekommt das Spiel den Survivable-Horror-Bonus. Allerdings sollte niemand ein Spiel im Stile von Final Fantasy oder Wild Arms erwarten, denn Hybrid Heaven schlägt eindeutig eine andere Richtung ein. Sicherlich ist dieses Game nicht jedermanns Sache, aber für Rollenspiel- und Adventure-Fans auf alle Fälle mal einen Blick wert.

an diesem außergewöhnlichen Titel, der das Action-Genre revolutionieren soll. Mit dem Trend, weg vom plumpen Geballer hin zu einem anspruchsvollen Videospiel, das Elemente von Rollen-, Action- und Adventure-Spielen auf einem völlig neuem Weg vereint, gelang es den Programmierern ein einzigartiges Game zu erschaffen. Als Agent einer geheimen Verschwörung von Hybriden-Wesen, welche halb menschlich und halb synthetisch sind, macht ihr euch daran, den Präsidenten von der Unterzeichnung eines Anti-Nuclear-Abkommens abzuhalten. Doch im entscheidenden Augenblick vereitelt eine geheimnisvolle Stimme in eurem Kopf den Plan. Als Hybride Diaz dringt ihr in das unterirdische Forschungslabor ein und versucht den Ursprung dieser seltsamen Stimme zu ermitteln.

Spielablauf: Adventure mit Rollenspiel-Anleihen

Bewaffnet mit einem Defusor, einer Waffe zur Vernichtung von Sicherheitsrobotern, erkundet ihr die dreidimensionale Umgebung. Mit ihm räumt man lästige Lasersperren oder Minenroboter



Nichts wie weg: Diesem Monstrum wird bald das Grinsen vergehen.

aus dem Weg, die sonst wertvolle Energie kosten. In den Gängen der Basis trefft ihr auf viele Wissenschaftler, die euch mal freundlich, mal feindlich gesonnen sind. Sie versorgen Diaz mit nützlichen Gegenständen oder stellen sich ihm zum Kampf. Durch einen kleinen Unfall sind auch Hybride-Abarten aus ihren Käfigen entkommen, die euch ebenfalls unterwegs begegnen. Diese monströsen Wesen sind aber weder zum Plaudern aufgelegt, noch helfen sie euch bei der Suche nach der geheimnisvollen Stimme. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, erinnert das Kampfsystem am ehesten an Parasite Eve. Ihr versucht dem Gegner so lange auszuweichen, bis sich eure Energieleiste vollständig gefüllt hat. Dann könnt ihr aus einer Liste von verschiedenen Angriffstechniken die wirksamste auswählen, die der Agent anschließend selbstständig durchführt. Ist der Gegner erst einmal zu Boden gegangen, erhaltet ihr nach jedem Kampf Erfahrungspunkte, die eure Fähigkeiten steigern. Auf der Suche nach dem passenden Schlüssel oder dem richtigen Weg müsst ihr viele Geschicklichkeits- und Sprung-

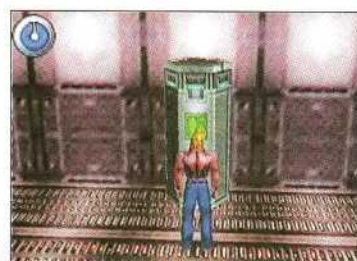
passagen meistern, wenn ihr dem Geheimnis auf die Spur kommen wollt.

Technik: HiRes mit Einschränkungen

Wie fast alle neuen Titel wird auch Hybrid Heaven vom Expansion-Pak unterstützt. Die HiRes-Grafik kann sich wirklich sehen lassen, doch zum richtig flüssigen Spielablauf fehlen noch einige Frames. Das lange Intro besticht durch eine klare Sprachausgabe, die aber sonst nur in den Cut-Szenen verwendet wird. Der abgefahrte Sound passt perfekt zu dem Sci-Fi-Ambiente, welches häufig an eine der X-Files erinnert.



Grauenhaft: In den Gängen des Laborkomplexes lauern euch jede Menge unheimlicher Gestalten auf.



Abgeklärt: Vor dem Torschuss verstellt ihr noch Richtung und Höhe des Balles.

Test Nintendo 64

Hersteller: KCEO
 Vertrieb: Konami
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Konami
 Vergleichbar mit: Parasite Eve (89%)

Fakten: Expansion-Pak
 Erscheint: November

Grafik: 80 Sound: 75

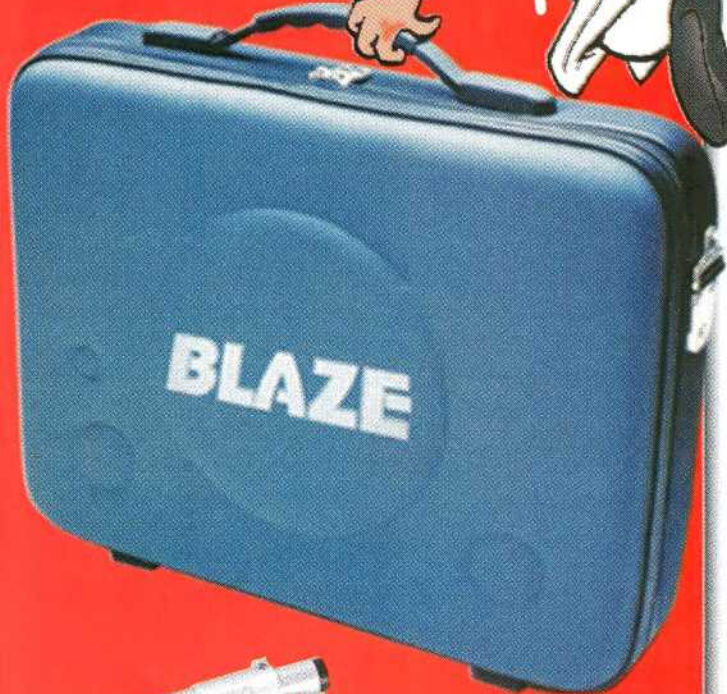
Fun: 80

Wir machen auch Hausbesuche!

PSX
Pro Carry Case

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

DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun

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

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*



Das offizielle XPLODER Buch

inkl. Expansion-CD
- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
- X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes

DM 29.95*



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



Kampfansage: Selbst auf der weichen Grasnarbe wird das ein oder andere Gefecht ausgetragen.

Racing Simulation 2

Dreamcast Rennspiel Zum Deutschland-Start hält Ubi Soft ihre Multiplattform-Formel-1-Simulation auch für Dreamcast bereit.

Wer auf Formel-1-Spiele steht und ein Dreamcast sein Eigen nennt, wird an Ubi Softs Racing Simulation 2 nicht vorbei kommen. Schließlich ist es das einzige Spiel seiner Gattung (wenn man die ganzen Arcade-Racer à la Sega Rally außer Acht lässt). Im Gegensatz zu der bereits seit Anfang dieses Jahres erhältlichen japanischen Version hat Ubi Soft noch einmal Hand angelegt, um in erster Linie Verbesserungen an Texturen und am Fahrverhalten vorzunehmen. Optisch fallen sofort die etwas dezenteren Texturen positiv auf. Rasen wirkt nun auch wie Rasen und nicht wie eine grüne Fläche. Bevor es losgeht, hat man die Wahl zwischen drei Modi: Arcade, Simulation und Retro. Während es im Arcade-Mode nur darum geht, wer die schwersten Füße hat, muss man in der Simulation zeigen, ob man den Boliden beherrscht. Natürlich sind auch Einstellungen am Fahrzeug vorzunehmen, um ganz vorne

mitmischen zu können. Fans dürfen ein komplettes Rennwochenende mit freiem Training, Warm-up, sprich mit allem, was dazu gehört, absolvieren. Leider hat Ubi Soft nicht konsequent genug den Simulationsanteil von Racing Simulation 2 verfolgt. Selbst bei höchster Regel-treue darf man die Strecke abkürzen oder rüpelhaft in die Gegenrichtung fahren, ohne eine Strafe zu erhalten. Ebenfalls negativ anzumerken ist der recht schlichte Sound, der nur andeutungsweise das Flair von den Zuschauerstrecken Hockenheim (Motodrom) oder Monza einfängt.



Georg: Rennspiel-Freunde stehen wahrscheinlich vor dem gleichen Problem wie ich.

Braucht man eine offizielle FIA-Lizenz mit allen Teams und Fahrern oder kommt man auch ohne aus? Ich, ehrlich gesagt, vermisse schon Schumacher und Co, und selbst der Team- und Fahrer-Editor konnten dies nicht wieder wettmachen, da die Fahrzeuge im Design nicht veränderbar sind. Ebenfalls nicht akzeptabel für eine Simulation ist die schwache Regelauslegung. Unterm Strich ist Racing Simulation 2 ein tolles Rennspiel, solide programmiert, aber leider ohne den (für mich) nötigen Formel-1-Touch.



Auf dem Weg zur schnellen Runde: Die Boxengasse wurde noch nie so realistisch dargestellt.

Test Dreamcast

Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Spieleranzahl: 1-2
Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
Ca. Preis: 109,- DM
Muster von: Ubi Soft
Vergleichbar mit: F-1 WGP (92%)
Fakten: 17+ Strecken, Vibration-Pak, VGA-Box

Erscheint:
14. Oktober

Grafik: 78 Sound: 68

Fun: 80





Titanic-Effekt: Hoffentlich geht ihr im Rennen nicht so böse unter wie der Luxusliner damals.



New York, New York: Selbst durch die überfluteten Straßen der Millionenmetropole führt euch ein Rennen.



Wasserpolizei: Mitten im Rennen werdet ihr plötzlich mit Blaulicht und Sirene von der griechischen Polizei überholt.

Hydro Thunder

Dreamcast Rennspiel Midway bringt mit ihrem neusten Racer eine weitere Arcade-Umsetzung für Segas Flaggschiff.

Rennspiele auf dem Wasser scheiterten bisher eigentlich immer (bis auf Wave Race 64) an der Umsetzung der physikalischen Eigenheiten des Wassers. Nun versucht sich Midway an dieser Thematik, und das Resultat kann sich durchaus sehen lassen. Schon der Automat war ein "Groschengrab", die Umsetzung ist ebenfalls wirklich gut gelungen.



Georg: Wow, der Hersteller Midway stand für mich bisher immer nur für ein indiziertes Prügelspiel, und das fand ich schon nicht sonderlich gut. Aber mit Hydro Thunder bringen sie einen richtig guten Titel heraus, der mehr als nur eine Alternative zu den konventionellen Rennspielen ist. Hydro Thunder macht sehr viel Spaß und auch zu zweit kann man es ordentlich krachen lassen. Allerdings hat das Game ein großes Problem: Die Umsetzung ist zwar 1:1 gelungen, mehr aber auch nicht. Der Umfang hätte durchaus etwas größer ausfallen dürfen. Ansonsten ist der Titel trotz seiner kleinen Macken auf jeden Fall ein heißer Tipp für alle Freunde schneller Rennen.

Spielablauf: Arcade-Feeling pur. Genreblich rast ihr mit euren Speedbooten gegen Computergegner oder Gegner aus Fleisch und Blut um die beste Zeit bzw. um die beste Platzierung. Und das ist gar nicht so einfach, denn ihr startet immer aus der letzten Reihe. Von dort an die Spitze zu gelangen erfordert schon eine gute Kenntnis der Kurse und das Erwischen der meisten Boost-Pick-ups. Diese beschleunigen euer Boot je nach Art des Pick-ups für eine gewisse Zeit deutlich. Glücklicherweise dürft ihr diesen Boost bis zu einem gewissen Grad sparen und je nach Bedarf einsetzen. Eine Anzeige im Display informiert euch fortlaufend über den Status. Die gut gelungene Steuerung der Boote ist arcadelastig und dementsprechend einfach. Strecken stehen euch insgesamt 14 zur Verfügung, allerdings müsst ihr elf davon erst freispielen. Bei den Booten ist es ähnlich. Nachdem euch anfangs nur drei zur Auswahl stehen, spielt ihr mit den Strecken gleichzeitig auch neue Rennboote frei. Diese unterscheiden sich allerdings nur im Aussehen und nicht in den



Flugeinlage: Wenn ihr eine Rampe voll erwischt, fliegt ihr ein ganzes Stück durch die Luft und macht dabei ordentlich Boden gut.

Eigenschaften. Negativ fiel auf, dass die Steuerung nicht individuell konfigurierbar ist, sondern auf eine der beiden vorgegebenen Varianten zurückgreift, und ebenfalls die für Dreamcast-Verhältnisse extrem langen Ladezeiten.

Technik: Automatenniveau

Nachdem ich den Automaten zu Vergleichszwecken noch einmal ordentlich mit Silbergeld gemästet habe, kann ich sagen, dass Midway hier wirklich eine 1:1-Umsetzung in die

Läden bringt. Die Grafik ist selbst für den Dreamcast sehr gut und strotzt nur so vor Details. Wer sich einmal Zeit nimmt und die Kurse gemütlich abfährt, so weit das im Zeitlimit möglich ist, wird aus dem Staunen so schnell nicht mehr herauskommen. Spiegelungen auf der Wasseroberfläche und unzählige animierte Objekte am Streckenrand gestalten die Kurse absolut lebendig. Die Fahrphysik ist gut gelungen, auch wenn das Medium Wasser nicht ganz so gut rüberkommt wie bei Wave Race 64. Nur die Menüführung ist etwas umständlich gelöst worden.



Effekt-Feuerwerk: Man beachte die genialen Lens-Flare-Effekte, die durch den Sonnenuntergang entstehen.



Über den Wolken: Ein griechisches Dorf unter euch, das Ziel vor euch und einige Gegner im Rücken. So macht das Rennen Spaß!

Test Dreamcast

Hersteller **Eurocom**
 Vertrieb **Midway**
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Eigenimport**
 Vergleichbar mit: **Jet Rider 2 (74%)**
 Fakten: **14 Strecken, VMU, Vibration-Pak**
 Erscheint: **14. Oktober**

Grafik: 88 Sound: 71

Fun: 83



Super Service. Gelle Preise und Jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM!!!

Neuheiten

Dreamcast

Konsole 499,95
VGA Box (original) 74,95
Gun (original) 59,95
Joypad Angelpad 59,95
Joypad original 59,95


74,95



Joypad Verlänger. 24,95
Joystick ASCII 94,95
Joystick 39,95
Kabel RGB 59,95
Keyboard original 119,95
Lenkrad (original) 99,95

Expendable 104,95
G.B. Fishing+Pad 179,95
House o.t.Dead 2 129,95
J.M.Supercr.2000 104,95
Metropolis 109,95
NFL Football 129,95
Powerstone 99,95
Pro J. Wrestling 129,95
Psychic Force 2012 99,95
Puyo Puyo 99,95
Racing Simulat. 2 99,95
Red Dog 89,95
Redline Racer 99,95

129,95



Nintendo 64

DexDrive SV-388 74,95
Gamebuster Delux 94,95

109,95




Passport PLUS RAM 79,95
Xploder 49,95

Mario Golf 64,95
Pokemon (Blau) 64,95
Pokemon (Rot) 64,95
Star Wars-Racer 64,95
Bomberman Quest 59,95
Mission Impossible S. Fighter Alpha 59,95

64,95
114,95
94,95
114,95
84,95
114,95
124,95
99,95
114,95
99,95
89,95
104,95
99,95
89,95
104,95

89,95



Gun G-Con 45 79,95
Real Arcade Light 99,95
Gun SCORPION 69,95

84,95



PlayStation

Joypad Digital Micr. 14,95
Joypad Ev.Control 79,95
Joypad Ev.C.Syst. 124,95
Joypad Verläng. 5,95
Lenkrad Fanatec 179,95
Lenkrad Ferrari S2 109,95
Lenkrad GAMEST 109,95

Die Akte X / X-Files 89,95
Dino Crisis 84,95
Dune 2000 89,95
Extreme 500 89,95
FIFA 2000 89,95
Fighting Force 2 89,95
Formel 1 '99 84,95
G-Police 2 89,95
Gungage 89,95


99,95



PlayStation

Soul Reaver 99,95
South Park 84,95
Speed Freaks 89,95
Star Wars-D. Bedr. 99,95
Street Fighter Ex + 44,95
Supercross 89,95
Tarzan 89,95

89,95




PlayStation

Tekken 3 49,95
Tomb Raider 4 89,95
Tomor. Never Dies 89,95
T.Hawk Pro Skater 94,95
Tricky Sliders 84,95
Um Jammer Lammy 84,95
Urban Chaos 84,95

Lenkrad Ferrari S. 134,95
VMS (original) 59,95
Rumble Pak (orig) 44,95
Aero Wings 89,95
Air Force Delta 129,95
Blue Stinger 99,95
Buggy Heat 89,95
Cool Boarders 89,95
Dynamite Cop 89,95

Sega Rally 2 109,95
Sonic Adventure 74,95
Soul Calibur 129,95
Speed Devils 89,95
Street Figh. Zero 3 129,95
S. Speed Racing 109,95
Suzuki Alst. Racer 89,95
T.Highway Chall. 89,95
Toy Commander 89,95
Trick Style 104,95

99,95



114,95



109,95



Premier Manager 64 104,95
Racing Simulation 2119,95
Rayman 2 119,95
Revolt 104,95
Shadowman 109,95
Starcraft 109,95
Ultimate Football 104,95
WWF - Attitude 104,95

9,95
124,95
9,95
19,95
109,95
109,95
19,95
29,95
24,95

94,95



PlayStation

Memory C. 1M EE 14,95
Baseb.Ed. 2000 84,95
Billard Nights 79,95
Box Champ. 2000 89,95
Capcom Generat.1 89,95
Carmageddon at. Vers. 79,95
Chocobo Racing 89,95
Destrega 89,95

Hot Wheels 89,95
Jade Cocoon 89,95
Killer Loop 89,95
Kingsley 89,95
Kurushi 2-Final 84,95
Madden NFL 2000 89,95
MediEvil 49,95
Mulan 84,95
Nascar 2000 89,95
NBA Live 2000 89,95
NHL 2000 89,95
Point Blank 2 84,95
Pop 'n' Pop 69,95
RC Stunt Copter 89,95
Reel Fishing 89,95
Renegade Racing 84,95
Resident Evil 1 DC 44,95
Revolt 89,95
Schlumpfe 99,95
Shadowman 94,95
Sled Storm 89,95

STAR WARS DIE DUNKLE BEDROHUNG 99,95



PlayStation

Vigilante 8-S.Offen. 89,95
WCW Mayhem 89,95
Wipeout 3 89,95
Wu Tang Clan 89,95
WWF - Attitude 84,95
Xena - W. Princess 89,95

1 x 1 Meg. Memory Card kostenlos (N64/PSX) (weiterbare Ware) (nur bei Software)

VORBESTELL-SERVICE = Top 20 Lösungsbücher ab 9,85 € Soundtracks Videos Zubehör ohne Ende Aktuelle Preislisten per FAX DVD VIDEO

1. Silent Hill 99,95
2. Croc 2 89,95
3. Bundesliga Stars 2000 89,95
4. Castrol Honda Superbike 89,95
5. Driver 99,95
6. Syphon Filter 94,95
7. Need for Speed 4 89,95
8. Ridge Racer 4 69,95
9. V-Rally 2 99,95
10. Gran Turismo 44,95

11. WWF - Warzone 44,95
12. C&C 2 - Alarmstufe Rot 44,95
13. Colin McRae Rally 44,95
14. Crasch Bandicoot 2 44,95
15. Final Fantasy 7 49,95
16. Cool Boarders 2 39,95
17. Mickeys Wild Adventure 44,95
18. Grand Theft Auto 44,95
19. Resident Evil 1 49,95
20. Tomb Raider 2 49,95

1. Command & Conquer 114,95
2. Shadowgate 114,95
3. WCW vs. NWO: Revenge 49,95
4. Holy Magic Century Eltale 44,95
5. F1 World Grand Prix 2 89,95
6. Extreme G 2 59,95
7. Mystical Ninja - Goeman 3D 44,95
8. Star Wars - Racer 109,95
9. Bust-a-Move 3 DX 69,95
10. Forsaken 54,95

11. Lamborghini 64 49,95
12. Hexen 64 49,95
13. Mario Party 89,95
14. Mystical Ninja 2 - Goemon 124,95
15. Super Mario Kart 64 69,95
16. Star Wars - R. Squadron 114,95
17. Wave Racer 64 69,95
18. Wetrix 39,95
19. Zelda 114,95
20. 1080° Snowboarding 89,95

Angebote

Nintendo 64	WCW vs. NWO:Rev. 49,95 WWF - Warzone 49,95 Forsaken 54,95 Extreme G 2 59,95 Starshot - S.Circus 59,95 SCARS 64,95 Bust-a-Move 3 DX 69,95 F1 World GP 69,95 F-Zero X 69,95 Int.SS. Soccer 98 69,95 Lylat Wars 69,95 Snowboard Kids 69,95 Super Mario Kart 64 69,95 Wave Race 64 69,95 NBA Jam 99 79,95 NHL Breakaway 99 79,95 South Park 79,95	Top Gear Overdrive 79,95 Vigilante 8 79,95	PlayStation	Hardboiled 24,95 W.G. 3D Hockey 98 24,95 Wipeout 24,95 Adidas P. Soccer 2 29,95 Wrecking Crew 29,95 MDK 29,95 Golden Goal 98 29,95 Destruction Derby 1 29,95 Rascal 29,95 Warhammer 1 34,95 Ridge Racer Rev. 34,95 Shadow Master 34,95	Ayrton Senna Kart 39,95 Crow - C.o.Angels 39,95 Devils Deception 39,95 Micro Machines V3 39,95 Mr. Domino 39,95 Rock & Roll Rac. 2 39,95 Vs. 39,95 Contra 3D 39,95 Lost Vikings 2 39,95 Lemmings 39,95 X-Men: Ch.o.t.Atom 39,95 Frogger 39,95 Frankreich 98-WM 39,95 Formel 1 '97 39,95 Formel 1 '95 39,95 Cool Boarders 2 39,95 Worms 44,85	Mickeys Wild Adv. 44,95 C&C 2-Alarms.Rot 44,95 Croc: L.o.t.Gobbos 44,95 Gran Turismo 44,95 Colin McRae Rally 44,95 Forsaken 44,95 Tomb Raider 1 44,95 Wipeout 2097 44,95 Grand Theft Auto 44,95 WWF - Warzone 44,95 Crash Bandicoot 2 44,95 GTA - London 44,95 Tekken 2 49,85 Indy 500 49,95 Blasto 49,95 B-Movie 49,95 Bust-a-Move 3 49,95	Final Fantasy 7 49,95 Klonoa 49,95 S.Pocket Fighter 49,95 Tomb Raider 2 49,95 N.Haas Racing 49,95 R-Types 49,95 Wild 9's (mit Shirt) 49,95 Racing Simulation 2 49,95 Soulblade 49,95 Int.S.Soccer Pro 98 54,95 Breath of Fire 3 59,95 Fluid 59,95 Namco Museum 4 59,95 Pro Pinball-B. Race 59,95 Test Drive 4X4 59,95 Big Air 59,95 Sens.Soccer 2000 59,95	Devil Dice 59,95 X-Men vs. Streetfig. 59,95 Rally Cross 2 59,95 Formel 1 '98 59,95
--------------------	---	---	--------------------	---	--	---	--	---

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

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

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

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

Das Video Play Lädchen Sudetenstr. 14 31311 Uetze 05173 - 2290	World Games Albaxer Str. 1 37671 Hötter 05271 - 920932	Softmouse Rheingoldstr. 25 38112 Braunschweig 0531 - 2321450	Gamestation Hattinger Str. 191 44795 Bochum 0234 - 3252052	Gamers Point Oberhausen Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518-33/44	Kriwat Olle Beek 9 46569 Hünxe 02858 - 7131
---	---	---	---	---	--

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung
DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit
erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Your Level Kronenstr. 21-23 78054 VS-Schwenningen 07720 - 36402	Saphir Am Postplatz 4 79822 T.-Neustadt 07651 - 2788	Musi-X-treme Kirchlrn 4 84416 Taufkirchen 08084 - 946780
--	---	---



Umweltkatastrophe: Am Fluss erkennt ihr die fatalen Auswirkungen von Eds kleinem Missgeschick.



Heiße Sache: Von diesen Flammenwerfern solltet ihr euch besser fern halten.



Rolling Stones: Besagte Felsen dürfen natürlich auch in diesem Jump & Run nicht fehlen.

Tonic Trouble

Nintendo 64 Jump & Run Rettet mit dem gliederlosen Anti-Helden Ed die Erde vor dem bösen Grogh.

Ed ist eigentlich ein glücklicher Raumpfleger auf einem Raumschiff. Doch eines Tages verändert ein Missgeschick sein Leben. Eine umherstehende Dose fällt ihm durch die Ladeluke aus dem Schiff auf den Planeten Erde. Dort verändert der Inhalt der mysteriösen Dose die Lebewesen in bizarre Mutationen. Wieder auf seinem Heimatplaneten angekommen, wird er sofort auf die Erde geschickt, um seinen Fehler auszubügeln.

Spielablauf: Lustige 3D-Hüpferei

Auf der Erde angekommen, startet das Spiel gleich mit einer rasanten Abfahrt von einem schneebedeckten Berg hinab ins Tal, wo ihr von der Tochter eines entführten Professors gebeten werdet, diesen zu befreien. Somit steht euer erster Auftrag fest. Der befreite Professor beauftragt euch dann mit der Suche nach diversen Gegenständen (Propeller, Federn, Schweine, Dominosteine, etc.), die er zum Bau einer Maschine braucht. Denn nur mit dieser gelangt ihr in das Schloss des Grogh, der sich mit Hilfe eurer Dose zum Herrscher über die Erde erklärt hat. Hilfe bekommt ihr noch vom

Georg: Tonic Trouble ist eines der Jump & Runs, die zwar einerseits Spaß machen, die man andererseits allerdings jederzeit für ein anderes Spiel liegen lässt. Dem tollpatschigen Ed zuzusehen ist eine Weile ganz lustig, doch fehlt dem Game der nötige Tiefgang, der den Spieler fesseln würde. Gerade im Hinblick auf die hauseigene Konkurrenz Rayman 2, welches im Oktober erscheint, räume ich Tonic Trouble keine großen Chancen ein. Ein früherer Veröffentlichungszeitpunkt wäre sicher vorteilhafter gewesen.

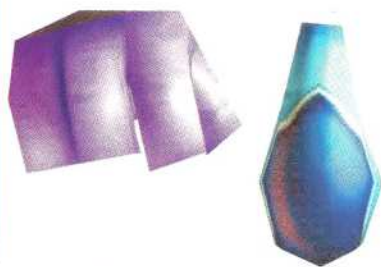


Spielspaß: Die Animationen des gliederlosen Ed sorgen immer wieder für einen Lacher.

Agenten XYZ, der sich hinter einer Zeitung versteckt. Er versorgt Ed mit wertvollen Tipps und Tricks, so dass er das Abenteuer seines Lebens leichter besteht. Als Gegner stellt sich euch hauptsächlich mutiertes Gemüse in den Weg, aus dem ihr allerdings mit Hilfe erlernter Fähigkeiten schon bald einen hübschen Salat macht. Hervorzuheben ist noch das magische Popcorn, welches euch kurzzeitig zu Super-Ed mutieren lässt.

Technik: Guter Durchschnitt

Die Animationen des gliederlosen Helden sind immer für einen Lacher gut und die



Mit den eigenen Waffen schlagen: Die Zielscheiben werfen die Körner zurück auf den fliegenden Maiskolben.



Agent XYZ: Dieser lustige Kerl hinter der Zeitung versorgt euch stets mit hilfreichen Tipps.



Grafik-Engine ist recht ordentlich. Die Texturen verbreiten zwar eine stimmungsvolle Atmosphäre, aber insgesamt wirkt die Umgebung etwas einfältig und detailarm. Der Sound hält sich dezent im Hintergrund und fällt weder positiv noch negativ auf. Vergleicht man allerdings Tonic Trouble mit Rayman 2, welches ebenfalls aus dem Hause Ubi Soft kommt, verblasst Tonic Trouble deutlich. Rayman 2 bietet eindeutig mehr Atmosphäre und Spielspaß. Für Jump&Run-Fans ist Tonic Trouble dennoch einen Blick wert.

Test Nintendo 64

Hersteller: Ubi Soft
 Vertrieb: Ubi Soft
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 129,- DM
 Muster von: Ubi Soft
 Vergleichbar mit: Gex: Deep Cover Gecko (89%)
 Fakten: Controller-Pak, Rumble-Pak
Erscheint: erhältlich

Grafik: 68 Sound: 59

Fun: 70



The New Tetris

Nintendo 64 Geschicklichkeit Nintendo legt den russischen Klötzchen-Klassiker neu auf.

Über das fesselnde Spielprinzip von Tetris braucht man wohl nicht allzu viele Worte zu verlieren. Es gilt Klötze, die vom Himmel fallen, so aufeinander zu stapeln, dass sie eine komplette Reihe ohne jegliche Lücke schließen, die sich alsdann in Luft auflöst. Der Klassiker wurde im Jahre 1987 von Alexey Pajitnov entwickelt

und ging als Game-Boy-Modul weltweit millionenfach über die Ladentische. Am eigentlichen Gameplay wurde auch in der Neuauflage nichts verändert. Es stehen euch drei verschiedene Spielmodi zur Verfügung, die sich jedoch nicht allzu sehr voneinander unterscheiden. Im Marathon-Mode gilt es, ohne jegliche temporäre



Georg: Grafisch und soundtechnisch wurde ich vom Niveau Nintendos neuer Tetris-Version herb enttäuscht. Meiner Meinung nach entspricht der technische Level des Geschicklichkeitsspiels höchstens alten 16-Bit-Zeiten. Zudem

nervt das Remake des original Tetris-Songs dermaßen, dass ich bereits nach wenigen Minuten den Ton meines Fernsehers abstellen musste. Allen Tetris-Fans ist der Titel jedoch wärmstens zu empfehlen, da das geniale Spielprinzip noch genauso fesseln kann wie vor zwölf Jahren.

Begrenzung so viele Reihen wie möglich abzubauen, während ihr im Sprint-Modus innerhalb einer vorgegebenen Zeit Klötze beseitigen müsst. Habt ihr ein gutes Ergebnis erreicht, dürft ihr euch in eine Highscore-Liste eintragen. Eine Neuerung der The-New-Tetris-Variante ist die Tatsache, dass euch ständig auf dem Bildschirm angezeigt wird, an welcher Position der Stein, der gerade hinunterfällt, landen würde, wenn ihr ihn nicht mehr dreht oder bewegt. Außerdem erkennt ihr am rechten Bildschirmrand die nächsten drei Klötze, die nach dem aktuellen Stein ausgespuckt werden. Grundlegende Verbesserungen nahm man dagegen im Multiplayer-Mode vor, an dem jetzt bis zu vier menschliche Mitspieler gleichzeitig teilnehmen dürfen. Hier stehen euch zudem alle Modi des Einzelspieler-Modus zur Verfügung. Auf technischer Seite gibt es im Vergleich zu Genre-Kollegen keinerlei Verbesserungen. Soundtechnisch haben die Program-

mierer ebenfalls auf Bewährtes gesetzt. Der Original-Song wurde einfach neu aufgelegt.



Die Zeit ist knapp bemessen: Im Sprint-Modus müssen innerhalb von drei Minuten möglichst viele Reihen abgebaut werden.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Nintendo**
 Vertrieb: **Nintendo**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Nintendo**
 Vergleichbar mit: **Tetris Plus (61%)**
 Fakten: **Memory-Pak**

Erscheint: **Oktober**

Grafik: **35** Sound: **25**

Fun: **73**

Graphic Kit collection

for SONY PLAYSTATION

PROMO VIDEO
 VIDEOGAMES
 DISTRIBUZIONE

NEU BEI DYNATEX

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

„UM ES GLEICH VORWEG ZU SAGEN, DIE 15 VERSCHIEDENEN MOTIVE SIND QUALITATIV UND KÜNSTLERISCH DAS BESTE, WAS WIR BISHER GESEHEN HABEN!“

World of Playstation 8/99, Seite 4

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

NEU

Im Exklusivvertrieb durch

dynatex

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



NFL
Quarterback Club 2000

Nintendo 64 American Football

Auch Acclaim schickt seine Polygon-Helden in den virtuellen Kampf um das lederne Ei der nordamerikanischen Profiligen. Im Gegensatz zur vergangenen Saison versuchten sich die Recken von Acclaim an zahlreichen Neuheiten: Mit einer verbesserten KI (künstliche Intelligenz) verhalten sich die Spieler wahrlich fast wie im wirklichen Leben. Für mehr Realismus sollten ebenso die neuen Passfunktionen sorgen, jedoch sind das Pin-Point- und das Fang-System nicht ordentlich ausgereift. Werft ihr einen Pass, so reicht es nicht aus, den freien Receiver auszuwählen, sondern ihr müsst auch dessen Fangbewegung koordinieren. Dieses "freizügige" System sorgt bei Anfängern erst einmal für Frustration und auch Profis werden ihre Mühe haben. Dagegen ist die Präsentation wieder einmal exzellent ausgefallen, denn Acclaim brennt ein grafisches Feuerwerk erster Güteklasse ab. Ob Gesichtspartien, einzelne Ausrüstungsteile, Schriftzüge oder Schmutzflecken, alle Details werden wirklichkeitsnah dargestellt. Zusammen mit den realistischen Bewegungen der rund 1500 Spieler wird wieder echtes NFL-Feeling in die heimischen Gefilde gebracht. (Georg)

Fun 85%



Premier
Manager 64

Nintendo 64 Simulation

Fußball-Manager fristen hier zu Lande eher ein Randgruppen-dasein. Das liegt zumeist an der mäßigen Produktqualität. Gremlin macht auch hier keine Ausnahme. Was nützen schon Einstellungs-optionen, wie Transfers oder Stadionausbau, zusätzlich zu den eher durchwachsenen Möglichkeiten, das eigene Team im Training zu schleifen? Die Antwort lautet: Nichts, wenn alle Veränderungen keinen Einfluss auf den Spielablauf haben. Erneut eher ein durchwachsender Versuch.

Fun 40%



Bärg: Im Crime-TV rennt ihr als Sherlock-Holmes-Verschnitt durch die Gegend und müsst euch gegen Bären und Großwildjäger wehren.



Wirbelwind: Wenn die Mumien angreifen, verwandeln sie sich in einen tödlichen Wüstensturm.

Gex:
Deep Cover Gecko

Nintendo 64 Jump & Run Nach rund sechs Monaten können nun auch N64-Besitzer mit dem coolen Gecko auf Entdeckungstour gehen.

Irgendwie konnte keiner am Ende des zweiten Teils daran glauben, dass Gex seinen Widersacher Rez in die Unendlichkeit der TV-Dimension gestoßen hat. Stimmt auch. Und siehe da, der Oberfiesling ist zurück und stört erneut die Fernseh-Idylle unseres grünen Freundes: Die gut aussehende Agentin Xtra, alias Baywatch-Babe Marliece Andrada, wurde entführt und schreit nach Rettung. Klar, dass sich Mr. Obercool nicht lumpen lässt, die Schönheit zu befreien, denn als Belohnung winken ja die Maße 90-60-90.

Spielablauf: Ein Trip quer durch die TV-Welt

Das einfache Gameplay des Vorgängers wurde auch diesmal beibehalten. Als TV-Junkie zapft ihr euch durch verschiedene Welten der Fernsehdimension, immer auf der Suche nach neuen Fernbedienungen. Habt ihr nämlich eine bestimmte Anzahl davon ergattert, bekommt ihr Zugang zu neuen Levels. Pro Welt werdet ihr mit drei Aufgaben konfrontiert, die auf die Thematik der jeweiligen Dimension zugeschnitten sind. So gilt es zum Beispiel im Ägypten-Level drei Mumien zu besiegen oder im Märchenstunden-TV als Rotkäpp-

chen-Gex die drei kleinen Schweinchen zu finden. Ferner lassen sich in jeder Welt 100 Fliegen finden, die ebenfalls eine Fernbedienung ergeben und zwei Extraleben. Zusätzlich zu den Mücken stoßt ihr auf kleine TV-Geräte, die euch je nach Farbe mit Extrafähigkeiten, einem Checkpoint oder einem neuen Leben belohnen. Passend zu jeder Welt kleidet sich unser Gecko in ein adäquates Kostüm und streift so als Taucher, Pirat, Cowboy oder Herkules-verschnitt durch die virtuellen Weiten. Diese Verkleidungen bringen zum Teil neue Fähigkeiten mit sich und finden wie die zahlreichen Gefährte (Panzer, Esel, Kamel) tatkräftigen Einsatz, um die Aufgaben zu lösen.

Technik: Viel besser als 1998

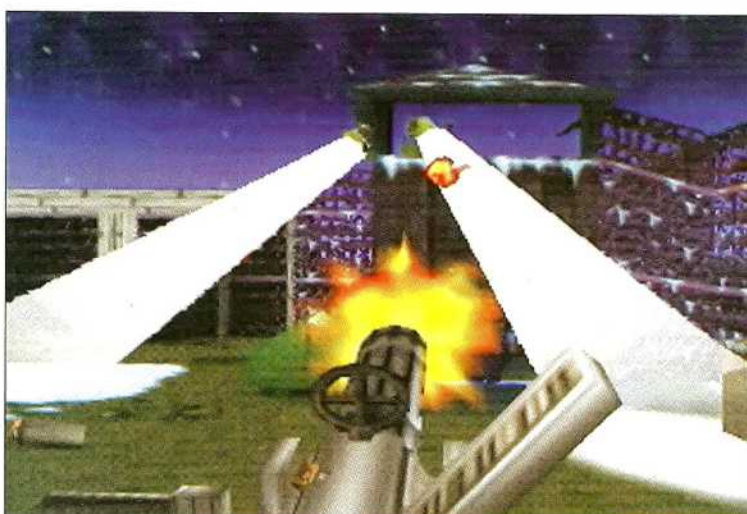
Ganz im Gegensatz zum Vorgänger wird vor allem auf grafischer Seite Hochkarätiges geboten: Spiegeleffekte, sauber animierte Figuren bzw. Gegenstände und ein abwechslungsreiches Leveldesign nutzen die Power des N64. Selbst einige der Filmsequenzen und der Großteil der coolen Sprüche (alle in Deutsch) konnten auf das Modul gebannt werden.



Lieblisch: Ziel des Abenteurers ist die Befreiung des süßen Baywatch-Babes Marliece Andrada.



Georg: Na endlich, es geht doch! Nachdem die letztjährige Umsetzung von Gex: Enter the Gecko auf Nintendos Flaggschiff dem PlayStation-Pendant nicht das Wasser reichen konnte, ist das im Fall des dritten Abenteurers ganz anders. Grafisch und spielerisch kann Gex: Deep Cover Gecko wahrlich überzeugen. Fast ohne Probleme, nur hier und da ruckelt es ein wenig, steuert ihr den kleinen Gecko durch die bunten und detaillierten Welten und habt dabei immer einen optimalen Überblick. Ferner lassen die individuelle Kameraeinstellung, die in der N64-Version noch verbessert wurde, und die Ego-Perspektive zum Umschauen keine Wünsche offen. Selbst die zahlreichen und witzigen Kommentare des Helden sind übernommen worden und ergänzen das ausgezeichnete Spielvergnügen.



Kriegstrommeln: Im MG-Stand habt ihr die Gewalt über eine große Feuerkraft.

Test Nintendo 64

Hersteller: Crystal Dynamics
Vertrieb: Crave
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 139,- DM
Muster von: Crave
Vergleichbar mit: Mario 64 (93%), Banjo Kazooie (92%)
Fakten: 22 Levels, Rumble-Pak, deutsche Sprachausgabe
Erscheint: Oktober

Grafik: 83 Sound: 73

Fun: 86





Gedrängel: Ein bunter Hippie-Schlitten versucht euch von der Straße zu schieben.



Mario: Keine Frage, Speed Devils ist ein solides Rennspiel. Aber zu einem absoluten Top-Hit fehlen noch einige Zutaten. Besonders vermisse ich das Duell im Verfolgerfeld. Wurde man erst einmal durch einen Crash zurückgeworfen, fällt es schwer, die eng zusammenliegende Führungsgruppe abermals zu erreichen. Die Gra-

fik hingegen ist sehr gut gelungen und vermittelt einen besonders realistischen Eindruck vom Spiel. Außer dem Championship-Modus hätte dem Spiel vielleicht noch ein Karriere-Modus gut getan, der das Spiel etwas umfangreicher gestaltet hätte. Sieht man von den kleinen Mängeln einmal ab, bleibt ein genialer Funracer, der nicht nur zu zweit riesig Spaß macht.

schwindigkeit an euren Gegnern vorbei. Durch verschiedene Schlupflöcher am Streckenrand besteht die Möglichkeit, die Bahn stark abzukürzen und somit wertvolle Plätze gutzumachen. Die eingängige Steuerung ist nicht besonders realistisch, aber dafür sehr funktional gelungen. Grafisch wird bei Speed Devils auch eine Menge geboten. Die zahlreichen Details am Streckenrand lassen hinter der Kulisse eine ganze Stadt oder riesige Gebirge vermuten, die ohne jeglichen Grafikaufbau an dem Fahrzeug vorbeiziehen. Vor allem auf der Hollywood-Strecke begegnen euch immer wieder alte Bekannte aus dem Filmgeschäft. Ob King Kong, der Weiße Hai oder der T-Rex aus Jurassic Park, alle versuchen euch die Durchquerung der Hollywood-Studios so schwer wie nur möglich zu machen.

Speed Devils

Dreamcast Funracer Mit Speed Devils veröffentlicht Ubi Soft bereits das zweite Rennspiel für Segas Dreamcast.

Verkrampft sitze ich mit dem Dreamcast-Pad in der Hand vor dem Bildschirm und beiße die Zähne zusammen. Grund dafür ist der neue Funracer aus dem Hause Ubi Soft, bei dem ich gerade versuche, mit meinem Auto durch die Beine eines T-Rex zu steuern. Sicherlich handelt es sich bei Speed Devils nicht um eine hochwertig-

ge Simulation, aber dennoch weiß dieses Spiel zu überzeugen. Habt ihr anfangs eines der zwölf Autos ausgewählt, darf noch die Lackierung nach persönlichem Geschmack abgeändert werden. Auf einer von elf unterschiedlichen Strecken geht es dann so richtig zur Sache. Auf den gigantisch langen Kursen rast ihr mit wahnsinniger Ge-

Test Dreamcast

Hersteller: Ubi Soft
 Vertrieb: Crave Entertainment
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Crave Entertainment
 Vergleichbar mit: Need for Speed IV (89%)
 Fakten: 12 Autos, 11 Strecken
 Erscheint: Oktober

Grafik: 73 Sound: 67

Fun: 76

senator

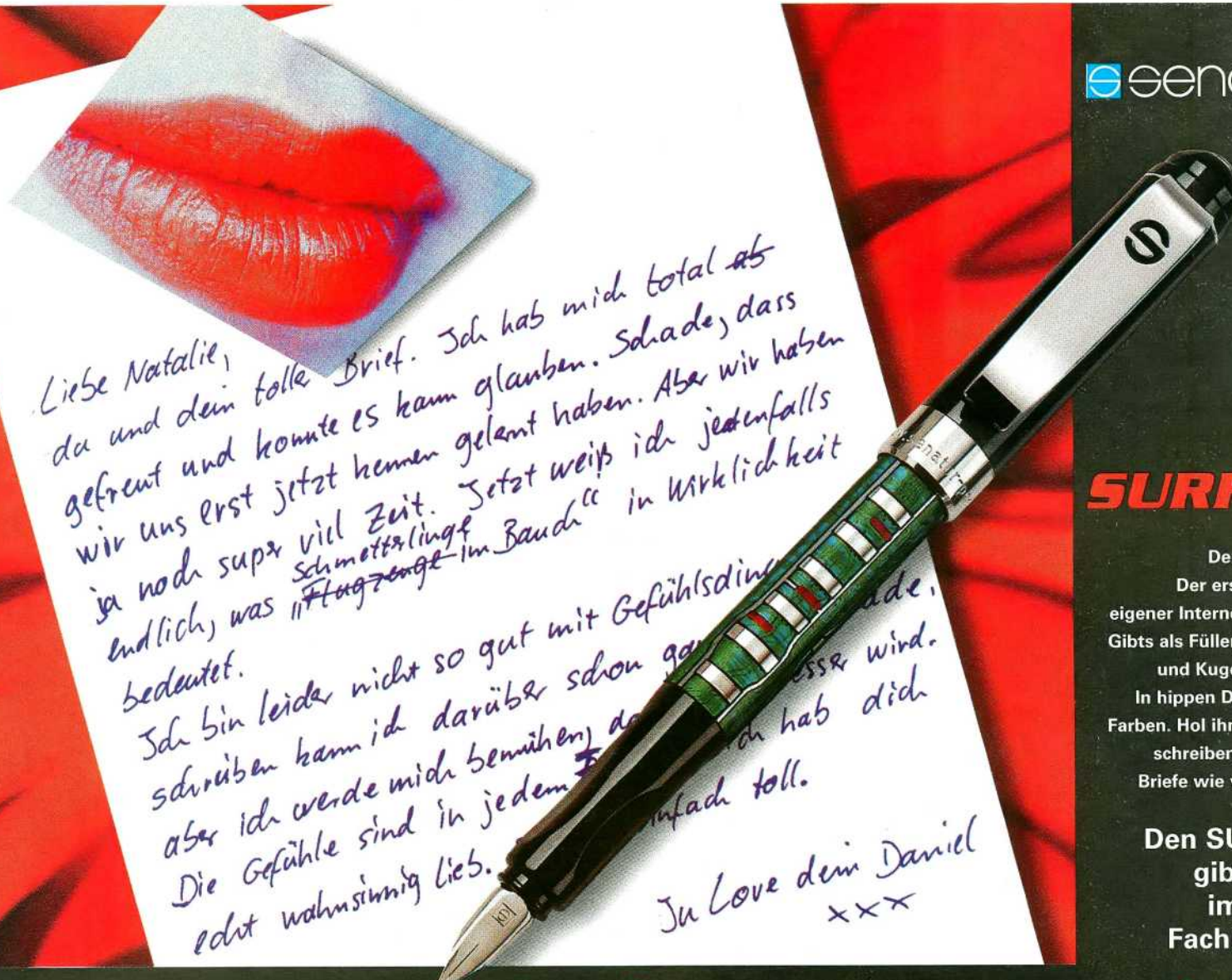
SURFER®

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

Den SURFER® gibts jetzt im guten Fachhandel.

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

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



Liebe Natalie,
 da und dein tolle Brief. Ich hab mich total ab
 gefreut und konnte es kaum glauben. Schade, dass
 wir uns erst jetzt kennen gelernt haben. Aber wir haben
 ja noch super viel Zeit. Jetzt weiß ich jedenfalls
 endlich, was ^{Schmetterlinge} "Flugzeuge" im Bauch in Wirklichkeit
 bedeutet.
 Ich bin leider nicht so gut mit Gefühlsdingen
 schreiben kann ich darüber schon gar nicht mehr
 aber ich werde mich bemühen, da ich hab dich
 Die Gefühle sind in jedem Fall einfach toll.
 echt wahnsinnig lieb.
 In Love dein Daniel
 xxx



Aerowings

Dreamcast Simulation

Spätestens seit dem Unglück von Ramstein dürfte der Kunstflug für alle ein Begriff sein. Dass diese Sportart nicht ganz ungefährlich ist, erfährt man in den letzten Jahren leider immer wieder. Bei Aerowings darf man jetzt selbst sein Geschick am Flugstick beweisen. Mit einem Jet der japanischen Kunstflug-Staffel Blue Impuls müsst ihr verschiedene Flugmanöver meistern und Formationsflüge perfekt ausführen. Im Briefing werden euch die genauen Daten des vorgegebenen Fluges übermittelt, die es nach Möglichkeit einzuhalten gilt. Grafisch überrascht dieses Spiel mit einem sehr hohen Realitätsgrad, der sich in fast fotorealistischen Landstrichen widerspiegelt. Selbst der Brandung am Strand wurden einige Animationen spendiert. Auch das Fluggefühl überzeugt sofort. Mit wenigen Handgriffen hat man seinen Jet perfekt unter Kontrolle und führt waghalsige Manöver aus. Zieht ihr das Flugzeug nach einem Sturzflug schnell nach oben, wird euch in der Pilotenperspektive sogar schwarz vor den Augen. (René)

Fun 76%



Tokyo Highway Challenge

Dreamcast Rennspiel

Crave Entertainments Lizenzkauf des japanischen Dreamcast-Spielherstellers Genki war wohl nicht der große Wurf. Das Gameplay beschränkt sich darauf, mit seinem eingekauften Sportwagen über die Straßen der japanischen Metropole zu heizen und so genannte Rivalen zu moppen, bis diese dann in einem fahrerischen Wettstreit gegen euch antreten. Gewinnt ihr das Wettrennen, gibt es Geld und Ersatzteile oder ein ganz neues, besseres Auto darf eingekauft werden. Aus technischer Sicht ist der Titel durchaus akzeptabel, obwohl er an die Referenz Sega Rally 2 bei weitem nicht heranreicht. (Sven)

Fun 47%



Geschickter Sprung: Nur mit viel Anlauf und dem richtigen Trick lassen sich die roten Loops passieren.



Kampfansage: Gegner können mit einer Attacke vom Board geschossen werden. In höheren Levels ist das bitter nötig.

Trickstyle

Dreamcast Funracer Acclaim gehört zu den ersten Third-Party-Herstellern mit massiver DC-Unterstützung. Vorsprung durch Technik?

Ende des 21. Jahrhunderts schmelzen Binnen weniger Monate die Polkappen. Die Welt versinkt im Chaos und nur die reichsten Firmen werden Herr der Lage. Rund 100 Jahre nach der Katastrophe lobt das OWC, ein Unternehmen, das die Hover-Technologie entwickelte, einen Wettstreit unter den besten Boardern aus. Die OWC-Liga ist aber nichts für Weicheier. Schwere Verletzungen mit Todesfolge gehören zum Alltag der Stars. Denn es wird jedes Mittel eingesetzt, wenn es darum geht, die Siegeslorbeeren einzuheimen. Ähnlich wie Psygnosis' WipEout-Serie spielt sich das Rennen in einer sehr futuristischen Umgebung ab. Der Spieler wählt zu Beginn einen

von neun Charakteren aus, der mit einem Rookie-Board unter den Füßen zuerst einmal in das überdachte Stadion, den so genannten Dome, einfährt. Dort warten allerlei Probleme auf den Fahrer. Hügel, Halfpipes und Hindernisse müssen bewältigt werden. Hat man genug trainiert, darf man zu den eigentlichen Strecken übergehen. Zu Anfang gibt es drei Länder (Japan, USA und Großbritannien) mit jeweils fünf Kursen und einem "Endgegner". Jede Strecke birgt alternative Routen und mehrere Wege zum Ziel, so dass jeder Kurs immer wieder eine Herausforderung bietet. Eure Aufgabe besteht zuerst einmal darin, als Erster das Ziel zu erreichen. Der eigentliche Anreiz bei Trickstyle sind aber die vielen Stunts, die die Fahrer einsetzen dürfen. Anfänglich beherrscht man nur recht wenige Tricks, wie Flips, 360°-Turns und einfache Sprünge. Mit der Zeit werdet ihr in den Domes von anderen Fahrern herausgefordert, die euch dann neue Manöver beibringen, wenn ihr sie bezwungen habt. Irgendwann sind es dann rund 40 verschiedene Tricks, aus denen sich hunderte abgefahrene Stunts kombinieren lassen.



Abkürzung: Jede Strecke bietet allerlei Alternativrouten und versteckte Bereiche.



Großstadtfair: Die Hintergrundgrafik gehört mit zu den besten unter den Future-Racern. Erlebt in Trickstyle eine rasante Achterbahnfahrt!



Laufarbeit: Am Start wird zuerst einmal mit den Füßen Schwung geholt.



Swen: Wenn Sega den Third-Party-Hersteller Acclaim nicht an Land gezogen hätte, wäre die Dreamcast-Welt nur halb so schön. Technisch kann man Trickstyle als gelungen bezeichnen. Die Grafik ist knallig, sehr detailliert und transportiert genial das moderne Flair der Zukunft. Leider ist die Framerate nicht 100%ig stabil. An einigen wenigen rechenintensiven Stellen fällt sie unter 30 fps, was sich jedoch nicht nachteilig auf das Fahrverhalten auswirkt. Ebenfalls negativ anzumerken ist der vereinsamte Zweispieler-Modus, bei dem keine CPU-Gegner mit an den Start gehen. Dennoch bietet Trickstyle alles, was ein Racer bieten muss, und noch viel mehr.

Test Dreamcast



Hersteller: Criterion
 Vertrieb: Acclaim
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Acclaim
 Vergleichbar mit: Wip3out (90%)
 Fakten: 9+ Charaktere, 18+ Strecken
Erscheint:
14. Oktober

Grafik: 79 Sound: 77

Fun: 83



Jetzt Zuschlagen!

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

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



Mega Fun im Abo bedeutet:

! Jede Ausgabe günstiger als beim Händler!

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

! Jede Ausgabe druckfrisch, pünktlich, top-aktuell!

JA, ich möchte das MEGA FUN Abo

P3 F 020

(DM 62,-/Jahr; Ausland: DM 86,-/Jahr; ÖS: 528,-/Jahr)

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse: (in Druckbuchstaben)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

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

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

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

BEST OF MEGA FUN



PlayStation RENNSPIEL

Gran Turismo
Sony 6/98 5.70Fun 94%

V-Rally 2
Infogrames 8/99 5.32Fun 93%

Ridge Racer Type 4
Namco 4/99 5.44Fun 90%

Wipout
Psygnosis 10/99 5.40Fun 90%

Driver
Reflections 7/99 5.72Fun 89%

C3 Racing
Eutechnyx 1/99 5.102Fun 89%

Test Drive 5
Accolade 12/98 5.96Fun 88%

Need for Speed IV
EA 6/99 5.70Fun 87%

TOCA 2
Codemasters 12/98 5.100Fun 87%

Total Drivin'
Eutechnyx 12/97 5.104Fun 86%



PlayStation BEAT 'EM UP

Tekken 3
Namco 9/98 5.90Fun 90%

Soul Blade
Namco 3/97 5.74Fun 85%

Bushido Blade 2
Square 1/99 5.109Fun 84%

Dead or Alive
Tecmo 7/98 5.42Fun 83%

Tekken 2
Namco 10/96 5.38Fun 82%

Bloody Roar 2
Virgin 5/99 5.76Fun 82%

Street Fighter EX Plus Alpha
Capcom 11/97 5.70Fun 82%

Bloody Roar
Hudson/Virgin 1/98 5.88Fun 81%

Star Gladiator
Capcom 12/96 5.78Fun 78%

Rival Schools
Capcom 1/98 5.46Fun 75%



PlayStation ADVENTURE

Discworld 2
Psygnosis 12/97 5.103Fun 84%

Discworld
Psygnosis 2/96 5.74Fun 84%

Baphomets Fluch 2
Revolut./Virgin 12/97 5.102 Fun 82%

Baphomets Fluch
Revolut./Sony 11/96 5.62 Fun 80%

Riven the Sequel to Myst
Cyan/Acclaim 3/98 5.69Fun 78%

Blazing Dragons
BMG Int. 10/96 5.42Fun 77%

Myst
Sunsoft 10/96 5.75Fun 73%

Blood Omen Legacy of Kain
Crystal Dynamics 1/97 5.70 Fun 69%

Atlantis
Cryo 3/99 5.68Fun 67%

The X-Files
SCED 10/99 5.55Fun 60%



PlayStation ACTION-ADV.

Metal Gear Solid
Konami 3/99 5.58Fun 94%

Soul Reaver: Legacy of Kain
Crystal Dynamics 08/99 5.60 Fun 93%

Silent Hill
Konami 9/99 5.44Fun 89%

Tomb Raider III
Core Design 1/99 5.52Fun 89%

Indiziertes Spiel 2
Capcom 5/98 5.102Fun 89%

Oddworld Abe's Oddysee
GT Interactive 9/97 5.39Fun 88%

Oddworld Abe's Exoddus
Oddworld Inh. 11/98 5.92Fun 88%

Tomb Raider II
Core Design 12/97 5.52Fun 87%

Resident Evil Director's Cut
Capcom 12/97 5.100Fun 87%

Resident Evil 1
Capcom 6/96 5.38Fun 85%



PlayStation GESCHICKL./DENKSPIEL

Bomberman World
Hudson Soft 5/98 5.108Fun 83%

Kula World
Game Design/Sony 6/98 5.83 Fun 83%

The Lost Vikings 2
Interplay 4/97 5.36Fun 83%

Swing!
Software 2000 4/99 5.61Fun 80%

Devil Dice
Shift 1/99 5.106Fun 76%

Overboard
Psygnosis 11/97 5.73Fun 75%

Kurushi
Sony 11/97 5.73Fun 75%

Blast Chamber
ATD 2/97 5.72Fun 73%

Bust-A-Move 4
Taito 2/99 5.68Fun 73%

Shanghai True Valor
Sunsoft 4/99 5.61Fun 72%



PlayStation SHOOT 'EM UP

Forsaken
Probe/Acclaim 5/98 5.38Fun 90%

Colony Wars: Vengeance
Psygnosis 1/99 5.92Fun 89%

R-Types
Iren 12/98 5.87Fun 86%

Indiziertes Spiel
Namco 12/97 5.107Fun 85%

Colony Wars
Psygnosis 12/97 5.56Fun 85%

Omega Boost
SCED 08/99 5.64Fun 84%

Ace Combat 2
Namco 12/97 5.107Fun 84%

Wing Commander 3
Electronic Arts 4/96 5.81 Fun 83%

Future Cop
Electronic Arts 11/98 5.82 Fun 82%

Wing Commander 4
Electronic Arts 7/97 5.60 Fun 82%



PlayStation ROLLENSPIEL

Final Fantasy VIII
Squaresoft 11/99 5.46Fun 95%

Final Fantasy VII
Squaresoft 12/97 5.90Fun 91%

Parasite Eve
Squaresoft 11/98 5.96Fun 89%

Breath of Fire III
Capcom/Infogrames 8/98 5.76 Fun 88%

Wild Arms
Sony 3/99 5.66Fun 88%

Diablo
Blizzard/EA 5/98 5.41Fun 85%

Tactics Ogre
Atlus 7/98 5.88Fun 84%

Suikoden
Konami 2/97 5.40Fun 83%

Xenogears
Squaresoft 1/99 5.108Fun 83%

Devil's Deception
Tecmo 3/97 5.80Fun 78%



PlayStation FUSSBALL

FIFA '99
Electronic Arts 1/99 5.48 Fun 89%

Frankreich '98: Die Fußball.WM
Electronic Arts 6/98 5.73 Fun 88%

FIFA '98: Die WM-Quali.
Electronic Arts 1/98 5.84 Fun 87%

Int. Superstar Soccer Pro '98
Konami 10/98 5.73 Fun 87%

Bundesliga Stars 2000
Electronic Arts 10/99 5.48 Fun 86%

UEFA Striker
Infogrames 11/99 5.51 Fun 84%

Int. Superstar Soccer Pro
Konami 7/97 5.62 Fun 83%

Actua Soccer 2
Gremlin/Funsoft 2/98 5.74 Fun 82%

Int. Superstar Soccer Deluxe
Konami 1/97 5.42 Fun 82%

Liberio Grande
Namco 12/98 5.78 Fun 81%



PlayStation JUMP & RUN

Crash Bandicoot: Warped
Naughty Dog 1/99 5.76 Fun 89%

Gex: Deep Cover Gecko
Crystal Dynamics 5/99 5.70 Fun 89%

Gex 3D
Crystal Dynamics 5/98 5.101 Fun 88%

MediEvil
SCEE/Millennium 10/98 5.80 Fun 88%

Ape Escape
SCED 08/99 5.72 Fun 85%

Crash Bandicoot 2
Sony 12/97 5.84 Fun 85%

Heart of Darkness
Amazing Studios 8/98 5.72 Fun 85%

Spyro the Dragon
Isonniac Games 11/98 5.66 Fun 85%

Croc 2: The Kingdom of Gobbos
Argonaut/EA 9/99 5.54 Fun 83%

Wild 9
Shiny/Acclaim 10/98 5.78 Fun 83%



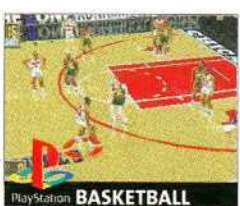
PlayStation BOXEN

Box Champions
Electronic Arts 2/99 5.66 Fun 76%

Victory Boxing 2
JVC 1/99 5.63 Fun 70%

Victory Boxing '97
JVC 2/97 5.63 Fun 64%

Boxer's Road
New 11/95 5.83 Fun 56%



PlayStation BASKETBALL

NBA Live '99
Electronic Arts 1/99 5.66 Fun 88%

NBA Pro '98
Konami 5/98 5.116 Fun 85%

NBA Fastbreak
GT Interactive 4/98 5.70 Fun 85%

NBA Live '98
Electronic Arts 1/98 5.92 Fun 83%

NBA In the Zone 2
Konami 2/97 5.36 Fun 75%

Total NBA '96
Sony 3/96 5.68 Fun 60%

In the Zone
Konami 2/96 5.72 Fun 55%

NBA Jam T.E.
Acclaim 11/95 5.89 Fun 54%

NBA Live '96
Electronic Arts 5/96 5.38 Fun 51%

Slam 'n' Jam '96
Crystal Dynamics 7/96 5.42 Fun 48%



PlayStation SNOWBOARD

Cool Boarders 3
989 Studios 12/98 5.88 Fun 80%

Snow Racer 98
Infogrames 5/98 5.109 Fun 76%

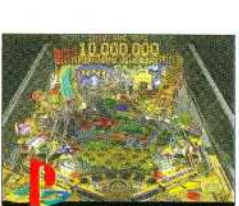
Extreme Snowbreak
Microdis 4/98 5.76 Fun 72%

X-Games Pro Boarder
Radical Entert. 2/99 5.68 Fun 72%

Cool Boarders 2
UEP-Systems 2/98 5.70 Fun 71%

Cool Boarders
UEP-System 2/97 5.65 Fun 62%

Chill
Eidos Interactive 6/98 5.84 Fun 38%



PlayStation FLIPPER

Pro Pinball Big Race USA
Empire 3/99 5.67 Fun 66%

Tilt
Virgin 3/97 5.78 Fun 65%

Timeshock
Another Canning 3/98 5.64 Fun 64%

Pro Pinball - The Web
Empire 8/96 5.65 Fun 61%

Full Tilt Battle Pinball
Empire 9/97 5.66 Fun 61%

True Pinball
Digital Illus. 5/96 5.70 Fun 60%

Extreme Pinball
Electronic Arts 6/96 5.66 Fun 59%



PlayStation EGO-SHOOTER

Indiziertes Spiel
Lobotomy Softw. 4/97 5.67 Fun 84%

Lifeorce Tenka
Psygnosis 5/97 5.64 Fun 81%

Alien Trilogy
Acclaim 3/96 5.40 Fun 75%

Hexen
Raven Software 4/97 5.40 Fun 60%



PlayStation GOLF

Everybody's Golf
SCEE/Camelot 7/98 5.78 Fun 85%

Tiger Woods
Electronic Arts 4/99 5.55 Fun 79%

Actua Golf 3
Gremlin 1/99 5.47 Fun 76%

PGA Tour '98
Electronic Arts 1/98 5.99 Fun 75%

Actua Golf 2
Gremlin 12/97 5.102 Fun 73%

PGA Tour '97
Electronic Arts 12/96 5.69 Fun 71%

Pro 18: World Tour Golf
Psygnosis 3/99 5.67 Fun 71%

Actua Golf
Gremlin 3/96 5.71 Fun 61%

Konami Open Golf
Konami 7/96 5.62 Fun 57%

Virtual Golf
Core Design 9/96 5.65 Fun 53%



PlayStation SIMULATION

Theme Park
Bullfrog 1/96 5.72 Fun 83%

Theme Hospital
Bullfrog/EA 4/98 5.74 Fun 76%

A-Train
Maxis 5/96 5.76 Fun 76%

A-Train IV Evolution Global
Maxis 8/96 5.64 Fun 76%

Constructor
System 3/Acclaim 11/98 5.90 Fun 75%



PlayStation TENNIS

Sampras Extreme Tennis
Codemasters 8/96 5.42 Fun 74%

Anna Kournikova S. C. Tennis
Namco 7/99 5.86 Fun 74%

Smash Court Tennis
Namco 11/96 5.70 Fun 73%

All Star Tennis
Ubi Soft 11/98 5.79 Fun 67%

V-Tennis 2
Tonkin House 4/97 5.66 Fun 59%

Hyper Final Match Tennis
Human Ent. 5/96 5.79 Fun 59%

Tennis Arena
Ubi Soft 12/97 5.121 Fun 58%

Davis Cup Tennis
Telstar 11/96 5.59 Fun 55%

V-Tennis
Tonkin House 11/95 5.88 Fun 48%

Power Serve
Ocean 11/95 5.88 Fun 41%





JUMP & SHOOT

- Apocalypse**
Neversoft 12/98 5.82Fun 85%
- One**
ASC/Visual C. 2/98 5.76Fun 82%
- Mega Man 8**
Capcom 4/98 5.84Fun 81%
- Small Soldiers**
Dreamworks 1/99 5.64Fun 72%
- Blasto**
SCEE 7/98 5.44Fun 71%
- Assault**
Telstar/Konami 10/98 5.75 ..Fun 70%
- Spot goes to Hollywood**
Virgin/Burst 1/97 5.62Fun 61%
- Mega Man X3**
Capcom 9/97 5.66Fun 60%
- Agent Armstrong**
Virgin 8/97 5.66Fun 54%
- Rabbit Reload**
Sony 9/95 5.78Fun 52%



STRATEGIE

- Command & Conquer 2**
Westwood/Virgin 12/97 5.98 ..Fun 90%
- Final Fantasy Tactics**
Squaresoft 4/98 5.82Fun 88%
- Warcraft 2**
EA/Blizzard 9/97 5.40Fun 88%
- Command & Conquer 2: Gegenschlag**
Westwood/Virgin 10/98 5.86 ..Fun 88%
- Populous: The Beginning**
Electronic Arts 4/99 5.62Fun 88%
- Warzone 2100**
Pumpkin/Eidos 6/99 5.62Fun 84%
- Command & Conquer**
Westwood/Virgin 1/97 5.36Fun 84%
- Worms**
Team 17/Ocean 2/96 5.68Fun 82%
- KKND Krossfire**
Infogrames 4/99 5.52Fun 80%
- Panzer General 2**
SSI 7/97 5.66Fun 80%

PLATINUM

- Gran Turismo**
Sony 6/98 5.70Fun 94%
- Final Fantasy VII**
Squaresoft 12/97 5.90Fun 91%
- Tekken 3**
Namco 9/98 5.90Fun 90%
- Command & Conquer 2**
Westwood/Virgin 12/97 5.98 ..Fun 90%
- Oddworld Abe's Oddysee**
GT Interactive 9/97 5.39Fun 88%
- WipEout 2097**
Psygnosis 11/96 5.60Fun 82%
- Total Drivin'**
Eutechnyx 12/97 5.104Fun 86%
- Tekken 2**
Namco 10/96 5.38Fun 82%
- Soul Blade**
Namco 3/97 5.74Fun 85%



WRESTLING

- WWF Attitude**
Acclaim 9/99 5.64Fun 86%
- WWF Warzone**
Acclaim 9/98 5.95Fun 84%
- WWF Wrestlemania**
Acclaim 12/95 5.41Fun 75%
- WCW Nitro**
THQ 7/98 5.68Fun 75%
- WCW Thunder**
THQ 3/99 5.66Fun 68%



EISHOCKEY

- NHL 2000**
Electronic Arts 11/99 5.42 ..Fun 87%
- NHL '99**
Electronic Arts 12/98 5.92 ..Fun 85%
- NHL '98**
Electronic Arts 11/97 5.64 ..Fun 82%
- NHL Powerplay '98**
Virgin 4/98 5.68Fun 81%
- NHL Breakaway '98**
Acclaim 11/97 5.62Fun 77%
- NHL Face Off '99**
SCEA 4/99 5.60Fun 74%
- NHL Powerplay**
Virgin Int. 9/97 5.60Fun 71%
- NHL Face Off '98**
Sony 2/98 5.72Fun 69%

SONSTIGES

BASEBALL

- Triple Play 2000**
Electronic Arts 7/99 5.85Fun 85%
- VR Baseball '97**
Interplay 8/97 5.61Fun 77%

BILLARD

- Backstreet Billiards**
Asci 4/99 5.71Fun 73%
- Virtual Pool**
Interplay 4/97 5.71Fun 65%

BOWLING

- Brunswick C. Pro Bowling**
THQ 2/99 5.64Fun 41%
- Ten Pin Alley**
ASC Games/Adr. 5/97 5.81Fun 25%

AMERICAN FOOTBALL

- Madden NFL '99**
Electronic Arts 12/97 5.100 Fun 87%
- Madden '98**
Electronic Arts 1/97 5.64Fun 86%
- Madden 2000**
Electronic Arts 11/99 5.50 ..Fun 85%
- Madden '97**
Electronic Arts 11/98 5.75 ..Fun 85%

FUNSPORTS

- Riot**
Beyond/Psygnosis 3/97 5.79 ..Fun 60%
- Cyball Zone**
GT Int./Rage 6/98 5.85Fun 55%
- Pitball**
Warner Int. 11/96 5.67Fun 54%

FUNRACER

- Tony Hawk's Skateboarding**
Activision 10/99 5.52Fun 91%
- Speed Freaks**
Funcom/SCEA 9/99 5.90Fun 86%
- Micro Machines v3**
Codemasters 4/97 5.38Fun 82%
- Wrecking Crew**
Telstar/Konami 7/98 5.70Fun 78%
- Rogue Trip**
Singletrac 12/98 5.94Fun 75%
- Vigilante 8**
Activision 7/98 5.77Fun 74%
- Circuit Breakers**
Supersonic/Minds. 8/98 5.81 ..Fun 72%

SONSTIGE SPORTARTEN

- V-Ball**
American Technos 6/98 5.79 ..Fun 67%
- International Track & Field**
Konami 7/96 5.38Fun 68%
- Olympic Games**
U.S.Gold 8/96 5.40Fun 65%
- Nagano Winter Olympics**
Konami 3/98 5.66Fun 61%



ACTION-ADV.

- Zelda - Ocarina of Time**
Nintendo 1/99 5.38Fun 98%
- Shadow Man**
Acclaim 10/99 5.36Fun 94%
- Hybrid Heaven**
Konami 11/99 5.56Fun 80%
- Nightmare Creatures**
Kalisto 2/99 5.71Fun 74%



GESCHICKL./DENKSPIEL

- Blast Corps**
Rare 9/97 5.64Fun 87%
- Bombberman 64**
Hudson 12/97 5.110Fun 85%
- Iggy's Reckin' Balls**
Acclaim/Iguana 9/98 5.102 ..Fun 85%
- Mario Party**
Hudson/Nintendo 4/99 5.51 ..Fun 83%
- Netrix**
Ocean/Laguna 8/98 5.87Fun 81%
- Silicon Valley**
DMA Design 12/98 5.91Fun 76%
- Tetrisphere**
Nintendo 3/98 5.77Fun 76%



BEAT 'EM UP

- Indiziertes Spiel**
Nintendo/Rare 3/97 5.42Fun 76%
- Mace the Dark Age**
Midway 12/97 5.112Fun 71%
- Fighting Force 64**
Crave 10/99 5.67Fun 70%
- Fighters Destiny**
Imagineer/Laguna 3/98 5.70 ..Fun 62%
- Dark Rift**
Kronos/Vic Tokai 9/97 5.66 ..Fun 57%
- Rampage World Tour**
Midway/GT Int. 8/98 5.86Fun 61%
- Bio F.R.E.A.K.S.**
Midway 8/98 5.78Fun 55%



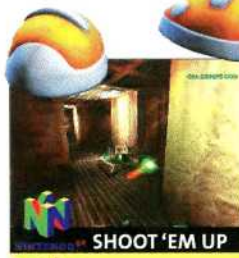
WRESTLING

- WWF Attitude**
Acclaim 10/99 5.46Fun 93%
- WWF Warzone**
Iguana/Acclaim 10/98 5.82 ..Fun 91%
- WCW vs NWO**
THQ 12/98 5.86Fun 84%



JUMP & RUN

- Super Mario 64**
Nintendo 3/97 5.36Fun 93%
- Banjo Kazooie**
Raze/Nintendo 7/98 5.46Fun 92%
- Rayman 2 - The Great Escape**
Ubi Soft 11/99 5.38Fun 90%
- Gex: Deep Cover Gecko**
Crystal Dynamics 11/99 5.70 Fun 86%
- Gex 64: Enter the Gecko**
Crystal Dynamics 10/98 5.74 Fun 83%
- Mischief Makers**
Nintendo 1/98 5.104Fun 81%
- Bombberman Hero**
Hudson 7/98 5.72Fun 81%
- Goemon 64**
Konami 11/97 5.84Fun 81%



SHOOT 'EM UP

- Forsaken**
Iguana/Probe 6/98 5.88Fun 92%
- Duke Nukem: Zero Hour**
GT Interactive 8/99 5.42Fun 89%
- Star Wars: Rogue Squadron**
Factor 5 2/99 5.60Fun 86%
- Body Harvest**
Cremlin 12/98 5.80Fun 83%
- Lylat Wars**
Nintendo 10/97 5.38Fun 83%
- Buck Bumble**
Ubi Soft 11/98 5.94Fun 76%
- Star Wars: Shadow of the Empire**
Lucas Arts Ltd. 3/97 5.64 ..Fun 76%
- Aerofight Assault**
Vic Tokai 2/98 5.83Fun 71%
- Knife Edge**
Kemco 2/99 5.64Fun 52%



BASKETBALL

- Kobe Bryant in NBA Courtside**
Nintendo 6/98 5.90Fun 91%
- NBA Jam '99**
Iguana Ent. 1/99 5.68Fun 89%
- NBA Live '99**
Electronic Arts 1/99 5.66 ..Fun 81%
- NBA Pro '98**
Konami 5/98 5.116Fun 75%
- NBA Hangtime**
Williams/Midway 4/97 5.81 ..Fun 71%



EGO-SHOOTER

- Indiziertes Spiel**
Raze 11/97 5.78Fun 92%
- Turok 2: Seeds of Evil**
Acclaim 11/98 5.68Fun 89%
- Turok: Dinosaur Hunter**
Acclaim 3/97 5.62Fun 88%
- Indiziertes Spiel 64**
Midway 6/97 5.60Fun 74%
- Hexen**
Raven Software 9/97 5.68Fun 65%
- South Park**
Iguana 3/99 5.66Fun 35%



FUSSBALL

- FIFA '99**
Electronic Arts 5/99 5.68Fun 91%
- FIFA '98: Die WM-Qualifikation**
Electronic Arts 2/98 5.64 ..Fun 91%
- International Superstar Soccer '98**
Konami 10/98 5.76Fun 90%
- International Superstar Soccer 64**
Konami/Majox A 6/97 5.62 ..Fun 87%
- FIFA 64**
Nintendo 6/97 5.66Fun 74%

SONSTIGES

BASEBALL

- All-Star Baseball 2000**
Acclaim 6/99 5.69Fun 86%
- All-Star Baseball '99**
Acclaim 9/98 5.101Fun 85%

AMERICAN FOOTBALL

- NFL Quarterback Club '99**
Iguana 1/99 5.86Fun 92%
- NFL Quarterback Club '98**
Iguana 12/97 5.114Fun 91%
- Madden 64**
Electronic Arts 3/98 5.77 ..Fun 88%

ROLLENSPIEL

- Quest 64**
THQ/Konami 9/98 5.104Fun 64%

GOLF

- Mario Golf**
Nintendo 10/99 5.58Fun 85%

SIMULATION

- Pilotwings 64**
Paradigm/Nintendo 3/97 5.60 ..Fun 78%

STRATEGIE

- Command & Conquer**
Westwood Studios 8/99 5.68Fun 82%

TENNIS

- Centre Court Tennis**
Hudson 3/99 5.74Fun 79%
- All Star Tennis**
Ubi Soft 4/99 5.55Fun 63%

FUNRACER

- Diddy Kong Racing**
Rare 12/97 5.108Fun 93%
- Beetle Adventure Racing**
EA 5/99 5.56Fun 89%
- Mario Kart 64**
Nintendo 6/97 5.38Fun 88%



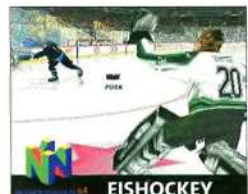
SNOWBOARD

- 1080° Snowboarding**
Nintendo 11/98 5.84Fun 88%
- Snowboard Kids**
Atlus 3/98 5.76Fun 76%



GESAMTLISTE

- Soul Calibur**
Namco 10/99 5.70Fun 94%
- Sonic Adventure**
Sega 10/99 5.80Fun 90%
- The House of the Dead 2**
Sega 10/99 5.82Fun 87%
- Sega Rally 2**
Sega 10/99 5.74Fun 87%
- Virtua Fighter 3tb**
Sega 10/99 5.76Fun 86%
- Blue Stinger**
Activision 10/99 5.78Fun 85%
- Hydrothunder**
Midway 11/99 5.58Fun 83%
- Trickstyle**
Acclaim 11/99 5.72Fun 83%
- Power Stone**
Eidos/Capcom 10/99 5.84Fun 83%
- Get Bass**
Sega 10/99 5.79Fun 80%
- Racing Simulation 2**
Ubi Soft 11/99 5.57Fun 80%
- Speed Devils**
Ubi Soft 11/99 5.71Fun 76%
- Aerowings**
Konami 11/99 5.72Fun 76%
- Dynamite Cop**
Sega 10/99 5.83Fun 73%
- Millenium Soldier - Expendable**
Infogrames 10/99 5.83Fun 71%
- Tokyo Highway Challenge**
Crave 11/99 5.72Fun 47%



EISHOCKEY

- NHL '99**
Electronic Arts 12/98 5.92 ..Fun 86%
- NHL Breakaway '99**
Acclaim 3/99 5.72Fun 79%
- NHL Breakaway '98**
Nintendo 3/98 5.72Fun 72%
- Wayne Gretzky 3D-Hockey '98**
Midway/GT 8/98 5.75Fun 64%
- Olympic Hockey**
Midway 6/98 5.82Fun 61%
- Wayne Gretzky's 3D-Hockey**
Williams/Midway 7/97 5.74 ..Fun 60%



RENNSPIEL

- Wave Race 64**
Nintendo 3/97 5.66Fun 93%
- F-1 World GP2**
Nintendo 6/99 5.50Fun 93%
- F-1 World Grand Prix**
Nintendo 10/98 5.70Fun 92%
- Star Wars: Episode I Racer**
Lucas Arts Ltd. 7/99 5.76 ..Fun 91%
- Extreme-G2**
Acclaim 12/98 5.70Fun 91%
- Racing Simulation 2**
Ubi-Soft 10/99 5.56Fun 89%



Handheld:

NeoGeo-Pocket oder Wonderswan?

Seit dem Tamagotchi boomt der Handheld-Markt wie noch nie. Nintendo zeigt allen Firmen eindrucksvoll, welches Potential in dieser Branche steckt.

Nintendo hat bereits seit mehreren Jahren großen Erfolg mit dem Game Boy, der gerade in dem letzten Jahr an Potential zugelegt hat. Grund dafür war die überaus erfolgreiche Pocket-Monster-Serie, die bei uns am 8. Oktober erscheint. Auch andere Firmen wurden auf den Erfolg von Nintendo aufmerksam und versuchen sich ein Stück vom großen Kuchen abzuschneiden. Spielzeughersteller Bandai, welcher bereits mit seinem Tamagotchi in den Handheld-Markt vordrang, entwickelte in Zusammenarbeit mit den Koto Laboratorys einen Handheld namens Wonderswan. Das Produkt des ehemaligen Game-Boy-Erfinders Gunpei Yoko eroberte schon nach wenigen Monaten den Handheld-Markt und wurde von vielen namhaften Softwarehäusern unterstützt. Spiele wie Squaresofts Rollenspiel "Chohobo No Dungeon" oder Banprests Strategie-Spiel-Hit "Super Robot Wars" sorgten für rekordreife Umsätze. Durch ein zweites Steuerkreuz besitzt der Wonderswan ein besonderes Feature, mit dem man das Gerät vertikal oder horizontal spielen kann. So verwendet zum Beispiel Namcos Klonoa je nach Leveldesign eine verschiedene Ansicht des Spiels, um größtmögliche Übersicht zu gewähren. Allerdings ist das Display nicht von besonders guter Qualität. Bewegt man die Spielfigur schnell über den Bildschirm, zieht sie unschöne Streifen hinter sich her. Die kleinen Steckmodule umfassen einen Speicherplatz von 4 bis 16 Mbit und bieten somit jedem Spielehersteller genügend Speicherplatz für umfangreiche Spiele. Neben einem

Kopfhörer und dem obligatorischen Link-Kabel, um Spiele gegeneinander zu zocken, erscheint demnächst noch ein weiteres nützliches Zubehörteil. Ein Internet-Kit namens "Wondergate" soll es dem Wonderswan-Besitzer ermöglichen, im World Wide Web zu surfen, E-Mails zu verschicken oder sich kleine Mini-Games auf den Handheld zu laden. Ob der Wonderswan allerdings jemals den europäischen Markt erobern wird, ist relativ unwahrscheinlich. Die bisher erschienene Software ist ausschließlich auf den japanischen Markt ausgerichtet und dürfte hier zu Lande



nicht sehr erfolgreich sein. Doch nicht nur Bandai versucht sich im Handheld-Geschäft zu etablieren. Ein alter Hase im Spielhallen-Geschäft drängt mit einem eigenen Handheld auf den Markt. Etwa zur gleichen Zeit wie der Wonderswan erschien das Konkurrenzprodukt von SNK. Mit dem NeoGeo-Pocket und einigen guten Spielhallen-Adaptionen versucht der japanische Traditionshersteller die Konkurrenz vom Markt zu drängen. So richtig zu gelingen scheint dies allerdings erst, seitdem eine spezielle

Color-Variante mit einem farbigen Display auf dem Markt ist, welches mit dem des Game Boy Color vergleichbar ist. Um ständig im Gespräch zu bleiben, ließ SNK schon anfangs verlauten, dass eine enge Zusammenarbeit mit Segas neuester Konsole Dreamcast angestrebt wird. Mit "King of Fighters 99 Dream Match" erschien vor kurzem der erste Titel auf Segas neuer Wunderkonsole, mit dem man seine Kämpferdaten mittels Link-Kabel auf den Handheld transferieren kann. Das solide verarbeitete NeoGeo-Pocket bietet jede Menge edler Bauteile. Mittels Micro-Schalter steuert man die Spielfigur durch das gestochene scharfe Display und der Horoskopgenerator verrät einem immer die Stärken und Schwächen des eigenen Sternbildes. Der Kalender verschafft stets einen genauen Überblick im Jahr, und die Weltzeit mit Alarmfunktion lassen einen keine Verabredung mehr verpassen. Das Spieleangebot ist noch nicht so umfangreich wie beim Wonderswan, dafür sind sie aber qualitativ sehr hochwertig und vor allem auch für Nicht-Japaner verständlich. Viele Klassiker von SNK wurden neu überarbeitet und auf dem hauseigenen Handheld veröffentlicht. Mit Metal Slug 1st Mission, Magical Drop und King of Fighters R2 sind nur einige der hochwertigen Spiele zu nennen, die bereits auf dem NeoGeo-Pocket-Colour erhältlich sind.



Codename: Game Boy Advance

Der gute alte Game Boy kommt nun doch langsam in seine Jahre. Nintendo hat deshalb kurzerhand beschlossen, einen neuen Handheld zu entwickeln. Das bis jetzt unter dem Codenamen "Game Boy Advance" bekannte Gerät wird in Zusammenarbeit mit Konami entwickelt und einen 32-Bit-Prozessor enthalten, der von dem britischen Chiphersteller ARM hergestellt wird. Eine Schnittstelle für das Internet, die mittels Handy gespeist wird, soll Online-Spiele jetzt auch unterwegs möglich machen. Ebenso wurde eine neue digitale Kamera angekündigt, mit der man mittels World Wide Web einen optischen Eindruck vom Spieler gegenüber erhalten kann. Nintendos neuer Wunderhandheld soll voraussichtlich im August 2000 in Japan erschienen und rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft bei uns in den Läden stehen.



Vergleich

	Wonderswan	NeoGeo-Pocket-Colour	Game Boy Advance
Hersteller	Bandai	SNK	Nintendo
Release	erhältlich (Japan)	erhältlich (jp+us)	August 2000 (jp)
Auflösung	224*144	160*152	240*160
Sound	4 Kanäle	4 Kanäle	TBA
Graustufe/Farben	8	146 aus 4096 Farben	65000 Farben gleichzeitig
Link-Modus	Link-Kabel	Link-Kabel	TBA
Unterstützte Konsolen	PS2	Sega Dreamcast	Nintendo Dolphin
Kontrast-Regler	ja	nein	TBA
Kopfhörer-Ausgang	ja	ja	TBA
Steuerung	2 Steuerkreuze, 2 einzelne Knöpfe	1 Steuerkreuz, 2 Knöpfe	TBA
Größe	74,3*121*17,5 mm	130*80*30,5 mm	80*135*25 mm
Gewicht	110 g	145 g	140 g
Batterien	1 Stück AA 1,5 Volt	2 Stück AA 1,5 Volt	2 Stück AA 1,5 Volt
Kalender	nein	ja	TBA
Horoskop	nein	ja	TBA
Weltzeituhr/Alarm	nein	ja	TBA

Metal Slug 1st Mission (NGP)

Als einsamer Einzelkämpfer durchstreift ihr in bester Rambo-Manier verschiedene feindliche Stützpunkte, um so viele Gefangene wie möglich zu befreien. Damit ihr den Auftrag bestmöglich erfüllen könnt, stehen euch allerlei Gefährte, zum Beispiel ein Panzer oder ein Düsenjet, zur Verfügung. Metal Slug bietet allen Action-Fans Unterhaltung pur. An diesem Spiel kommt kein NeoGeo-Pocket-Besitzer vorbei.



Hersteller: SNK
Fakten: 6+ Levels
Spieler: 1

WERTUNG:
Fun: 81%

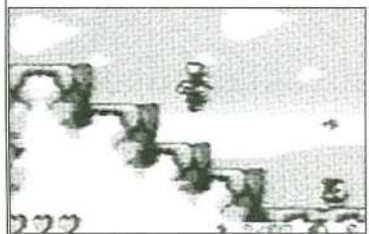


Ghouls n' Ghosts (WS)

Auch Capcom setzt auf Bandais Handheld. Erneut müsst ihr in Ghouls n' Ghosts die gefangene Prinzessin aus der Hand der Nachtwesen retten, die sich in einer Burg verschanzt haben. Mit Pflöcken und anderen Waffen kämpft ihr euch den Weg zu eurer Liebsten vor. Ghouls n' Ghosts kombiniert geniale Action mit tückischen Jump&Run-Einlagen, bei denen jeder Wonderswan-Besitzer viele Stunden Spaß hat.

Hersteller: Capcom
Fakten:
kopfhörertauglich
Spieler: 1

WERTUNG:
Fun: 73%



Klonoa (WS)

Auch Namco entwickelt fleißig für den Wonderswan. Mit Klonoa, das bereits auf der PlayStation erfolgreich war, hat Bandai einen weiteren Top-Titel auf seiner Liste. Als kleines Katzenwesen erforscht ihr die Welten eines riesigen Mondschein-Museums, das von allerlei monströsem Ungetier bewacht wird. Mit einem Zauberring könnt ihr eure Gegner aufheben und durch sie an versteckte Schlüssel und Geheimwege kommen.

Hersteller: Namco
Fakten: 10+ Levels
kopfhörertauglich
Spieler: 1

WERTUNG:
Fun: 75%

King of Fighters R2 (NGP)

Mit King of Fighters schrieb SNK Automaten-Geschichte. Deshalb sollte eines der ersten Spiele für den NeoGeo-Pocket den Namen King of Fighters R2 erhalten, wobei R2 nichts anderes als Runde 2 bedeutet. Bei dieser genialen Prügelkost rund um Terry und Ryo gerät jeder Handheld-Fan in Verückung. Mit Dragonpunch und scheinbar endlosen Combos prügelt man sich den Weg zum finalen Endgegner frei.



Hersteller: SNK
Fakten: 14 Kämpfer
Spieler: 1-2 (Link)

WERTUNG:
Fun: 83%

Puzzle Bobble (WS)

Puzzle Bobble von Taito ist wohl der All-Time-Classic-Titel schlechthin. Auch auf dem Wonderswan wollen verschiedenartige Blasen sortiert und zum Platzen gebracht werden. Da ihr dabei unter massivem Zeitdruck steht, ist Hektik vorprogrammiert. Mit von der Partie ist auch wieder der Puzzle- und der VS-Mode, bei dem ihr gegen verschiedene Computergegner antretet. Puzzle Bobble sollte man zu jeder Jahres- und Tageszeit bei sich tragen.



Hersteller: Taito
Fakten:
kopfhörertauglich
Spieler: 1-2 (Link)

WERTUNG:
Fun: 78%

NBA Pro '99 (GBC)

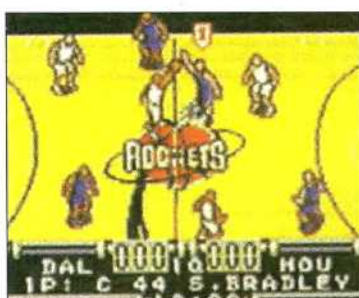
Konami beschert uns mit NBA Pro '99 einen vielversprechenden Titel für den GBC. Ähnlich wie in den vergleichbaren Titeln der „größeren“ Konsolen wählt ihr zwischen Freundschaftsspiel, kompletter Saison, den Playoffs oder einem Match gegen einen menschlichen Kontrahenten aus. Alle NBA-Teams

samt deren Stars hielten Einzug in den Titel, der sich für ein Spielchen unterwegs bestens eignet. Lediglich die Steuerung der Korbjäger ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, da alle Aktionen auf zwei Buttons gelegt wurden. Doch nach kurzer Aufwärmphase kann NBA Pro '99 durchaus begeistern.



Hersteller: Konami
Fakten:
kopfhörertauglich
Spieler: 1-2 (Link)

WERTUNG:
Fun: 72%



Konsolenvergleich

Erster Teil: 8-Bit



Technik Ecke Folge 12 Da ein Konsolenvergleich gewiss mehr als nur einen Teil hergibt, haben wir uns entschlossen, den Vergleich dreizuteilen. So lest ihr in der nächsten und übernächsten Ausgabe jeweils alles zu den 16- bzw. 32/64-Bitern.

Wusstet ihr ...?

Wusstet ihr, was Bit bedeutet?
Bit ist die Abkürzung von Binary Digit. Die kleinste mögliche zuweisbare Einheit.

Wusstet ihr ...
dass Mario inkognito sein Debüt in Donkey Kong feierte?

Wusstet ihr ...
dass das Spiel Space Invader von der japanischen Firma Taito war und Atari sich die Rechte sicherte?

Wusstet ihr ...
dass Nintendo mit dem Verkauf von Spielkarten schon 1902 begann? 1951 tauchte der Name Nintendo erstmals auf.

Wusstet ihr ...
dass das NES in den USA hochgerechnet in jedem zweiten Haushalt vorhanden war?

Wusstet ihr ...
dass Sega die Abkürzung für Service Games ist und eigentlich eine amerikanische Firma war? In den 50er-Jahren lieferte Sega Spiele an amerikanische GIs.

Wusstet ihr ...
dass der erste Handheld von Sega namens Game Gear technisch fast identisch mit dem Master System war?

Wusstet ihr ...
dass es für NES eine Trimm-dich-Matte gab, die durch Körperberührung funktionierte?

Wusstet ihr ...
dass es bereits für das Master System eine 3D-Brille mit LCD-Bildschirm gab?

Wusstet ihr ...
dass Super Mario Bros 3 fürs NES über 11 Millionen Module verkauft hat?

Habt ihr technische Fragen, dann schreibt, faxt oder mailt uns einfach.

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Technik Ecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
E-mail: leserecke@megafun.de

Um einen vernünftigen Konsolenvergleich realisieren zu können, haben wir uns entschlossen, in dieser Ausgabe den 8-Bit-Geräten unseren Tribut zu zollen. Wir haben uns bewusst auf relevante Geräte beschränkt, da ansonsten der Platz nicht ausreichen würde. Zudem wollen wir kurz auf die Geschichte der Konsolen eingehen, die mit dem alten ATARI VCS 2600 im Jahre 1977 ihren eigentlichen Einzug in den Heimbereich hielten.



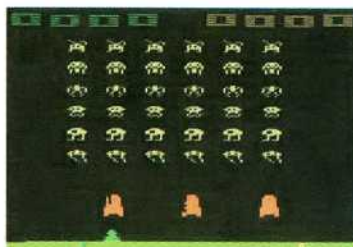
Atari VCS 2600: 1977 begann er mit einer Lizenzversion von Space Invaders seinen Erfolg.

ATARI: Der Konsolen-Vater

Das damalige Gerät mit seinem 6507 Prozessor hatte eine Taktfrequenz von 1,19 Mhz. Mit bis zu 25 Millionen (!) produzierten Einheiten kann das VCS einen beachtlichen Erfolg verbuchen. Wenn man bedenkt, dass 1972 Nolan Bushnell zusammen mit Ted Dabney die Firma Atari mit nur 500 Dollar Startkapital gründete, muss man noch heute dieser Verwirklichung ihres Traumes Tribut zollen. In den kommenden Jahren führte die Konsole sowie die Nachfolgertypen VCS 5200 und 7800 die Spitze an.



Nintendo Entertainment System: Schon vor 14 Jahren durften die Amerikaner sich das NES zulegen.



Space Invaders: Wer kennt sie nicht? Die hungrigen Aliens stürzen sich auf die Erde. Einsam und tapfer verteidigt ihr diese.

Eroberungsfeldzug: Nintendo und Sega

Viele der Titel, die für VCS-Erfolg sorgten, wurden von japanischen Entwicklungsfirmen entwickelt und von Atari eingekauft bzw. lizenziert. Im Juli 1983 brachte Nintendo in Japan sein Famicom (bei uns NES = Nintendo Entertainment System) auf den Markt, das 1985 in den Vereinigten Staaten verkauft wurde. Europa erreichte es 1987 in England. Nintendos großer Gegenspieler Sega, der ungeheurer Erfahrungswerte in Arcade-Spielen mitbrachte, trat 1986 als Konkurrent mit dem SMS (Sega Master System) in den USA an. Beide Konsolen benutzten schon wie das VCS Module als Träger der Spiele-Daten, denn CDs als Speichermedium waren noch weitestgehend unbekannt. Zusätzlich war ab 1988 die PC Engine alias TurboGrafx-16 in Amerika erhältlich. Allerdings erreichte diese nie Deutschland (ausgenommen als Import).

Die Spiele: Einfach, aber gut

Viele der Spiele, die es für die Heimkonsolen zu kaufen gab, waren schon länger von den Arcade-Automaten bekannt.



PC Engine (1988): In den Staaten als TurboGrafx-16 erschienen, arbeitete mit einem modifizierten 6502 Chip (HuC 6280) auf 8-Bit-Basis. Leider erschien die Konsole nie offiziell in Deutschland.

Sicherlich trug dies zu den Erfolgen bei. Die bekanntesten Vertreter waren Donkey Kong (Nintendo), Centipede (Atari), Moon Patrol (Atari), Battle Zone (Atari) und Pac Man (Namco).

Und ansonsten? Alles, was man noch erwähnen sollte

Da wir auf dieser Seite die drei wichtigsten Systeme des 8-Bit-Zeitalters ausführlich gewürdigt haben, wollen wir natürlich die weniger bekannten Vertreter nicht unerwähnt lassen, als da wären: **Vectrex (1982)** von MB: Mit einer Taktfrequenz von 1,6 MHz war er mit einem 68A09 Prozessor bestückt. Ein monochromer Monitor war schon von grundauf vorhanden. Übrigens war der Asteroids-Klon Mine Storm schon fest enthalten. Spiele wurden per Modul geladen. **ColecoVision (1982)** von CBS: Mit einem Z80A Prozessor, der eine Taktfrequenz von 3,58 MHz brachte, konnte das Coleco-Vision schon damals Hauptgegner Atari die Stirn bieten. Absoluter Clou, mit einem Adapter verarbeitete es sogar die Module des Konkurrenten.

Index

- Folge 1 12/98 Video
- Folge 2 01/99 Audio
- Folge 3 02/99 Interner Aufbau
- Folge 4 03/99 Betriebssystem
- Folge 5 04/99 Datenträger
- Folge 6 05/99 Memory-Card
- Folge 7 06/99 Peripherie I
- Folge 8 07/99 Peripherie II
- Folge 9 08/99 Netzwerk
- Folge 10 09/99 Grafik-Engine
- Folge 11 10/99 Entwicklung
- Folge 12 11/99 Konsolenvergleich

8-Bit-Vergleich	ATARI VCS 2600	NES	Master System
Prozessor	6507	6502	Z 80
Taktfrequenz	1,19 MHz	2 MHz	3,58 MHz
Auflösung (Bildp.)	320 x 200	256 x 240	256 x 192
Farben	256 (Farbpalette)	52 (Farbpalette)	64 (Farbpalette)
Farbdarstellung	16	16	32
Soundkanäle	3 (mono)	5 (mono)	4 (mono)
Erscheinungsdatum	1977 (us)	1983(jp)/1985(us)/1987(dt)	1986 (us)
Kult-Wertung	mega-kultig	mario-kultig	master-kultig

Offroad Challenge

In der letzten Ausgabe berichteten wir bereits über den Midway-Fun-racer in der Rubrik „kurz erwähnt“. Nun liegen uns Screenshots dieses actionreichen Automaten vor. Der Spieler übernimmt die Steuerung eines schweren Jeeps oder

Buggys und bläst damit über sechs rauhe Kurse. Beispielsweise führt euch das Gameplay in die sandige Mojave Desert, in die Straßenschluchten von Las Vegas oder in die verklüfteten Pikes Peak. Durch Einwerfen weiterer Münzen dürft ihr im Speed-Shop euren Boliden richtig aufbohren. Dieses revolutionäre (aber teure) Feature macht den eigentlichen Reiz des Automaten aus, da seine Technik nicht mehr mit den besten Racern mithalten kann. Dennoch ist das Zusammenspiel von Truck und Umgebung dermaßen realistisch, dass Offroad Challenge ein hervorragendes Fahrgefühl vermittelt! Besonders die verschiedenen Bodenbeläge werden am Force-Feedback-Lenkrad spürbar. Schnee, Wasser, Asphalt, Matsch, Sand, Schotter und Staub kommen gnadenlos zum Einsatz. Zur Auswahl stehen vier wählbare und noch einmal vier



Rutschig: Der schnelle Wechsel der Bodenbeläge macht das Steuern der Buggys zu Tortur.

versteckte Fahrzeuge, die sich individuell auf den jeweiligen Bodenbelag einstellen lassen. Außerdem bietet

die Hardware die Möglichkeit, bis zu vier Kabinen miteinander zu verbinden. (Swen)



Auswahl: Eigentlich ist es egal, mit welchem Auto man fährt. Hauptsache es kracht!



Geldfresser: Durch Nachwerfen einiger Münzen darf man sein Auto tunen.



Spielereien: Immer wieder tauchen animierte Objekte am Wegesrand auf.

kurz erwähnt

+++ The Typing of the Dead

Ein mehr oder weniger skurriler Automat kommt wieder einmal aus Segas Arcade-Labors. Als Grundlage des neuen Naomi-Spektakels diente The House of the Dead 2. Das Level-design wurde 1:1 übernommen, nur wird diesmal nicht mit einer Lightgun auf die Untoten geballert, sondern mit der Tastatur. Im Klartext heißt dies, dass man in Windeseile Wörter, die über den attackierenden Untoten auftauchen, eintippen muss, damit sie getroffen zu Boden fallen. Je länger das Spiel dauert, um so schwerer werden die Wörter. Natürlich werden wieder zwei Spieler gleichzeitig um die Wette ballern bzw. tippen dürfen. The Typing of the Dead wird besonders Sekretärinnen und Informatik-Studenten gefallen. (Swen)

MEDIA-TUNNEL

Neue und gebrauchte Spiele auf über 200qm

ANKAUF Wir kaufen Eure Spiele! VERKAUF

Wir freuen uns auch über Händler- und Sammleranfragen

ab 1.10.99 neue Filiale in 14641 Nauen

Telefon: 030 - 32 70 53 63 Fon & Fax: 030 - 32 70 60 34

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

Unsere aktuellen Top-Angebote:

über 60	verschiedene	N64	N64 Spiele - neu und gebraucht
über 800	"	PC	ab DM 40,-
über 500	"	PlayStation	PlayStation Spiele - neu und gebraucht
über 400	"	GameBoy	ab DM 40,-
über 300	"	Master System	Dreamcast Spiele ab DM 79,-
über 400	"	Mega Drive	****Gebrauchte Konsolen****
über 60	"	Sega Saturn	
über 400	"	Amiga	
über 60	"	Game Gear	
über 200	"	Nintendo	
über 500	"	Super Nintendo	
S Super Nintendo			Super Nintendo DM 60,-
Mega Drive			DM 60,-
Master Konsole			DM 40,-
Amiga			DM 40,-
NES			DM 40,-
Saturn			DM 110,-

Spiele und außerdem:

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

Spiele, darunter viele Raritäten!

Unser Service:

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

Unser Laden:

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

Wir kaufen und verkaufen alle Arten von Spielen

Funk: 0177 - 61 41 7 - 81/ 82 Tel. + Fax: 030 - 32 70 60 34

Geschäftszeiten: Montag-Freitag 09.30 - 19.00 Uhr Samstag 09.30 - 16.00 Uhr
Alle Preise incl. MwSt., Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten, Auslieferung solange Vorrat reicht

PSX MEMORY Cards ab 6,99 DM
PSX Controller ab 11,99 DM

NEU!

AN-Verkauf, Versand
PSX - NT 64 - SEGA - PC Spiele

Alle Playstation 239,95 DM
TOP-PSX Spiele unter
89,99 DM

Der preiswerte Game Discounter im
Land Brandenburg

14542 Werder (H) Am Werderpark an der B 1

FLOPPY SHOP

Bei Fax-Bestellung, Stichwort "Floppy",
erhältst Du eine Memory - Card gratis

Tel: 03327-730501 Fax: 03327-730477

ECTS '99

Europas größte Videospiele-Messe fand auch in diesem Jahr wieder in London statt. Im Vergleich zu den vergangenen Jahren waren nicht nur die Wetterverhältnisse ungewöhnlich.

London im September: normalerweise ein Garant für schmutziges Nebel- bzw. Regenwetter. Nicht so in diesem Jahr, denn am Messewochenende wurden Rekordtemperaturen von mehr als 30 Grad Celsius erreicht. Somit glichen einige Locations auf dem schlecht klimatisierten Messegelände eher einer Sauna als einem Ausstellungsstand. Doch nicht

nur das Wetter war ungewöhnlich, sondern auch das Wegbleiben vieler Publisher überraschte bereits beim ersten Betrachten des Messegeländes. So fehlte der Software-Riese EA beispielsweise gänzlich. Eidos und GT Interactive hatten zwar einen Messestand, zeigten jedoch keines ihrer kommenden Produkte. Noch enttäuschender ist aber der Fakt, dass Sega



Kampf der Giganten: Auf riesigen Bannern prangten die Markenzeichen von Nintendo, Sony und Co.



Wo ist Miss Lara Croft? Am Stand von Eidos wurden leider keinerlei Produkte gezeigt.

trotz des anstehenden Releases ihrer neuen Dreamcast-Konsole gänzlich der Messe fernblieben. Lediglich Third-Party-Hersteller wie Midway, Acclaim oder Ubi Soft präsentierten ihre neusten Titel für Segas 128-Bitter. Zu allem Unglück blieb auch noch die erhoffte Flut neuer Software-Titel aus. Nur an wenigen Ständen gab es echte Neuheiten zu bestaunen. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir euch nichtsdestotrotz die Highlights der diesjährigen ECTS.



Prominenter Gast: Michael Buffer höchstpersönlich präsentierte den Fun-Klopper Ready 2 Rumble.



Abgefahrene Gestalten: Wie in jedem Jahr, so sorgten auch auf der diesjährigen ECTS diverse Spafsvögel für Stimmung bei den Besuchern.

Nintendo

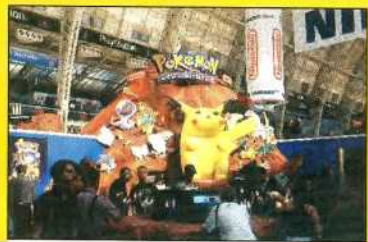
Neben Pokémon gab es noch weitere interessante Games am Stand von Nintendo zu bewundern.

Das Motocross-Rennspiel **Excitebike 64** bietet insgesamt zwölf verschiedene Strecken, auf denen ihr mit einer 125ccm, einer 250ccm oder einer 500ccm starken Crossmaschine eure Bahnen zieht. Leider wurde am Stand von Nintendo lediglich ein Video des Titels präsentiert. Die kommenden Mega-Hits **Donkey Kong 64**, **Perfect Dark** und **Jet Force Gemini** dagegen durfte man direkt vor Ort Probe spielen. **Donkey Kong 64** glänzte dabei durch ein abwechslungsreiches Spielprinzip. So müsst ihr einige Levels in der genreüblichen Jump&Run-Manier durch geschicktes Durchhüpfen meistern, während ihr in anderen Stages eine Lorenfahrt der besonderen Art erlebt. Während der rasanten Hetzjagd sammelt ihr Goodies ein, die euch wichtige Punkte bringen. Gestört werdet ihr dabei von einigen Bösewichtern, denen ihr gekonnt ausweicht.

Qualitativ bewegten sich alle gezeigten Produkte auf einem enorm hohen Level. Eine schlechte Nachricht für alle 007-Fans: Leider wurde der Erscheinungstermin von **Perfect Dark** auf April des kommenden Jahres verlegt. Ferner gab es noch das Strategiespiel **Starcraft 64** zu bewundern, dem alle Missionen des PC-Klassikers spendiert wurden.



Jet Force Gemini präsentierte sich uns in einem fast fertigen Stadium und einem hervorragenden Eindruck.



Die Welle ergreift Europa: Die Nintendo-Location stand voll im Zeichen der Pokémon-Knuddelcharaktere.



Die Affen sind los: Noch in diesem Jahr kommen wir in den Genuss des neuesten Donkey-Kong-Abenteuers.

Zelda Gaiden

Nintendo 64 Action-Adventure Knapp ein Jahr nach dem Erscheinen des besten Action-Adventures aller Zeiten sickern bereits erste Infos zum Nachfolger durch.

Zelda Gaiden knüpft unmittelbar an die Story des Vorgängers an. Dank Links Heldentaten ist Frieden eingekehrt in Hyrule. Eines schönen Tages trifft Link während eines Waldspaziergangs einen seltsam maskierten Mann namens Stalkid. Dieser behauptet steif und fest, Epona entführt zu haben. Schon Sekunden nachdem er dies ausgesprochen hat, verschwindet er wieder auf mysteriöse Art und Weise. Eine Tür

öffnet sich vor ihm, durch die der Schurke sogleich flüchtet. Link überlegt nicht lange, nimmt all seinen Mut zusammen und folgt dem Bösewicht durch die Tür ins Ungewisse. Dort angekommen, macht sich der Protagonist sofort auf die Suche nach seinem Pferd. Steuerungstechnisch wird **Zelda Gaiden** für Ocarina-of-Time-Spieler keine Neuerungen bieten. Auch die Bildschirmanzeigen sind aus dem Vorgänger bekannt. Lediglich die Leiste in der unteren Hälfte des Screens deutet auf eine Veränderung hin. Nintendo hat jedoch bis zum heutigen Tage noch nichts über deren Funktion bekannt gegeben. Um den Schwierigkeitsgrad etwas anzuheben, wird dem Spieler ein Zeitlimit gesetzt, in dem das Abenteuer zu lösen ist. Schafft ihr es nicht, wird die mysteriöse Welt samt Link und



Gewohnt gut: Die Steuerung wurde 1:1 vom Vorgänger übernommen.



Augenschmaus: Dank der Unterstützung des Expansions-Paks wird die Grafik-Engine des Nachfolgers noch spektakulärer wirken.



Innovative Spielidee: Mittels der Verkleidungen erhält Link neue Fähigkeiten.



Mut und viel Fantasie: Das Charakterdesign sucht wieder seinesgleichen.

Epona zerstört. Des Weiteren sollen Masken, die ihr Link überstreifen könnt, eine große Rolle im neuen Zelda-Adventure spielen. Diese erlauben es euch, fremde Kreaturen für einen gewissen Zeitraum zu steuern oder sogar in deren Rolle zu schlüpfen und somit deren spezifische Eigenschaften zu

nutzen. Streift ihr Link beispielsweise die so genannte Zola-Maske auf, werden dessen Schwimmeigenschaften deutlich verbessert. Die Goron-Maske dagegen verwandelt die Spielfigur in einen kleinen Ball, der durch enge Zwischenräume innerhalb der Levels schlüpfen kann. Um eine größere

Masse gleichzeitig dargestellter Details zu erreichen, wird natürlich das Expansion-Pak unterstützt. Ohne die Speichererweiterung werdet ihr keine Chance besitzen, dem kleinen Helden bei seiner Suche nach Epona zu helfen. Dank der Peripherie wird Zelda Gaiden grafisch noch eindrucksvoller erscheinen als der Vorgänger. Ihr durchstreift verschneite Landschaften, sucht in einer eindrucksvollen Dschungelwelt nach eurem Pferd oder durchlauft

riesige Dungeon-Levels. Leider wird das Abenteuer nicht vor März nächsten Jahres in Japan herausgebracht. Somit werden wir also nicht vor dem kommenden Herbst in den Genuss des neuesten Link-Abenteuers kommen. Eine verdammte lange Zeit ...

Was kommt?

Titel	Genre	Erscheint
Donkey Kong 64	3D-Jump&Run	4. Quartal
Jet Force Gemini	Shoot 'em Up	4. Quartal
Perfect Dark	Ego-Shooter	2000
Ridge Racer 64	Rennspiel	4. Quartal
Excitebike 64	Rennspiel	2000
Starcraft 64	Strategie	4. Quartal
Mario RPG 2	Rollenspiel	2000
Mario Party 2	Genre-Mix	2000



Geduldsspiel: Leider werden wir noch etwa ein Jahr auf Links neues Abenteuer warten müssen.

Nintendo 64

Hersteller: Nintendo
Fakten: Rumble-Pak
Erscheint: März 2000 (jp)

Erster nicht mögl. Eindruck

Ridge Racer 64 Nintendo

Nintendo 64 Rennspiel Rennspiel-Fans aufgepasst: Namcos Edel-Racer wird in Kürze endlich auch für Nintendos 64-Bitter erhältlich sein.

Ridge Racer war und ist nach wie vor eines der Produkte, für die es sich lohnt, eine PlayStation zu besitzen. So holten die Programmierer mit dem erst kürzlich erschienenen vierten Teil der Rennspiel-Saga technisch nochmal alles aus der 32-Bit-Konsole heraus. Die Nintendo-Fassung soll sich laut Hersteller ebenfalls aus dem Meer der (zumeist schwachen) N64-Rennspiele abheben. Dem Spieler stehen mehr als 20 unterschiedliche Fahrzeuge zur Verfügung, mit denen ihr über die insgesamt acht Strecken des Renners donert. Dazu gehören unter anderem die Parcours der ersten beiden PlayStation-Fassungen und drei spezielle N64-Kurse. Das 256-Mbit-Modul wird neben den obligatori-

schen Einzeler-Modi einen Mehrspieler-Modus enthalten, der es vier menschlichen Piloten gleichzeitig erlaubt, gegeneinander anzutreten. Eine erste Probefahrt auf der ECTS zeigte, dass die 3D-Engine ähnlich rasant über den Bildschirm flimmert (30 Bilder pro Sekunde), wie es bei allen PlayStation-Versionen der Fall war. Zudem ist von einem unsauberen Aufbau des Hintergrundes oder störendem Nebel nichts zu sehen. Steuerungstechnisch werden erfahrene RR-Piloten das Fahrverhalten der Vehikel bereits auf den ersten Metern wiedererkennen. Wie im Vorbild gilt es, mit rasanten Drift-Einlagen durch die teilweise engen Haarnadelkurven der Parcours zu schleudern. Ebenfalls bekannt sein



Ohne CPU-Gegner? Eine nicht unerhebliche Verbesserung im Vergleich zur PlayStation-Variante ist der Vierspieler-Modus.

dürften die Musikstücke und die Sprecherstimmen, die in hervorragender Qualität aus den Lautsprechern tönen.



Wiedererkannt? Ridge Racer 64 wird alle Strecken der ersten beiden PlayStation-Originale beinhalten.



Namco sei Dank: Im Gegensatz zu vielen anderen N64-Titeln gibt es bei Ridge Racer 64 keine störenden Nebelbänke.



Wie gehabt: Steuerungstechnisch gibt es im Vergleich zur Original-Version keinerlei Unterschiede.

Nintendo 64

Hersteller: Namco
Fakten: 8 Strecken,
20+ Fahrzeuge, Rumble-Pak
Erscheint: 4. Quartal

Erster sehr gut Eindruck

Sony



Klotzen statt Kleckern! Sony schenkte den Messebesuchern bereits einen kleinen Einblick in die virtuelle Zukunft.

Der Sony-Stand war auch in diesem Jahr schon rein optisch wieder einer der Zuschauer-Magneten der Messe. In einem abgetrennten Raum zeigte man Videos, die das große Potential der kommenden 128-Bit-Konsole wirkungsvoll demonstrierten. So präsentierte Sony beispielsweise eindrucksvolle Demos der Edelprügler Tekken 4 oder Ehrgeiz 2. Am riesigen, sehr aufwändig gestalteten Messestand stellte der Mega-Konzern zudem auf mehr als 50 Displays die kommenden Software-Titel vor. Darunter befand sich auch **Space Debris**, ein Weltraum-Shooter der Firma Rage. Mit einem schwer bewaffneten Raumschiff gilt es Weltraumpiraten oder Aliens wegzupusten. Grafisch präsentiert sich das Spiel schon jetzt in ausgesprochen guter Qualität. Ähnlich verhält es sich auch mit der zweiten Weltraumballerei am Sony-Stand, **Colony Wars: Red Sun**, das leider erst im kommenden Frühjahr in die Regale kommt. Es stehen euch im Sequel acht verschiedene Schiffstypen zur Verfügung, die sowohl im Weltall als auch bei Bodenmissionen

genutzt werden dürfen. Zudem dürft ihr die Schiffe mit insgesamt 32 verschiedenen Waffensystemen bestücken. **Spyro 2: Gateway to Glimmer** macht bereits zum jetzigen Zeitpunkt einen hervorragenden technischen Eindruck. Dem kleinen Drachen wurden neue Animationen spendiert, so dass auch neue Aktionen des Knuddelcharakters ermöglicht werden. Zudem wurden die Levels wesentlich vergrößert und damit auch die Gesamtspielzeit um ein Vielfaches erhöht. Ebenfalls beeindruckt waren wir von **Tombi! 2**, das vor allem dank der detaillierten 3D-Engine aus dem Gros der Jump&Run-Spiele herausschicht.



Colony Wars: Red Sun scheint die Vorzüge des Vorgängers nochmals übertreffen zu können.

Was kommt?

Titel	Genre	Erscheint
Star Ocean	Rollenspiel	4. Quartal
Destrega	Beat 'em Up	4. Quartal
Ehrgeiz	Beat 'em Up	4. Quartal
Tarzan	Jump & Run	3. Quartal
Star Ixiom	Shoot 'em Up	4. Quartal
Fußball Live!	Fußball	4. Quartal
Space Debris	Shoot 'em Up	4. Quartal
Ace Combat 3: Electrosphere	Shoot 'em Up	4. Quartal
Dragon Valour	Rollenspiel	2000
Tombi! 2	Jump & Run	2000
Spyro 2: Gateway to Glimmer	Jump & Run	4. Quartal
Crash Team Racing	Funracer	4. Quartal
Colony Wars: Red Sun	Shoot 'em Up	2000
Team Buddies	Strategie/Shoot 'em Up	2000
Barbie: Race and Ride	Rennspiel	4. Quartal
Disney's Activity Centre:		
A Bug's Life	Adventure	4. Quartal
Gran Turismo 2	Rennspiel	4. Quartal
Jackie Chan's Stuntmaster	Beat 'em Up	2000
Formula One 99	Rennspiel	4. Quartal
Pac-Man World	Jump & Run	4. Quartal
MediEvil 2	Action-Adventure	4. Quartal
Saga Frontier 2	Rollenspiel	2000



Leider noch nicht spielbar: MediEvil erhält einen Nachfolger, der jedoch erst im nächsten Frühjahr auf den Markt kommen wird.



Zeitgemäß: Tombi! 2 wurde komplett in die dritte Dimension verfrachtet.

Crash Team Racing



PlayStation Rennspiel SCED schickt den Jump&Run-Helden Crash Bandicoot auf die virtuelle Rennpiste, die bislang von Mario & Co beherrscht wurde.

Alle Jahre wieder: Crash Bandicoot erhält auch zu diesem Weihnachtsfest sein neues Abenteuer. Diesmal jedoch bewegt sich der kleine Beuteldachs auf den Spuren des Klempners Mario, der vor Jahren ebenfalls den Sprung vom Jump&Run-Genre in den Funracer-Bereich wagte. Gleich fünf verschiedene Rennmodi, wie Time-Trial, Championship- oder Mehrspieler-Mode, werden dem virtuellen Rennfahrer geboten. Nachdem ihr euch für eine Variante entschieden habt, gilt es einen aus den Crash-Bandicoot-Abenteuern bekannten Helden zu wählen. Neben Crash dürft ihr beispielsweise Dr. Cortex als Fahrer aus-

wählen. Jeder Charakter verfügt über individuelle Eigenschaften, was das Fahrverhalten, das Handling oder die Endgeschwindigkeit betrifft. Angelangt auf der Rennpiste, stechen euch bereits zu Beginn des Rennens die Crash-typischen Holzkisten auf, in denen nette Goodies, wie Bomben, Raketen oder Bodenminen, lagern. Verstärkt wird die Wirkung der Power-ups durch Äpfel, die ebenfalls auf der Straße liegen. Somit lassen sich die lästigen Gegner problemlos von der Strecke befördern. Zusätzlich helfen euch aufgesammelte Turbo-Packs im Kampf um die Spitzenposition. Eine erste Probefahrt zeigt, dass auch steue-



Grafische Feinheiten, wie die auf dem Asphalt hinterlassenen Bremsstreifen, runden das positive technische Gesamtbild ab.

rungstechnisch dem Original (Mario Kart) kräftig nachgeeifert wurde. So lassen sich scharfe Kurven besonders eng nehmen, indem ihr die L- bzw. R-Taste betätigt. Die verschiedenen Renn-

strecken erinnern thematisch stark an das letzte Crash-Abenteuer. Viele Locations aus Crash Bandicoot: Warped, beispielsweise die Pyramiden-Stage, wurden geschickt in Naughty Dogs neuestes Produkt integriert.



Wie in Mario Kart lassen sich die auf der Strecke aufgesammelten Goodies dazu nutzen, die Gegner aus dem Weg zu fegen.



Dank des Turbo-Schubes macht ihr wichtige Sekunden auf die Konkurrenz gut.



Dieser Schild schützt euch vor gegnerischen Attacken.

PlayStation

Hersteller: SCED
Fakten: Dual Shock
Erscheint: 4. Quartal

Erster nicht mögl. Eindruck

Konami



Metal Gear Solid 2 ist noch nicht in Sicht! Doch auch ohne das Sequel des Abenteurers kann sich das Line-up des Publishers wahrlich sehen lassen.

Mit **International Track & Field 2** (siehe auch Preview in der aktuellen Ausgabe) präsentierte Konami eines der Highlights der Messe. Des Weiteren zeigte die japanische Edelschmiede das in Japan überaus erfolgreiche **Beatmania** für Sonys PlayStation. Dieser außergewöhnliche Titel ist eine reinrassige DJ-Simulation, bei der Schnelligkeit und gute Koordination gefragt sind. Dank eines speziellen Beatmania-Controllers, auf dem fünf Keyboard-Tasten und ein Plattenteller integriert wurden, wird es möglich sein, coole Beats zu kreieren oder zu scratchen. Auf Wunsch dürft ihr sogar gegen einen menschlichen Mitstreiter antreten, um diesen im

entscheidenden Moment mit fetten Rhythmen niederzukämpfen. Für den europäischen Markt wird Konami eine spezielle Version veröffentlichen, der namhafte DJs, wie Paul von Dyke, Norman Cook oder Skeewiff, heiße Beats spendieren. Der Fun-Boxer **Ready 2 Rumble** wird sowohl für Segas Dreamcast erscheinen als auch für die PlayStation veröffentlicht. Vor allem die DC-Fassung, die es auf dem Midway-Messestand zu bewundern gab, machte einen ausgesprochen guten Eindruck. Die Moves der Kämpfer lassen sich präzise ausführen und auch grafisch erreicht der Klopfer höchstes Genre-Niveau. Der PlayStation-Variante hingegen fehlte es



Gelungener Deal: Midways Ready 2 Rumble wird hier zu Lande von Konami vertrieben.



Innovativ: Beatmania wird komplett für den europäischen Markt überarbeitet.

Was kommt?

Titel	Genre	Erscheint
PlayStation		
Legend of Kartia	Rollenspiel	3. Quartal
Fisherman's Bait	Sonstige Sportarten	3. Quartal
NFL Blitz 2000	American Football	4. Quartal
International Track & Field 2	Sonstige Sportarten	4. Quartal
Beatmania - European Edit	Musik	4. Quartal
ISS Pro Evolution	Fußball	4. Quartal
Ronin Blade	Action-Adventure	4. Quartal
Hell Night	Adventure	4. Quartal
Ready 2 Rumble	Boxen	4. Quartal
Rally (Arbeitstitel)	Rennspiel	2000
Nintendo 64		
World Driver Championship	Rennspiel	4. Quartal
NBA Pro '99	Basketball	4. Quartal
NHL Pro '99	Eishockey	4. Quartal
Gauntlet Legends	Action	4. Quartal
Ready 2 Rumble	Boxen	4. Quartal
Roadsters	Rennspiel	4. Quartal
Tony Hawk's Skateboarding	Rennspiel	4. Quartal
Dreamcast		
Ready 2 Rumble	Boxen	4. Quartal
Hydro Thunder	Rennspiel	3. Quartal
NFL Blitz 2000	American Football	4. Quartal
NBA Showtime	Basketball	4. Quartal
Airforce Delta (Arbeitstitel)	Action	2000

leider noch etwas an spielerischer Dynamik. Als überzeugend lässt sich auch die Automaten-Umsetzung von **Gauntlet Legends** für Nintendos 64-Bitter bezeichnen. Im mystischen Abenteuer bekämpft ihr als Krieger, Bogenschütze, Zauberer oder Walküre Goblins, Golems oder anderes untotes Gesindel, das vom mächtigen Dämo-

nen Skorne dirigiert wird. Die riesigen 3D-Landschaften, durch die ihr euren Helden steuert, betrachtet ihr dabei aus der Totalen. Zum absoluten Party-Spaß entwickelt sich Gauntlet Legends im Mehrspieler-Modus, dank dem vier menschliche Mitspieler gleichzeitig auf die Reise gehen.

Hydro Thunder



Dreamcast Rennspiel Eine perfekte 1:1-Automaten-Umsetzung verspricht Konamis Hydro Thunder zu werden.

Bereits seit einiger Zeit dürfen Zocker in den Spielhallen Midways ungewöhnlichen Rennspiel-Titel Hydro Thunder genießen. Dabei finden die Positionskämpfe ausnahmsweise mal nicht auf dem heißen Asphalt statt, sondern der virtuelle Pilot steuert monströse Power-Boote über abgefahrene Wasser-Parcours, die es wahrlich in sich haben. So erwarten euch überraschende Springfluten, stürmische Seen, reißende Bäche, vereiste Flussläufe und riesige Wasserfälle. Zu Beginn des Rennens habt ihr euch zunächst für eines von drei ver-

schiedenen Gefährten zu entscheiden. Diese unterscheiden sich bezüglich ihrer Endgeschwindigkeit, ihres Handlings oder ihres Durchzuges deutlich voneinander. Somit ist nicht jeder Bolide unbedingt auf jeder der drei Grundstrecken zu empfehlen. Ein Kurs, der viele Haarnadelkurven enthält, verlangt vom Powerboat das nötige Handling, während ein Parcours mit wenigen Biegungen natürlich förmlich nach einem Highspeed-Vehikel schreit. Um wichtige Zeit gutzumachen, wurden den Strecken zusätzlich versteckte Abkürzungen spendiert. Beson-



Grafisch präsentiert sich das Rennspiel in brillanter Arcade-Qualität.

ders gute Rennfahrer erhalten nach erfolgreichem Bestreiten des Arcade-Modes weitere Strecken und Power-Boote. Ein erstes Probespiel der DC-

Version deutet schon in technischer sowie spielerischer Hinsicht auf eine gelungene 1:1-Umsetzung hin. Wir sind gespannt auf eine erste Preview-Version, die wir euch eventuell bereits in unserer nächsten Ausgabe präsentieren dürfen.



Während der Rennen solltet ihr euch vor Hindernissen wie diesem Freizeitsportler in Acht nehmen.



Den Detailreichtum des Rennspiels verdeutlicht beispielsweise dieser Helikopter.

Dreamcast

Hersteller: Midway
Fakten: 3+ Strecken, 3+ Fahrzeuge
Erscheint: Oktober

Erster sehr gut Eindruck

ISS Pro Evolution



PlayStation Fußball Der Hauptkonkurrent von FIFA 2000 soll dank verbesserter Details endlich den Zenit des Genres stürmen.

Für jede Menge Diskussionsstoff sorgte bereits im letzten Jahr die Frage, welche Fußballsimulation denn nun die beste ist. EAs FIFA '99 hat letzten Endes dank kleiner Details, wie der gelungenen Spieler-Animationen oder des besseren Strategie-Parts, knapp die Nase vor Konamis ISS Pro 98. Diese kleine

Lücke zum Genre-Leader wollen die Programmierer mit dem diesjährigen Update schließen. Insgesamt stehen euch 70 unterschiedliche Teams zur Verfügung, die in den obligatorischen Meisterschaftsmodi um den begehrten Platz an der Sonne kämpfen. Die künstliche Intelligenz der Computergegner soll dabei deutlich

verbessert worden sein. Sie reagieren demnach auf vortragene Spielzüge, so dass es euch beispielsweise nicht mehr möglich sein wird, ein und denselben Spielzug zweimal hintereinander erfolgreich durchzuführen. Zusätzlich wurden die Animationen der Spieler deutlich verbessert und wirken somit wesentlich realistischer. Ebenfalls stark erweitert wurde die strategische Einflussnahme des Spielers auf sein Team. Ihr dürft je nach



Nette Zwischensequenzen erwarten euch während der Turniere.



Natürlich lassen sich die Spieler auf Wunsch auch analog über den Rasen steuern.



Die Wiederholungen der Tore dürfen sogar auf Memory-Card verewigt werden.

Spielsituation entscheiden, ob euer Team eher defensiv oder offensiv agiert. Darüber hinaus soll das Verhalten eines jeden einzelnen Akteurs nachhaltig und zu jeder Zeit des Spiels beeinflusst werden können. Abgerundet wird der überdurchschnittliche Gesamteindruck vom motivationssteigernden Vierspieler-Modus, der dank des Multitap-Adapters ausgeführt werden kann.

PlayStation



Hersteller: Konami
Faktor: 70 Mannschaften,
Vierspieler-Modus
Erscheint: 4. Quartal

Erster sehr gut
Eindruck

Acclaim



Auf der diesjährigen ECTS präsentierte uns der Publisher Acclaim so manche Überraschung.

Blickfang des diesjährigen Messestandes von Acclaim waren zwei Ferraris (Formel-1-Bolide von Michael Schumacher und ein Ferrari F360). Die beiden Boliden standen nicht ohne Grund an der Location, denn Acclaim sicherte sich eine Lizenz des italienischen Fahrzeug-Herstellers. Somit werden alle Konsolen in naher Zukunft mit Rennspiel-Titeln versorgt, in deren Mittelpunkt ein solcher Renner steht. So plant Acclaim beispielsweise einen Formel-1-Titel, dank dem ihr im Cockpit des aktuellen F1-Renners von Michael Schumacher oder von Eddy Irvine Platz nehmen dürft. Ein weiteres Highlight des Messestandes war das vielversprechende Rennspiel Project: Vanishing Point, das leider nur auf einer Videoleinwand präsentiert wurde. Die

Grafik-Engine, die von der englischen Softwareschmiede Clockwork Games Ltd. entwickelt wurde, erreicht beinahe die Qualität des Genre-Führers Gran Turismo 2. Während der Sequenzen gab es zudem keinerlei Schwächen im Landschaftsaufbau zu erkennen. Ihr durchstreift bei Vanishing Point stark frequentierte Landstraßen und jagt dabei die starke Konkurrenz, die sich laut Hersteller sehr intelligent verhalten soll. Eine erste spielbare Version des Ego-Shooters Armorines: Projekt S.W.A.R.M. für Sonys CD-Schleuder zeigte bereits, dass die Zeit von Alien Trilogy an der Spitze des Genres schon bald beendet sein wird. Die Levels wurden mit einer beinahe verschwenderisch anmutenden Menge unterschiedlicher Details ausgeschmückt. Last but

Was kommt?

Titel	Genre	Erscheint
Dreamcast		
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	2000
WWF Attitude	Wrestling	4. Quartal
Furballs	Shoot'em Up	2000
Nintendo 64		
Turok:		
Legenden des verlorenen Landes	Ego-Shooter	4. Quartal
NBA Jam 2000	Basketball	4. Quartal
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	2000
South Park Rally	Funracer	4. Quartal
South Park: Chef's Luvshack	Geschicklichkeit	4. Quartal
Armorines: Projekt S.W.A.R.M.	Ego-Shooter	4. Quartal
PlayStation		
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennspiel	2000
South Park Rally	Funracer	4. Quartal
South Park: Chef's Luvshack	Geschicklichkeit	4. Quartal
Armorines: Projekt S.W.A.R.M.	Ego-Shooter	2000
PlayStation 2		
Furballs	Shoot'em Up	2000

not least wurden die Titel South Park Rally und South Park: Chef's Luvshack, die beide sowohl für die PlayStation als

auch für Nintendos 64-Bitter erscheinen werden, vorgestellt.



Schumis Ferrari erhielt einen Ehrenplatz auf Acclaims diesjährigem ECTS-Messestand.



Verrückte Locations sind nur ein Merkmal von vielen des neuen NBA Jam 2000.



Viele abgedrehte Bonusspiele erwarten euch bei South Park: Chef's Luvshack.



Leider noch immer nicht spielbar: Jeremy McGrath Supercross 2000.

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 Tips & Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- └ **N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster in jeder Ausgabe
- └ **N-Zone:** Der Hit der N-Szene – für nur sagenhafte 3,90 DM monatlich



*Nas neisgekaufte
Nintendo-Magazin!*





Furballs

DC/PS2 Shoot 'em Up Mit einem knuddeligen Shooter wagt Acclaim den ersten Schritt in die Welt der Next-Generation-Konsolen.

Das englische Entwicklerteam von Bizarre Creations (Formel 1, Formel 1 '97) werkelt derzeit neben dem Rennspiel Metropolis Street Racer an einem zweiten Projekt für Segas Dreamcast. Furballs ist ein 3D-Shooter, in dem ihr insgesamt sechs verschiedene Knuddelhelden in bester Banjo-Kazooie-Manier durch riesige 3D-Welten steuert. Jede

der Figuren verfügt über eine spezielle Eigenschaft, die nur dieser Charakter beherrscht. Somit müssen alle sechs Charaktere vom Spieler während des Abenteuers gesteuert werden. An speziellen Teleportern, die sich innerhalb der Locations befinden, dürft ihr euch für eine neue Spielfigur entscheiden, um somit neue Locations der Stages zu



Selten zuvor gab es auf einer Konsole eine solche Menge unterschiedlicher Effekte zu bestaunen.

erforschen. Ein erstes Probespiel der Dreamcast-Version zeigt vor allem die grafische Klasse des Titels. Die kunterbunten Welten wurden mit sehr vielen liebevollen Details ausgeschmückt. Zudem stört kein lästiger Nebel beim Blick in die Ferne. Weiterhin überzeugen die comicartigen Animationen der Charaktere, die dem Spiel ein liebevolles Flair verleihen. Leider hatten wir noch nicht die Möglichkeit, einen Blick auf die PlayStation-2-Fassung zu werfen, die grafisch noch eindrucksvoller gestaltet

sein soll. Alles in allem bleibt festzuhalten, dass mit Furballs ein genialer Shooter in den Startlöchern steht, der zudem dank einiger kniffliger Rätsel zu überzeugen weiß. Leider müssen wir uns mit einem ersten Preview bis zum nächsten Jahrtausend gedulden.



Vor allem das ausgefallene Charakterdesign ist Markenzeichen des Shooters von Bizarre Creations.



An speziellen Teleportern, die in die Stages integriert wurden, dürft ihr euch für einen neuen Charakter entscheiden.



DC/PS2

Hersteller: Acclaim
Faktum: 6 Charaktere
Erscheint: 2000



Erster nicht mögl. Eindruck

Codemasters

Codemasters

Das im letzten Jahr vom englischen Edge-Magazin zum Publisher des Jahres gewählte Unternehmen zeigte in diesem Jahr nur wenig Überraschendes.

Bei LMA Manager schlüpft ihr in die Rolle eines Managers eines Fußball-Teams. Die auf der ECTS gezeigte Version beinhaltete 302 europäische Clubs, die über insgesamt 8000 Spieler verfügen. Um Anfängern den Einstieg zu erleichtern, wurde in die Simulation ein Assistent integriert, der dem gestressten Möchtegern-Uli-Hoeneß durch die aufregende Saison hilft. Besonderes Merkmal des Titels ist, dass LMA Manager speziell für die PlayStation entwickelt wurde und somit nicht die genreübliche verwirrende Menüführung aufweist. Eine echte Neuheit am Stand des

Publishers war Micro Machines 4, in dem es ausnahmsweise mal nicht mit ungewöhnlichen Vehikeln über die Parcours geht. Ihr steuert vielmehr einen futuristisch anmutenden Winzling durch eine virtuelle Küche oder über einen unaufgeräumten Schreibtisch. Daneben gab es noch die neuste Version der Box-Simulation Prince Naseem Boxing und des Rennspiels No Fear Downhill Mountainbiking zu bestaunen, die beide bereits einen hervorragenden Eindruck hinterließen. Last but not least stellte Codemasters das Musikspiel Music 2000 vor, dank dem selbst absolut unmu-

Was kommt?

Titel	Genre	Erscheint
PlayStation		
LMA Manager	Simulation	2000
Prince Naseem Boxing	Boxen	4. Quartal
No Fear Downhill Mountainbiking	Rennspiel	3. Quartal
Music 2000	Musik	4. Quartal
Micro Machines 4	Rennspiel	4. Quartal
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	2000
TOCA WTC	Rennspiel	2000

sikalische Menschen coole Klänge kreieren. Auf der CD befinden sich nämlich Hunderte von Samples aus den Bereichen Dance, Rock, Grunge, Techno, House oder Rap, die ihr lediglich geschickt aneinander fügen müsst. Neben diesem "Einzelspieler-Modus" existiert zudem noch eine Mehrspieler-Variante, in der bis zu vier menschliche Mitspieler gleichzeitig miteinander musizieren.



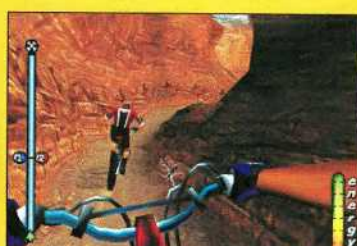
Tadellose Steuerung: Prince Naseem Boxing zeigte sich deutlich verbessert.



Music 2000 verspricht sogar vier menschlichen Mitspielern gleichzeitig eine ganze Menge Spaß.



Micro Machines geht mit noch abgedrehten Charakteren in die mittlerweile vierte Runde.



Eine Testversion zu No Fear Downhill Mountainbiking soll uns bereits zur kommenden Ausgabe vorliegen.



Die beiden Wonnepropfen präsentierten uns auf äußerst charmante Art Codemasters Music 2000.

Codemasters

Colin McRae Rally 2

PlayStation Rennspiel Mit dem Sequel des Rallye-Racers startet Codemasters einen virtuellen Angriff auf die Genre-Spitzenposition.

Colin McRae Rally entfachte im letzten Jahr heiße Diskussionen. Die Steuerung durfte man getrost als absolut realistisch einstufen, sofern Otto-Normal-Autofahrer das überhaupt kann. Die 3D-Engine war zudem sehr fließend und vermittelte ein sehr gutes Geschwindigkeitsgefühl. Hingegen bemängelten unsere Tester, dass ihr nur gegen die Zeit anzutreten hattet und Gegner gänzlich fehlten. Somit blieben auch die heißen Kopf-an-Kopf-Duelle, die ein absolutes Spitzenrennspiel unserer Meinung nach einfach auszeichnen, leider aus. Auch die pixeligen Hintergrundgrafiken boten Anlass zur Kritik. Grafisch scheint das

diesjährige Sequel über jeden Zweifel erhaben zu sein. Ihr donnert in McRaes neuestem Sportgerät, einem Ford Focus, durch detailreich gestaltete HiRes-Landschaften. Der Bolide wurde dem Original genau nachempfunden und reagiert dank der in den Programmcode integrierten Ford-Telemetrie-Daten absolut realistisch. Insgesamt geht ihr in 26 unterschiedlichen Ländern der Erde auf Punktejagd. Dabei gilt es in den einzelnen Abschnitten die Bestzeit herauszufahren und somit die Konkurrenz, deren Zeiten in jedem Abschnitt auf dem Bildschirm eingeblendet werden, in die Schranken zu verweisen. Leider donnert ihr also



Ganz nah am Vorbild: Dank der originalen Ford-Telemetrie-Daten verhält sich der Focus absolut realistisch.

auch in der diesjährigen Rallye-Fassung vollkommen vereinsamt über die Pisten. Euer größter Feind sind lediglich die von euch verursachten Unfälle und die daraus resultierenden Zeitverluste.



Allrad-Antrieb: Das Verhalten jeder einzelnen Achse des Fords wird während der Rennen separat in Echtzeit berechnet.



Im Alleingang: Auf insgesamt mehr als 26 Pisten gilt es, der Zeit der Gegner davonzufahren.

PlayStation

Hersteller: Codemasters
 Fakten: 26+ Strecken, Dual Shock
 Erscheint: 2000

Erster sehr gut Eindruck

TOCA WTC

Codemasters

PlayStation Rennspiel Was Colin McRae Rally fehlt, steht bei TOCA an der Tagesordnung: Motivierende Zweikämpfe prägen den Alltag des virtuellen Piloten.

Mit TOCA WTC geht einer der erfolgreichsten Renner (insgesamt wurden mehr als 2,5 Millionen Exemplare der Vorgänger verkauft) in die dritte Runde. Den riesigen Erfolg feierten die Rennspiele vor allem aufgrund des authentischen Fahrverhaltens der Tourenwagen. Zudem sorgten die heißen Positionskämpfe für zusätzliche Spielmotivation. Last but not least stimmte auch der technische Gesamteindruck, wodurch beide Teile im Spitzenfeld des Rennspiel-Genres landeten. Der nahende dritte Teil, der auf der ECTS leider nur als kurzer Videofilm zu bestaunen war, führt euch quer über den Erd-

ball. So donnert ihr beispielsweise über den legendären amerikanischen Kurs Laguna Seca, über den Hochgeschwindigkeitsparcours Hockenheim oder über den F1-Kurs von Suzuka. Dabei stehen euch 30 Tourenwagen der Marken Peugeot, Toyota, Renault, Volvo oder Nissan zur Verfügung, die alle über unterschiedliche Fahreigenschaften verfügen. Unfallschäden lassen sich mittels einer neuartigen Technik (Dynamic Polygon Deformation System) noch wesentlich realistischer darstellen, als es beim Vorgänger der Fall war. Fasst man die ersten Eindrücke des Renners zusammen, so sehen wir uns eine erste Preview-



Made in Germany: Sogar am Steuer eines Audi TT dürft ihr zumindest virtuell Platz nehmen.

Version herbei, dank der wir euch konkretere Angaben zum neuesten TOCA-Streich machen können. Leider wird dies aller Wahrscheinlichkeit nach jedoch noch einige Zeit dauern, da das fertige Produkt erst im Frühjahr nächsten Jahres auf den Markt kommen soll.



Haarsträubender Überholvorgang: Selbst Details wie das Backfire wurden von den Programmierern berücksichtigt.



Am Limit: Während der Replays lassen sich die spektakulären Rennszenen nochmals genauestens begutachten.

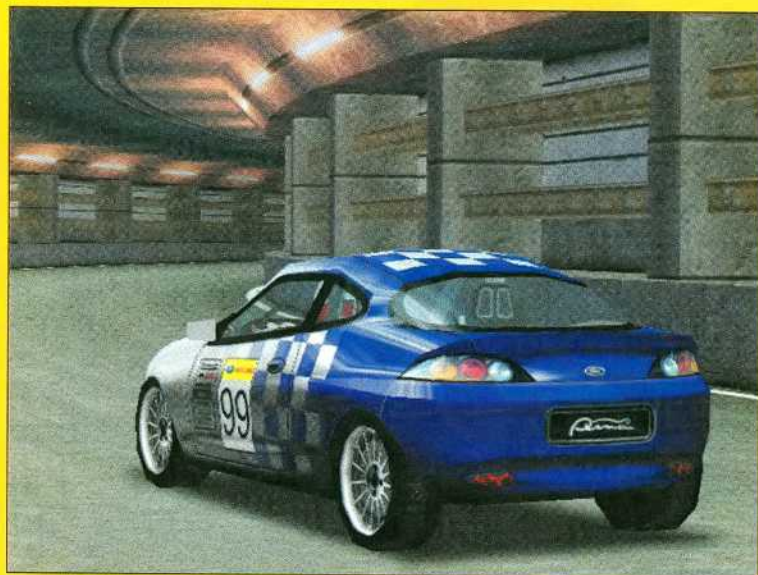
PlayStation

Hersteller: Codemasters
 Fakten: 30 originale Tourenwagen, Dual Shock
 Erscheint: 2000

Erster nicht mögl. Eindruck

Der Rest vom Fest

Auch in dieser Sektion können wir euch leider nicht wirklich viele Neuheiten vorstellen.



Ob **Ford Racing** von Empire für die PlayStation erscheinen wird, kann zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht zu 100 Prozent gesagt werden.



MDK 2 glänzt durch seine überaus fließende 3D-Grafik-Engine und die prachtvollen Farben, mit denen die Levels ausgeschmückt wurden.

Branchenriesen **Eidos** zeigte an seinem Stand leider keine Neuheiten, so dass es uns nicht möglich ist, erste Eindrücke des nahenden vierten **Tomb-Raider**-Abenteuers zu vermitteln. **Take 2** präsentierte an ihrem futuristisch anmutenden Stand **Grand Theft Auto 2**. Das Action-Adventure hat durchaus Potential zum Mega-Hit. So steuerte beispielsweise DJ-Ikone Da Hool einen Song zum Soundtrack des Titels bei. Des Weiteren wird es aufwändig produzierte Werbespots geben, in denen das Produkt angepriesen wird. Das Spielprinzip von **Grand Theft Auto** wurde entscheidend weiterentwickelt. In einer Stadt, die von drei rivalisierenden Banden beherrscht wird, müsst ihr euch durch diese Aktionen bei einer der Gangs beliebt machen. Anschließend erhaltet ihr Aufträge, deren Hauptziel die

Schwächung der gegnerischen Gruppen ist. Ein weiteres Messe-Highlight wurde uns mit **Le Mans 24** am **Infogrames**-Stand vorgestellt. Besonderes Merkmal des Racers ist der 24-Stunden-Modus, dank dem ihr ein gesamtes Rennen in authentischer Zeit nachspielt. Natürlich darf zwischendurch immer wieder abgespeichert werden. Ein grafisches Feuerwerk verspricht **Virgins MDK 2** für Segas Dreamcast zu werden. Das 3D-Action-Adventure wurde dabei vor allem technisch im Vergleich zum Vorgänger vollkommen überarbeitet und an die Fähigkeiten des 128-Bitters angepasst. Ein sehr interessanter Titel scheint auch **Galerians** von **Crave** zu werden, das in diesen Tagen bereits in Japan erschienen ist. Das etwas an **Resident Evil 1** erinnernde Action-Adventure wird im kommenden Jahr auf sage und schreibe drei CDs ausgeliefert. Die riesigen Datenmengen resultieren aus den wunderschönen Rendersequenzen, die im Abenteuer die Story fortsetzen. Einen sehr weit fortgeschrittenen Eindruck hinterließ auch die N64-Fassung des witzigen 3D-Jump&Runs **Earthworm Jim 2** von **Virgin Interactive**. Dabei zeichnete den Titel vor allem der coole Humor aus, der dem Spieler die Lachtränen in die Augen treibt.



Le Mans 24 dürfte ein absolutes Rennspiel-Highlight des Jahres werden.



MTV Sports: Snowboardin' von THQ war einer der Überraschungstitel der diesjährigen ECTS.

Was kommt?

Titel	Genre	Publisher	Erscheint
Dreamcast			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	2000
Arcatera	Rollenspiel	Ubi Soft	2000
Deep Fighter	Action-Adventure	Ubi Soft	2000
Evolution	Rollenspiel	Ubi Soft	4. Quartal
Heavy Metal	Ego-Shooter	Take 2	2000
Jimmy White's Cueball 2	Billard	Virgin Interactive	4. Quartal
Marvel vs. Capcom	Beat 'em Up	Virgin Interactive	4. Quartal
MDK 2	Action-Adventure	Virgin Interactive	4. Quartal
Rayman	Jump & Run	Ubi Soft	2000
Speed Devils	Rennspiel	Ubi Soft	4. Quartal
Suzuki Alstare			
Extreme Racing	Rennspiel	Ubi Soft	4. Quartal
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	4. Quartal
Star Gladiators 2	Beat 'em Up	Virgin Interactive	4. Quartal
Nintendo 64			
Carmageddon 64 (dt)	Rennspiel	Virgin Interactive	4. Quartal
Earthworm Jim 2	Jump & Run	Virgin Interactive	4. Quartal
Rainbow Six	Action-Adventure	Take 2	4. Quartal
Rayman	Jump & Run	Ubi Soft	4. Quartal
Resident Evil 64	Action-Adventure	Virgin Interactive	4. Quartal
Rugrats: Scavenger Hunt	Geschicklichkeit/Denkspiel	THQ	4. Quartal
Rocket	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal
Wildwaters	Rennspiel	Ubi Soft	2000
PlayStation			
Action Man	Action-Adventure	Hasbro	4. Quartal
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	2000
Carmageddon (dt)	Rennspiel	Virgin Interactive	4. Quartal
Centipede	Geschicklichkeit	Hasbro	4. Quartal
Championship Motocross	Rennspiel	THQ	4. Quartal
Demolition Racer	Rennspiel	Infogrames	4. Quartal
Die Schlümpfe	Jump & Run	Infogrames	4. Quartal
Dino Crisis	Action-Adventure	Virgin Interactive	4. Quartal
Eagle One Harrier Attack	Shoot 'em Up	Infogrames	2000
Earthworm Jim 2	Jump & Run	Virgin Interactive	2000
Extreme 500	Rennspiel	THQ	4. Quartal
Fear Factor	Action-Adventure	Eidos	2000
Fighting Force 2	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal
Ford Racing	Rennspiel	Empire	2000
Formula 1 '99	Rennspiel	Eidos	4. Quartal
Galerians	Action-Adventure	Crave	2000
Gekido	Action-Adventure	Infogrames	4. Quartal
Grand Theft Auto 2	Action-Adventure	Take 2	4. Quartal
Grandia	Rollenspiel	Ubi Soft	2000
Gute Zeiten, schlechte Zeiten 2			
Hogs of War	Shoot 'em Up	Infogrames	4. Quartal
Indiana Jones und der Turm von Babel			
Jade Cocoon	Rollenspiel	Crave	4. Quartal
Jimmy White's Cueball 2	Billard	Virgin Interactive	4. Quartal
Le Mans 24	Rennspiel	Infogrames	4. Quartal
Millenium Soldier	Shoot 'em Up	Infogrames	4. Quartal
MTV Sports: Snowboardin'	Rennspiel	THQ	4. Quartal
Pong	Geschicklichkeit	Hasbro	4. Quartal
Q*Bert	Geschicklichkeit	Hasbro	4. Quartal
Rainbow Six	Action-Adventure	Take 2	4. Quartal
Rally Masters	Rennspiel	Infogrames	4. Quartal
Rayman 2	Jump & Run	Ubi Soft	2000
Reel Fishing	Simulation	Crave	4. Quartal
Resident Evil 3 Nemesis	Action-Adventure	Eidos	2000
Ronald V-Soccer	Fußball	Infogrames	4. Quartal
Shao Lin	Beat 'em Up	THQ	4. Quartal
Sheep	Geschicklichkeit	Empire	4. Quartal
Spec Ops	Action-Adventure	Take 2	4. Quartal
Star Wars:			
Die dunkle Bedrohung	Action-Adventure	THQ	4. Quartal
Star Wars: Obi Wan	Strategie	THQ	2000
Techno Mage	Rollenspiel	Infogrames	2000
The Golf Pro	Golf	Empire	2000
Thrasher:			
Skate and Destroy	Rennspiel	Take 2	4. Quartal
Tomb Raider 4	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal
UEFA Manager 2000	Simulation	Infogrames	2000
UEFA Striker	Fußball	Infogrames	4. Quartal
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal
Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	4. Quartal

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game-Universum.
Mit News, Tips, Tricks, Special Rankings und 'ner Menge Background zu Deiner PlayStation.

Am 20.10. für 5,99 DM am Kiosk.

> Von erfahrenen
> Pädagogen empfohlen!

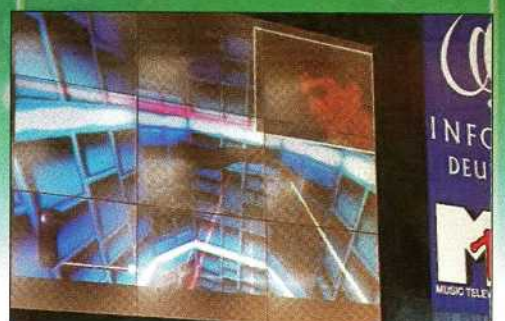




Anarcho-Humor: Viva-Moderator Frank Lämmermann heizte am gut besuchten Dreamcast-Stand mit allen Mitteln ein.



Reifeprüfung: Auf der IFA-Presskonferenz stand Sadahiko Hirose, Sega Vize-Präsident Enterprises, Rede und Antwort.



Mission Impossible: Die am Infogrames-Stand präsentierte Version des Agenten-Thrillers hinterließ einen guten Eindruck.

Messe-Splitter: die IFA 99

Eine Messe der Superlative ist es für die einen, für die Softwarebranche dennoch nur Vorprobe zur ECTS in London. Die 75. Internationale Funkausstellung in Berlin vom 28.08. bis 05.09.1999 zeichnete sich im Video-Entertainment-Bereich deshalb besonders durch drei Ereignisse aus: Segas Dreamcast-Premiere in Europa, das Triumvirat Interactive Entertainment und Nintendos Pokémon-Invasion.

Dreamcast: Endlich online

Mit dem verschobenen Dreamcast-Start (14. Oktober) im Gepäck hatte Sega sicherlich keine leichte Ausgangssituation für ihren ersten (die Nürnberger Spielwarenmesse außer Acht gelassen) großen Deutschlandauftritt und die als Europa-Premiere angekündigte Pressekonferenz, weshalb vielleicht auch in Person von Sadahiko Hirose, seines Zeichens Vize-Präsident von Sega Enterprises, wortkräftiger Rückhalt aus dem Fernen Osten importiert wurde. Neben den bereits bekannten Details über den vollwertigen Internetzugang des Dreamcast wurde im Verlauf der Pressekonferenz deutlich, wie sehr Segas Werbekampagne auf den Aspekt des Online-Gaming zugeschnitten ist. Im PC-Sektor sorgten vor allem Echtzeit-Strategiespiele und Ego-Shooter für den anhaltenden Boom der Internet-Spiele. Während Dreamcast in puncto Echtzeit-Strategie noch etwas schwach auf der Brust ist, stehen mit Unreal und Quake 3 Arena bereits potentielle Ego-Shooter-Hits für den Online-Betrieb in der Pipeline. Betrachtet man die bisherigen Daten des Schlüsseltitels Shenmue, lässt sich auch hier ein hohes Potential für gemeinschaftliche Abenteuer im Netz prophezeien.

Dreieinigkeit: Interactive Entertainment

Die Softwarehäuser Electronic Arts und Infogrames sowie SCED präsentierten sich der Fachpresse in einer gemeinsamen Pressekonferenz unter dem oben genannten Pseudonym. Über Sinn und Zweck dieses Bündnisses lässt sich lediglich spekulieren. Eine gemeinsame Front gegen den Dreamcast zu bilden wird wohl kaum der Gedanke gewesen sein, da Infogrames mittlerweile bereits Titel (jedoch nicht 42, wie in unser Humpty-Bumpty-Ausgabe zu lesen war) für Segas neues Schlachtschiff in der Pipeline und EA zumindest von ihrer anfänglichen "Kein-Kommentar-Haltung" Abstand genommen hat, jedoch bis zu ihrem endgültigen Einstieg erst die weitere Entwicklung des Dreamcast-Verkaufs abwarten will. Vielleicht ist das Ganze ja auch als Versuch zu werten, entgegen aller Konkurrenz innerhalb des Videospiegelmarktes als einheitliche Branche aufzutreten. Ein Manko, in dem sich die Videospiegelbranche auf der IFA deutlich von anderen Geschäftszweigen unterschied.

Pokémon: Holt sie euch ALLE !!!

Trotz der optisch beeindruckenden Star-Wars-Dekoration und der spielbaren Versionen von Jet Force

Spiele hautnah erleben: Rock 'n' Ride

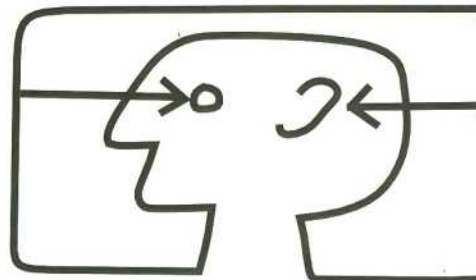


Zu den Highlights der IFA 99 im Entertainment-Bereich gehörte der Rock'n'Ride-Stuhl, der in Deutschland über die Firma Cyberspace geordert werden kann. Bereits auf der CeBIT Home 98 vorgestellt, ermöglicht es dieses fantastische Peripheriegerät, Rennspiele, Flugsimulatoren und 360°-Shooter im Stile von Forsaken neu zu entdecken. Durch spezielle Softwaretreiber und Adapter für das N64 und die PlayStation werden

die Bewegungen des jeweiligen Gefährts und die erfahrenen Erschütterungen bei Karambolagen synchron auf den Sitz des Spielers übertragen. Da die Hydraulik über einen Kompressor und die erzeugte Druckluft funktioniert, sind ferner keinerlei Verschmutzungen des heimischen Wohnzimmer Teppichs durch Öl zu erwarten. Preislich ist der Spaß jedoch noch deutlich über der 1000-Mark-Grenze angesiedelt.

Gemini, Donkey Kong 64 sowie Smash Brothers stellte der groß angelegte Pokémon-Bereich die Hauptattraktion des Nintendo-Standes dar. Betrachtet man das Konzept des Pokémon-Universums, muss man Nintendo zugestehen, einen potentiellen Verkaufsschlager entworfen zu haben, der sowohl die Sammlerleidenschaft als auch Geschick und Geduld der jungen Spieler anspricht. Bei mehr als 150 verschiedenen Pokémon, die nach eigenem Ermessen zu einem schlagkräftigen Team zusammengestellt und deren Attribute durch ständiges Training und Kämpfe gegen andere Pokémon verbessert werden müssen, ist für anhaltenden Spielspaß

gesorgt. Ferner darf in so genannten Pokémon-Centern kräftig getauscht und gehandelt sowie medizinische Hilfe für verletzte Pokémon erbeten werden. Nach Siegeszügen in Japan und Amerika werden wohl auch bald die deutschen Kids dem Pokémon-Fieber erliegen.



Gaststar: Jordan-Pilot Heinz-Harald Frentzen schlug sich als Zugpferd für Formel 1 '99 ausgezeichnet. Den dummen Fragen des Moderators am Sony-Stand war er jedoch auch nicht gewachsen.



Eingespieltes Team: Mola fühlte sich bei Konami merklich wohl und lieferte eine gewohnt saloppe und unterhaltsame Moderation.



Spektakulär: Die Star-Wars-Dekoration sah zwar sehr beeindruckend aus, ansonsten befand sich Nintendos Stand aber in Pokémon-Händen.

**Davon können sich
andere 'ne Scheibe
abschneiden!**

**PlayStation Zone -
starkes Heft
plus fette CD**



**In Ausgabe 11/99:
32-seitiger
Einkaufsführer
Oktober/November**

Extra Wurst!

Nachschlag - Game-Lexikon mit Infos, Bilder und Experten Bewertung zu **533 PS-Games**.
First Aid - Tips & Tricks-Data-Base zu **304 PS-Games**.
High Score - mit **15 Save Games** und der **Memory Card** in unentdeckte Level vordringen: **Driver**, **Final Fantasy VII**, **Gran Turismo** u.v.a.

Alles einfach und bequem von der CD On-Screen abrufbar!

Fettrand!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten: **Mission: Impossible**, **Killer Loop**, **V-Rally 2**, **Centipede**, **Pong**, **Hit-Tip** - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick: **NHL 2000**, **Soul Reaver**, **Star Wars Episode I**, **Metal Gear Solid** **Special Missions ...**

Frischfleisch!

Die **Top-Games** des Monats im **Video-Überblick** - atemberaubende **Filmsequenzen** zu: **Exklusiv: Action Man**, **Worms 2: Armageddon**, **UEFA Striker**, **Jade Cocoon**, **The Next Tetris**

Qualitätskontrolle!

Work in Progress - der Blick in die **Entwicklungs-Labors** der **Hersteller**. **Bilder** zu über **21 Top Secret Games** in der **Vorschau**. **First View** - **Screenshots** zu den neuen **Games** in einer **spannenden On-Screen-Show**.

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone ist die **geballte PS-Energie** auf **156 Seiten**. **Spannende Infos** und **aufregendes Insiderwissen** über **Deine Konsole** und **alle aktuellen Games**. Ein **absolutes Muß** für **alle echten PlayStation-Fans**.

PlayStation Zone - wissen was läuft.

are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Dreamcast Spiele-Ausblick Und zum zweiten Mal versuchen wir dem Dreamcast gerecht zu werden. Vielleicht hat Humpty Bumpy gewusst, dass die Sega-Konsole erst am 14. Oktober kommt...

SPIELE

Ausblick

DreamCast™



Alien Resurrection

2000 Action-Adventure Fox Interactive



Mit Ripley geht es auch auf dem Dreamcast auf virtuelle Alien-Hatz. Dabei soll das 3D-Abenteuer rein storytechnisch der PlayStation-Variante gleichen. Die Grafik-Engine dagegen wird der Leistung der Mega-Konsole angepasst.

Armada

4. Quartal Strategie Metro 3D



Metro 3D kombiniert bekannte Spielelemente der Klassiker Diablo, Gauntlet und Starcraft geschickt miteinander. Die gesamte Menschheit kämpft dabei in einem futuristischen Szenario gegen eine mysteriöse feindliche Rasse.

Baldur's Gate

2000 Rollenspiel Interplay



Bereits auf dem PC gehörte Interplays RPG zu den Highlights der letzten Monate. In bester Diablo-Manier durchstreift ihr die riesigen Areale des Abenteurers und erweitert kontinuierlich eure Party mit Charakteren, die euch im Verlauf des Spiels begegnen.

Carrier

2000 Action-Adventure Jaleco



Carrier ist ein reinrassiger Resident-Evil-Klon für Segas Dreamcast. Ihr kämpft dabei gegen eine Meute infizierter Untoter auf einem Flugzeugträger. Im Gegensatz zu Capcoms Adventure bietet euch Jalecos Horror-Abenteuer sogar eine First-Person-Perspektive.

Castlevania Resurrection

2000 Action-Adventure Konami



Lord Death bedroht erneut die Welt mit den Heerscharen des Todes. Sonja, ein direkter Nachkommling der Belmonts, versucht nun die Menschheit vor der Bedrohung zu bewahren. Technisch wirkt die Engine wesentlich fließender als die der letzten N64-Version.

Chakan

2000 Action-Adventure AndNow



Chakan soll laut Hersteller ein vollkommenes Spielerlebnis sein. Dabei erinnert der Action-Titel auf den ersten Blick ein wenig an Diablo. Bewaffnet mit einem Schwert, macht sich der Spielcharakter auf die Jagd nach mutierten Gestalten, die seine Welt bedrohen.

Climax Landers

4. Quartal Rollenspiel Climax



Einer der Most-Wanted-Titel aus dem Land der aufgehenden Sonne ist Climax Landers von Climax. Ihr steuert dabei den Helden Sword durch riesige, fulminant digitalisierte Landschaften. Über die Storyline ist jedoch noch nichts bekannt.

Crazy Taxi

4. Quartal Rennspiel Sega



Einer der abgefahrensten Titel für den DC, wie es scheint! Ihr donnert mit einem Taxi durch diverse Metropolen und habt Personen von einem Punkt zum nächsten zu chauffieren. Dabei lassen sich natürlich Goodies einsammeln, die Zeit oder Punkte bringen.

Croc 2

2000 Jump & Run Infogrames



Die lustigste Krokodiltasche der Welt wird auch auf dem DC schon bald sein Unwesen treiben. Dabei unterscheiden sich die Levels lediglich grafisch von dem PlayStation-Vorbild. Zudem sind noch einige Bonus-Levels ange-dacht, die im Original nicht enthalten sind.

Cut Away

2000 Action-Adventure Classified Games



Ein Spionage-Thriller der Sonderklasse. Durchstößt San Francisco nach Agen-ten, die die Stadt mit fiesen Bomben-anschlägen bedrohen. Dazu steuert ihr den Helden aus der Third-Person-Perspektive.

D2

2000 Action-Adventure Warp



Nichts für schwache Nerven scheint das neue Horror-Adventure D2 zu werden, das auf sage und schreibe vier GD-ROMs aus-geliefert wird. Aus der Third-Person-Perspektive steuert ihr euren Helden durch die feindverseuchten Welten.

Daytona USA 2

2000 Rennspiel SEGA



Noch nicht offiziell bestätigt, jedoch stark anzunehmen ist, dass der Modell-3-Arcade-Automat auch den Weg ins Wohn-zimmer finden wird. Dabei wurde das dynamische Renngeschehen noch brillan-ter als beim Vorgänger in Szene gesetzt.

Dead or Alive 2

2000 Beat 'em Up Tecmo



Eine weitere direkte Naomi-Umsetzung ist für den Anfang des nächsten Jahr-tausends in der Mache. Dead or Alive 2 begeisterte bereits in der 50%-Version und wird sicher eine ernstzunehmende Konkurrenz für Soul Calibur.

Deep Fighter

2000 Action-Adventure Ubi Soft



In einem Unterseeboot taucht der Spieler in ein dichtes Abenteuer. Ihr müsst die mensch-liche Zivilisation vor außerirdischen Ein-dringlingen retten, die beginnen, den blauen Planeten zu zerstören. Erste Screenshots sehen bereits sehr beeindruckend aus.

Draconius: Cult of the Wyrm

2000 Action-Adventure Crave



Ein überaus interessantes Action-Spiel verspricht Craves DC-Titel Draconius: Cult of the Wyrm zu werden. Ihr steuert dabei einen Ritter, der bei der Lösung seines Abenteuers auf eine Menge Goblins stößt, die natürlich beseitigt werden müssen.

Ecco the Dolphin Defender of the Future

2000 Action-Adventure Sega



Nur wenige kennen den süßen Delfin aus alten Mega-Drive-Tagen noch. Damals schwamm das Säugetier noch in einer 2D-Landschaft, jetzt überraschen die Vorabvideos mit tollen Unterwasser-landschaften.

ESPION-AGE Nts

2000 Action-Adventure NEC



NEC zaubert einen echten Überraschungst-itel aus dem Hut. Dabei soll es sich um einen ähnlich intensiven Agenten-Thriller wie Metal Gear Solid handeln. Interessanter-weise werdet ihr das Abenteuer aus ver-schiedenen Kameraperspektiven erleben.

Evolution 2

2000 Rollenspiel NEC



Evolution war eines der ersten Spiele für den Dreamcast überhaupt. Der direkte Nachfolger soll grafisch und im Umfang deutlich verbessert werden. Teil 1 war leider wegen der Sprachbarriere nicht spielbar.

F1

4. Quartal Rennspiel Video Systems



Wer in Europa erfolgreich eine Konsole etablieren will, braucht ein gutes Formel-1-Spiel. Die Jungs von Video Systems haben bereits auf der PlayStation bewiesen, dass sie es draufhaben. Echte Fahrer, Teams, Strecken und Flaïrs sind versprochen.

F355 Challenge

tba. Rennspiel AM2/Sega



Yu Suzuki hat neben Shenmue doch noch andere Projekte am Laufen. Darunter auch den bereits fertiggestellten Naomi-Auto-maten F355. Der Arcade-Hit basiert auf drei Naomi-Boards und soll für den Dreamcast umgesetzt werden.

Fighting Force 2

2. Quartal 2000 Beat 'em Up Eidos



Viele Saturn-Freaks werden sich noch an Eidos' Versprechen erinnern, Fighting Force umzusetzen. Wird die Software-schmiede diesmal ihr Versprechen halten und den Straßenprügler für Dreamcast umsetzen?

Grandia 2

4. Quartal Rollenspiel Sega



In Japan zählt dieses Spiel zu den begehr-testen DC-Titeln des ausgehenden Jahres. Der Saturn-Vorgänger verkaufte sich sehr gut, weshalb Sega natürlich an einer Fort-setzung bastelt. Angeblich soll die Geschich-te vollkommen neu entwickelt worden sein.

Half-life

2000 Ego-Shooter Sierra



Einer der genialsten Shooter der Geschichte findet den Weg auf den Dreamcast. Bei Half-life geht es ausnahmsweise mal nicht darum, sinnlos Gegnerscharen zu beseitigen. Viel-mehr muss man die schrecklichen Folgen eines missglückten Experiments abwenden.

Jeremy McGrath Supercross 2000

2000 Rennspiel Acclaim



Auch der Nachfolger beinhaltet einen Track-Editor, der für Langzeitmotivation sorgen soll. Ansonsten wurde die virtuelle Schlamm-schlacht im Vergleich zum PS-Pendant grafisch kräftig aufgewertet. Ob der Crosser noch in diesem Jahr kommt, ist leider unbekannt.

aktuelles

test

ausblick

best new

tr

special

Langrisser Millenium

2. Quartal 2000 Strategie Masaya



Ebenfalls aus der 16- und 32-Bit-Ära stammt das in Japan sehr beliebte Strategie-Epos Langrisser. Das Spiel basiert auf alten Feldzügen in Fernost und der damit verbundenen Kultur der Samurai und Ninja. Ob das Spiel nach Deutschland kommt, ist fraglich.

Maken X

4. Quartal Shoot 'em Up Atlus



Atlus' erstes Dreamcast-Projekt wird voraussichtlich nicht für den deutschen Markt umgesetzt werden. Grund: Zum einen das derbe Spielprinzip und zum anderen das teilweise politisch nicht ganz astreine Charakterdesign.

MDK 2

Dezember Shoot 'em Up Interplay



Dem bereits sehr guten Erstling, der seinen Einstand auf der PS erlebte, folgt nun der zweite Auftritt der Herren Kurt und Dr. Hawkins sowie Max, dem Hund. Wahlweise steuert ihr einen der Helden durch je drei Levels und legt dabei Hand an viele neue Waffen.

Messiah

4. Quartal Action-Adventure Interplay



Das geniale Spielprinzip des Abenteuers soll den Titel ganz an die Spitze des Genres führen. Ihr stellt dabei einen Engel dar, der auf die Erde gesandt wird, um diese vor der Apokalypse zu bewahren. Dazu schlüpft ihr in verschiedene Personen und nutzt deren Fähigkeiten.

Metropolis Street Racer

Oktober Rennspiel Sega



Größere Gebiete jeweils bis ins Detail nachgebildeter Städte laden zu einer temporeichen Hatz über den Asphalt ein. Das Gebiet rund um den Trafalgar Square in London ist nur eine von insgesamt neun Locations. Es stehen euch dafür elf lizenzierte Autos zur Verfügung.

NBA 2K

November Basketball Sega



Visual Concepts hat sich nach NBA Fastbreak für die PlayStation erstmals einer Basketballsimulation für den Dreamcast angenommen. NBA 2K kommt mit einer offiziellen Lizenz der NBA daher und featured mehr als 400 individuell modellierte Korbwerfer.

NFL Quarterbackclub 2000

September American Football Acclaim



Mehr als nur ein weiterer Football-Titel kommt aus der Iguana-Schmiede. Ein umfangreicher Editor und sogar die Möglichkeit, die Schlüsselmomente aus den 33 bis jetzt ausgespielten Super-Bowls nachzuspielen, machen hungrig auf dieses Game.

NFL 2K

September American Football Sega



Eine Umsetzung des US-Nationalsports trifft bei uns immer auf geteiltes Interesse. Fans des rabiaten Sports sollten sich diesen Titel auf alle Fälle vormerken, da er den Realismus nicht nur bezüglich der hohen Zahlen Motion-Capture-Animationen unterstützt.

Nights into Dreams 2

tba. Geschicklichkeit Sonic Team/Sega



Mit der Einführung dieses Spiels wurden in Japan noch einmal ordentlich die Saturn-Verkaufszahlen angekurbelt. Yuji Naka und sein Sonic Team arbeiten nach neuesten Meldungen am Nachfolger zu diesem innovativen Titel.

Panzer Dragoon DC

tba. tba. Team Andromeda/Sega



Alle bisher erschienenen Teile um den jungen Edge und seinem Drachen waren auf dem Saturn Meilensteine. Warum sollte es beim Dreamcast anders sein? Ob nun die Action- oder Adventure-Variante eine Fortsetzung finden wird, steht noch offen.

Quake 3 Arena

tba. Ego-Shooter Id Software



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

Rayman 2

2000 Action-Adventure Ubi Soft



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

Ready 2 Rumble Boxing

November Boxen Midway



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

Red Dog

tba. Funracer Argonaut



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

Resident Evil Code Veronica

4. Quartal Action-Adventure Capcom



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

Ridge Racer DC

tba. Rennspiel Namco



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

Shadow Man

Oktober Action-Adventure Acclaim



Über Shadow Man noch überflüssige Worte zu verlieren, heiße Eulen nach Athen zu tragen. Da der Knaller bereits auf dem N64 bzw. PlayStation überzeugte, darf man wohl getrost davon ausgehen, dass Mike Le Roi auch auf dem DC Maßstab setzen wird.

Shenmue

tba. Action-Adventure Sega



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

Slave Zero

November Shoot 'em Up Infogrames



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

Snow Surfers

4. Quartal Sportspiel Uep Systems



Gleich zwei menschliche Spieler dürfen bei Snow Surfers an den Start gehen. Wie in der PlayStation-Fassung werden euch auch hier diverse Tracks auf fünf Bergen mächtig fordern. Die 3D-Engine wurde natürlich den Fähigkeiten der Konsole angepasst.

Star Gladiator 2

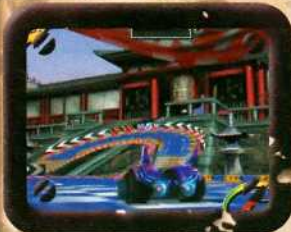
tba. Beat 'em Up Capcom



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

Stunt GP

November Rennspiel Hasbro



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

Superspeed Racing

4. Quartal Rennspiel Sega



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

Take the Bullet

Dezember Shoot 'em Up Red Lemon Studios



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

Test Drive 6

September Rennspiel Infogrames



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

Undercover

tba. Action-Adventure Pulse Interactive



Ein Game, welches gerade durch die gesponnene Handlung sowie die vorgeordneten Hintergründe große Ähnlichkeiten zu Resident Evil 1 aufweist. Die Heldin ist die Polizistin Kei, die einen mysteriösen Fall im futuristischen Tokyo im Jahre 2025 zu lösen hat.

Unreal

tba. Ego-Shooter GT Interactiv



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

Vigilante 8 Die 2. Herausforderung

Oktober Funracer Activision



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

Virtua Striker V2000

2000 Fußball Sega



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

Virtual On Oratorio Tangram

tba. Beat 'em Up Sega



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

WWF Attitude

4. Quartal Wrestling Acclaim



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

Zombie Zone

1. Quartal 2000 Shoot 'em Up Sega



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

aktuelles

Dreamcast

test

Dreamcast

ausblick

Dreamcast

aktuelles

Dreamcast

aktuelles

Dreamcast

special

Dreamcast

Humpty Bumpy Mist

Wenn es keine interessanten Themen gibt, dann machen wir eben kurzerhand unsere eigenen! Der wohl größte Druckfehler in der Mega-Fun-Geschichte zog natürlich weite Kreise der Entrüstung nach sich. Neben dem Mauerhocker rangierte der Dauerbrenner Dreamcast weiterhin ganz oben auf eurer Interessenliste.
Euer Swen

Unverzeihlich

Hallo MegaFunler! Also, zu den Seiten 11 bis 13 in der Mega Fun 10/99: Das war ja wohl nichts! Beim Konsum dieser Seiten drängten sich mir einige bedeutende Fragen auf, deren Beantwortung keinen längeren Aufschub duldet: Wer ist Humpty Bumpy? Wann ist das 8. Oktal 2012? Wird wirklich so weit voraus geplant für den DC? (Ich dachte, dann spricht nicht mal mehr einer von PS2 und Dolphin) Welches verdammte Genre soll denn 4D-Zeit&Reis sein? Hört sich ja echt cool an. Boah! Infogrames muss ja auch unglaublich zugelegt haben und an den DC glauben wie an nichts anderes, wenn sie über die Hälfte aller DC-Spiele rausbringen. Schade nur, dass alle Spiele den gleichen Inhalt haben. Wenigstens ist der aber einfach zu kopieren. Es geht immer nur um Text. Erleben damit die Text-Adventures auf dem DC eine Renaissance? Ist damit schon seine Performance ausgereizt? Aber mal im Ernst: Ich glaube, selbst eine Entschuldigung in der nächsten Ausgabe kann so einen Schlamassel nicht ausgleichen. Am besten ihr druckt das noch einmal zusätzlich und kostenlos im nächsten Heft. Ach, fast hätte ich es vergessen: Gebt doch euren Redakteuren und sonstigen Mitarbeitern mal etwas mehr zu essen (besonders Björn sieht ja erbärmlich aus), dann klappt das auch mit dem Layout, weil es nicht mehr so häufig zu Mangelerscheinungen (Blackouts?) wegen Hunger kommt.

Ich darf dir versichern, Jörn, dass es deinem Fast-Namensvetter Björn sehr gut geht. Und wenn man jemanden die Schuld für das Humpty-Bumpy-Fiasko geben kann, dann bestimmt nicht unserem Scan-Experten. Die Mega-Fun-Redaktion ist sich sehr wohl bewusst, welcher eklatante Fehler uns in der letzten Ausgabe passiert ist. Und ihr könnt euch sicher sein, dass ich mich am meisten über die Text-Seiten der ganz speziellen Art aufgeregt habe, denn immerhin betreute ich redaktionell das Sega-Special. Zu den fehlerhaften Seiten kam es durch einige ungünstige Zufälle beim Datenaustausch mit der Druckerei. Wir hoffen daher inständig, dass ihr uns diesen Patzer verzeiht.



Humpty Bumpy sat on the wall: Das war wohl das meist genutzte Grafikobjekt in der Mega Fun 10/99.

Gedankenspiele

Hi, Mega-Fun-Team! Erst einmal finde ich euer Mag klasse. Es ist informativ, überschaubar und abwechslungsreich. Außerdem rechne ich euch hoch an, dass ihr die Börse immer noch im Programm habt, wobei ihr bei mir an erster Stelle steht. Da ich immer neue Informationen brauche, kaufe ich mir natürlich auch andere Mags. Doch zur Zeit gibt es nichts Vergleichbares als eures. So, genug der Schmalzerei. Da ich seit SNES-Zeiten schnell auf Importe umgestiegen bin und alle meine Spiele für PS und N64 einschließlich der Konsolen aus Nippon und USA beziehe, weiß ich die NTSC-Norm zu schätzen. Und mich wurmt es mächtig, wenn Firmen wie Namco, Nintendo und Co Importstopps erteilen müssen. Nur weil solche pubertären Möchtegerns sich von jedem Game Kopien ziehen und diese am Ende noch weiterverkaufen. Okay, jeder spielt mal mit dem Gedanken, doch ich bestehe auf meine verstaubten Originale im Schrank. Durch solche Spielereien werden schließlich nur die Importspieler bestraft und Firmen um ihren verdienten Gewinn gebracht. Nun, da ich mir in Kürze die US-Version von Segas DC zulegen werde und ich mir sicher bin, dass auch bald Import- bzw. RGB-Umbauten existieren werden, stellt sich mir die Frage zur Kompatibilität zum Internet. Bekannt ist ja, dass das Modem der US-Version im Vergleich zur PAL-Version etwas schneller arbeitet. Kommt man mit der US-Version plus US-Modem ohne Probleme in Deutschland ins Internet? Wenn ja, klappt es

auch mit dem US-DC plus irgendeinem deutschen 33,6-Kbytes-Modem? Oder braucht man noch irgendwelche Umwandler? Übrigens, es wäre gut, wenn ihr mehr Gerüchte aus dem Videogames-Bereich mit in euer Mag nehmt, auch wenn sie noch nicht bestätigt sind. Darum sind es ja Gerüchte.

Pierre Wand, Borna

Also, Pierre, die Internetkompatibilität des amerikanischen (oder japanischen) Dreamcast in Europa ist eigentlich schon gewährleistet. Der Haken bei der Sache ist jedoch, dass man den Provider in Amerika bzw. Japan anrufen müsste, um über ihn ins Netz zu gelangen. In diesem Falle kostet der Internetaufenthalt entsprechend



Dreamcast, Thema Nummer 1: Noch immer flattern unzählige Briefe zu Segas 128-Bit-Konsole in unsere Redaktion.

Jörn Littke,

jur96hdz@studserv.uni-leipzig.de





einem Ferngespräch nach Übersee. Ob es möglich sein wird, sich auch ins deutsche Netz mit einer NTSC-Konsole einzuwählen, halte ich für sehr unwahrscheinlich. Aber vielleicht entdecken findige Tüftler eine Möglichkeit. Deine weiteren Fragen bezüglich des Internets kann ich dir leider noch nicht beantworten, da es bislang keine Möglichkeit für uns gab, die Online-Funktion des PAL-Dreamcast zu testen. Natürlich werden wir es so schnell wie möglich tun und euch über unsere Erfahrungen berichten.

Lob & Kritik

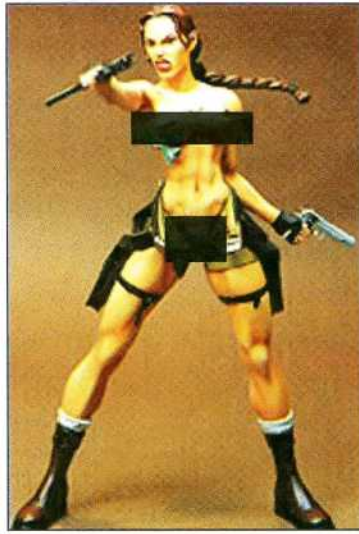
Hi, Mega-Fun-Red! Dies ist mein erster Brief an euch. Zuerst möchte ich euch gratulieren. Seit der Ausgabe 12/98, also seit dem neuen Outfit eures Magazins, seid ihr die Nummer 1 für mich. Es kommt zwar etwas spät, doch ich möchte es trotzdem loswerden. Es geht um den Brief von Michael Schmidt. Ich glaube, der hatte euer Mag auf der ersten Seite aufgeschlagen und danach den Brief geschrieben. Ich finde, die Seite "Wir über uns" verschafft eurem Magazin ein tolles Ambiente. Am besten finde ich die Rubrik "Dumm gelaufen". Da ich erst zwölf bin, finde ich es gut, dass ihr nicht allzu viele fachtechnische Begriffe benutzt. Ich will euch jetzt nicht weiter aufhalten und komme zu meiner Frage: Ich finde, Sonic Adventure und Virtua Fighter 3tb haben eine bessere Wertung verdient. Ich persönlich würde Sonic Adventure 92% und VF 3tb zwischen 88% und 90% geben. Was denkt ihr? Zu guter Letzt noch etwas zum Thema Game Boy Color: Ich kann einfach nicht glauben, dass ein Sonic-Spiel für den Handheld kommen soll. Dann verliert Sega doch ihr Maskottchen. Weiterhin viel Erfolg!

Yann Kremer, Luxemburg (Luxemburg)

Nun ja, wir finden unsere Wir-über-uns-Seite eigentlich ebenfalls gut gelungen und wollen sie auch weiterhin im gewohnten Stil fortführen. Zumal die kleinen Anekdoten aus dem Redaktionsalltag nicht irgendwelche Hirngespinnste sind, sondern uns wahrhaftig widerfahren. Zum Thema Spielewertungen: Jeder Leser kann und darf Wertungen kritisieren, und das ist auch gut so, da es beweist, dass man sich mit dem Spiel auseinander gesetzt hat. Meine Erfahrung zeigt allerdings, dass Meinungsabweichungen von 10% oder weniger nicht auf Inkompetenz beruhen, sondern vielmehr durch die unterschiedlichen Geschmäcker und Spielertypen der Tester hervorgerufen werden.



Wertungs-Krach: Nicht immer sind die Leser mit unseren Wertungen einverstanden. Spitzfindigkeiten oder berechnete Kritik?



Wer braucht's ein bisschen härter? Lara Croft als Nude-Version im Internet.

Internet-Fundstücke



Tach auch! Als ich nun unlängst mal wieder auf der Suche nach günstigen Spielen für die PlayStation im Internet war, fiel mein Augenmerk auch auf einen Artikel, der meines Erachtens wohl den derzeitigen

Höhepunkt an Geschmacklosigkeit repräsentiert. Offensichtlich handelt es sich bei diesem Angebot um den Versuch, auch die letzten Besitzer von Tomb Raider zu befriedigen, die immer noch verzweifelt versuchen, einen Nackt-Cheat herauszufinden. Doch in Anbetracht der Tatsache, dass es sich hierbei um einen nicht eben preiswerten Modellbausatz handelt, muss es wohl auch eine Klientel für ein derartiges Produkt geben. Ich erspare mir einfach mal jeden weiteren Kommentar. Urteilt selbst! Jetzt zu einem weit aus ernsterem Thema. Seit geraumer Zeit bereits jammern ja Sony und auch die Software-Häuser (zum Beispiel Konami) herum, welch galaktische Verluste sie durch Raubkopien machen. Um dem entgegenzuwirken, versuchte man ja auch alle möglichen Konzepte - vom Kopierschutz bis hin zum Importverbot. All dies hat absolut gar nichts bewirkt. Abgesehen davon natürlich, dass man den ehrlichen Liebhabern der Importspiele das Leben schwer und den Geldbeutel leicht gemacht hat. Der angefügte Internet-Link ist nur ein Beispiel, wie bedenkenlos die Leute bereit sind, ihre illegale Ware zu offerieren. (Die Internet-Seite enthielt ein Raubkopie-Angebot von Final Fantasy VIII - Anm. d. Red.) Ich selbst habe schon vor längerer Zeit diverse solcher illegalen Angebote zusammengesammelt und sie sowohl bei Sony direkt als auch bei der Polizei eingereicht. Während von Sony absolut gar keine Reaktion kam, hat man bei der Polizei immerhin meine Aussage aufgenommen und weitergeleitet. Ich vermute und befürchte jedoch, dass auch dabei nichts herauskommen wird, denn dies liegt mittlerweile auch bereits etwa ein halbes Jahr zurück. Wie gesagt, dies ist nur eines von unzähligen Beispielen, wie vollkommen bedenkenlos Raubkopien bundesweit

angeboten werden. Und eben ob genau dieses Umstandes, dass nämlich die Anbieter ihre illegale Ware ganz unverhohlen anbieten, liegt ja wohl der Verdacht mehr als nahe, dass diese Leute nicht das Geringste zu befürchten haben. Ich finde diese Entwicklung wirklich sehr bedenklich und würde mir wünschen, dass endlich einmal etwas dahingehend unternommen wird, was wirklich geeignet ist, um diesem Treiben Einhalt zu gebieten.

Volker Monsees, Gnarrenburg

Wie ich bereits vor zwei Ausgaben angekündigt, werde ich auf den Lara-Nackt-Teil deines Briefes nicht eingehen, Volker. Da es aber sicher viele Leser interessiert (lechts), drucke ich das Foto aus dem Internet ab. Das Thema Raubkopien fällt wohl in die Kategorie unendliche Geschichte. Mir ist auch schon zu Ohren gekommen, dass die Polizei selbst Raubkopien, egal welchen Ursprungs, nicht mit der nötigen Konsequenz verfolgt. Woran das liegt, bleibt offen. Ich vermute, dass die Gesellschaft der Industrieländer noch nicht ganz den Sprung ins digitale Zeitalter verwunden hat, dass wertvolle Güter eben nicht mehr nur in materieller Form, sondern ebenso als abstrakte Zahlenkolonnen von Nullen und Einsen auf einem Datenträger vorliegen können. Bis die Gesellschaft endlich kapiert, dass es genauso ein Verbrechen ist ein Auto zu klauen wie ein Programm zu kopieren, werden sicher noch viele Jahre ins Land gehen.

Oldies but Goldies

Nach vielen Stunden Resident, Silent Hill und Metal Gear Solid kam es mir mal wieder in den Sinn, einen meiner beliebtesten Oldies zu spielen: Alone in the Dark. Es dauerte gar nicht lange, bis mir der Gedanke kam, was man aus diesem Spiel mit dem heutigen Stand der Technik machen kann. Ich würde gern wissen, wie andere Fans des Genres darüber denken. Außerdem interessiert es mich, ob Infogrames selbst sich schon mal Gedanken darüber gemacht hat, eine neue Umsetzung des Klassikers für zum Beispiel die PlayStation zu machen.

Matthias, M120277@aol.com

Infogrames arbeitet zur Zeit an Alone in the Dark 4 für die PlayStation (oder eventuell PlayStation 2) und den Dreamcast. Ich kann mich auch noch sehr gut an meine erste Alone-in-the-Dark-Erfahrung auf meinem alten 486er-PC (Schande über mich) erinnern. Von daher bin ich sehr gespannt auf die neuste Version. Vor allem frage ich mich, wie sie das Flair dieses damals genialen Spiels auf die modernen Konsolen umsetzen werden.

Lesercharts

Leserhits Nintendo 64

- 1. Zelda - Ocarina of Time**
(2) 1. Monat Action-Adventure Nintendo
- 2. F1 World Grand Prix 2**
(4) 2. Monat Rennspiel Video Systems
- 3. Turok 2: Seeds of Evil**
(5) 8. Monat Ego-Shooter Konami
- 4. Star Wars Episode 1: Racer**
(1) 2. Monat Rennspiel Nintendo
- 5. Mario Kart 64**
(-) 1. Monat Rennspiel Nintendo

Leserhits PlayStation

- 1. Soul Reaver: Legacy of Kain**
(-) 1. Monat Action-Adventure Eidos
- 2. Silent Hill**
(-) 1. Monat Action-Adventure Konami
- 3. V-Rally 2**
(5) 2. Monat Rennspiel Infogrames
- 4. FIFA '99**
(1) 8. Monat Fußball Electronic Arts
- 5. Command & Conquer 2: Gegenschlag**
(3) 3. Monat Strategie Westwood Studios



Fan-Art braucht das Land! Sicher ist euch aufgefallen, dass wir in den letzten Ausgaben immer wieder die künstlerischen Aktivitäten unserer Leser vorgestellt haben. Hier seht ihr eine Zeichnung von Ralf Nowak aus Friedrichshafen.

EA hat keine Freunde

Hi Leute! Ich schreibe euch zum ersten Mal. Eure Zeitschrift ist sehr informativ, für mich das Wichtigste. Mit dem Index-Dreck ist... will ich euch lieber verschonen. Ich bin zum Glück Österreicher. Ich habe mir den Dreamcast inklusive Sonic schon vorbestellt, aber was ich von euch wissen wollte: Kommen Spiele wie Half Life oder Unreal 2 auch auf Dreamcast? Ich liebe 3D-Action-Shooter. Außerdem habe ich einen Tipp für Sega. Sie sollten mit John Carmack verhandeln, er könnte vielleicht dem Dreamcast zum Erfolg verhelfen, mit großer Sicherheit. Er macht einfach die besten 3D-Engines! Noch was zur PlayStation 2 und Dolphin: Klar, sie sind leistungsfähiger als Dreamcast, aber was nützt mir die Power, wenn ich nicht Sonic spielen kann? Zum Schluss noch ein paar Worte zu Electronic Arts: Sie sollen nicht denken, nur weil sie auf die PS2 setzen, dass deshalb die meisten User nur wegen ihnen auch zur PS2 übergehen. Dann haben sie sich aber gewaltig geirrt, denn ich kann auf Electronic Arts verzichten, und das sagen auch viele meiner Freunde!

Christian, Graz,
jerry20@worldmailer.com

Irgendwie kann ich den ersten Teil deiner Mail nicht ganz verstehen. Außerdem haben wir nichts gegen Österreicher! Aber es war sicher eine gute Entscheidung, sich einen Dreamcast im Vorfeld zu sichern, wenn man zu den wenigen gehören will, die das Gerät zum Launch schon haben wollen. Ob die Ego-Shooter-Manie auf dem Dreamcast ausbrechen wird, ist noch nicht ganz klar. Gerüchten zufolge werden aber die beiden von dir angesprochenen Titel umgesetzt werden. Electronic Arts wird sich nach dem Blitzstart von Sega in Amerika nun noch einmal genau überlegen, ob sie den Dreamcast weiterhin ignorieren wollen. Ich würde diese Abwartepolitik auch nicht überbewerten. EA hat bisher bei noch keinem Konsolenstart von vornherein einen Hersteller unterstützt. Also warten wir's ab!



Fan-Art, die Zweite: Ob dieses Fantasiewesen von Hannes G. Sigrüst aus Kriens ein mutierter N64-Controller ist, können wir nicht mit absoluter Sicherheit sagen.

Kurz beantwortet

Was wird aus dem SegaMagazin werden?

In der letzten Ausgabe gab es eine kleine Verwechslung, die wir jetzt richtigstellen wollen. SegaMagazin-Abonnenten werden weiterhin die Mega Fun erhalten. Ebenso werden alle neuen Mega-Fun-Abos gleichzeitig das SegaMagazin erhalten.

Stimmt es, dass der James-Bond-Nachfolger Perfect Dark fürs N64 nicht mehr rechtzeitig zu Weihnachten erscheint?

Leider kommt dieses Spiel erst im April 2000.

Was bedeutet PAL-Version?

Ganz vereinfacht ausgedrückt sind PAL-Spiele die deutsche Version. PAL ist die europäische Fernsehnorm, während in Japan und den USA die NTSC-Norm gilt.

Wird es für den DC Zweitersteller-Peripherie, wie Joypads oder Lenkräder, geben?

Nach neusten Meldungen aus Herstellerkreisen will Sega diesen Markt verschlossen halten. Angeblich fragt die Konsole jeden der vier Joypad-Anschlüsse nach einem bestimmten Chip ab, der in den Original-Pads, -Lenkrädern, etc. vorhanden ist. Sega will ein Kopieren des notwendigen Chips nicht zulassen und droht mit rechtlichen Schritten.

Stimmt es, dass das VMU verkehrt herum in das DC-Pad gesteckt werden muss?

Das ist richtig. Die Speicherkarte erkennt dies aber und dreht die Anzeigen auch auf den Kopf, so dass wieder alles stimmt.

Wird die PlayStation2 wirklich eine Auflösung von 1280 x 1024 Pixel darstellen können?

Rein von der Rechenpower des Grafik-Chips müsste das schon gehen, allerdings nur auf einem Computermonitor. Ein normaler Fernseher ist dazu nicht in der Lage.

Wird es in Zukunft wieder Link-Games für die PlayStation geben?

Das Link-Kabel ist aus unerfindlichen Gründen nicht so eingeschlagen wie alle anderen PS-Zubehörteile. Die daraus resultierende Softwareflaute hält auch weiterhin an. Allem Anschein nach setzt zumindest die nächste Konsolengeneration verstärkt auf dieses interessante Feature.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung, Kritik und Fan-Post dankbar.

Schickt eure Briefe daher an:
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Leserecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Email:
leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich
Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64
 andere Systeme, nämlich: _____

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die PlayStation-2-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dolphin-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität _____

Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game Boy & Co)?

Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

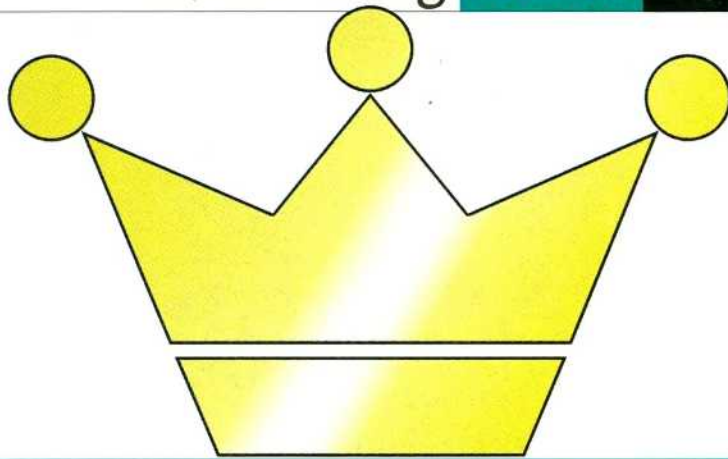
Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Ihr über uns
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515





Zockerkönig

Nachdem Soul Calibur auf dem Dreamcast eingeschlagen hat wie die sprichwörtliche Bombe, haben wir uns für diesen Top-Titel etwas Neues einfallen lassen (siehe dazu unten stehende Beschreibung). Ansonsten gibt es gegenüber dem letzten Wettbewerb keinerlei Regeländerungen. Nach wie vor akzeptieren wir nur Einsendungen, die den gesamten Spielverlauf dokumentieren, um Schummelleien nahezu komplett auszuschließen. Wir hätten noch zwei Bitten an euch, was uns die Arbeit wesentlich erleichtern würde. Vergesst bitte nie, auf der Verpackung anzugeben, um welches Spiel und welche Bestzeit es sich handelt. Spult das Band außerdem gleich an die richtige Stelle. Danke.

Die Regeln:

Schickt uns einfach ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!) plus ein Passbild (!) von euch an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg

Einsendeschluss ist der 14.11.99 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).

Soul Calibur (DC)



Wir suchen den Kämpfer, der den höchsten Total-Damage-Wert fabriziert! Wählt den Trainingsmodus vs CPU. Der Rest, wie die Wahl des Kämpfers, die Stage sowie der Schwierigkeitsgrad, ist uns völlig egal.



- 1st 631 Damage Dominik Landua, Wiesbaden
- 2nd 100 Damage
- 3rd 50 Damage

Wip3out (PS)



Wir suchen die schnellste Zeit für die Strecke Stanza Inter (3 Runden). Als Vorgaben stehen für euch die Venom-Class im Modus Time-Attack. Eure Schwebegleiter dürft ihr frei Schnauze wählen.



- 1st 1'42"36 Dominik Landua, Wiesbaden
- 2nd 59'59"99
- 3rd 59'59"99

Racing Sim-2 (N64)



Wer schafft die beste Rundenzeit beim GP von Australien in Melbourne im Simulationsmodus? Die Wahl des Teams spielt bei der Wertung keine Rolle.



- 1st 59'59"99 Billy Bleifuss
- 2nd 59'59"99
- 3rd 59'59"99

08/99



Heft verpaßt?

09/99



Kein Problem!

10/99



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 08/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 09/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 10/99	zu DM 5,90	
	zugänglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
 (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse
 (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug
 Kreditinstitut:

Konto-Nummer

BLZ

Bitte beachten:
 Angebot gilt nur im Inland!

Immer schneller

Neu



nur
3,90

Alle **14** Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun



erste hilfe inhalt

tipps & tricks 11/99

Nintendo 64

Fighting Force 64 (us)	Cheats und Tipps	374
Kobe Bryant in NBA Courtside (dt)	Cheats	374
The New Tetris (us)	Cheats	374

PlayStation

Bomberman (dt)	Passwörter	374
Croc 2 (dt)	Cheats	375
Fisherman's Bait (dt)	Tipps	374
Sled Storm (dt)	Passwörter	375
Wip3out (dt)	Passwörter	374
WWF Attitude (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	375

komplettlösung 11/99

Nintendo 64

Shadow Man	Teil 2	390
------------------	--------------	-----

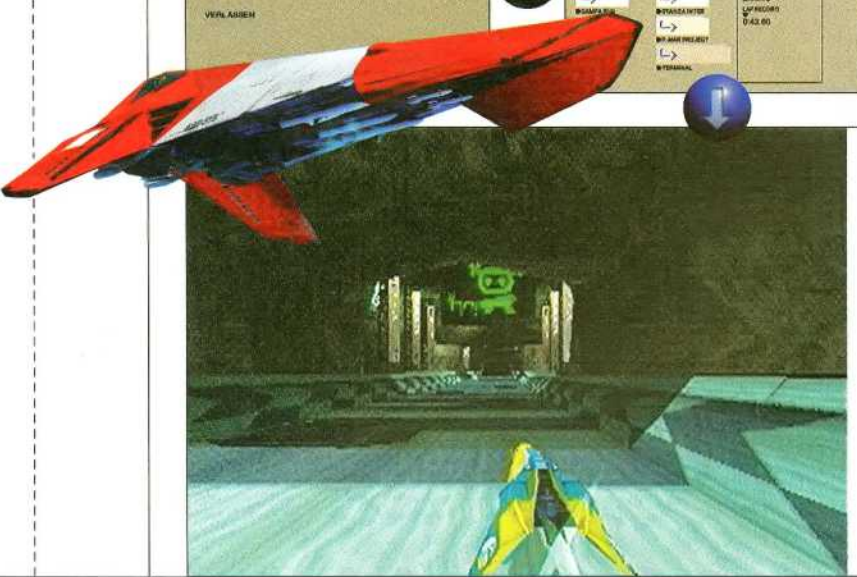
PlayStation

Final Fantasy VIII	Teil 1	386
Soul Reaver	Komplettl.	376

Wip3out

PlayStation (dt) Cheats

Jo! Allen Rennspielgeschädigten eilt Joachim Kraus aus Ndk-Mondorf (weit im Westen, fast schon wieder Osten!) zu Hilfe! Um in Wip3out alle Tracks freizuschalten, tragt ihr euch mit folgendem Fahrernamen ein: WIZZPIG. Alle zusätzlichen Flitzer erhaltet ihr mit: JAZZNAZ. Und die Phantom-Klasse wird mit der Eintragung AVINIT aktiviert. Na, wenn das mal kein Tipp des Monats ist. Viele Grüße aus der Red! Weitere Passwörter auf der nächsten Seite!



tipp des monats

Games und Kohle zu gewinnen!



Ha! SEGA hat es geschafft, alle zu überraschen! Allerdings unfreiwillig mit einer schlechten Nachricht. Der Erscheinungstermin des Dreamcast wurde auf den 14. Oktober verschoben.

Naja, wir werden sehen ... Allen Lesern ist bestimmt die nette kleine Beilage dieser Ausgabe aufgefallen, das SEGA Magazin. Wenn ihr euch in Sachen Dreamcast voll fit halten wollt, dürft ihr euren Wissenshunger dort ausführlich stillen. Deshalb haben wir die Dreamcast-Corner aus den Tipps-Seiten der Mega Fun gestrichen und direkt ins SEGA Magazin verlegt.

Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier. Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelobt, und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt daher bitte unbedingt, welches System ihr besitzt.

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Erste Hilfe
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
GreetinZZZ euer Gunther
Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Fighting Force 64

Nintendo 64 (us) Cheats und Tipps Cheat: Haltet, sobald der Titelbildschirm

erscheint, gleichzeitig folgende Tasten gedrückt, bis ihr eine Explosion hört:

L + Z + C↑ + C↓.

Dies kann mehrere Sekunden dauern. Sollte der Trick nicht auf Anhieb klapfen, dann schaltet einfach das N64 aus und wieder ein. Auch solltet ihr darauf achten, dass alle vier Tasten gleichzeitig gedrückt werden. Nach der Explosion gelangt ihr in die Charakterauswahl. Hier kann mit den Tasten C← sowie C→ der gewünschte Startlevel eingestellt werden. Der entsprechende Levelname befindet sich oben in der Mitte des Screens (siehe Bild). Nachdem ihr euch noch einen Charakter ausgesucht habt, dürft ihr loslegen.



Tipps:

Zerstört zu Beginn des Spiels die geparkten Autos. Hier findet man gleich eine nette Bazooka. Smasher kann bei zerstörten Fahrzeugen auch den Motorblock als Waffe benutzen. Beim Flughafen solltet ihr das Flugzeug zerschlagen, um an die Kanone zu gelangen. An manchen Stellen erhaltet ihr Geld, indem ihr einfach mehrmals gegen die Wände rollt.

Kobe Br. in NBA Courtside

Nintendo 64 (dt) Cheats

Mit stolzen 91% führt das Spiel noch die Basketball-Games auf Nintendos Toaster an. Hier nun einige lustige Dinge für die deutsche Version.

Hidden-Teams-Cheat: Markiert im Hauptscreen die Option PRE-SEASON, haltet die L-Taste gedrückt und dann zusätzlich die A-Taste. Klickt euch nun durch die Mannschaften, bis ihr die Nintendo Gamers, Nintendo Plumbers und das Left Field Lefties Team findet.

Alien-Köpfe: Im Hauptscreen gebt ihr Folgendes ein: C↑, C↓, C←, C→, START, START, A, B, A, R, Z. Per B-Taste gelangt ihr zurück. Benutzt nun den Hidden-Teams-Cheat und benutzt das Team LEFT FIELD. (Ansonsten klappt das mit den Alien-Köpfen nicht!)

Kleine Spieler: Gebt Folgendes im Hauptmenü ein: C→, C→, B, R, R, C↓, ↑, ↓, C↑, A, Z.

Große Köpfe: Pausiert ein Spiel und gebt Folgendes ein: →, →, ←, R, Z, START, A, START, A, START, Z.

Disco-Mode: Pausiert ein Spiel gebt Folgendes ein: A, C↑, ↓, ↑, C↓, R, R, B, C→, C→, Z.



The New Tetris

Nintendo 64 (us) Cheats Turbo-Mode: Gebt als Namen 2FAST4U ein und beginnt ein Spiel.

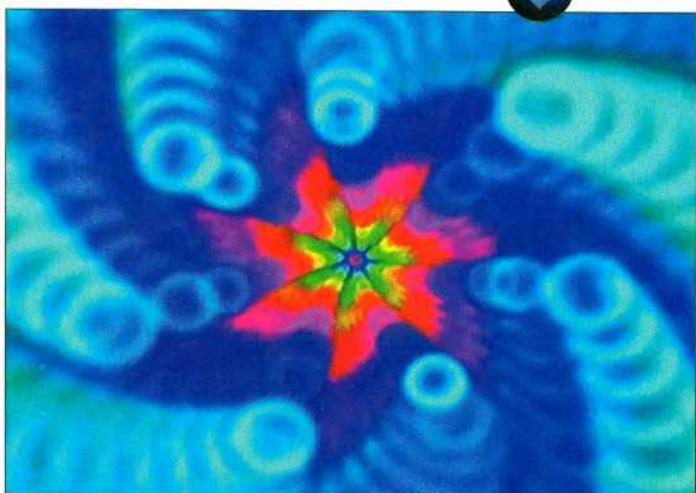
Hierdurch werden die herabfallenden Blöcke schneller als üblich beschleunigt.

Turbo-CPU-Mode: Bevor ihr ein Spielchen gegen die CPU wagt, tragt ihr euch als AIZEZ4U ein. Gemeinerweise darf sich nun der Computergegner mit der Geschwindigkeitssteigerung auseinander setzen.

Musik-Kaleidoskop: Schaut in die Audio-Optionen und stellt den Music-Mode auf „Choose“ ein. Markiert das Musikstück und wählt HALUCI. Nun selektiert ihr ein Einspieler-Match, und ändert euren Namen auf HALUCI um. Betätigt dann die A-Taste. Als Bonus dürft ihr nun jahrelang eine Art Bildschirmschoner anstarren.



Achtung! Die einzelnen Passwörter laufen nur getrennt. Das bedeutet, dass das Nintendo 64 dazwischen immer resetet werden muss. Auch das Kaleidoskop kann nur per Reset abgestellt werden.



Fisherman's Bait

PlayStation (dt) Tipps Wenn ihr sehen wollt, was ihr insgesamt schon alles gefangen habt, dann

solltet ihr diesen Cheat einmal ausprobieren:

Im Startbildschirm drückt ihr ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, L1, R1, X, O, Start.

Geht dann in die Optionen und drückt Select. Schon solltet ihr alle eure geangelten Fische aufgelistet bekommen.

Übrigens sollen zwei weitere Angelstationen anwählbar werden, nachdem ihr das Spiel 50- bzw. 100-mal durchgespielt habt. Verständlicherweise konnten wir dies nicht nachprüfen.



Bomberman

PlayStation (dt) Passwörter Bomberman hat es nicht

gerade leicht, sich gegen alle Fieslinge zu behaupten. Probiert deshalb doch einmal folgende beiden Passwörter aus:

Für Modern: 93E80G97

Für Retro: 93EBOG93



Wip3out

PlayStation (dt) Kurz vor der Abgabe trudelten noch weitere Passwörter zu

- Wip3out ein. Probiert sie einfach mal aus:
- BEBEDEE (anderes Turbokfeldverhalten)
- NOWHEELS (andere Kollisionsabfrage)
- MOONFACE (unbekannt)
- GEORDIE (weniger Energieverlust)
- THEAIR (Wettkämpfe freischalten)
- JAZZNAZ (Phantom-Klasse)
- BUNTY (Turniere)
- DEPUTY (Waffen, benutzt □)
- LINK (Link-Mode)



WWF Attitude



PlayStation (dt) Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Energie Spieler 1:

D003 8CF0 1021
800E B130 0000
D003 8CF0 1021
800E B132 0000

Unendlich Energie Spieler 2:

D003 8CF0 1021
800E D79C 0000
D003 8CF0 1021
800E D79E 0000

Unendlich Energie Spieler 3:

D003 8CF0 1021
800E F594 0000
D003 8CF0 1021
800E F596 0000

Unendlich Energie Spieler 4:

D003 8CF0 1021
800F 138C 0000
D003 8CF0 1021
800F 138E 0000

Spieler 1 keine Energie:

D003 8CF0 1021
800E B130 00FF
D003 8CF0 1021
800E B132 00FF

Spieler 2 keine Energie:

D003 8CF0 1021
800E D79C 00FF
D003 8CF0 1021
800E D79E 00FF

Spieler 3 keine Energie:

D003 8CF0 1021
800E F594 00FF
D003 8CF0 1021
800E F596 00FF

Spieler 4 keine Energie:

D003 8CF0 1021
800F 138C 00FF
D003 8CF0 1021
800F 138E 00FF

Unendlich Zeit außerhalb des Ringes:

D003 8CF0 1021
800E B02C 0333

Spieler 1 extrastark:

D003 8CF0 1021
800E B188 FFFF

Spieler 1 unverwundbar:

D003 8CF0 1021
800E B18C 0000

Spieler 1 superschnell:

D003 8CF0 1021
800E B190 FFFF

Spieler 1 kann nicht gepinnt werden:

D003 8CF0 1021
800E B0B8 0000

Sled Storm

PlayStation (dt) Passwörter

Storm Sled: Um an das Fahrzeug Storm Sled zu

gelangen, solltet ihr folgendes Passwort eingeben:

○, △, □, R2, R2, L1, ×, △.

Jackal: Mit folgendem Passwort schaltet ihr Jackal frei:
L2, L2, ○, R2, □, R1, L1, △.

Tony Hawk's Skateboard.

PlayStation (dt) Tipps

Die schwierigste Aufgabe in eurem Karriere-Modus stellt

zweifelsohne das Erlangen der Hidden Tapes dar.

Damit ihr nicht vollends verzweifelt, hier die ersten drei Verstecke der Bänder.

1. Tape: Springt mit hoher Geschwindigkeit in Richtung des verglasten Raumes über der Pipe.

2. Tape: Springt von der Rail beim Auto mit hoher Geschwindigkeit in Richtung der Rohre unter euch.

3. Tape: Ihr müsst zuerst ganz hoch aufs Dach und von dort auf die Treppenüberdachung springen. Schließlich am vorderen Ende noch ein beherzter Sprung und das Tape gehört euch.



Croc 2

PlayStation (dt) Cheats

Cheat-Modes: Gebt im Titelscreen Folgendes zügig ein.

Haltet die L1-Taste während der gesamten Eingabe gedrückt:

△, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○.

Eine Meldung bestätigt die richtige Eingabe.

Im Spiel selbst erhaltet ihr das Cheatmenü, indem ihr L2 + R2 gleichzeitig drückt. Probiert dann die Option HUB. Danach beendet ihr das Spiel (nicht die PlayStation ausschalten!) und gebt im Titelscreen bei gedrückt gehaltener L1-Taste Folgendes ein:

○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

Eine Meldung bestätigt die richtige Eingabe.

Von nun an ist der kleine Croc unzerstörbar gegen feindliche Attacken. Allerdings funktioniert dies bei einigen Sachen, beispielsweise der Lava, nicht.



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: erstehilfe@megafun.de

Acclaim:

Spielhotline: 089/32940600
(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)
sowie 0180/5335555
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.acclaim.de> (com)

Activision:

Spielhotline: 0190/510055
(Mo.-So. 16.00-18.00)
HP: <http://www.activision.de> (com)

Eidos:

Spielhotline: 0190/510051
(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)
Fragen per Fax: 05241/953395
HP: <http://www.eidos.com>

Electronic Arts:

Spielhotline: 0190/900030
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.ea.com>

Fire International (Deutschland)/Blaze

Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251
(Mo.-Fr. 15.00-17.00)
HP: <http://www.blaze.de>

GT Interactive:

Spielhotline: 01805-254391 (Voice-Box für die wichtigsten Fragen)
01805-254392 (Helpline-Operator)
01805-254393 (Helpfax)
HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Hasbro:

Spielhotline: 01805/202150
(Mo.-So. 15.00-20.00)

Infogrames:

Spielhotline: 0190/510550
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.infogrames.de>

Konami:

Spielhotline: 069/95081288
(Mo.-Fr. 14.00-18.00)
HP: <http://www.konami.com>

Nintendo:

Spielhotline: 06026/940940
(Mo.-Fr. 13.00-19.00)
Spielberatung: 0130/5806
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.nintendo.de>

Sega:

Spielhotline: 040/2270961
(Mo.-Fr. 10.00-18.00)
HP: <http://www.sega.de>

Sony:

Spielhotline: 0190/578578
(Mo.-Fr. 10.00-20.00)
HP: <http://www.playstation-europe.com>

Take 2:

Spielhotline: 0190/87326836
(Mo.-Fr. 08.00-24.00)
HP: <http://www.take2.de>

Ubi Soft:

Spielhotline: 0211/3380033
(Mo.-Fr. 09.00-16.00)
Spielfragen per Fax: 0221/3380015
HP: <http://www.ubisoft.de>

Virgin:

040/39101300
(Mo.-Do. 15.00-20.00)

Wolfsoft:

Umbauhilfe: 02622/83517



Soul Reaver

Legacy of Kain

PlayStation Komplettlösung Wer beim Rachefeldzug gegen Kain nicht ganz unvorbereitet in den Kampf ziehen will, der sollte unsere Komplettlösung zu Rate ziehen. Hier findet ihr wichtige Tipps und Hinweise, die euch das Überleben in Nosgoth sichern.

Nach dem Intro findet ihr euch in einer Art Trainingslevel wieder. Lauft den Gang entlang, bis ihr an das Warp-Portal kommt. Stellt euch auf das runde Symbol, damit die Barriere verschwindet. Geht bis zum nächsten Raum und nehmt alle Seelen auf (Bild 1), damit eure Energie wieder voll ist. Springt die großen Stufen hinauf und beachtet die Hinweise. Gleitet mit euren Flügeln



über den Abgrund und lauft den Gang weiter. Tötet die beiden Monster und saugt ihre Seelen ein. Klettert den großen Absatz hinauf und lauft in den nächsten Raum. Stellt euch in den leuchtenden Kreis und wechselt in die reale Welt. Lauft den Gang zurück und springt über das Wasser. Geht durch die Tür hindurch und fliegt über das Wasser zu den beiden Vampirmonstern. Ihr habt verschiedene Möglichkeiten, sie zu töten. Auf Licht (Bild 2) und Wasser reagieren die finsternen Gesellen überaus empfindlich, aber auch der Pfahl an der Wand befördert sie in die Hölle. Beachtet immer die Hinweise, die im Bild eingblendet werden, dann sollte es euch nicht besonders schwer fallen. Schiebt den Steinblock unter die Öffnung



vom Schloss und schleicht euch an den Gegner heran. Spießt ihn von hinten auf und vergesst nicht seine Seele einzusaugen. Jetzt kommt ihr an eine Tür mit einem Symbol darauf (Bild 4). Geht hinein und aktiviert das Portal. Mit seiner Hilfe könnt ihr euch schnell von einem Ort zum anderen teleportieren. Laft wieder aus dem Raum hinaus und haltet euch links. Geht über die Hängebrücke und fliegt links in die Höhle hinein. Tötet den Gegner und öffnet die Tür. Nachdem ihr die beiden Unholde getötet habt, könnt ihr das Tor durchqueren. Geht durch die rechte Tür mit dem Symbol hindurch und aktiviert ein weiteres



(Bild 3) in der Wand und klettert hinauf. Laft den Gang entlang und öffnet die Tür. Schnappt euch den Speer und spießt die beiden Ungeheuer auf. Geht durch die Höhle gegenüber





könnt. Tötet das Monster und öffnet die Metalltür. Laft geradeaus und geht durch die Tür hindurch. Steigt in das Gewölbe hinab und ihr findet einen schwarzen Vampir am Boden liegen. Hier müsst ihr in die Spektral-Welt wechseln. Tötet das Geisterwesen und klettert die Blöcke (Bild 7) hinter dem toten Vampir, der nicht mehr hier ist, hoch. Oben wechselt ihr abermals in die reale Welt zurück, lauft über die Brücke und springt auf die linke Seite. Schiebt

schmalen Steg. Fliegt von dort aus auf die hohe Plattform (Bild 9) und hechtet weiter auf den nächsten Steg. Springt in die Öffnung und dreht die beiden Blöcke so, dass die Symbole der Quader genau auf die der Lücke passen (Bild 10). Geht durch das große Tor hindurch und erklimmt den steilen Korridor. Oben angekommen, schiebt ihr den Block in die Tiefe und springt selbst hinterher. Stellt die beiden Steine aufeinander und schiebt sie ganz nach rechts (Bild 11). Klettert nach oben und lauft den Gang hinein. Tötet das Monster und geht durch die Eisentür hindurch. Legt den Schalter um und fährt mit dem Aufzug (Bild 12) nach unten. Laft den Weg entlang und öffnet die verrostete Tür. Betätigt erst den Schalter (Bild 13), bevor ihr an der Winde dreht. Fahrt wieder mit dem Aufzug nach oben und legt den Schalter an dem großen Pfeiler um (Bild 14). Jetzt senkt sich die Plattform und ihr solltet hinterherspringen. Zieht den Block aus der Wand und geht durch die Öffnung zwei Nischen weiter rechts (Bild 15). Laft den Gang entlang, bis ihr in einen größeren Raum kommt. Klettert nach oben und schiebt die brennenden Blöcke unter die vier Stützen, welche sich an der Wand befinden (Bild 16). Ist die Plattform nach unten gefallen, müsst ihr die brennenden Blöcke auf die rechteckigen Markierungen schieben (Bild 17), bis ihr ein knackendes Geräusch vernehmt. Hat sich die Plattform abermals gesenkt, geht ihr den Weg nach unten weiter und durchschreitet die Tür zum Endgegner.

Portal. Laft zurück und öffnet die rechte Holztür. Erledigt alle Gegner und geht durch das Metalltor hindurch. Steigt den Turm hinauf und legt den Schalter um. Über die Zugbrücke geht es dann ins Innere der Burg. Springt den Absatz hinunter und lauft die Treppen hinauf. Springt in den Hof und erledigt die beiden Monster. Geht durch die Metalltür hindurch und tötet das Monster. Seid aber vorsichtig, denn es kann sich eingraben und plötzlich hinter euch auftauchen. Klettert rechts den Absatz nach oben (Bild 5) und schiebt den Steinblock an die linke Wand. Steigt nach oben und geht die rechte Rampe hinauf. Tötet die beiden Monster und geht durch die Eisentür hindurch. Steigt die Wendeltreppe hinab und aktiviert das nächste Portal. Durchquert den Raum und öffnet die Tür mit dem Symbol. Springt über die Plattformen über den See (Bild 6) und nehmt dabei eure Flügel zur Hilfe. Solltet ihr in das Wasser fallen, findet ihr auf der rechten Seite eine Anhöhe, auf der ihr wieder in die reale Welt wechseln



den Steinblock an den Absatz und hebt ihn nach oben. Passt ihn in die Lücke und das Gitter öffnet sich. Springt auf den schmalen Steg über euch und von dort aus auf eine der beiden Plattformen. Seid ihr unten angekommen, zieht ihr den Block aus der Wand



und schiebt ihn ganz nach unten. Hieft ihn an der anderen Seite wieder nach oben (Bild 8) und passt ihn in die Öffnung ein. Laft durch das offene Tor hindurch und wechselt wieder in die Spektral-Welt. Klettert denselben Weg nach oben und springt wieder auf den



Boss No. 1 Malachia



Dieser Gegner ist kein großes Problem. An den verschlossenen Türen sind oberhalb an der rechten und linken Seite Öffnungen. Springt durch sie hindurch und haltet den Schalter fest (Bild 18). Wenn sich Malachia unter dem Tor befindet, lasst ihr den Schalter los, damit er ein-



geklemmt wird. Geht an der zweiten Tür genauso vor und springt anschließend über den runden Zaun in der Raummitte. Wartet, bis Malachia durch das Gitter geht, und spurtet dann schnell zu der Kurbel. Dreht schnell an ihr und betrachtet, wie der Gegner von der gigantischen Säge in tausend kleine Teile geschnitten wird.

Lauft zu dem letzten Portal zurück und beamt euch in den Anfangsraum zurück. Geht den Gang hinunter und stellt euch auf das grün schimmernde Feld. Hört euch an, was euer Meister zu sagen hat, und beamt euch zurück zum See. Springt hinein und sucht nach einem Eisentor, hinter dem sich ein glühender Gegenstand befindet (Bild 19). Wandelt durch die Gitter hindurch und sammelt das Teil ein. Lauft am Boden des Sees in den kleinen Tunnel hinein und sucht ein weiteres Eisentor. Geht hindurch und lauft, bis ihr aus dem Wasser kommt. Wandelt in die reale Welt zurück und werft die drei Pfeiler (Bild 20) um. In einer kleinen Zwischensequenz erhaltet ihr den Zauberspruch Force, mit dem ihr in einem bestimmten Radius eine Schockwelle auslösen könnt. Lauft den Gang zurück und klettert aus dem See hinaus. Wechselt in die reale Welt und sucht das Portal auf. Beamt euch zu Kains Schloss zurück. Geht abermals durch das offene Eisentor hindurch und schaut nach links. Hier findet ihr einen Steinblock, den ihr nach rechts unterhalb des Gitters schieben solltet (Bild 21). Stellt euch auf den Stein und wechselt in die Spektral-Welt. Wandelt durch das Gitter hindurch und holt euch den glühenden Stein. Lauft wieder durch das Eisentor hinaus und wechselt wieder in die reale Welt. Geht den Weg zurück, bis ihr an den Abyss kommt. Springt auf die mittlere Plattform und lauft die Holzbrücke hinab zurück zum Schloss. Wechselt in die Spektral-Ebene und wandelt durch das rechte Eisentor hindurch. Tötet die beiden Monster und wechselt zurück in die reale Welt. Auf



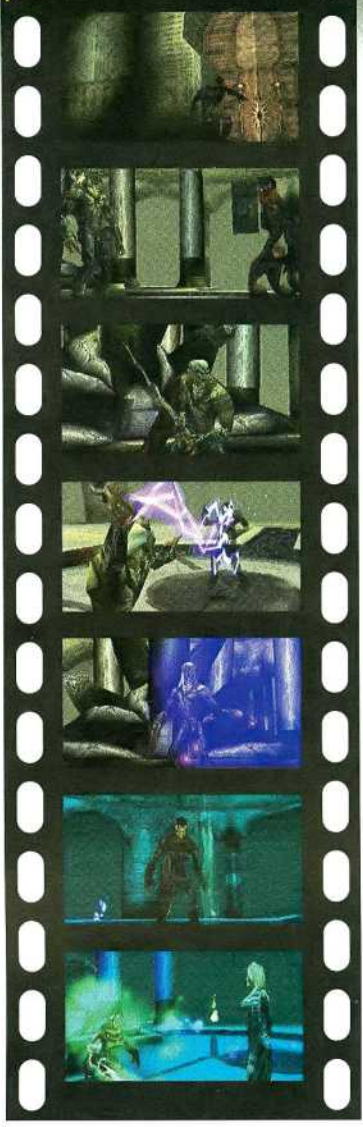
dem Übergang stehen nun zwei Vampire, die ihr töten müsst, damit sich das Tor auf der anderen Seite öffnet. Geht hindurch, nehmt den rechten Weg und wechselt in die Spektral-Ebene. Durchschreitet die nächsten beiden Eisentore und kehrt in die reale Welt zurück. Geht durch die linke Tür hindurch (Bild 22) und ihr steht vor eurem Erzfeind Kain.

Boss No. 2 Erster Kontakt mit Kain

Versucht ihn zu treffen, bevor er den Soul Reaver aufgeladen hat (Bild 23). Erwischt er euch dennoch, wechselt ihr in die Spektral-Ebene. Ladet eure Energie auf und kehrt in die reale Welt zurück. Spurtet schnell zu Kain und schlagt ihn, bevor er euch erneut erwischt. Habt ihr den Bösewicht dreimal erreicht, könnt ihr euch eine kleine Zwischensequenz ansehen. Als Belohnung bekommt ihr nach dem Kampf den Soul Reaver als Waffe.



Boss No. 2 Kain



an eine große Burg kommt. Haltet euch rechts und wechselt in die reale Welt zurück. Lauft über die Brücke und öffnet das Tor mit dem Soul Reaver (Bild 24). Kehrt in die Spektral-Ebene zurück und wandelt durch das Metalltor. Haltet euch rechts, gleitet über das Wasserbecken und kehrt in die reale Welt zurück. Geht den Weg zurück und tötet die Spinnenwesen. Klettert nach oben (Bild 25) und lauft den Gang bis zur Holztür. Geht hindurch und klettert gleich links (Bild 26) auf das Silo hinauf. Gleitet von dort auf das kleinere Silo hinüber und springt auf den treppenartigen Absatz. Klettert nach oben und dreht euch nach links. Euch gegenüber seht ihr eine Öffnung in der Wand, zu der ihr gleiten müsst (Bild 27). Geht geradeaus und springt auf das kleine halbe



Die Suche nach Zephon

Wechselt in die reale Welt zurück und öffnet mit dem Soul Reaver das Tor. Durchschreitet die Gitter, indem ihr in die Spektral-Ebene wechselt. Lauft über die Brücke und beamt euch am nächsten Portal zurück in den Untergrund. Laft zu der Stelle, an der ihr das erste Mal in die reale Welt gewechselt habt, und bewegt euch in die Richtung des verschlossenen Gitters. Wechselt in die Spektral-Ebene und wandelt durch die Barriere. Geht den Weg entlang, bis ihr



Silo auf der linken Seite. Fliegt mit dem High-Jump auf das Silo voraus und benutzt diesen abermals, um auf das Silo mit den Stacheln zu kommen. Gleitet zu dem großen Eingang hinüber und lauft, bis ihr das Spinnenwesen seht. Tötet es und klettert den Absatz nach oben (Bild 28). Wechselt in dem großen Raum in die Spektral-Ebene und klettert die linke Röhre hinauf. Kehrt in die reale Welt zurück und klettert am Rand entlang, bis ihr an den Schalter kommt. Betätigt ihn und lauft zur rechten Holztür weiter. Geht den Gang entlang, bis ihr zu einem Metallgitter kommt. Wechselt in die Spektral-Ebene und wandelt hindurch. Erledigt die Spinnenmonster, indem ihr sie auf die Fackeln werft. Platziert die Steine so in der Wand, dass die Bilder komplett sind (Bild 29). Wandelt durch das Gitter zurück und lauft zu der linken Holztür. Laft den Gang nach unten und betätigt den Schalter.





Geht zurück nach oben und stellt euch kurz auf die beiden Holzplatten, die heruntergefahren sind. Ist das Gebläse aktiviert, fliegt ihr im Luftstrom mit euren Flügeln nach oben und landet auf einem Felsvorsprung. Geht nach rechts und öffnet die Holztür, die in das große Fenster eingearbeitet ist. Gleich links befindet sich eine weitere Holztür, die es zu öffnen gilt. Lauft bis zu dem Metallgitter und wechselt in die Spektral-Ebene. Wandelt hindurch und schiebt die Blöcke so in die Wand, dass die Luft weitergeleitet wird (Bild 30). Geht in den Hauptgang zurück und lauft nach oben. Dort findet ihr eine weitere Holztür, hinter der sich noch einmal das gleiche Puzzle verbirgt. Lauft zurück zu der Glocke und schlagt sie. Springt durch die Öffnung gegenüber der Glocke und gleitet auf die andere Seite. Sprintet zwischen den beiden Fackeln hindurch (Bild 31) zu einer zweiten Glocke und schlägt diese, bevor die erste verstummt. Ist die Scheibe gebrochen, geht ihr an der höher gelegenen Glocke vorbei und dreht die Kurbel rechts auf dem Vorsprung. Wechselt schnell in die Spektral-Ebene und lauft durch das offene Tor neben der unteren Glocke. Springt den Block links hoch und wechselt in die reale Welt. Geht durch die Tür hindurch und springt über den Abgrund. Öffnet die nächste Tür und geht den Gang entlang bis zu einer Holztür. Hinter der Tür erwarten euch zwei Spinnen-

monster, die ihr töten müsst. Lauft an dem leuchtenden Stein vorbei, wechselt in die Spektral-Ebene und wandelt durch das Gitter hindurch. Habt ihr alle Steine richtig eingesetzt, werden die restlichen Felsblöcke herabgelassen. Setzt alle richtig ein und holt euch den magischen Stein. Geht durch die Türen zurück und nehmt den linken Weg. Schnappt euch eine der Waffen und lauft auf dem Rohr nach oben. Folgt dem Gang, bis ihr zu den Kristallen kommt. Wechselt hier in die Spektral-Ebene und wandelt durch das linke Gitter hindurch (Bild 32). Geht den linken Weg entlang, bis ihr an drei rostige Deckel kommt. Öffnet den mittleren und den rechten, damit der dritte Kristall zerspringt (Bild 33). Lauft jetzt

den anderen Weg entlang und öffnet abermals den mittleren und den rechten Deckel (Bild 34). Der letzte Kristall zerspringt und ihr könnt alle vier Schalter betätigen. Fliegt mit dem Luftstrom nach oben und landet auf einem der gelben



Rohre. Schiebt die beiden grauen Stücke in die Lücken und springt in die Öffnung der Wand hinein. Erledigt die Spinnenmonster, aktiviert die beiden Schalter am Boden und klettert über die Plattformen ganz nach oben. Gleitet zu dem offenen Durchgang und wechselt in die Spektral-Ebene. Wandelt durch das Tor hindurch und springt nach unten. Wechselt in die reale Welt und nimmt das Rohr in der Ecke des Raumes als Waffe. Habt ihr alle Gegner erledigt, dreht ihr das Ventil an dem mittleren der drei Blöcke. Springt die Rohre auf der gegenüberliegenden Seite hoch und gleitet zu einem Gang, der parallel zu dem Zugang liegt (Bild 35). Wandelt durch das Gittertor hindurch und geht bis zu der Glocke. Steigt links auf das

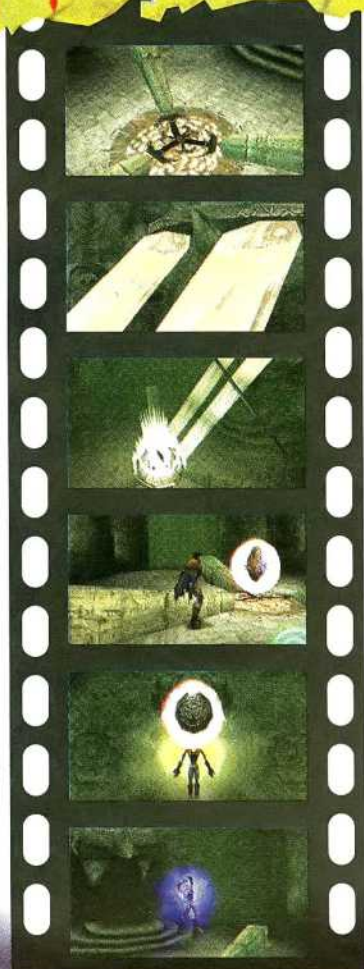




Rohr und klettert ganz nach oben. Schiebt den Block unter das Ventil, betätigt es und klettert den Steinhafen hinauf zum nächsten Tunnel. Klettert in dem großen Raum über die Stützen auf das Rohr hinauf und springt auf das andere Rohr hinüber. Fügt das Zwischenstück ein und klettert ganz nach oben. Dreht am Ventil und kehrt in den Raum mit den drei Rohren zurück. Springt in den Luftstrom und gleitet nach oben. Geht den Gang entlang und die erste Abzweigung rechts. Aktiviert das Portal und kehrt auf den Hauptweg zurück.

Lauft immer im Kreis und bleibt nicht stehen. Wartet, bis Zephon seine Arme in den Boden rammt, und zerschlägt sie. Hat er alle Arme verloren, hämmert ihr gegen seinen Leib. Wenn er ein Ei legt,

Boss No. 3 Zephon



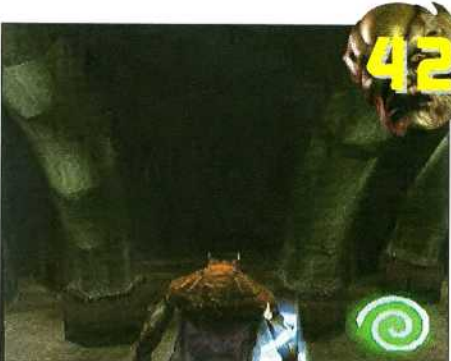
greift ihr es euch und setzt es an dem Flammenwerfer in Brand (Bild 36). Werft es gegen Zephon und wiederholt den Vorgang. Habt ihr das Monster dreimal getroffen, verabschiedet er sich und fährt in die Hölle zurück.

Auf dem Weg zum Stein-Zauberspruch kehrt ihr wieder zum großen See zurück. Springt auf den Boden des Sees und geht den linken Tunnel entlang. Klettert am Ende mit einem Power-Sprung auf den Fels und kehrt in die reale Welt zurück. Erklimmt die beiden Felswände mit eurer neu erworbenen Fähigkeit. Springt auf das horizontale Holz und von dort aus in die Nische hinein. Wechselt in die Spektral-Ebene und hüpfert mit dem Power-Sprung auf das nächste Holz. Wechselt am Ende in die reale Welt zurück und springt auf das nächst höhere Holz. Geht die blutige Wendeltreppe hinauf und springt auf den Vorsprung. Von dort aus geht es noch eine Etage höher (Bild 37). Geht durch den Gang rechts und lauft bis zu der Lücke in der Mauer. Links unten seht ihr einen Vorsprung, auf den ihr gleiten müsst (Bild 38). Lauft den Weg entlang und blickt vor dem Raum mit der Statue nach rechts oben (Bild 39). Schubst den Steinblock nach unten, denn ihr braucht diesen für das nächste Puzzle. Fügt die Quader wie gehabt in die Lücken und ihr



bekommt den Stein-Zauberspruch. Lauft zurück und gleitet vom Höhleneingang nach links, wo ihr ein weiteres Portal aktivieren könnt.





40 delte in der Spektral-Ebene durch das Gittertor hindurch. Tötet die Geister und kehrt in die reale Welt zurück. Durchschreitet die Holztür und zieht den Steinblock aus der Wand. Wechselt nach der kleinen Cut-Szene in die Spektral-Ebene, und ihr fällt durch ein Loch im Boden. Wandelt durch das Gitter hindurch und kehrt auf dem linken Portal in die reale Welt zurück.

41 oben. Werft den Glöppel in die linke Öffnung hinein. Haltet den Dreieck-Knopf gedrückt, denn so zielt es sich leichter. Wechselt in die Spektral-Ebene und springt auf die erste Plattform. Kehrt in die reale Welt zurück und schnappt euch erneut den Glöppel. Kämpft euch bis zur vordersten Plattform vor. Legt den Glöppel mit der L1- und Viereck-Taste auf den Boden und zerschießt das Fenster. Werft den Glöppel hinterher und wechselt in die Spektral-Ebene. Springt in die Öffnung und wechselt erneut in die reale Welt. Greift den Glöppel und läuft bis zu der Glocke. Schlägt sie, und der Zauberspruch des Klages ist euer.

Grab der schlafenden Priester Serafan

Beamt euch zurück zu der Burg, wandelt durch die Gitter und sucht abermals den Raum auf, in dem ihr Kain begegnet seid. Klettert an der Säule links neben dem Eingang hoch (Bild 40) und folgt dem Gang. Geht durch die linke der beiden Türen hindurch und folgt dem Weg bis zum Grab. Lauft links vorbei und klettert den Absatz nach oben (Bild 41), wo ihr ein weiteres Portal aktivieren könnt. Betretet jetzt das Grab und wan-

Boss No. 4 Morlock

Dieser Boss ist leicht zu besiegen. Weicht seinen gezielten Schüssen aus und schlägt ihn, bis er taumelt. Spießt ihn mit dem Soul Reaver auf oder werft ihn in das Wasser. Nachdem ihr Morlock besiegt habt, erhaltet ihr die Fähigkeit, mit dem Soul Reaver Projektile zu verschießen und Gegenstände zu zerbrechen, die vorher unzerstörbar waren. Um den Zauberspruch des Klages zu bekommen, müsst ihr wie folgt vorgehen. Nachdem ihr Morlock getötet habt, müsst ihr den Ausgang mit der Holztür benutzen. Klettert nach oben und wandelt in der Spektral-Ebene durch das Gitter hindurch. Geht zum Portal der Serafan und kehrt in die Unterwelt zurück. Laft zu der Burg und kehrt in den Raum zurück, in dem ihr das erste Mal nach oben geflogen seid (Bild 42). Springt abermals in den Luftstrom, lasst euch aber diesmal nach unten fallen. Geht durch die dreieckige Öffnung hindurch, bis ihr an ein Glasfenster kommt (Bild 43). Zerschießt es und klettert nach oben. Wandelt durch das Gitter hindurch und lauft an die andere Seite des Raumes. Nehmt den Glöppel und klettert am Gitter nach





Sucht das nächste Portal auf und beamt euch zum Grab der Serafan zurück. Geht zu der Stelle zurück, an der ihr Morlock besiegt habt, und schießt auf den Steinblock mit dem Kreissymbol. Geht hindurch und lauft durch das Wasser. Kehrt auf der anderen Seite in die reale Welt zurück und spingt über die Plattform auf die andere Seite des Sees. Klettert die Wand nach oben und springt von dort aus auf die kleinste der Säulen (Bild 44). Schießt den Block von der Säule und springt auf die andere Seite. Geht durch die Holztür und geht den rechten Weg entlang. Wandelt durch das Metallgitter und kehrt in die reale Welt zurück. Schießt auf den Block hinter den Gittern, damit er an die Wand rutscht. Kehrt in die Spektral-Welt zurück und durchschreitet das Gitter. Klettert den Block hinauf und springt zu der Öffnung oberhalb. Lauft den Gang entlang, wandelt durch das Gitter und kehrt in die reale Welt zurück. Im Wasser seht ihr jetzt Schiffe liegen. Gleitet hinüber und stellt euch auf die höhere Seite. Wechselt in die Spektral-Ebene und klettert den Absatz hinauf. Geht den Gang entlang und kehrt in die reale Welt zurück. Durchschreitet die linke Tür und aktiviert ein weiteres Portal. Kehrt zurück und nehmt die gegenüberliegende Tür. Schießt auf die Tür mit dem Kreissymbol und geht hindurch. Springt auf den kleinen Absatz unter euch und gleitet mit dem Power-Sprung auf die Plattform rechts von euch (Bild 45). Springt von einer Plattform zur anderen und klettert auf den Vorsprung, der an der Felswand herausragt. Hüpf auf den Durchgang rechts und lauft bis zum Ende. Gleitet in die Öffnung, wo bereits ein Schlangenvampir auf euch wartet. Öffnet die Holztür und lauft schnell an den Monstern vorbei. In dem großen Raum geht ihr einfach geradeaus und schnappt euch eine der beiden Eisenstangen. Geht durch die Tür und erledigt die beiden Vampire. Öffnet die nächste Tür und schnappt euch einen der beiden Goldpfähle, die seitlich vom Eingang stehen. Jetzt kommt ein nicht ganz ein-



faches Stück. Ihr müsst über die Säulen, die aus dem Wasser ragen, springen, um das andere Ufer zu erreichen. Schießt die beiden Vampire von der vorletzten Säule ab und springt schnell an das rettende Ufer. Lauft rasch den Gang entlang, öffnet die Tür und springt in das Wasserbecken. Lauft an der linken Wand entlang, bis ihr zu einem kleinen Absatz kommt (Bild 46). Klettert hoch und kehrt in die reale Welt zurück. Erklimmt die Wand und springt von einem Balken zum anderen auf die andere Seite. Erledigt die beiden Froschmänner und zerschlägt das Fenster. Jetzt seht ihr einige Wasserspeier, über die ihr springen müsst. Der erste Sprung sollte mit Anlauf genommen werden, denn sonst ist er zu kurz. Habt ihr auch diese Hürde gemeistert, springt ihr auf das große Silo in der Mitte und lauft am Rand entlang, bis ihr den Glockenturm seht. Gleitet mit dem Power-Sprung hinüber und zieht an der Kette, damit die Glocke läutet. Geht die Wendeltreppe hinunter und klettert die Säulen hinauf, bis ihr an ein Portal kommt. Wechselt in die reale Welt, und schon begegnet ihr dem fünften Boss Rahab.

Boss No. 5 Rahab

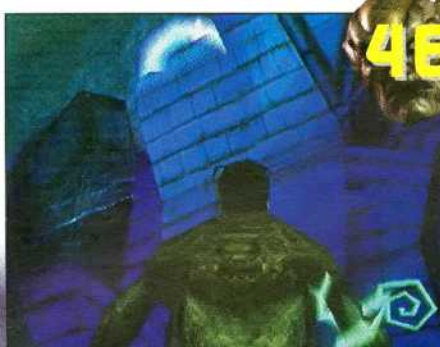
Rahab ist ziemlich lichtempfindlich. Schießt alle Fenster im Raum kaputt (Bild 47), und der Bösewicht wird gegrillt. Versucht nicht seinen Attacken auszuweichen. Ihr landet ja doch im Wasser. In der Spektral-Ebene könnt ihr euch wieder erholen. In diesem Level erhaltet ihr auch den Feuer-Zauberspruch. Taucht den Glockenturm hinauf und springt in das große Becken. Schwimmt an der Mauer links vom Wasserfall entlang, bis ihr an einen verschlossenen Durchgang kommt (Bild 48). Springt mit dem Power-Sprung



aus dem Wasser über die Mauer und folgt dem Flusslauf. Jetzt kommt ihr in die große Halle, wo ihr über die Balken gesprungen seid. In der Mitte befindet sich ein rundes Podest mit einem Glasfenster an der Seite. Zerschießt es und taucht die Treppe hinunter. Dort geht es dann links neben einem Eisengitter noch eine Etage tiefer. Zerschießt ein weiteres Fenster, steigt aus dem Wasser und haltet den Soul Reaver in die Flamme. Glückwunsch! Mit dem Soul Reaver könnt ihr ab jetzt auch Würstchen grillen. Taucht nun eine Etage höher und schwimmt an der linken Wand entlang, bis ihr an ein Fenster kommt, durch das Licht hereinscheint (Bild 49). Schwimmt den Gang entlang und taucht durch den Gang, der euch durch verschiedene große Hallen führt. Seid ihr in einer großen blauen Halle angekommen, müsst ihr nur durch den Gang oberhalb der Treppen tauchen, und ihr seid wieder draußen.

Raziels Bruder Dumah

Kehrt zum Abyss zurück. Gleitet dort auf die zweite vordere Plattform und springt in das Wasser hinein. Katapultiert euch bei der defekten Brücke (Bild 50) aus dem Wasser und folgt dem Pfad. Wenn ihr auf eine Schneefläche trifft, haltet euch rechts (Bild 51), denn hier befindet sich ein weiteres Portal,





52



57



58



53

zieht den Quader aus der Wand. Klettert zu der Öffnung hinauf (Bild 54) und gleitet zu dem anderen Durchgang. Geht den Gang entlang und springt auf die Brücke zwischen den beiden Wasserflächen. Klettert auf der rechten Seite nach oben und dreht an der Kurbel. Ordnet die Quader so an, dass ihr einen auf die Brücke heben könnt (Bild 55). Bildet mit den beiden anderen Blöcken im gegenüberliegenden Pool einen Turm und schiebt diesen an die Brücke. Befördert den Block auf den Turm und schiebt diesen unter die Öffnung. Holt euch einen weiteren Block aus dem anderen Pool und lasst ihn in den gegenüberliegenden fallen. Bildet so einen Turm (Bild 56), um den Durchgang zu erreichen. Jetzt kommt ihr in den Boiler-Raum. Geht nach links und öffnet das Gasventil. Auf der gegenüberliegenden Seite müsst ihr noch einen Schalter betätigen, um eine Explosion auszulösen. Geht nun durch die neu entstandene Öffnung und geht den Gang genau hinter dem Gatter hinein. Hier kommt eine kleine Zwischensequenz. Wechselt hier in die Spektral-Ebene und springt die einzelnen Etagen nach oben. Gegenüber des Schalters könnt ihr wieder in die reale Welt zurückkehren und anschließend zu ihm hinübergleiten. Nachdem ihr den Schalter betätigt habt, wird ein neuer Durchgang frei. Geht in der realen Welt hindurch, nicht in der Spektral-Ebene. Ihr findet in dem Gang einen Block in der Wand stecken. Zieht diesen unter das Loch in der Decke. Steigt hinauf und erklimmt die niedrigste Säule. Wechselt in die Spektral-Ebene und hechtet auf die nächste. Wiederholt diesen Vorgang erneut und erklimmt die Öffnung in der Wand. Springt von dort aus zu dem großen Steinturm und werft diesen um. Geht den Gang entlang und öffnet das Tor.



54

das es zu aktivieren gilt. Nach getaner Arbeit kehrt ihr auf den großen Weg zurück und klettert den großen Pfeiler vor euch nach oben. Gleitet von dort aus in die Burg von Dumah (Bild 52). Wandelt durch die Gitter hindurch und lauft geradeaus, bis ihr zu einem eingezäunten Gelände mit einem Steinblock in der Mitte kommt. Kehrt am Portal in die reale Welt zurück und schießt so lange auf den Steinblock (Bild 53), bis er an der Wand steht. Wandelt jetzt durch das Gitter und klettert über den Block eine Etage höher. Kehrt hier in die reale Welt zurück und springt in die dahinterliegende Öffnung. Nehmt den ersten Weg links und



55

Boss No. 6 Dumah

Um Dumah besiegen zu können, müsst ihr erst einmal alle Pfähle aus ihm herausziehen. Lockt ihn anschließend in den Boiler-Raum. Dreht erst das Ventil mit dem Gas auf und zündet es mit dem Schalter gegenüber. Habt ihr die richtige Reihenfolge erwischt, wird Dumah zu Asche verarbeitet (Bild 57). Verlasst Dumahs Burg und haltet euch auf den Schneefeldern links. Hier kommt ihr an eine gigantische Sonnenuhr. Öffnet die beiden großen Türen, indem ihr um das Innere der Uhr einige Male im Kreis lauft. Geht den Gang entlang und wählt nach dem Feuer den rechten Weg. Hier könnt ihr ein weiteres



56



59

Portal aktivieren. Zurück auf dem Hauptweg haltet ihr euch rechts, bis ihr zu einem Dead End kommt. Wechselt hier in die Spektral-Ebene und geht durch den Spalt in der linken Wand. Lauft schnell um den Zapfen, der aus dem Boden ragt, herum, um die beiden Türen zu öffnen. Geht den linken Weg, wechselt in die Spektral-Ebene und wandelt durch das Tor hindurch. Kehrt in die reale Welt zurück und zieht den Steinblock unter der grünen Sieben heraus. Werft diesen eine Etage tiefer. Wechselt jetzt den Stein von dem roten Z in die Lücke unter der grünen Sieben. Wechselt in die Spektral-Ebene und lauft auf die andere Seite. Holt euch den Steinblock von unten und platziert ihn unter dem schwarzen Z. Wieder zurück auf der anderen Seite, zieht ihr den Block unter der grünen Sieben heraus und schiebt ihn unter die schwarze Null. Habt ihr alles richtig gemacht, müssten jetzt alle Türen offen stehen. Geht durch die große doppelzügliche Tür hindurch und haltet euch links. Wandelt durch das Gitter in der Spektral-Ebene und springt über den nächsten Abgrund. Von dort erreicht ihr ein Portal, mit dem ihr euch wieder in die reale Welt beamen könnt. Springt zurück und schiebt die beiden Blöcke im nächsten Raum genau vor die Öffnungen. Mit eurem Schuss befördert ihr sie in die beiden Lücken hinein (Bild 58). Im nächsten Raum findet ihr vier Spindeln, die ihr in Richtung des goldenen Bildes in der Raummitte ausrichten müsst. Habt ihr das geschafft, öffnet sich die Tür ganz am Anfang des Levels. Kehrt dorthin zurück und wechselt in die reale Welt. Jetzt seht ihr das Orakel. Lauft schnell um das Feuer in der Mitte des Raumes und ein neuer Ausgang öffnet sich. Jetzt kommt ihr zu einer gigantischen



60



61



65

Uhr, die ihr mit zwei Schaltern auf 12.30 Uhr stellen müsst (Bild 59). Unter der Uhr öffnet sich jetzt ein Gang. Springt hinein und dreht alle farbigen Gläser so, dass die Symbole in der richtigen Farbe angestrahlt werden. Kleiner Tipp: Orange und Blau ergibt Lila. Hinter der großen Tür kommt ihr abermals zu einer überdimensional großen Uhr. Stellt hier die farbigen Zeiger auf die Symbole, die der jeweiligen Farbe auf der Wand zugeordnet sind. Laft den Gang entlang und gleitet von dem Absatz auf die andere Seite. Im nächsten Raum befinden sich zwei riesige Zahnräder, die von drei Quadern blockiert werden. Entfernt diese (Bild 60), springt von dem linken Zahnrad auf die Plattform und lauft auf dem Rand entlang, bis ihr zu dem Aufzug kommt. Steigt in einem günstigen Moment auf und verlasst diesen wieder, wenn er an der Öffnung in der Mauer vor-

beifährt. Geht den Gang nach unten und an der ersten Öffnung nach rechts. Schießt den Block mit den Projektilen nach unten und lauft den Gang weiter. Wiederholt diese Prozedur auch bei dem zweiten Block. Unten angekommen, müsst ihr das Puzzle nur noch so zusammensetzen, wie es das Bild am Boden zeigt (Bild 61). Durch die offene Tür hindurch geht es gleich zum nächsten Rätsel. Dreht die Symbole so, wie auf den Bildern beschrieben (Bilder 62, 63, 64) und steigt auf die schwingenden Balken hinauf. Legt alle drei Schalter um und geht durch das große Tor hindurch. Nach ein paar Cut-Scenes könnt ihr nun endlich eurem Erzfeind Kain gegenüberreten.

Boss No. 7 Kain

Auch diesmal müsst ihr Kain dreimal treffen. Sein Angriffsstil ist wieder der gleiche. Erst sammelt er Energie, dann schießt er mit einem Energiestrahl auf euch. Allerdings müsst ihr ihn auf jeder der drei Ebenen einmal treffen, was den Kampf nicht gerade leicht macht (Bild 65). Habt ihr auch das geschafft, ist der Sieg euer. Leider könnt ihr dem Bösewicht nicht den Garaus machen. Er flüchtet nach der Auseinandersetzung schwer verwundet durch ein Warp-Tor. Anschließend gratuliert euch das Orakel zu eurem großartigen Sieg über Kain. Glückwunsch! Ihr habt soeben Soul Reaver erfolgreich durchgespielt.



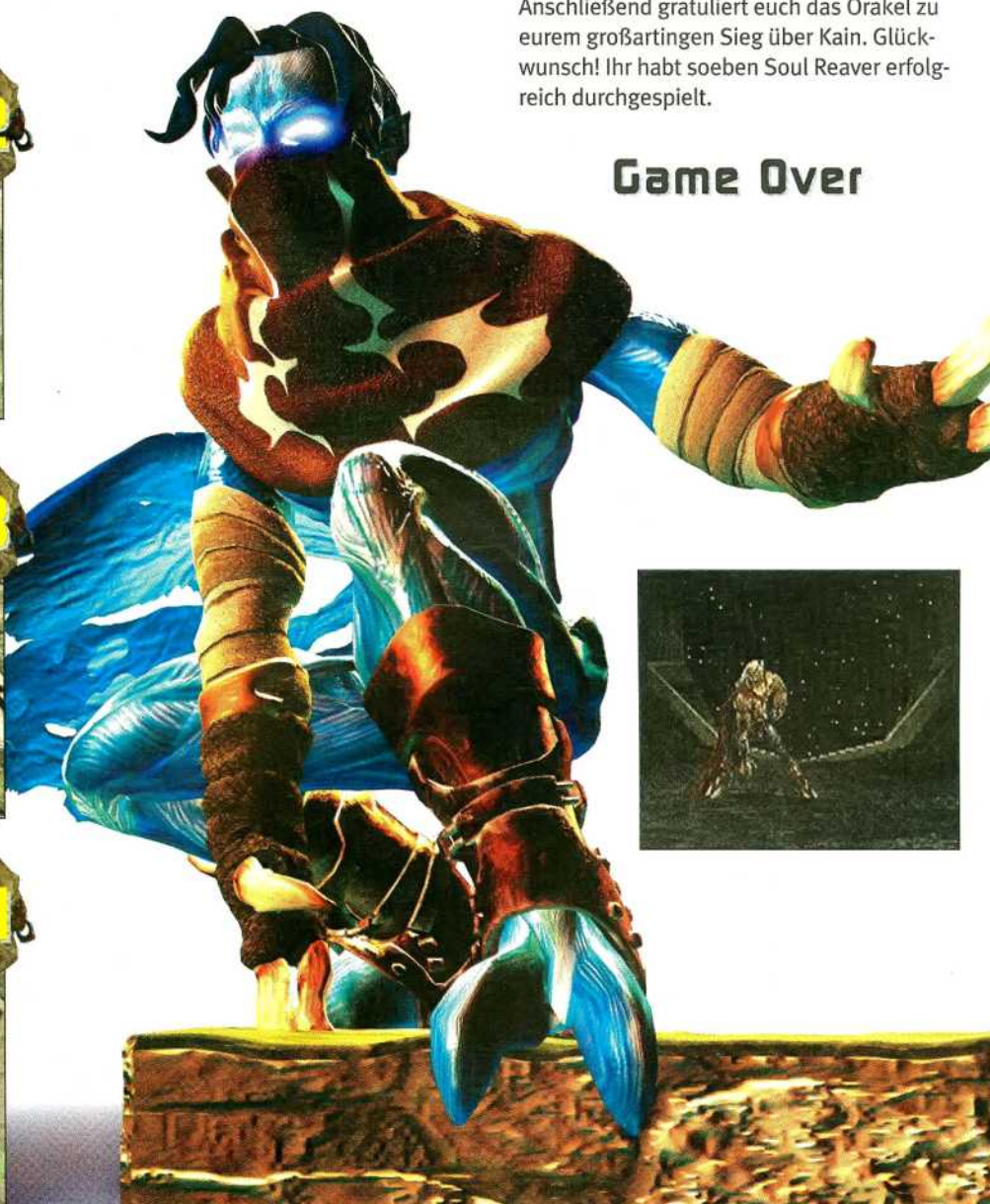
62



63



64



Game Over

Final Fantasy VIII

PlayStation Komplettlösung Das Leben eines SEED ist geprägt von kompromisslosem Einsatz und blindem Gehorsam. Treue bis in den Tod und totale Pflichterfüllung aller an ihn gestellten Aufgaben. Folgt uns auf der langen und gefährlichen Reise der SEEDs rund um Squall ...

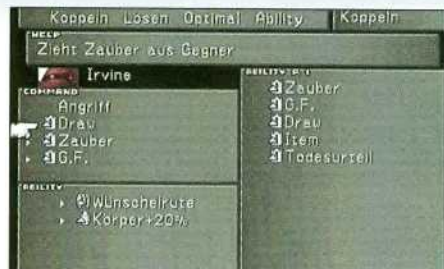
Der Anfang

Nach eurem Kampf mit Cifer im Vorspann erwacht ihr auf der Krankenstation des Gardens. Unterhaltet euch mit Dr. Kadowaki. Nachdem diese euch eine Standpauke verabreicht hat, informiert sie Quistis Trepe (die nette Ausbilderin, die von ihrem Sexappeal stets überzeugt ist). Nach einem kurzen Auftritt eines geheimnisvollen Mädchens betritt Quistis die Station. Sie bringt euch in eure Klasse zurück, um Vorbereitungen auf die Abschlussprüfung zu treffen. Um an der SEED-Prüfung teilnehmen zu dürfen, steht euch allerdings noch ein Besuch in der Feuergrotte bevor. Aber zuerst solltet ihr zurück an eure Schulbank und dort am Computer alles Wissenswerte abfragen. Im Balamb Garden Network erfahrt ihr schon etwas über die G.F. Macht euch mit diesen Kräften genauestens vertraut, denn diese sind sehr oft kampfanscheidend. Einige Punkte werden zwar erst später erläutert, aber ihr solltet schon einmal das Tutorial durchlesen. Verlasst dann das Klassenzimmer und vergesst nicht auf dem Weg zum Aufzug mit der Person zu sprechen. Ihr erhaltet von ihr sieben Karten. Nun geht's mit dem Aufzug hinunter. Schaut euch den Wegweiser an und studiert die verschiedenen Locations des Gardens. Um später nicht rings um die Anlage laufen zu müssen, dürft ihr auch auf dem Wegweiser ein Ziel angeben und ihr gelangt schneller dorthin. Bevor ihr euch mit Quistis auf den Weg zur Feuergrotte macht, geht ihr in die Übungshalle (Erfahrungswerte!).

Schaut im Menü nach und koppelt die beiden G.F.s. Belegt dann Ability mit den Befehlen Zauber, Draw, G.F. Lauff etwas in der Übungshalle herum und stellt euch den Kämpfen. Sollten eure Lebenspunkte schwinden, verlasst ihr die Halle einfach und marschieret in euer Quartier zum Schlafen und Energieauffrischen. Setzt in den Fights in der Übungshalle G.F.-Befehle ein. Steht ihr nur einem einsamen Gegner gegenüber, entzieht ihr diesem mit dem Draw-Befehl seine Zauber und lagert diese ein. Habt ihr Level 10 erreicht, schaut ihr euch noch etwas im Garden um, frischt die Kräfte auf, speichert und geht zu Quistis am Haupteingang. Sie erklärt euch das gesamte System der G.F. und das Koppeln ganz genau. Merkt euch diese Punkte. Sie sind für den späteren Spielverlauf sehr wichtig. Verlasst dann den Garden (den Draw-Punkt am Ausgang leeren) und marschieret in östlicher Richtung zur Feuergrotte. Lauff allerdings nicht in die Waldgebiete. Hier sind die Gegner noch zu stark.

Die Feuergrotte

Lasst euch von eurer Ausbilderin Quistis einige weitere Tipps geben und marschieret in die Feuergrotte hinein. Benutzt hier die G.F. Shiva, um den Monstern Herr zu werden. Lauff einfach die Grotte schnurstracks nach oben und bekämpft Ifrit. Auch hier nützt die G.F. Shiva sehr viel. Das Zeitlimit ist übrigens nur so lange gültig, bis Ifrit besiegt ist. Nun erhaltet ihr ihn als G.F. Bedenkt Quistis mit ihren Fähigkeiten. Verlasst die Höhle und nutzt den



Schon von Anfang an sehr wichtig: Checkt regelmäßig die Fähigkeiten, die euch die gekoppelten G.F. zur Verfügung stellen. Ohne diese kommt ihr nicht sehr weit.

Draw-Punkt auf dem Rückweg. Entzieht auch den auftauchenden Gegnern möglichst viel Zaubersprüche. Ihr werdet lernen, dass sich alle Zauber streng nach den Grundelementen richten. Das bedeutet, dass Feuermöner gegen Eiszauber schlecht gefeit sind. Nutzt dieses Wissen gegen sie aus. Sorgt auch dafür, dass Squall viele Analysis-Zauber einkassiert, um für spätere Kämpfe einen Vorrat zu haben. Kehrt dann zurück in den Garden. Übrigens kann man überall auf der Oberfläche speichern. Regelmäßiges Speichern bewahrt euch vor so mancher böser Überraschung.

Die SEED-Prüfung

Geht in euer Quartier und zieht die Uniform an (ans Bett treten). Nun werdet ihr automatisch in die Anfangshalle gebracht. Hier lernt ihr Xell Dincht kennen. Als weiterer Prüfling tritt Cifer eurer

ALLGEMEINE HINWEISE:

Dieser Guide kann unmöglich alle Dinge in Final Fantasy VIII beschreiben. Hierzu fehlt einfach der Platz. Vielmehr ist er dafür gedacht, euch einen groben Lösungsweg aufzuzeichnen.

Dass das „Nach-oben-Leveln“ der einzelnen Charaktere ungeheuer wichtig ist, brauchen wir bestimmt nicht jedem zu sagen. Nutzt Punkte im Spiel, an denen ihr reichlich Beute machen könnt, beispielsweise die Waldstücke. Allerdings solltet ihr zu Beginn noch nicht dorthin gehen. Besser ist es sogar, diese anfangs zu meiden, da ihr ansonsten zu schnell ein Game-over seht.

Lest alle Hinweise und Tipps genau durch, die ihr im Garden erhaltet.

Macht euch mit den G.F.-Kräften (Guardian Forces) vertraut. Denkt immer daran, dass nur G.F.s Erfahrungspunkte erhalten, die auch auf die jeweiligen Charaktere, die kämpfen, gekoppelt sind. Macht euch also die Arbeit und koppelt fleißig. Schaut auch immer nach, welche neuen Fähigkeiten sie erworben haben. Gerade die Karten-Fähigkeit sorgt für wichtigen Nachschub.

Die Karten im Spiel werden immer nach einem Zufallsprinzip ausgeteilt. Nun kann es dabei passieren, dass, vorausgesetzt ihr habt fleißig Monster in Karten verwandelt, immer

schlechte Karten ausgegeben werden. Speichert den Spielstand, bevor ihr ein Spielchen wagt. Verwandelt die Karten mit der entsprechenden Ability in Items, so dass nur die hohen Trümpfe übrig bleiben, und spielt dann. Achtet darauf, dass ihr Karten umwandelt, die ihr leicht in Kämpfen wiedererlangt.

Bei Kämpfen gegen schwache Gegner solltet ihr immer erst einmal viele Zauber durch Draw sammeln. Beispielsweise stolpern Esansucis gerne und bleiben einige Zeit hilflos liegen. Dies bedeutet natürlich einen Schmaus an Zauber-Saugen.

Wichtig! Saugt unbedingt mit dem Draw-Befehl unbekannte Zauber von den Gegnern, die mit Fragezeichen gekennzeichnet sind, um diese kennenzulernen.

Merkt euch die Draw-Punkte, denn im späteren Spielverlauf erhaltet ihr erneut dort Zaubereinheiten.

Lauscht allen Hinweisen.

Eine überlegte Flucht, falls ein Gegner zu stark erscheint, ist übrigens auch keine Schande.

Habt ihr ein Fahrzeug gemietet, dann merkt ihr euch den Parkpunkt, denn dieses kann man später erneut benutzen.

Im späteren Spielverlauf, in dem ihr auf der Oberfläche der Welt von Ort zu Ort reist, verringert ihr zufällige Kämpfe, wenn ihr einfach auf den vorhandenen Schienen lauff.





"Sie kamen...und verschanden im Strudel der Geschichte. Die Hexen... Ihre Kräfte wurden insgeheim weitervererbt."

Die redseligen Einwohner versorgen euch mit vielen Informationen. Viele sind unnütze, andere wiederum unverzichtbar. Redet daher mit allen Personen, die ihr antrefft.

Gruppe bei. Nachdem ihr vom Direktor Cid mit allen Einzelheiten eures Auftrages vertraut gemacht worden seid, geht es auch schon zum Hafen. Lenkt das Fahrzeug einfach der Straße entlang. Im Hafen besteigt ihr das Schiff und erhaltet erneut Anweisungen. Es gilt, die Stadt Dollet vor den Angriffen der Galbadianer zu schützen. Ihr landet am Strand. Folgt Cifer zum Marktplatz und wartet ab, bis einige Soldaten an euch vorbeiziehen. Folgt dann wieder eurem Truppführer den Berg hinauf. Die Monster und Soldaten lasst ihr die G.F.s spüren. Saugt auch reichlich Vita-Zauber. Oben am Berg beim Sendeturm erreicht euch die Botin Selphie. Diese folgt dem hitzköpfigen Cifer. Folgt ihr in die Anlage. Gebt jeden der drei Mitglieder eine G.F.-Kopplung. Leert innen den Draw-Punkt und speichert, bevor ihr mit dem Aufzug nach oben fahrt. Oben angekommen, werdet ihr alte Bekannte aus früheren Teilen der Final-Fantasy-Saga wiedertreffen: Wedge und Biggs. Diese sind gerade im Begriff, erneut hinterlistiges Werk zu vollbringen. Es kommt zum Kampf. Haltet eure Hit-Points im Positiven! Bald wird ein Monster namens El Viole auftauchen und euch attackieren. Mächtige G.F.-Einsätze besiegen es jedoch. Denkt an den Vita-Zauber. Dieser kann dem Monster auch entzogen werden. Danach heißt es innerhalb von 30 Minuten den Strand zu erreichen.

Netterweise werdet ihr von einer Vernichtungsmaschine verfolgt. Kämpft immer so lange gegen diese, bis ein Hinweis auf Flucht auftaucht. XATM092 wird später am Strand unter schwerer Maschinengewehrfeuer genommen. Daraufhin kehrt ihr in den Garden zurück. Redet dort mit den



Setzt den Draw-Befehl bei schwächeren Gegnern bis zur Erschöpfung ein. Jeder Zauber ist 100mal speicherbar und gerade Vita erweist sich im Spiel als unverzichtbar.

Anwesenden und lasst euch als vollwertiger SEED begrüßen. Nun heißt es sich im Quartier umzuziehen und zur Fete zu gehen. Begebt euch ins Zimmer des Direktors, hört euch sein Lob an und geht euch danach in eurem Quartier umziehen. Genießt die Fete und folgt Quistis Anweisungen. Merkt euch die Erklärungen über die Zustandseigenschaften und spielt mit ihr den Talk beim geheimen Treffpunkt durch. Übrigens solltet ihr darauf achten, dass ihr in manchen Situationen nicht die Möglichkeit habt, euch auszuruhen und somit die Lebensenergie aufzufüllen. Heilt daher eure Charaktere mit Vita-Zauber, bevor ihr in einen weiteren Kampf geratet. Im Übungsraum bringt übrigens eine Kopplung von Squall mit der G.F. Shiva und der Option Optimal im Kopplungsmenü recht gute Ergebnisse, um Dinos und lästige Insekten zu vernichten.

Timber

Als vollwertiger SEED erhaltet ihr nun euren ersten Auftrag. Begebt euch zum Ausgang des Gardens und lauscht den Anweisungen des Direktors. Das Passwort, auf welches ihr in Timber achten müsst, lautet: "Der Wald hat sich verändert." Die von euch erwartete Antwort lautet: "Es leben aber noch Eulen." Also, macht euch auf den Weg nach Balamb-Stadt (die Stadt mit dem Hafen). Auf dem Weg dorthin solltet ihr die Kopplungen auf Quistis lösen und eventuell ihre G.F. anderen Mitgliedern der Truppe geben, die in der aktuellen Party dabei sind. Schaut

euch etwas in der Stadt um und bezahlt am Bahnhof die 3000 Gil für die Bahnkarten. Besteigt den Zug, der euch nach Timber bringt. Nachdem ihr ins Zugabteil marschiert seid, um euch ein wenig auszuruhen, werdet ihr mit Schlafgas überrascht. Szenenwechsel: Als die drei Krieger Laguna, Kiros und Ward befindet ihr euch in einem Kriegsgebiet. Schlagt euch zur nächsten Stadt durch und besucht das Hotel. Hier trifft Laguna seinen heimlichen Schwarm Julia. Spielt mit ihm die Szenerie in der Bar durch. Besucht sie dann auf ihrem Zimmer und unterhaltet euch mit ihr. Danach gelangt ihr zurück in den Zug nach Timber. Hier unterhalten sich die drei Mitglieder eurer Party über den kollektiven Traum. Anschließend trifft ihr in Timber ein. Beantwortet die Parole richtig und ihr werdet in den nächsten Zug verfrachtet. Begrüßt Watts und Thon und marschiert dann hinauf. Weckt hier die Prinzessin Rinoa. Daraufhin stellt sie euch ihre Partnerin Angel vor, einen Hund mit speziellen Fähigkeiten. Um diese zu trainieren, solltet ihr die Zeitschrift "Mein Hund" studieren. Kurz darauf werdet ihr in einen geheimen Entführungsplan eingeweiht. Hier die einzelnen Schritte: 1.) Auf Wache-2 hinaufsteigen. 2.) Auf Wache-2 vorarbeiten. 3.) Auf Präsidentenwagen vorpirschen. 4.) Die Kopplung von Wache-1 trennen. 5.) Kopplung von Wache-2 trennen. 7.) Eule und Präsidentenwagen wegfahren. Für diese Arbeit verbleiben euch fünf Minuten. Achtet auf die Soldaten und vergesst nicht, Blau bedeutet STOP und Rot Laufen! Die

WICHTIGE ORTE CD 1



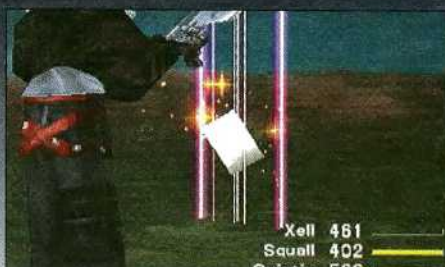


Haltet eure Lebenspunkte während des Fights mit Cifer möglichst hoch, denn im Anschluss tretet ihr direkt gegen die Hexe an und ihr habt vorher keine Chance nachzutanken.

Codes zum Abtrennen werden mit den Zeichentasten eingegeben. Ihr habt Gelegenheit, dies zu üben. Achtet darauf, erst loszudrücken, nachdem die vierstellige Anzeige mit den Fragezeichen erscheint. Eine reine Timingsache. Wichtig ist es später, bei der Code-Eingabe auf die Wachen zu achten. Denkt daran, dass, sobald diese in das Blickfeld gelangen, ihr Squal nach oben klettern lasst. Ist Präsident Vincer gekidnappt, schaut die Truppe in den Wagen hinein. G.F.s vorher koppeln! Denn der Präsident ist nur ein Double, das euch angreift. Beginnt den Fight mit jeweils einer G.F.-Attacke. Daraufhin wird sich der Double in ein Monster verwandeln. Zum ersten Mal werdet ihr mit harten Zaubern attackiert. Versucht die Statuszustände schnellstens mit Gegenzaubern oder Items zu reinigen. Habt ihr dem netten Zombie ca. 2500 Hit-Points abgeknöpft, ist der Fight vorüber. Übrigens bringt der Medica-Zauber hier so manche Hilfe. Nach dem Kampf geht es wieder nach Timber zurück. Schaut rechts vom Bahnhof in das Gebäude der Timber-Maniacs hinein. Im linken Raum findet ihr einen Draw-Punkt, der versteckt ist. Stellt euch vorn in die Mitte, und ihr findet ihn. Besucht die Redaktion und lest das Heft, das rechts auf dem Boden liegt. Durchsucht den Rest der Stadt. Zum Sender zu gelangen dürfte kein Problem sein. Die Kämpfe mit den Soldaten in der Stadt sind eine wunderbare Gelegenheit, Zauber einzusammeln und die Charaktere hochzuleveln. Habt ihr die Gasse hinter dem Pub erreicht, solltet ihr einfach in Richtung Sender hinaufgehen. Die folgende Ansprache des Präsidenten wird von einem recht wütenden Cifer unterbrochen. Nach einem kurzen Wortgefecht erscheint eine Verbündete des Präsidenten und nimmt Cifer mit sich. Eure Gruppe hingegen flieht in das Haus, aus welchem man die kleine Gasse beobachten konnte.

Galbadia-Garden

Setzt euch in den Zug und marschieret zu dem Waldstück im Westen, welches zu beiden Seiten von Bergen umgeben ist. In diesem Sektor können einige neue Zaubersprüche und Items geholt werden. Lauft deshalb ein wenig auf und ab, um somit Kämpfe zu provozieren. Sobald ihr am Waldrand seid, werden einige Mitglieder eures Trupps ohn-



Sobald eure G.F. die Ability Karte erlernt haben, dürft ihr versuchen, alle möglichen Monster in Karten zu verwandeln. Setzt diesen Trick oft ein. Später können Karten umgewandelt werden.

mächtig und es erfolgt eine neue Sequenz mit Laguna. Die Esther-Soldaten, die ihnen entgegen-treten, sollten euch keinerlei Schwierigkeiten bereiten. Denkt aber daran, die G.F.-Kopplungen zu kontrollieren. Nachdem ihr auf der Konstruktion das kreisförmige Gebilde erreicht habt und hinuntergestiegen seid, gelangt ihr in eine Art Minensystem. Durchquert es, bis ihr an einen Speicherpunkt gelangt. Schaut erst im linken Gang nach dem Rechten und benutzt dann den Ausgang oberhalb des Speicherpunktes. Hier geratet ihr in eine Sequenz, in der mehrere Wellen von Soldaten nach eurem Leben trachten. Setzt einfach fortlaufend die G.F.-Kräfte ein. Der letzte Gegner verletzt die beiden Partner Lagunas sehr stark. Aber was soll's. Das Trio erkennt seine Chance und nimmt den direkten Weg von den Klippen, um zurückzukehren. Szenenwechsel: Nachdem Squal, Quistis und Selphie wieder zu sich kommen, durchquert ihr das Waldstück. Besucht nun den Galbadia-Garden. Dort angekommen, merkt ihr schnell, dass andere Sitten herrschen. Quistis nimmt Kontakt mit dem hiesigen Direktor auf. Kurz darauf werdet ihr in den zweiten Stock gerufen, wo euch Quistis von der Gerichtsverhandlung gegen Cifer und dessen Hinrichtung erzählt. Nach einer kurzen Unterhaltung verlässt Squal aufgebracht den Raum. Geht mit ihm hinunter in die Halle. Auf dem Weg dorthin werdet ihr auf Fu-jin und Rai-jin, die beiden Freunde Cifers, treffen. Diese haben gerade wichtige Nachrichten aus dem Balamb-Garden überbracht. Kaum hören sie von Cifers Schicksal, machen sie sich auf, dies nachzuprüfen, und verlassen Squal. Redet nun mit Squal und den anderen Mitgliedern eurer Gruppe. Schaut euch nebenbei auch genau im Garden um, denn hier sind einige Draw-Punkte und Informationen zu finden. Verlasst dann den Garden. Der Rest der Truppe erwartet euch schon draußen. Der Direktor des Gardens Dodonna weist euch daraufhin an, die Galbadianischen Pläne zu durchkreuzen. Als Verstärkung stößt Irvine Kinneas zu eurer Party. Ein Scharfschütze, wie er im Buch steht. Euer nächstes Reiseziel lautet somit Deling-City, um Oberst Carway zu treffen.

Deling-City

Verlasst den Garden und betretet die Zugstation.



Die Nummer im Grab des unbekanntenen Königs ändert sich bei jedem Spiel. Notiert diese daher. In seinem Grab kann eure Gruppe übrigens sehr viele Erfahrungspunkte sammeln.

Da ihr keine Bahn-Card besitzt, müsst ihr wieder einmal 3000 Gil bezahlen. Sobald euer Trio im Zug ist, sollte Squal zur Tür gehen. Daraufhin betreten auch die drei anderen Charaktere das Abteil. Jetzt kann die Fahrt endlich losgehen. Am Bahnhof von Deling-City macht ihr euch auf den Weg in die Stadt. Benutzt die Busverbindung, um zum Haus des Obersten zu gelangen. Allerdings versperrt euch ein verbohrt Wachmann den Weg. Gut, schnappt euch ein Auto, um die Höhle, die er erwähnt, aufzusuchen. Diese liegt nordwestlich der Stadt auf einer Landzunge.

Grab des unbekanntenen Königs

Hier herrschen rauhe Sitten. Heilt eure Charaktere unbedingt nach jedem Kampf. Manche Attacken können in einer Runde locker 600 Hit-Points kosten! Also seid vorsichtig! Da die Karte, die euch mitgegeben wurde, nicht gerade das Gelbe vom Ei ist und sich die Gänge nach gewissen Ereignissen verändern, solltet ihr mitzeichnen, um euch nicht zu verlaufen. Startet folgendermaßen: Geht zweimal nach vorn. Hier liegt ein Schwert am Boden mit der entsprechenden Teilnehmernummer, die die Wache später in Deling-City von euch wissen will. Aber Vorsicht! Diese Nummer verändert sich von Spiel zu Spiel, notiert diese also! Geht zweimal zurück zum Ausgang, um euch neu zu orientieren. Betretet das Grab aufs Neue und marschieret an der ersten Kreuzung nach rechts. Dann folgendermaßen: links, rechts, links, geradeaus, links, links, dann immer geradeaus, bis ihr auf Secreto trefft. Besiegt ihn mit der G.F. Siren. Daraufhin flüchtet er und einige Punkte des Grabes verändern sich. Genügend Papier und Bleistift parat? Dann zeichnet euren Weg genau auf. Marschieret ihr an den vermeintlichen Ausgang zurück, befindet sich hier jetzt ein Stein mit einer Kette davor. Benutzt die X-Taste an der rechten Seite der Kette. Hierzu muss Squal rechts von der Kette stehen. Dann ergießt sich Wasser in die Öffnung vor euch. Von hier aus orientiert ihr euch neu. (Um an den Ausgang zurückzukehren, würde es folgendermaßen gehen: Geht geradeaus und dann links, rechts, links, rechts, geradeaus, bis man nur noch rechts kann, dann links, rechts, links, geradeaus. Erneut steht ihr im Freien und könnt speichern.) Ansonsten lauft ihr von der Wasserquelle weg und benutzt bei möglichen Kreuzungen immer den rechten Ausgang. Ihr gelangt an eine Tür mit einem Wasserrad. Benutzt links den Hebel mit der X-Taste. Ruft die Karte mit Select auf und verlasst das Grab. Wer nicht will, dass sein SEED-Level deshalb sinkt, der geht von hier aus wieder zurück und benutzt an jeder auftauchenden Kreuzung die linke Abzweigung. Seid ihr an die Wasserquelle zurückgelangt, heißt es



Achtet im ersten großen Fight mit der Hexe auf eure Lebenspunkte. Ihre Zaubermächte der Stufe 3 setzen eurer Party sehr stark zu. Studiert deshalb zuvor eure Zaubere.

Lernen		G.F.	
Erzeugt Items aus Karten			
Quezacotl	76 / 140	G.F. - Magie +30%	76 / 140
LV 18	0 / 40	G.F. - HP +10%	0 / 40
HP 1162	Komplett!	Anfeuern	Komplett!
Derzeitige EXP	0 / 30	Donner-Wandler	0 / 30
Bis Level-Up	4 / 80	Karten-Wandler	4 / 80
Lernt gerade:			
Karten-Wandler 4 / 80			

Nutzt die Möglichkeit festzulegen, was eure G.F. zu lernen hat. Faustregel: Zuerst die Fähigkeiten erlernen, die am wenigsten Punkte kosten.



Unterschätzt nie Gegner, auch wenn diese kleiner sind. Nutzt alle Speicherpunkte, die ihr findet. Ansonsten erlebt ihr in so manchem Kampf ein sehr böses Waterloo.

immer geradeaus zu gehen, um das Grab zu verlassen. (Bei Abzweigungen einfach links/rechts gehen und so die gedachte Gerade verfolgen). Nun findet ihr den Ausgang wieder. Speichert unbedingt ab und ordnet eure Kampffähigkeiten! Die Reihenfolge Item - Zauber - G.F. eignet sich hervorragend für alle Party-Mitglieder. Betretet erneut das Grab und geht immer geradeaus. Ihr gelangt nun an eine Brücke, die ihr überqueren dürft. Bringt eure Hit-Points auf Vordermann! Hier erwartet euch Secretot! Netterweise taucht dessen Bruder Minotaurus auch auf. Setzt unbedingt die G.F. Siren ein! Dieser gelingt es, den Brüdern das ewige HP-Auffrischen abzugewöhnen. Danach solltet ihr eine G.F.-Attacke nach der anderen starten. Frischt eure Helden zwischendurch mit Vita-Zauber auf. Wundert euch nicht, falls die beiden euren Trupp nach allen Regeln der Kunst zerlegen. Ladet dann den Speicherstand und levelt eure Helden im Grab noch etwas auf. Habt ihr die beiden besiegt, erhaltet ihr G.F. Brothers. Zusätzlich erhaltet ihr eine Minotaurus-Karte. Verlasst das Grab und kehrt nach Deling-City zurück.

Deling-City

Gebt dem Wachposten die gewünschte Nummer. Aber Achtung! Er will diese rückwärts wissen. Daraufhin werdet ihr eingelassen. Allerdings lässt euch der Oberst erst einmal warten. Nachdem Rinoa etwas "Radau" macht, kommt Oberst Carway endlich herein. Dieser weiht euch nun in seinen Plan ein. Lasst euch das geplante Attentat auf die Hexe in aller Ruhe erklären und folgt dem Oberst durch die Stadt. Hat er euch alle Schritte erklärt, steht es euch frei, die Gruppe außerhalb der Stadt noch ein wenig trainieren zu lassen. Ansonsten solltet ihr speichern und den Oberst wieder in seiner Villa aufsuchen. Hier werden zwei Teams gebildet. Squall und Irvine verlassen danach das Gebäude, um ihre Position einzunehmen. Ihr erlangt nun die Kontrolle über Quistis, die das zweite Team anführt. Versucht mit ihr den Raum zu verlassen, und Rinoa stürmt herein. Nach einem kurzen Streit verlässt euer Team das Haus. Folgt einfach dem Oberst. Redet mit ihm am Triumphbogen. Das Triumphbogen-Team nimmt nun seine Stellung ein. Folgt dann mit Squall dem Oberst in die dichte



Der totgeglaubte Cifer taucht plötzlich wieder auf und entpuppt sich als der Fiesling, der er schon immer war.

Menschenmenge. Nach einer kurzen Unterhaltung verlässt euch der Oberst. Quistis jedoch packt das schlechte Gewissen und sie will sich bei Rinoa entschuldigen. Rennt mit ihr also zurück zur Villa des Oberst. Sobald ihr am Haus seid, seht ihr eine kurze Sequenz mit Rinoa und ihrem Vater. Der Streit artet dahingehend aus, dass Quistis Gruppe versehentlich eingeschlossen wird.

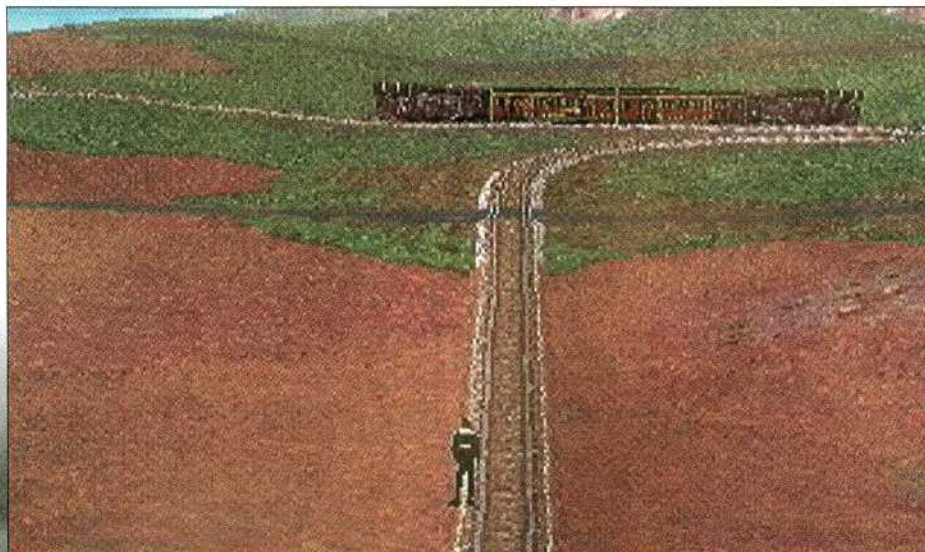
Edea

Ihr übernehmt nun die Kontrolle über Rinoa. Klettert mit ihr die Kisten beim Wagen hinauf. Von der obersten Kiste springt ihr auf den blauen Vorsprung. Ganz links geht es dann die Leiter hinauf. Dann aufs Dach. Und schon ist sie im Gebäude. Die Täuschungsaktion, die sie bei der Hexe anbringen will, hilft ihr jedoch nichts. Ruckzuck ist sie überumpelt. Die Hexe bringt sie in ihre Gewalt. Daraufhin beginnt sie eine Ansprache, in dessen Verlauf Präsident Deling unsanft entsorgt wird. Die Hexe zeigt ihr wahres Gesicht und erweckt teuflische Dämonen zum Leben. Nach einem kurzen Gespräch zwischen Squall und Irvine habt ihr die Aufgabe, Quistis aus dem Haus zu befreien. Seht ihr das Gemälde rechts? Hier hält eine Frau ein Glas in der Hand. Schaut in den linken Raum des Zimmers und holt euch ein Glas aus dem Regal neben der Tür und gebt dieses der Steinstatue links in die Hand. Schon findet ihr einen geheimen Gang. Benutzt diesen und ihr gelangt in die Kanalisation. Stellt euch mit Quistis auf die Mitte der kleinen Holzbrücke und schaut zu dem Wasserrad. Benutzt ihr die X-Taste, gelangt ihr auf die andere Seite. Hier ist eine versteckte Tür im Gitter neben dem Sims, auf dem ihr steht. Geht hindurch und lauft weiter. Erneut erfolgt eine FMV-Sequenz. In dieser seht ihr die Hexe Edea ihren Triumphzug abhalten und ein gewisser Cifer steht ihr zur Seite. Folgt dann mit Squall Irvine und absolviert die gleiche Klettertour,

wie sie Rinoa schon hingelegt hat. Ihr findet oben den Präsidenten herumliegen. Geht hinauf und durch den Gang mit dem roten Teppich. Ihr werdet Rinoa von zwei Dämonen bewacht vorfinden. Gebt Irvine vorher G.F.-Kräfte und setzt diese gegen die Monster ein. Versucht diesen beiden auch etwas Zaubersprüche zu entreißen. Der Kampf dürfte schnell vorüber sein. Squall kümmert sich daraufhin sofort um Rinoa. Betretet nun den geheimen Eingang zur Spieluhr und nehmt dort das Gewehr an euch, das links bei den Stufen liegt. Nach einer Unterhaltung findet ihr euch bei Quistis Gruppe wieder. Eure Aufgabe besteht nun darin, aus dem Kanalsystem zu fliehen. Lauft einfach im Uhrzeigersinn herum, dann ist der Ausgang schnell gefunden. Ihr erkennt ihn am Speicherpunkt. Etwas weiter hinten ist eine Leiter, die ihr hinaufsteigen müsst. Im folgendem Raum kommt ihr jedoch nicht weiter. Erklimmt erneut die Leiter ein weiteres Mal nach oben. Hier schaut Xell aus dem Fenster und es folgt eine FMV. Nach dieser müsst ihr den Schalter an der Wand, der ähnlich wie ein Telefon aussieht, umlegen. In einer weiteren FMV seht ihr nun, wie die Hexe im Triumphbogen gefangen wird. Wieder zögert Irvine ein wenig. Squall überredet ihn jedoch, seine Aufgabe wahrzunehmen. Die folgende FMV zeigt, wie der gezielte Schuss an der Hexe abprallt. An dieser Stelle habt ihr nur einmal die Gelegenheit, eurem Team die G.F.-Kräfte zu übertragen. Nutzt diese weise! Das Team, das nun in den Kampf zieht, lautet: Squall, Rinoa, Irvine.

Cifer und Edea

Squall jagt nun auf den Erzrivalen Cifer zu und es kommt zum Kampf. Jedoch ist Cifer Squall nicht gewachsen. Zeigt ihm G.F.-Power und heilt euch gegebenenfalls. Solltet ihr keinen Vita-Zauber mehr haben, könnt ihr euch diesen von Cifer saugen. Versucht aus dem Fight mit Cifer mit möglichst guten Hit-Point-Werten hervorzugehen, da im Anschluss die Hexe Edea höchstpersönlich eingreift. Erneut solltet ihr die G.F.-Kräfte sofort einsetzen. Passt auf ihre Zauber auf, da diese sehr stark sind. Zur Not solltet ihr mehrmals hintereinander eure Partymitglieder heilen. Ist sie niedergedrungen, flüchtet diese, nicht ohne vorher Squall schwer zu verletzen. Es folgt automatisches Speichern - Ende CD1.



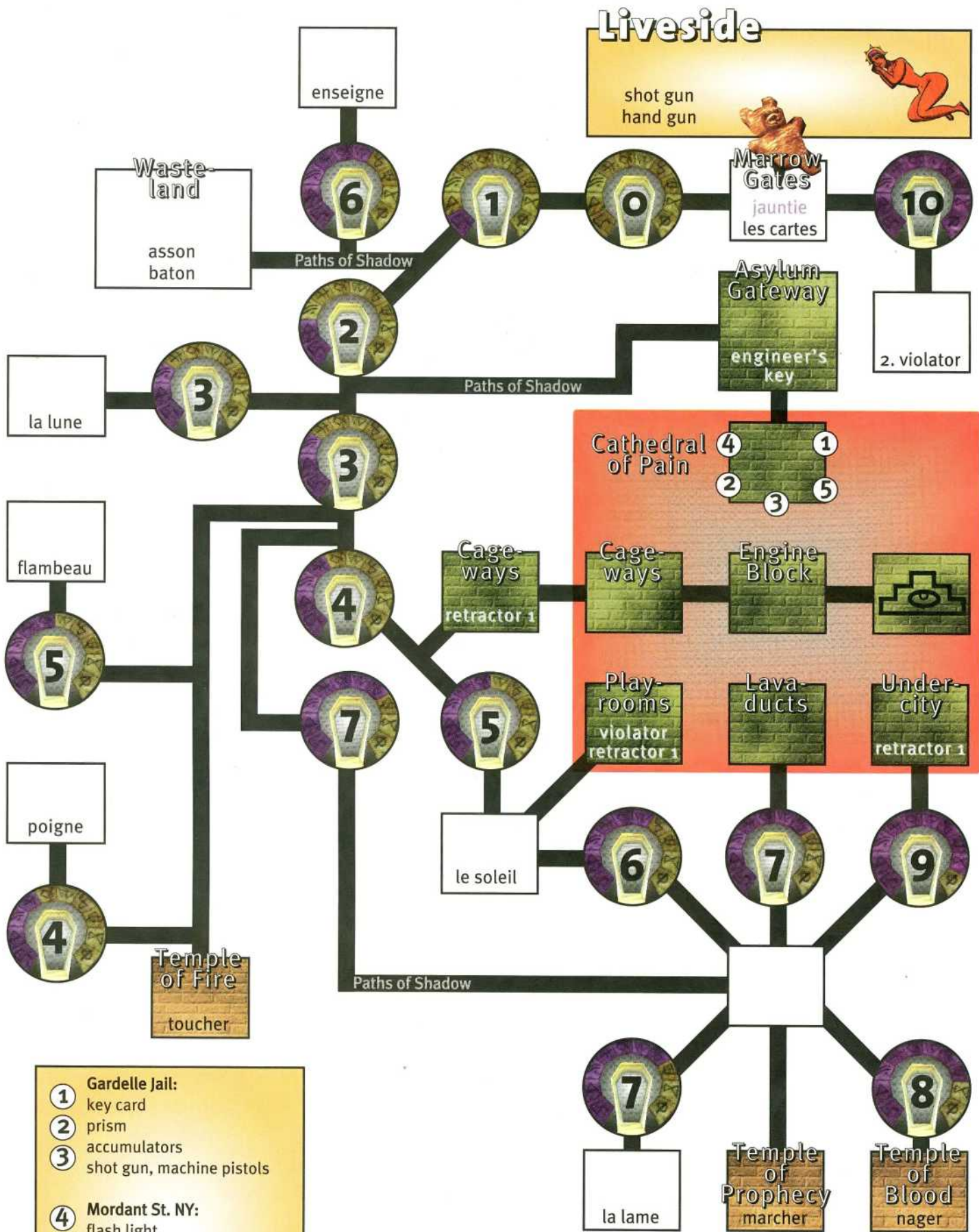
Ein anderer Trick, um die zufälligen Kämpfe auf der Oberfläche etwas zu reduzieren, ist es auf den Schienen der örtlichen Eisenbahn zu laufen. Über diese gelangt ihr auch in abgegrenzte Bereiche.



Mietet ihr euch ein Fahrzeug in einer der Städte, könnt ihr mit diesem sicher auf der Oberwelt reisen. Die zufälligen Fights finden nicht statt. Achtet allerdings darauf, dass ihr genügend Treibstoff mit euch führt.

Shadow Man

N64/PS/DC Levelkarte Nach der recht ausführlichen Einleitung zu Shadow Man in der letzten Ausgabe liefern wir euch einen Überblick von Liveside und Darkside. Mit dieser Karte dürfte es kein Problem sein, alle wichtigen Voodoo-Artefakte zu entdecken.



- ① Gardelle Jail:
key card
- ② prism
- ③ accumulators
shot gun, machine pistols
- ④ Mordant St. NY:
flash light
accumulator
prism
- ⑤ Down St. Station:
accumulator
jack's journal
prism

Kleinanzeigen

Verschiedenes

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive/CD//32X Master System, SNES, NES, 3 DO, Jaguar, PC-Engine, viele US und JAP suche z.B. Mega Drive (JAP) für DM 85, MSX Konsole für DM 85, CDI Lightgun für DM 85, Supergameboy (US) für DM 45, Saturn Multinorm für DM 185, NES Konsole für DM 65, Barcode Battler für DM 85, Saturn Maus (JAP) für DM 85, NES Infrarot Controller für DM 65, alles incl. Porto. etc. Tel./Fax:030/6258637

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spass machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Verkaufe Spiele und Zubehör für Sega Mega Drive/CD/32X, Saturn, Mastersystem, PSX, 3DO, PC-Engine, SNES, NES, N 64, Jaguar, PC, viele US und JAP Sachen z.B. Jaguarkonsole US-RGB für DM 125, N 64 (JAP) für DM 250, Mega Drive 1 (US/JAP) für DM 85, Barcode Battler für DM 85, MSX-Konsole für DM 85, Mega-PC-Computer mit Mega Drive für DM 285, etc. alles incl. Porto. Tel./Fax:030/6258637

Verkaufe MAK-Platinen:Aekanoïd, Crazy Kong, Skywulf u.v.a. für je DM 40, 3 Platinen zusammen DM 100. Vimana, Zing Zing Zip a DM 100 u.a., Neo Geo MVS Module: Sonic Wings 3 Last Blade a DM 100 u.a. Colecovision Konsole und Module. Tel.:09261/629282 Michael

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spass machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Verkaufe ständig Spiele für alle Systeme. Habe derzeit über 250 Titel für z.B. PSX, Saturn, N 64, Mega Drive I CD, NES, SNES, Master System, Atari, MSX und andere. Alles Originale, keine Raubkopien! Liste bei S. Zeidler (bei Nickel), Am Bahnhof 8, 39398 Klein Oschersleben. Tel.:0177/5266738 Sascha

Verkaufe für PSX: Spiel 2 für DM 40, Nightmare Creatures, One, V-Rally für je DM 30. Für GB: Track & Field, Wario Land für je DM 15. Für PC: The Dig, Trivial Pursuit für je DM 10; Anstoss 2-Verl. für DM 15, Anstoss 2 für DM 20 (beides zusammen für DM 30), Gravis Game Pad Pro für DM 20. Für Amiga: PD für je DM 2, Ch. En. für DM 10, Reeder für DM 15, Lotus 3, Street Fighter 2, F1 GP-Edition, Amigaplus Extra 01 für je DM 5, Musik/Graphic-Demos für je DM 1, Aminet 8/10 für je DM 3. Suche für PSX Actra Golf, Tekken 3. Ruft 24 Stunden an unter Tel.:02232/49430 Leif

Verkaufe für SNES: Robotrek (US), Wizardry 5 (US), Drakken (DT), Civilisation (US), Young Merlin (dt), Theme Park (dt), New Horizon (US) für Saturn: Mystaria (dt), Fedra (JAP), Soul Hackers (JAP). Für Game Boy Final Fantasy Legend 2 und 3 für PSX: Princess Maker (JAP), Ultima Underworld (JAP). Tel.:03445/200840 Uwe

Verkaufe/Tausche PC-Engine Duo Monitor, Core Grafx, NEC Fx und Spiele, NG: Mag.Drop 3, Galaxy Fight..., SN: FF 4-6, Romancing Saga 3, div. Soundtracks... Suche Geräte/Spiele für: NG/CD (Panic Bomber, Fight Fever, Neo Turf Masters, Neo Drift Out, Shock Troopers...) PC-E, Jag, 3 DO, MD, MCD, SN. Auch Sammlungen! Tel.:0221/699101 Markus (ab 16.00 Uhr)

Suche für MD/CD: Yuyu Hakusho, Shining Force/CD, Snow Bros., ST2 und SST2, Cotton, X-Perts, Thunder Force, Phantasy Star, Flashback/CD, Another World, Heart of the Alien, Gunstar Heroes, Kolibri, Lunar, Snatcher, Lethal E., Battle Mania 2, Aleste/CD, Dashin Desperados, Viewpoint, Aeroblasters, Alien Soldier, Syndicate/CD, Shinobi, Sonic, ISSD, Joe und Mac, Rainbow Islands, Pirates Gold, Herzog 2, Columns 3, Theme Park, Shadow Run, Warsong, Langrigger, Streets of Rage, Super Skidmarks, Power Drive, Turrican, Bomberman, The P., Megaman, World Heroes, Super Baseball 2020, Super Off Road, Splatterhouse, Rock'n Roll Racing, 3*3 Eyes, Probotector, Gaiars, Hellfire, Street Racer, Dungeon & Dungeons... Auch Sammlungen. Tel.:0221/699101 Markus (ab 16.00 Uhr)

Verkaufe Spiele für alle Systeme. An- und Verkauf. Schaut einfach mal auf meine Homepage: WWW.SPIELE-INSEL.DE. PS. Verkaufe auch Actionsfiguren von Videospiele

Tausche und Verkäufe Saturn und N 64 Spiele, Saturn DM 20 bis DM 50. Tausche ca. 50 Spiele C & C, Sega T. Car, Mass Destr., Resident Evil 1 usw. N 64 für DM 40 bis DM 50. Tausche Mario 64, Lylat Wars, Top Gear Rally, Forsaken. Suche z.B. F 1 W GP, M-Kart etc. Tel.:02721/20166 Migel

Suche für PSX alle Teile von Parodius in (JAP) und ein 3 DO mit Umbau und mit ID Shooter. Suche außerdem noch ein (US) SNES mit Spiel. Tel.:063036147 nach Marcel fragen

Verkaufe PC-Spiele: Autobahn Raser für DM 25, Midtown Madness für DM 40, Trespasser für DM 40, Frankreich 98 für DM 25, The X-Files Game für DM 25. Alles schon gebraucht! Tel.:037384/6333. Bitte nach Cornelia fragen.

Verkaufe: DC und 2 PAOS und RGB-Audio-Kabel, VMS und Modem und 2 Spiele. PS und 2 Pads, RGB-Kabel und Umbau und 12 Spiele und Demos und MC. N 64 und 3 Pads und MC, und Rumble Pak und 6 Spiele. Außerdem 300 dt. Zeitschriften für DM 300. Suche ständig neue Spiele für DC, N 64, PS. Suche Toukon Retsuden 4 für DC. Anrufen von 17.00 bis 22.00 Uhr und WE. Tel.:02551/80842, Ben!

Verkaufe N 64, Memory Card und 7 Spiele (Zelda, Mission Impossible, 007, NBA Live 99, F-Zero X, 1080 Snowboard und Mario Kart für DM 500. Für Megadrive Flashback, Donald, Double Dragon 3, Streets of Rage II, Maximum Carpage, Pitfall, SS FII, NBA Jam TE, Hyperdunk für je DM 35. Alle Sega Spiele zusammen für DM 265. Tel.:08803/489333, Fax:08803/489334 Andi

Biete Saturn mit 2 Pads für DM 109, Arcade Racer, Last Bronx, Fighters Megamix für je DM 44, Polizei und Gun für DM 54, SF alpha, Sega Rally, Andretti Racing für je DM 34, Myst, Daytona, Madden 97, D, Iron Man, Victory Goal, 3 D-Pad für je DM 24, Demos und andere Spiele auf Anfrage. Tel.:02563/6200. Habe auch noch MD und Games.

Hallo! Habe noch MD und Spiele zu verkaufen, darunter echte Softwareperlen. Habe Sonic 2, Earth Worm Jim 2, Street Fighter 2 SCE JAP, und Adapter, Rocket Knight "Brutal 3", Cuthroat Island, Soleil, Corporation und für Sammler noch Phantasy Star 2! Also ruft einfach an unter Tel.:02563/6200, habe auch Saturn.

Suche für alle Sega-Systeme Games. Auch sonstiges Sega Material bzw. Sonic Material suche ich und auch ältere Zeitschriften. Suche auch einen C 64 mit Games und C 64 Magazine. Heinz Becker, Burgstraße 4, 78253 Eigeltingen

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.

F.R.E.A.K.'s Club sucht Mitglieder! Monatlich erscheinendes Magazin "Hardcore" für nur wenig Beitrag! Infos unter Tel.:09231/61370 oder 09231/62361. Auch über Skyper: 016953/5797965 Christian Bauer

Verkaufe Metal Gear Solid US-Version (neu, noch eingeschweisst) für nur DM 60, Final Fantasy VII für DM 30, Parappa the Rapper für DM 25, Pandemonium für DM 25, (außer MGS sind die Spiele normale PAL Versionen). Tel.:0931/16629

Suche dringend Warcraft 2 (PAL) zahle bis zu DM 60 oder tausche gegen KKND Krossfire. Tel.:03721/270569 Sven

Suche Spiele und Geräte für PS und Neo Geo Pocket. Verkaufe MD und 9 Games für DM 100, GG-Spiel ca. 80 Stück ab DM 5 zu verkaufen. Verkaufe günstig Komplettsätze von Ü-Ei-Figuren. Markus ab 17.00 Uhr Tel.:08251/3217

Verkaufe 7 Saturn-Spiele (Virtua Fighter II, Daytona USA, Blast Chamber, Olympiac Soccer, Robo Pit usw.) für DM 95. 4 MCD-Spiele (Hook, Ariss Kross, Sewer Shark, Joe Montana) für DM 35. Für N 64 F1-WG P für DM 35. PSX Analog Pad, Memory Card, RGB-Kabel und Verlängerungskabel zusammen für DM 40. Super Game Boy und 3 Spiele für DM 50. Alles zusammen für DM 230. Tel.:02237/8905 Andreas

500 verschiedene Science Fiction und Erotik Modelle zu verkaufen (Tomb Raider-Nude, Sailor Moon, Alien, Predator, Matrix, Blade usw.). Siemon Tel.:0251/36894. Katalog für DM 7. Auch im Internet unter [HTTP://WWW.SPACEART-ONLINE.DE](http://WWW.SPACEART-ONLINE.DE)

Verkaufe für Sat: Mystery Mansion (Haus der verlorenen Seelen), Tomb Raider 1, Discworld und Lösungsbuch je DM 30. Verkaufe für N 64: Miechief Makers, Wetrix je DM 40. Verkaufe für SNES Smario World, Smario All Stars, Yoshis Island je DM 15. Tim in Tibet DM 25. Dorothee Tel.:0228/612112

Verkaufe Sony PSX mit 10 Games Soul Reaver, Stunt Capter, X-Files, Tarzan, Chol 2, Machoss. N 64 V-64 mit vielen Games. Games auch einzeln. Sega Dreamcast Games, House of Dead 2, Buggi Heat, King 99. Tel.:0177/4987908

Verkaufe, Kaufe, Tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Uraltssysteme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Suche günstig Game und Watch LCD-Spiele usw. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Verkaufe/Tausche Saturn, Analog Pad, Controller für DM 150. Außerdem 12 Spiele: Myst, Quatsch, Warcraft 2, Tomb Raider, Mystaria, Ägypten, STCC, Virtua Fighter 2, Andretti Racing, Madden 97, NBA 98, Blazing Dragons, je Spiel DM 30 bis DM 40. Spiele mit Konsole DM 400 oder im Tausch mit PS und Spielen. Tel.:035601/30676 ab 16.00 Uhr (auf Anrufbeantworter deutlich sprechen)

An alle Import-Freaks! Suche für Saturn das japanische Spiel Namuro Namie Digital Dance Mix sowie für Playstation Bust A Groove. Suche außerdem Informationen über die diversen Neo Genesis Evangelion-Spiele auf Playstation und Saturn. Tel.:06443/2384 ab 18.00 Uhr, Jaco

Suche 3 DO Lightgun. Zahle bis zu DM 80 und Porto. Suche außerdem Polizist Teil 1 für Saturn (ohne Gun), zahle je nach Zustand bis zu DM 50. Suche auch Pirates! oder Pirates Gold! für NES bzw. Mega Drive zahle bis DM 70. Tel.:039997/13883 nach 17.00 Uhr fragt nach Michael

Verkaufe Spiele für PSX Tamamayu Monogatari (JAP), Princes Maker (JAP), Ultima Underworld (JAP), für SNES: Civilisation (US), Wizardry 5 (US), Drakken (DT), Theme Parke (DT), Young Merlin (DT), Illusion of Tim (JAP), Gun Hazard (JAP) ohne Anleitung. Robotrek (US), Ultima the Fals Popet (US), Lord of Rings (DT). Tel.:03445/200840 Uwe ab 19.00 Uhr

GameXX-Videospiele-Börse Berlin, Statthaus Böckler Park (Kreuzberg) Prinzenstr. 1, U-Bhf. Prinzenstr 50, 14 - 18 Uhr. Mit Tombola! Termine 99: 5. Börse 03.10. und 6. 05.12.. GameXX-Hotline: 030/6858756

Verkaufe N 64 und 2 Spiele, Mega Drive und 7 Rollenspiele, SNES und 30 Spiele. Vorwiegend Rollenspiele Lufia 1 und 2, Breath of Fire 1 und 2, Final-Fant. 1 bis 3, 7 th Saga, Lagoon, Shadowrun, Chrono-Trigger, Secret of the Stars, Ill. of Time, Secret of Evermore, Zelda, Soul Blazer usw. Ruft an Tel.:0341/6896714 Verk. NES und 9 Spiele

F.R.E.A.K.'s Club sucht Mitglieder! Regelmäßig erscheinendes Magazin "Hardcore" für nur wenig Beitrag! Infos unter Tel.:09231/61370 oder 09231/62361. Auch über Skyper: 016953/5797965 oder Hany 0170/3133681. Christian Bauer

Verkaufe und Kaufe Spiele und Hardware für Turbo Duo/PC-Engine. Tel.:02374/850355. Ab 17.00 Uhr

Suche DG US Tausche VS N 64 US unnd Passport dt. und RGB-Umbau, RGB/Hifi-Kabel und 4 MB Erweiterung und 1 MB Card und Rumble Pak und Turok 2 und 007 und Prügler Rare und Rogue Squ. (alles us) und MK 4 dt. und 3 PSX Spiele us oder Verkauf VHB DM 500. Verkaufe GBC-Lupe DM 100 alles mit Anleitung und Verpackung 100 % o.k., Handel möglich. Tel.:03433/900392 Andy ganztags

Master System

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spass machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Mega Drive

Verkaufe Mega Drive inkl. MPEG-Karte + 1 Pad (ideal zum Betrachten von Video-CDs!) Tel.:0931/23303 Karello

Verkaufe: Forgotten Worlds für DM 55, Jungle Strike (US) für DM 55, Mega Turrican für DM 65, Mercs 2 (JAP) für DM 65, Thunderforce 2 für DM 55, Urban Strike für DM 55, Wonderboy 3 (JAP) für DM 55, Theme Park für DM 55, Phantasy Star 3 für DM 85, Splatterhouse 2 für DM 65, Sonic Spinball für DM 45, Castlevania für DM 85, Marvel Land (JAP) für DM 55, Dragons Revenge für DM 65, Two Crude Dudes für DM 55, etc. alles inkl. Porto. Tel./Fax.:0306258637

Verkaufe 2 Joy-Pads (zusammen für DM 25) und diverse Spiele (z.B. Sonic, Tazmania, König der Löwen, NHLPA Hockey, Lemmings, etc.) ab je DM 20. Diese und weitere Spiele unter Tel.:030/26556838 (von 8h bis 17h) und Tel.:030/2615387 (ab 17h)

Verkaufe Lunar Silverstar (US) für DM 150, Thunderforce 3 (JAP) für DM 100, Elemental Master (JAP) für DM 120, Zero Wing (JAP) für DM 80, Hellfire (JAP) für DM 80, Steel Empire (JAP) für DM 80, Atomic Robokid (JAP) für DM 80, Ghouls n Ghosts (JAP) für DM 70, Warsong (US) für DM 200, Immortal (US) für DM 100, Warrior of Rome 2 für DM 100, Landstalker (DT) für DM 60, Shining in the Darkness (DT) für DM 60, Gynoug (DT) für DM 60, Alien Soldier (DT) für DM 60. Tel.:04506/694

Verkaufe Für Mega Drive: Super Monaco GP, Mega Games I (Super Hang on, World Cup Italia, Columns), Sonic the Hedgehog, Art Alive, Winter Olympics. Suche dringend Capcoms Horrorspiel 2 (Pal Version) und Game Buster Codes dafür. Ruft an unter Tel.:035268/83241 (nach Sebastian fragen) oder faxt mir unter der selben Nummer

Verkaufe Mega Drive 2 mit 2 Pads und 21 Spielen z.B. Sparkster 1 und 2, Pitfall, James Bond the Duel, Warlock, Addams Family Values, Royal Rumble WWF, Papperboy 2 usw. alles für DM 300 oder einzeln DM 20 bis DM 30. **Verkaufe** Saturn mit 2 Pads und 11 Spielen z.B. Sega Rally, Sonic R, Winter Heat, Deep Fear, VF 2, SSW 98 usw. für DM 400 oder einzeln. Tel.:09106/925081 Sandra

Suche American Gladiators für Mega Drive egal ob deutsch, US oder Jap. Zahle gut. Tel.:02631/52532

Verkaufe Fifa 94, 95, 97, Micro Machines 96, Gods, Street Fighter II, Thunder Force 4, Int. Superstarsoccer, Jurassic Park, Primal Rage, Fever Pitch So., Centurion, Desert, Urban, - Jungle Strike, Mega Drive II, Action Replay sowie für Saturn Resident Evil 1, Scorcher, Panzer Dragon II, Soviet Strike und mehr. Ruft einfach mal an ab 19.00 Uhr Tel.:09822/6776

Verkaufe/Kaufe Spiele für MD, SAT, DC, MS, MCD. Dune 2 (MD) für DM 50, Light Crusader (MD) für DM 50, Asterix (MD) für DM 35, Sports Spiele (MD) ab DM 15, Sonic 2 (MD) für DM 45, Mega Drive 2 und Pad und 5 Spiele für DM 120, Interactor Rumble Rucksack für PSX; N 64, SAT, MD, Hifi und TV für DM 55, Master Converter 2 (MD) und 1 MS Spiel für DM 50, Spiele für MS 3 D Brille z.B. Space Harrier 3 D für je DM 55, Winter Heat (SAT) für DM 40, verschiedene MCD Spiele z.B. Star Wars, Ecco ab DM 15, MS Spiele ab DM 15, Infrarot Pads (MS) für DM 35. Tel.:0171/7919202 Fax.:07323/921087 Steffen ab 16.00 Uhr.

Suche dringend günstigen Game Gear, evtl. mit Spielen (besonders Macic Knight Rayearth). Bestes Angebot gewinnt. Suche auch Spiele für Neo Geo Pocket Color. Gilt für CH, D und A. Ruft an ab 19.00 Uhr, verlangt nach Beni. Tel./Fax.:0041 (Vorwahl Schweiz)032/6754410 (Schweiz).

Verkaufe Mega Drive: Aladdin für DM 45, Ariel The little Mermaid für DM 55, Castlevania für DM 85, Comix Zone für DM 45, Fantasia für DM 45, Robo 3 für DM 45, Sonic Spinball für DM 45, Splatterhouse 2 für DM 55, Toy Story für DM 65, Double Dragon für DM 55, Dragon Fury/Revenge für DM 55, Story of Thor für DM 65, Shining Force 1 und 2 für je DM 85, Dune 2 für DM 55, Bio Hazard Battle für DM 65, Turrican für DM 65, Urban Strike für Dm 55, etc. alles inkl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Most Wanted: Sega Fans aufgepasst. Habt Ihr Shining Force 1 und 2 für Mega Drive. Ruft mich an. Bin erreichbar von Montag bis Sonntag von 15.00 bis 21.00 Uhr, gilt immer. Tel.:0621/682548 fragt nach Agi. PS. Je nach Zustand zahle ich sehr großzügig.

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spass machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Verkaufe für Mega Drive CD:After Burner 3 für DM 45, Animals für DM 55, BC Racers für DM 45, Dracular Unleashed für DM 65, Eternal Champions (US) für DM 85, Ground Zero Texas (US) für DM 55, Lords of Thunder für DM 85, Panic! (US) für DM 65, Robo Aleste für DM 55, Schlümpfe für DM 65, Sega Classics Arcade für DM 65, Star Wars Chess für DM 65, Theme Park für DM 85, Rebel Assault für DM 55, F 1 für DM 55, Ecco 1 für DM 45, etc. alles inkl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe Shining Force 1 und 2, Phantasy Star 2, 3 und 4, Soleil, Landstalker, Thor, Dune 2, Mega 10 Mania, Thunderforce 2, 3 und 4, Shining in the Darkness, Shinobi, Gunstar Heroes, NHL '96, Probotector, Warlock, NBA Jam T. E., Phelios, Castle World of Illusion ... ab DM 10! Tel.:0177/5266738 Sascha

Game Boy

Verkaufe Game Boy mit 4 Spielen (F-1 Race, Tetris, Motocross Maniacs, Navy Seals) inkl. Game Boy Box. VB DM 110. Tel.:06468/7491 ab 16.00 Uhr Alexander

Verkaufe blauen Game Boy mit Turok 2, Xenon 2, Streetfighter 2, WWF King of the Ring, Wario Land, Asterix und Obelix und Wave Race im praktischen Game Boy Koffer. Alles zusammen für nur DM 180. Meldet Euch unter Tel.:07761/2503 oder Fax.:07761/913898 bei Matthias

Nintendo 64

Verkaufe PS mit 2 Controllern und 2 Memocards und Activator und Gun und 26 Spiele (GT, MGS, Xenogears, Parasite Eve, Bushido Blade 2, Front Mission A.) und N 64 und 2 Controllern und 6 Spielen (Turok 2, Rane Spiel, ID-Spiel 2, Blast Corps, Zelda. NW DM 3.700, VHB DM 999. Tausche auch gegen DC und 2 Spielen. Tel.:036695/22087 Daniel

Tausche : 7-Zero X, Igg's R.B., Fifa 98, F-1 World Grand Prix, NBA Courtside. Suche: Turok 2, Star Wars R.S., Star Wars Episode 1, Racer, Zero Hour, All Star Baseball 2000, Beetle Adv. R. und 1080 Snowboarding. Tel.:06182/27585 Kim

Verkaufe N 64 (1/2 Jahr alt) mit 1 Player, F1-Grandprix, Mario 64, NHL-Breakaway oder Tausche gegen Playstation. Tel.:03831/390445

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spass machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Verkaufe Mario 64, Waverace 64, Bust A Move 2, Star Soldier (JAP), Mission Impossible (US), Turok 2 (engl. PAL), Diddy Kong Racing, Prügelspiel, Mythologies (das Spiel mit dem Eis-Typ), NHL '99 (nur das Modul, ohne Anleitung und Packung), Zelda und Spieleberater ab DM 20! Tel.:0177/5266738 Sascha

Verkaufe N 64, 1 Controller (neu), 4 MB Expansions Pak, 2 Rumble Paks, 2 MC's, SVMs-Kabel, GT-RGB-Kabel, Gamebuster, Turok 1 und 2 (uncut, engl. PAL), Castlevania, Hexen, Quark für DM 499 inkl. P/NN. Tel.:0340/8825696 Karsten Mäke

Verkaufe N 64 mit 2 Controllern, 6 Spielen (007, Zelda, 1080, Diddy Kong Racing, ISS 64, Super Mario) und Rumble Pak und Memory Card und US-Spiele Adapter und Pad-Verlängerungskabel. Alles mit original Verpackung und Anleitung. Preis DM 450. Tel.:08231/7243

Verkaufe N 64 und 9 Spiele, 2 Controllern, Memory Card, Rumble Pak (Zelda 64, F-Zero, Diddy Kong Racing, Kigold, Konami Soccer, Mario Extreme G..) für DM 390. Alles in 100 % Zustand. Anrufen ab 17.00 Uhr Tel.:0671/27579 Marc

Verkaufe meine N 64 Sammlung: Gex 3 D für DM 89, Fifa 99 für DM 90, NHL 99 für DM 79, Twisted Edge Snowboarding für DM 80, Nascar 99 für DM 79, Rakuga Kids für DM 70, Star Wars Rogue Squadron für DM 79, Scars für DM 70, NBA Jam 99 für DM 79, Top Gear Overdrive für DM 79, Buck Rumble für DM 85, M. Impossible für DM 70, Penny Racer für DM 70, Beetle Racing für DM 75, Versand per Nachnahme! Tel.:0711/71868751 ab 10.00 Uhr

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Börse
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Meine Adresse: (diese Angabe ist rechtlich notwendig, die Adresse wird nicht in die Anzeige übernommen)

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

Verkaufe Nintendo 64 mit 2 Pads (schwarz und weiß) und KOBE Bryant Courtside und Extreme G 2 und Super Mario 64 in Top Zustand für DM 250. 6 Monate alt. Vielleicht verhandle ich auch!!! Also ruft an ab 14.00 Uhr Tel.:07940/8220 fragt nach Niko

Verkaufe N 64 mit 2 Controllern und 1 Speicher sowie Zelda 64, Turok 2 (engl. Version), und Mario 64 für VB DM 380. Alles in Original Verpackung und mit Anleitung. Tel.:07573/92084

Verkaufe N 64 (PAL) inkl. Zelda, Speichererweiterung, Memory Card, Rumble Pak, Adapter für Festpreis DM 399. nach Tim fragen. Tel.:06441/77347 ab 13.30 Uhr. PS: Tausche auch gegen N 64 (NTSC)

Verkaufe N 64, 1 Controller (neu), 4 MB Expansion, 2 Rumble Pak, 2 MC's, Gamebuster, SVMS und RGB-Kabel, Turok 1 und 2 (uncut, engl. PAL), Castlevania, Hexen, Quark für DM 499 inkl. P/NN. Tel.:0340/8825696 Karsten

Verkaufe N 64 Konsole mit 2 Controllern, WCW VS NWO Revenge, Bomberman 64, Yoshi's Story, Snowboard Kids, Wave Race 64, Diddy Kong Racing und Mario Kart! Mit Original Verpackung! Tel.:0431/28505

Verkaufe Dreamcast und Nintendo 64 CD (für PC) mit hunderten von Filmen und Bildern von kommenden Spielehits für nur DM 15. Tel.:0911/5187520 täglich ab 15.00 Uhr

Verkaufe N 64 mit 2 Controllern, Exp.-Pak, Rumble Pak und Verlängerung und RGB-Kabel inkl. Blastcorps, Mario und Bond-Game nur im Paket für DM 310. Weitere 10 Top-Titel wie Zelda, Turok 1 und 2, F 1 World GP II usw. Für DM 20 bis DM 45 wegen Hobbyauflösung jetzt schnell zugreifen! Tel.:08102/786922 Andi

Verkaufe für N 64: Mario für DM 25, Turok 2 (UK) für DM 65, Turok für DM 25, Zelda für DM 65, Lylat Wars für DM 40, Mission Impossible für DM 50, Fighter's Destiny für DM 45, Goeman für DM 45, F 1 WGP für DM 40, Vigilante 8 für DM 65, NBA Hangtime für DM 35, Banjo-Kazooie für DM 50. Tel.:09265/5926

Verkaufe Nintendo 64 mit Expansion Pak, Rumble Pak, 3 Controller, Speicher Pak 13 Spiele Mission Impossible, WCW NWO 2 GT 64, NHL 98, Turok 2, Fighters Destiny usw. Alles zusammen DM 850. Auch alles einzeln. Außerdem Game Boy Color mit 2 Spielen für DM 150, neu. Tel.:0527413890

PlayStation

Verkaufe ca. 80 Titel, überwiegend dt.-Pal-Versionen: Drivers, Need for Speed 3 und 4, Test Drive 5, S. Filter, Metal Gear Premium, Breath of Fire 3 S.E., Alundra, Azure Dreams, FIFA '99, NHL '99, Retro Force, X 2, Prügelspiel 4, FF 7, Ridge Racer 4, ID-Shooter ... ab DM 10! Tel.:0177/5266738

Suche dringend Warcraft 2 (PAL) zahle bis zu DM 60 oder tausche gegen KKND Krossfire. Tel.:03721/270569 Sven

Verkaufe PSX-Spiele: Brave Fencer Musashi (US), Parasite Eve (US), Alundra (JAP), Philosoma (JAP), R 4 (JAP), Horror 2 (US), Ridge Racer (JAP), Suikoden (US), Vandal Hearts (US), Final Fantsa Tactics (US), G-Police (US) ... Importe ab DM 20, über 60 Pal-Titel z.T. ab DM 10! Tel.:0177/5266738 Sascha

Verkaufe PS mit 2 Controllern und 2 Memocards und Activator und Gun und 26 Spiele (GT, MGS, Xenogears, Parasite Eve, Bushido Blade 2, Front Mission A.) und N 64 und 2 Controllern und 6 Spielen (Turok 2, Rane Spiel, ID-Spiel 2, Blast Corps, Zelda, NW DM 3.700, VHB DM 999. Tausche auch gegen DC und 2 Spielen. Tel.:036695/22087 Daniel

Most Wanted: Sega Fans aufgepasst. Habt Ihr Shining Force 1 und 2 für Mega Drive. Ruft mich an. Bin erreichbar von Montag bis Sonntag von 15.00 bis 21.00 Uhr, gilt immer. Tel.:0621/682548 fragt nach Agi. PS. Je nach Zustand zahle ich sehr großzügig.

Verkaufe N 64 (1/2 Jahr alt) mit 1 Player, F1-Grandprix, Mario 64, NHL-Breakaway oder Tausche gegen Playstation. Tel.:03831/390445

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Super Preise, denn spielen soll Spass machen und nicht das letzte Geld kosten! Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Suche/Kaufe: The Need for Speed 1, Monster Trucks, Steel Reign, Nascars 98, Newmann H.-Racing, Fifa/WM 98, Fifa 99. Zahle DM/FR 10 bis 25 oder Tausche (evtl.) gegen Colony Wars, Nuclear Strike, Independence Day, Tomb Raider 1, G-Police ab 18.00 Uhr. Tel.: Schweiz 0041/(0)418282856 Michael

Suche Space Hulk für PS PAL-Version!!! Zahle sehr gut! Montag bis Freitag von 13.45 bis 22.00 Uhr! Tel.:04971/913129! Fragt nach Warner!

Schaut mal rein: WWW.SPIELE-INSEL.DE. Verkaufe auch Actionfiguren von Videospiele

Verkaufe 1 _ Jahre alte Playstation, 2 Pads, 1 MB Memory Card und 5 Spielen. Forsaken, GTA, Crime Killer und Dynasty Warrior für zusammen DM 230. Meldet euch unter

Tel.:07761/2503 oder Fax.:07761/913898
Verkaufe Multinorm-PSX mit 38 Spielen (z.B. Parasite Eve (US), Brave Fencer Musashi (US), Tekken 3 (JAP), Final Fantasy Tactics (US), Gran Turismo, Chrash Bandicoot 1 bis 3) und 4 Controllern und 4 Memory Cards für V.B. DM 900. Tel.:040/7008128 Ole

Top Angebot! Verkaufe Metal Gear Solid, Fifa 99, FF VII und Croc I für zusammen DM 200 und NFL Gameday geschenkt. Konkrete Anfragen unter Tel.:089/161814 (nach Daniel fragen)

Tausche 3 Spiele in Top-Zustand gegen Parasite Eve. International Superstar Soccer Pro, Space Jam, Formula One 95 mit Lenkrad. Tel.:06438/5964. Ab 20.09.1999 Tel.:06434/903808. Zahle Aufpreis wenn nötig! Fragt nach Yannick!

Verkaufe, Kaufe, Tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Superangebote: C & C Gegenschlag und Fifa 99 für je DM 39, Risiko, Monopoly, Point Blank, Time Crisis, C & C 1 und 2 und Ego-Shooter für je DM 29, 2 G con 45 für je DM 45. Tel.:0451/394601 16.00 bis 20.00 Uhr

Verkaufe Playstation mit 2 Controllern, Memorycard, Game Buster und 13 Demos, Fifa 99, Driver, Metal Gear Solid, GTA London, Gran Turismo, Road Rash, Tomb Raider 1,2 und 3 für nur DM 450. Versandkosten und Porto übernehme ich. Als Dankeschön Command & Conquer Audio CD. Tel.:034632/20751 nach 15.00 Uhr fragt nach Hendrik

Verkaufe Driver, Tekken 3, Riot, Tomb Raider 2 und 3, Destruction Derby 2 und Alien Trilogy für Playstation; Turok 2, WWF Warzone und F 1 World GP fürs Nintendo 64; Verkaufe auch viele Game Boy und Saturn und Mega Drive Spiele. Tel.:05132/866461

Verkaufe Sony Playstation mit Import-Chip, X-Ploder, Lenkrad, 3 Controller, 1 Analog, 1 MB-Memory-Card, 8 MB M-Card, 20 Spiele, Demos für DM 1.000. Ruft an Tel.:034341/45457 fragt nach Mathias

Verkaufe Breath of Fire III, Final Fantasy 7, Alundra, Blaze und Blade, Granstreamsaga für je DM 45. Suikoden und Lösung für DM 60. Sagafantasia (US), Tales of Destiny (US) für je DM 70, Deathtrardungeon für DM 45. Tel.:03685/707227 17.00 bis 20.00 Uhr Lutz

Inserentenverzeichnis

Acclaim5
ActivisionU3, 13
BASA79
CDG45
Computec.....73, 78, 89, 85, 89, 99, 100, 121
Dynatex69
Eightball57
Fire23, 27, 29
First Class63
Fun Versand51
Gamers Point.....67
GameStore33
HasbroU2
Media Tunnel79
Merz & Krell.....71
Power Video55
SCED21
Softsale43
Take 2U4
Theo Kranz35
Vidis.....31
Virgin17

NEulich BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP

Wipout
Soul Calibur PC
Shadow Man
Tony Hawk's Skateboarding
Dreamcast von A-Z

! Jetzt noch rasanter!
! Jetzt noch fetter!
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!

Das lest ihr in der nächsten



Jet Force Gemini im Test

Endlich ist es so weit. In der nächsten Ausgabe könnt ihr endlich lesen, wie sich die beiden Zwillinge mitsamt ihrem Hund Lupus durch die futuristischen Gefilde ballern. Nicht nur Layouter Peta grinst vor Verzückung, wenn er alleine schon den Namen Rare vernimmt. Vielen anderen Zockern wird ebenfalls bei dem Gedanken an einen zu erwartenden neuen Hit aus der Edelschmiede warm ums Herz.



Mega Fun 12/99 erscheint am 3.11.99

Weitere Themen:
• Dino Crisis
• Dino Crisis

Im Test • Formel Eins 99: Psygnosis liefert Wiedergutmachung? • Jade Cocoon: Das Monster-RPG • Fighting Force 2 im Härtesten

sekunde +++

Die Gerüchteküche brodelt

Gerade ein paar Tage ist es her, als Sony die neue schwarze Wunderkonsole präsentierte. In diesem Zusammenhang veröffentlichte der Konzern auch eine umfangreiche Liste an Titeln, die schon bestätigt sind oder sich noch in Planungsstadien befinden. Genau um diese Spekulationen mit neuen Gerüchten zu nähren, haben "verlässliche" Quellen herausgefunden, dass angeblich ein neues WipEout in der Mache ist. Nun gut, so abwegig scheint dieser Gedanke nun auch nicht, da Psygnosis mit den drei bislang erhältlichen Episoden ihres Vorzeige-Future-Racers große Erfolge feiern konnte. Daher scheint es mehr als nur ein Gerücht zu sein, dass uns ein angeblich mit „WipEout Gold“ betitelter Flug in den virtuellen Schwebegleitern für die PlayStation 2 ins Haus steht.



index

Aerowings.....	T (76%).....	72	Rat Attack.....	T (35%).....	50
Aironauts.....	T (70%).....	44	Rayman 2.....	T (90%).....	38
Armorines.....	N.....	29	Ready 2 Rumble.....	N.....	33
Asteroids.....	N.....	32	Resident Evil 3 Nemesis.....	N.....	16
Bass Hunter.....	N.....	30	Resident Evil 64.....	N.....	18
Berserk.....	N.....	23	Resident Evil Code Veronica.....	N.....	15
Bomberman (dt).....	EH.....	102	Re-Volt (N64/PS).....	T (61%/ 35%)	52
Capcom Generations 3.....	T (41%).....	54	Rocket.....	N.....	32
Croc 2 (dt).....	EH.....	103	Shadow Man.....	N.....	31
D2.....	N.....	20	Shadow Man.....	T (76%).....	50
Dino Crisis.....	N.....	22	Shadow Man (dt).....	EH.....	118
Everybody's Golf 2.....	N.....	34	Sled Storm (dt).....	EH.....	103
Fighting Force 2.....	N.....	27	Soul Reaver (dt).....	EH.....	104
Fighting Force 64 (us).....	EH.....	102	Speed Devils.....	T (76%).....	71
Final Fantasy VIII.....	EH.....	114	The New Tetris.....	T (73%).....	69
Final Fantasy VIII.....	T (95%).....	46	The New Tetris (us).....	EH.....	102
Fisherman's Bait (dt).....	EH.....	102	The Typing of the Dead.....	N.....	21
Formel Eins 99.....	N.....	24	Tokyo Highway Battle.....	T (47%).....	72
Galerians.....	N.....	22	Tonic Trouble.....	T (69%).....	58
Gex: Deep Cover Gecko.....	T (86%).....	70	Trickstyle.....	T (83%).....	72
Gungage.....	T (65%).....	44	Turok: Leg. des verl. Landes.....	N.....	28
Hybrid Heaven.....	T (80%).....	56	UEFA Striker.....	T (84%).....	51
Hydro Thunder.....	T (83%).....	58	Wip3out (dt).....	EH.....	102
International Track & Field 2.....	N.....	26	WWF Attitude (dt).....	EH.....	103
Kobe Bryant in NBA C. (dt).....	EH.....	102	Zombie Revenge.....	N.....	20
Koudeika.....	N.....	15			
Madden NFL 2000.....	T (85%).....	50			
Magical Tetris.....	N (73%).....	34			
MGS Special Missions.....	T (74%).....	54			
Mission: Impossible.....	T (84%).....	55			
NBA Basketball.....	N.....	30			
NFL Quarterback Club 2000.....	T (85%).....	70			
NHL 2000.....	T (87%).....	42			
Pop n' Pop.....	T (72%).....	52			
Premier Manager.....	T (40%).....	70			
Racing Simulation 2.....	T.....	57			

Legende: T = Test; N = Neuheiten; EH = Erste Hilfe

Erscheinungstermine

Japan

Gran Turismo 2.....	25. November.....	PS
Valkyrie Profile.....	November.....	PS
Carrier.....	November.....	DC
Berserk.....	Dezember.....	DC
Panzer Front.....	Dezember.....	DC,PS
Maken X.....	Dezember.....	DC
Dragon Valor.....	Dezember.....	PS
Vampire Hunter D.....	Dezember.....	PS

USA

Kobe Bryant in NBA C. 2.....	November.....	N64
NBA Showtime.....	November.....	N64
Knockout Kings 2000.....	November.....	N64
Biohazard 2.....	November.....	N64
Slave Zero.....	November.....	DC
NBA 2K.....	November.....	DC
NBA Showtime.....	November.....	DC
MDK 2.....	November.....	DC
Rayman 2.....	November.....	DC
Medal of Honor.....	November.....	DC
Jackie Chan's Stuntm.....	November.....	PS
Rugrats Studio Tour.....	November.....	PS
Gauntlet Legends.....	November.....	PS
RE 3: Nemesis.....	November.....	PS
Danger Girl.....	November.....	PS

Deutschland

Rainbow Six.....	November.....	PS
Silicon Valley.....	November.....	PS
Spec Ops.....	November.....	PS
Trasher.....	November.....	PS
Indiana Jones.....	November.....	PS
Shao Lin.....	November.....	PS
J. McGrath S. 2000.....	November PS,N64	
NBA Jam 2000.....	November.....	N64
South Park Rally.....	November PS,N64	
Dino Crisis.....	November.....	PS
Trick 'n' Snowboarder.....	November.....	PS
Renegade Racing.....	November.....	PS
Billard Nights.....	November.....	PS
Spyro 2.....	November.....	PS
GT 2.....	November.....	PS
Pacman World.....	November.....	PS
Tiny Tanks.....	November.....	PS
Nightmare Creatures 2.....	November PS,N64	
Vigilante 8.....	November.....	PS, DC,N64
Wu Tang: Taste the Pain.....	November.....	PS
Die 24 S. von Le Mans.....	November.....	PS
Worms Pinball Add.....	November.....	PS
Worms Armageddon.....	November.....	N64
Expendable.....	November.....	PS
Premier Manager 2000.....	November.....	PS
A. u. Obelix gg. Cäsar.....	November.....	PS
Fighting Force 64.....	November.....	N64
Asteroids Hyper 64.....	November.....	N64
Spyro 2.....	November.....	PS
Pacman World.....	November.....	PS
Tiny Tanks.....	November.....	PS
Destruction Derby.....	November.....	N64
Road Rash.....	November.....	N64
Wrestlemania 2000.....	November N64,PS	
Rocket.....	November.....	N64
Earthworm Jim 3D.....	November N64,PS	
Dino Crisis.....	November.....	PS
Plasma Sword.....	November.....	DC
Trick 'n' Snowboarder.....	November.....	PS
Renegade Racing.....	November.....	PS
South Park C. Luv Shack.....	Dezember N64,PS	
Armorines.....	Dezember.....	N64
Turok: Legenden.....	Dezember.....	N64
Battlezone 64.....	Dezember.....	N64
Crash Team Racing.....	Dezember.....	PS
Space Debris.....	Dezember.....	PS
Nuclear Strike.....	Dezember.....	N64

So erreicht ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:
Tel.: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513

email: computec.abo@dsb.net
Anschrift der Redaktion
Computec Media, Mega Fun
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
e-Mail: leserecke@megafun.de
Fax: 0931/7842515

Anschrift des Abo-Service

Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Vorstand

Christian Gellenpoh (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur

Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Günther Hruby, Swen Harder

Bildredaktion

Karel Stumpf

Redaktion England

Derek dela Fuente

Freie Mitarbeiter

René Schneider, Georg Döller, Mario Brkujl

Layout

Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peta Mensing, Günther Hruby, Björn Harhausen

Konzeption

Uwe Kraft

Titel

SCED/Namco

Manuskripte und Programme

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH

Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 -143
Fax: +49 - (0)911 - 28 72 -241
email: carudolph@computec.de
Web: www.computec.de

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144)

Jens Klüver (-348)

Anzeigenposition

Andreas Klopfer (-140)

Anzeigenassistent

Ina Schubert (-346)

Online-Werbeflächen

Susanne Szameitat (-142)

Anzeigenleitung

Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

Anzeigenmarketing

Monika Fleener (-345)

Assistenz der Anzeigenleitung

Claudia Rudolph (-143)

Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.12.1998

Verlag

Computec Media

Innere Cramer-Klett-Str. 6

90403 Nürnberg

Verlagsleitung

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Abonnement

Mega Fun kostet im Abonnement

DM 62,- (Ausland DM 86,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277

e-Mail: eebner@pvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN 0946-6282 WKZ | 11355

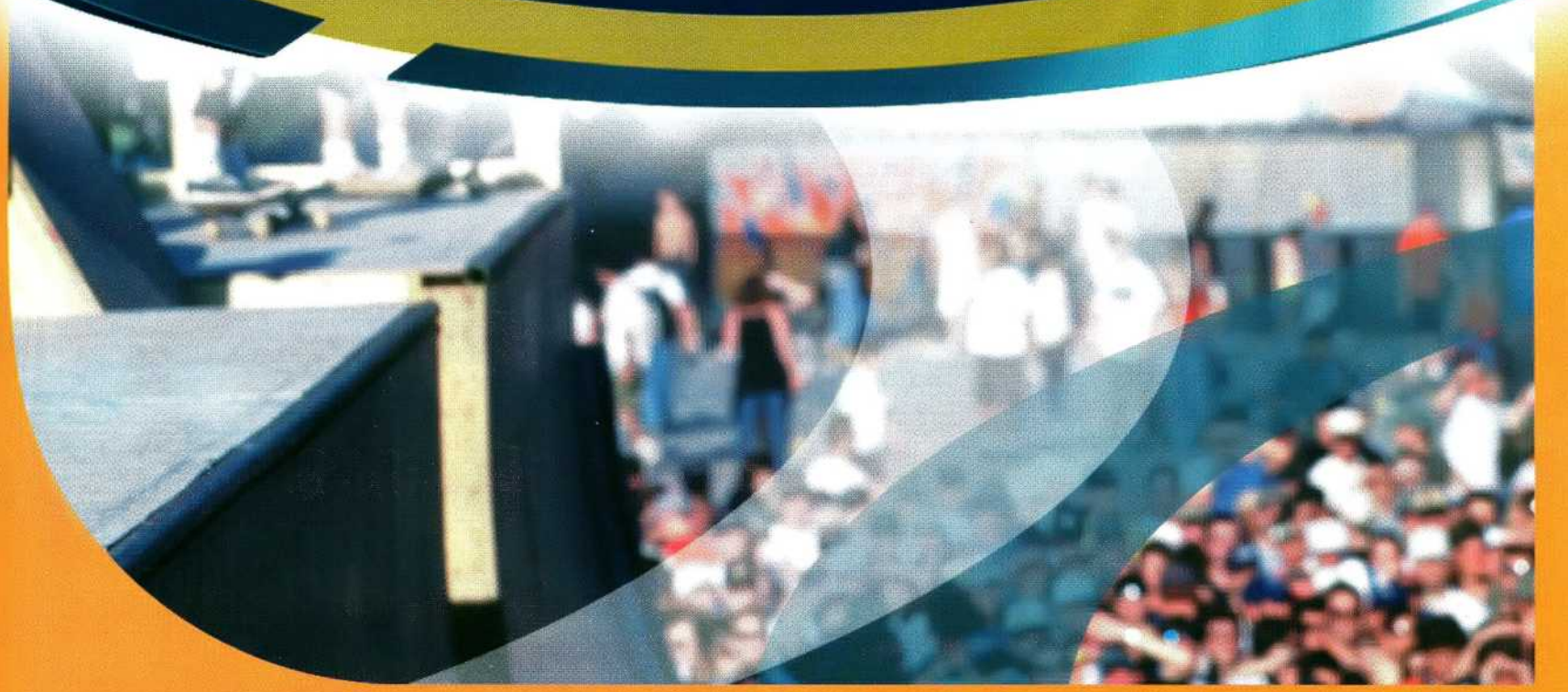
Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 1999 50.810 Exemplare

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:

Das Inhaltsverzeichnis wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltschutzes.



TONY HAWK'S SKATEBOARDING™



Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk, lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.





Good vibrations!

Eine wacklige Angelegenheit – und so soll es auch sein: Das **Dual Force Feedback™** im **JOYTECH Analogue Controller Plus** ist deutlich stärker als in herkömmlichen Controllern. Schließlich sollst Du ja auch spüren, was Du spielst! Und im täglichen „Kampfeinsatz“ zeigt sich die Robustheit Deines Equipments – bei JOYTECH werden alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft, da gibt's keine bösen Überraschungen. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis.**



										
Kabel* / ** für Extension, Link, RGB; Multi Tab*	Gameboy™-Zubehör Pocket Pouch Light Magnifier Battery Pack	Expansion RAM** Memory Cards*** Jolt Packs**	PlayStation™ Mouse*	Bio>Grip Advanced Joystick*	Controller Plus 64**	Analogue Controller Plus* Dual Force	Arcade Light Gun* Blaster Light Gun*	Official Jordan™ Grand Prix Racing Wheel'***	ab Herbst '99: Die Weltneuheit AirPad™**	* für PSX™
										
										** für N64™

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.