

MEGA FUN

3/99 DM 5,90

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.

NINTENDO • SEGA • SONY

Software-Ausblick 1999

■ Über 100 Titel! Sämtliche Tophits '99 im Überblick

Zelda: Ocarina of Time N64

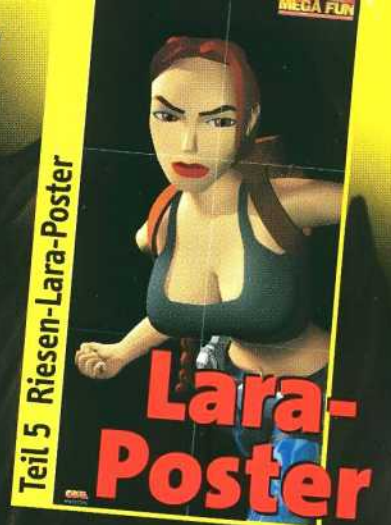
■ Wir haben die Komplettlösung!

Driver PS

■ Heiße Verfolgungsjagden à la Blues Brothers

Shenmue DC

■ Yu Suzukis Lebenswerk setzt neue Maßstäbe im Action-Adventure-Bereich



& tricks zum Sammeln

Turok 2, O.D.T., Gex 3D, South Park, Star Wars: Rogue Squadron, Topgear Overdrive, NHL 99, Rakuga Kids, Nightmare Creatures, u.v.m.



Metal Gear Solid PS

■ Der Agentthriller endlich im PAL-Härtetest



TOCA 2

TOURING CARS

www.toca2.com

FÜR

DEN

TAPETEN-WECHSEL

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK

H.-J. STUCK



7 MARKENMEISTERSCHAFTEN

INKL. FORMEL FORD

KOMPLETTE

FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

REALISTISCHE

HELMKAMERA

DUAL SHOCK

- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK 8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN LINK-OPTION + SPLIT SCREEN



Codemasters



DUMM gelaufen

“Wir haben einen Virus, wir haben einen Virus”, gellte es aus Ulfs aufgeregtem Mund durch die Redaktionsräume. Der vermeintliche Computer-Virus gehörte dabei zu der besonders cleveren Sorte. Wie mit Geisterhand geschrieben, erschienen auf dem Bildschirm plötzlich geheime Botschaften, wie zum Beispiel “Is there anybody out there?” Der Cursor tänzelte über den Screen und Dokumente verschwanden von selbst. Ulfs Aufregung stieß jedoch bei den Kollegen auf eine erstaunliche Gelassenheit, die ihn eigentlich hätte stutzig machen sollen. “Da lassen wir halt demnächst einmal einen Virusscanner drüberlaufen”, das war der einzige lakonische Kommentar des ansonsten als Viren-Hasser stadtbekanntem Gunther. Und in der Tat: Der angebliche Todesvirus war in Wahrheit Karel, der sich mittels eines speziellen Programms bei Ulfs PowerMac auf heimtückische Art und Weise eingelockt hatte und so die Kontrolle übernahm. Layouter gehören halt zur hinterlustigen Sorte...



Es lebe die Konsoleenvielfalt!

Das Weihnachtsgeschäft ist vorbei, die Firmen ziehen Bilanz, Jahresabschlüsse stehen bevor, der Heftumfang und der Anzeigenanteil sinken wieder - es beginnt mal wieder das Geschäft nach dem Geschäft. Früher war dies eine Zeit der Erholung, in diesem Jahr hat sich jedoch am üblichen Redaktionsstress im Prinzip so gut wie nichts verändert. Ein Grund dafür ist die neue Konsoleenvielfalt. Das Nintendo 64 konnte zwar - so viel ist sicher - die PlayStation-Dominanz nicht brechen, dank Turok 2 und Zelda aber kräftig Boden gutmachen. Segas Dreamcast-Konsole traut man nach dem fulminanten Sonic Adventure und Yu Suzukis revolutionärem Action-Adventure Shenmue mittlerweile zu, beim Konsolengeschäft der Generation 2000 ganz vorne mitzumischen. Das Videospiegelangebot ist wieder bunter geworden. Endlich, so muss man sagen, denn für die Videospiegelbranche ist es bekanntlich existentiell, dass mehrere Konsolen nebeneinander bestehen. Die Ausgabe 03/99 ist in dieser Hinsicht sogar etwas Besonderes, denn nach langer Zeit sind nicht nur die PlayStation-Titel die dominierenden Themen. Die einzige Ausnahme ist dafür um so bemerkenswerter. Nach einer geradezu quälend langen Zeit der Ankündigung gibt sich endlich Metal Gear Solid die Ehre. Der Deutschlandstart hat jedoch auch einen faden Beigeschmack auf Grund der restriktiven Marketingpolitik von Konami.

Totaler Importverbot und strenge Vorgaben bei

der Gestaltung der Berichte entzürnen nicht gerade wenige Videospiegelzocker. Wir hoffen, dass die Branche sich nicht eines Tages in die Richtung bewegt, dass uns alles vorgeschrieben wird, denn das wäre das Ende der freien Videospieglfreuden! Diese Randnotizen sollen allerdings den Genius dieses Action-Adventure-Werkes auf keinen Fall schmälern. Ansonsten wollen wir euch vor allem auf den Leser Award '98 hinweisen, der sich mittlerweile zu einer festen Größe gemausert hat und dieses Jahr besonders spannend sein dürfte. Das ist bekanntlich eure Chance zu bestimmen, welcher Titel eurer Meinung nach der beste in den letzten zwölf Monaten war. Mit dieser Ausgabe werfen wir jedoch nicht nur einen Blick zurück, sondern auch nach vorne, durch unseren großen Software-Ausblick. Alle Top-Titel dieses Jahres auf sieben Seiten. Ach ja, ehe wir es vergessen: Auch wir haben Bilanz gezogen und aus gutem Grund die Sektkorken knallen lassen. Innerhalb der letzten drei Ausgaben haben wir um sage und schreibe 70% (!) zugelegt. Ein sicherer Beleg dafür, dass die neue Mega Fun bei euch sehr gut angekommen ist. Dafür möchten wir all unseren treuen Lesern, wieder dazugekommenen und Neulingen unser herzlichstes Dankeschön aussprechen! Auf ein spannendes Videospiegeljahr 1999!

Euer Mega-Fun-Team



neuheiten

Dreamcast

Incoming.....	41
Power Stone.....	40
Shenmue.....	6
Sonic Adventure.....	30

PlayStation

Ace Combat 3.....	52
Civilization II.....	50
Driver.....	22
Ehrgeiz.....	46
G-Police 2.....	53
Guardian's Crusade.....	45
Le Mans 24.....	37
Populous III.....	38
Tank Racer.....	36

Nintendo 64

Racing Simulation 2.....	51
ShadowMan.....	42

In Arbeit..... 54

test

PlayStation

A Bug's Life.....	68
Akuji the Heartless.....	70
Atlantis.....	68
Granstream Saga.....	64
Metal Gear Solid.....	58
Pro 18 Golf.....	67
Pro Pinball.....	67
Rally Cross 2.....	62
Rollcage.....	69
Running Wild.....	74
Streak.....	68
Tetro Force.....	75
WCW Thunder.....	66
Wild Arms.....	66

Nintendo 64

Centre Court Tennis.....	74
NHL Breakaway '99.....	72
South Park.....	66

erste hilfe

PlayStation

Apocalypse.....	97
B-Movie.....	97
Box Champions.....	97
C3 Racing.....	97
Cool Boarders 3.....	97
Crash Bandicoot: Warped.....	97
Devil's Deception.....	97
Lemmings & Oh No! More Lem.....	97
NHL '99.....	97
O.D.T.....	94
Oddworld: Abe's Exoddus.....	97
Test Drive 4x4.....	94
Test Drive 5.....	97

Nintendo 64

Gex 3D.....	95
NHL '99.....	94
NHL Breakaway '99.....	94
Nightmare Creatures.....	94
Rakuga Kids.....	94
S.C.A.R.S.....	95
South Park.....	95
Star Wars: Rogue Squadron.....	96
Topgear Overdrive.....	95
Turok 2: Seeds of Evil.....	94
Zelda - Ocarina of Time.....	98



Endlich auf dem Prüfstand Metal Gear Solid

Ausführlicher Test zum Überhammer auf 4 Seiten

ab Seite 58



ab Seite 30

Sonic Adventure

Segas Maskottchen hat nach der vierjährigen Saturn-Pause wieder grünes Licht erhalten. Yuji Naka und sein Sonic-Team zeigen auf der vollgepackten GD-ROM, wozu Dreamcast technisch fähig ist. Doch begeistert Sonic auch spielerisch?



ab Seite 70

Akuji the Heartless

Erst groß angekündigt, dann als saure Gurke gefürchtet? Moment mal! Ist Akuji wirklich keinen Pfefferling wert?

SPIELE Ausblick 1999

Software-Ausblick ab Seite 14

Lest, was euch alles für eure Konsolen im Jahr 1999 erwartet

rubriken

Dreamcast-News.....	6
Driver-Special.....	22
Ihr über uns.....	82
Importe.....	76
Inserentenverzeichnis.....	113
Klein und fein.....	79
Kleinanzeigen.....	111
Leser Award '98.....	86
Leserecke.....	80
Referenzen.....	78
Software-Ausblick.....	14
Spielhölle.....	83
Technik Ecke.....	84
Vorschau.....	114
Warzone-Special.....	26
Wegweiser.....	4
Wir über uns.....	3
Zockerkönig.....	91

ab Seite 98

Zelda - Ocarina of Time

Ihr steckt bei Links Abenteuer fest? Nicht mit unserer ultimativen Komplettlösung!



TUROK

SEEDS OF EVIL™

JAG E.D.A.S. BÖSE



Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2; SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielewelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 6 gigantischen Welten und Monster, daß dir das Blut gefriert.



IGN LEVEL

10 von 10



95%

94%



92%



90%



Note 1



TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK:® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All others characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.™,® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN



Shenmue die Rollenspiel-Revolution

Dreamcast Rollenspiel Nach Sonic Adventure lud Sega zum zweiten Male zu einer opulenten Software-Präsentation nach Japan ein. Im Mittelpunkt stand dabei kein geringeres Werk als Yu Suzukis erste reinrassige Konsolen-Entwicklung, die er selbst pathetisch als sein Lebenswerk bezeichnet. Nach der beeindruckenden Präsentation waren sich die meisten Teilnehmer sicher: Dieses Dreamcast-Projekt hat das Zeug dazu, der gesamten Videospielebranche völlig neue Impulse zu geben. Doch überzeugt euch am besten selbst...

Es ist höchst interessant zu beobachten, wie Sega radikal ihre Software-Politik verändert hat. War die Firma bei den beiden Konsolen-Vorgängern stets darauf erpicht, zu lasten des Start-Softwarepakets (Altered Beast, Virtua Fighter) möglichst stark den Zeitvorteil auszunutzen, setzt Sega bei der Dreamcast-Vermarktung nunmehr, ähnlich wie Nintendo, auf eine nahezu kompromisslose Qualitätsphilosophie. Dass damit unschöne, aber notwendige Release-Verschiebungen einhergehen, ist die logische Konsequenz. Sonic Adventure oder Sega Rally 2 sind zwei gute Beispiele dafür, und ich bin mir sicher, dass Sega am liebsten auch Virtua Fighter 3tb noch um einige Wochen verschoben hätte, wenn sie nicht dringend einen Killer-Titel für den DC-Launch benötigt hätten. Interessant ist ferner, wie dramaturgisch klug sie ihre wichtigsten Titel vermarkten. Nach Sonic Adventure wurde auch Yu Suzukis Dreamcast-Debüt durch eine eigene Software-Präsentation am 20. Dezember (in Japan gibt es bekanntlich kein Weihnachtsfest wie bei uns) in einem sehr festlichen Rahmen vorgestellt. Als Räumlichkeit wurde die Yokohama National Exhibition Hall

Digitaler Alltag: Wenn Ryo am Tage entlang der Hauptstraße geht, herrscht absolute Rush-Hour

ausgewählt, die malerisch direkt am Meer liegt. Wer als Besucher eine rasante High-Tech-Show mit Gewitterblitzen erwartet hat, wurde schnell eines Besseren belehrt, denn statt lautem Getöse herrschte eine geradezu meditative Stimmung. Während auf großen Videoleinwänden die chinesischen Protagonisten des 3D-Werkes erschienen, spielte ein kleines Orchester klassische Musik aus dem fernen Osten. Später intonierte eine Sängerin in roter Abendrobe den Titelsong zu Shenmue (der Titel steht übrigens für einen chinesischen Namen). Knapp eine halbe Stunde dauerte das ungewöhnliche Opening. Für manchen Videospieľfan scheinbar zu lange, wie einige Schlafanfälle zeigten.

Erst danach begann die eigentliche Präsentation



Polygon-Wunder: Jeder Charakter setzt sich aus unzähligen Polygonen zusammen, so dass sie geradezu beängstigend real anmuten

tion des mit Spannung erwarteten "Lebenswerks" von Mr. Suzuki. Wie bei der Sonic-Adventure-Präsentation führte ein Moderationsduo durch

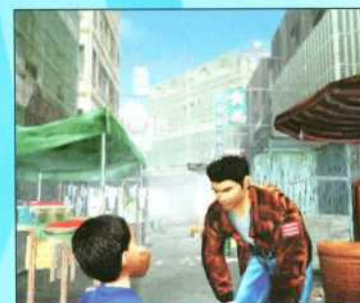
das Programm (Mr. Shigeaki Saegusa/Mrs. Reika Chiba). Ihre erste Amtshandlung bestand darin, den Meister und Schöpfer höchstpersön-



Animationsaufwand: Martial-Arts-Experten zwängten sich in die Motion-Capture-Anzüge, um ihren digitalen Alter Egos höchste Authentizität zu verleihen



Typisch japanisch: Ein Schildträger symbolisiert das Ende der Warteschlange



Wie im richtigen Leben: Wenn sich euer Titelheld mit einem kleinen Jungen unterhält, geht er erst einmal in die Knie, um ihn besser zu verstehen. Das ist nur eines von vielen Beispielen, wie derart stark situationsabhängig die Dialoge gestaltet wurden

Yu Suzuki - der Spielhallenkönig

Was für Nintendo Shigeru Miyamoto ist, stellt für Sega ohne Zweifel Yu Suzuki dar. Er ist der unumstrittene Vorzeige-Programmierer der Firma, dessen Hitliste sich beinahe wie das Who-is-Who der Spielhallengeschichte liest. Seit 1983 steht der 1958 geborene Japaner dem Sega-Konzern treu zur Seite. Bereits kurze Zeit später wurde er der Frontmann der fast schon legendären Inhouse-Softwareschmiede AM2, aus deren Entwicklerstudios zahlreiche Spielhallen-Klassiker stammen. In Japan genießt er daher ebenso wie Shigeru Miyamoto den Status eines Superstars. Dennoch könnten beide Spieleentwickler kaum unterschiedlicher sein. Während Shigeru-san ein reiner Spieledesigner ohne Programmierkenntnisse ist, hat sich Mr. Suzuki auch einen Namen als Hardwarekenner gemacht, dessen Spezialität es ist, eine High-End-Grafik gekonnt mit einer exzellenten Spielmechanik zu verbinden. Virtua Fighter, der erste 3D-Klopper überhaupt, ist dafür nur ein Musterbeispiel. Seine unermüdliche Erfolgsserie erlaubt dem öffentlichkeits scheuen Fernöstler den luxuriösen Lebensstil eines Popstars. Als begeisterter Sportwagenfan befindet sich in seinem Fuhrpark unter anderem ein sündhaft teurer Lamborghini Diablo. Sein Status erlaubt ihm außerdem das Privileg, öffentlich die Firmenpolitik zu kritisieren. Yu Suzuki mäkelte beispielsweise öffentlich an der Saturn-Hardware-Architektur herum, da er die Synchronisation der beiden Hitachi-CPU's für zu kompliziert erachtete. Der Mann hatte Recht.



1985

Hang On 1985

Die erste Motorrad-Simulation mit eigener Kabine.

Space Harrier

Der erste Hydraulik-Automat.

1989

Power Drift

Heißes Wüstenbuggy-Rennen mit komplexer Hydraulik und Sprungeinlagen.

1993

Virtua Fighter

Revolutionär: der erste 3D-Klopper überhaupt.

1999

Shenmue

Die erste reine Konsolen-Entwicklung und sicherlich ein kleiner Meilenstein für das gesamte RPG-Genre.

Kommunikation leicht gemacht: Sobald ihr auf einen gesprächigen Mitmenschen trifft, zoomt die Kamera heran, der Dialog kann auf Wunsch beginnen

lich auf die Bühne zu bitten. Unter großem Applaus betrat der an sich schüchterne Yu Suzuki die Bühne, um in der kommenden Stunde ausführlich sein groß angelegtes Videospiel vorzustellen, und was für eins!

Spielablauf: RPGs waren

gestern, heute ist Shenmue

Bereits vor fünf Jahren entwickelte der AM2-Kopf die Idee zu Shenmue. Aus technischen Gründen war der Hardware-Tüftler jedoch gezwungen, dieses überaus gewagte Projekt lange Zeit auf Eis zu legen. Das änderte sich jedoch schlagartig, als Sega unter seiner fachlichen Mithilfe mit der Entwicklung von Dreamcast begann. Warum Shenmue erst auf dem 128-Bitter möglich wurde, verdeutlicht sein ehrgeiziges Vorhaben,

1986

Out Run

Ein absoluter Rennspielklassiker, mit der Blondine und dem roten Ferrari in der Hauptrolle.

1990

G-Loc

Die Steigerung zu After Burner mit neuartigem Perspektivwechsel.

R-360

Hydraulik pur dank 360-Grad-Kabine.

1994

Virtua Fighter 2

Die Model-2-Platine sorgt für eine grafische Meisterleistung.

1987

After Burner

Luftgefechte mit für damalige Verhältnisse aufwändiger 3D-Grafik.

1992

Virtua Racing

Ein Meilenstein der Rennspielgeschichte. Einführung der V.R.-Knöpfe zum Perspektivenwechsel sowie der Model-Hardware-Technologie.

1996

Virtua Fighter 3

Mit dem Model-3-Board setzt das AM2-Team erneut neue Maßstäbe.



endlich ein Rollenspiel zu entwickeln, das den Begriff "Realismus" wirklich verdient hat. Grob umschrieben (und das ist angesichts des Rufes als ungekrönter Arcade-König sehr ungewöhnlich) handelt es sich um ein Echtzeit-Abenteuerspiel einer neuen Dimension, da es dem Akteur

Otto-Normal-Held

Yu Suzuki legte großen Wert darauf, dass der Titelheld kein blaublütiger Superheld, sondern ein ganz normaler Junge mit Stärken und Schwächen ist. Geld fällt ihm daher nicht in den Schoß, sondern es muss hart erarbeitet werden, indem er Bauarbeiter auf der Straße anspricht und ihnen beim Schleppen von Kisten hilft.



Alles ist erlaubt: Bei den Auseinandersetzungen mit oftmals mehreren Widersachern kommen sämtliche Gliedmaßen stets in Abhängigkeit von der jeweiligen Situation zum Einsatz

nahezu jeglichen Freiraum gewährt. Für Yu Suzuki war das, seinem eigenen Bekunden nach, eine extreme Umstellung. Kam es bei seinen zahlreichen Spielhallen-Projekten stets darauf an, dem zahlenden Spieler innerhalb von rund drei Minuten ein möglichst intensives Actionerlebnis zu vermitteln, erwarten den Konsolen-User hingegen ganz andere Dinge, wie beispielsweise-



Basisarbeit: Neben den situationsabhängigen Aktionen verfügt Ryo natürlich auch über Grundtechniken, zu denen auch gekonnte Sprungeinlagen gehören

weise Abwechslungsreichtum und lang anhaltender Spielspaß. Insofern erscheint es nicht so überraschend, dass er sich das Echtzeit-Rollenspiel-Genre (Suzuki-san lehnte an sich jegliche geläufige Genre-Bezeichnung ab) ausgewählt hat, denn in diesem Sektor können diese beiden Aspekte perfekt miteinander verbunden werden. Doch genug der Vorreden, direkt zum Spiel: Schauplatz ist China. Ihr schlüpf in die Rolle des jungen und talentierten Karatekas Ryo Hazuki, der eines Tages beschließt auf eigene Faust das Land zu erkunden. Die Hintergrundgeschichte wurde bewusst wage und schlicht gehalten, da sich der eigentliche Plot erst im Laufe des Abenteurers entwickelt, abhängig von euren Handlungen. Natürlich hat auch dieses außergewöhnliche RPG etwas mit Kommunikation, Kämpfen und Erfüllen von Aufträgen zu tun. Dennoch sollte man als Rollenspiel-Kenner sich zunächst einmal völlig dumm stellen, denn Shenmue bietet in vielfacher Hinsicht völlig neue Ansätze. Zunächst einmal ist dieses

Reality-Erlebnis in 3D konsequent nicht-linear. Es gibt zwar einen groben Handlungsstrang, wie und in welcher Reihenfolge ihr ihn absolviert, das bleibt allerdings euch überlassen, sprich ihr habt zu jeder Zeit die Möglichkeit sämtliche Ortschaften der grafisch brillanten 3D-Landschaften in der Verfolger-Perspektive zu erkunden (es gibt alleine über 1200 Räume zu begutachten!!!). Beispiel: Euer junger Held benötigt dringend Geld? Kein Problem, spricht einfach einen Bauarbeiter auf der Straße an. Vielleicht hat er ja gerade einen Job für euch. Die Entscheidung hängt davon ab, wen ihr gerade zu welcher Zeit anspricht. Dieser Punkt leitet gleich zur zweiten großen Besonderheit über. Yu Suzuki bezeichnet Shenmue gerne als "4D-Adventure", da die Zeit als vierte dynamische Koordinate während des gesamten Abenteurers rigoros verwendet wird. Was bei anderen Adventures nur angedeutet wurde, ist hier nämlich spürbare Wirklichkeit. Wenn ihr beispielsweise durch die Stadt schlendert, wan-



Künstlerarbeit: Zu jedem Charakter entstanden zahlreiche Skizzen, ehe sie den Weg in den Rechner fanden

Zeit - die vierte Dimension

Yu Suzuki achtete streng darauf, dass die Zeit-Komponente konsequent mit ins Gameplay integriert wird. Wenn ihr durch die Stadt schlendert, beobachtet ihr zum Beispiel, wie sich die Tageszeiten allmählich verändern und die Menschen sich dementsprechend verhalten. Dieses Feature hat natürlich gravierende Auswirkungen auf den Spielverlauf, da man ab einer gewissen Uhrzeit bei Läden vor verschlossenen Türen steht.



Intelligente Kameraführung: Sobald die Spielfigur losläuft, wechselt die Perspektive automatisch in eine cinematische "Schuhsohlen-Position"

der die Sonne realistisch am Firmament entlang, das Wetter kann plötzlich in einen heftigen Regenschauer umschlagen und die Menschen passen sich selbstverständlich den Tageszeiten an (schlafen, Mittagessen, Läden werden geschlossen, etc.). Ihr merkt schon, Realismus erfährt bei diesem Titel eine völlig neue Dimension. Vor allem beim Verhalten der über 370 Charaktere,

denen ihr im Laufe der chinesischen Erkundungstour begegnet, wird dieser Punkt deutlich. Jede virtuelle Person verfügt nicht nur über einen virtuellen Charakter, sondern hat auch seinen eigenen Tagesrhythmus. Sprich es gibt keine Menschen, die wie angewurzelt an einem Ort stehen, um nur darauf zu warten, endlich von euch angesprochen zu werden, sondern sie verfolgen ihre individuellen Ziele. Rentner streuen umher, der Bauarbeiter zieht jeden Tag seine Schicht durch, und wenn ihr abends heimkehrt, wartet stets eure Familie auf euch. Die Interaktion mit den Charakteren wurde darüber hinaus sehr genial gelöst. Die Kameraführung richtet euer Augenmerk automatisch auf relevante Objekte bzw. kommunikationswil-



Street Fighter: Kämpfe können jeden Augenblick und an jedem Ort stattfinden, ohne dass längere Nachladepausen den Spielfluss unterbrechen

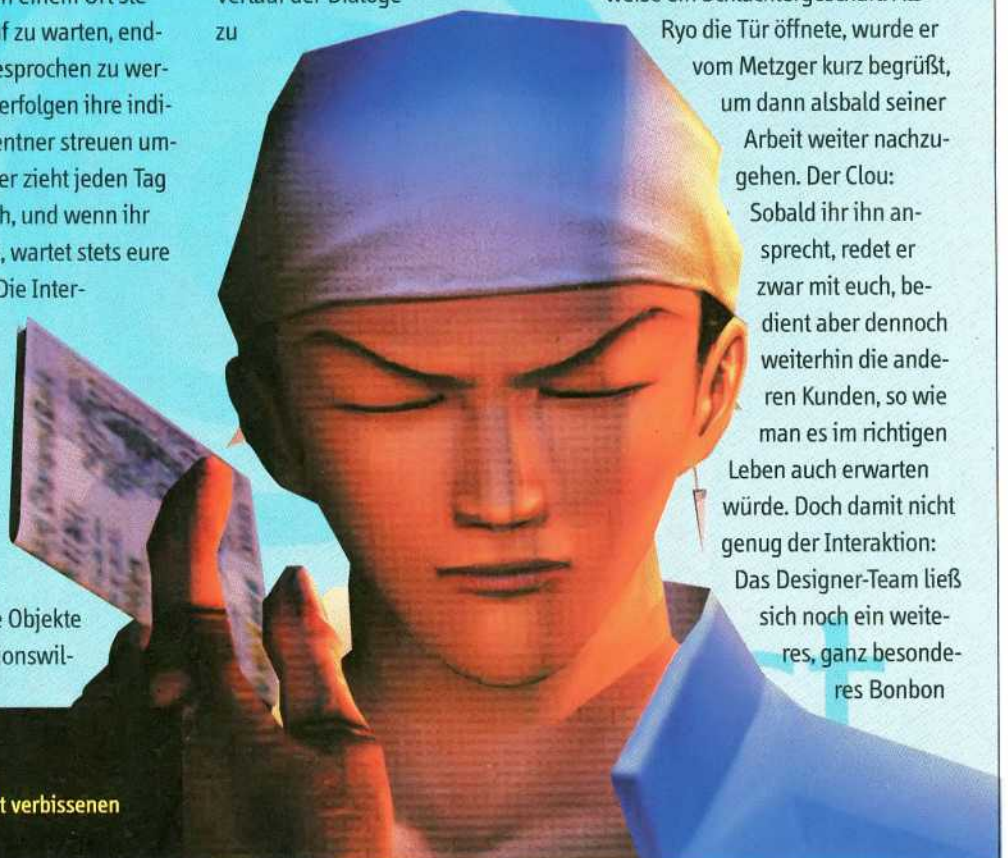
lige Menschen. Apropos Kommunikation, in diesem Bereich leistete das Team Schwerstarbeit, denn statt vorgegebener Predigten verfügt jeder Charakter über situationsabhängige Kommentare. Zwischendurch habt ihr sogar die Möglichkeit, den Verlauf der Dialoge zu

bestimmen, indem ihr zum Beispiel Fragen entweder mit Ja oder mit Nein beantwortet. Obercool bei den Dialogen ist ferner die Tatsache, dass alles sehr natürlich und realistisch anmutet. Der Held betrat während der Vorführung beispielsweise ein Schlachtergeschäft. Als

Ryo die Tür öffnete, wurde er vom Metzger kurz begrüßt, um dann alsbald seiner Arbeit weiter nachzugehen. Der Clou: Sobald ihr ihn anspricht, redet er zwar mit euch, bedient aber dennoch weiterhin die anderen Kunden, so wie man es im richtigen Leben auch erwarten würde. Doch damit nicht genug der Interaktion: Das Designer-Team ließ sich noch ein weiteres, ganz besonderes Bonbon



Stimmengewaltig: Der Schauspieler Masaya Matsukaze verleiht dem Spielhelden Ryo Hazuki seine Stimme



Wusstet ihr schon ...?

...dass sich Yu Suzukis Entwicklungsabteilung AM2 in einem recht verbissenen Wettstreit mit der Inhouse-Schmiede AM3 befindet?

Quick-Time-Event

Yu Suzuki ließ sich etwas Besonderes einfallen, um eingespielte Actionsequenzen realistisch und ohne Zeitverluste in Szene zu setzen. Quick-Time-Event lautet das Zauberwort. Sobald sich ein besonderes Ereignis ankündigt, wird ein weißer Pfeil eingeblendet. Nun müsst ihr innerhalb kürzester Zeit entscheiden, was euer Held machen soll, indem ihr perfekt getimt die entsprechende Tastenkombination ausführt. In dieser Bilderfolge seht ihr, wie der junge Held während einer Verfolgerszene sicher durch eine mit Hindernissen gespickte Seitengasse dirigiert wird.



namens Quick-Time-Event (QTE) einfallen. Die Grundidee ist folgende: Wenn besondere Dinge während des Abenteuers geschehen, dann müsst ihr eure Entscheidung sehr spontan fällen. Im Spiel sieht das wie folgt aus: Ihr geht beispielsweise durch die Straße, plötzlich erscheint ein weißer Pfeil, der andeutet, wo gerade etwas Interessantes geschieht. Nun müsst ihr blitzschnell und stets situationsabhängig reagieren. Dies bedeutet, dass ihr den A-Knopf zur rechten Zeit betätigt oder aber das Steuerkreuz in die entsprechende Richtung drückt. Es gibt somit während des Abenteuers so gut wie keine unnatürlichen Unterbrechungen. Alles

geschieht in Echtzeit. Nun werden sich einige Leser sicherlich die Frage stellen, wo denn das Beat'emUp-Element bleibt? Keine Panik, bei Shenmue wird auch Prügelkost vom Allerfeinsten geboten, und zwar nach dem gleichen Prinzip (Quick-Time-Battle), nur dass diesmal ein roter Pfeil das drohende Handgemenge ankündigt (dem man aber auch ausweichen kann). Während der Präsentation gab es selbstverständlich eine kleine Kostprobe zu begutachten. Yu Suzuki wurde in einer Seitengasse gleich von mehreren Schergen angegriffen. Schon bald flogen die Fetzen, wobei sämtliche Gliedmaßen (Knie, Faust, Ellenbogen, etc.)

situationsabhängig zum Einsatz kamen. Auch hier gilt das Prinzip, der richtige Knopf (bzw. Steuerkreuzrichtung) zur richtigen Zeit bewirkt auf dem Screen wahre Wunder. Weiteres Beispiel: Während des wüsten Kampfes wird der junge Chinese zu Boden gestreckt. Mit der richtigen Tastenkombination greift Ryo geistesgegenwärtig mit der einen Hand nach dem Gerüst, um sich blitzschnell hochzuziehen und so einem Fußfeiger auszuweichen. Man muss dabei allerdings betonen, dass man während des Kampfes jederzeit die Möglichkeit hat, den eigenen Charakter zu steuern und auf seine Grundkampftechniken (Schlag & Tritt) zurückzugreifen. Diese Quick-Time-Battle-Einlagen sind somit quasi ganz spezielle und sehr situationsabhängige Aktionen, die man ausnutzen kann, aber nicht unbedingt muss (man stirbt dann nicht automatisch). Beispiel: Wenn ihr es nicht schafft per exakt getimten Knopfdruck rechtzeitig einer Tonne auszuweichen, kommt euer Held kurz ins Straucheln, was aber nicht



Live-Performance: Die Präsentation erfolgte über riesige Videoleinwände unbedingt gravierende Folgen hat. Natürlich gibt es noch weitere spielerische Details, wie rasante Verfolgerszenen oder Zockereinlagen, doch der Platz würde nicht ausreichen, um an dieser Stelle alles zu erläutern.

Technik: Eine Klasse für sich

Wenn Yu Suzuki bei einem Videospieldesign die Hände im Spiel hat, sind die technischen Erwartungen natürlich besonders hoch, und so viel sei gesagt: Sie werden beileibe nicht enttäuscht. Shenmue setzt in grafischer Hinsicht neue Maßstäbe, an denen sich die gesamte Konkurrenz wohl noch lange messen wird. Yu Suzuki betonte während der Präsentation, dass ihm an anderen Rollenspielen der krasse grafische Unterschied zwischen den CG-Sequenzen und der Spielgrafik missfällt. Konsequenz: Shenmue bietet eine Luxus-Optik, die sich auf einem derart hohen Niveau befindet, dass man sie auf den ersten Blick glatt für eine CG-Zwischensequenz halten würde, die es jedoch im gesamten Spiel überhaupt nicht gibt. Wo soll man angesichts dieses Superlatives anfangen? Da wäre zunächst einmal der geradezu irrsinnig hohe Detailreichtum. Das



Der Yen rollt: Wie bei einem Popkonzert hatte man nach der Präsentation die Möglichkeit, allerlei Shenmue-Artikel zu erwerben

Wusstet ihr schon ...?

...dass Yu Suzuki bei der Dreamcast-Umsetzung von Virtua Fighter 3tb nur eine kontrollierende Funktion hatte?



Detailsucht: Jeder Raum wurde mit einer geradezu peniblen Liebe zum Detail in Szene gesetzt, so dass sie allesamt sehr real wirken. Im Bild sieht ihr eine Sushi-Bar sowie ein Restaurant



Team reiste eigens nach China, um sich die grafischen Vorgaben live vor Ort zu besorgen. Zu Hause in den Entwicklungsstudios wurde dann jede Szene digital umgesetzt. Egal ob flackernde Kerzen, Staub, der durch den Wind aufgewirbelt wird, oder Zeitungsschnipsel, die durch die Straßen wehen, kein Detail schien dem Team entgangen zu sein. Faszinierend ist dabei, mit welcher Konsequenz die Macher zu Werke gingen. Egal in welchen Raum man auch geht, jeder erzählt seine eigene Geschichte. Ein Raum sah beispielsweise wie ein leeres Klassenzimmer aus, in dem man förmlich spüren konnte, wie Minuten zuvor eine Horde von wilden Schülern herausstürmte - standardisierte Räumlichkeiten gibt es nicht. Ebenso konsequent war man bei den Animationen. Suzuki-

san legte großen Wert darauf, dass die Hand-Animationen endlich einmal authentisch anmuten, und ließ eigens dafür einen Motion-Capture-Handschuh entwickeln. Für die grandiosen Kampfszenen standen den Codern ferner nur erlesene Experten zur Verfügung, zum Beispiel professionelle Budo-Experten oder Chinesen, die den traditionellen Hakkyoku-ken-Kampfstil beherrschen. Das Ergebnis spiegelt sich in ungemein dynamischen, außergewöhnlichen und authentischen Kämpfen wider. Außergewöhnlich deshalb, weil man sich oftmals mit mehreren Widersachern auseinandersetzen muss und stets die Besonderheiten der Locations miteinbezogen werden. Umkippende Gegenstände, aufsammelbare Waffen oder zerberstende Tische sind da keine Seltenheit. Zum Soundbereich



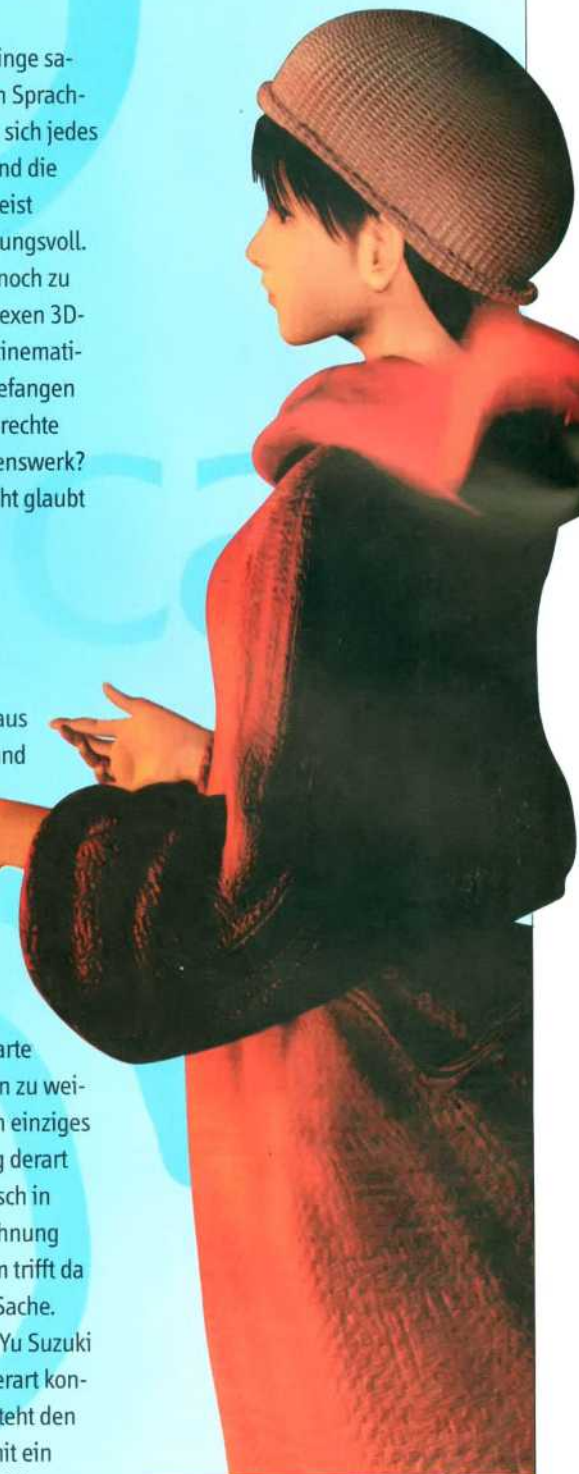
lassen sich bislang zwei Dinge sagen: Es wird ausschließlich Sprachausgabe geboten (da freut sich jedes Synchronisationsstudio) und die Hintergrundmusik ist zumeist orchestral und sehr stimmungsvoll. Bleibt zum Abschluss nur noch zu erwähnen, dass die komplexen 3D-Architekturen durch eine cinematische Kameraführung eingefangen werden, die euch stets ins rechte Bild rückt. Yu Suzukis Lebenswerk? Nun, in technischer Hinsicht glaubt man das gerne.

**Erster Eindruck:
Ein Meilenstein der
Videospiegelgeschichte**

Angesichts dieser Mixtur aus spielerischer Innovation und grafischer Urgewalt verspricht es einem zunächst die Sprache. Yu Suzukis Meinung, dass sich Shenmue nur schwerlich in eine Sparte einordnen lässt, muss man zu weiten Teilen bestätigen. Kein einziges Rollenspiel wurde bislang derart konsequent und authentisch in Szene gesetzt. Die Bezeichnung interaktiver Videospieelfilm trifft da schon eher den Kern der Sache. Wenn das Team rund um Yu Suzuki sein Vorhaben wirklich derart konsequent zu Ende bringt, steht den Japanern im Frühling somit ein geradezu revolutionäres Videospieelerlebnis ins Haus, das die gesamte Branche sicherlich inspirieren dürfte. Alles deutet daher darauf hin, dass es für den Titel Shenmue dann nur noch einen ernst zu nehmenden Gegner geben dürfte: Zelda 64. (Ulf)



Wetterwechsel: Die klimatischen Verhältnisse ändern sich der Jahreszeit entsprechend, so dass man im Winter mit heftigem Schneefall rechnen muss



Dreamcast

Hersteller: Sega
 Fakten: Echtzeit-Adventure, 370 Charaktere+, 1200 Räume+
 Erscheint in: Frühling (Jap.)

Erster super Eindruck

AB 19.2. KRIBBELT'S IM CONTROLLER: A BUG'S LIFE.

Tauch ein in die faszinierende Welt von Disneys neuester Filmsensation und finde mit Flik, der Ameise, den Eingang zum Ameisenhügel. Überliste seine Gegner in der atemberaubenden Welt der Insekten und erlebe spannende Abenteuer in toller 3D-Animation.

PlayStation-Hotline:
01 90/57 85 78 (1.21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com



Exklusiv für PlayStation!



Je kleiner der Held,
desto größer die Gefahren.



DUAL SHOCK™

© DISNEY/PIXAR



IT'S NOT A GAME



SPIELE Ausblick 1999

Ausblick 1999 1998 war ein aufregendes Jahr in puncto Software, und beinahe jedes Genre wurde mit einem neuen Thronprinzen ausgestattet. Dass dieses Jahr nicht weniger interessant zu werden scheint, beweist unser siebenseitiger Software-Ausblick

PlayStation

PlayStation

Driver Frühling

März Rennspiel Reflections



Die Macher von Destruction Derby 1 & 2 werkeln an einem Racer der Oberklasse. Außergewöhnlich soll dabei nicht nur die superbe Grafik-Engine sein, sondern auch in puncto Realismus scheinen die Mannen von Reflections neue Maßstäbe setzen zu wollen. Die heißen Verfolgungsjagden lassen Driver zum totalen Vergnügen werden.

Eliminator Frühling

1. Quartal Shoot 'em Up Psygnosis



Im 23. Jahrhundert haben sich Fernsehen und Staat perfekt vereint. Selbst Waffentests des Militärs mit Hilfe von Gefängnisinsassen werden als nervenaufreibende Sportereignisse live übertragen, in die ihr mit einem Hover-Car eingreift. Ob jedoch Psygnosis' Shooter ein Hit wird, muss derzeit stark bezweifelt werden.

G-Police 2: Weapons of Justice Frühling

1. Quartal Shoot 'em Up Psygnosis



In nicht allzu ferner Zukunft spielt der zweite Teil der Hubschrauberjagd G-Police 2, in der ihr wieder Platz nehmt im virtuellen Cockpit eines Polizei-Helikopters. Dabei trifft ihr auf mehr als 30 unterschiedliche gegnerische Vehikel, die ihr mit geballter Waffenpower bekämpfen könnt. Immerhin stehen dem Piloten 25 Ballermänner zur Verfügung.

Gex 3: Deep Cover Gecko Frühling

1. Quartal 3D-Jump&Run Crystal Dynamics



Die Echse hüpfert bereits in wenigen Wochen in ihr zweites 3D-PlayStation-Abenteuer. Besonders auffällig dabei ist die verbesserte Grafik-Engine, die hauptsächlich durch fulminante Spiegel- und Transparenzeffekte glänzt. Cool sind darüber hinaus die vielen verschiedenen Kostüme, die dem Helden neue Aktionsmöglichkeiten verleihen.

Populous: The Beginning Frühling

1. Quartal Strategiespiel Electronic Arts



PlayStation-Strategen dürfen sich freuen: Der PC-Hammer Populous: The Beginning erscheint im Frühjahr auch für Sonys CD-Schleuder. Eine erste Vorabversion zeigt bereits jetzt, dass die Konsolen-Variante das gleiche Suchtpotential vorzuweisen hat wie der "große Bruder". Es macht einfach Spaß, einmal Tyrann zu sein!

Racing Simulation 2 Frühling

2. Quartal Jump & Run Rare



Nach dem enttäuschenden Formel 1 '98 von Psygnosis macht sich Ubi Soft nun daran, die Spitze des Rennspielfeldes zu erobern. Leider müssen Formel-1-Fans jedoch ohne die begehrte FOCA-Lizenz auskommen. Grafisch wirkt der Racer aber bereits jetzt solider als die Konkurrenz aus dem Hause Psygnosis.

Rampage: Universal Tour Frühling

2. Quartal Action Midway



Die Fortsetzung der zweidimensionalen Zerstörungorgie bietet neben der besseren Grafik-Engine und neuen Monstercharakteren 125 neue Städte, die ihr mit eurem Charakter zerstören müsst. Nicht nur in Sachen Spielprinzip bleibt alles beim Alten, auch grafisch haben die Programmierer nur wenig verbessert.

Street Fighter Alpha 3 Frühling

März Beat 'em Up Capcom



Capcoms unendliche Geschichte geht in die x-te Runde. Jedoch überzeugt der Nachfolger durch eine Flut an Neuerungen, wie der Erwerb neuer Fähigkeiten nach erfolgreich bestrittenen Kämpfen. Zusätzlich unterstützt der Klopfer die PocketStation, durch die ihr eure Kämpfer trainieren dürft.

Big Air Frühling

März Sportspiel Accolade



Die gleiche Truppe, die auch für die Programmierung von Test Drive 5 verantwortlich war, entwickelt derzeit eine Snowboard-Simulation, die 30 unterschiedliche Kurse in sechs verschiedenen Ländern sowie einen Mehrspieler-Modus bietet, in dem der Bildschirm wahlweise vertikal oder horizontal gesplittet werden kann.

Civilization II Frühling

1. Quartal Strategie Activision



Ob der PC-Welterfolg auch auf PlayStation zum Abräumer wird, lässt sich nach dem Ansehen einer ersten Preview-Version absolut bejahen. Ein gewisser Suchtfaktor beim Aufbau eines Volkes kommt bereits nach den ersten Minuten des Zockens auf. Für den Spieler gilt es, die Welt zu besiedeln und sich gegen andere Stämme durchzusetzen.



Soul Reaver: Legacy of Kain

1. Quartal 3D-Action-Adventure Eidos



HIT

Der potentielle Lara-Killer von Crystal Dynamics birgt einiges an Innovation. So spielt das Abenteuer beispielsweise in zwei parallelen Welten, zwischen denen der Spieler jederzeit wechseln kann. Hier verändern sich nicht nur die gegnerischen Charaktere, sondern auch die Räumlichkeiten sind verschieden.

Warzone 2100

1. Quartal Strategiespiel Crystal Dynamics



Pumpkin Studios' erster PlayStation-Titel ist ein reinrassiges Strategiespiel mit innovativen Ideen. Anders als bei Command & Conquer spielt sich das Geschehen bei Warzone 2100 komplett in der dritten Dimension ab. 24 harte Missionen gilt es in dem Echtzeitstrategie-Knaller zu meistern.

Ace Combat 3

3. Quartal Flugsimulation Namco



HIT

Aller guten Dinge sind drei: Namco steigt mit Ace Combat 3 erneut in die Lüfte. Wie im Vorgänger ist es mal wieder an euch, gegnerische Kampfflotten vom Himmel zu holen. Namco implantierte die Ridge-Racer-Type-4-Grafik praktisch in die Lüfte, so dass wir mit authentischen Texturen und eindrucksvollen Lichteffekten rechnen können.

D.I.R.T.

Juli Rennspiel Funcom



D.I.R.T. ist lediglich der Arbeitstitel für Funcoms Schlammsschlacht. Ihr donnert mit neun unterschiedlichen Cross-Maschinen über zwölf verschiedene Pisten und kämpft dort gegen mindestens acht starke Kontrahenten. Unbestätigten Meldungen zur Folge wird Activision den Titel unter dem Namen Kawasaki Motocross auf den Markt bringen.

Lost in Time

3. Quartal 3D-Jump&Run Infogrames



HIT

Pac-Man 3D

3. Quartal Geschicklichkeitsspiel Namco



Prince Naseem Boxing

2. Quartal Sportspiel Codemasters



Shao Lin

3. Quartal 3D-Beat'emUp THQ



Shadow Madness

Juni Rollenspiel Crave Entertainment



Hinter den Mannen von Crave Entertainment steht mit Ted Woolsey ein Mann, der bereits an Klassikern wie Final Fantasy III und Secret of Evermore arbeitete. Somit steht uns mit Shadow Madness wohl ein echter RPG-Knaller bevor, der gegen die übermächtig erscheinende Konkurrenz aus Japan wohl bestehen dürfte.

Ridge Racer Type 4

3. Quartal Rennspiel Namco



HIT

Der Rennspiel-Klassiker kehrt zurück und könnte SCEs Gran Turismo vom Thron stoßen. Grafisch lässt der Renner jedenfalls alles bisher Dagewesene im Rennspiel-Genre erblassen. Doch auch spielerisch gehört der Racer nicht zuletzt auf Grund des neuen JogCon-Pads von Namco zur Creme de la Creme der Gilde.



Silent Hill

Juni 3D-Action-Adventure Konami



HIT

Konami will mit ihrem neuesten Grusel-schocker die harte Konkurrenz von Capcom ausstechen. Deftige Rätselkost, eine cinematische Atmosphäre, filmreife Kamerafahrten, ein atmosphärischer Soundtrack sowie derbe Monsterjagen erwarten den Spieler. Silent Hill dürfte ein absoluter Spiele-Kracher werden.

Le Mans 24

2. Quartal Rennspiel Infogrames



Die Macher von C3 Racing ruhen sich keinesfalls auf ihren Lorbeeren aus, sondern beliefern uns bereits im Sommer mit Rennspiel-Nachschub. Dabei geht es mit einem von mindestens acht PS-strotzenden Boliden über die legendäre Strecke von Le Mans. Der Renner soll laut Hersteller vor allem in puncto Realismus vollkommen überzeugen.

Tomorrow never dies

August 3D-Action-Adventure Black Ops



Neben dem Geheimagenten James Bond lässt sich im Abenteuer wohl auch ein weiblicher Gegenpart steuern, wodurch sich auch die Storyline ändert. Vom Gameplay her ist der Agentenhriller eine abwechslungsreiche Mischung aus einem indizierten Shooter von Rare und MDK.

Bomberman Fantasy Race

3. Quartal Rennspiel Hudson Soft



Die japanische Softwareschmiede Hudson programmiert derzeit an einer sehr ungewöhnlichen Bomberman-Variante. Diesmal gilt es, abgefahrene Rennen auf Dinosauriern oder 15 anderen "Gefährten" auf sieben Strecken zu bestreiten. Was kommt danach? Bomberman Fighter?

Int. Rally Championship

3. Quartal Rennspiel Europress



Insgesamt mehr als 60 verschiedene Strecken sollen in Europress' neuestem Racer enthalten sein, die euch um die ganze Welt führen. Dabei erinnert die grafische Umsetzung stark an Genre-Highlights wie Colin McRae Rally oder C3 Racing. Dank eines Strecken-Editors wird laut Hersteller so schnell keine Langeweile aufkommen.

Legend of Legaia

3. Quartal Rollenspiel SCE4



Die Macher von Wild Arms staretn mit Legend of Legaia ihren zweiten Rollenspiel-Angriff auf Squaresoft. Ihr durchlauft Städte, Dungeons und Waldgebiete, die grafisch wesentlich imposanter in Szene gesetzt wurden, als es noch im Vorgänger der Fall war. Mal schauen, ob der RPG-Hammer FFVIII Paroli bieten kann.

Marvel Super Heroes vs. SF

3. Quartal Beat 'em Up Capcom



Die Arcade-Umsetzung Marvel Super Heroes vs. Street Fighter ist vom Umfang her Capcoms größter Prügler. Nicht nur das riesige Kämpferfeld überzeugt, sondern auch die Vielzahl unterschiedlicher Modi dürfte den Street-Fighter-Fans mal wieder das sauer verdiente Geld aus der Tasche locken.

Street Sk8er

3. Quartal Sportspiel Electronic Arts



Micro Cabin, bislang nicht gerade für Software-Perlen bekannt, schuf mit diesem Titel eine interessante Alternative zu den populären Snowboard-Simulationen. Ihr müsst das Ziel innerhalb einer bestimmten Zeit erreichen und dabei Hindernisse, wie Sprungschancen oder Geländer, überwinden.

Tiny Tank

3. Quartal Shoot 'em Up Appalosa Interactive



Welch schlichtes Spielprinzip: Ihr steuert einen altmodischen Panzer durch feindverseuchtes Gebiet und räumt die futuristischen Gegner mit Waffengewalt von der Platte. Ein semi-automatisches Zielsystem soll dafür sorgen, dass ihr keinen der Gegner während der insgesamt 20 Levels verpasst.

Ehrgeiz

3. Quartal 3D-Beat'emUp Squaresoft



Squaresoft und Dream Factory entwickelten einen 3D-Klopper, der ein vollkommen neues Kampfsystem vorzuweisen hat. Ihr könnt euren Kämpfer in den terrassenförmig angelegten Arealen in alle Richtungen bewegen. Somit wurde der strategische Aspekt des Prüglers deutlich vergrößert.

Dragon Valor

4. Quartal Rollenspiel Namco

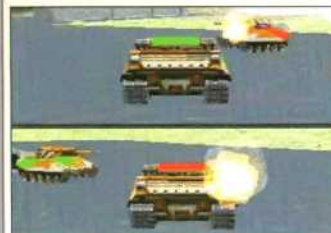


Namco lässt mit Dragon Valor eine frische Prise Innovation durch das RPG-Genre wehen. Der besondere Clou: Ihr müsst euch während des Abenteuers für eine Frau entscheiden, die ihr heiratet. Aus dieser Verbindung entschlüpft ein männlicher Nachkomme, der das Reich von einer Drachenplage befreit.



Return Fire II

4. Quartal Strategiespiel Electronic Arts



Return Fire war das erste reine Strategiespiel auf der PlayStation. Sicherlich lässt sich somit auch der große Erfolg erklären, den der Titel feierte. Der zweite Teil unterscheidet sich vollkommen von seinem Vorgänger. Aus der Ego-Perspektive bewegt ihr Militärfahrzeuge und zerstört gegnerische Einrichtungen.

Shogun Assassin

4. Quartal Genre-Mix Konami



Shogun Assassin ist eine Mischung aus dem Action-Adventure Tenchu und dem Beat 'em Up Bushido Blade. Ihr spielt einen Charakter, der den Tod seiner Eltern rächen will und mit seinem gewaltigen Katanaschwert in den Kampf zieht. Erste Screenshots hinterlassen bereits im jetzigen, noch sehr frühen Stadium einen hervorragenden Eindruck.

Jackie Chan's Stuntmaster

4. Quartal Beat 'em Up Midway



Der Held von Hongkong betritt die unendlichen Software-Welten der PlayStation. Das Spiel basiert auf der Grundlage der zahlreichen Action-Filme. Ihr spielt natürlich den Helden und prügelt euch durch zwölf abwechslungsreiche Szenarien, die grafisch durch dynamische Lichteffekte aufgepeppt wurden.

Final Fantasy VIII

4. Quartal Rollenspiel Squaresoft



Der Rollenspiel-Hammer von Squaresoft geht in die achte Runde. Dabei wurde die komplette Besetzung des Vorgängers ausgetauscht und durch neue Helden ersetzt. Auch Grafik und Umfang des RPGs wurden noch einmal deutlich verbessert. Das ausgereifte Kampfsystem dagegen wurde beibehalten.

Star Ixiom

4. Quartal Shoot 'em Up Namco



Namco greift nach den Sternen! Fieberhaft werkelt die Softwareschmiede derzeit an einem Projekt, das Colony War: Vengeance den Rang ablaufen könnte. Die Weltraumsaga stellt eine interessante Mixtur aus Weltraumaction und Strategie dar. Grafisch ist der Titel ebenfalls über jeden Zweifel erhaben, Namco eben!

Suikoden II

4. Quartal Rollenspiel Konami



Nicht viel Neues scheint das Sequel des RPG-Hits auf den ersten Blick zu bieten. Noch immer sind die Landschaften, durch die eure Party streift, zweidimensional, während die Kampffelder in die dritte Dimension verfrachtet wurden. Bisher unerreicht ist die Größe eurer Party, die im Nachfolger 100 Mitglieder umfassen kann.

Syphon Filter

4. Quartal 3D-Action-Adventure 989 Studios



Ein Agententhiller à la Metal Gear Solid scheint Syphon Filter zu werden, das von den Cool-Boards-Machern 989 Studios entwickelt wird. Auch hier stehen euch verschiedene Waffensysteme, wie eine Sniper-Rifle, eine Pistole mit Schalldämpfer oder eine Schrotflinte, zur Verfügung.



- SONY PLAYSTATION GAMES - SONY PLAYSTATION GAMES -

84.95

PlayStation

79.95

PlayStation

79.95

PlayStation

119.95

US Vers.

94.95

FORMEL 1

TOCA 2 **87.95**
TOURING CAR
championship

AKUJI THE HEARTLESS*	95.95
BIO FREAKS	79.95
BOX CHAMPIONS	89.95
BREATH OF FIRE 3	89.95
COOL BOARDERS 3	84.95
COLONY WARS 2	84.95
CONVERSE HARDCORE HOOPS*	95.95
GRANSTREAM SAGA*	77.95
KKND KROSSFIRE*	84.95
LOST WORLD: JURASSIC PARK 2*	44.95
MEDIEVIL	84.95
METAL GEAR SOLID*	95.95
NASCAR 99	87.95
NBA, FIFA, NHL 99	89.95
PREMIERE MANAGER 99*	84.95
QUEST FOR FAME*	94.95
RACING SIMULATION 2*	84.95
RC STUNT COPTER*	82.95
SHADOWMAN*	82.95
SPYRO THE DRAGON	87.95
TEKKEN 3	99.95
TUNGUSKA*	82.95
WING OVER 2*	84.95
WWF WARZONE	74.95
VIRUS*	89.95

Fifa 99 **89.95**

- NINTENDO 64 GAMES - NINTENDO 64 GAMES -

98.95

NBA JAM 99

107.95

ZELDA
OCARINA OF TIME

87.95

TUROK 2

98.95

XG2

1080 SNOWBOARDING	89.95	JOUST X	134.95
ALL STAR TENNIS 99	109.95	KNIFE EDGE	84.95
BANJO & KAZOOIE	84.95	MICRO MACHINES 64 T.	145.95
BIO FREAKS	119.95	NASCAR RACING 99*	114.95
BUCK BUMBLE	109.95	NBA LIVE 99	114.95
BUST A MOVE 3	99.95	NFL BLITZ	129.95
F1 WORLD GRAND PRIX	89.95	NHL BREAKAWAY 99	99.95
FIFA 99*	112.95	PENNY RACERS	145.95
F-ZERO X	89.95	REV LIMIT	132.95
GEOMON 2*	145.95	ST. ANDREWS GOLF	132.95
GEX 3D ENTER THE GECKO	127.95	TUROK 2 EV	94.95
GLOVER	84.95	UNREAL*	149.95
HOLY MAGIC CENTURY	138.95	V-RALLY	109.95
ISS PRO 98	89.95	WIPE OUT 64*	126.95
JOHN MADDEN 99	119.95	WCW VS NWO REVENGE	126.95

- SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST - SEGA DREAMCAST -

899.95

Japan Import

JOYPAD DREAMCAST	89.95
MEMORY CARD VMS	79.95
DAYTONA USA COMPLETE*	149.95
INCOMING	149.95
PANZER DRAGON IV*	149.95
PEN PEN TRIATHLON	149.95
SEGA RALLY II*	149.95
SEVENTH CROSS	139.95
SONIC ADVENTURE	149.95
STREETFIGHTER III SEC. IMPACT*	134.95
VIRTUA FIGHTER	149.95
TETRIS 4D	139.95

SONY PLAYSTATION MIT MLC-COOLER UMBAU

Finanzierung**
12 x 25.- **299.95**
!! mit voller Garantie !!
PSX mit Cooler RGB Umbau 329.95
+ PSX Cheat Catridge 339.95
++ Double Shock Pad 369.95
+++ Memory Card 379.95
1M Memcard + Pad + RGB +39.95

Standard Konsole mit 2 Double-Shock Pad's **269.-**

DOUBLE SHOCK PAD
2 Motoren Technik
- In 5 versch. Farben
- Transparent Look
- Zielgenaue Steuerung
- Super Qualität
- zum absoluten Hammerpreis..... **34.95**

PANTHER
Special Weapon
Light Gun
Die Panther Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel..... **49.95**

1M MEMORY CARD
15 Slot Playstation
Memory Card
Erhältlich in verschiedenen Farben **15.95**

8M MEMORY-CARD
120 Slot Playstation
Memory Card
Erhältlich in verschiedenen Farben **29.95**

CLASSIC JOYPAD
Digitaler Controller
im Classic Design **15.95**

V3 RACING WHEEL
129.95

PSX CD-Hülle **1.95**

PSX CD-Laufwerk **89.95**

4 Meg unkompr. M.Card	29.95
Tasche+Pad+Memory Card	69.95
NeGcon Pad	79.95
Cheat Catr. Mogel Modul	49.95

72 Meg Memory Card	79.95
Link Kabel	14.95
Pad-Verlängerungskabel	14.95
RGB/Audio Kabel	14.95

NINTENDO 64 INCL. SUPER MARIO 64
249.95
Finanzierung**
12 x 25.-
N64 + Racing Wheel + F1 W.GrandPrix 449.95
N64 + Turok 2 + 2. Joypad 349.95

Vorführung in unserem Ladenlokal
NEW
Rock 'n Ride
Für Playstation, PC & N64
Bis zu 60 Grad Drehung, benötigt keine Treiber, erstaunlich Realistisch, Druckluft gesteuert, reagiert auf Joysticksteuerung. Monitoraufnahme bis 16kg, aus Simulator Entwicklung. **1399.95**
Finanzierung** **24 x 65.-**

RACING PAKET
V3 RACING WHEEL + F1 WORLD GP **199.95**

N64 ARCADE STICK
Digital/Analog
9 Feuer-tasten
LED ID's
Slow M. **77.95**

Banjo & Kazooie S.Berater	24.95	Memory Card 1meg	29.95
Game Buster (Act. Replay)	99.95	Memory Card 4meg	59.95
Infrarot Joypad	79.95	Memory Card 8meg	79.95
Joypad SV-303 Interact	39.95	Power Flash (N64/GB)	99.95
Joypad SV-362 3D Shark	59.95	Rumble Pak	24.95
Joypad SV-304 Plus	49.95	Super Mario S.Berater	24.95
Lenkrad LX4 mit Rumble F.119.95		Ultrasracer 64 SV-384	64.95
Lenkrad Thrustmaster F1	159.95	Universal Adapter	79.95
Lenkrad V3-Racing Wheel	124.95	Yoshi S.Berater	24.95
Lenkrad Vortex 64 SV-382	99.95	Zelda S.Berater	24.95

*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Finanzierung noch nicht lieferbar. *Alle Trademarks sind eingetragten Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Alle vorerwähnten Preislisten verlieren ihre Gültigkeit. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Nintendo 64 Nintendo 64 Nintendo 64

Airboardin' USA *Frühling*
 1. Quartal Sportspiel Ascii



Futuristischer Hoverboard-Spaß verspricht Ascii's Airboardin' USA zu werden. Bis zu zwei Spieler düsen gleichzeitig über abgefahrene Pisten und erhalten für spezielle Tricks eine bestimmte Anzahl von Punkten. Der Bildschirm lässt sich dabei wahlweise vertikal oder horizontal teilen.

California Speed *Frühling*
 März Rennspiel Midway



Midways Arcade-Racer basiert grafisch auf der San-Francisco-Rush-Engine. Euch werden 14 Strecken zur Verfügung stehen, über die ihr mit 15 realistischen Fahrzeugen donnern könnt. Dabei kommt es zu aufregenden Sprüngeinlagen und wilden Verfolgungsjagden.

Carmageddon 64 *Frühling*
 April Rennspiel Interplay



Nichts für schwache Nerven: In dem in England so umstrittenen Rennspiel donnert ihr mit gepanzerten Fahrzeugen durch die stark frequentierten Straßen einer riesigen Metropole und plättet Zombies, um Punkte zu erhaschen. Dabei habt ihr die Auswahl zwischen verschiedenen Vehikeln, die sich in einigen Merkmalen voneinander unterscheiden.

Duke Nukem: Zero Hour *Frühling*
 März Action-Adventure GT Interactive



Ihr steuert euren Helden in GT Interactives düsterem Adventure aus der Third-Person-Perspektive durch feindverseuchte Locations und vernichtet die wahnsinnigen Aggressoren mit gewaltigen Ballermännern. Die Grafik-Engine glänzt dabei durch fulminante Effekte und eine hohe Bildwiederholungsrate.

O.D.T. *Frühling*
 1. Quartal 3D-Action-Adventure Psygnosis



O.D.T. bietet einen innovativen Mix aus Tomb Raider III, One und Diablo. Eure Charaktere gewinnen durch die Echtzeitkämpfe an Erfahrungspunkten. Zusätzlich bieten euch Zaubersprüche weitere Angriffsmöglichkeiten. Nachteilig ist jedoch, dass das Abenteuer wahrscheinlich weder das Rumble-Pak noch das Expansion-Pak unterstützt.

Rayman 2: The Great Escape *Frühling*
 März 3D-Jump&Run Ubi Soft



Für Ubi Soft dürfte der Hüpfen einer der wichtigsten Titel des Jahres sein, da von ihnen alle Spiele-Plattformen inklusive PC mit einer Version versorgt werden. Im Vergleich zum Vorgänger besitzt euer Held neue Aktionsmöglichkeiten, wie das Fahren diverser Vehikel.

Roadsters '99 *Frühling*
 1. Quartal Rennspiel Titus



Der Nachfolger von Automobili Lamborghini, in dem ihr mehr als 20 unterschiedliche Boliden über authentisch gestaltete Pisten hetzen dürft, soll laut Entwickler dem PlayStation-Knaller Gran Turismo in nichts nachstehen. So dürft ihr ähnlich spektakuläre Spiegeffekte und dynamische Lichteffekte in Titus' Renner bestaunen.

Smash Brothers *Frühling*
 2. Quartal Beat'em Up Nintendo



Ihr wollt dem Klempner Mario mal tüchtig einschlagen? Kein Problem, denn Nintendo veröffentlicht mit Smash Brothers einen reinrassigen Prügler, in dem ihr praktisch jeden Nintendo-Helden, wie Yoshi, Bowser oder Donkey Kong, als Kämpfer auswählen dürft.

Tonic Trouble *Frühling*
 März 3D-Jump&Run Ubi Soft



Neben Rayman 2 veröffentlicht Ubi Soft im Frühjahr mit Tonic Trouble ein zweites Jump & Run, das vor allem spielerischen Abwechslungsreichtum bieten soll. Euer Charakter kann zum Beispiel fliegen oder in Vehikeln durch die Levels sausen.

Vigilante 8 *Frühling*
 März Rennspiel Activision



Mit einem von zwölf schwerbewaffneten Vehikeln saust ihr durch wunderschöne Szenarien und ballert eure Konkurrenz von den Pisten. Dank Unterstützung des Expansion-Paks wird eine HiRes-Grafik geboten, die 640 x 480 Bildpunkte ergibt.

Wild Metal Country *Frühling*
 2. Quartal Shoot'em Up Gremlin



In Gremlins Panzersimulation steuert der Spieler gleichzeitig mehrere Panzer und hat die Aufgabe, zum Beispiel Kraftwerke vor fremdartigen Wesen zu schützen. Die 3D-Grafik bedient sich der Body-Harvest-Engine, die aus gleichem Hause stammt.

Earthworm Jim 3D *Frühling*
 Juni 3D-Jump&Run Take 2



Die Zeit ist reif: Der Wurm Jim betritt in seinem neuesten Hüpf-Abenteuer die dritte Dimension. Wie in Banjo Kazooie oder Mario 64 hat der Spieler in den Arealen absolute Bewegungsfreiheit. Ob der Hüpfen das Expansion-Pak unterstützen wird, ist derzeit noch unklar.

Gex 3: Deep Cover Gecko *Frühling*
 2. Quartal 3D-Jump&Run Crystal Dynamics



Mit neuen witzigen Outfits und neuen Aktionsmöglichkeiten, wie z.B. Panzer fahren oder Kamel reiten, kehrt der knuddelige Gecko zurück in die N64-Welt. Dabei soll vor allem die automatische Kameraführung wesentlich verbessert worden sein, durch die ihr zu jeder Zeit den besten Einblick in die Locations erhaltet.

GT World Tour *Frühling*
 März Rennspiel Midway



Midways Renner eröffnet euch zehn Rennstrecken, die euch um die ganze Welt führen. Grafisch glänzt der Titel mit Reflection-Mapping und dynamischen Lichteffekten, die denen von Gran Turismo in nichts nachstehen. Erste Screenshots sehen bereits fantastisch aus.

Harrier 2001 *Frühling*
 3. Quartal Flugsimulation Paradigm



Back to the roots: Paradigm, die schon Simulationen für Flugsimulatoren der amerikanischen Luftwaffe geschrieben haben, kehren nach einem kleinen Abstecher auf europäische Formel-1-Pisten zurück in die Lüfte. Die mehr als 50 Missionen führen euch in den Irak oder auf die Falkland-Inseln.

Jet Force Gemini *Frühling*
 April 3D-Shooter Rare



Neben Conker 64 und Banjo Tooie präsentieren die Engländer mit Jet Force Gemini noch einen sehr interessanten Shooter, in dem es darum geht, mit einer Spezialeinheit die Welt von einem Tyrannen zu befreien. Dabei sollen auch die für Rare typischen Innovationen nicht außer Acht gelassen worden sein.

Ogre Battle 3
2. Quartal Strategiespiel Nintendo



Neben Starcraft von Blizzard rollt mit Ogre Battle 3 der zweite Strategie-Hammer auf Nintendo-Besitzer zu. Entwickelt wurde das Spiel auf der Basis des SNES-Originals. Lediglich die Grafik-Engine wurde deutlich aufgeböhrt und mit tollen Lichteffekten versehen.

Snowboard Kids 2
Sommer Sportspiel Atlas



Der Nachfolger der mittelmäßigen Snowboard-Sim Snowboard Kids weist eine Menge verbesserte Features sowie neue Charaktere, neue Kostüme und ungewöhnliche Szenarien, z.B. Unterwasserlevels, auf. Auf den Pisten müsst ihr euch gegen drei starke Kontrahenten durchsetzen.

Star Wars: Pod Racer
Sommer Rennspiel LucasArts



Auf dem Planeten Tantooine geht es heiß her: Ein junger Held namens Annakin Skywalker, in dessen Rolle ihr schlüpft, bestreitet waghalsige Wüstenrennen. Dabei flimmert das Geschehen mit einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten über den Bildschirm.

Superman
Juni 3D-Action-Adventure Titus



Titus sicherte sich die Rechte an der Superman-Zeichentrickserie und werkelt nun seit weit einem Jahr an der Videospiel-Umsetzung. Der Spielablauf bietet viel Abwechslung, indem ihr auf sämtliche Fähigkeiten des Helden zurückgreift. Bleibt zu hoffen, dass die lange Wartezeit sich lohnen wird.

Lode Runner 64
3. Quartal 3D-Jump&Run Big Bang



16 Jahre ist es her, als Lode Runner auf dem C-64 für Furore sorgte. Big Bang verfrachtet nun das erfolgreiche Szenario mit samt 150 verschiedener Levels in die dritte Dimension. Natürlich wurde die Grafik den heutigen N64-Verhältnissen angepasst und mit einer ganzen Reihe von Grafik-Effekten versehen.

Bomberman 2
3. Quartal Geschicklichkeitsspiel Hudson



In Bomberman 2 kombinieren die Programmierer von Hudson die bekannten Elemente von Bomberman 64 mit einer neuen 3D-Engine. Außerdem soll der Umfang wesentlich vergrößert werden, und auch alternative Lösungsmöglichkeiten sind für das Sequel geplant.

Twelve Tales: Conker 64
3. Quartal 3D-Jump&Run Rare



Ein ganz heißer Titel dieses Jahres wird mit großer Sicherheit Conker 64. Es wird das erste Spiel seiner Art sein, in dem zwei Spieler kooperativ das Abenteuer des Eichhörnchens lösen. Darüber hinaus wird noch ein Vier-Spieler-Deathmatch-Mode enthalten sein.

Hybrid Heaven
3. Quartal 3D-Action-Adventure Konami



Ihr schlüpft in die Rolle des jungen Helden John Slater und befreit den entführten Präsidenten der Vereinigten Staaten. Die Spielfigur steuert ihr dabei aus der Third-Person-Perspektive. Geplant ist außerdem die Unterstützung des Expansion-Paks.

Monaco Grand Prix
3. Quartal Rennspiel Ubi Soft



Ubi Soft lässt im Herbst die Motoren auf Nintendos Modulschlucker heulen: Das Sequel des PC-Hits F1 Racing Simulation kommt (leider ohne Lizenzen der Original-Strecken und -Fahrernamen) im Sommer für das N64 auf den Markt.

StarCraft
3. Quartal Strategiespiel Blizzard



Der PC-Strategie-Hammer, in dem ihr mit Terrans, Protoss oder Zergs um die Herrschaft auf fremden Planeten kämpft, erreicht schon bald N64-Gefilde. Sogar ein Zwei-Spieler-Modus soll in der fertigen Verkaufsversion enthalten sein.

Banjo Tooie
4. Quartal 3D-Jump&Run Rare



Banjo Tooie ist der im ersten Teil bereits angekündigte Nachfolger zu Banjo Kazooie. Gerüchten zufolge wird das Sequel einen Zwei-Spieler-Modus haben, in dem ihr kooperativ mit einem Kumpel das Abenteuer löst.

Gauntlet Legends
4. Quartal Action Midway



Mehr als zehn Jahre ist es jetzt her, dass Gauntlet die Spielhallen erstürmte. Das Remake wurde komplett in die dritte Dimension verfrachtet. Mit maximal vier Mitspielern müsst ihr die Locations von diesen Dämonenwesen befreien.

Perfect Dark
4. Quartal Ego-Shooter Rare



Ein Riesenhit dürfte der Nachfolger des mittlerweile indizierten Ego-Shooters von Rare werden. Ihr schlüpft in die Rolle der weiblichen Geheimagentin Joanna Dark, mit der es gilt, im Alleingang für Recht und Ordnung zu sorgen.

Mario Golf
4. Quartal Sportspiel Nintendo



Wer mit Mario oder mit neun seiner Nintendo-Kollegen, wie Yoshi oder Bowser, einen Parcours mit Traumergebnis meistern will, dem dürfte der Wunsch Ende des Jahres mit Mario Golf erfüllt werden.

Super Mario RPG 2
4. Quartal RPG Nintendo



Ehemals als 64DD-Titel geplant, erreicht uns die Fortsetzung im Spätherbst als Modul-Fassung. In dem Abenteuer, das auf der SNES-Fassung basiert, steuert ihr Mario durch zweidimensionale Welten.

Donkey Kong 64
4. Quartal Jump & Run Rare



Technisch brillante Fortsetzung des SNES-Klassikers, welcher das Expansion-Pak und das Rumble-Pak unterstützt. Gerüchten zufolge dürft ihr euren Helden in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die Levels steuern.

Dreamcast DREAMCAST Dreamcast

Aero Dancing Frühling

1. Quartal Flugsimulator CRI



Trotz des einfachen Spielkonzepts wird dieser Flugsimulator sehr komplex ausfallen und viele Top-Gun-Piloten ins Schwitzen bringen. Dutzende verschiedene Flugzeuge vom Doppeldecker bis zum Kampffjet stehen zur Auswahl. Ob Aero Dancing allerdings Dreamcast technisch ausreizen kann, bleibt abzuwarten.

Blue Stinger Frühling

1. Quartal Horror-Action Climax



Wird Blue Stinger der Capcom-Konkurrenz Biohazard die Show stehlen? Climax ist nämlich besonders eng mit Sega verbunden und darf daher auf fundierte Hardware-Unterstützung zurückgreifen. Die bisher veröffentlichten Screenshots lassen auf ein wahres Feuerwerk von grafischen Effekten hoffen. Was braucht ein Action-Titel mehr?

Buggy Heat Frühling

1. Quartal Rennspiel CRI



CRI hofft, dass sich nicht alle Dreamcast-Rennfreunde mit Sega Rally 2 zufrieden geben werden, und setzt mit der Offroad-Schlammenschlacht auf puren Fun. Extreme Sprünge werden mit den extravaganten, stark gefederten Buggys kein Problem sein und heben dieses Spiel von allen anderen Racern ab.

Climax Landers Frühling

1. Quartal Rollenspiel Climax



Das Climax-Team gehörte zu den ersten, die ein DC-Entwicklungskit in ihren Programmiererräumen stehen hatten. Wir erwarten ein Top-Spiel, denn die bisher veröffentlichten Screenshots sehen hervorragend aus! Da man sich bislang auf Climax auch in Sachen spielerische Qualität verlassen konnte, wird dieses Spiel sicher ein Bestseller.

Cool Boarders Frühling

1. Quartal Snowboardspiel UEP Systems



Damit auch Dreamcast nicht ohne ein richtiges Fun-Game dasteht, arbeitet UEP am vielversprechenden Cool Boarders, das bereits auf PlayStation mit drei Fortsetzungen Erfolge vorzuweisen hat. Leider sind zur Zeit kaum Fakten über das Snowboard-Vergnügen bekannt, so dass man sich bisher nur auf eine verbesserte Grafik freuen darf.

Elemental Gimmick Gear Frühling

1. Quartal Rollenspiel Hudson



Hudson versucht als erster Dreamcast-Entwickler die Verschmelzung von 2D- und 3D-Elementen in einem Spiel. Inwiefern dieses Konzept für Europa aufgehen wird, ist zur Zeit noch fraglich, denn es wirkt wie fast alle Rollenspiele sehr japanisch und im Vergleich zur PlayStation-Konkurrenz Final Fantasy recht kindisch.

Evolution Frühling

1. Quartal Rollenspiel Sega



Alle Charaktere und die Hintergrundgrafik wurden im Manga-Stil gehalten, was Evolution den typisch fernöstlichen Touch gibt. Etwas aus dem Rahmen des Fantasy-Genres fallen da schon die Waffen, wie Panzer und Raketenwerfer, deren grafische Umsetzung sehr effektiv gelungen ist und dem Spiel den letzten Kick gibt.

Monaco Racing Simulation Frühling

1. Quartal Rennspiel Ubi Soft



In direkte Konkurrenz zu Sega Rally tritt Ubi Softs Formel-1-Simulation. Leider muss diese Rennsimulation ohne die begehrte (und teure) Formel-1-Lizenz auskommen, so dass der Erfolg fraglich bleibt. Da können auch historische Fahrzeuge und authentische Strecken nicht mehr viel retten.

Marvel vs Capcom Frühling

1. Quartal 2D-Beat'emUp Capcom



Als Ausgleich für die Polygon-Beat'emUp-Flut wirft 2D-Spezialist Capcom ein weiteres Sequel seiner Street-Fighter-Kämpfer auf den Markt. Seit den 32-Bit-Konsolen wird der grafische Qualitätssprung selbst auf Dreamcast nicht mehr allzu hoch ausfallen. Vielleicht wird MVC der Anfang und zugleich das Ende der 2D-Ära sein.

Sega Rally 2 Frühling

1. Quartal Rennspiel Sega



Der Renner aus den Arcade-Hallen wird nach einer gründlichen Überarbeitung zweifelsfrei auch ein Erfolg für Dreamcast. Mit 20 Fahrzeugen und zehn Strecken gibt es auf jeden Fall genügend Material zum Verheizen. Ob Sega Rally 2 auf WindowsCE zurückgreift, wie zuvor angekündigt, ist mit dem Anspruch einer echten Model-3-Konvertierung fraglich.

Sengoku Turb Frühling

1. Quartal Rollenspiel NEC



Die ersten Charakter-Bilder wirken dermaßen simpel modelliert wie Playmobil-Figuren und lassen kaum ein technisches Highlight erwarten. Das ebenso dünne Gameplay gibt Sengoku Turb kaum Chancen für einen Release im Westen. NEC muss sich also sputen, um den Anschluss nicht zu verpassen.

Biohazard: Code Veronica Frühling

2. Quartal Horror-Action Capcom



Der Schocker-Nachfolger wird mit Sicherheit das Horror-Genre revolutionieren. Capcom plant den Release erst, nachdem eine Million Dreamcast-Konsolen verkauft wurden, und das wird aller Voraussicht nach noch mindestens bis April dauern. In Deutschland steht der Titel leider ganz oben auf der BPJS-Indizierungsliste.

Carrier Frühling

2. Quartal Action-Adventure Jateco



Ebenfalls in die Horror-Scharte schlägt das interessante Carrier, dessen Gameplay sich durch besonders intelligentes Monster-Verhalten auszeichnen soll. Mit Hilfe eines CPU-Partners gilt es, eine Regierungsverschöpfung auf einem riesigen Flugzeugträger aufzudecken. Story und Design versprechen mehr als nur einen Abend Spannung.

Cho Hamaru Golf Frühling

2. Quartal Sportspiel Sega



Für alle Golf-Fans, die es leid sind, endlos viel Geld dafür auszugeben, einen kleinen weißen Ball in 18 Löcher zu befördern, gibt es von Sega ein etwas abgedreht aussehendes Bunker-Vergnügen. Das Lizenz-Zugpferd Cho Hamaru ist außerhalb Japans kaum bekannt, weshalb die GD-ROM wahrscheinlich ohne Chance auf einen Europa-Release ist.

D2 Frühling

2. Quartal Action-Adventure Warp



Mittlerweile wurde es ruhig um den D-Nachfolger. Obwohl er als einer der ersten Dreamcast-Titel überhaupt angekündigt wurde, verschob Warp das Release-Datum noch einmal kräftig nach hinten. Wird die Echtzeit-3D-Engine die Spielidee entscheidend verbessern können? Erste animierte Demos mit der Heldin Laura lassen durchaus hoffen.

Maken X Frühling

2. Quartal Horror-Action Atlus



Sehr skurril ist Atlus' Antwort auf Biohazard. Erste Bilder lassen vermuten, dass Maken X wegen krasser Horror- und Nazi-Elemente um eine Indizierung nicht herum kommt. Hoffentlich werden bis zur lokalisierten Fassung noch einige Texturen und Spielelemente geändert, denn die Engine überzeugt bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium.

Geist Force

2. Quartal Shoot 'em Up Sega



Das erste angekündigte Projekt von Sega of America sah auf der New Challenge Conference recht vielversprechend aus, doch wurde der Release noch einmal kräftig nach hinten gelegt. Trotzdem (oder gerade deswegen) dürfen wir uns auf ein typisches Weltraum-Shoot'emUp nach alter Tradition im modernen Gewand freuen.

Get Bass

2. Quartal Angelsimulation Sega



In der Spielhalle ein Renner, könnte Get Bass auch im angelverrückten Japan zum Abräumer werden. Es ist sogar extra für diesen Titel eine Angelruten-Erweiterung, die am Pad-Slot angeschlossen wird, geplant. Nach Deutschland kommt Get Bass wohl nicht. Dazu ist es einfach zu speziell.

Giant Slam

2. Quartal Wrestlingspiel Sega



Obwohl die Grafik sehr gut aussieht, wird es Giant Slam ohne zugkräftige Lizenz der großen Wrestling-Ligen WWF oder WCW sehr schwer haben sich durchzusetzen. Für Fans des Genres sollte dies aber kein Hindernis darstellen, denn Giant Slam wirkt durch seine Motion-Capture-Bewegungen sehr realistisch.

Haus der Toten 2

2. Quartal Horror-Shoot'emUp Sega



Wahrscheinlich wird Haus der Toten 2 der erste Dreamcast-Titel, der mit Lightgun gespielt werden kann. Obwohl es bislang noch keine offizielle Ankündigung von Sega gibt, ist eine solche Heim-Erweiterung, wie sie bereits in der Spielhalle verwendet wird, für den Horror-Shooter mehr als wahrscheinlich.

Pata Pies

2. Quartal Musikspiel Sega



Sehr merkwürdig mutet das Musik-Projekt von Sega an, das wohl eher an die Adresse von Hobby-Musikern als an echte Spieler-Naturen gerichtet ist. Zur Auflockerung sollen angeblich noch einige Action-Elemente im Spiel enthalten sein. Vielleicht kann Pata Pies beweisen, welches Potential im Yamaha-Soundchip von Dreamcast schlummert.

Power Stone

2. Quartal Beat 'em Up Capcom



Ähnlich wie in Squaresofts Ehrgeiz wird in Power Stone auf freibehabaren Arealen gekämpft. Das Design aller acht bisher bekannten Charaktere gleicht dem Comic-Stil von Street Fighter, während sich das Gameplay durch das Aufnehmen der Powerstones stark vom Altmeister-Titel unterscheidet.

Shenmue

2. Quartal FREE-Adventure Sega/AM2



Yu Suzukis Meisterwerk verspricht das Spiel des nächsten Jahres zu werden. Erste Demos lassen alles bisher Dagewesene in puncto Auflösung, Animation und Detailgetreue verblasen. Ebenso darf man auf Suzukis neu entwickeltes FREE-Konzept gespannt sein. Der Import wird leider wegen sprachlicher Barrieren schwer zu spielen sein.

Fighting Vipers 2

3. Quartal Beat 'em Up Sega/AM2



Wie Virtua Fighter stammt dieser Sega-Prügler aus den hauseigenen AM-Arcade-Labors. Tolle Grafik, Spezial-Attacken und -Rüstungen zeichnen diesen 3D-Prügler bereits auf den Model-3-Boards aus. Vielleicht erwartet uns gegen Ende des Jahres wieder eine Remix-Version zusammen mit den Virtua-Fighter-Charakteren.

Grandia II

3. Quartal Rollenspiel Game Arts



Game Arts, einer der erfolgreichsten Rollenspiel-Hersteller auf Mega-CD und Saturn, kehrt zurück und könnte den Japanern einen weiteren triftigen Grund liefern, sich Dreamcast zu kaufen. Der Markenname Grandia ist in Japan Kult und Garant für opulente Grafiken und tiefgreifende Storylines.

King of Fighters

3. Quartal 2D-Beat'emUp SNK



In Japan erfreuen sich 2D-Prügler noch immer ungebrochener Beliebtheit. Daher ist es nicht verwunderlich, dass Serien wie Street Fighter und King of Fighters auf Dreamcast weitergeführt werden. Mit mehr Kämpfern und perfekter Animation möchte man Käufer locken. Trotzdem hat dieses Spiel kaum Chancen auf einen Deutschland-Launch.

Let's make a baseball team!

3. Quartal Sportspiel Sega



Wie viele der angekündigten Dreamcast-Sportspiele hat auch diese Baseball-GD-ROM eine sehr "japanische" Knuddel-Grafik. Spielerisch müsste der Titel um einiges erwachsener ausfallen, um auch im Westen, besonders in den baseallverrückten USA, Erfolg zu haben. In Europa hat dieses Spiel keine Chance.

Let's make a soccer team!

3. Quartal Sportspiel Sega



Neben Virtua Striker 2 werden Fußball-Fans noch mit einem Spiel beglückt, das wahrscheinlich eine Manager-Funktion besitzen wird. Im Gegensatz zur Baseball-Variante sind die Spieler und ihre Bewegungen der Realität entnommen und machen Appetit auf mehr. Unter einem anderen Namen wird das Sega-Produkt vielleicht zu uns kommen.

MK 4

3. Quartal Beat 'em Up Midway



Als Import dürfte der stark indizierungsgefährdete Titel auch in Deutschland seine Anhänger finden. Im direkten Vergleich zu den ausgereiften 3D-Prüglern Virtua Fighter und Dead or Alive dürfte der Veteran - obwohl in der Spielhalle recht erfolgreich - seine Schwierigkeiten haben.

Dead or Alive 2

4. Quartal Beat 'em Up Tecmo



Direkt aus der Spielhalle soll nach letzten Gerüchten der Tecmo-Edelprügler auf Dreamcast mit neuen Charakteren und Moves umgesetzt werden. Wird die Alternative das Arcade-Urgestein Virtua Fighter technisch überholen, so wie es der erste Teil bereits auf dem 32-Bit-Saturn vorge-macht hat?

Virtual On: Oratorio Tangram

4. Quartal Beat 'em Up Sega



Ein weiterer Hit aus der japanischen Spielhalle dürfte für Dreamcast eine besondere Software-Perle werden. Der erste Teil rund um die mechanischen Krieger konnte schon auf dem Saturn begeistern, und der Nachfolger Oratorio Tangram wird mit 128-Bit-Power sicher richtig abgehen!

Virtua Striker 2 Version '99

4. Quartal Sportspiel Sega



Die beiden Virtua-Striker-Automaten gehören zu den erfolgreichsten Sport-Münzschluckern überhaupt, und die verbesserte Version des zweiten Teils mit ihren realistischen Bewegungen und dem flotten Gameplay wird als Umsetzung für Dreamcast sicher auch für Furore sorgen. Der Deutschland-Release gilt als sicher.



Straßen-Vandalismus: Zäune, Mülltonnen, Stühle eines Cafés – bei Driver gehen viele Gegenstände zu Bruch



Mit viel Gefühl: Durch die Handbremse meistert ihr mit viel Übung auch bei Vollgas jede Kurve



Euer Freund und Helfer? Die Polizeiwagen heften sich an eure Fersen, sobald ihr gegen das Recht verstößt, und versuchen euch mit Ramm-Attacken zu stoppen

Auf den Spuren von Steve McQueen

Driver-Special Reflections, PlayStation-Jüngern vor allem durch ihre beiden Destruction-Derby-Crashorgien noch in bester Erinnerung, haben derzeit einen neuen Rennspieltrumpf im Ärmel, bei dem es zwar abermals um viele Blechschäden geht, das gesamte Umfeld jedoch ungleich komplexer geworden ist. Als Undercover-Polizist brettet ihr bei Driver ohne irgendwelche Bewegungseinschränkungen in vier großen US-Städten umher, um diverse Aufträge zu erfüllen. Ähnlichkeiten mit dem 70er-Jahre-Kultfilm Bullitt sind beabsichtigt

Reflections zählt mit ihrer über 14-jährigen Firmengeschichte zu den alten Hasen im Geschäft. Hauptsitz der Softwareschmiede ist die britische Stadt Newcastle, die laut Insider-Informationen das

beste Nachtleben in ganz Großbritannien bietet, wovon ich mich jedoch leider nicht selbst überzeugen konnte. Firmengründer Martin Edmondson und sein großer Stab an Programmie-

ren haben nach einer längeren schöpferischen Pause (Monster Trucks war ihr letzter Titel) mit Driver (der Name erhält aus rechtlichen Gründen noch einen Untertitel) derzeit ein Spiel in der Mache, das sicherlich zu den aufwändigsten der Firmengeschichte zählt. GT Interactive erkannte das ebenfalls und

erwarb prompt die Softwareschmiede und somit auch die weltweiten Vertriebsrechte. Angesichts der Relevanz und des enormen Zeitdruckes spürte man am Tag der offenen Tür förmlich die Anspannung. In einem einzigen großen Raum zusammengepfercht, sind bis zu 38 Programmierer gleichzeitig mit unermüdlichem Eifer damit beschäftigt, das aufwändige Projekt bis zum angestrebten Release Ende März fertigzustellen, wobei eingeräumt wurde, dass man bereit wäre, aus Qualitätsgründen den Veröffentlichungstermin noch weiter nach hinten zu verlagern. Driver stellt für die US-Firma GT Interactive übrigens ein Novum dar. Erstmals wird ein Triple-A-Titel

Sprungelnlage

Nicht selten wird die Federung eures Boliden bis auf das Härteste beansprucht, beispielsweise dann wenn ihr mit Vollgas über eine Brücke pest. Heftige Vibrationen und sekundenlanges Schaukeln bringen den Federungseffekt sehr gut rüber.





Eine reife Leistung: Sämtliche US-Städte entstanden auf der Grundlage eines stundenlangen Videomaterials



Ende der Hetzjagd: Sobald euch die aggressiven Polizeiautos eingekellt haben oder euer Motor schlapp macht, ist eure Mission gescheitert

(so nennt man einen sehr wichtigen Titel im Fachjargon) in Europa produziert, um ihn dann in die Staaten zu importieren. Worum geht es? Laut Reflections soll Driver den Geist von 70er-Jahre-Roadmovies à la Starsky & Hutch sowie des Kultstreifens Bullitt mit Steve McQueen in der Hauptrolle wieder aufleben lassen. Als Undercover-Agent erfüllt ihr für verbrecherische Organisationen diverse Aufträge mit einem röhrenden amerikanischen Muscle-Car aus den 70er-Jahren, um diese wichtigen Informationen der Polizei (die aber während des gesamten Spiels euer Gegner ist) zu übergeben. Die Story mag zwar nicht 100%ig logisch sein, aus Image-Gründen ist es aber bekanntlich besser, einen strahlenden Helden als Spielfigur zu präsentieren.

Spielablauf: Grenzenlose Freiheit

Driver lässt sich am besten als eine technisch stark weiterentwickelte Mixtur aus Grand Theft Auto und Auto Destruction beschreiben. Als motorisierter Undercover-Polizist erhaltet ihr in eurer Wohnung per Anrufbeantworter diverse Aufträge von eurem kriminellen Auftraggeber. Alle 44 Missionen haben gemeinsam, dass sie stets mit einem von insgesamt 14 Autos, die euch im Laufe des Spiels zur Verfügung stehen, bewältigt werden. Dennoch kann man die Missionen als durchaus abwechslungsreich bezeichnen. Mal beschattet ihr beispielsweise einen Überläufer, wobei dieser es auf keinen Fall merken darf, dass ihr ihn verfolgt (Ab-

stand halten!), mal müsst ihr einen Boss einer gegnerischen Bande vom Flughafen abholen und anschließend derart halsbrecherisch fahren, bis sein Kreislauf zusammenbricht (ein Energiebalken symbolisiert seine Angst). Der absolute Clou bei dieser Autoverfolgungsjagd ist der Umstand, dass ihr euch im Laufe des PS-starken Abenteurers in insgesamt vier US-

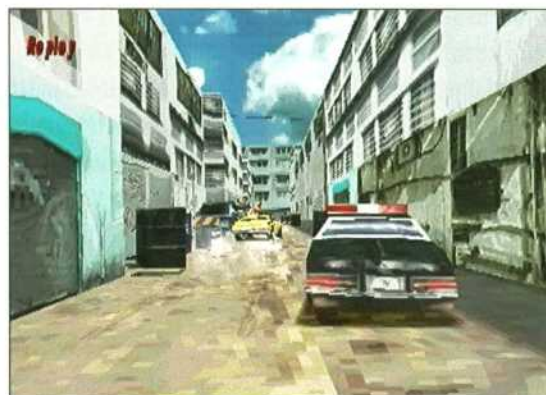


No-Names: Da die Hersteller keine zerbeulten Wagen sehen wollen, die in irgendwelche kriminellen Tätigkeiten verstrickt sind, war Reflections gezwungen auf Fantasie-Karren zurückzugreifen

Städten befindet (Miami, LA, San Francisco, New York), die anhand von stundenlangem Videomaterial nachempfunden wurden. Jede polygonisierte Stadt wartet mit einer durchschnittlichen Häuserzahl von 150.000 Gebäuden auf und einer Gesamtstrecke von umgerechnet 50 Kilometern. Ihr dürft das gigantische Streckennetz ohne jegliche Einschränkung nutzen und daher auch versuchen, eure Verfolger durch waghalsige Manöver in den Nebengassen abzuschütteln. Gerade solche wüsten Verfolgungsjagden, wie man sie aus US-Filmen her kennt, stellen das spielerische Zentrum von Driver dar. Hat euch einmal die Poli-

Replay

Seid euer eigener Regisseur: Eines der vielleicht coolsten Features von Driver ist die Möglichkeit, Verfolgungsjagden per MC aufzuzeichnen und anschließend wie ein Regisseur im Filmstil zu präsentieren. Hierfür stehen euch unterschiedliche Perspektiven zur Auswahl, die ihr für jede einzelne Rennpassage benutzen dürft. Das Ergebnis erinnert an das Gran-Turismo-Replay, kostet maximal zwei Speicherplätze und dauert bis zu drei Minuten.



Wie in einem Actionfilm: Wenn ihr durch eine kleine Seitengasse fegt und dabei Mülltonnen umfährt, während euch die Polizei im Nacken sitzt, kommt ein cooles Starsky&Hutch-Feeling auf



Reflections-Historie

Vor 14 Jahren gründete der Brite Martin Edmondson das Softwarehaus Reflections. Erste Erfolge ließen nicht lange auf sich warten. 1989 gelang ihm mit dem Grafikwunder Shadow of the Beast auf dem Amiga ein Riesenhit, auch wenn das Werk bei den Kritikern aufgrund mangelnder Spielkultur durchfiel. Mit dem PlayStation-Start wechselte auch Reflections 1994 ins Konsolenfach über und lieferte mit Destruction Derby 1 und 2 sowie mit Monster Trucks in Zusammenarbeit mit Psygnosis gleich drei Rennspiel-Erfolge in Serie. Seit ihrem Branchendebüt erwarb sich das Softwarehaus einen Ruf als technisch versiertes Team, dessen Spezialgebiet es ist, ein authentisches Fahrgefühl mit einer anspruchsvollen Grafik zu verbinden.



Wusstet ihr schon ...?

...dass von Destruction Derby 2 weltweit über eine Million Exemplare verkauft worden sind?



Keine Flensburg-Punkte sammeln: Ihr solltet euch unauffällig verhalten und euch daher stets den Verkehrsregeln anpassen, um Ärger mit den Gesetzeshütern zu vermeiden



Verkehrstote? Nein, danke: Aus Image-Gründen besteht nicht die Möglichkeit, Passanten zu überfahren, da sie immer blitzschnell zur Seite springen

zei bei euren verbrecherischen Machenschaften entdeckt, entbrennt eine rasante Autoverfolgungsjagd, wie man sie zuvor noch nie auf der PlayStation gesehen hat. Quietschende Reifen, umgefahrene Mülltonnen, wegspringende Passanten, die dem drohenden Stoßstangen-Tod noch gerade ausweichen können – Driver ist Rennaction pur! Unterstützt werdet ihr dabei durch eine realistische Fahrphysik, die laut

Hersteller noch authentischer sein soll als bei Destruction Derby 2. Insbesondere bei Sprungpassagen kommt die geniale Federung der protzigen US-Karren zur Geltung, und per Handbremse vollführt ihr mit ein bisschen Übung qualmende Pirouetten auf der Stelle wie in einem schlechten Actionfilm. Mit schlechten Manieren kommt man bei Driver allerdings nicht allzu weit, denn im Alltag solltet ihr stets darauf bedacht sein, die Verkehrsregeln zu beachten, damit die Polizeiwagen euch nicht auf den Kicker bekommen. Diese künstliche Intelligenz kommt bei Driver sehr stark zum Tragen, denn auch die normalen Verkehrsteilnehmer und Passanten ordnen sich den Regeln unter und warten beispielsweise brav an einer Ampel. Neben dem Story-Modus gibt es übrigens auch weitere Spielformen, zum Beispiel den Survival-Mode (wie lange

hält man der Polizei-Übermacht stand?).



No Limits: Selbst in den kleinsten Seitengassen dürft ihr euer Unwesen treiben

Technik: Ein enormer Aufwand

Schon alleine die enorme Arbeit, vier Großstädte mit all ihren Sehenswürdigkeiten zu digitalisieren, verdient höchstes Lob. Die grafische Klasse kann sich dabei sogar sehen lassen. Die Auflösung läuft im HiRes-Modus, die Wagen wurden sehr ansprechend modelliert und selbst kleinere Details, wie cool herumstreuende Passanten, sehen überzeugend aus. Angesichts des großen Rechenaufwandes mussten allerdings Einbußen bei den Texturen in Kauf genommen werden. Die Optik wirkt lange nicht so farbenprächtig wie die bei Crash III beispielsweise und die Texturen muten zudem leicht pixelig an. Dafür scheint sich Driver in puncto grafische Aussetzer nur wenig Blößen zu geben. Natürlich plopt hier und da ein Polygon ins Bild, unterm Strich halten sich diese Fehler jedoch in Grenzen. Im Soundbereich bietet Driver herrlich ordinär wummernde Motoren und einen Soundtrack mit grooviger 70er-Jahre-Mucke, passend zum Flair dieser Raserei.

Erster Eindruck: Das könnte ein Riesenhit werden

Driver ist ohne Zweifel ein sehr aufwändiges und neuartiges Spielkonzept, so dass die Grenze zwischen Top oder Flop recht schmal ist.

Wenn es Reflections aber gelingen sollte, eine saubere Technik, ein geniales Fahrgefühl sowie abwechslungsreiche Missionen unter einen Hut zu bringen, dann dürfte Driver eine echte Bereicherung für den gesamten Videospiegelmarkt werden. Denn wer wollte denn nicht schon immer einmal ohne Rücksicht auf Verlust durch eine Stadt brettern und der Polizei mit halbsbrecherischen Manövern ein Schnippchen schlagen? (Ulf)

Crash-Kurs

Heftige Karambolagen hinterlassen auch optische Spuren. Da der Wagen in unterschiedliche Knautschzonen unterteilt wurde, haben Kollisionen verschiedene Auswirkungen, die unter anderem das Fahrverhalten beeinflussen. Der Arcade-Charakter steht im Spiel stärker im Vordergrund und so gehören auch kleinere Flugeinlagen zum Crash-Repertoire.





Mega Fun: Wilde Verfolgungsjagden, 70er-Jahre-Flair, freie Bewegungsmöglichkeiten... Wie seid ihr eigentlich auf diese Spielidee gekommen?

Gareth Edmondson: Die Idee stammt von meinem Bruder Martin. Die zündende Idee hatte er, als er bei Destruction Derby am Design einer Kreuzung arbeitete. Ihm fiel dabei ein, dass es doch cool wäre, wenn man eine komplette Stadt als Tummelplatz für wilde Verfolgungsjagden und derbe Crashes hätte. Da Martin zudem ein Fan von US-Serien à la Starsky & Hutch oder der Kultfilme Bullitt und Blues Brothers ist, war es klar, dass Driver dieses 70er-Jahre-Szenario bietet.

MF: Apropos Stadt, das war doch bestimmt eine Riesenarbeit, komplette US-Großstädte zu digitalisieren?

GE: Oh ja! Die Vorarbeit bestand darin, dass zwei Mitarbeiter sich in ein Auto setzten und bei laufender Videokamera die Straßen abklappten. Pro Stadt hat das jeweils zwei Tage verschlungen. Die komplette digitale Umsetzung in unserem Büro hat dann insgesamt ungefähr ein Jahr gedauert.

MF: Stimmt es eigentlich, dass anfangs gerade einmal acht Leute an diesem Projekt beteiligt waren?

GE: Nur ganz am Anfang, als es um die Vorarbeiten ging, wie eben das Aufnehmen des Videomaterials oder die Entwicklung des Spielkonzepts. Als wir mit der eigentlichen Programmierung begannen, wurde das Team gehörig aufgestockt. Jetzt, in der entscheidenden Endphase, sind sogar bis zu 38 Fachleute gleichzeitig mit Driver beschäftigt. Da verliert man schnell die Übersicht. Doch wir brauchen dieses große Personal, da der Zeitdruck enorm ist.

MF: Ihr habt lange Zeit sehr eng mit Psygnosis zusammengearbeitet. Gab es irgendeinen bestimmten Grund dafür, dass ihr jetzt neue Wege geht?

GE: Eigentlich nicht. Der Vertrag mit Psygnosis lief einfach aus, so dass es normal war, sich einen neuen Vertreiber zu suchen. Die Trennung hatte auch Vorteile für uns, da es sich bei Psygnosis teilweise auch um Auftragsarbeiten handelte. Driver hingegen ist komplett unser eigenes Spiel. Es war zudem einmal sehr entspannend, keinen Termindruck zu spüren, auch wenn dies nicht lange anhielt, denn für GT Interactive ist dieser Titel verdammt wichtig (schmunzelt).

MF: Die Karriere von Reflections begann bekanntlich mit dem Spiel Shadow of the Beast, das vor allem durch seine exzellente Grafik herausstach. Heute kritisieren viele reifere Zocker, dass es nur noch auf die grafischen Qualitäten ankäme und die Spielbarkeit dabei sehr häufig auf der Strecke bleibt. Wie denkst du darüber?

GE: Da ist sicherlich etwas dran, aber meines Erachtens dramati-



Vertieft in die Arbeit: Anhand der ernsten Miene der Programmierer erkennt man gut die derzeit angespannte Situation bei Reflections

sieren einige Videospiele gehörig. Der grafische Aspekt ist sicherlich sehr wichtig, da ein Videospiele mit schlechter Grafik sich in der Regel nur schlecht verkaufen lässt, auch wenn es vielleicht nur eine Oberflächlichkeit ist. Schau dir aber doch einmal den Videospielemarkt an! Meiner Meinung nach hat sich die durchschnittliche Qualität in den letzten Jahren erheblich verbessert.

MF: Ein weiterer Trend, der von einigen Videospilern als negativ angesehen wird, sind die vielen Fortsetzungen, die durch den erheblichen Termindruck noch nicht einmal gut werden.

GE: Die Geschichte mit den Sequels ist schon eine interessante Sache. Während im Filmbereich eine Fortsetzung in der Regel schlechter ist, verhält es sich im Videospielebereich genau andersherum. Natürlich gibt es gerade in jüngster Zeit einige Negativbeispiele, doch in der Regel gibt es eine Fortsetzung die tolle Möglichkeiten, viele Dinge zu verbessern. Außerdem sind sie für das Überleben eines Softwarehauses sehr wichtig. Jede Firma versucht schnell ein Kultspiel zu etablieren, dessen Fortsetzungen sich dann wie warme Semmeln verkaufen. Bestes Beispiel ist Tomb Raider. Eidos braucht im Prinzip keine Werbung mehr zu machen, so bekannt ist die Lara Croft inzwischen geworden. Meine persönliche Meinung zu diesem Thema ist jedoch, dass es spätestens ab dem dritten Teil langweilig wird, da die Thematik ausgelutscht ist.

MF: Die Videospielebranche ist inzwischen zu einem Industriezweig



"Momentan steckt die Videospielebranche doch immer noch in den Kinderschuhen, obwohl es um Millionenbeträge geht."

gereift, der bereits für einen höheren Umsatz sorgt als die Filmbranche. Hat das irgendwelche Konsequenzen für die Zukunft?

GE: Es muss sich schleunigst etwas tun. Momentan steckt die Videospielebranche doch immer noch in den Kinderschuhen, obwohl es um Millionenbeträge geht. Viele Bereiche sind einfach nicht professionell genug. Aber ich denke, dass wir in naher Zukunft ähnliche Verhältnisse wie in Hollywood haben werden.

MF: Was hältst du eigentlich vom Dreamcast?

GE: Sehr viel. Ich denke, dass Sega mit diesem Gerät sogar endlich der entscheidende Durchbruch gelingen könnte. Wir haben derzeit allerdings keinerlei Kapazitäten, um sich einem Dreamcast-Projekt zu widmen.

MF: Letzte Frage: Was sind denn momentan deine Lieblinge?

GE: Ich habe in letzter Zeit einiges gesehen, meine Favoriten sind jedoch Metal Gear Solid und Gran Turismo, was natürlich nicht gerade sehr spannend ist.



Teamarbeit: Bis zu 38 Mitarbeiter werkeln zeitgleich an der Fertigstellung der Autojagd-Simulation



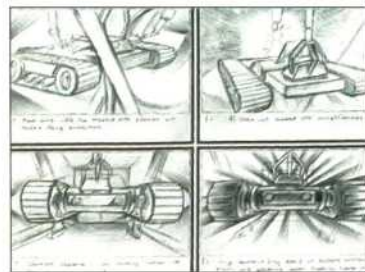
Zweiter Schritt: Nachdem die ersten Entwürfe akzeptiert worden sind, werden plastische Modelle an leistungsstarken Rechnern erzeugt. So gut wie hier werden die Objekte zwar nicht im Spiel aussehen, die Grafiker benötigen aber Vorlagen, die so realistisch wie möglich sind

Warzone 2100

PlayStation Strategie Das erste Projekt der neuen Pumpkin Studios beschäftigt sich mit dem Strategie-Genre, das bisher auf der PlayStation stark vernachlässigt wurde

Im August 1996 wurde in Bath, einem kleinen Städtchen nahe Bristol (England), eine kleine Softwareschmiede namens Pumpkin Studios gegründet. Jim Bamba, Projektleiter von Pumpkin, zuvor tätig bei Strategie-Softwaregigant Microprose, wollte endlich eigene Wege beschreiten und versammelte bis heute 17 weitere Mitarbeiter um sich herum, um sein erstes Projekt Warzone 2100 für den PC und die PlayStation auf den Weg zu bringen (wir berichteten in der letzten Ausgabe). In dem dreistöckigen Haus, das eher an eine Familienwohnung

als an ein Entwicklungsstudio erinnert, hängen unzählige gerahmte Artworks von Warzone und vorherigen Projekten, die jedoch allesamt verworfen wurden. Jim und Software-Entwickler Paul Dunning präsentieren gerne der Mega-Fun-Redaktion ihr Strategiekind Warzone 2100. Mittlerweile befindet sich das Spiel bei 90% in der Fertigstellung. Nur einige Renderfilme und Sounds müssen noch integriert werden. "Wir hatten einige Verzögerungen, da die Sprachausgabe komplett in Los Angeles gemacht wurde und die Koordination entsprechend schwierig war", beklagt sich Jim. Warum nun ausgerechnet ein Strategie-Spiel als Debüt-Titel ausgesucht wurde, liegt auf der Hand: Jim Bamba gilt als Koryphäe für künstliche Intelligenz und interaktives Verhalten. Nachdem er den Entschluss für Warzone gefasst hatte, stockte er



So fängt alles an: Mit detaillierten Skizzen und Zeichnungen werden erste Ideen zu Papier gebracht



Alle zum Angriff! Nach wenigen Minuten habt ihr eine schlagfertige Truppe zusammengestellt schnell das Team mit weiteren Experten auf, um mit Warzone 2100 einen Titel zu etablieren, der auch das Zeug zu einigen Fortsetzungen hat. "Wenn man an einem Spiel arbeitet, dann wird die Zeit zum Hauptproblem. Du hast so viele Ideen, die allerdings nach und nach verworfen werden müssen, weil einfach die Zeit fehlt", philosophiert Jim nachdenklich, "daher möchte ich weitere Warzone-Teile produzieren." "Trotzdem", so wirft Paul ein, "wird Warzone das erste Strategie-Spiel sein, das ein Command&Conquer mit einer Echtzeit-3D-Engine verbindet." Auf die Frage hin, wie Pumpkin das auf der PlayStation gelungen sei, geleitet Jim uns in die heiligen Entwicklungsräume. Am Platz von Pete Johnson, dem Leiter der Grafik-Abteilung, zeigt Jim mit



Freigestellt: Während eines Kampfes darf man die Kontrolle in Echtzeit selbst übernehmen

einem 3D-Editor die einzelnen Objekte, die im Spiel auftauchen, und deutet mit dem Finger auf die Polygon-Anzeige: "Der Trick ist es, so wenig wie möglich Polygone zu nutzen, damit der Hauptprozessor genügend Zeit hat, intensive Simulationsberechnungen durchführen zu können." Es ist schon verblüffend, dass mit solch einem spartanischen Einsatz von Polygonen ein dermaßen gutes Aussehen gelungen ist. Wie es scheint, hat Pumpkin bereits im ersten Versuch ein heißes Eisen im Feuer. Bleibt nur noch die Frage, wie Jim auf den Namen Pumpkin Studios gekommen ist: "Pumpkin war der Name einer Katze, die ich noch gut in Erinnerung habe." (Sven)



Gefahrentransport: Wird dieser umgestürzte Tanker beschossen, gibt es eine heftige Explosion



Verbale Unterstützung: Paul Dunning ist Software-Entwickler bei Pumpkin und stolz auf Warzone 2100



Gut gemacht: Die komplexe Steuerung wurde gut für das PlayStation-Pad umgesetzt. Allerdings lässt es sich mit der Maus leichter spielen

Jim ist Kopf der neuen Pumpkin Studios in Bath und arbeitete zuvor federführend beim Strategie-Experten Microprose. Seine Karriere begann er dort als Mitentwickler bekannter Rollenspiele, wie TSRs Dungeons & Dragons, Warhammer und Fantasy-Battle. Im Prinzip mag er alle guten Spiele von Tekken 2 bis Civilization.

Mega Fun: Wie lange dauerte die Entwicklung von Warzone 2100?
Jim Bamba: Knapp zwei Jahre. Zu Anfang sah das Konzept von Warzone aber noch ganz anders aus. Wir wollten eigentlich erst ein Fantasy-Spiel produzieren, haben uns aber dann durch den Einfluss von Microprose anders entschieden.

MF: Wurde Warzone für den PC und die PlayStation parallel entwickelt?
JB: Ja. Vor zwei Jahren waren wir noch zu viert. Mittlerweile sind es ständig 14 Mitarbeiter, die an beiden Versionen tätig sind. Zwei davon nur für die PlayStation. Es ist schon ein Wunder, dass beide Spiele dermaßen gleich sind, wenn man sich die unterschiedliche Struktur beider Systeme vor Augen hält.

MF: Wo liegen die Hauptunterschiede zwischen beiden Versionen?
JB: Im Prinzip sind die PC- und PlayStation-Umsetzung gleich. Das PlayStation-Warzone hat natürlich eine geringere Auflösung und eine andere Steuerung, da die meisten Leute noch immer keine Maus haben. Trotzdem kann man auch mit der Maus Warzone spielen. Außerdem gibt es auf dem PC noch einen Multiplayer-Modus, den wir aus Zeitgründen nicht in die PlayStation-Variante einbauen konnten.



"Außerdem weiß der Computer eigentlich immer, was der Mensch tut, aber nicht umgekehrt."

MF: Warzone benötigt nur drei Speicherblöcke. Wie haben Sie das hinbekommen?
JB: Wir haben uns auf eine Speicherfunktion nach jedem beendeten Level beschränkt. Ein Abspeichern während des Spiels würde jede Memory-Card sprengen.
MF: Wie hoch schätzen Sie die künstliche Intelligenz der Computergegner ein?
JB: Exzellent. Wir haben besonde-

res Augenmerk darauf gelegt, dass der Spieler wirklich den Eindruck erhält gegen eine andere Intelligenz zu spielen. Außerdem weiß der Computer eigentlich immer, was der Mensch tut, aber nicht umgekehrt (lacht).

MF: Haben Sie Angst vor einer Indizierung des Spiels in Deutschland? Denn es kommt sehr häufig vor, dass auf Menschen geschossen wird.
JB: Wir haben das überprüft. Die Figuren sind zu klein, um als echter Indizierungsgrund durchzugehen.

MF: Planen Sie eine Umsetzung für N64 oder Dreamcast?
JB: Leider können wir einen Titel wie Warzone nicht auf dem N64 verwirklichen, da die Rendersequenzen zwischen den Levels viel zu speicherintensiv für ein Modulspeicherspiel sind. Dreamcast haben wir schon fest ins Visier genommen. Wir planen definitiv, falls Warzone erfolgreich wird, eine Umsetzung für die neue Sega-Konsole.

MF: Wann würden Sie von einem Erfolg für Warzone 2100 sprechen?
JB: Wir peilen einen Absatz von 200.000 Exemplaren an. Das halten Pumpkin und Eidos für durchaus realistisch.

MF: Was halten Sie vom Dreamcast und seiner Hardware-Struktur?
JB: Ich habe das Gerät auf einer Präsentation zusammen mit Sonic Adventure in London gesehen und war sehr beeindruckt. Sein Konzept ist eines der einfachsten, die ich jemals gesehen habe. Wir werden sicher in Zukunft für Dreamcast entwickeln.

MF: Welchen Titel spielen Sie eigentlich zur Zeit am liebsten?
JB: In den letzten Wochen hatte ich zwar kaum Zeit zu spielen, dennoch habe ich Final Fantasy VII durchgespielt. Als Nächstes möchte ich mir Tenchu vornehmen.
MF: Danke für das Interview und viel Erfolg mit Warzone 2100.



Gruppenfoto: Das Pumpkin-Studios-Team setzt sich aus vielen bekannten Entwicklern zusammen, die ehemals u.a. für Microprose, Eidos oder Psygnosis arbeiteten



Planung ist alles. Mit unterschiedlicher Anwendung von Artefakten kann man dem Spiel immer wieder neue Facetten geben



Im Hauptquartier: Jedes eigener Bauwerk produziert andere Güter. Die richtige Strategie gibt den Ausschlag über Sieg oder Niederlage



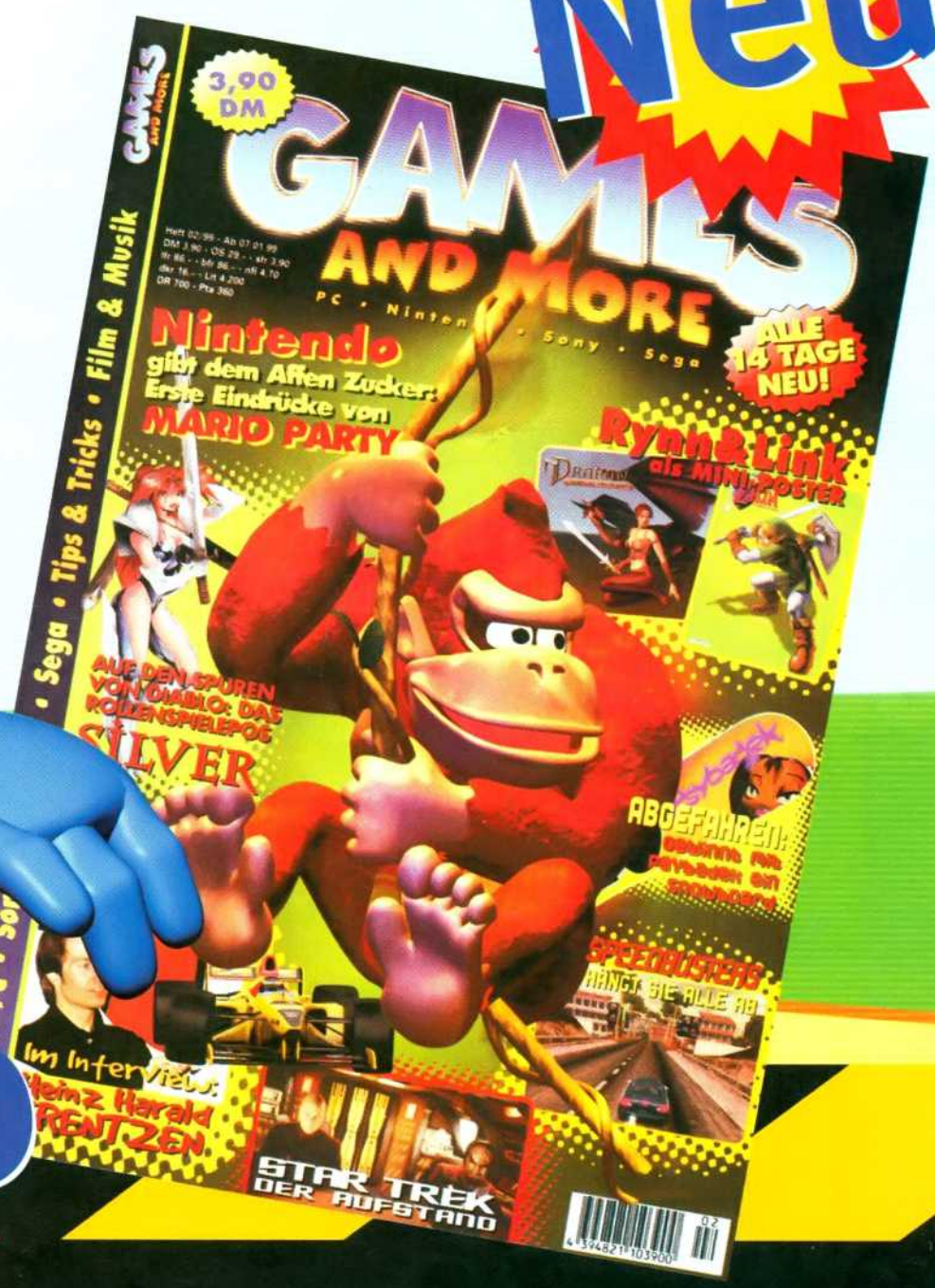
Immer

Alle **14** Tage neu und aktuell!



Schneller

Neu



nur **3,90**

PC • Nintendo • Sony • Sega
Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun



Durch den Wind: Sonic und Tails verfolgen in ihrem getunten Flieger Robotniks Todesei. Die beiden Air-Chase-Level sind reinrassige Shoot'emUp-Abschnitte



Lichtertanz: Während die Sonne langsam am Horizont verschwindet, taucht sie die Landschaft in ein schönes Farbenspiel



Von der Sonne geblendet: Lens-Flare-Effekte sind nur ein kleiner Auszug aus dem Effekt-Arsenal von Dreamcast

Sonic Adventure

Dreamcast 3D-Jump&Run Der blaue Igel mit den knallroten Sprinterstiefeln macht wieder die Bildschirme unsicher! Dank Dreamcast in einer bisher ungeahnten Dimension

Ende 1991 etablierte Sega ein neues Maskottchen auf ihrem damaligen 16-Bit-System Mega-Drive. Das 4-MBit-Modul Sonic the Hedgehog stellte alles bisher Dagewesene in puncto butterweiches Scrolling und Schnelligkeit in den Schatten. Yuji Naka, heute einer der bekanntesten Entwickler bei Sega, leitete die Entwicklung des Igels maßgeblich. Bis Sonics Auftauchen hatte Sega schon viele Versuche unternommen, einen Helden zu erschaffen, den auch jeder sofort mit dem Hersteller in Verbindung bringt. So versuchten es Wonderboy, Alex Kidd und Joe Musashi (alias Shinobi) allesamt vergeblich, einen Kultstatus zu erlangen. Sonic hingegen schaffte den Durchbruch und brachte es auf dem Mega-Drive zu drei direkten Fortsetzungen. Als Mitte der 90er die Saturn-Ära begann, wartete man vergeblich auf einen 32-Bit-Sonic. Sicher, es gab mit Sonic R, Sonic Jam und Sonic 3D recht gute

Titel, doch hatten sie nicht viel mit der eigentlichen Spielidee des ersten Moduls gemein. Es geisterte zwar immer ein Gerücht durch die Presse, Yuji Naka und sein Sonic-Team würden an einem neuen Sonic-Spiel arbeiten, aber je deutlicher sich das Saturn-Ende abzeichnete, um so leiser wurden auch diese Stimmen. Wie sich nun heute herausstellte, arbeitete der Produzent durchaus an einem neuen Titel rund um den Igel, allerdings nicht für den Saturn, sondern für Dreamcast. Und das Ergebnis dürfen wir nun, nach über vier Jahren Abstinenz, bewundern.



Spiel im Spiel: Mit dem Snowboard fährt Tails gegen Sonic um die Wette

Spielablauf: Geschwindigkeitsrausch ist garantiert

Sonic Adventure ist mehr als nur ein weiteres Sonic-Spiel in alter Jump&Run-Tradition. Waren die Mega-Drive-Titel noch klar in Welten und Stages unterteilt, so wird euch in der Dreamcast-Variante wesentlich mehr geboten. Die Geschichte beginnt in der Stadt. Dort macht Sonic Bekanntschaft mit allerlei Personen und darf diverse Gebäude betreten. Im Hotel gibt es Boni und einen Raum mit Chao-Wesen, die immer wieder in den einzel-



Schoßhündchen: Dieser Endgegner hat wohl Probleme beim Einparken



Gelassener Angelfreund: Big the Cat unterscheidet sich im Gameplay vollkommen von den anderen Helden. Er muss nach einem Frosch angeln

nen Welten ihr Unwesen treiben und dort eingefangen werden können. Für jedes Chao-Wesen gibt es dann eines von acht Bonusspielchen, wie beispielsweise ein Rennspiel (das stark an Pen Pen TriCelon



Objekt der Begierde: Im Auftrag von Robotnik entführt E-102 den klitschigen Freund von Big. Die einzelnen Geschichten laufen parallel zueinander und kollidieren auch manchmal



Eine Million Karat: Der riesige Chaos-Stein wird am Ende des Abenteuers noch einmal sehr wichtig, denn Robotnik ist zäher als erwartet



Sonics neue Angriffe

Neben dem bekannten Spin-Attack und dem Spin-Dash darf Sonic in seinem neuesten Abenteuer noch zwei weitere Manöver ausführen. Nachdem er im 2. Level Turboschuhe als Belohnung erhalten hat, kann er aus dem Stand Ringe einheimsen, die normalerweise außerhalb Sonics Reichweite wären. Mit dem magischen Armreif geht es dann schließlich den Gegnern dutzendweise an den Kragen. Beide Attacken sind mit atemberaubenden Lichteffekten in Szene gesetzt worden.



必殺技「ライトスピードアタック」を發動させることができるわ。



erinnert), die in diesem Raum aktiviert werden können. Erst wenn Sonic einige kleinere Aufgaben bewältigt hat, geht es zum ersten Abschnitt an den Strand. Dort macht ihr Bekanntschaft mit Sonics Fähigkeiten und seiner typischen rasanten Laufweise. Wie immer müssen Ringe gesammelt werden, die sich dann bei Feindkontakt für den blauen Igel opfern und im hohen Bogen zu Boden fallen. Solange Sonic also Ringe bei sich hat, wird ihm keines seiner vier Leben abgezogen. Wie bereits aus den ersten Sonic-Spielen bekannt, gibt es Loopings, Röhren, Bumper und Rampen. In den höheren Levels kommen schließlich

Trampoline, Raketenwerfer, an denen man sich für einen Freiflug festhält, und bewegliche Plattformen hinzu. Sonic Adventure macht dabei besonders regen Gebrauch von den 3D-Fähigkeiten der Dreamcast-Konsole. Alle der mindestens 45 Levels sind unglaublich komplex und bieten



Alter Bekannter: Robo-Sonic dürften viele aus Sonic CD kennen. In Sonic Adventure hat er nur eine Statisten-Rolle hinter Glas

viele versteckte Bereiche. Teilweise werden diese Abschnitte erst mit einem anderen Charakter erreichbar, der verfügbar wird, nachdem man das Spiel mit Sonic beendet hat. Tails, der kleine Fuchs und Sonics Freund, fliegt mit seinem Doppelschwanz, während Knuckles an Wänden hochklettern, gleiten und später graben kann. Neben den altbekannten Charakteren gibt es noch Sonics Freundin Amy Rose (bekannt aus Sonic CD), Big,



Lila Pause: Die einzelnen Levelabschnitte sind zumeist durch rasante Zwischensequenzen miteinander verbunden. Die Achterbahnfahrt ist kurz, aber spektakulär

die etwas tranige Katze, und den geläuterten Robotnik Blechhaufen E-102. Jede dieser Figuren hat andere Fähigkeiten und Levels, so dass Sonic Adventure selbst nach stundenlangem Spielen noch Spaß macht. Um mit allen sechs Helden des Spiels durchzukommen, sollte man etwa 20 Stunden einplanen. Nach dieser vergnüglichen Zeit gibt es als Belohnung noch einen versteckten Charakter: den gelben Super Sonic. Apropos Bonus: In der Stadt gibt es noch das Kasino



Für die grauen Zellen: Zwischendurch gilt es auch kleinere Denkaufgaben zu lösen



Chaotischer Mutant: Während des Spiels taucht das Chaos-Wesen, das unter Robotniks Kontrolle steht, immer wieder auf



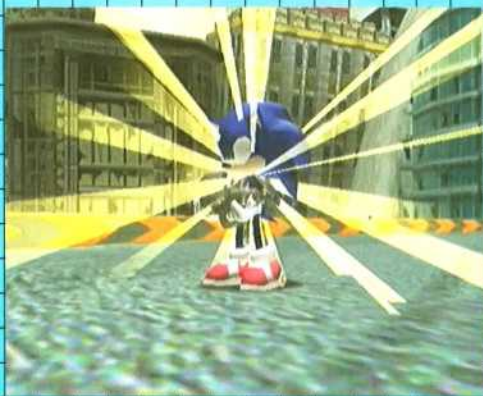
Einsatz über Manhattan: Der Helikopter bringt Sonic sicher auf den nächsten Wolkenkratzer. In seinen Scheiben spiegelt sich die Umgebung wider

Wusstet ihr schon ...?

...dass die blaue Farbe der Stacheln den coolen Charakter des Igel-Helden symbolisieren

Sonics Geheimnis

Am Ende von Sonic Adventure erfährt die Geschichte noch einmal eine entscheidende Wendung. Dr. Robotniks Plan, die Welt mit Hilfe des Chaos-Wesens zu beherrschen, geht gründlich schief, und er wird Opfer seiner eigenen Machenschaften. Mittlerweile ist das Chaos-Monster dermaßen mutiert, dass selbst Sonic und Robotnik gemeinsam nichts mehr ausrichten können. Da hilft nur noch eins: Der Igel muss sich wieder in den gelben Super Sonic verwandeln, um den finalen Kampf zu bestehen!



mit vielen zusätzlichen Spielchen, wie den Sonic- und Nights-Pinball. Nicht zu vergessen die Chao-Eier, deren Einsammeln mit vier Chao-Rennstrecken à la Pen Pen Triicelon belohnt wird. Es wurde also auch für reichlich Material außerhalb des eigentlichen Vergnügens gesorgt. Ein weiterer Gag am Rande ist die bereits aus Sonic 2 bekannte simultane Zwei-Spieler-Funktion. Während Sonic von Spieler 1 gesteuert wird, darf Nummer 2 Tails über den Bildschirm huschen lassen. Im Gegensatz zum Klassiker ist es nur eine Spielerei und soll nur der Vollständigkeit halber erwähnt werden. Sehr gut gelungen ist übrigens die Steuerung, die eigentlich mit zwei Tasten und dem Analog-Stick auskommt. Das Steuerkreuz wird für die freibewegliche Ego-Kamera genutzt und die Pistolentasten lassen den Blickwinkel um die Figur rotieren.

Technik: Unglaublich viele Details und toller Soundtrack

Grafisch gesehen, legt Sonic Adventure die Messlatte für die gesamte Videospielebranche ein gutes Stück höher. Nintendos Referenz Zelda wirkt gegen Sonic wie ein Kindergeburtstag. Jede Textur ist gestochen scharf, alle Levels sind optisch absolut unterschiedlich gestaltet und die Effekte suchen ihresgleichen. Startet Sonic eine seiner neuen

Spin-Attacken, zieht er wunderschöne Lichtstreifen hinter sich her und grelle Blitze kreisen um ihn. Ein wahrer Augenschmaus! Und je länger das Spiel dauert, desto mehr scheint Yuji Naka dem Dreamcast entlockt zu haben. Der letzte Sonic-Level Lost World ist gespickt mit Light-Sourcing-,

Transparenz- und Schatteneffekten, so dass man sich manchmal verwundert die Augen reibt. Alle, die glauben, dass dabei irgendwelche Tricks, wie knappe Sicht oder Nebel, zum Einsatz kommen, täuschen sich gewaltig! Die Sichtweite ist extrem und Nebel wird nur dann eingesetzt,



Freier Fall: Tails Doppeldecker wurde von Robotnik schwer getroffen und erleidet eine Bruchlandung



Klettermaxe: Knuckles kann sprichwörtlich die Wände hochgehen. Seine Fähigkeiten sind von allen Figuren die umfangreichsten



Alte Bekannte: Sehr viele Elemente sind dem geübten Sonic-Spieler bereits aus den Mega-Drive-Vorgängern bekannt



Bleibender Eindruck: Sonic Adventure ist das erste Spiel, dessen Grafik selbst in Standbildern absolut atemberaubend wirkt



Edelsteinschlucker: Das Chaos-Monster wird mit jedem Chaos-Emerald, der in seinen Körper implantiert wird, stärker. Tails bekämpft ihn hier in einem idyllischen Teich

Wusstet ihr schon ...?

...dass es Sonic sogar mit dem Musik-Titel "The better one wins" in die Top 40 der Charts geschafft hat?



Indiana Jones lässt grüßen: Für den flinken Igel ist es kein Problem, einem tonnenschweren Felsbrocken zu entkommen



Auf heißen Sohlen: Die schnellen Wechsel von Licht und Schatten unterstreichen die hohe Geschwindigkeit



Innovativer Einfall: Die beweglichen Scheinwerfer sorgen auf dem Kristall für genügend Reflexionen



Alle anschnallen! Die Spieldynamik von Sonic Adventure sucht wahrlich ihresgleichen. Noch nie gab es ein dermaßen schnelles Jump & Run

wenn er auch ins Szenario passt. Hineinploppende Objekte gibt es wirklich nur selten und sie sind nur dann zu erkennen, wenn man selbst nicht am Joypad sitzt, sondern einem Freund über die Schulter schaut und verbissen nach technischen Mängeln Ausschau hält. Als solches Manko muss auf jeden Fall die manchmal etwas ungeschickte Kamera angeführt werden. In einigen Momenten verweilt die Perspektive zu

lange in einem ungünstigen Winkel, so dass der Charakter nicht gesehen wird. Allerdings umgeht man dieses Problem geschickt mit der manuellen Kameraeinstellung. Ebenfalls negativ fiel die teilweise ungenaue Kollisionsabfrage auf. An einigen Stellen bleiben die Charaktere hängen und können nur mittels Sprüngen wieder befreit werden. Alle diese Mängel fallen unterm Strich aber kaum

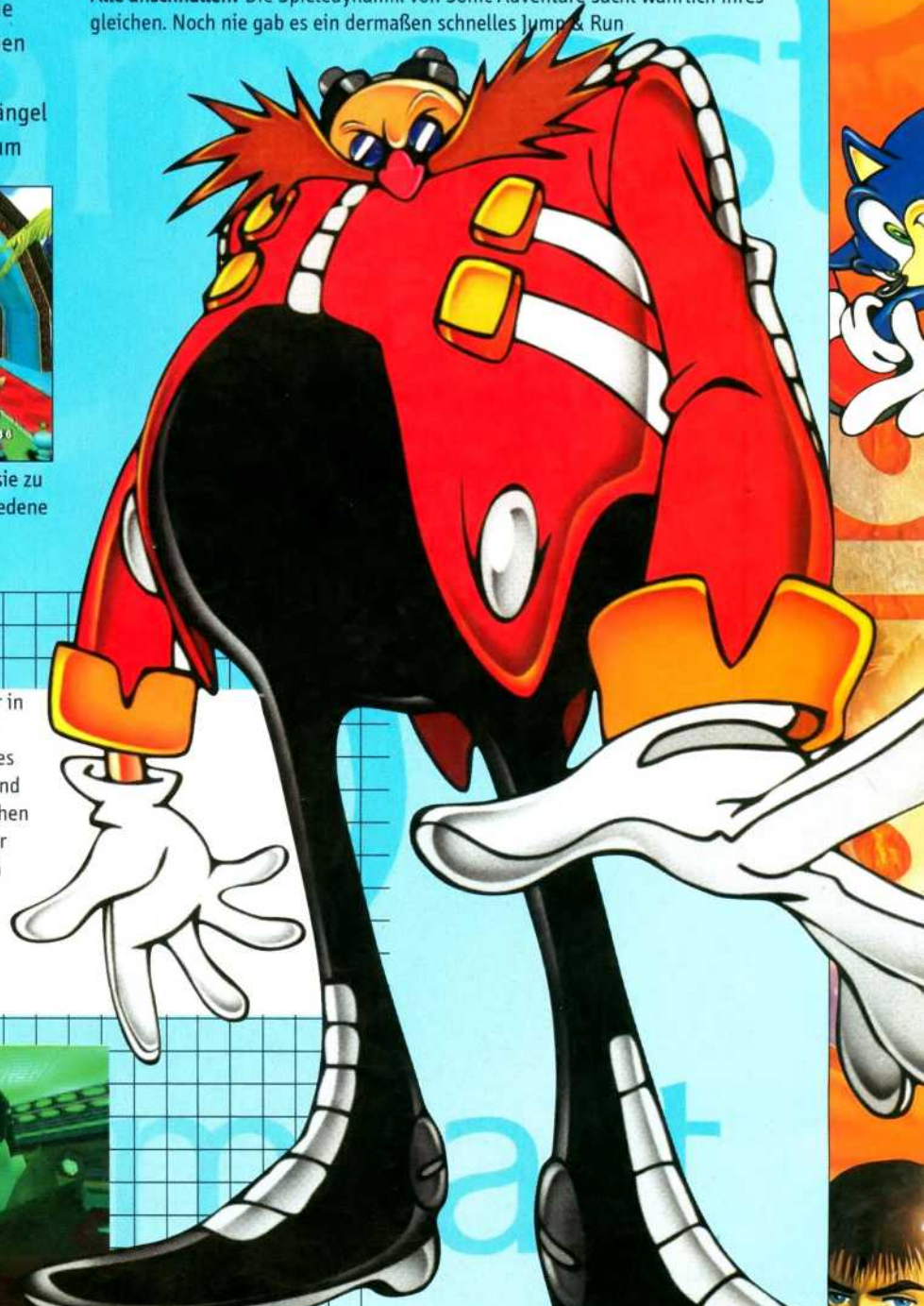


Heitere Bonusspielen: Sammelt man genügend Chao-Eier ein und bringt sie zu den versteckten VMS-Speicher-Abschnitten, dann werden bis zu vier verschiedene Rennstrecken anwählbar



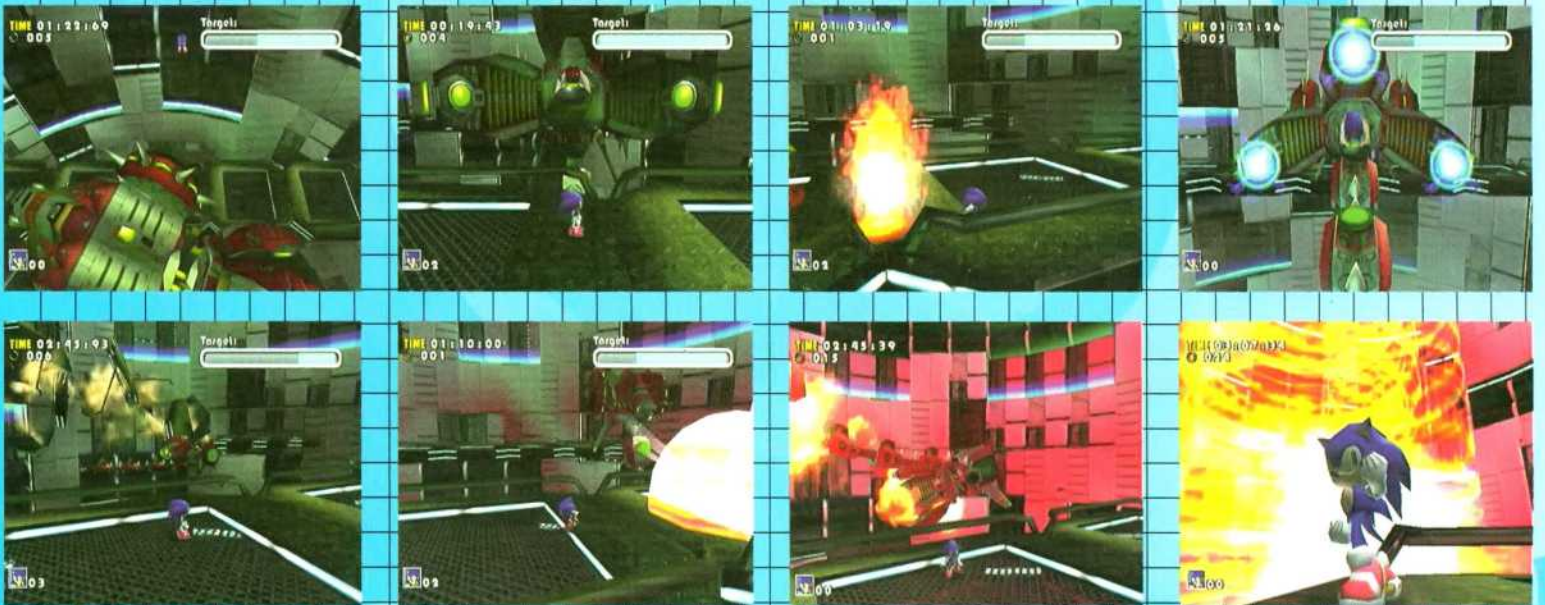
Bösewicht Dr. Ivo Robotnik

Dr. Ivo Robotnik ist neben dem stacheligen Hauptdarsteller der älteste Charakter in Sonic Adventure. Bereits im ersten Teil der Sonic-Reihe unterwarf er den Green Planet und all seine tierischen Bewohner und verwandelte alle in Roboter. Wie es sich für einen richtigen Endgegner gehört, ist Robotnik skrupellos, gefühllos und abgrundtief böse. Seine besondere Fähigkeit liegt im Entwickeln von mechanischen und computergesteuerten Meisterwerken. Im Laufe der Fehde gegen Sonic hat er unzählige Roboter erschaffen, die jedoch über kurz oder lang vom blauen Igel in Schutt und Asche gelegt wurden. Seine größten Machenschaften waren Robosonic (bekannt aus Sonic CD) und der brandneue E-104, der auch in Sonic Adventure einheizen wird. Obwohl Robotnik gegen seinen Erzrivalen Sonic immer den Kürzeren zieht, schafft er es dennoch rechtzeitig zu entkommen.



Robotniks letzter Kampf

Am Ende des 10. Levels erwartet euch, wie in allen Sonic-Spielen, Dr. Ivo Robotnik persönlich. Ihr stellt ihn (oder er euch?) in einem riesigen Turmgebäude zum finalen Endkampf. Nur zwei schmale Korridore bewahren den Igel vor dem freien Fall in die gähnende Tiefe. Mit gezielten Laserschüssen versucht Robotnik euch von der Plattform zu schießen. Einfach in Bewegung bleiben, so lautet hierbei die Devise. Die Panzerung des Roboters ist immer dann anfällig, wenn er Sonic den schwanzzähnlichen Fortsatz entgegenstreckt. In diesem Moment sollte man schleunigst eine vierfache Sprungattacke machen und Robotnik mitten ins Gesicht springen. Nachdem der alte Knabe ungefähr die Hälfte seiner Energie verloren hat, ändert er seine Taktik, indem er einen kompletten Korridor vernichtet und zwei monströse Sägeblätter auspackt. Am besten bleibt man auf Distanz und wartet, bis er eine Scheibe wirft. Nun darauf springen und von dort Robotnik selbst attackieren. Doch Vorsicht! Robotnik zerstört nach jedem Wurf eine weitere Plattform, so dass der Platz immer knapper wird. Und nachdem das Vehikel seinen Geist aufgegeben hat, gibt der Doktor immer noch nicht auf. Aber seht selbst! Übrigens: Nicht böse sein, dass wir euch den Sonic-Endgegner bereits gezeigt haben, denn der war nur der Anfang!



ins Gewicht und haben wohl nichts mit fehlender Hardware-Performance zu tun, sondern eher mit dem zu hohen Zeitdruck für das Sonic-Team. Alle Zwischensequenzen, die nach jedem Level auftauchen, wurden bis auf wenige Ausnahmen in Spielgrafik gehalten. Neben der grafischen Meisterleistung trumpft Sonic Adventure auch im musikalischen Bereich auf. Dutzende verschiedene Titel, von Pop/Rock-Einlagen

bis hin zu klassischen Arrangements, hat die GD-ROM zu bieten, eben alles, was das Herz begehrt.

Teilweise wurden alte Sonic-Modul-Stücke neu aufgelegt und verleihen dem Spiel somit ein nostalgisches Flair. Da die Soundeffekte ebenfalls sehr abwechslungsreich und die (leider japanische) Sprachausgabe technisch brillant sind, ist Sonic Adventure in diesem Bereich ein klarer 90er-Kandidat. Ebenfalls mehr als bemerkenswert sind die sehr schnellen Ladezeiten. Maximal acht Sekunden benötigt Dreamcast, um einen kompletten Level einzuladen. Im Durchschnitt liegt die Wartezeit hier bei etwa drei Sekunden.

Erster Eindruck: Wohin soll das noch führen?

Neben Virtua Fighter 3tb hat Dreamcast nun mit Sonic Adventure einen weiteren klaren Top-Titel in den Regalen stehen. Spätestens jetzt sollte selbst der größte Pessimist und Miesmacher sehen, wozu Segas neueste Konsole in der Lage ist. Allein dieses Spiel rechtfertigt den Kauf der Importkonsole, und wer Sonic Adventure nicht kennt, der hat einen wahren Meilenstein der Videospiegelgeschichte verpasst. Ich jedenfalls freue mich auf die nächsten Dreamcast-Wochen. (Swen)



Es hat aufgefrischt! Sonic und Tails müssen in diesem Level versuchen, im Auge des Tornados dem sicheren Tod zu entkommen



Tempel-Wache: Knuckles' friedfertige Artgenossen bewachen den Emerald-Tempel



Kaum zu glauben: Nahezu alle Zwischensequenzen sind in Polygon-Grafik gehalten. Man muss genau hinsehen, um den Unterschied zu Rendersequenzen zu erkennen

Dreamcast

Hersteller: Sonic Team/Sega
 Fakten: 40+ Levels, 6+ Bonusspiele, 6+1 Charaktere, Auto-Save
 Erscheint: 3. Quartal '99

Erster super Eindruck

Rosen pflastern ihren Weg...



Originalgröße: 119 x 175 cm



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

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

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

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

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

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



Tank Racer

PlayStation Rennspiel/Shoot 'em Up Ein neues britisches Team namens Glass Ghost hat einen kuriosen Hybriden in der Mache, bei dem sich Panzer umrahmt vom Rennspiel-Genre heiße Gefechte liefern

Tank Racer stellt zwar Glass Ghosts Erstlingswerk dar, dennoch sind die Briten rund um den Produzenten Simon Carless beileibe keine Greenhorns. Das kleine Programmiererteam ist eine neu gegründete Abteilung des Hauses Kuju Studios, dessen Simulationen sich bei PC-Usern durch ihre Flugsimulatoren einen Namen gemacht haben. Glass Ghost spezialisiert sich in Zukunft auf Konsolen-Titel im Arcade-Stil, wobei das Team keinen Hehl daraus macht, dass sie vor allem japanische Produkte bewundern. Auf die Frage hin, warum sie sich für ein Rennspiel mit Panzern entschieden haben, antwortete Simon prompt, dass die Spieler es lieben herumzuballern und Rennspiele zu zocken. Insofern war diese Mixtur eine höchst logische Konsequenz.

Spielablauf: Ein Rennspiel mit dem gewissen Etwas

Auf den ersten Blick wirkt das Spiel wie ein ganz normaler Fun-Racer, der seine Mario-Kart-Anleihen nicht leugnen kann. Mit dem Gefühl eurer Wahl stürzt ihr euch zum Training in den Time-Attack, duelliert euch im Splitscreen oder stellt euch der Meisterschaft, die in die drei Cups Bronze, Silber und

Gold unterteilt wurde. Letzteres wird im Qualifikationsverfahren durchgeführt, sprich erst wenn ihr euch auf den ersten vier Bronzekursen durchgesetzt habt, winkt das Silber-Turnier. Die insgesamt 15 Rundkurse bieten eine durchschnittliche Durchgangszeit von einer Minute und sind gespickt mit allerlei Pick-ups, um der Konkurrenz kräftig einzuheizen. Neben den Standard-Power-ups (Minen, Turbo, etc.) gibt es auch Außergewöhnliches, wie zum Beispiel die Ufo-Sonde. Wird ein Konkurrent von ihrem Strahl erfasst, setzt ihn ein Teleporter an eine andere Stelle. Den eigentlichen Pfiff macht jedoch der militärische Fuhrpark aus. Mittels des drehbaren Panzerturms nehmt ihr sämtliche Konkurrenten (auch das Verfolgerfeld!) ins Visier, so dass die Raserei viel Balleraction



Zufallsgenerator: Jede Runde des Rennens ist anders, da die Power-ups immer wieder an einer anderen Stelle auftauchen

bietet. Außerdem habt ihr die Möglichkeit, lästige Absperrungen einfach zu überrollen.

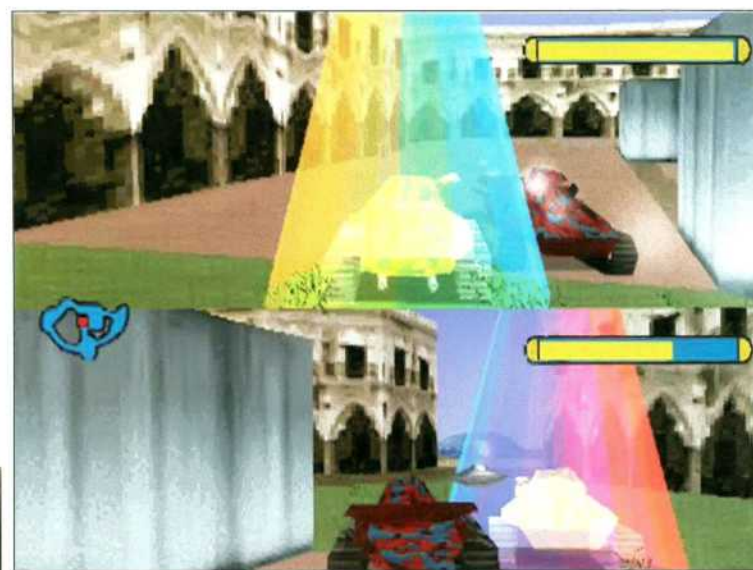
Technik: Nicht grandios, aber fein

Simon betont, dass er sich vor allem auf das Gameplay konzentrierte und die Grafik sekundär sei. Die Optik reißt somit keine CPUs von der Platine, bietet aber einige sehenswerte Effekte, wie hochspritzendes Erdreich nach einer Detonation, Fahrspuren oder realistisch gebrochenes Licht unter Wasser. Ansonsten

zeigt die Technik solide Polygon-Architekturen im farbenfrohen Arcade-Stil.

Erster Eindruck: Der etwas andere Mario-Kart-Klon

Die Idee, Panzer in einen Funracer zu stecken, ist im Grunde so naheliegend, dass man sich wundern muss, dass bislang noch niemand darauf gekommen ist. Wenn den Machern bis zum Release kein grundlegender Fehler unterläuft, dürfen wir uns auf einen besonders actionreichen Super-Mario-Kart-Ableger freuen. (Ulf/Derek)



Beam me up: Der Strahl der Ufo-Sonde befördert den Konkurrenten gegen seinen Willen an einen anderen Fleck



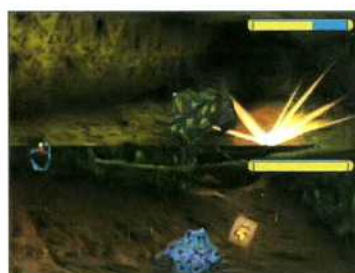
Neu im Geschäft: Das Team Glass Ghost unter der Leitung von Simon Carless (ganz rechts), hat sich auf Spiele im Arcadestil spezialisiert



Geschwächt: Ein Volltreffer zerstört den gegnerischen Panzer zwar nicht, mindert aber für kurze Zeit seine Höchstgeschwindigkeit



Durch dick und dünn: Dank seiner Konstruktion räumt das Panzerfeld spielend einfach Barrikaden aus dem Weg



Multispieler-Spaß: Tank Racer soll auf der PlayStation endlich qualitativ hochwertig die Super-Mario-Kart-Lücke schließen

Dreamcast

Hersteller: Glass Ghost/Grolier
Fakten: 15 Strecken, Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint: März

Erster gut Eindruck



Le Mans 24

PlayStation Rennspiel Hast du Lust, mit 700 PS in die untergehende Sonne zu rasen? Das aktuelle Rennspiel von Eutechnyx macht es möglich

Die Le-Mans-Rennstrecke gehört zu den legendärsten im Business. Eutechnyx setzt nun für PlayStation nach C3 Racing auf diese aussichtsreiche Lizenz und will Gran Turismo und Ridge Racer das Fürchten lehren. Bereits mit der frühen Alpha-Version durften wir uns von Le Mans 24 ein Bild machen.

Spielablauf: Gutes Fahrgefühl und Temporausch

Im Hinblick auf für Rennspiele wichtige Faktoren, wie Geschwindigkeitsgefühl und Fahrzeug-Handling, kann Le Mans 24 bereits in dieser frühen Version überzeugen. Leider standen uns nur vier der voraussichtlich 24



Bemerkenswert: Bereits in dieser frühen Alpha-Version überzeugt die Engine von Le Mans 24



Klare Sichtverhältnisse: Besonders beeindruckend ist die weite Sicht, die Le Mans 24 in manchen Einstellungen bietet



Detailreiche Boliden: Selbst während des eigentlichen Rennens und nicht nur bei Replays sind die Fahrzeuge mit schönen Texturen versehen



Stoßstange an Stoßstange: Während des Wettstreits kommt es mitunter zu rasanten Verfolgungsmänavern

Boliden und zwei von zehn Strecken zur Auswahl, so dass noch nicht allzu viel über die Vielfalt und Abwechslung gesagt werden kann. Mit Gulf McLaren, Listers, Porsche GT1 und 911, Panoz 98, GTR CLK, Emi 98 und Oreka Viper werden aber sehr spektakuläre Fahrzeuge bereit stehen.

Technik: Zu früh, um wahr zu sein

Trotz der frühen Produktionsphase darf man sich auf die technische Umsetzung von Le Mans 24 freuen. Der Grafikaufbau ist schnell und flüssig. Viele Details und authentische Fahrzeuge machen Appetit auf mehr. Nur die Lichteffekte bei Nachtfahrten sind noch stark verbesserungswürdig. Ebenso der Sound, der bislang nicht über den Genredurchschnitt hinaus reicht.

Erster Eindruck: Auf der Überholspur

Eutechnyx scheint einen weiteren Hitkandidaten auf die Zielgerade schicken zu wollen. Le Mans 24 wird zweifelsohne ein weiteres Racing-Highlight für die PlayStation. (Sven)

Spielen in einer neuen Dimension!

games online

GAMES ONLINE ist Ihr Einstieg in die Multiplayer-Welt! Erleben Sie Abenteuer in Phantasie-Welten – zusammen mit mehreren hundert Mitspielern.

Schließen Sie Freundschaften, spinnen Sie Intrigen, kämpfen Sie um Macht. GAMES ONLINE bietet Ihnen echte Interaktivität und ermöglicht das Spielen in einer neuen Dimension!

www.gamesonline.de

Dreamcast

Hersteller: Eutechnyx
 Fakten: 24 Fahrzeuge, 10 Strecken, Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: Mai

Erster sehr gut Eindruck



Populous The Beginning

PlayStation Strategie Willkommen im Land der aufgehenden Götter: Bullfrogs Klassiker geht in die dritte Runde

Der erste große Hit aus der Software-Schmiede Bullfrog hieß Populous. Zwei Gottheiten standen dort im Krieg. Doch sie kämpften nicht direkt gegeneinander, sondern versuchten den göttlichen Streit mit Hilfe ihrer Untertanen zu schlichten. Wessen Volk überlebte, war der Sieger. Dabei standen ihnen einige Hilfsmittel zur Verfügung, wie Vulkanausbrüche, Springfluten und das alles beendende Armageddon. Als eine der beiden Gottheiten war es euch nur möglich über diese Katastrophen Einfluss auf den Spielablauf zu nehmen. Diese Idee lebte auch im Nachfolger und mehr oder weniger auch in der Parallelentwicklung Power Monger weiter. The Beginning tanzt jetzt ein wenig aus der Reihe. Ihr übernehmt eine ehrgeizige Schamanin, die als Anführerin ihres Volkes unbedingt zur Gottheit



Regentanz: An diesen Lagerfeuern halten die unbeschäftigten Krieger Wache

aufsteigen will. Dabei sind ihr natürlich alle Mittel recht.

Spielablauf: Einmal Gott sein

Gegenüber den Vorgängern hat sich etwas Entscheidendes geändert: Die Schamanin ist fest bei ihrem Volk, also auf dem Boden der Tatsachen. Dadurch ist sie in der Lage, ihren Schützlingen mit ihren Zaubersprüchen beizustehen. Jeder der 25 Levels beginnt mit einem Steinkreis. Das ist das Heiligtum des Völkchens. Ihm kommt eine besondere Bedeutung zu: Wird die Schamanin getötet, kehrt sie hier wieder ins Leben zurück. Zunächst bestehen ihre Untertanen nur aus Arbeitern. Ihr einziges Ansinnen ist es, neue Gebäude zu bauen und sich fleißig zu vermehren. Doch dazu brauchen sie erst einmal ein paar Wohnhäuser. Sie werden anfangs von drei, später von bis zu fünf Werkträgern bewohnt. Für den Bau braucht man Holz, welches die Arbeiter aus den umliegenden Bäumchen gewinnen. Besteht die Bevölkerung aus genügend Arbeitern, wird das nächste Haus errichtet. Die Kriegerhütte schafft eine Bürgerwehr, die in der Lage ist, sich etwas besser zu verteidigen



Massenbekehrung: Beim Angriff auf die gegnerische Basis nehmen wir gleich ein ganzes Rudel Priester mit, die sich um die Verteidiger kümmern



Die Welt ist rund: Im Gegensatz zu den Populous-Vorgängern handelt es sich nicht mehr um rautenförmige Ausschnitte, sondern um ganze Planeten



Betteln bis zum Umfallen: Wenn ihr mit mehreren Personen einen Totempfahl anbetet, lässt sich die Göttlichkeit schneller erweichen

als die einfachen Menschen. Leider kann immer nur eine Person ausgebildet werden. Kommt ein ganzer Pulk, bildet sich eine Schlange vor dem Gebäude. In weiteren speziellen Hütten erschafft ihr Priester, Spione und andere Truppen. Die ersten beiden Personengruppen sind sehr interessant. Die Kleriker bekehren feindliches Fußvolk in eigene Leute. Zudem sind sie der einzige Schutz gegen die gegnerischen Ambitionen. Die Spione sind eigentlich Saboteure. Sie ziehen sich die Farben des Gegners über und marschieren so getarnt in das andere Dorf. Dort angekommen, sprengen sie als Kamikaze ein Gebäude in die Luft, was die Basis zumindest kurzzeitig lähmen kann.

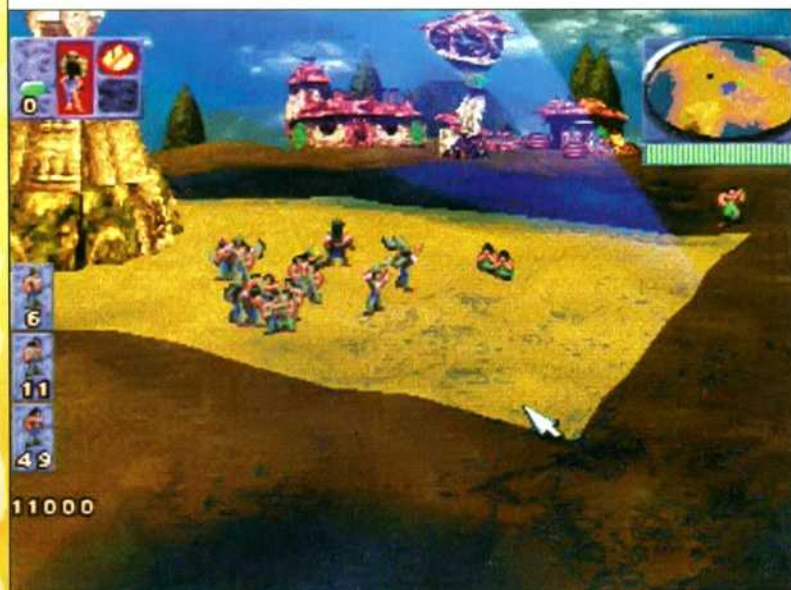
Technik: Die Welt ist rund

Die gesamte Levelpracht spielt auf einer gebogenen Planeten-

oberfläche, die sich in alle Richtungen scrollen lässt. Selbst in unserer Vorabversion geschieht das schon ohne einen Ruckler oder auffälligen Grafikbug. Bei den Figuren hat sich Bullfrog an die Vorgänger gehalten: Sogar die unwichtigste Person ist noch niedlich animiert, ordentliches Populous-Gewusel eingeschlossen.

Erster Eindruck: Wie soll das noch schief gehen?

Eines ist jetzt schon absehbar. Technisch kann sich Populous: The Beginning sehen lassen. Auch vom Spielerischen her braucht sich das Strategical nicht zu verstecken. Die Ur-Populouser dürften jetzt schon Feuer und Flamme sein, und all die anderen Strategie-Fans bekommen bald verheißungsvollen Nachschub. Die bereits erschienene PC-Version macht's vor. (René)



Göttliches Licht: Beim Markieren mehrerer Einheiten leuchtet eine Pyramide auf, die irgendwo im Himmel beginnt



Die große Herrscherin: Im Intro erhaltet ihr einen Überblick über die Ziele der ehrgeizigen Schamanin

PlayStation

Hersteller: Bullfrog
Fakten: 25 Levels, Dual-Shock-Unterstützung, Analog-Pad
Ersteht: März

Erster sehr gut Eindruck

DIE COMIC-SENSATION DES JAHRES!

SUPERMAN #50

**NEUER
LOOK!
NEUES
DESIGN!
NEUE
KRÄFTE!**

**DER NEUE
SUPERMAN
IST DA!**

**DIE JUBILÄUMS-
ZUSGABE MIT
GLOW-IN-
THE-DARK-
COVER!**



**SUPERMAN #50
AB 3. FEBRUAR IM HANDEL!**

**Dino
COMICS**

Power Stone

Dreamcast Beat 'em Up Capcoms Erstlingswerk für Segas neues Flaggschiff ist die überaus kompetente Antwort auf Sqauresofts 3D-Klopfer Ehrgeiz

Innerhalb der 3D-Beat'emUps gibt es einen neuen Trend, der immer mehr Freunde findet. Anstatt sich auf einer mehr oder weniger streng vorgegebenen 2D-Achse gegenseitig auf die Schwarte zu kloppen, agieren immer mehr Polygon-Kämpfer in kleinen Arealen, die allerlei Interaktionen zulassen. Nach Bushido Blade, Spike und Ehrgeiz besteigt nun auch der Prügelexperte Capcom den 3D-Ring, um der Konkurrenz zu zeigen, wer Herr im Hause ist.

Spielablauf: Totale Interaktion

Capcoms findige Programmierer ziehen den vollen spielerischen Nutzen daraus, dass die Kämpfe in einem abgegrenzten Areal stattfinden. Totale Interaktion lautet dabei das Zauberwort, denn als Knochenbrecher dürft ihr euch fast alle individuellen Eigenarten der Stages zunutze machen. Beispiele gibt es genug: Eine Stage findet auf einer Londoner Straße statt. Hier habt ihr unter anderem die Möglichkeit, die Straßenlaterne auszureißen und anschließend als Distanzwaffe einzusetzen. Im Scheunen-Level hingegen hangelt ihr euch an den Holzpfosten entlang, klettert per Leiter auf ein höheres Plateau oder vollführt mit Anlauf an der Wand einen 360-Grad-Flip. Um ein Match für sich zu entscheiden, sollte man somit stets

die Besonderheiten des Levels nutzen, da bloße Grundmoves alleine in der Regel nicht zum Sieg ausreichen. Um sich der Dreidimensionalität anzupassen, wurde die Steuerung dementsprechend verändert. Während ihr mit dem Stick in alle Himmelsrichtungen lauft, kümmern sich die Tasten um Sprungeinlagen, Schläge und Kicks. Apropos Gegenstände, hin und wieder fallen Truhen herunter, die hilfreiche Waffen, zum Beispiel eine Bazooka, beinhalten. Außerdem habt ihr die Möglichkeit zu kontern, indem ihr geworfene Gegenstände mit einem exakten Timing auffangt und wieder zum Adressaten zurückbefördert. Und warum heißt das 3D-Erlebnis Power Stone? Ganz einfach, während des Kampfes fallen insgesamt drei dieser Klunkern ins Kampfgeschehen. Gelingt es euch, während des Handgemenges alle drei einzusammeln,



Auf der Flucht: Die verschiedenen Plateaus sollten taktisch klug ausgenutzt werden, um sich strategische Vorteile zu verschaffen



Verwandlung: Sobald ihr sämtliche drei Klunkern eingesammelt habt, verwandelt ihr euch kurzzeitig in einen Überkämpfer



Item-Behälter: Schatztruhen sind hart umkämpft, da sie wertvolle Gegenstände, beispielsweise eine Bazooka, beinhalten

transformiert euer Knochenbrecher kurzzeitig zu einem Anabolika-gedopten Superkämpfer.

Technik: Typisch Capcom

Capcom blieb trotz der 100%igen 3D-Grafik seinem bekannten bunten Comic-Stil treu. Sämtliche Charaktere und Levels sehen aus wie gezeichnet, wurden aber auf Polygonbasis erstellt, ohne dass irgendwelche Ecken und Kanten die Cartoon-Atmosphäre stören. Ein besseres Kompliment kann man den verantwortlichen Grafikern wohl nicht machen.

Erster Eindruck: Noch ein 90%-Spiel für Dreamcast?

Nach Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure und Shenmue dürfte auch Power Stone ein absoluter Top-titel für den 128-Bitter werden. Da der Klopfer bekanntlich per Naomi-Platine in japanischen Spielhallen nach Yen-Münzen giert, wissen wir aus sicherer Quelle, das Capcoms Ehrgeiz-Konkurrent ein Beat'emUp-Erlebnis allererster Kajüte ist. (Ulf)



Der Titan: Gunrock ist ein muskelbe-packter Minenarbeiter mit einer geradezu Furcht einflößenden Größe



Comic-Grafik: Trotz Polygon-Grafik bietet Power Stone den für Capcom typischen Cartoon-Grafikstil



Hoher Geschicklichkeitsanspruch: Distanzwaffen, In-Fight, 3D-Areale, Items. Power Stone erfordert sehr viel Übung und Übersicht

Dreamcast

Hersteller: Capcom
 Spieler: 8 Kämpfer
 Erscheint: 25. Februar
 (Jap.)
Erster sehr gut Eindruck





Augen offen halten: Damit unsere Bomber aufsteigen können, muss der Alien-Angriff unbedingt zurückgeschlagen werden

Incoming

Dreamcast Shoot'em Up Als erste echte PC-Umsetzung für Segas 128-Bit-Konsole geht Rages Edelshooter an den Start

Vor knapp einem Jahr veröffentlichte die britische Softwarefirma Rage ein reinrassiges 3D-Shoot'emUp für den PC. Incoming gilt bis dato als einer der imposantesten Shooter mit den besten Effekten. Nun wurde in Japan die 1:1-Umsetzung für Dreamcast enthüllt. Grafisch und spielerisch gibt es im Vergleich zur Ur-Version keine nennenswerten Unterschiede. Man übernimmt in abwechselnder Reihenfolge den Sitz eines Panzers, Flugzeugs, Helikopters und Bodenabwehrturms. Dabei gilt es diverse Missionsziele, wie das Verteidigen von Raketenbasen oder das Vernichten feindlicher Bodentrupps, zu erfüllen. Incoming lebt in erster Linie von der flotten, detailreichen Grafik, die allerdings bei besonders heftigen Schlachten arg an Frames verliert. Dieses Problem ergibt sich wohl aus der unzureichenden Umsetzung auf das Windows-CE-Betriebssystem, denn Spiele wie Sonic Adventure



Mörderische Druckwelle: Bei den Explosionen darf Dreamcast richtig die Technik-Muskeln spielen lassen



Mach 3: Manchmal verhält sich die Kamera zwecks erhöhter Spieldynamik sehr eigenwillig

zeigen keine solche Schwächen. Es müssen also alle nachfolgenden Titel auf CE-Basis mit Vorsicht bedacht werden. Zumindest im Hinblick auf die Grafik, denn der Sound ist bombig, glasklar und reißt richtig mit. (Swen)



An die Geschütze: Eine der leichteren Aufgaben in Incoming sind die Bordgeschütz-Sequenzen

Dreamcast

Hersteller: **Rage Software**
 Fakten: **65+ Missionen, 6 Welten**
 Erscheint: **3. Quartal '99**

Erster gut Eindruck

ACME the game company

Alle Sendungen ab DM 50
 Bestellungen bis 17 Uhr gehen am gleichen Tag zur POST
VERSAND KOST ENF REI

PLAYSTATION DUAL SHOCK + GRAN TURISMO + RGB-KABEL INCL. AV + MEMORY CARD

349,-

YOUR IMPORTANT DEALER

0221-240 88 00

0221-240 88 03 oder 0221-240 00 89 e-plus: 0177-888 35 33
 Bei jeder PlayStation-Software/Zubehörbestellung dabei: 15 aktuelle Sticker für Deine Memory-Cards!



PlayStation + Dual Shock Controller.....	249,00	Beat Mania jp (DJ-Action).....	129,90
PlayStation+2.Contr.+Mem.Card.....	299,00	Bishibashi Special jp (46 Spiele - Action).....	109,90
PacketStation (PDA-jp).....	89,90	Bombberman Classic jp (Action).....	129,90
Video-CD Adapter incl. RGB-Kabel.....	229,90	Bombberman Fantasy Race jp (Race).....	129,90
Arcade Joyboard (Namco).....	109,90	Bug! jp (Action).....	129,90
Controller (Sony) schwarz, weiß.....	29,90	Bushido Blade 2 (3D-Fighting).....	119,90
Controller Dual-Shock (Sony) grau.....	59,90	Capcom Generations 1-4 (Collection).....	129,90
Controller Dual-Shock (Sony) schwarz, weiß.....	69,90	Choacab's M. Dungeon 2 jp (RPG).....	139,90
Controller Dual-Shock (Sony) grün, blau.....	69,90	Destrega jp (3D-Fighting).....	139,90
Controller NeGcon (grau, schwarz).....	89,90	Ehigai jp (3D-Fighting - Dezember).....	139,90
Controller JogCon (Namco).....	99,90	Eve the last one jp (Anime-Adventure).....	139,90
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Herkules.....	49,90	Evodus Gully (Adventure).....	139,90
Guncon.....	89,90	Final Fantasy VII jp (Rollenpiel - Dezember).....	139,90
Memory Card IMEG (EXION).....	19,90	Guardian Recol jp (Simulation/RPG).....	149,90
Memory Card IMEG (Sony).....	29,90	King of Fighters '97 (Fighting).....	129,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations).....	29,90	Metal Slug jp (Jump'n Shoot).....	129,90
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out.....	29,90	R-Types Delta jp (Shooter).....	129,90
RGB Umschaltbox (4-Fach).....	99,90	Ridge Racer 4 jp (Race-Dezember).....	129,90
Controller-Verlängerungskabel.....	19,90	Streetfighter Zero 3 (Fighting).....	129,90
Umbausatz (joUs) in Verbindung mit Software: 1,00		Tales of Fantasia (RPG).....	139,90
Umbau (joUs) mit Lifetime-Garantie.....	89,90		
Umbau (joUs) in Verbindung mit Software.....	50,00		
Laufwerk incl. Einbau und Justierung.....	99,90		

Abe's Exodus (3D-Adventure 2.Teil).....	99,90
Apocalypse (3D-Shooter).....	99,90
Atlantis (Adventure).....	99,90
Blaze & Blade (Adventure).....	99,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG).....	139,90
Breath of Fire 3 (Rollenpiel).....	99,90
Bregandine us (RPG).....	139,90
Bust-a-Groove (Dance-Action).....	89,90
Colony Wars:Vengeance (Space Combat).....	99,90
Crash Bandicoot III (3D-Adventure).....	99,90
Cool Boarders 3 (Snowboard-Action).....	99,90
Driver (Race).....	99,90
Gran Turismo (3D Race).....	99,90
Grand Stream Saga us (Rollenpiel).....	129,90
Karla us (Rollenpiel).....	129,90
Lunar: the Silverstar Sp.Ed. us (RPG).....	159,90
Parasite Eve us (Adventure).....	129,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock).....	59,90
Rival School us (Fighting).....	129,90
Saga Frontier us (Rollenpiel).....	129,90
Tales of Destiny us (Rollenpiel).....	139,90
Tekken III (3D-Fighting + Keying).....	109,90
Test Drive 4x4 (Offroad-Race).....	99,90
Test Drive 5 (Race).....	99,90
Thunderforce 5 us (Shooter).....	119,90
Toca 2 (Tourwagenrennen).....	99,90
Tomb Raider III (3D-Adventure).....	109,90
Wild 9 Int. Ed.+T-Shirt (Action Adventure).....	99,90
Wild Arms (Rollenpiel).....	99,90
Xenogears us (Rollenpiel).....	139,90

LIMITED EDITION

Original Zippo* with Cigarettecase.....299,00
 Chronograph*.....599,- (*incl. auf 1000 Stück weltweit)
 Baseballcaps.....59,90 T-Shirts.....39,90 Pins.....19,90

NO RISCI - MUCH FUN!
ACME
Weihnachtswertgutscheine & Geburtstagsgeschenkgutscheine zu 25,- 50,- und 100,- DM
Rechtzeitige Lieferung für Heiligabend bis spätestens 22.12. 16⁰⁰ Uhr bestellen!
Für alle anderen Bestellungen gilt: bis spätestens 21.12. 16⁰⁰ Uhr bestellen!

ACME the game company
 Zülpicher Str. 17
 D - 50674 Köln-City
 Tel.: 0221-240 88 00
 Fax: 0221-240 00 81

NEOGEOPOCKET

16bit CPU/160x152dot/16kbyte RAM/Kalender/Uhr
 NEOGEOPOCKET.....149,90
 King of Fighters R-1 (Fighting).....99,90
 Neo Geo Cup '98 (Sports).....89,90
 Baseball Stars (Sports).....89,90
 Pocket Tennis (Sports).....89,90
 Tsunagetebonn (Puzzle).....89,90

Dreamcast™

Powered by **Microsoft Windows CE**

Dreamcast jp.....799,-
 Controller.....99,90
 Racing Controller.....109,90
 Arcade Stick.....139,90
 Keyboard.....109,90
 VMS Memory Card.....59,90

D2 (Horror Adventure).....179,90
 Daytona 2 (Race).....179,90
 Evolution (Rollenpiel).....179,90
 Godzilla Generations (Action).....179,90
 Ghost Force (3D-Shooter).....159,90
 Incoming (Shooter).....159,90
 July (Adventure).....169,90
 Monaco GP (Race).....179,90
 Pen Pen Triathlon (Race?).....159,90
 Seventh Cross (Adventure).....169,90
 Sonic Adventure (3D-Adventure).....179,90
 Streetfighter III (3D-Fighting).....179,90
 Virtua Fighter III (3D-Fighting).....179,90

NINTENDO 64

1080 Snowboarding.....99,90
 Mission Impossible.....119,90
 Turk 2 (engl. PAL).....109,90
 Zelda 64.....119,90
 Shaker Pack incl. Memory.....19,90
 Memory Card.....9,90
 1 Controllerverlängerung gibt es bei jeder N64-Software-Bestellung kostenlos dazu!!
 N64-Software ab 49,90!

ACME the game company
 Tyrellsestraat 13
 NL - 6291 AK Vaals(Aachen)
 Tel.: 0177 - 888 35 33 (e-plus)

Ab sofort liefern wir versandkostenfrei zzgl. 3DM NN-Gebühr. Bestellungen unter DM 50 werden mit 10 DM Versandpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

ShadowMan

Nintendo 64 Action-Adventure Nach längerer Funkstille endlich wieder einmal ein Lebenszeichen von Acclains Comic-Helden ShadowMan, der sich ab diesem Sommer anschickt, auf dem N64 und der PlayStation dem Action-Adventure-Genre ein neues düsteres Gesicht zu verleihen

Acclaim galt vor gar nicht so langer Zeit noch als sicherer Übernahmekandidat angesichts der brisanten finanziellen Lage des Softwarehauses. Doch das Blatt wendete sich bekanntlich schlagartig, als der US-Konzern das Nintendo 64 für sich entdeckte und vor allem durch Turok 1 und 2 für einen wahren Geldregen sorgte. „Schuld“ an diesem Comeback sind die Edel-Coder von Iguana Entertainment, denen das Kunststück gelang, binnen kürzester Zeit zur absoluten N64-Elite aufzusteigen, denn in

technischer Hinsicht macht den US-Boys auf Nintendos Modulschlucker niemand etwas vor. Nach dem grandiosen Dino-Gemetzel steht Iguana mit dem in den Staaten überaus erfolgreichen Comicstrip-Charakter



Die vergessene Welt: Bei der grafischen Gestaltung sind die Einflüsse von düsteren Filmen à la Seven nicht zu übersehen

ShadowMan nun vor einer neuen Herausforderung. Acclaim gab die Order aus, nach dem Ego-Shooter-Genre auch im Action-Adventure-Bereich neue Maßstäbe zu setzen. Sicherlich keine leichte Aufgabe angesichts der hochkarätigen Konkurrenz. Doch wenn man die bisherigen Eckdaten summiert, glaubt man sehr gerne an einen neuen 90%+-Titel.

Spielablauf: Biohazard made in the USA

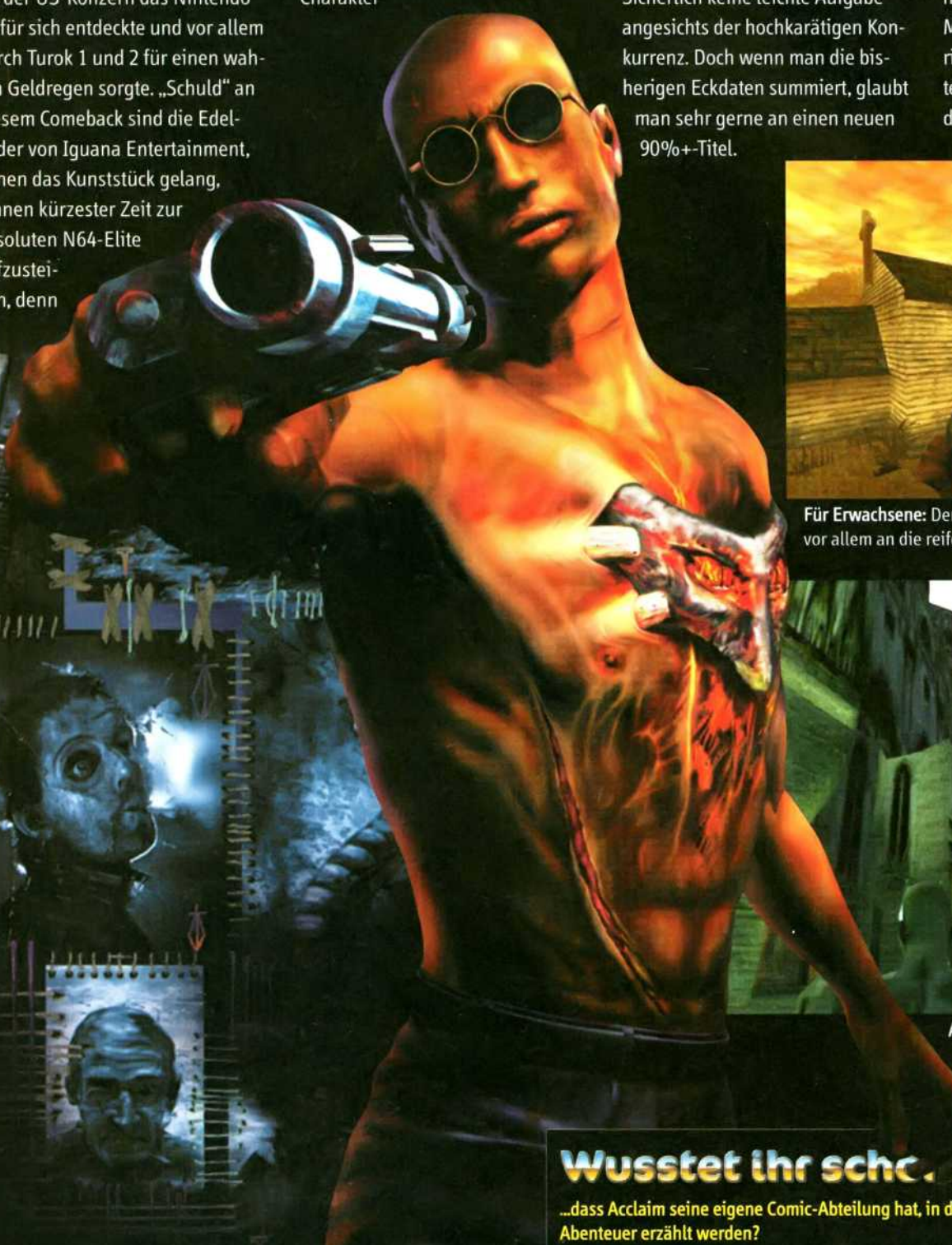
Der Erfolg der Comic-Serie beruht zweifellos auf dem charismatisch-düsteren Titelhelden und dem faszinierenden Umfeld, in dem er agiert. Mike LeRoi, ein hochgebildeter Amerikaner und erfolgreicher Privatdetektiv, gerät eines Tages in die Fänge des Voodoo-Kultes. Nettie, die mäch-



Für Erwachsene: Der unheimliche grafische Stil appelliert vor allem an die reiferen Zocker



Ansichtssache: Die Kameraführung soll sehr intelligent sein, ist aber auf Wunsch auch manuell beeinflussbar



Wusstet ihr schon...?

...dass Acclaim seine eigene Comic-Abteilung hat, in der auch die Turok-Abenteuer erzählt werden?



Wahl der Waffen: Während ihr euch in der realen Umgebung mit handelsüblichen Ballermännern zur Wehr setzt, kommen euch in der Schattenwelt die übernatürlichen Fähigkeiten des ShadowMan zugute



Künstlicher Horizont: Noch nie zuvor wurde so viel Wert auf die Gestaltung des Himmels gelegt



Zappenduster: Iguana spielt gekonnt mit der dunklen Farbpalette und mit schummrigen Lichteffekten



Die Apokalypse naht: Die Schergen der Unterwelt drohen damit, am jüngsten Tag den Erdball zu erobern



Weitblick: Mittels einer neuartigen 3D-Engine und der 4MB-RAM-Power sind selbst kleinste Details noch gut erkennbar

tigste Voodoo-Zauberin des Landes, hat ihn auserkoren, die Welt vor der drohenden Apokalypse zu retten. Dank ihrer hellseherischen Fähigkeiten erfährt sie frühzeitig, dass die Zeit des Jüngsten Tages naht. Zu jenem Sonnenaufgang werden die Schergen der Unterwelt den Plane-

ten Erde unterjochen. Nettie platziert in Mike LeRois Brust eine magische Voodoo-Maske, durch die er ungeahnte Fähigkeiten erlangt und in der Lage ist, zwischen der Schatten- und der realen Welt hin und her zu wandern. Die daraus resultierende spielerische Dramaturgie stellt



Mystisch: Der Voodoo-Kult und die gleichzeitige Jagd nach Serientätern sorgen für eine unvergleichliche Atmosphäre

einen wichtigen Grundpfeiler von ShadowMan dar. Zum einen jagt er in der realen Umgebung in New Orleans weiterhin raffinierte Serienkiller, zum anderen setzt er sich parallel in der Schattenwelt mittels seiner übernatürlichen Fähigkeiten gegen Monster und Dämonen durch. Natürlich profitiert von diesem Doppelleben auch der Abwechslungsreichtum. Mit einer Pistole bewaffnet, wertet ihr in New Orleans in klassischer Krimi-Manier Hinweise aus, um skrupellose Psychopathen dingfest zu machen, während in der Schattenwelt das 3D-Opus eher wie ein actionreicher Gruselfilm anmutet. Acclaim betont dabei, dass es

sich um ein Action-Adventure für Erwachsene handelt. So ließ sich das Designer-Team bei seiner Arbeit von solchen Filmen wie „Das Schweigen der Lämmer“ oder „Seven“ inspirieren, vermischt mit allerlei Mystik und Voodoo-Kult, ein idealer Tummelplatz also für Fans von Videospielen jenseits jeglicher Knuddel-Ästhetik. Davon abgesehen, dass das komplette Umfeld nicht gerade für Kinder geeignet ist, dürften allzu junge Zocker ohnehin vom Gameplay etwas überfordert sein, da der Höllentrip nicht nur viel Geschicklichkeit, sondern auch viel Logik abverlangt. Es gilt nämlich zahlreiche Hinweise zu entschlüsseln und



Zündende Idee: Die Fackel ist in den düsteren Grottensystemen oftmals die einzige Lichtquelle



Ausweichmanöver einleiten: Wütende Zombies verfügen über wirkungsvolle Großkaliber



Wesen der Finsternis: In der Schattenwelt gehören solche Riesen-Fledermäuse noch zu den harmlosen Widersachern



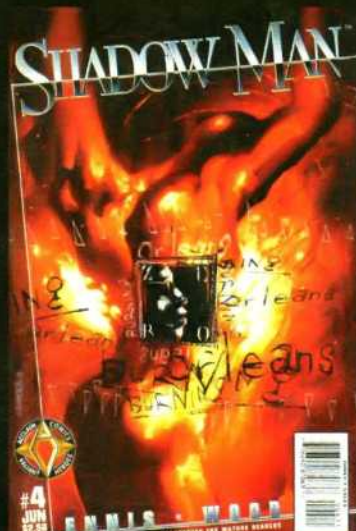
Eine kleine Welt auf Modul: Ähnlich wie bei Zelda 64 bietet das düstere Epos sehr weitläufige Areale, die zum munteren Erkunden einladen



Außergewöhnlich: Die mystische Voodoo-Maske in der Brust von ShadowMan ist seine Energiequelle



4MB-RAM machen es möglich: Die Qualität der Texturen dürfte auf dem N64 einen neuen Standard setzen



Serientäter: In den Staaten agiert ShadowMan bereits seit Jahren als erfolgreicher Comic-Held



Spart Speicherplatz: Cutscenes erzählen die komplexe und nicht-lineare Handlung weiter

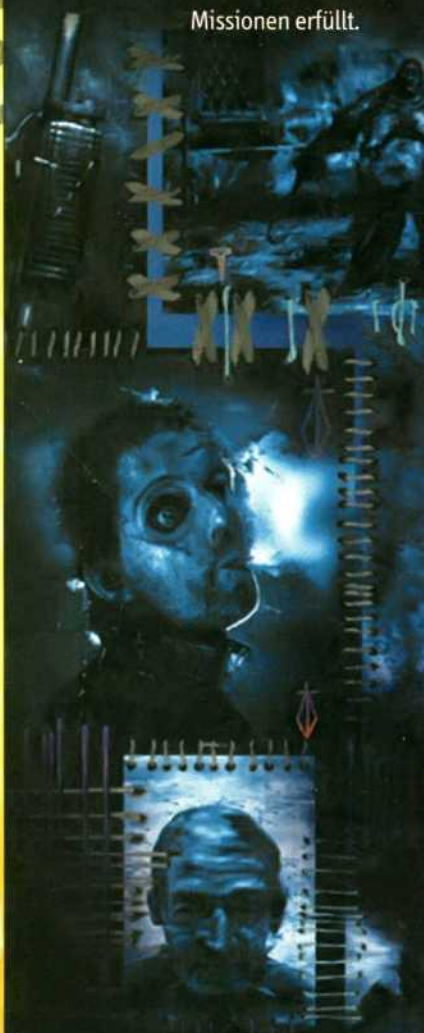
darüber hinaus wurde der Spielablauf streng nicht-linear gestaltet. Somit obliegt es euch, wie oft ihr zwischen den beiden Parallelwelten hin und her wandert und die Missionen erfüllt.

Technik: Turok 2 war nur Training
Angesichts der grafischen Güte der ersten ShadowMan-Screens hatte ich anfangs meine Zweifel, ob sie tatsächlich von der N64-Version stammen. Grund für diese erstaunlich ausgereifte Optik ist wieder einmal das patentierte 4MB-RAM-Modul. Der stark erweiterte Arbeitsspeicher und die von Acclaim entwickelte VIST-3D-Engine (Virtually Integrated Scenic Terrain) sorgen für die bislang

beste grafische Konsolen-Qualität abseits des Dreamcasts. Hinter der Abkürzung steckt ein neues Rechenverfahren, das es den Programmierern ermöglicht, selbst den hintersten Horizont mit einem großen Detailreichtum auszufüllen. Das Ergebnis dokumentieren die ersten Bilder bereits in sehr überzeugender Art und Weise. Malerische Firmaments, großer Farbreichtum und gewagte Polygon-Architekturen verschmelzen zu einem absolut sehenswerten Gesamtwerk. Die detaillierte Grafik erfüllt auch einen sehr wichtigen spielerischen Aspekt,

da man selbst weit entfernte Objekte problemlos erkennt und so seine Vorgehensweise planen kann. Im musikalischen Sektor darf sich das Ohr auf packende Synthesizerklänge und spannungsgeladene orchestrale Kompositionen im Filmmusik-Stil freuen.

Erster Eindruck: 1999 - das ShadowMan-Jahr?
Für Acclaim stellt dieser Titel nicht ohne Grund das wichtigste Produkt des Jahres dar. Die überaus attraktiven Zutaten für den außergewöhnlichen Charakter, die tolle Story und die bestechende grafische Qualität sollten ausreichend sein, um einen delikaten Action-Adventure-Cocktail abzuliefern. Wie ernst es Acclaim mit diesem Titel meint, beweist auch der späte Veröffentlichungstermin, der momentan noch bei Juli liegt, sich aber auch gut und gerne noch um einige Zeit nach hinten verschieben kann. PlayStation-User werden natürlich auch nicht vergessen. Sie müssen sich allerdings noch etwas länger gedulden. Gut Ding braucht eben Weile. (Ulf)



Doppelleben: Ähnlich wie bei Soul Reaver wandelt ihr zwischen der realen und der Schattenwelt hin und her

Nintendo 64

Hersteller: Iguana/Acclaim
 Faktoren: auch für PlayStation geplant, 4MB-RAM-Modul, Rumble-Pak
 Erscheint: Juli

Erster super Eindruck



Kampfstark: Gegen Dutzende von Monsterklassen gilt es sich zu behaupten. Im späteren Verlauf des Spiels hilft oft nur noch der überlegte Rückzug

Guardian's Crusade

PlayStation RPG Rollenspiel-Futter für alle ausgehungerten Fans des Genres

Rollenspiele sind bekanntlich Mangelware auf der PlayStation. Ausgehungert stürzt sich der Fan des Genres auf jedes neue Game, um endlich seinen Hunger nach Abenteuern stillen zu dürfen. In Guardian's Crusade, das schon bald unsere heimische Flimmerkiste schmücken soll, schlüpft ihr in die Rolle des kleinen Kämpfers Knight. Als dieser habt ihr erst einmal nur einige Bootengänge zu erledigen. Jedoch bahnt sich schon bald gewaltiges Unheil in Form eines Monsterfindelkindes an. Logo, dass gerade ihr auf dieses trifft und es in Schoßhundmanier nicht mehr von eurer Seite weicht. Allerdings ist das eurem Dorfältesten nicht gerade geheuer, und so beauftragt euch dieser das vermeintliche Untier loszuwerden. Der ganze Ärger fängt jetzt natürlich erst an. So beginnt das reinrassige RPG von Tamsoft. Technisch und grafisch gesehen, gehört es nicht gerade zu den Topkandidaten. Aber was zählt so etwas schon bei einem RPG? Im Prinzip Null, denn die Geschichte und der Spielspaß sind hier wichtig. Und dies zeigt Guardian's Crusade



Smalltalk: Reden ist Gold! Nur hierdurch erhaltet ihr wichtige Neuigkeiten



Geheimnisse: An jeder Ecke des Spiels wimmelt es nur so vor versteckten Hinweisen

jetzt schon. Des Weiteren unterstützt die Preview-Version den Dual Shock (mal was Neues aus dem RPG-Lager). Auch soll eine komplett lokalisierte Version in den Verkauf kommen. Ob man hierbei allerdings Übersetzungsheuler wie FFVII oder absolut liebevoll gestaltete Transfers wie Wild Arms vorgesetzt bekommt, wird unser kommender Test ausführlich klären. (Gunther)



Freilauf: Zwischen den Locations bewegt ihr euch frei und seht, wo potentielle Gegner auf euch lauern

PlayStation

Hersteller: Tamsoft/Activision
 Fakten: Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: März

Erster gut Eindruck

“DEIN LEBEN FÜR DEIN SCHICKSAL”



“EIN WUNDERVOLL ANIMIERTES, EINFALLSREICHES UND AUFWENDIGES ROLLENSPIEL DER TOSHINDEN-SCHÖPFER”
 GAMERS' REPUBLIC



Mach Dich auf eine phantastische Rollenspiel-Reise durch eine beeindruckende Welt im Anime-Stil.



Begegne einem wandlungsfähigen Baby. Erziehe es zu Deinem Verbündeten. Weist Du es zurück, wird es Dein Feind.

GUARDIAN'S CRUSADE™

MANCHMAL FOLGT DEINE BESTIMMUNG DIR!



www.activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, wenden Sie sich an: info@activision.de

© 1998 Tamsoft Corporation. Veröffentlichung und Vertrieb unter Lizenz durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Guardian's Crusade ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. 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.



toshi Nishimori
Suzuki
toshi Katakata
Design
Toku
Hiroki
Masa

Harte Nuss: Um Ehrgeiz zu erhalten, müsst ihr dieses Monster mit zwei Schwertern, die sich in den Kästen befinden, vernichten



Innovativ: Um den Gegner entscheidend zu schwächen, schmeißt ihr ihm eine Kiste an den Kopf

Ehrgeiz

PlayStation Beat 'em Up Ein erfolgreicher Beat'emUp-Automat findet endlich seinen Weg ins heimische Wohnzimmer. Ob der PlayStation-Fassung dabei alle Innovationen des Spielhallen-Vorbildes spendiert wurden, zeigt ein erster virtueller Schlagabtausch

Das Japaner ein Faible für die deutsche Sprache haben, wissen wir nicht erst seit der Ballerorgie Einhänder. Auch die Software-schmieden Squaresoft und Dream Factory schienen diese Leidenschaft zu teilen, als sie ihrem neuesten Arcade-

Klopper einen Namen verpassten. Das von Namco samt System-12-Board in Spielhallen vertriebene Beat 'em Up wurde nämlich kurzerhand Ehrgeiz getauft und überzeugte vor allem durch hervorragendes innovatives Gameplay und geniale Grafik. Sehr

mystisch hingegen wirkt die



RPG meets Beat 'em Up: Squaresoft verknüpft geschickt zwei Erfolgstitel miteinander und spricht somit nicht nur die Prügel-Freaks an

Story des Prüglers: Vor mehr als 50 Jahren wurde in einem zerfallenen deutschen Schloss ein geheimnisvolles Langschwert gefunden, dessen Klinge gebrochen war. Das Besondere an der Waffe ist ein großer Edelstein, der in das Mordinstrument eingearbeitet wurde. Der Beidhänder namens Ehrgeiz benannte später eines der brutalsten Events der Kampfturniergeschichte. Der Sieger des Wettbewerbs erhält zur Belohnung das mystische Schwert als Trophäe, die der Sage nach dem Besitzer übernatürliche Kräfte und das ewige Leben verleihen soll. Außerdem ist der Diamant im Schwert der Schlüssel zu einer verschlossenen Ruine, in der weitere übernatürliche Kräfte locken. So viel zur abstrusen Story, in die der Spieler während eines minutenlangen Renderintros eingeführt wird. Hier lernt er unter anderem einige der zu Anfang elf

anwählbaren Kämpfercharaktere kennen.

Spielablauf: Innovation gepaart mit spielerischem Know-how

Nach dem minutenlangen Intro landet ihr im Hauptmenü. Hier stehen euch vier Unterpunkte zur Wahl. Neben dem Save-Menü lässt sich zusätzlich der Story-Modus auswählen, in dem ihr euch mit zwei Helden eurer Wahl auf die beschwerliche Suche nach dem Langschwert Ehrgeiz macht. Stirbt der erste Charakter, wird er unverzüglich durch den zweiten ersetzt. Während eurer virtuellen Reise trifft ihr auf Fabelwesen, wie Pilzkreaturen oder lebendige Steine, die euer Unterfangen, das magische Schwert zu erhalten, unbedingt verhindern wollen. Besiegt ihr die Widersacher, erhaltet ihr Goodies, die euren Punktestand oder die Lebens-



Frauenpower: Im Gegensatz zu den meisten Genvertretern sind bei Ehrgeiz die weiblichen Charaktere die effektiveren Kämpfer



Rolling home: In der Yoko-Stage kämpft ihr auf einem fahrenden Zug



Terrassenförmig: Jede Stage besteht aus maximal vier verschiedenen Ebenen, auf die ihr während des Kampfes ausweichen könnt



Alles auf einen Blick: Die dünne Leiste unter der Lebensenergie informiert euch über den Vorrat an Specialmoves



Alles im Griff: Die Steuerung der Charaktere geht dank präziser analoger Unterstützung selbst Anfängern gut von der Hand

energie aufbessern. Neben dem Story-Modus befinden sich noch vier weitere Zusatzmodi auf dem Silberling. Battle-Beach ist eine Art Sommer-Olympiade, in der ihr mit eurem Charakter drei unterschiedliche Disziplinen durchlaufen müsst, um am Ende eine möglichst hohe Punktzahl zu ergattern. Battle-Panel ist ein Denkspiel, das auf einer Art Schachbrett stattfindet. Der Battle-Runner-Modus ist sicherlich die interessanteste Variante der vier Zusatzspiele. Ihr wählt zu Anfang eine von drei "Rennstrecken" aus, auf denen ihr gegen einen Kontrahenten anzutreten habt. Nun rennt ihr mit dem Helden eine zuvor festgelegte Anzahl von Runden über die Parcours und müsst einigen Hindernissen ausweichen. Des Weiteren befinden sich Ster-



Immer auf dem Laufenden: Bei jedem Treffer werden euch die dazugehörigen Punktzahlen auf dem Bildschirm eingeblendet

ne auf der Piste, deren Aufsammeln meist größere Konsequenzen nach sich zieht. So werden euch beispielsweise alle bisher absolvierten Rennrunden aberkannt und ihr fangt euer Rennen wieder von vorn an, oder die Richtung, in die euer Recke rennt, wird einfach umgekehrt. Zu guter Letzt steht euch mit dem Infinity-Battle eine Art Survival-Modus zur Verfügung, in dem ihr mit einem Kämpfer die komplette Ehrgeizriege von der Platte putzen sollt. Dabei füllt sich nach jeder erfolgreich bestrittenen Runde der Energiebalken eures Recken um ein paar Zentimeter auf. Den Mittelpunkt des Kloppers stellt jedoch der Arcade-Modus dar, in dem ihr euch zunächst für einen von elf Recken entscheidet. Auffällig dabei ist, dass im Kämpferfeld be-



Brennendes Inferno: Um eine Kiste zu zerschmettern, müsst ihr gleichzeitig den X-, den Kreis- und den R1-Button betätigen

reits die Bonuscharaktere der Automatenversion Cloud, Tifa und Sephiroth, die allesamt aus dem Rollenspiel Final Fantasy VII bekannt sein sollten, enthalten sind. Mit dem Helden eurer Wahl geht es dann in den virtuellen Ring. Es ist offensichtlich, dass das Gameplay komplett vom Automatenvorbild übernommen wurde. So lassen sich die Fighter in vollkommener Bewegungsfreiheit durch die terrassenförmig angelegten Areale bewegen. Dem Spieler eröffnen sich dadurch gänzlich neue strategische Aspekte, die bei den meisten Prüglern zuvor keine Rolle spielten. Seid ihr in einer brenzligen Situation, lauft ihr dem Kontrahenten einfach davon und bringt euch in Sicherheit oder in eine bessere Position. Um sich der starken Gegnerschar zu erwehren,



Shake it, Baby: Die gelungene Dual-Shock-Unterstützung lässt euch jeden Treffer förmlich am eigenen Leib spüren



Belohnung: Am Ende einer erfolgreich absolvierten Runde erhaltet ihr für eure Taten je nach Güte eurer Kampfkünste eine Punktzahl

Renderträume



VERGLEICH	EHRGEIZ	TEKKEN 3
Kämpfer	17	21
Renderabspänne	nur für Hauptcharaktere	für alle Charaktere
Bonus-Modi	4 Battle-Modi, Story-Modus	Tekken-Force-Mode, Tekken-Ball-Mode
Dual-Shock-Unterstützung	ja	ja
Analog-Unterstützung	ja	nein
Vergleich zum Arcade-Vorbild	- Die Charaktere wirken nicht so detailliert wie beim Vorbild. - Einige nützliche Goodies, die es im Ring der Automaten-Version zu finden gibt, wurden nicht übernommen.	- Perfekte 1:1-Umsetzung, die mit Spielspaß fördernden Bonus-Modi gespickt ist.



Übung macht den Meister: Im Trainingsmodus vermisst man die fast schon obligatorische Command-Option, in der die Grundmoves der Fighter aufgelistet sind



Abgespeckt: Im Vergleich zur Automatenversion fällt vor allem auf, dass die Charaktere der Konsolen-Variante nicht so detailliert gestaltet sind



Augenschmaus: Die einzelnen Stages glänzen durch tolle Lichteffekte und abwechslungsreiche Gestaltung

verfügt jeder Fighter über eine begrenzt einsetzbare Special-Waffe, mit der er den Energievorrat der Gegner deutlich schwächt. Der Bonusrecke Zax zieht sein gewaltiges Schwert, Godhand legt Minen, die mit einem Zeitzünder versehen sind, und die flinke Jo mutiert zu einer biestigen Raubkatze. Wie häufig die Attacke angewendet werden kann, verdeutlicht die dünne Leiste am oberen Bildschirmrand. Doch auch die Grundmoves eurer Recken wurden authentisch in Szene gesetzt. Der Inoba Dasher zum Beispiel setzt seine Wrestle-Würfe an, die zierliche Jo beharkt ihre Kontrahenten schmerzlich mit ihrem brasilianischen Capoeira-Kampfstil,

Final-Fantasy-Recke Cloud kickt seine Widersacher durch den Ring und Yoko quält ihre Gegner mit flotten Schlag-Tritt-Kombinationen. Die Moves, die durch Kombinationen des Dreiecks-, Vierecks- und X-Buttons ausgelöst werden, gehen dabei auch Anfängern sehr leicht von der Hand. Mit der Kreis-Taste löst ihr den Specialmove aus und durch Betätigen der Schultertasten hüpfet der Charakter durch die Locations oder weicht den Attacken seiner Gegner aus. Weiterhin wurden Kisten platziert, die ihr euren Widersachern entgegenwerfen könnt. Die Behälter zerplatzen am Körper des Gegners und kosten ihm wichtige Energie. Zusätzlich werden

dadurch Goodies freigesetzt, die eure Punktzahl aufbessern. Weiterhin findet ihr tablettenförmige Gegenstände, die die Lebensenergie des Kämpfers deutlich aufbessern. Auch Extra-Waffen, wie Wurfmesser oder Beile, die ihr leider nur ein einziges Mal benutzen dürft, lassen sich somit in den Locations finden.

Technik: Squaresoft boxt sich ganz nach vorne

Die Hintergründe in Ehrgeiz wurden stimmungsvoll in Szene gesetzt, die unterschiedlichen Arenen sind abwechslungsreich gestaltet, die Animationen der Kämpfer wirken fließend und die hochauflösende Grafik-Engine

samt toller Effekte lenkt nur zu gerne vom Kampfgeschehen ab. Positiv fallen ebenso die durchdachte Padbelegung und die gute Steuerung der Recken auf, durch die ihr die Helden präzise durch das Kampfgetümmel führt.

Erster Eindruck: Nicht ganz die Klasse des Vorbildes

Im direkten Vergleich zum Automaten fällt auf, dass die Recken lange nicht so detailliert modelliert wurden und auch wichtige und innovative Goodies, die in den Kisten versteckt sind, schlichtweg weggelassen wurden. Trotzdem macht das innovative Kampfsystem viel Spaß und die Bonus-Modi sorgen für Abwechslung und Langzeitmotivation. Ob Ehrgeiz die Tekken-Klasse erreicht, werden wir jedoch erst im dritten Quartal des Jahres erfahren. (Uwe)



Nicht von schlechten Eltern: Die 3D-Grafik überzeugt durch eine hohe Bildrate, eine fließende Engine und durch aufwändige Lichteffekte



Ballermann: Um auch weiter entfernt postierte Gegner zu beseitigen, setzt Vincent seinen Revolver im Kampf als Specialmove ein

PlayStation

Hersteller: Squaresoft/
Dream Factory

Plattform: Analog, 17 Kämpfer, Dual-Shock-Unterstützung, Story-Mode

Erscheint: 3. Quartal '99

Erster sehr gut Eindruck

VERLIERE NIE DEIN SPIEL BEHALTE IMMER DIE KONTROLLE

PlayStation Games 02/99

ab dem 20. Jan. erhältlich.

Für sensationelle 4,90 DM.



Civilization II

PlayStation Strategie Was Sid Meier anfasst, wird zu Gold: Der erste Teil des Klassikers "Civ" begeisterte vor allem auf dem PC unzählige Strategie-Fans



Barbarenangriff: Ein kleines Dorf mitten in der Pampa ist gar nicht so verlassen, wie es aussieht. Eine Horde Barbaren greift unseren Streitwagen sofort an

Bereits 1992 sorgte das hoch gelobte Civilization für Begeisterungstürme und fesselte Massen von Strategie-Fans vor die PC-Bildschirme. Ziel war es, in etwa 6.000 Jahren einen kleinen Volksstamm zur allein herrschenden Großmacht aufsteigen zu lassen. Das Konzept war so erfolgreich, dass es knappe vier Jahre dauerte, bis ein zweiter Teil für den PC verlegt wurde. Inzwischen ist eine dritte Version in



"Wir-feiern-den-König-Tag": Wenn das Volk mit eurer Arbeit zufrieden ist, gibt es das lautstark in den Städten bekannt

Arbeit. Auf den Konsolen versuchte man sich vor zwei Jahren mit einer späten Variante für das Super Nintendo, die wegen ihrer schlechten grafischen Qualität aber nur wenige reizte. Doch nun möchten Sid Meiers Jünger die PlayStation mit einer Umsetzung beglücken, bei der die Konvertierung der hochauflösenden Grafik vom PC das Hauptproblem werden dürfte.

Spielablauf: Forschen, bauen, kämpfen

Wir schreiben 4000 vor unserer Zeit. Ein kleines Volk, das von den anderen Stämmen "Germans" genannt wird, schickt aus seinem Dorf zwei Siedlergruppen los, die die Umgebung erkunden sollen. Während die eine Gruppe immer mehr von der unbekanntenen Welt entdeckt, findet die andere ein hübsches Flüsschen und gründet eine neue Siedlung. Jahre später kam der erste Trupp wieder zum Häuptling Frederick II (Friedrich der Große) zurück, der diesen nach dem zweiten suchen ließ. Und siehe da, bald entstand eine Straße zwischen den beiden Dörfern. Civilization ist ein rundenbasierendes Strategical, dessen Ziel es ist, eine von 21 Nationen zur Weltmacht zu führen. Dabei gibt es ein kriegerisches oder ein friedliches Spiel-



Urbarmachung: Die Gegend um die Stadt besteht nur aus Wald und Sumpf. Daher wird sie mit Siedlereinheiten nutzbar gemacht



Diplomatie mit anderen Völkern: Die diplomatischen Beziehungen bestehen hauptsächlich aus Drohungen und Speichellecken

ende: Ihr rottet alle anderen Völker aus oder wandert mit eurem zum Sonnensystem Alpha Centauri aus. Den Erfolg eures Volks steuert ihr über mehrere wichtige Komponenten. Ihr erforscht die unterschiedlichsten Techniken und sucht nach philosophischen Erkenntnissen. Während euch die Seefahrt erlaubt Schiffe zu bauen, könnt ihr mit der Entdeckung der Demokratie zu einer höheren Staatsform wechseln. Des Weiteren breitet ihr euch mit den Siedlern über die gesamte Welt aus und errichtet neue Städte. Diese liefern euch die nötigen Finanzen und Baukapazitäten, um einen langen Krieg gegen eine benachbarte Nation zu führen. Kämpft ihr anfangs mit harmlosen Stammeskriegern, setzt ihr euer

Recht bald mit Kavallerie oder Panzern durch. Die Einheiten werden in den Städten gebaut und von der Stadt finanziert, die sie produziert hat. Je mehr Truppen zu einer Stadt gehören, desto unzufriedener werden die Einwohner. Daher müsst ihr gut auf Ausgeglichenheit aufpassen.

Technik: Wie kriegt man HiRes-Grafik auf die PlayStation?

Genau das ist das Problem von Civilization II. Durch die grobschlächlige Bitmap-Grafik sieht es ziemlich unansehnlich aus. Die Ausnahme bilden hier nur die ab und zu eingespielten Videos. Die Probleme beschränken sich aber nur auf die Darstellung. Die menügeführte Steuerung ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber gut gelöst.

Erster Eindruck: Tief gehende Spiele brauchen keine Grafik

Das Spielprinzip ist einfach top. Schon allein deshalb dürfte Civilization II zum Highlight werden. Für die Grafik ist eine komplette Überarbeitung angekündigt worden. Hoffen wir, dass diese Ankündigung auch umgesetzt wird. (René)

Berlin
People: 100,000
City:

2200B, C,
Treasury: 498Gold

Food Prod. : 12	Surplus: 4
Trade prod. : 4	Corruption: 0
Tax rate 40%: 2	Luxury 0%: 0
Science 60%: 2	
Shield Prod. : 6	Support: 0
	Surplus: 6

Stadtbildschirm: In den Städten verteilt ihr die geförderten Ressourcen auf den Bau von Einrichtungen und auf das Staatsäckel



Forschungsauftrag: Welche Entwicklung ist als Nächstes am sinnvollsten? Der Assistent gibt uns Schützenhilfe

PlayStation

Hersteller: **Microprose**
 Paketer: **Levelcreator**
 Erscheint: **März**

Erster sehr gut Eindruck

Racing Simulation 2



Nintendo 64 Rennspiel Was für den PC gut ist, kann für den N64 nicht schlecht sein. Nach diesem Motto vorgehend, veröffentlicht Ubi Soft den zweiten Teil des Formel-1-Rennspiels

Racing Simulation 2 gehört auf dem PC zu den Referenzprodukten in diesem Genre. Auch auf dem N64 soll die Formel-1-Simulation jetzt für feuchte Augen bei Rennsport-Fans sorgen. Leider fehlt Ubi Soft aber die FOCA-Lizenz, so dass ihr ohne eure Lieblinge Schumi oder Frentzen auskommen müsst. Ansonsten steckt aber alles im Spiel, was die Formel 1 ausmacht.

Spielablauf: Hoher Grad an Realismus

Innovationen sind in diesem Genre eher bei der technischen Umsetzung als beim Gameplay zu finden. So kennt man auch die in Racing Simulation 2 verfügbaren Optionen schon aus anderen Spielen, die sich mit der Formel 1 beschäftigen. Ihr habt gleich zu Beginn die Wahl, ob ihr lieber im Simulations- oder im Arcade-Modus fahren wollt, legt den Schwierigkeitsgrad fest und editiert die Namen der Fahrer, die ja, wie bereits erwähnt, nicht dem Original entsprechen. Anschließend sucht ihr euch den Spiel-

modus aus. Einzelrennen, Meisterschaft, Time-Attack und Zwei-Spieler-Modus stehen zur Verfügung. Bei der Simulation kommt zusätzlich noch der Karriere-Modus dazu, in dem ihr die Geschicke eines Fahrers bestimmt (komplett mit Teamwahl). Dann schließen sich die Streckenwahl (die wohlbekannten 17 Strecken stehen zur Wahl) und die Festlegung der weiteren Optionen an (wollt ihr realistische Schäden oder nicht, nur gutes Wetter oder auch Regen, etc.). Erst dann begeben ihr euch an die Start-Ziel-Linie. Vor dem Qualify stattet ihr noch kurz der Werkstatt einen Besuch ab und gebt den Mechanikern auch etwas zu tun. Ob ihr nur die Empfindlichkeit der Bremsen verändern wollt oder gleich das Tuning des ganzen Wagens, die Möglichkeit dazu gibt auf jeden Fall.

Technik: Macht Lust auf mehr

Auch wenn in der Vorabversion noch etliche Bugs zu finden waren, so kann man doch das große



Remmidemmi: Vor allem in der Startphase kommt es zu heftigen Drängeleien in den Kurven, wodurch leicht Unfälle verursacht werden



Ansichtssache: Sieben verschiedene Perspektiven stehen zur Verfügung, die Cockpit-Ansicht vermittelt die Geschwindigkeit am besten



Linientreu: Wie gewohnt gibt euch auch Racing Simulation 2 die Ideal-Linie vor, auf der ihr bleiben solltet, wenn ihr gute Zeiten erreichen wollt

Potential erkennen, das in Racing Simulation 2 steckt. Die recht detaillierten Hintergründe und die realistisch nachgebildeten Strecken sind in diesem Genre ja mittlerweile Standard. Gut umgesetzt wurde zudem die Auswirkung der Schäden auf das Fahrverhalten der Boliden. Reifenschäden beeinträchtigen sofort



Startpaket: Im Qualify entscheidet es sich, von welcher Position aus ihr startet. Beim Start habt ihr aber nochmal Gelegenheit, einen ungünstigen Platz durch waghalsige Manöver zu verbessern

die Lenkbarkeit, und bei zu vielen Crashes fliegen euch Flügel und Räder um die Ohren. Noch stört der etwas langsame Grafikaufbau, bis zum Release sollte das aber behoben sein.

Erster Eindruck: Noch Platz für Verbesserungen

Wie bereits erwähnt, gibt es noch etliche Bugs, die in der Test-Version wohl ausgemerzt sein werden. So stellen sich die CPU-Fahrer wirklich selten dämlich an und bleiben nach einem Unfall ewig hinter dem verunglückten Fahrzeug stehen. Aber wie gesagt, das Potential, das in Racing Simulation 2 steckt, ist nicht zu übersehen, und so dürfen wir gespannt auf die endgültige Version sein, die Ende März in den Regalen stehen wird. (Gunther)



To Quit
To Switch Car

Herdentrieb: Ein ganzer Pulk von Boliden hetzt hier gleichzeitig um die Kurve. Nach einem Ausscheiden könnt ihr das Rennen aus der Sicht jedes anderen Piloten mitverfolgen



Tuning: In der Werkstatt passt ihr das Fahrzeug individuell den Bedürfnissen der Strecke an

Nintendo 64

Hersteller: Ubi Soft
Faktoren: 17 Strecken, 11 Teams
Erscheint: 2. Quartal '99

Erster gut Eindruck

Ace Combat 3 Electrosphere

PlayStation Shoot 'em Up Nach Ridge Racer Type 4 führt Namco unter einem großen technischen Aufwand eine weitere Erfolgsserie fort

Ridge Racer und Ace Combat (der erste Titel hieß noch Air Combat) haben etwas gemeinsam. Beide Actionwerke zählen zum erlesenen Kreis der PlayStation-Software der allerersten Stunde und um beide Serien war es lange Zeit still geworden, ehe es wieder ein offizielles Lebenszeichen gab. Nun ist es jedoch amtlich: Namcos wagemutige Top-Gun-Piloten besteigen zum dritten Male die Cockpits ihrer Kampfjets.

Spielablauf: Verbesserungen im Detail

Natürlich darf man angesichts des thematisch sehr eingeschränkten Genres keine spielerische Revolution erwarten. Auch beim dritten Höhenflug handelt es sich um ein recht geradliniges Flugactionspiel. Der Ablauf ist bekannt bewährt: Zunächst werdet ihr durch ein Briefing über die bevorstehenden Missionsziele in Kenntnis gesetzt. Danach sucht ihr euch den Stahlvogel eurer Wahl aus, wobei man im Laufe der Flugkarriere weitere Edel-Jets freischaltet. Unklar ist derzeit noch, ob euch Waffenbestückung obliegt oder nicht. Nachdem ihr eure Wahl markiert habt, jettet ihr im wahrsten Sinne des Wortes zum Einsatzort, der sich bildlich gesehen unter einer Käseglocke befindet und somit

Sturzflug: Die Steuerung der Kampfjets ist recht leicht zu erlernen



Verträumt: Ein Sonnenuntergang hüllt die actionreiche Szenerie in einen warmen Orangeton

eingegrenzt ist. Eure Hauptaufgabe besteht nun abermals darin, die primären Missionsziele zu erledigen (meistens handelt es sich um bloße Zerstörungsaufträge) sowie sich der feindlichen Armada zu stellen. Als probates Mittel zur Jet-Dezimierung dienen erneut Missiles. Laut Hersteller soll es diesmal jedoch nicht ganz so einfach sein, die feindlichen Flieger vom Himmel zu holen, weil sie über eine Art Anti-Luftraketen verfügen, die eure gezündeten Missiles vom Kurs abbringen.

Technik: Neue Genre-Maßstäbe

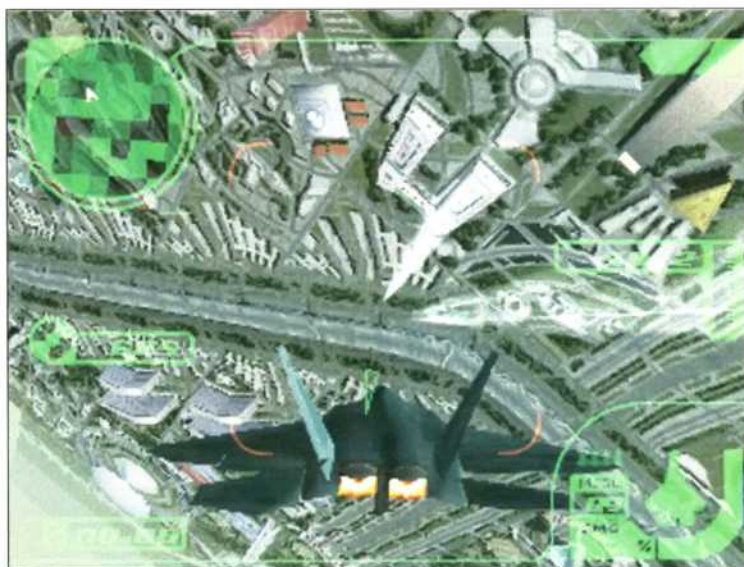
Die Zeiten scheinen endlich vorbei zu sein, als man noch als einsamer Pilot über objektarme Oberflächen seine Runden zog. Ace Combat 3 bietet einen geradezu phänomenalen Detailreichtum, was man der betagten Hardware gar nicht zugetraut hätte. Am Horizont türmen sich futuristische Hochhäuser (die Handlung spielt diesmal in einer nahen Zukunft), ein komplettes Straßen-



Jet gegen Jet: Spannende Dog-Fights erfordern sichere Flugmanöver



Ab ins Jenseits: Missiles sind beim dritten Teil kein sicherer Garant mehr für einen Treffer



Futuristisch: Beim Design der Städte orientierten sich die Grafiker an Science-Fiction-Filmen

netz sowie zahlreiche andere Objekte auf. Da macht schon das bloße Zuschauen Spaß! Namco gelang das Kunststück, die grafische Güte von Ridge Racer Type 4 schadlos auf das Flugaction-Genre zu übertragen. Als sei es das Leichteste auf der Welt, garnierten die Edel-Coder die detaillierte Polygon-Vielfalt noch mit einigen technischen Leckerbissen, beispielsweise einem malerischen Sonnenuntergang und anderen True-Light-Sourcing-Effekten.

Erster Eindruck: Der endgültige Durchbruch?

Wer bislang zu den Flugaction-Muffeln zählte, könnte durch diesen Titel missioniert werden. Allein schon die Grafik ist einfach zum Anbeißen. Wenn es den Programmierern von Namco schließlich noch gelingen sollte, ein packendes Gameplay auf CD-ROM zu bannen, dann steht dem Top-Game nichts mehr im Wege. (Ulf)



Technisch brillant: Bei der grafischen Klasse knüpft Namco mühelos an Ridge Racer Type 4 an

PlayStation

Hersteller: **Namco**
 Fakten: **20 Missionen+, Dual-Shock-Unterstützung**
 Erscheint: **2. Quartal '99**

Erster sehr gut Eindruck



G-Police 2: Weapons of Justice

PlayStation Shoot 'em Up Es gibt nur einen Mann, der die Erde vor der totalen Zerstörung aus dem All retten kann, den Harvester

Es ist noch gar nicht so lange her, als Psygnosis sein Actionwerk mit dem modernen Helikopter in der Hauptrolle in allen TV-Kanälen bewarb, und dennoch ist an diesem strategisch angehauchten Actionwerk augenscheinlich die Zeit vorüber gegangen, wenn man die grafische Qualität einmal mit kritischen Augen begutachtet. Der Nachfolger mit dem martialischen Untertitel verspricht jedoch in jeglicher Hinsicht das Original zu überflügeln.

Spielablauf: Club of Five

Beim zweiten Teil soll die Story noch stärker und atmosphärischer in den Spielverlauf miteinfließen. Schauplatz ist wieder einmal eine nicht allzu ferne, dafür aber um so düstere Zukunft. Der große Krieg ist zwar vorbei, doch schon droht wieder eine neue Gefahr. Kriminelle Organisationen nutzen das herrschende Chaos aus, um mit subversiven Mitteln die Macht an sich zu reißen. Als Pilot einer Elite-Einheit versucht ihr die verbrecherischen Elemente im Keim zu ersticken, ehe die Marines ihren geheimnisvollen Plan rücksichtslos durchführen. Neben dem großen Handlungsstrang bietet die Verbrecherhatz spannungsgeladene Unterstories, abhängig von eurem spielerischen Ge-

schick. Zum Spiel: Das bekannte G-Police-Konzept wurde beibehalten: Briefing, Einstieg in den Helikopter und anschließendes Erfüllen von fassettenreichen Missionen (30 an der Zahl). Neben dem hypermodernen Hubschrauber bietet der Nachfolger jedoch noch vier weitere Vehikel, die je nach Mission zum Einsatz kommen und völlig andere Fähigkeiten mit sich bringen. Bekannt sind derzeit zwei Einsatzfahrzeuge: ein Mech für die Straßenpatrouille sowie ein gepanzertes Einsatzfahrzeug mit dem Kosennamen Rhino. Dementsprechend weit gefächert ist auch das Waffenarsenal. Summa summarum stehen 25 Todbringer dem postmodernen Gesetzeshüter zur Verfügung. Diese Waffengewalt benötigt man auch, denn das feindliche Heer setzt sich aus über 30 Vehikeln zusammen,



Weniger ist mehr: Das Handling des Hubschraubers wurde gegenüber dem Vorgänger vereinfacht, so dass man schneller ins Spiel kommt



Blehbüchse: Der mächtige Mech eignet sich vor allem für Patrouillen in besonders gefährlichen Gebieten



Optische Steigerung: Die Modellierung des Helikopters profitiert eindeutig von der neuen 3D-Engine



Schnittig: Am Design des Helikopters wurde mächtig gefeilt

deren AI vom Team kräftig auf Vordermann gebracht wurde. Apropos AI, als CPU-Gehilfe stehen euch Offiziere zu Luft und zu Land beiseite, um euch bei der Erreichung der Missionsziele aktive Schützenhilfe zu leisten.

Technik: Deutlich stärker

Erfreulicherweise sehen beim Sequel nicht nur die famosen CG-Sequenzen appetitlich aus, sondern auch die Spielgrafik. Dank HiRes-Auflösung und feinerer Modellierung wirkt G-Police 2 wesentlich

zeitgemäßer. Hinzu kommt eine elegantere Aufmachung, von der vor allem das Briefing profitiert, sowie eine Sprachausgabe im Spiel, die euch während der heißen Action wichtige Tipps gibt.

Erster Eindruck: Flächen-deckende Verbesserungen

Die vielen guten Vorsätze lassen hoffen, dass es eine ähnlich große Steigerung wie zwischen Colony Wars I und II gibt. Genre-Fans werden mit Sicherheit an diesem Titel nicht vorbeikommen. (Ulf)



Teamarbeit: Der G-Police-Nachfolger wird derzeit im britischen South West Studio in Stroud programmiert



Alle gegen einen: Für Balleraction ist wieder einmal gesorgt, zumal das breite Spektrum an Gegnern oftmals im Rudel attackiert

PlayStation

Hersteller: Psygnosis
Fakten: 30+ Missionen, Dual-Shock-Unterstützung

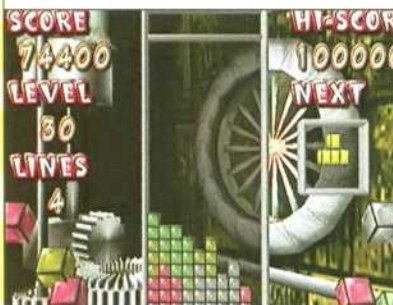
Erscheint: 1. Quartal '99

Erster sehr gut
Eindruck

DC Denkspiel

Tetris 4D

Auf Dreamcast darf der Denkspiel-Klassiker nun ebenfalls bis zum Gehirn-Kollaps geockt werden, und da Segas neue 128-Bit-Konsole



bekanntlich über vier Pad-Anschlüsse verfügt, liegt es auf der Hand, dass beim DC-Tetris von Bullet-Proof-Software auch ebenso viele Personen gleichzeitig auf Reihenhatz gehen dürfen. Ansonsten blieb das Gameplay unverändert. Bis auf den MultiplayerModus gibt es nichts Innovatives und daher kommt die Anschaffung des Importspiels wohl überhaupt nur für Denkspiel-Freaks oder Sammler in Frage.



Kult-Käfer in Action: Die Verbindung aus Volkswagen-Lizenz und Paradigm-Know-how soll für ein Rennspielvergnügen par excellence sorgen

N64 Rennspiel

Beetle Adventure Racing

Nach Porsche Challenge erhält auch der neue Käfer sein eigenes Videospiel. Hinter dem Titel stehen drei interessante Firmen: Volkswagen, Electronic Arts sowie Paradigm (Formel-1 World GP), die für die Programmierung sorgen. EA gab vor, dass sich die Macher von der Spielthematik her an Need for Speed orientieren sollen. Der Titel bietet daher insgesamt vier sehr große Strecken,

die man in einer Zeit von durchschnittlich vier Minuten bewältigt. Jede Strecke bietet unzählige Abkürzungen und versteckte Passagen, die man erst nacheinander entdeckt. Neben dem Championship-Modus für Solisten steckt auch ein Vier-Spieler-Battle-Modus unter der Modulhaube. Man darf somit gespannt sein, was uns im März für ein Rennspiel erwartet.



PS Action-Adventure

Dragon Valor

Namco ackert derzeit auch an der Action-Adventure-Front. In der Rolle eines jungen Drachentöters durchkämpft ihr in RPG-Manier große Szenarios. Kämpfe mit den Feuerspuckern werden dabei spektakulär in Szene gesetzt und erfordern viel Geschick. Als spielerischer Gag heiratet ihr in jedem Level eine befreite Maid und aus dieser Verbindung resultiert dann der nächste Held. Die Wahl der Frau hat somit einen großen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf.



Drachentöter: Die Zweikämpfe gegen die Feuerspucker werden packend in Szene gesetzt

Szenegeflüster

Zelda: Ocarina of Time Die Bilanz

Zelda: Ocarina of Time stellte für Nintendo den großen Hoffnungsträger dar, um gegen den Branchenprimus PlayStation wieder Boden gutzumachen, und das scheint dem Referenz-Titel auch gelungen zu sein. In Japan schnellten die Verkaufszahlen von 4000 auf 35.000 N64-Konsolen pro Woche in die Höhe, nachdem Zelda 64 erschien. Nach dem Release von **Pikachu Genkidechu** waren es im Dezember sogar bis zu **115.000** und damit mehr, als in der gleichen Zeit die PlayStation verkauft wurde. Die Dominanz von SCEI wurde dadurch zwar nicht gebrochen, dennoch hat sich so die Position von Nintendo in Japan deutlich verbessert. In den USA übertrumpfte Zelda 64 hingegen mit einem

Umsatz von **150 Millionen Dollar** sogar den erfolgreichsten Hollywood-Film **A Bug's Life**. **2,5 Millionen** Male wanderte das Modul in den Staaten über die Ladentische und sorgte somit für eine Patt-Situation auf dem US-Videospielmarkt.



Horror auf dem N64

Eine der vielleicht wichtigsten Nachrichten des Jahres für alle Nintendo64-Besitzer kommt aus dem Hause **Capcom**. Der Geschäftsführer **Yoshiki Okamoto** hat in einem Interview kürzlich offiziell bestätigt, dass man derzeit an einer modularen **N64-Version der grandiosen Biohazard-Gruselserie** arbeite (Arbeitstitel: **Biohazard 64**). Zum Spiel direkt gibt es momentan leider keine konkreten Angaben. Alleine schon die bloße Ankündigung sorgte aber bei Nintendo für Jubelstürme, da die Anziehungskraft dieses Titels (in Japan letztes Jahr das meist verkaufte Videospiel überhaupt) die Verkaufszahlen des N64 noch einmal deutlich steigern dürfte.



PS Tanz-Simulation

Bust A Groove 2

Nach dem großen Erfolg in Japan war es nur eine Frage der Zeit, bis Enix wieder die Polygon-Tanzbeine schwingen lässt. Am ursprünglichen Spielprinzip hat sich nichts verändert. Nach wie vor vollführt ihr zum Rhythmus der Musik Tastenaktionen, um die Akteure zum Tanzen zu animieren. Der Nachfolger wird jedoch mindestens zwei neue Tanzflächen bieten. Außerdem verfügt jede Stage über eigene Gemeinheiten. Ihr werdet somit nicht nur vom Gegner, sondern auch von der Umgebung attackiert. Für die Animationen sorgen erneut Profi-Tänzer.



Virtueller Tanzbär: Völlig neue Tanzbewegungen halten den Spieler bei Laune



PS Fun-Racer

Chocobo Racing

Der gelbe Piepmatz aus Final Fantasy VII erfreut sich vor allem in Japan größter Beliebtheit. Nach dem Rollenspiel Chocobo's Dungeons unternimmt der gefiederte Held einen Ausflug in das Fun-Racer-Genre, das nicht nur augenscheinlich an Super Mario Kart erinnert. Mit acht Squaresoft-Charakteren tobt ihr euch auf über acht Rundkursen aus. Eure motorisierten Vehikel verfügen dabei über unterschiedli-



che Fahreigenschaften, die man sich stets zunutze machen sollte. Auf der Strecke tummeln sich auch Power-ups in Form von Magic Stones, durch die ihr eure Konkurrenten schikanieren. Vielleicht gibt es bald einen vernünftigen Mario-Kart-Klon.

PS Geschicklichkeit

Parappa the Rapper 2

Der Nachfolger zur innovativen Rap-Simulation trägt den unverständlichen Namen Um Jammer Ramy (Häh?). Grund: Parappa ist nicht mehr dabei. Im Mittelpunkt stehen stattdessen drei Mädels, die in einer Band namens Milk Can spielen. Das Schaf Ramy spielt die zentrale Rolle bei diesem Musik-Erlebnis. Eigentlich als schüchternes Wesen bekannt, ändert sich ihr Leben schlagartig, als sie ihre erste Gitarre erhält. Das Spielprinzip des ersten Teils blieb zwar unangetastet, dafür hat sich allerdings der Musikstil drastisch verändert. Statt Hip-Hop-Rhythmen werdet ihr diesmal mit melodischem Pop „verwöhnt“ (Japan-Pop - oh nein!). Auf Grund des mangelnden Erfolges des Vorgängers sind wir gespannt, ob der Nachfolger auch hier zu Lande erscheinen wird.



Neue Gesichter: Ältere Charaktere, zum Beispiel der Zwiebelkopf-Lehrer, haben diesmal nur noch Nebenrollen



Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Tomb Raider III
2. Gran Turismo
3. Formel 1 '98
4. Tomb Raider (Platinum)
5. FIFA '99

Nintendo 64

1. Zelda: Ocarina of Time
2. Banjo Kazooie
3. F-1 World GP
4. Yoshi's Story
5. Mission: Impossible



JAPAN

1. Chocobo M. Dungeon 2 (PS)
2. Tales of Phantasia (PS)
3. Street Fighter Zero 3 (PS)
4. Game King D. Monsters (GB)
5. Crash Bandicoot 3 (PS)



USA

1. Zelda: Ocarina of Time (N64)
2. Star Wars: Rogue S. (N64)
3. Crash Bandicoot 3 (PS)
4. Indiziertes Spiel 007 (N64)
5. Tomb Raider III (PS)

Szenegeflüster

Neue Speicherwunder

Gleich zwei neue **Rekorde** gibt es im Bereich der **Memory-Cards**. Von der Firma **Sun!** stammt eine Mammut-MC mit sage und schreibe **1080 Speicherblöcken** (Sun! 1080 Blocks Memory-Card). Das Speicherwunder verfügt zwar über eine **LED-Anzeige**, Knöpfe zum Umschalten sind jedoch Fehlanzeige. Stattdessen läuft die Steuerung über das Joypad. Während der ersten Probephase fiel leider negativ auf, dass die MC nicht mit allen PS-Baureihen harmoniert. Der Preis liegt bei 89,95 DM. Von der Firma **JoyTech** stammt hingegen der neue Rekordhalter im Bereich der MCs ohne Datenkomprimierung. Die **REAL 8M Memory-Card** bringt es auf immerhin **120 Speicherblöcke**. Für vergleichsweise günstige **49,90 DM** erhält man den sicheren Datenspeicher bei jedem gut sortierten Fachhändler.



PlayStation '98 Der Erfolg in Zahlen

Auch wenn Nintendo dieses Weihnachtsgeschäft aufgeholt hat, bleibt SCEI weltweit das Maß aller Dinge. Am **21.12.98** wurde die **50 Millionste PlayStation** in den weltweiten Handel ausgeliefert. Für die drei Weltmärkte schlüsselt sich das wie folgt auf: **Japan 14,25 Millionen, USA 19,35 Millionen und Europa 16,40 Millionen.**



Die Bilanz für das deutsche Weihnachtsgeschäft fiel bekanntlich ebenfalls sehr positiv aus. Derzeit peilt der Deutschland-Ableger übrigens die **2,5 Millionen** an und ist damit im Begriff, in Deutschland die **erfolgreichste Konsole aller Zeiten** zu werden. Diesen Titel hat derzeit noch das Super Nintendo inne.

mal ehrlich



Nachfolger zu berühmten Titeln sind bekanntlich eine tolle Sache. Für die Hersteller bedeuten Fortsetzungen eine sichere Geldquelle, und die Zocker bauen stets darauf, dass der Nachfolger den beliebten Vorgänger in jeglicher Hinsicht übertrumpft. So war es jedenfalls bislang fast immer. Beim diesjährigen Weihnachtsgeschäft bekam die goldene Regel jedoch einen herben Kratzer. Nicht gerade wenige ärgerten sich über das technisch missratene Formel 1 '98 (die Erstauflage war sogar eine fehlerhafte Beta-Version), und auch Tomb Raider III hatte mit schweren Bugs und anderen unnötigen Schwächen zu kämpfen. Immer mehr Firmen scheinen sich angesichts des enormen Zeitdruckes zu überschätzen. Schließlich sind es stets finanzielle Zwänge, die dafür sorgen, dass pünktlich zu Weihnachten die Fortsetzung in den Läden steht, koste es, was es wolle. Natürlich wollen wir auch in Zukunft nicht auf unsere Lara verzichten. Wenn aber die Finanzen über der Produktqualität stehen, dann werden nicht wenige Zocker für dumm verkauft, und das Blatt könnte sich eines Tages wenden.



Reifer: Der gesamte grafische Stil sieht nicht mehr so kindisch aus



Technisch auf Hochglanz poliert: Steven Spielberg hat das Spiel anscheinend zur Chefsache erklärt und dafür gesorgt, dass die Grafik überarbeitet wird

PS 3D-Jump & Run

T'ai Fu Dreamworks' neuer Charakter Tai Fu muss noch wesentlich länger auf seinen ersten Auftritt warten als geplant. Schuld an dieser Verzögerung ist Steven Spielberg höchstpersönlich, da er das Videospielprojekt selbst überwacht und nun einmal als Perfektionist bekannt ist. Die neuesten Screenshots dokumentieren zwei gravierende Veränderungen. Zum einen wurde die Grafik noch einmal komplett überarbeitet, zum anderen wirkt die gesamte Optik nun wesentlich reifer. Wenn man genau hinsieht, fällt sogar auf, dass auch literweise Tierblut fließt, was aber vermutlich in der deutschen Version nicht mehr der Fall sein dürfte. Aber auch ohne Blut gibt die Grafik auf einmal einiges her. Der Hauptdarsteller sieht ungleich definierter aus und auch die Umgebung ist neuerdings gespickt mit tollen Texturen und schönen Lichteffekten. Sofern Steven Spielberg will, beginnt der Hüpf&Prügel-Spaß im März/April.

DC Tamagotchi

Seaman Ein ganz besonders bizarres Dreamcast-Projekt stammt aus dem Hause Vivarium. Um das Spielprinzip zu beschreiben, muss man den Begriff Tamagotchi bemühen, was allerdings nicht unbedingt 100%ig den Kern trifft. Mittels des angekündigten Headsets für den 128-Bitter kommuniziert ihr mit einem Fisch, der mit einem menschlichen Kopf ausgestattet ist. Diese Kreatur lernt durch die Kommunikation neue Wörter dazu und entwickelt so seinen eigenen Charakter. Der erste Screenshot stellt nur eine Design-Studie dar und ist daher noch mit Vorsicht zu genießen. Zeitgleich mit dem Erscheinen des speziellen Kopfhörers soll im Frühling auch der Kommunikationsspaß beginnen.



Lernfähig: Die Fisch/Mensch-Mixtur lernt neue Wörter dazu. Dieses Bild stellt allerdings laut Hersteller noch nicht die endgültige Grafik dar

Szene geflüster

Dreamcast-Report

Der japanische Videospieldmarkt wird von Fachleuten derzeit mit

Argusaugen beobachtet. Im Mittelpunkt steht dabei natürlich die Entwicklung von Segas Dreamcast-Konsole. Bislang wurden ca. **250.000 Konsolen** durchverkauft, wobei es keinerlei Lieferengpässe mehr gibt. Als einen besonderen Erfolg wertete Sega den großen Anteil der **Internet-User**. Ungefähr **100.000 Dreamcast-Besitzer** surfen derzeit durch das Internet. In puncto Software gibt es hingegen weniger Erfreuliches zu berichten. Die Firma bleibt nach wie vor der Devise „Qualität geht vor!“ treu und verschiebt gleich eine ganze Reihe an Titeln. Auf Grund von Problemen im Multispieler-Bereich wurde **Sega Rally 2** auf unbestimmte Zeit verschoben. Gleiches gilt für die Angler-Simulation **Get Bass!**. Climax' Action-Adventure **Landers**

soll des Weiteren erst im Juni erscheinen. Auch für den lang angekündigten Toptitel **Blue Stinger** muss man sich noch bis zum **25. März** gedulden. Diese zahlreichen Verspätungen helfen Dreamcast natürlich nicht, schnell eine gesicherte Marktposition zu erreichen.



Hits made in Japan

Japan bilanziert:

Folgende Titel haben sich in Japan 1998 am besten verkauft:

1. Biohazard 2 2,155 Millionen
2. Gran Turismo 1,482 Millionen
3. Pocket Monster (GB) 1,266 Millionen
4. Tekken 3 1,185 Millionen
5. Parasite Eve 0,994 Millionen
6. Xenogears 0,891 Millionen
7. Dragon Quest Monsters (GB) 0,873 Millionen
8. Winning Eleven 3 0,749 Millionen
9. Star Ocean Second Story 0,694 Millionen
10. Xi (Devil Dice) 0,663 Millionen



Diese Liste beweist, dass die PlayStation der große Gewinner des letzten Jahres war, während Nintendo nur im Game-Boy-Sektor punktete. Der Saturn hingegen tauchte in den Top 20 überhaupt nicht auf. Von diesen Verkaufszahlen können deutsche Firmen übrigens nur träumen, denn Rekordhalter Gran Turismo kam gerade einmal auf 300.000 Einheiten.

Schon gehört?

+++ Das Jordan-GP-Lenkrad der Firma JoyTech gibt es jetzt auch mit Rumble-Funktion für 149,- DM.

+++ Lust auf japanische Videospielzeitschriften jeglicher Art? Importhändler Gamer's Delight besorgt euch alle wichtigen Japan-Mags. Infos unter: 089/340 18 649.

+++ Aufgepasst! Das 4MB-RAM-Modul der Firma Datel weist starke Macken auf (Turok 2 bleibt z.B. stehen).

+++ Der Arcade-Klassiker Paperboy wird für PlayStation und N64 neu aufgelegt.

+++ In den USA startete Acclaim mit Turok 2 die bislang größte Produkteinführung der Firmengeschichte. Lohn der Mühe: Bislang 1,4 Millionen verkaufte Module.

+++ SCED sicherte sich die Vertriebsrechte zum Shooter R-Type Delta. Anvisierter Release: 2. Quartal '99.

+++ Tomb Raider III (PS und PC) dürfte sich alleine in Deutschland über eine Million Male verkaufen.

+++ Jeanshersteller Diesel entwirft für das Game G-Police 2 eine eigene Kollektion.

+++ Psygnosis schloss das Entwicklungsstudio in San Francisco und entließ damit 34 Mitarbeiter.

+++ Namco und Enix arbeiten im Arcade-Bereich künftig eng zusammen.

PS/DC Adventure

Discworld Noir

Point&Click-Adventure, der schräge Humor von Terry Pratchett sowie die Scheibenwelt, das waren bislang die bewährten Zuta-



ten der beiden ersten Discworld-Abenteuer. Auch beim dritten Adventure sind diese Zutaten wieder dabei, und dennoch hat sich einiges verändert. Zunächst einmal wich die Comic-Grafik einer aufwändigen CG-Optik. Dementsprechend ernsthafte geht es auch beim Spielverlauf zu. Ihr schlüpf in die Rolle des Privatschnüfflers Lewton, der von einer plötzlich auftauchenden Schönheit den Auftrag erhält, ihren Mann wiederzufinden. Die breitgetretene Story wurde bewusst gewählt, um ein aberwitziges Abenteuer im typischen Humphrey-Bogard-Stil zu zelebrieren. Der Einfluss stammt dabei gleich aus drei Büchern des Meisters. Die PlayStation-Version ist für den April geplant, während die Dreamcast-Umsetzung voraussichtlich zeitgleich mit dem Deutschlandstart einhergeht.



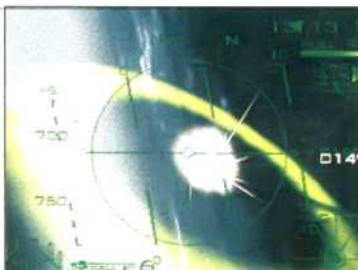
Humphrey Bogard lässt grüßen: Das Flair zitiert bewusst Detektivfilme aus den 40er-Jahren

DC Shoot 'em Up

Flight Shooting

Konamis Einstand auf Dreamcast trägt

derzeit noch einen Arbeitstitel und kann, anschaulich umschrieben, als Top-Gun-Simulation bezeichnet werden. Mit einem stolzen Fuhrpark von bekannten Jets ausgestattet (z.B. F-16 Fighting Falcon, F-14 Tomcat, B-2 Spirit Stealth), hebt ihr euch in bekannter Manier in die Lüfte, um vorgegebene Missionen zu absolvieren. Dank der Dreamcast-Potenz soll allerdings in grafischer Hinsicht eine Menge geboten werden. Die Macher sprechen in diesem Zusammenhang sogar von Filmgrafiken. Der Spielverlauf wird für Anfänger als auch für Könner ausgelegt und soll sogar spektakuläre Stunts zulassen. In Japan rollen die Polygon-Jets jedoch erst im Frühling aus.



Edel-Flieger: Nur die bekanntesten Militärjets steigen bei Konamis Simulation in die Lüfte



Fotorealistisch: In puncto Grafik möchte Konami innerhalb dieses Genres neue Maßstäbe setzen



Szene geflüster

Die Furbys kommen!

Die neueste Spielzeug-Sensation kommt diesmal aus den Vereinigten Staaten. Der Tüftler **Dave Hampton** (entwickelte unter anderem den Oldie Qbert) entwarf, inspiriert durch den **Tamagotchi**, ein interaktives Kuscheltier namens **Furby**. Das putzige Wesen mit dem Gremlin-Aussehen verfügt über einen raffinierten Chip, der es ihm erlaubt, seine direkte Umwelt wahrzunehmen. Er kann unter anderem sprechen („Furbish“ und Englisch), tanzen, schlafen, essen, singen und unzählige andere Dinge. Jeder Furby hat einen anderen Namen und Charakter und wird mit zunehmendem Alter kontaktfreudiger. In den Staaten brach eine regelrechte Hysterie aus mit Schwarzmarktpreisen von bis zu **300 Dollar** (Normalpreis 35 Dollar). Im **Mai** kommt das Tamagotchi-Tier über **Hasbro** auch nach Deutschland, natürlich mit einem deutschen Sprachschatz ausgestattet.



In den Staaten brach eine regelrechte Hysterie aus mit Schwarzmarktpreisen von bis zu **300 Dollar** (Normalpreis 35 Dollar). Im **Mai** kommt das Tamagotchi-Tier über **Hasbro** auch nach Deutschland, natürlich mit einem deutschen Sprachschatz ausgestattet.

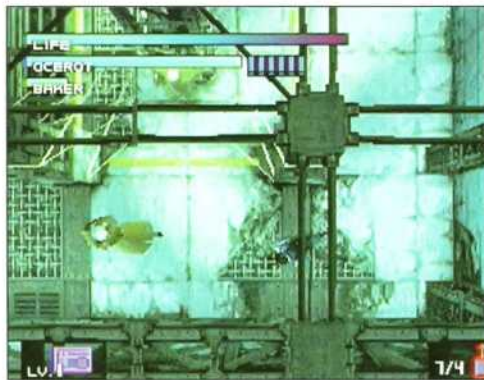
Neue Actionfiguren im Anmarsch!

Die Firma **Maro** spezialisiert sich zunehmend auf Produkte abseits von Videospielen. Nach dem Erfolg der **Resident-Evil-Figuren** importiert das Stuttgarter Unternehmen weitere Actionfiguren-Sets direkt aus den Vereinigten Staaten. Dazu gehören unter anderem Plastikableger der Videospiele **Metal Gear Solid**, **Crash Bandicoot**, **Tekken 3** sowie **Final Fantasy**. Jedes Set hat einen durchschnittlichen Verkaufspreis von **39,90 DM** und ist nur in einer limitierten Stückzahl erhältlich. Bei Interesse an diesen Sammlerstücken ruft ihr einfach folgende Nummer an: Fa. Maro **07151/9564646**.

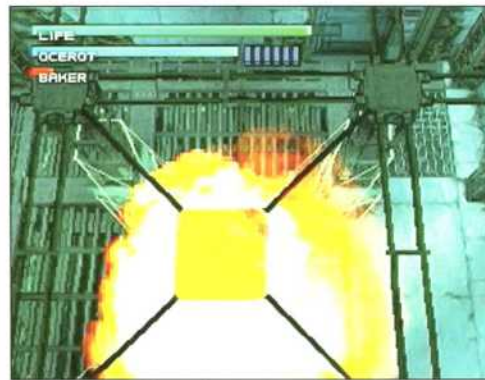




Gewaltakt: Um euch vor Schüssen der Feinde zu schützen, könnt ihr euch einen Gegner packen und diesen als menschlichen Schutzschild missbrauchen



Explosiv: Um Revolver Ocelot zu vernichten, legt ihr am besten Sprengstoff aus, in den der Widersacher eventuell läuft. Doch Vorsicht! Platziert die Ladung nicht zu nahe an dem Gefangenen



Metal Gear Solid

PlayStation 3D-Action-Adventure Das Warten hat ein Ende! Der angeblich beste PlayStation-Titel aller Zeiten betritt unsere Videospiele-Testbühne. Endlich wird sich zeigen, ob der Agententhiller die in ihn gesetzten Erwartungen erfüllt

Durch das Projekt Metal Gear Solid soll laut Hersteller ein neues Spielegenre geschaffen werden. Lange Zeit kursierten die wildsten Gerüchte in der Szene und eine totale Agenten-Hysterie entbrannte. Obwohl der Release noch in weiter Ferne lag, kreierte die Spielerszene weltweit eigene inoffizielle Metal-Gear-Solid-Homepages. Eine erste Demo, die einem Baseball-Titel Konamis beilag, verhalf dem Sportspiel zu unverhofftem Ruhm in Japan. Auch das japanische Videospieldmagazin Famitsu Wave, das eine Demonstrationsversion des Spiele-Hammers auf ihre monatliche CD presste, war innerhalb weniger Stunden ausverkauft. Die Silberlinge erzielten einen Schwarzmarktpreis von umgerechnet mehr als 100 DM. Nachdem im Oktober der japanische Markt und

im November der amerikanische Markt mit der Vollversion versorgt wurden, betritt die Videospiele-Legende Solid Snake nun auch unsere Gefilde. Bevor wir mit dem Spielgeschehen starten, hier noch einmal ein kleiner Einblick in die Story: Im 21. Jahrhundert bedroht eine Gruppe Terroristen namens FOXHOUND die Welt mit einem zerstörerischen Anschlag, falls ihre Forderungen nicht erfüllt werden. Sie besetzten ein Lagerhaus im fernen Alaska, in dem Dutzende von Interkontinentalraketen lagern, die mit nuklearen Sprengköpfen versehen sind. Ihr schlüpft in die Rolle des ehemaligen Anti-Terror-Spezialisten Solid Snake, der in die gut bewachten Gemäuer eindringen soll, um die Pläne der Aggressoren zu durchkreuzen. In einem winzi-

gen Ein-Mann-U-Boot erreicht ihr den Vorplatz des Lagerhauses unerkannt und trifft auf die ersten Aggressoren.

Spielablauf: Nervenkitzel pur

Nachdem Solid das Untersee-Vehikel verlassen hat, liegt das Abenteuer in euren Händen. Ihr steuert dabei den Helden aus der Third-Person-Perspektive. Die Kamerapositionen in den Schauplätzen sind fest vorgegeben und lassen sich nicht manuell verändern. Lediglich die Ego-Perspektive steht euch zur Verfügung, durch die ihr die einzelnen Räumlichkeiten bestens betrachten



Mysteriöser Charakter: Während eures Abenteuers scheint euch der Ninja zu verfolgen. Dabei bleibt zunächst offen, ob er ein gutes oder schlechtes Individuum ist





Bissig: Neben menschlichen Gegenspielern müsst ihr euch auch mit Wachhunden herumschlagen, die den Helden schon von weitem wittern

könnt. Dieses Feature solltet ihr schon zu Beginn nutzen, um euch mit den ersten Feinden und deren Verhaltensweisen vertraut zu machen. Aus sicherer Deckung heraus beobachtet ihr ihre Pfade, die

sie immer wieder beschreiten. Die klirrende Kälte lässt den Atem der Wachposten in der Luft gefrieren. Einige Schurken räkeln gelangweilt ihre müden Glieder, während andere die Zeit mit dem



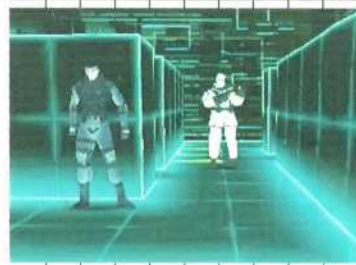
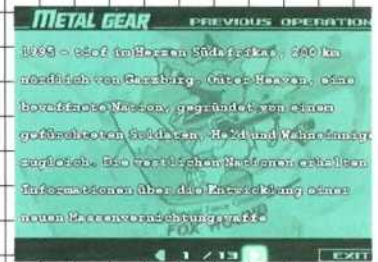
Fast geschafft: Mit nur einer Schlüsselkarte müsst ihr drei verschiedene Computer speisen



Ein Lob an Konami: Das Charakterdesign setzt sich vollkommen von den meisten Genre-Kollegen ab

Die Zusatzoptionen

Konamis Meisterwerk versorgt den Spieler mit einer Menge Hintergrundinformationen. Im Unterpunkt "Special" könnt ihr euch die komplette Geschichte der beiden Vorgänger noch einmal durchlesen. Im Briefing-Modus werdet ihr mit allem Wissenswerten rund um das aktuelle Abenteuer versorgt. Zusätzlich befinden sich drei verschiedene Trainingsmodi auf den Silberlingen, die jeweils in zehn verschiedene Stages unterteilt sind. Tipp: Diese Übungen solltet ihr vor dem Start in den Agententhiller erfolgreich bestritten haben.



Rauchen einer Zigarette totschiessen. Ganz ermattete Burschen halten sogar ein kleines Nickerchen und bieten euch somit die Möglichkeit, unerkannt das Gelände auf der Suche nach einem Eingang zu durchforsten. Nun öffnen sich euch zwei unterschiedliche Wege, das Tor des Lagerhauses zu erreichen: Entweder schleicht ihr

euch entlang der Schutz bietenden Kisten zum Ausgang, ohne großes Aufsehen zu erregen, oder ihr erledigt einen Schurken nach dem anderen. Jedoch sollte von der zuletzt genannten Möglichkeit unbedingt abgeraten werden, da der Lärm, der bei einer solchen Aktion entsteht, die anderen Wachposten auf euch aufmerksam machen

Die Hauptcharaktere



Liquid Snake

Der Kopf der FOXHOUND-Terrorgruppe genoss die gleiche Einzelkämpferausbildung wie sein Namensvetter Solid Snake. Zudem kennen sich die beiden so gut wie Brüder, da sie in der Vergangenheit durch weitere Gemeinsamkeiten verbunden waren.



Meryl Silverburgh

Die mutige Nichte des Ex-Kommandanten Roy Campell ist ständige Begleiterin von Solid Snake während seiner aufregenden Mission. Ihr größter Wunsch ist es, selbst einmal als Anti-Terror-Spezialistin arbeiten zu dürfen.



Ninja

Der Ninja scheint Solid Snake während seines Abenteuers ständig zu beobachten. Gerüchten zur Folge ist der mysteriöse Bursche ein Cyborg, von dem Solid nicht weiß, ob er Freund oder Feind ist.



Revolver Ocelot

Bevor der Revolverheld der FOXHOUND-Gruppierung beitrug, arbeitete er für die russische Steuerpolizei und trieb dort Gelder für die Regierung ein.



Solid Snake

Er ist der Held des Spiels und ehemaliger Anführer der U.S. Anti-Terror-Gruppe. Der Nahkampfperte spricht sechs Sprachen, hatte sich aus dem Agentenleben schon zurückgezogen und wird von Roy Campell, seinem früheren Vorgesetzten, zu der gefährlichen Mission überredet.



Psycho Mantis

Mantis ist neben dem Ninja sicherlich der ungewöhnlichste Charakter, auf den Solid Snake trifft. Der ehemalige KGB-Spion besitzt übernatürliche Kräfte, die es ihm erlauben Gedanken zu lesen. Nur mit einer List könnt ihr den Bösewicht austricksen.



Master Miller

Der Lehrmeister hat Solid Snake alles in Sachen Überlebenstraining beigebracht. Über Funk erhaltet ihr immer wieder nützliche Hinweise und Tipps von ihm.



Vulcan Raven

Das FOXHOUND-Mitglied ist Sohn eines Eskimos und einer Indianerin und besitzt gewaltige Kräfte, die es ihm ermöglichen in der Eiswüste Alaskas zu überleben.



Roy Campell

Der pensionierte Kommandant wird zur Einsatzleitung des prekären Falles gerufen. Der amerikanische Präsident weiß, dass nur er die Legende Solid Snake dazu bewegen kann, den Ein-Mann-Einsatz zu übernehmen.



Sniper Wolf

Sniper Wolf ist kalt und sexy. Liquid Snakes Scharfschützin, die von einem der besten Lehrmeister der Welt ausgebildet wurde, erweist sich während ihrer beiden Auftritte im Abenteuer als harte Kontrahentin für unseren Helden.



Atmosphäre total: Die Locations wurden sehr authentisch mit grauen Texturen überzogen und überzeugen durch ihren Detailreichtum



Sound Design
 Takanari Ishiyama
 Miki Ito
 Ryoji Makimura

Filmreif: Wie in einer Hollywood-Produktion flimmern während eures Schaffens die Namen der Macher über den Bildschirm



Virtuelle Sehhilfe: Mit Hilfe eines Infrarotgerätes ist es dem Helden möglich, auch bei Nacht noch einen guten Überblick über die Schauplätze zu haben



Cooler Feature: Drückt ihr Solid gegen eine Wand, so schwenkt die Kamera automatisch in den dahinterliegenden Gang



Dummkopf: Nicht jeder Wachmann ist aufmerksam und entdeckt Solid auf Anhieb. Jedoch ist im Allgemeinen die künstliche Intelligenz der Charaktere beachtlich

würde. Außerdem habt ihr zu Beginn des Spiels noch keine Waffe, die euch eure düsteren Pläne erleichtert. Wenn aber scheinbar keine andere Möglichkeit besteht, im Abenteuer weiterzukommen ohne einen Gegner zu töten, dann sollte eine solche Aktion zuvor bestens überlegt sein. Dazu bedarf es einer geschickten Strategie, die ihr anhand einer Übersichtskarte, die am oberen Bildschirmrand eingeblendet ist, hervorragend planen könnt. Dort seht ihr einen Teilausschnitt des Raumes und die dort postierten Gegner. Sogar deren Blickrichtung und -radius sind hier eingezeichnet, so dass ihr euch im richtigen Moment von hinten an einen Bösewicht anschleichen könnt, um diesen am Hals zu packen und in eine Ecke zu ziehen. Dort angekommen,

raubt ihr dem Terroristen mit ein paar kräftigen Stößen das Bewusstsein. Um den Bösewicht zuvor in den Hinterhalt zu locken, klopft ihr einfach gegen eine der vielen metallenen Kisten, die sich in der riesigen Halle befinden. Das ungewöhnliche Geräusch lockt den Burschen umgehend in eure Umgebung. Ein riesiges Fragezeichen über dem Kopf des Wachmannes zeigt an, dass er die Ursache für den anormalen Laut ergründen will. Gerät euer Held ungeschickterweise in das Blickfeld des Schurken, so erscheint ein

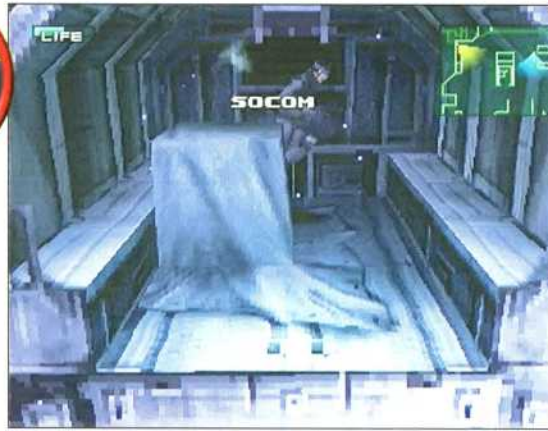
Ausrufezeichen über seinem Kopf und eine ohrenbetäubende Alarmglocke ertönt. Umgehend eilen weitere Wachmänner herbei und versuchen den Eindringling zu erledigen. Ihr solltet in einer solchen Situation schnell das Weite suchen und euch hinter einer Kiste verstecken. Erst nach etwa einer Minute verstummt der Alarm und die gegnerischen Schergen kehren zurück an ihre Posten. Neben den FOXHOUND-Mitgliedern erschweren euch auch die zahlreichen Überwachungskameras das Abenteuer. Im weiteren Verlauf

Virtuelles Sprengkommando

Im Verlauf des Abenteuers findet ihr C4-Sprengstoff, den ihr an hellen Stellen der Wände befestigen müsst. Lauft ein paar Meter, um von der Explosion nicht verletzt zu werden. Sobald ihr den Kreis-Button betätigt, geht der Plastiksprengstoff hoch und jagt ein Loch in die Wand, das euch einen neuen Weg eröffnet.



Uwe: Ein virtueller Traum wird dank Konamis Meisterwerk endlich Wahrheit. Noch kein PlayStation-Titel zuvor schaffte eine solch dichte Atmosphäre wie Metal Gear Solid. Der cineastische Soundtrack und die vielen kinoreifen Cutscenes geben dem Spieler ständig das Gefühl, sich mitten in einer Hollywood-Produktion zu befinden. Auch spielerisch gibt sich der Thriller keine Blöße. Präzise kann man Solid durch das feindverseuchte Lagerhaus steuern, und die, meiner Meinung nach, beste Dual-Shock-Unterstützung der gesamten PlayStation-Welt lässt den Spieler förmlich mit dem Helden verschmelzen. Des Weiteren beeindruckt den virtuellen Agenten das überaus intelligente Verhalten der gegnerischen Charaktere samt der bärenstarken Endgegner. Kleinere Schönheitsfehler, wie die insgesamt zu gering ausgefallene Gesamtspielzeit oder die starre Kameraperspektive, lassen sich bei solchen Superlativen wahrlich verschmerzen. Der potentielle Nachfolger wird's schon richten...



Feuer frei: Der zu Beginn unbewaffnete Held findet während seines gesamten Auftrages zehn unterschiedliche Waffensysteme



Augenschmaus: Die Cutscenes, die in Spielegrafik ablaufen, wurden mit brillanten Effekten unterlegt, so dass ihr Rendersequenzen nicht vermissen werdet

des Thrillers trifft ihr sogar auf Kameras, die mit automatischen Schnellfeuersystemen ausgerüstet sind. Den tödlichen Schüssen könnt ihr nur entgehen, wenn ihr Solid auf den Boden presst und unerkannt von den künstlichen Augen in die nächste Location krabbelt. Wird euer Held unglücklicherweise doch einmal von einer Kugel getroffen, verliert er wichtige Lebensenergie, die jedoch durch das Einsammeln von Rationspaketen, die zahlreich in der Lagerhalle platziert wurden, wieder aufge bessert wird. Neben diesen Goodies findet der aufmerksame Spion zahlreiche Waffen, die das erfolgreiche Bestehen des Action-Games erleichtern. Von einer simplen Pistole bis hin zum Raketenwerfer findet Solid alles, was das Agentenherz begehrt. Während des Thrillers sind diese Waffen jedoch auch vonnöten, da eure Gegnerschar nicht nur aus harmlosen Wachleuten besteht. So trifft ihr beispielsweise auf den mysteriösen Psycho Mantis, der bereits

auf Grund seines äußeren Erscheinungsbildes Angst einflößend wirkt. Sein Gesicht wird verdeckt von einer Gasmasken und seine Stimme erinnert stark an die des bösen Darth Vaders aus Krieg der Sterne. Ein solcher Bursche ist nur mit einer hervorragenden Strategie zu besiegen. Der Bösewicht scheint all eure Bemühungen im Voraus zu wissen und reagiert auf euer Vorhaben, noch bevor ihr agieren könnt. Ein solcher Kampf kann länger als eine halbe Stunde andauern. Habt ihr jedoch die richtige Strategie gewählt, hauchen bereits nach wenigen Minuten die letzten Worte aus seinem Mund.



Rückzug: Um dem drohenden Tod zu entgehen, verlässt Solid Snake grazil den Schauplatz



Der Sensenmann naht: Eröffnet ein Wachmann das Feuer auf den Helden, so seid ihr praktisch chancenlos

Technik: Fehlerfreier Agententhruiller

Der Spieler wird von der ersten Minute an durch cineamatische Kameraführung und eine perfekte Sounduntermalung, die an Kinohits im Stile von "The Rock" erinnert, in ein nahezu perfektes Spiele-Erlebnis gerissen. Die Lagerhalle wurde mitsamt authentischer grauer Texturüberzüge sehr detailliert dargestellt, und die in Spielegrafik gehaltenen Cutscenes stellen dank fulminanter Effekte (z.B. Nachzieh-Effekt) die Spitze des Eisberges dar. Die Charaktere wurden mit ausgeprägter Mimik und Gestik äußerst real nachgebildet und runden das superbe Gesamtbild ab. Last but not least ein paar lobende Worte zur PAL-Anpassung. Die Sprecher überzeugen durch passende Synchronstimmen, und störende Elemente, wie die üblichen PAL-Balken, werdet ihr in Konamis Meisterwerk glücklicherweise nicht finden.

Test PlayStation

Hersteller: Konami
 Vertrieb: Konami
 Spielanzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Konami
 Vergleichbar mit: Tomb Raider III
 Faktoren: Analog, Dual-Shock-Unterstützung, komplett lokalisierte Fassung
Erscheint: Februar

Grafik: 85 Sound: 93

Fun: 94





Spaß zu zweit: Via Splitscreen fahrt ihr gegeneinander über Stock und Stein. Leider gibt es hier keine CPU-Gegner



Authentisch: Schon nach zwei Runden auf einer Piste ist euer Vehikel von Dreck nur so übersät



Feuchte Träume: Während des Rennens fahrt ihr auch durch Wasser und Schlamm. Meist bremsst euch das kühle Nass aber ab. Daher solltet ihr es meiden

Rally Cross 2

PlayStation Rennspiel Sony legt nach! Nach über eineinhalb Jahren werdet ihr wieder auf die Piste geschickt. Mit mehr Strecken und Optionen soll die Off-Road-Simulation gegenüber der mittlerweile breit gefächerten Konkurrenz Boden gutmachen

Seit V-Rally ist die Nachfrage nach Rallye-Simulationen stetig gestiegen. Über ein Jahr ist es nun her, dass auch Sony mit Rally Cross in das Rennspektakel eingegriffen hat. Damals hatte die haus-eigene Rennsimulation schon einen prägnanten Vorteil: Rally Cross war eines der ersten Spiele, die den Analog-Controller unterstützten. Nachdem im letzten Jahr Tommi Mäkinen und Colin McRae die Fangemeinde mehr oder weniger erfreuten, schickt euch Sony mit dem Sequel in diesem Frühjahr wieder über Stock und Steine.

Spielablauf: Rude Fahrweise quer durch die Natur

Am Gameplay und an den spielerischen Inhalten des Off-Road-Spektakels hat sich im Großen und Ganzen

nicht viel verändert. Mit bis zu zehn PS-strotzenden Boliden jagt ihr rundenweise über hügelige Pisten, von denen es anfangs acht Stück gibt. Ob Gebirge, Wüste oder Marschland, überall wird die Federung beansprucht. Zu Beginn stehen euch aber nur drei Strecken zur Verfügung, deren Zahl ihr durch eine erfolgreiche Meisterschaft stetig erhöht. Hier fahrt ihr zunächst die anwählbaren Pisten in normaler Richtung und anschließend spiegelverkehrt. Neben dem Saison-Modus gibt es noch das Time-Trial, den Trainingsmodus und das Einzelrennen. Bei Letzterem sind drei Spielvarianten zu verzeichnen: die normale Fahrtrichtung gegen drei CPU-Gegner, die spiegelverkehrte Variante mit einem



Dachschaden: Wer nach einem Sturz auf der Seite oder auf dem Dach liegt, kann sich mit L- und R-Tasten wieder auf alle vier Räder stellen



Technik, die begeistert: An insgesamt sieben Teilen, wie z.B. Bremsen oder Motor, lassen sich Einstellungen eures Boliden vornehmen, damit die Kiste auch richtig läuft

entgegenfahrenden Gegner sowie ebendiese mit drei Konkurrenten. Die spiegelverkehrte Fahrweise steht auch bei Rally Cross 2 hoch im Kurs, denn jede Piste verfügt für den heimischen Piloten über diese Variante. Auch der Zwei-Spieler-Modus findet sich auf der CD, bei dem ihr via Splitscreen leider nur gegen euren Freund antretet. Für weitere Abwechslung sorgt der Track-Editor. Hier lassen sich auf einem 8 x 8 großen Feld rund 17 verschiedene Elemente, wie zum Beispiel Kurven, Buckelpisten, Schanzen oder Tunnels, nach euren Vorstellungen zusam-



Hol den Pinsel raus: Wer will, kann sein Fahrzeug mit einer individuell gewählten Farbe versehen

menfügen. Eure Fantasiepisten dürft ihr auf Memory-Card abspeichern und auch bei Freunden spielen. Bevor ihr jedoch in das Geschehen in der Natur eingreift, habt ihr die Möglichkeit, im



Rivalen der Rennbahn: Der Kampf um die Plätze und Welt-ranglistenpunkte ist knallhart. Rempeln und Ausbremsen wird auch von den CPU-Fahrern bestens beherrscht



Georg: Auch Rally Cross 2 ist wahrlich sein Geld wert. Dank dem Level-Editor, mehr Pisten und einer größeren Zahl an Vehikeln macht die Pistenhatz auch nach längerem Zocken noch so richtig Spaß. Die Abstufung der Dual-Shock-Unterstützung ist sauber gemacht und, wie gesagt, in zwei verschiedene Bereiche aufgeteilt, die gut voneinander getrennt sind. Gegenüber der Konkurrenz muss sich Sonys Eigengewächs ebenfalls nicht verstecken, kommt meiner Meinung nach jedoch nicht an V-Rally heran. Was mich wieder einmal prinzipiell stört, das sind zwei Dinge: Zum einen die Gegneranzahl, die immer noch bei maximal drei CPU-Gegnern liegt, und zum anderen die Sturz-Rate. Wer zu schnell auf eine Bodenebenheit fährt, zu weit springt oder zu heftig von der aggressiven Konkurrenz angerepelt wird, fliegt meist auf die Seite oder auf das Dach. Dies kostet einfach zu oft viele Sekunden, was für Anfänger frustrierend ist.



Übersicht: Vor dem Rennen bekommt ihr nochmal eine Übersicht über den Streckenverlauf



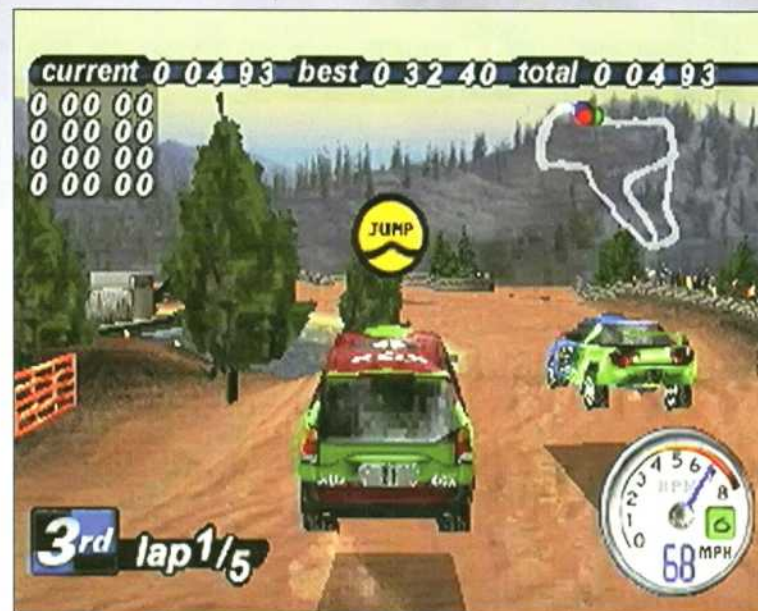
PS-Monster: Bis zu zehn verschiedene Vehikel bietet Rally Cross 2, die ihr aber erst erspielen müsst

entsprechend ein. Auf der Pistenhatz stehen euch vier verschiedene Perspektiven, drei außerhalb und eine im Fahrzeug, zur Verfügung. Während ihr durch Schlamm und Wasser schliddert, über Schanzen springt oder durch Steilkurven gleitet, helfen euch immer Analog-Steuerung, Gas und Bremse. Darüber hinaus werdet ihr vor

Tuning-Menü sieben verschiedene Elemente zu verändern. Ob Motor, Bremse, Kupplung oder Spoiler, auf jede natürliche Gegebenheit der Kurse stellt ihr euer Vehikel



Gib Gas, ich will Spaß: Wer in der Ego-Perspektive fährt, bekommt den besten Geschwindigkeitsrausch, muss aber auch mit einem eingeschränkten Blickwinkel zurechtkommen



Fliegen macht Spaß: Diverse Hügel laden einfach zu weiten Sprüngen ein. Aber Vorsicht! Wer schief landet oder zu weit springt, kann ganz schnell Zeit einbüßen

jeder Schikane, wie von Rallye-Simulationen gewohnt, durch ein Schild auf das kommende Hindernis hingewiesen. Seid ihr mal wieder auf eurem Dach gelandet, drückt ihr die L- bzw. R-Tasten, um wieder auf die Räder zu kommen.

Technik: Mehr Schock und bessere Grafik

Mit rockigen Rhythmen geht es rasant durch die detailliert gestalteten Polygonlandschaften. Bei jeder Strecke säumen Fans, Gebäude oder ausgiebiges

Strauchwerk den Wegesrand. Zusätzlich sorgen aufspritzender Schlamm oder Wasser, verschiedene Witterungseinflüsse und das Fahrverhalten auf unebenem Boden für authentisches Fahrverhalten. Durch eine sehr genaue Abstufung der Dual-Shock-Unterstützung wird dies noch gefördert: Zum einen vibriert das Pad, wenn der Motor heftig brummt, und zum anderen, wenn ihr äußeren Einflüssen ausgesetzt seid.



Selbst ist der Mann: Mit dem Track-Editor lassen sich unzählige Fantasie-Strecken erstellen



Durchblick: Vor jeder Schikane werdet ihr mit einem Richtungspfeil darauf hingewiesen, was euch erwartet



Blechsaden: Vor allem an Schikanen und nach Schanzen kommt es immer wieder zu deftigen Karambolagen. Wer hier schnell reagiert, wird seine Vorteile daraus ziehen



Klassisch: Bei fast jedem Rennspiel muss eine mittelalterliche Burg als Randbebauung erhalten

Test PlayStation

Hersteller: 989 Studio/SCEA
 Vertriebs: SCEA
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: SCED
 Vergleichbar mit: Rally Cross, V-Rally
 Fakten: 8+ Strecken, Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: März

Grafik: 77 Sound: 78

Fun: 75

The Granstream Saga

PlayStation Rollenspiel Einen etwas anderen Weg als in den üblichen RPGs versucht THQ zu gehen: Statt stilisierter Kämpfe sollt ihr selbst mit Schwert und Magie ran

Die Rollenspiel-Freaks unter euch kennen das Problem: Ihr trefft auf einen gnadenlos unterlegenen Gegner, den ihr nebenbei beim Frühstück verspeist, und doch werden eure Helden (zumindest leicht) getroffen. Damit dies nicht weiterhin so ungerrecht zugeht, hat sich THQ etwas einfallen lassen: Wie in einem Prügelspiel klärt ihr den Kampf mit eurem eigenen Geschick im Fight Mann gegen Monster. Die zugehörige Geschichte dreht sich um eine Welt mit vier schwebenden Kontinenten, die nur durch Magie in der Luft gehalten werden. Wenn diese Magie abnimmt, drohen sie im Meer zu versinken. Doch die Regeneration ist nur mit vier bestimmten Steinen möglich, die als verschollen gelten. Eon, ein Waisenjunge, bekommt nun die Aufgabe, die Steine zu finden und die Kontinente zu retten.

Spielablauf: Actiongeladene Kämpfe

The Granstream Saga ist recht typisch aufgebaut. Neben den allgegenwärtigen Gesprächen und Handlungssträngen, in denen einfach nur die relativ lineare Geschichte fortgesetzt wird, gibt es weit verzweigte Dungeons, in denen ihr euer Unwesen treiben dürft. Vielfältige Rätsel, die des Öfteren nicht einmal als solche zu erkennen sind, fordern euch stark. So rennt ihr auf einem ausbrechenden Vulkan umher und rettet so viele Leute wie möglich oder versucht einen versteckten Eingang zu finden. Dabei hilft euch Eons Zepter. Das ist ein magisches Armband, das in der Lage ist, wichtige Gegenstände zu kopieren, zu speichern und neu zu erschaffen. Mit diesem kriert Eon ein Abbild von Dingen, die nicht bewegt werden können oder in doppelter Ausführung benötigt

werden. Diese Eigenschaft kann ebenso zerstörte Items wieder reparieren. Das ist besonders wichtig bei den überall versteckten



Spektakulär: Die Teleportzauber gehören zu den am schönsten animierten Sprüchen im Spiel

Truhen, in denen statt Waffen nur Metallklumpen liegen – der klägliche Rest eines ehemals nützlichen

das Eon genau in eine feindliche Attacke hineinläuft. Aus diesem Grund ist eine gute Deckung hinter seinem Schild angebracht. Doch auch die Monster wissen um diesen Schutz und verstecken sich gern hinter ihrer Verteidigung. Im Allge-



Farbige Kristalle: Die zwei Kristalle sind meistens vor einer wichtigen Stelle. Hier erholt sich Eon und ihr könnt abspeichern



Verräter: Selala lügt das Blaue vom Himmel herunter und erwartet, dass wir ihr das auch noch abnehmen



Theatralisch: Der riesige Soldat ist besiegt und geht mit all seiner Schauspielkunst in die Knie



Harter Gegner: Um sich gegen die Feuerkrabben durchzusetzen, muss sich Eon etwas einfallen lassen

René: Ich stand anfangs dem Konzept der Saga ein wenig skeptisch gegenüber, insbesondere den Kämpfen. Doch ich muss nun zugeben, dass THQ die actiongeladenen Fights gut gelöst hat, nicht zuletzt deshalb, weil es nicht übermäßig viele Aufeinandertreffen mit den Monstern gibt. An der Grafik gibt es außer der ständigen Vogelperspektive wenig auszusetzen. Dass es auch anders geht, zeigt die Saga selbst mit den Handlungssträngen. Als gelungen betrachte ich die Zeichentricksequenzen, die die lineare Geschichte etwas auflockern. Die interessante Story ist mit ca. 30 bis 40 Stunden allerdings ein wenig kurz ausgefallen. Was ich ebenfalls ein bisschen schade finde, ist das teure Magiekonzept. Durch die Geld verschlingenden Einkäufe von Mana auffüllenden Tränken überlegt man es sich dreimal, ob jetzt ein Zauber gesprochen werden soll. Das nimmt meines Erachtens einem Rollenspiel ein wichtiges Element.



Der zweite Endgegner: Levante ist sein Name und er ist ein Magier der übelsten Sorte. Er kann nur mit geschickten Attacken getroffen werden



Hinterm Schild versteckt: Die Stein-statue lässt sich von unseren Attacken nur wenig beeindrucken und wischt uns ständig eins aus



Wo wollt ihr hin? Zwischen den Locations kehren wir immer zum Airlim zurück, das uns zur nächsten Position bringt

Technik: Polygonfiguren aus der Vogelperspektive

Sobald Eon unterwegs ist, beschränkt sich eure Ansicht auf die Vogelperspektive, die sich immerhin um die Senkrechtaachse drehen

Test PlayStation

Herstellen: THQ
Vertrieb: SCED
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 89,- DM
Musiker von: SCED
Vergleichbar mit: Parasite Eve
Faktoren: Analog-Pad, Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint: Februar

Grafik: 73 Sound: 74

Fun: 78



meinen läuft ein Fight so ab: hinter Schild verstecken, auf gegnerischen Angriff warten, mit eigener Attacke kontern. Gleichermaßen kann er auch Magie einsetzen. Ein Zauber kostet wie üblich Manapunkte. Sie erhaltet ihr allerdings nicht aus einem Pool, der immer mal wieder aufgefüllt wird. Stattdessen bekommt ihr das Mana nach dem Kampf oder durch teure

Elixiere. Die nötigen Sprüche findet ihr in diversen Truhen, Kisten und Fässern. Somit entwickelt sich das ausgiebige Wühlen im Müll zum wichtigen Standardhobby. Schafft ihr es, einen Kampf ohne Treffer zu überstehen, dann wird euer Zepter in mehreren Stufen aufgeladen. Löst ihr es irgendwann aus, bekommt ihr einen nützlichen Gegenstand dafür.

lässt. Doch wenn Gespräche und Handlungsstränge einfließen, zoomt die Polygongrafik geschickt um die Figuren, so dass es ziemlich verwundert, dass The Granstream Saga keine freie Kameraführung besitzt. Aufgelockert wird die Geschichte durch sehenswerte Anime-Zwischensequenzen.

BOOT CHIP = 6,77 DM

F. IMPORTE - LÄUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

UMSONST: AB DM 50 ERHALTEN SIE EINEN SCHLÜSSELANHÄNGER GRATIS (SOLANGE VORRAT REICHT)

DEUTSCHE LOSUNGSHEFTE: JE HEFT 14,80 DM:

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

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6
- noch mehr Codes für Ihren Game Buster oder X-Ploder
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen
- inkl. Tomb Raider 3 Nackt-Codes für den X-Ploder

PSX CODEPOWER 5
- Codes zu ca. Pal-100 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX CODEPOWER 4
- Codes zu ca. 320 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder

PSX Codepower #3 (80-Pal Spiele)
PSX Codepower #2 (100 Spiele)
PSX Codepower #1 (170 Spiele)

PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL
- Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 US- & Japan Spielen!!

PSX CHEATPOWER 4
- Cheats, Tips & Tricks zu ca. 100 neuen Spielen!

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER KOMPLETT IN FARBE:
Abe's Exodus (19,95 DM)
Banjoo & Kazoie (24,80 DM)
Colony Wars 2 (24,95 DM)
Mission Impossible (24,80 DM)
Tekken 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 DM)
Yoshi's Story (29,80 DM)
Zelda 64 (29,80 DM)

PANTHER GUN
- Top Design & Qualität
- liegt Super in der Hand
- Autofire & Gcon kompatibel
49,99 DM

BOOT MASTER
IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN
- Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
- Geben Sie selber neue Codes ein
59,99 DM

X-PLODER
- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 149,00 DM (mit dem X-Ploder Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)
99,00 DM

GAME BUSTER
- inkl. Codeheft nach Wahl (mit dem Game Buster Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)
99,00 DM

PAL BOOSTER 39,00 DM
- NTSC zu PAL Wandler (Antennenanschluß)

MEMORY KARTEN:

- 1MB (15 Blocks) = 14,99 DM
- 8MB (120 Blocks) = 29,99 DM
- 24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM
- 72 MB (1080 Blocks) = 84,99 DM ohne Komprimierung:
- 2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM
- 4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

- RGB Kabel = 9,99 DM
- Joypad = 16,99 DM
- Pad Verl. 2M = 9,99 DM
- Linkkabel = 11,99 DM
- RGB+Audio = 16,99 DM
- 4-Spieler Adapter = 59,00 DM
- Infrarot Pads = 59,00 DM
- Maus = 29,99 DM
- Lasereinheit = 69,00 DM
- Lenkrad = 149,00 DM
- Lenkrad + Rumble = 189,00 DM
- Equalizer = 59,00 DM
- RF Unit = 24,99 DM
- Leerhülle = 1,99 DM

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

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an:

CDG MEDIA
AUF DEN SANDBERGEN 5
21337 LÜNEBURG

Online-Shops:
www.spieleloesungen.de
www.gamecentral.de

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

BESTELLHOTLINE:

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

04131 / 850610

FAX:

04131 / 850620

HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

Wild Arms

PlayStation Rollenspiel

Nachdem wir das Rollenspiel und die damalige angekündigte deutsche Version schon vor fast einem Jahr getestet haben, kommt nun endlich das fertige deutsche Produkt auf den Markt. Wild Arms erzählt die Geschichte rund um die Welt Falgaia, die rollenspieltypisch vom Untergang bedroht ist. Ihr sammelt um euch eine Gruppe Abenteurer und versucht das Unheil abzuwenden. Im Verlauf der Geschichte lernt ihr hierbei erst einmal ausführlich die drei Hauptcharaktere kennen, die eine Background-Geschichte mitbringen, wie man



sie selten bei Rollenspielen sieht. Wer schon immer die alten Klassiker Final Fantasy III (US-Version) und Breath of Fire 2 vom SNES schätzte, wird auch dieses RPG ins Herz schließen. Grafisch reizt Wild Arms die PS bei weitem nicht aus, aber dies wird durch einen ungeheuer dichten Soundtrack und eine konsequent kreierte Welt mehr als wettgemacht. Zusätzlich ist die komplett eingedeutschte Version nahezu frei von Übersetzungsfehlern (wir konnten nur einen einzigen finden). (Gunther)



Fun 88%

South Park

Nintendo 64 Ego-Shooter

Oh my God! They killed Kenny! Das ist der Standardsatz, den wahre eingefleischte South-Park-Fans lieben und mit dem die Serie bei ihrem Deutschland-Release auch unser Land infizieren wird. Was liegt näher, als die vier Hauptfiguren der Serie gleich EPROM-gerecht zu vermarkten. In Turok-2-



Manier werden die vier von Iguana in ein Abenteuer der besonderen Art geschickt. Ihre geliebte Heimatstadt wurde von unheimlichen außerirdischen Kräften übernommen, und ihr müsst sie nun befreien. Hierzu stehen euch die abgefahrensten Waffen zur Verfügung. Neben vollunternen Schneebällen schießt ihr mit dem Cow-Launcher explosives Kuhvolk durch die Gegend. Diese abgedrehten Waffen werden in einem Multiplayer-Spiel zum Lacher ohnegleichen. Allerdings hatten wir im Einzelspieler-Modus nicht so viel Spaß. Schon nach drei Levels erschlägt einen die penetrante Wiederholung der Anforderungen und Gegnerklassen. Und so legt jeder Einzelkämpfer schon nach kurzer Zeit das Pad gelangweit zur Seite. Schade. (Gunther)

Fun 35%



Mischmasch: Im Royal Rumble heißt es die Übersicht zu bewahren, um nicht hinterrücks niedergestreckt zu werden

WCW Thunder

PlayStation Wrestling Schon wieder marschieren die Muskelberge der WCW und deren hauseigene Gegenliga NWO in den Ring. Mal schauen, was THQ diesmal zusammengebraut hat

Na klasse! THQ nutzt die haus-eigene Lizenz über die Klop-per der WCW voll aus. Der vorlie-genden Scheibe wurde ein aktu-elles Rooster spendiert. So stehen alle wichtigen Vertreter der WCW, der NWO und sogar der Horseman zur freien Auswahl.

Spielablauf: Brachialgewalt oder doch nur Show?

Wie wir es bei Wrestling-Scheiben gewohnt sind, suchen wir uns den gewünschten Charakter aus und klopfen uns mit diesem durch allerlei Modi, um den einen oder anderen Gürtel einzusacken. Neu ist der Cage-Fight, in wel-



Auswahl: THQs Rooster der WCW-Liga ist abwechslungsreich. Ihr findet schon von Beginn an 32 Wrestler vor



Move-Vielfalt: Jeder der vorhandenen Charaktere bringt seine eigenen Moves mit und agiert im Ring genauso wie sein lebendiges Vorbild

chem euer Kontrahent keinerlei Möglichkeit besitzt, aus dem Ring zu flüchten. Auch darf man unter den Optionen Waffen zuschalten, mit denen richtig Spaß aufkommt. Mit sieben Einzelspieler-Modi sowie fünf Zwei-Spieler-Varianten stehen viele Möglichkeiten offen.

Technik: Sieht gut aus!

Die Wrestler sind wunderbar in Szene gesetzt worden. Es sticht einem sofort ins Auge, dass sich THQ beim Bewegungsablauf und auch bei der Charaktergröße mächtig ins Zeug gelegt haben. Die obligatorische Dual-Shock-Unterstützung ist gegeben und auch die Move-Vielfalt der Wrestler wurde erneut aufgestockt. Das äußerst aggressive Vorgehen der Kontrahenten ist zudem sehr charakterabhängig. Man könnte fast meinen, dem richtigen Fighter aus Fleisch und Blut auf der Mattscheibe gegenüberzustehen.



Facclam: Zuerst wird der Kontrahent mit einem Haltegriff geschwächt. War dieser erfolgreich, kann das wehrlose Opfer weiter malträtiert werden



Mario: Nachdem Georg, Gunther und ich die Scheibe stundenlang durchgezockt haben, ist uns eines klar ge-

worden: Pads gehen kaputt, sobald sie mit Wut an die Wand geworfen werden. Das Erscheinungsbild der Wrestler ist wirklich klasse in Szene gesetzt worden. Wir haben selten so gut animierte Fleischberge gesehen. Auch die Locations und Modi bieten einiges an Abwechslung pur. Aber sorry, wer soll sich bei diesem Schwierigkeitsgrad noch durchprügeln? Selbst die Stufe Easy sorgt für reichlich Frust. Für alle Einzelkämpfer heißt es sich nur zäh dem hohen Schwierigkeitsgrad zu beugen, wogegen ein Fight untereinander, sprich gegen einen menschlichen Gegner, wirklich Freude macht und stundenlangen Spielspaß garantiert.



Jack Knife: Habt ihr den Gegner richtig zu fassen bekommen, kann man diesen netterweise mit brachialer Gewalt zu Boden schleudern und ihn damit schwächen



Vertical Suplex: Zuerst wird der Gegner senkrecht nach oben gestemmt. Hat sich sein Blut im Kopf gestaut, geht's daraufhin heftig in die Senkrechte

Test PlayStation

Hersteller: THQ
 Vertriebs: Konami
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
 Ca. Preis: 89,- DM
 Hersteller von: Konami
 Vergleichbar mit: WCW Nitro
 Fakten: 32+ Wrestler, Dual-Shock-Unterstützung
 Erscheint: März

Grafik: 75 Sound: 70

Fun: 68



Die Zeit läuft: Mit 10 Millionen Punkten fängt es an, doch schon nach kurzer Zeit ist der Bonus auf Null. Daher gilt es schnell das Taxi zu treffen

Pro Pinball Big Race USA

PlayStation Flipper-Simulation Mit dem dritten Teil der Pro-Pinball-Serie wird die traditionelle Linie von Empire fortgesetzt

Auf das Thema des dritten Teils weist schon der Titel hin: eine "wilde" Punktejagd quer durch

die Vereinigten Staaten. Zu diesem Zweck präsentiert Empire, wie schon von den beiden Vorgängern The



Georg: Eine hohe Realitätsnähe dank vieler Funktionen kann man der Pinball-Serie von Empire wahrlich nicht absprechen. Auch die einfache Bedienung und die Dual-Shock-Unterstützung mindern den Spielspaß nicht. Jedoch ist meiner Meinung nach ein einziger Tisch ein-

fach zu wenig, da er nach längerem Zocken ziemlich ausgelutscht ist. Der neue Head-to-Head-Mode ist zwar eine gute Idee, er wird aber durch den Aufwand einer Link-Option wieder zunichte gemacht. Grafisch und soundtechnisch gesehen liefern die Jungs von Empire eine ordentliche Flipper-Simulation ab.

Web und Timeschock gewohnt, nur einen Flipper. Dieser bietet dem ambitionierten Spieler jedoch wieder rund 40 verschiedene Elemente, die in unterschiedlichen Kombinationen oder einem Zeitlimit angespielt werden. Die entscheidenden Objekte sind die vier Loopings und der Taxi-stand: Ob Verfolgungsjagden, Multi-ball oder Superbonus, hier werden die fetten Punkte erzielt. Neben den bekannten drei Spielmodi (Normal-, Challenge- und Tournament-Modus) gibt es den neuen Head-to-Head-Mode. Via Link-Kabel wird hier auf zwei Konsolen gegeneinander gespielt. Es gilt unterschiedliche Missionsziele zu erfüllen, wobei ihr dem Konkurrenten Punkte klaubt.

Test PlayStation

Hersteller: Empire
Vertrieb: Empire
Spieleranzahl: 1 - 6
Gesignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Empire
Vergleichbar mit: Pro Pinball - The Web
Fakten: ein Tisch, Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint erhältlich

Grafik: 61 Sound: 67

Fun: 66

Pro 18: World Tour Golf

PlayStation Golf Mit einer realistischen Golf-Simulation will nun auch Psygnosis die Gunst der Käufer gewinnen

Dass der elitären Sportart auch in deutschen Gefilden immer mehr Beachtung geschenkt wird, ist ja unlängst bekannt. Daher erfreuen wir uns auch einer breiten Palette an diversen Golf-Simulationen, in deren Kreis sich nun auch die englische Software-Schmiede Psygnosis ein-

bringt. Pro 18 bietet den verwöhnten Golfern drei 18-Löcher-Plätze in Nordirland, Südafrika und den USA. Um dem besten Handicap nachzukommen, stehen sechs verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Neben Trainings-, Einzelspieler- und Tournament-Modus finden wir

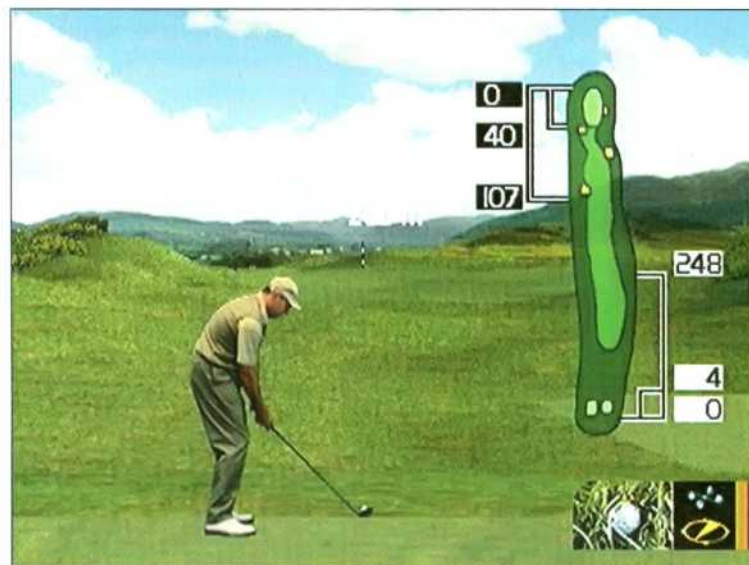


Georg: Mit Pro 18 kommt eine realistische Golf-Simulation auf den heimischen Bildschirm: Spieler, Witterungseinflüsse, drei Kurse, alles wird originalgetreu präsentiert. Überzeugen können vor allem die zahlreichen Spielmodi, die den heimischen Balldreschern genug Abwechslung bieten.

Dennoch stören mich zwei Dinge. Drei Kurse sind zwar ausreichend, trotzdem bieten Vergleichsprodukte einfach mehr. Weiterhin fehlt mir eine gute Übersichtsfunktion während des Golfens, die man eigenständig zoomen und drehen kann. Der Kommentator hat ein ausreichendes Repertoire an Phrasen zu bieten und die Grafik ist für solch ein Spiel gut geraten.

auch drei exotische Spielvarianten: Beim Four-Ball-Match kämpfen zwei Zweiertteams gegeneinander, wohingegen es beim Skin-Modus um fette Preisgelder geht. Beim Shoot-out fliegt der Spieler raus, der beim aktuellen Loch die meisten Schläge benötigt. Bis zu acht Spieler können bei den meisten Wettbewerben eingesetzt werden. Diese bezieht ihr entweder aus dem

Pool der zwölf vorgegebenen Weltklasseathleten oder ihr kreiert einen eigenen Golfer.



Quo vadis: Leider eine etwas bescheidene Kursübersicht. Nur diese spärliche Karte wird bei Pro 18 geboten



Bastelstunde: Wer keine Lust auf einen vorgegebenen Spieler hat, kann sich seinen Traumspieler selbst basteln

Test PlayStation

Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Psygnosis
Spieleranzahl: 1 - 8
Gesignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Psygnosis
Vergleichbar mit: Everybody's Golf, PGA Tour
Fakten: 3 Kurse

Erscheint 29. Januar

Grafik: 61 Sound: 51

Fun: 71

Streak

PlayStation Rennspiel

Bereits als fertiges Produkt (böses Omen?) schneite dieses futuristische Rennspiel in unsere Büroräume. Im Zentrum stehen, ähnlich wie bei Psy-badek, sogenannte Hoverboards, auf denen zehn abgebrühte Straßenkids ihre waghalsigen Rennen vollführen. Die zwölf Austragungsorte sind sehr abwechslungsreich und umfassen unter anderem einen tiefen Dschungel oder einen Freizeitpark. Gefahren wird entweder alleine gegen vier Konkurrenten im Qualifikationsverfahren oder mit bis zu drei Mitstreitern via Link-Kabel und



Splitscreen. Aus der Thematik machten die Designer leider nicht allzu viel. Hauptgrund: Die Steuerung wirkt überladen und ist darüber hinaus selbst nach stundenlangem Training überaus hakelig. Da die CPU-Konkurrenz beinhardt ist, kommt zwangsweise schnell Frust auf. (Ulf)

Fun 46%

Atlantis

PlayStation Grafik-Adventure

Wollt ihr mal wieder ein Grafik-Adventure zocken? Dann seid ihr gut bei Cryos Atlantis aufgehoben. Die Story dreht sich um die gleichnamige mythische Insel, auf der eine Königin regiert. Unterstützt wird sie von einem alle sieben Jahre gewählten Prinzege. Doch der ist verschwunden. Ihr übernehmt die



Rolle des wagemutigen Seth, der die Verwirrung unbedingt lösen möchte. Atlantis bietet euch neben einer interessanten Fantasy-Story beeindruckende Grafiken und schöne Musiken. Hier werden endlich mal eure Boxen gefordert: Die Sounds wandern je nach Blickrichtung von einem Lautsprecher zum nächsten. Die sehr träge Steuerung und der sich ziehende Handlungsablauf dürften allerdings die meisten Nicht-Adventure-Freaks abschrecken. Im Großen und Ganzen ist es ein sehenswertes Abenteuer, das aber nur Liebhabern richtig zusagen dürfte. (René)

Fun 67%



Zielwasser: Nach zwei bis drei Beeren-Treffern zerlegt es auch den kräftigsten Chitinpanzer



Tunnelgräber: Regenwürmer sind eigentlich friedlich, doch tritt man ihnen auf den Kopf, kostet das Energie

A Bug's Life

PlayStation 3D-Jump&Run Traveller's Tales

lässt in seiner neuesten Disney-Film-Umsetzung die Ameisen tanzen

Flik, eine kleine blaue Ameise, ist die letzte Hoffnung für seine von Grashüpfern unterworfenen Kolonie. Er macht sich auf, Verbündete im Kampf gegen den fiesen Hopper und seine Mannen zu finden. Als Grundlage für Traveller's Tales neuestes Jump&Run-Vergnügen diente der Disney-Animationsstreifen A Bug's Life, in Deutschland besser bekannt unter dem Titel "Das große Krabbeln".

Spielablauf: Solide Kost ohne Herausforderungen

Das Spiel zum Film ist für Kinder konzipiert worden. Dementsprechend akkurat fällt auch der Schwierigkeitsgrad aus. Schwere Puzzles gibt es nicht, es muss nur das richtige Extra zur richtigen Zeit zum Einsatz kommen. Boni werden

durch besondere Samen eingesammelt, die je nach Farbe andere Auswirkungen haben. Das reicht von federnden Fliegenpilzen, spießenden Pflanzen (mit ihnen gelangt man auf höhere Plattformen) bis hin zu den blauen Superbeeren, deren Einsatz jeden Endgegner in die Flucht schlägt. In allen Levels muss zudem eine andere Aufgabe bewältigt werden, zum Beispiel den Ausgang, ein Goodie oder Verbündete finden.

Technik: Im Ansatz recht ansprechend

Der erste überaus positive Eindruck von A Bug's Life täuscht ein wenig über die wahren Qualitäten der Engine hinweg, denn das Flair, eine winzige Ameise zu sein, kommt gut rüber. Die gesamte Umgebung (Gras, Steine, Tiere) ist überdimen-



Swen: Dass A Bug's Life ein Spiel für Kinder ist, das soll niemanden davon abhalten, mal einen Blick auf dieses putzige Jump&Run zu werfen. Dennoch hat es für mich kaum Ansätze von Innovation und bietet einfach zu wenig, um auf lange Sicht zu motivieren. Die Samen-Idee erscheint zu Anfang noch recht interessant, wirkt aber spätestens nach dem sechsten Level abgedroschen. Auch die Technik hat zwei Gesichter. Auf den ersten Blick farbenfroh und detailliert, dann aber weist die Technik eindeutige Mängel auf. Fazit: A Bug's Life ist leider eine mittelmäßige Umsetzung von einem mittelmäßigen Film.

sional groß und vermittelt das passende Insekten-Feeling. Leider stocken der Aufbau und das Scrolling teilweise so stark, dass es sich auch negativ auf die Spielbarkeit auswirkt. Der Sound und die Sprachausgabe sind überdurchschnittlich gut, weil sie wohl hauptsächlich direkt aus dem Film übernommen wurden.



Helden-Konferenz: Flik trifft im Laufe des Abenteuers auf drei Verbündete: Francis, Slim und Heimlich

Test PlayStation

Hersteller: Traveller's Tales
 Vertrieb: SCED
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: SCED
 Vergleichbar mit: Crash
 Bandicoot Warped
 Fakten: 8+ Levels, Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: erhältlich

Grafik: 60 Sound: 72

Fun: 68



Rollcage

PlayStation Rennspiel Ein Gummiball ist nichts im Vergleich zur neuesten Bolidenhatz von Psygnosis

Nachdem die britische Softwareschmiede Psygnosis schon einige Erfahrungen mit Rennspielen gesammelt hat (der Erfolg von Formel 1 '98 spricht für sich), wird die Erwartungshaltung dementsprechend hoch angesetzt, wenn sich eine so renommierte Firma anschickt einen Funracer zu programmieren. Deshalb waren wir von der Preview-Version auch ziemlich enttäuscht und haben das Game schon in die untere Wertungsmitteln geschoben. Doch Psygnosis scheint immer für eine Überraschung gut zu sein.

Spielablauf: Bolidenhatz mit Suchtgefahr

Rollcage vereint die typischen Merkmale eines Rennspiels: Ein- und Zwei-Spieler-Modus, sechs verschiedene Fahrer, Vehikel mit unterschiedlichen Besonderheiten, großes Fahrerfeld, elf rasante Streckenführungen und

beste Straßenlage. Was ist also das Besondere an dem Funracer? Eure Boliden kennen die Gesetze der Schwerkraft nicht! Die Karosserien sind ohne ein erkennbares Oben und Unten entworfen, was es euch ermöglicht, Wände und Decken zu befahren und über Schanzen zu fliegen, die euch vergessen lassen, dass ihr in einem Fahrzeug und nicht in einem Flugzeug sitzt. Befindet ihr euch im Ein-Spieler-Modus, fahrt ihr gegen ein fünfköpfiges Konkurrentenfeld, das euch mit Hilfe von verschiedenen Waffen, die ihr auf den Strecken aufsammelt, versucht vom Kurs abzubringen. Ihr habt die Möglichkeit, Gebäude zum Einsturz zu bringen, deren Trümmer eure Gegner für Sekunden unter sich begraben. Die Streckenführungen an sich sind nicht-linear. Deshalb lohnt es sich meist die Augen offen zu halten, ob sich nicht eine Abkürzung finden lässt oder eine ruhigere Piste, die nicht so von Hindernissen gespickt



Heiße Reifen: Bei solch rasanten Anfahrtschwindigkeiten kann man den Gummi später von der Straße kratzen

ist. Allgemein gilt bei diesem Racer: Der Fahrer mit den miesesten Tricks gewinnt.

Technik: ...die begeistert

Rollcage zeichnet sich durch irre Lichteffekte und eine astreine Analog-Steuerung aus, die im Genre häufig ihresgleichen sucht. Die Kamera sorgt bei dem meist rasanten Streckenverlauf, den Überschlagen und Drehungen immer für eine gute Übersicht, die euch auch in der Ego-Perspektive nicht im Stich lässt. Grafische Fehler bemerkt man nur bei extrem genauem Hinsehen, was bei dem schnellen Spielverlauf aber selten geschieht. Er-

wähnenswert ist schlussendlich noch der Zwei-Spieler-Modus. Bei Splitscreen-Rennen geht euch nicht der Hauch an Übersicht verloren. Das ist eine Eigenschaft, von der sich so manches Konkurrenzprodukt eine Scheibe abschneiden sollte.



Abrissunternehmen: Rast ihr gegen Stützpfeiler von Gebäuden, lassen sich Gegner für Sekunden unter den Trümmern begraben



Abkürzungen: Nicht immer ist der offensichtliche Streckenverlauf auch der schnellste. Haltet also die Augen offen

Mario: Rollcage begeistert durch seinen enormen Funfaktor. Durch das innovative Streckendesign, das euch à la Men in Black über Tunnelwände und -decken führt, wird man nicht nur überrascht, sondern vielmehr zu halsbrecherischen Stunts verleitet. Denn nicht selten locken Speed-ups oder Extra-Waffen. Einziges Manko, das ich entdecken konnte, ist, dass das Game etwas zu schnell durchzuspielen ist. Aber für Zocker, die besonders gerne mit Freunden spielen, ist auch dies kein Hindernis. Auch wenn die virtuellen Konkurrenten alle hinter einem liegen, für einen Fight unter Freunden ist es jederzeit gut.



Lenkraketen: Sie gehören genauso zum Arsenal wie Zeitstopp, Mörser oder Turbo-Booster. Setzt die Waffen aber umsichtig ein, sie können euch den Sieg sichern



Schwerkraft: Sie ist bei Rollcage außer Kraft gesetzt. Prinzipiell gehören alle Wände und Decken zum Streckenverlauf



Tricky: Mit einem Schnellstart lasst ihr von Anfang an das Feld hinter euch

Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
 Vertrieb: **Psygnosis**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Psygnosis**
 Vergleichbar mit: **WipEout**
 Fakten: **14 Levels, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint:
Frühjahr '99

Grafik: 82 Sound: 80

Fun: 82



Leichte Kost: Die Rätseleinlagen in Akuji the Heartless fordern den Spieler nicht sonderlich



Teuflich schwer: Unbewaffnet solltet ihr euch einem solchen Burschen nicht nähern, da bereits wenige Treffer des Dämonen Akuji das Leben rauben



Durchgeschüttelt: Hervorstechende Merkmale des Action-Adventures sind die tadellose Steuerung und die gute Dual-Shock-Unterstützung

Akuji the Heartless

PlayStation 3D-Action-Adventure Crystal Dynamics schickt euch in die Hölle!

Rettet Akuji aus einer scheinbar ausweglosen Situation und findet die Geister eurer gequälten Vorfahren

Im Fabelreich Mamora kämpfen machtvolle Familienstämme um die Vorherrschaft. Mitten in diesem Szenario wütet auch Murat, der mächtige Zauberer. Durch geschickt eingefädelte Hochzeiten und Verbrüderungen mit verfeindeten Clans baut der Magier seinen Einfluss weiter aus und beherrscht am Ende

den Planeten. So vereinte er auch seinen Sohn Akuji mit der Tochter des Häuptlings eines der größten gegnerischen Stämme. Akujis Bruder Orad ertrug das Glück seines Blutverwandten nicht und lies diesen auf grausame Art und Weise von seinen Gefolgsleuten beseitigen, was zur Folge hatte, dass

der Getötete in die Hölle verbannt wurde. Um dieser zu entkommen, muss der Titelheld nun die verlorenen Geister seiner Vorfahren finden.

Spielablauf:

Tomb Raider III light

Nach einer Rendersequenz rutscht der Spieler sogleich in

das Geschehen des Abenteuers, in dem er den Helden Akuji in bester Lara-Manier durch die Szenarien führt. Die Spielfigur seht ihr dabei von schräg oben und eine automatische Kameraführung sorgt zu jeder Zeit für guten Durchblick. Per Schultertasten könnt ihr jedoch den Winkel nach Belieben verändern. Viel Zeit zum Umschauen bleibt euch aber nicht, da ihr bereits von Beginn an von unzähligen Feinden angegriffen werdet. Unglücklicherweise besitzt der Recke jedoch bis auf eine Rute keinerlei Waffen und



Grafik-Zauber: Die solide 3D-Engine glänzt durch dynamische Lichteffekte



Kluge Köpfe: Die Gegner-AI ist sehr hoch, so dass euch bereits kräftige Mittelgegner zum Verhängnis werden



unverbindl. Preisempf.

DM 19,99

P-108 VISION PAD COLOURS

- Gamepad für die Sony PlayStation™3
- 8 Standard-Feuertasten • Dauerfeuerfunktion
- Zeitlupenfunktion • In den Farben schwarz, rot, blau und grün erhältlich

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen
- Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele-Kontroller und Software
- Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.



Überdurchschnittlich: Vom Leveldesign des Abenteurers kann sich so mancher Konkurrent eine Scheibe abschneiden



Fantasievoll: Die Gegner wurden mit Liebe zum Detail gestaltet und heben sich deutlich von der Konkurrenz ab



Voodoo-Power: Im Verlauf des Abenteuers erlernt euer Held mehr als ein halbes Dutzend verschiedene Zaubersprüche, deren Anwendung jedoch limitiert ist

beharkt seine Feinde stattdessen mit Tritten und Schlägen. Im Verlauf des Höllenganges trefft ihr auf mehr als 30 gegnerische Charaktere, von denen jedoch die meisten bis an die Zähne bewaffnet sind. So werdet ihr von Dämonen, Libellen oder Nashörnern angegriffen, die ihr in späteren Levels mit Hilfe von Voodoo-Kräf-

ten vernichten müsst. Die Zaubere erhaltet ihr durch das Einsammeln von Totenschädeln, die es in verschiedenen Versionen gibt. So verleihen euch einige von ihnen einen Feuerzauber, durch den es euch möglich ist, Feuerbälle auf die Gegner zu ballern. Andere Köpfe dagegen geben euch Geschosse, die im Stile einer Suchrakete fliehende Gegner verfolgen. Neben der Monsterhatz habt ihr zusätzlich einige simple Schalterrätsel zu bewältigen, um an das Ende eines Levels zu gelangen. Ihr landet dann in einer Mittelwelt,

die die 14 Stages miteinander verbindet.

Technik: Sauber, jedoch nicht überwältigend

Neben dem kurzweiligen Levelaufbau hat Crystal Dynamics' Machwerk auch grafisch einiges zu bieten. Die Grundroutine der 3D-Engine beispielsweise entstammt dem Hüpfen Gex 3D

und wurde für Akuji nochmals verfeinert. Dabei fallen vor allem die hübschen Lichteffekte und die authentischen Texturen auf, mit denen die Hintergründe verziert wurden.

Uwe: Akuji bietet eine hervorragende Steuerung, dank der der Charakter präzise durch die Levels geführt wird. Zusätzlich beeindruckt mich das geniale Leveldesign und die abwechslungsreiche Gestaltung der Locations, durch die keine Langeweile aufkommt. Ärgerlich dagegen ist die automatische Kameraführung, die zu oft versagt und einen guten Einblick über das Geschehen verwehrt. Auch die Gestaltung der Charaktere mitsamt den Bewegungsabläufen hätte verfeinert werden können. Fazit: Lara-Überdrüssige, die größeren Wert auf Jump&Run-Einflüsse als auf knackige Rätselkost legen und über Mängel im Detail hinwegsehen können, sollten unbedingt in Akuji hineinschnuppern.



Feuer frei: Neben den mehr als 30 gegnerischen Charakteren warten zusätzlich vier Endbosse auf euch

Test PlayStation

Hersteller: Crystal Dynamics
 Vertrieb: Eidos
 Spielanzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Eidos
 Vergleichbar mit: Tomb Raider III, Gex 3D
 Fakten: Analog, 14 Levels, Dual-Shock-Unterstützung
Erscheint: erhältlich

Grafik: 81 Sound: 79

Fun: 84

SV-507 PS PSX INFRAROT-SET

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

DM 79,99



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



Ruhig Blut: Ungestümes Rumstochern beim Bully sieht der Unparteiische nicht gerne und beordert einen anderen Spieler



Ice-Camera: Die Auswahl an Perspektiven ist mal wieder üppig, funktionell sind jedoch nur die wenigsten



Action vor dem Tor: Die Mitspieler bieten sich meistens optimal für einen schnellen One-Timer an

NHL Breakaway '99

Nintendo 64 Eishockey Steve Yzerman, Most Valuable Player (MVP) des Stanley Cup '98, beriet Acclaim höchstpersönlich bei der Realisierung ihrer neuesten Simulation

Winter ist nicht nur in der Realität Eishockey-Zeit, auch in der Videospielebranche tummeln sich saisonal bedingt verstärkt die pfeilschnellen Simulationen rund um die Puckjäger. Acclaim hat sich eigens für ihre 99er-Auflage kompetente Verstärkung an Bord geholt. Steve Yzerman, MVP des letzten Stanley Cups, zierte nicht nur das Covermotiv, sein Know-how machte sich auch das Team zunutze, um unter anderem die zahllosen Statistiken auf Vordermann zu bringen.

Spielablauf: Weniger Eishockey-Action

Wer den Vorgänger kennt, wird beim Nachfolger zunächst einmal merken, dass der Simulations-Charakter stärker im Vordergrund steht. So flitzen die Akteure nicht mehr ganz so

unrealistisch schnell über das Eis. Wem NHL Breakaway '99 aber immer noch zu schnell ist, der darf die Spielgeschwindigkeit in mehreren Stufen regulieren. Auch die Spannweite an Aktionsmöglichkeiten wurde etwas erweitert. So darf man das aus zahllosen Basketballsimulationen geschätzte Icon-Pass-System auch diesmal anwenden, wobei es sich angesichts des rasanten Spieltempos alles andere als einfach erweist, reaktionsschnell die richtige Anspielstation zu finden. Realismus findet man aber auch abseits vom Eis. Die Trainer und Managermöglichkeiten sind nämlich mal wieder gehoben. Ihr dürft den Trainer an-

heuern und wieder abstoßen, junge Talente anwerben und müsst außerdem verletzte Spieler durch die geeignete Therapie wieder aufpäpeln. Letzteres kostet wie der Einkauf von Spielern aber Bonuspunkte. Diese kassiert ihr durch Siege, stets abhängig von der Güte des Gegners. So gesehen bietet der Saison-Modus auch eine Manager-Simulation im kleineren Stile. Wer auf einen Options-Dschungel steht, wird ebenfalls fündig, denn die Konfigurationsmöglichkeiten sind zahlreich. Interessant ist hierbei, dass der Schwierigkeitsgrad des Teams und des Schlussmannes getrennt eingestellt werden darf.



Full House: Der Schiedsrichter fackelt bei der Verteilung der Strafzeiten nicht lange

Technik: Liebe zum Detail

Auf den ersten Blick wirkt die Grafik recht nüchtern, was vor allem an den recht farbarmen und kantigen Eishockeycracks liegt. Die streckenweise liebevollen Animationsdetails machen dieses Manko jedoch fast wieder wett. So ist beispielsweise der Unparteiische auf dem Eis stets präsent, so dass man ihn im Eifer des Gefechts schon einmal über den Haufen fahren kann. Soundtechnisch fehlt dem Modul hingegen der wahre Glanz, da die Zuschauerkulisse sich vornehm zurückhält und die Soundeffekte auf dem Eis sich permanent wiederholen.

Ulf: Als Simulation taugt NHL Breakaway '99 leider nur bedingt. Grund sind vermeidbare Fehler. So schickt der Schiri meine Recken sehr häufig in die Box, während das CPU-Team fast nie belangt wird. Ärgerlich! Auch das Verhalten der Mitspieler ist nicht gerade vorbildlich. Allzu oft laufen sie nämlich ins Abseits. Wer eine Herausforderung sucht, wird ohnehin enttäuscht, denn selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad sind simple Alleingänge und somit ein lockerer Sieg möglich. Last but not least finde ich es schade, dass man den Mitspieler manuell anwählen muss. Bei aller Kritik, schlecht ist der Titel beileibe nicht. Vor allem wer auf Eishockey-action steht, wird bestens bedient, und der umfangreiche Managerbereich ist sowieso Referenz in diesem Genre.



Raufbolde: Bei den rustikalsten Schlägereien wird sogar ein Energieballen eingeleitet



Rookie-Kreation: Die Festlegung der individuellen Spieleranlagen lässt keinerlei Wünsche offen



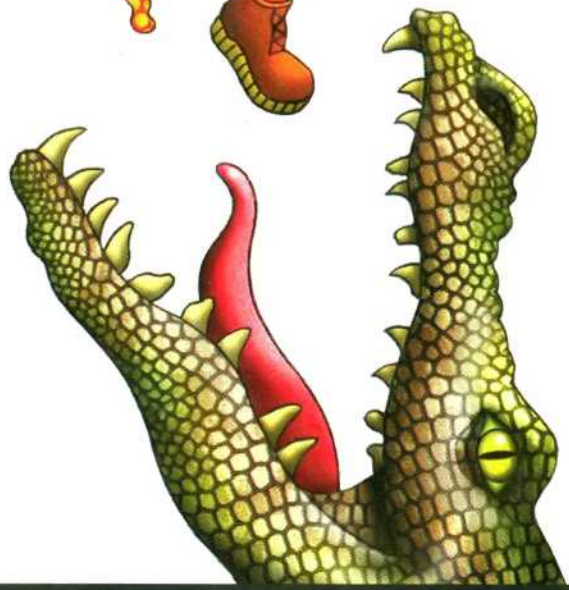
Akkurat: Das Replay offenbart sehr präzise Kollisionsabfragen

Test Nintendo 64

Hersteller: Acclaim
 Vertrieb: Acclaim
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ck. Preis: 129,- DM
 Muster von: Acclaim
 Vergleichbar mit: NHL Hockey '99
 Fakten: NHL-Liga plus Nationalteams, Rumble-Pak
Erscheint: erhältlich

Grafik: 72 Sound: 59

Fun: 79



Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Ich wollt, ich wär' ein Donkey Kong.

2/99 Ausgabe 21 DM 3,90

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3,90 DIE NR. 1 Das meistverkaufte Nintendo-Fachmagazin

MIT ZELDA-KOMPLETT-LÖSUNG
Teil 1 auf 14 Seiten!

2 RIESENPOSTER!
Zelda Mario Party

**FIFA 99
MARIO PARTY
GT WORLD TOUR
RACING SIMULATION 2**
Erstmals gespielt: 10 neue N64-Hits

Die Kultfigur erstmals auf dem N64
DONKEY KONG KOMMT!
Das erste Bild von Donkey Kong World & Mario Party im Vorabtest

DEIN N64-SPIELEBERATER: 19 SEITEN

COMPUTEC MEDIA AG, Illustration: O. Schneider



Eiszeit: Während des Arktiskurses gilt es auch auf diversen Eistrutschen seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen

Running Wild

PlayStation Rennspiel Anstatt mit PS-starken

Boliden donnert ihr hier mit wild gewordenen Tieren über die Pisten

Nach Rally Cross 2 präsentieren 989 Studios nun einen eher ungewöhnlichen Racer. Nach der Devise "Ein Herz für Tiere" habt ihr die Wahl zwischen sechs animalischen Typen, wie zum Beispiel einem Zebra

oder einem Stier, die sich in fünf Eigenschaften unterscheiden. Alle Protagonisten weisen jedoch humanoide Züge auf und bewegen sich aufrecht fort, d.h., während des Rennens steigen sie in keine Boliden, sondern

Centre Court Tennis

Nintendo 64 Tennis Advantage Hudson?

Die Bomberman-Erfinder auf Tennis-Kurs

Klammheimlich schummelte sich diese Tennis-Simulation auf den deutschen Markt. Der Begriff Simulation ist jedoch tunlichst in Klammern zu setzen, da Hudson grafisch wie spielerisch die Filzball-Dreschei kräftig auf Arcade trimmte. Zur Wahl stehen eine Reihe von Nobo-

dys im typisch japanischen Knuddel-Look sowie eure Eigenkreationen. Mit ihnen absolviert ihr ein umfangreiches Trainingsprogramm, Freundschaftsspiele sowie Turniere. Letztere geben euch die Möglichkeit, Gegenstände, zum Beispiel Engelsflügel, zu erspielen, wodurch



Und er macht den Punkt! Sämtliche Big Points werden noch einmal im Replay anschaulich präsentiert



Georg: Running Wild besticht nur durch sein witziges Grundgerüst. Schon nach gut drei Stunden hat man jedoch alle sechs Strecken bis zum Abwinken gezockt und kann sich getrost wieder anderen Dingen des Lebens widmen. Es fehlen mir einfach die Herausforderung, mehr Strecken und ein interessanter Mehrspieler-Modus. Leider gibt es auch nur

eine Perspektive, und das seichte Gedudel im Hintergrund steigert das Spielvergnügen keineswegs. Dennoch ist ja nicht alles schlecht. Die Steuerung ist einfach zu bedienen und die beiden Slide-Tasten (L1 und R1) helfen bei engen Kurven. Darüber hinaus sind die Pisten abwechslungsreich gestaltet worden und bieten einen relativ flüssigen Grafikaufbau.

rennen über die Piste. Neben dem Practice- und dem Time-Trial-Mode richtet sich das Hauptaugenmerk auf die Challenge- und Circuit-Spielvariante. Bei beiden Letzteren bekommt ihr nach erfolgreichem Rennen entweder einen neuen Track oder eine Spezialeinstellung. Auf den sechs Pisten lassen sich Goodies einsammeln und Speedfelder benutzen. Aber auch Hindernisse gilt es zu überspringen, auf dem Bauch über rutschige Abschnitte zu gleiten und die Konkurrenz mit Draufspringen, Anrempeln oder einem Angriffs-goodie auszuschalten.



Ulf: Ich befürchte, dass dieser Filzballjagd auf Grund der japanischen Putzig-Optik nicht der Erfolg vergönnt sein dürfte, der dem Spiel eigentlich zusteht. Hudsons Tennis-Variante überzeugt nämlich durch eine überaus gelungene Spielbarkeit und einige motivie-

rende Features, beispielsweise zahlreiche erspielbare Items. Gelungen ist zudem der Superschlag, der nur mit viel Übung als Wunderwaffe eingesetzt werden kann. Schade nur, dass der technische Rahmen allzu dürrig ausgefallen ist. PS: Die CPU-Gegner sind sehr stark!

sich eure Spielweise verbessert. Durch diese Items erhaltet ihr zudem Zugang zu abgedrehten Courts, zum Beispiel einem antarktischen Tennisplatz, auf dem ihr euch mit einem Pinguin messt. Garniert wird der Turnier-Modus ferner durch eine Reihe von Mini-Games, in denen ebenfalls Goodies frohlocken. Bei der Steuerung gibt es, abgesehen vom Superschlag, der mit zwei Knöpfen aktiviert wird und ein

überaus präzises Timing erfordert, keinerlei Überraschungen.



Ansicht: Die Perspektiven spielen sich erstaunlich gut

Test PlayStation

Hersteller: 989 Studios
 Vertrieb: SCED
 Spieleranzahl: 1-4
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 89,- DM
 Muster von: SCED
 Vergleichbar mit: Penny Racer 2, Mario Kart
 Fakten: 6 Strecken, Dual-Shock-Unterstützung

Erscheint: März

Grafik: 63 Sound: 51

Fun: 46

Test Nintendo 64

Hersteller: Hudson
 Vertrieb: Mitsui
 Spieleranzahl: 1-4
 Geeignet für: Anfänger bis Profi
 Ca. Preis: 119,- DM
 Muster von: Galaxy 089/775003
 Vergleichbar mit: Smash Court Tennis
 Fakten: Controller-Pak

Erscheint: erhältlich

Grafik: 43 Sound: 45

Fun: 79



Kriegsgebiet: An fast jeder Stelle in den Levels stürzen sich Geschütztürme, Panzer und diverse Lufteinheiten auf euch

Retro Force

PlayStation Shoot 'em Up Zeitreisende Aliens bedrohen eine Zivilisation und nur ihr könnt diese vor der Vernichtung retten

Wieder einmal sind es erobrerungslustige Aliens, die einen friedliebenden Planeten bedrohen. Diese Rasse kann durch die Zeit springen und will so die Invasion erfolgreich beenden. Vier Mitglieder einer Kampffliegertruppe werden jedoch in den Zeittunnel mit hineingezogen und müssen 16 Levels in klassischer Shoot'emUp-Manier gegen die Invasoren überstehen. Wie schon beim Klassiker Raystorm verfügt eurer Kampfjet über verschiedene Waffensysteme und Fähigkeiten, die ihr durch Aufsammeln von Boni verstärkt. So gibt es drei verschiedene Laser für den Angriff in der Luft und drei verschiedene Bombenvarian-

ten für eine weite, mittlere und kurze Attacke auf Bodenziele. Darüber hinaus verfügt euer Jet über Smartbombs, ein Ausweichmanöver und Spezialwaffen, wie z.B. zielgesteuerte Raketen. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig via Multitap oder auch hintereinander den Panzern, Gleitern, Raketenstellungen und Big Bossen der Aliens strotzen.



Georg: Mit Retro Force werden alte Zeiten wieder zum Leben erweckt. Wie schon bei Raystorm und ähnlichen Shoot'emUps geht es hier zu jedem Zeitpunkt richtig zur Sache. Eine gute Grafik, die mit effektvollen Explosionen gepaart ist, erfreut nicht nur die Herzen von Shooter-Freunden. Schnelle Ausweichmanöver, Dauerfeuer und das Einsammeln der Boni fordern zu jeder Zeit euer ganzes Geschick. Somit ist Spielspaß für viele Stunden garantiert. Fazit: Retro Force ist zwar kein Überspiel, aber klassischer Shooter-Spaß in einer guten Verpackung.



Killermaschine: Am Ende jedes Levels erwartet euch ein Big Boss, jedoch tauchen kleinere Varianten auch während des Levels auf

Test PlayStation

Hersteller **Psygnosis**
 Vertrieb **Psygnosis**
 Spieleranzahl **1 - 4**
 Geeignet für **Anfänger bis Profi**
 Ca. Preis **99,- DM**
 Muster von **Psygnosis**
 Vergleichbar mit: **Raystorm**
 Fakten: **16 Levels, Dual-Shock-Unterstützung**
Erscheint: März

Grafik: 71 Sound: 65

Fun: 70

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Zubehör ohne Ende ab 200,-
 1 x 1Meg. Memory Card kostenlos (N64/PSX)
 Lösungsbücher ab 9,95 DM

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

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



Neuheiten

Dreamcast	Tamagotchi 64,95	Lenk. Top Drive PL. 149,95
Konsole 999,95	Tetris Deluxe (col) 44,95	M. Card 1 Meg JOY 19,95
Joypad Original 89,95	Track & Field 44,85	M. Card 4 Meg JOY 44,95
Joystick Arcade 159,95	Turok 2 PAL (color) 59,95	M. Card 8 Meg JOY 59,95
MC VMS - Godzilla 79,95	WWF - Warzone 44,95	A Bug's Life
Blue Stinger 159,95	Zelda - Links Awak. 64,95	Actua NHL Hock. 99 89,95
Godzilla Generat. 159,95		Actua Pool Shark 89,95
Incoming 159,95		Akuji - Heartless 99,95
Pen Pen Triathlon 159,95		Blood Lines
MC Rally 2 159,95		Bust-a-Move 4 69,95
Senngoku Turb 169,95		Civilization 2
Seventh Cross 159,95		Eliminator
Sonic Adventure 154,95		F1 Racing Sim. 2 89,95
Tetris 4 D 144,95		Global Domination 89,95
Virtua Fighter 3tb 159,95		G-Police Platinum
		Grandstream Saga
		Kensei Sacred Fist
		KKND 2 Krossfire
		Magelayer 89,95
		Master of Monsters 89,95
		Megaman Legends 89,95
		Megaman X4 89,95
		Metal Gear Solid
		Monkey Hero
		NBA Jam 99
		NFL Blitz 79,95
		NFL Extreme 89,95
		Poy Poy 2
		Premier Manager 99 89,95
		Rugrats
		Shaolin
		Soul Blade 49,85
		Soul Reaver
		Swing
		Tiger Woods 99 89,95
		Trap Gunner
		Ubik 89,95
		Viva Fußball 89,95
		WCW-NWO - Thun.
		Wing Over 2
		X Games P.Boarder

GameBoy	
Netzteil POCKET 24,95	
Light Max 2 39,95	
Linkkabel Original 24,95	
Brain Drain 64,95	
B. Bunny & Lola (c) 69,95	
Castlevania - Leg. 64,95	
FIFA 98 World Cup 64,95	
Gex 3 (color) 64,95	
Hercules 64,95	
Hexite (color) 64,95	
Men in Black (color) 64,95	
Monster Max 69,95	
Mulan 64,95	
Mystical Ninja 64,95	
NBA Jam 99 (color) 44,95	
NBA Pro 99 (color) *	
Oddw.: Abe's Adv. 54,95	
Pac in Time 59,85	
Rampage (color) 59,95	
Seaquest 64,95	
Star Wars-Yoda St. *	
Street Fighter 2 44,95	

Nintendo 64	
Passport PLUS 79,95	
Expansions Pack 69,95	
Lenkrad G64 124,95	
M. Card 256K 24,95	
M. Card 1MEG 49,95	
M. Card 4MEG 69,95	
Rumble +1MB 39,95	
Rumble +1MB LX4 44,95	
Rumble Pack 24,95	
Rumble Pack LX4 29,95	
All Star Tennis 99 114,95	
Earthworm Jim 3D 109,95	
Gex 64 - Ent. Gecko 114,95	
Monaco Grand Prix *	
NFL Blitz 114,95	
Penny Racers *	
Playmobil - Hype 119,95	
Star Wars-R. Squa. 114,95	
Star Wars-R. Squa. 114,95	
Turok 2 94,95	
Virtual Pool 104,95	

PlayStation	
Xploder 89,95	
Gun Predator 2 79,95	
Gun Real Arcade 99,95	
Gun SCORPION 69,95	
Joy. Anal. DS JOY 49,95	
Joy. Anal. DS TM 64,95	
Lenk. GAMESTER 134,95	
Lenk. JORD. GP V2 134,95	

VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Top Ten - Extreme

PSX	
1. Fifa 99 89,95	
2. Crash Bandicoot 3 - Warped 89,95	
3. Tomb Raider 3 99,95	
4. Wild Arms 79,95	
5. Box Champions 89,95	
6. Time to Kill 99,95	
7. Music 89,95	
8. Breath of Fire 3 99,95	
9. Gran Turismo 89,95	
10. Cool Boarders 3 89,95	

N64	
1. Turok 2 109,95	
2. Zelda 64 114,95	
3. Wipeout 64 134,95	
4. WCW vs. NWO: Revenge 134,95	
5. Banjo-Kazooie 89,95	
6. 1080° Snowboarding 89,95	
7. Diddy Kong Racing 89,95	
8. NHL 99 109,95	
9. Mission: Impossible 64 104,95	
10. F-Zero X 89,95	

Angebote

Spielerater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

Nintendo 64	Discworld 1 44,95	Wipeout 2097 44,95
NFL Quat. Club 98 39,95	Formel 1 95 44,95	Wipeout 44,95
Bomberman Hero 49,95	Jurassic Park - LW 44,95	X-Men: Child. Atom 44,95
Frankreich 98 - WM 49,95	Lemmings 44,95	Tekken 2 49,85
WM-Qualifikation 49,95	Lost Vikings 2 44,95	Frankreich 98 - WM 54,95
Mission:Imposs. 64 59,95	Overboard! 44,95	
	Rayman 44,95	
	Test Drive 4 44,95	
	TOCA Tour. C.Cha. 44,95	
	Tomb Raider 1 44,95	
	V-Rally 44,95	

Preisliste für alle Systeme gegen 3.- DM Rückporto * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²) ZENTRALE Kriegsstr. 27 - 29 76133 Karlsruhe	Oberhausen (ca. 200m²) Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518 - 33/44	MARS? JUPITER? DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE!
---	---	---

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

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11
 Verschiedene Partnerschafts - bzw.
 Händlermodelle - Rufen Sie an !!!
Telefax: 0721-93357 28



Willkommen in der Import-Zone!

In jeder Ausgabe verlost der Importspezialist MARO ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Der Einsendeschluss ist der 27.2. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



CG-Mangel: Bis auf das Intro gibt es keinerlei CG-Sequenzen

Kensei-Sacred Fist

PlayStation Beat 'em Up Konami bewegt sich mit diesem reinrassigen 3D-Klopper noch auf ungewohntem Terrain

Bereits auf der letzten E3 durften wir Konamis ersten PlayStation-Ausflug ins Prügel-Genre bewundern. Damals brillierte der 3D-Klopper noch durch ein innovativ-aufwändiges Kampfsystem, bei dem ihr je nach Situation über andere Techniken verfügt. Bei der endgültigen Version fehlt dieser Ansatz jedoch völlig. Stattdessen präsentiert sich Kensei als ein geradliniger Dead-or-Alive-Ableger mit 100%igem Arcade-Gameplay. Im krassen Gegensatz dazu steht jedoch das Kämpferfeld, da es sich aus Otto-Normal-Menschen zusammensetzt. Auffällig ist vor allem der US-Boy Douglas, da sein Äußeres und der Kampfstil dem schauspielernden US-Karateka Steven Seagal nachempfunden wurden. Apropos Kampfstil, auch bei dem Handgemenge wurde weitestgehend auf übernatürlichen Schnickschnack verzichtet. Gekämpft wird übrigens mit vier Tasten, die für die Aktionen Schlag, Tritt, Block und Wurf sorgen.

Außerdem weicht ihr mit dem Steuerkreuz in die dritte Dimension aus. In puncto Spielmodi zeigt sich Kensei erfreulich üppig. Neben dem Arcade-Modus bietet der Silberling noch eine Trainingsoption, den Survival-Mode sowie Time-Attack und passives Prügeln im Watch-Modus. Von Interesse dürfte vor allem der Arcade-Modus sein (Normal-Mode genannt), da man durch erfolgreiches Durchspielen jeweils einen weiteren Charakter freischaltet.



Ulf: Schon merkwürdig: Nach der frühen E3-Version war ich noch voll des Lobes angesichts des situationsabhängigen Schlagrepertoires und nun präsentiert sich die fertige US-Version als eher biederer Dead-or-Alive-Ableger. Es scheint somit, als ob das Team sich mit diesem ursprünglichen Vorhaben etwas übernommen hat. Nun, dieses gewöhnlichere Ergebnis kann sich

Unspektakuläre Endgegner: Die beiden Bosse hätten ruhig etwas schaukriger aussehen können



Douglas: Bei diesem amerikanischen Fighter hat sich das Team ganz offensichtlich an Steven Seagal orientiert

zwar ebenfalls sehen lassen, muss sich jedoch wegen der starken Tekken-3-Konkurrenz mit einer 70er-Wertung zufrieden geben. Die Gründe sind offensichtlich. Kensei spielt sich zwar wunderbar, es fehlt aber eindeutig an Originalität und Umfang, da die erspielbaren Charaktere allesamt einen Abklatsch eines Grundcharakters darstellen und es zudem keinen einzigen CG-Abspann zu bewundern

gibt. Bleibt zu hoffen, dass sich, wie von Konami Deutschland gewünscht, an der PAL-Version noch etwas zum Positiven verändern wird.



Wir fahren nach Berlin: Der Kampf gegen den Germanen Heinz findet vor dem Brandenburger Tor statt



Leichter Einstieg: Wenn ihr nicht die Start-Taste drückt, erklärt sich der Klopper zunächst einmal selbst, ehe die Schaukämpfe beginnen



Durchwachsene Qualität: Während die Kämpfer allesamt sehr gut modelliert wurden, wirken manche Pseudo-3D-Hintergrundlayouts recht langweilig

Street Fighter Zero 3

PlayStation Beat 'em Up Capcoms endlose Prügel-Saga überrascht bei der x-ten Auflage mit einer wahren Flut an neuen Features und Ideen

Nach längerer Sendepause aktiviert Capcom wieder den Zero-Ableger ihres Erfolgsklopers, der in den japanischen Spielhallen bereits ein großer Erfolg war und außerdem bei einem großen nationalen Wettkampf seinen japanischen Meister suchte. Speziell für die PlayStation-Umsetzung ließen sich die Macher eine Menge interessante Features einfallen. So rekrutiert sich das Kämpferfeld aus über 30 SF-Charakteren aller Jahrgänge. Unter ihnen befinden sich sowohl wahre Klassiker, zum Beispiel der Dschungelbewohner Blanka, als auch drei neue weibliche Gesichter, unter anderem die zierliche Blondine mit den Engelslocken, Karin. Die neuen Ideen lesen sich wie folgt: Zunächst einmal stehen euch vor dem Kampf drei unterschiedliche Kampfstile zur Auswahl. Diese Wahl beeinflusst dabei die Gewichtung der Schlagkraft, und welche Supermoves ihr aktivieren könnt. Ge-kloppt wird entweder im Arcade-Modus oder bei der neuartigen World-Tour. Letztere bietet euch die



Zwei gegen einen ist feige: In der World-Tour erwarten euch zahlreiche Überraschungen, zum Beispiel eingestreute Kämpfer gegen gleich zwei Charaktere



Eine neue Bitmap-Schönheit: Karin wirkt mit ihren Korkenzieherlocken und der Tracht wie eine Tochter aus gutem Hause

Möglichkeit, euren Knochenbrecher durch erfolgreich bestrittene Kämpfe wie bei einem RPG per Erfahrungspunkte systematisch aufzubauen. Dadurch verleiht ihr eurem Bitmap-Fighter neue Fähigkeiten (z.B. Auto-Guard) und eine verbesserte Durchschlagskraft ein. Außerdem unterstützt der Klopfer erstmals die PocketStation, durch die ihr eure Charaktere auch unterwegs trainieren dürft. Speziell dafür stehen euch ein paar Mini-Spiele zur Verfügung. Per Infrarot-Link messt ihr euch auf der Straße mit anderen PocketStation-Besitzern, insofern sie ebenfalls über einen Street Fighter in Mini-Format verfügen. Die so aufgebauten Charaktere könnt ihr natürlich mit einem speziellen Passwort wieder ins Spiel miteinfügen, um sich auf diese Weise deren individuelle Stärken zunutze zu machen.



Ulf: Jedes Street-Fighter-Spiel ist gleich? In diesem Falle stimmt das nicht 100%ig, da den findigen Designern abermals das



World-Tour-Modus: Wie bei einem Rollenspiel erhält der Recke durch gewonnene Erfahrungspunkte neue Fähigkeiten und eine bessere Schlagkraft



Bewährtes grafisches Stilmittel: Bei Supermoves wird abermals ein dunkler Schatten mehrfach nachgezogen

Kunststück gelang, ihren Bitmap-Klopfer mit einigen motivierenden Extras auszustatten. Insbesondere das überaus üppige Kämpferfeld sowie die World-Tour mit zahlreichen Rollenspiel-Anleihen haben mir sehr gut gefallen. Darüber hinaus spielt sich der 2D-Klopfer erneut nahezu makellos, was auch daran liegt, dass der technische Rahmen, vor allem die Animationen, diesmal recht gelungen ist, was ja auf der PlayStation nicht immer der Fall war. Positiv ist ferner der Umstand, dass die Präsentation erfreulich modern anmutet und sich so auch der Soundtrack vom ewigen Japan-Pop glücklicherweise etwas entfernt hat.



Moderne Präsentation: Die wichtigsten Specialmoves werden euch schon vor dem Handgemenge aufgelistet



Es war einmal: Einige Stages, beispielsweise die von Blanka, bieten das Original-Szenario aus dem Ur-Street-Fighter II



Schematische Kämpfe: In den Kämpfen legt ihr vorher fest, wie ihr angreifen wollt, und seht dann nur eine kurze Animation



Zeichentrick: Was hier nach Anime aussieht, sind nichts weiter als nacheinander eingeblendete Bilder

Master of Monsters

Bereits auf dem Mega-Drive war dieses Strategical zu finden. Die neue Episode "Disciples of Gaia" für die PlayStation baut auf einem ähnlichen Spielprinzip wie der Vorgänger auf: Ihr spielt einen Waisenjungen, dessen Eltern bei einem Angriff auf das Heimatdorf getötet wurden. Nach Rache sinnend, bekommt er Unterstützung einer magischen Macht. Im Kampf gegen die Wurzel allen Übels erschafft er magische Truppen, mit denen er auf einem Hexfeld gegen den Feind vorrückt. Für jeden besiegten Gegner erhält die Einheit, die den Todesstoß gesetzt hat, Erfahrungspunkte, mit denen sie regelmäßig eine Stufe aufsteigen kann. Ist der gegnerische Zauberer besiegt, ist einer der Level vollbracht.



René: Ich behaupte mal ganz frech, dass außer einer neuen Handlung sich gegenüber der MD-Version nichts geändert hat. Die interessante Spielidee bietet leider kaum Abwechslung. Zwar kommen in jedem Level neue Truppen hinzu, doch im Kampf sind nur wenige Unterschiede in deren Aktionen zu vermerken. In grafischer Hinsicht bewegt sich Master of Monsters auf 8-Bit-Niveau. Auch von musikalischer Innovation ist nichts zu spüren. Alles in allem ist dieser Titel ein magerer Abklatsch eines Oldies.



Die besten Videospiele



Beat 'em Up

- 1. Tekken 3**
PlayStation Namco MF 09/97 S.90 90%
- 2. Virtua Fighter 2**
Saturn AM2 MF 01/96 S.36 90%
- 3. Bloody Roar**
PlayStation Hudson/Virgin MF 01/98 S.88 87%



Ego-Shooter

- 1. Turok 2: Seeds of Evil**
Nintendo 64 Acclaim MF 11/98 S.68 94%
- 2. Indiziertes Spiel**
Nintendo 64 Rare MF 11/97 S.78 92%
- 3. Turok: Dinosaur Hunter**
Nintendo 64 Acclaim MF 03/97 S.62 88%



Fußball

- 1. FIFA '98: Die WM-Qualifikation**
Nintendo 64 Electronic Arts MF 02/98 S.64 91%
- 2. Int. Superstar Soccer 98**
Nintendo 64 Konami MF 10/98 S.76 90%
- 3. FIFA '99**
PlayStation Electronic Arts MF 01/99 S.48 89%



Action-Adventure

- 1. Zelda - Ocarina of Time**
Nintendo 64 Nintendo MF 01/99 S.42 96%
- 2. Metal Gear Solid**
PlayStation Konami MF 03/99 S.58 94%
- 3. Tomb Raider III**
PlayStation Eidos MF 01/99 S.52 89%



Strategie/Simulation

- 1. Warcraft II**
PS/Saturn Electronic Arts MF 07/97 S.40 92%
- 2. C&C 2: Gegenschlag**
PlayStation Virgin MF 10/98 S.86 90%
- 3. C&C 2: Alarmstufe Rot**
PlayStation Virgin MF 12/97 S.98 90%



Rennspiel

- 1. Gran Turismo**
PlayStation SCEE MF 06/98 S.70 94%
- 2. F-1 World Grand Prix**
Nintendo 64 Nintendo MF 10/98 S.70 92%
- 3. Extreme G2**
Nintendo 64 Acclaim MF 12/98 S.70 91%



Rollenspiel

- 1. Final Fantasy VII**
PlayStation Squaresoft MF 12/97 S.90 95%
- 2. Parasite Eve**
PlayStation Squaresoft MF 11/98 S.96 89%
- 3. Diablo**
PlayStation Blizzard/EA MF 05/98 S.41 88%



Shoot 'em Up

- 1. Forsaken**
PS/N64 Probe/Acclaim MF 05/98 S.38 90/92%
- 2. Colony Wars - Vengeance**
PlayStation Psygnosis MF 01/99 S.92 89%
- 3. Colony Wars**
PlayStation Psygnosis MF 12/97 S.41 88%



Denkspiel

- 1. Bomberman 64**
Nintendo 64 Hudson Soft MF 12/97 S.110 90%
- 2. Saturn Bomberman**
Saturn Hudson Soft MF 05/97 S.82 87%
- 3. The Lost Vikings 2**
PS/Saturn Interplay MF 04/97 S.36 83%



Basketball

- 1. Kobe Bryant NBA Courtside**
Nintendo 64 Left Field Prod. MF 06/98 S.90 91%
- 2. NBA Jam '99**
Nintendo 64 Acclaim MF 01/99 S.86 89%
- 3. NBA Action '98**
Saturn Sega MF 02/98 S.84 87%



Eishockey

- 1. NHL '99**
PS/N64 Electronic Arts MF 12/98 S.92 85%/86%
- 2. NHL '98**
PlayStation Electronic Arts MF 11/97 S.64 83%
- 3. NHL Powerplay**
PlayStation Virgin MF 04/98 S.68 81%



Jump & Run

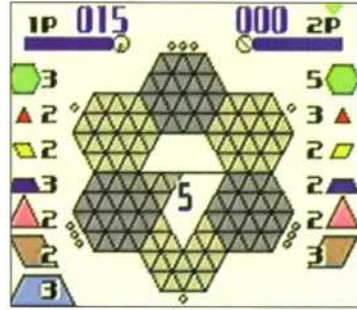
- 1. Super Mario 64**
Nintendo 64 Nintendo MF 03/97 S.36 95%
- 2. Banjo Kazooie**
Nintendo 64 Rare/Nintendo MF 07/98 S.46 92%
- 3. Crash Bandicoot 3**
PlayStation SCEA MF 01/99 S.76 89%

Hexcite (GBC)

Ubi Soft verwöhnt die Game-Boy-Besitzer mit einem für die Hardware typischen Denkspiel. Die zu Grunde liegende Idee ist sehr raffiniert. Es gilt auf einem Spielfeld, das mit einem Dreieck-Raster überzogen ist, eine vorgegebene Anzahl an Bauelementen unterschiedlicher Größe zu platzieren, um dafür Punkte zu kassie-

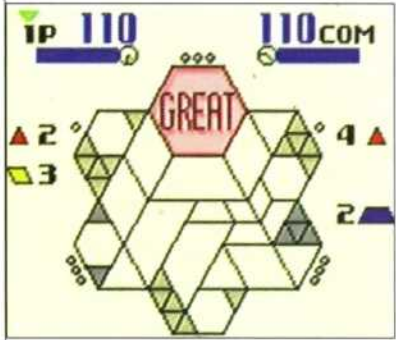
ren. Das Anliegen unterliegt jedoch strengen Regeln, so dass es gar nicht so einfach ist vor allem sämtliche größere Elemente unterzubringen. Für jene Objekte, die ihr nicht mehr platzieren konntet, gibt es Punktabzüge. Dieses scheinbar simple Spielprinzip, garniert mit einigen Extraregeln, praktiziert ihr wahlweise gegen einen Freund oder die CPU, die besonders auf dem höheren Schwierigkeitsniveau eine echte Herausforderung darstellt.

Ulf: Bereits nach kurzer Zeit hat mich dieses genial-einfache und einfach-geniale Spielprinzip gepackt. Sah ich anfangs noch



wenig Sinn darin, Elemente auf einer Spielfläche zu platzieren, war ich wenig später schon mit Feuereifer dabei, Taktiken zu entwickeln, um dem Gegner es nicht mehr zu ermöglichen, sämtliche Elemente unterzubringen. Egal ob alleine oder zu zweit, Hexcite ist Denkspielspaß für jede Gelegenheit.

FUN: 80%



Klein und Fein

+++ Auf Grund von Lieferengpässen konnte in Japan die PocketStation erst am 23. Januar, also exakt einen Monat später als geplant, in ausreichender Stückzahl ausgeliefert werden.

+++ Konami ist weiterhin fleißig und werkelt derzeit an einer Game-Boy-Color-Version der Eishockey-Simulation NHL Pro '99, die in puncto Spieltempo einiges auf dem Kasten haben soll.

+++ Noch in diesem Jahr soll das erste GBC-Modul mit eingebauter Rumble-Funktion erscheinen (kein Witz!). Es handelt sich dabei vermutlich um einen Flipper.

+++ Das Musikspiel Beatmania erscheint für Bandais Wonderswan.

Bugs Bunny & Lola (GBC)



er stets vier Elemente einer Regieklappe einsammeln muss. Während des Levels springt ihr zwischen beiden Helden hin und her, da jeder über unterschiedliche Fähigkeiten verfügt. Während Bugs Bunny sich durch das Erdreich wühlt, schwebt Lola elegant mit einem Regenschirm dem Boden entgegen. Gelingt es euch, dem Piepmatz Tweety die Buchstaben EXTRA zu entreißen, winken unterschiedliche Bonuslevels, zum Beispiel eine Schießbude.

Ulf: Infogrames' Hüpfen liefert in fast jeder Hinsicht eine überzeugende Vorstellung ab. Die Levels wurden allesamt ansprechend und

abwechslungsreich designt, an Power-ups mangelt es nicht und vor allem die gelungene Grafik mit großen, gut animierten Toons verdient Lob. Für einen Spitzentitel hätte ich mir allerdings etwas mehr Innovation gewünscht. Außerdem nervt es gehörig, dass es in einem Level keine Rücksetzpunkte gibt.

Fun 71%



Infogrames zieht ein weiteres Mal Nutzen aus der Warner-Brothers-Lizenz und schickt den berühmtesten Karottenfresser der Welt ins Jump&Run-Rennen. Der Spielverlauf bietet wenig Überraschungsmomente. Auf einem Filmgelände absolvieren Bugs Bunny und seine Lola in bewährter Manier zahlreiche Levels, in denen

Zelda - Link's Awakening DX (GBC)

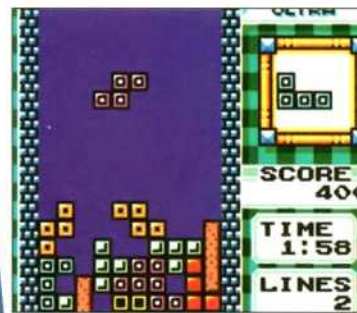
Eines der sicherlich besten Game-Boy-Werke wird nach seinem Debüt 1994 in voller Farbenpracht noch einmal neu aufgelegt. Die DX-Version bietet nur kleine Veränderungen gegenüber der Original-Version, als da wären: ein brandneuer Dungeon mit neuen Gegnern sowie unterschiedliche Rüstungen. Außerdem gibt es eine Zusatzaufgabe, die darin besteht, insgesamt zwölf Bilder einzusammeln, die man dann per Game-Boy-Printer sogar ausdrucken darf. Unter dem Strich handelt es sich jedoch immer noch um dasselbe Action-Adventure-Abenteuer. Dank dem Genius von Shigeru Miyamoto konnte man aber beim Spielablauf ohnehin nicht mehr viel verbessern. Zur Technik sei gesagt, dass die Farbpalette zwar ansprechend ausgenutzt wurde, Begeisterungstürme bleiben jedoch aus. Kurzum: Wer das Original nicht kennt, sollte spätestens jetzt zugreifen. (Ulf)

Fun 87%

Tetris DX (GBC)

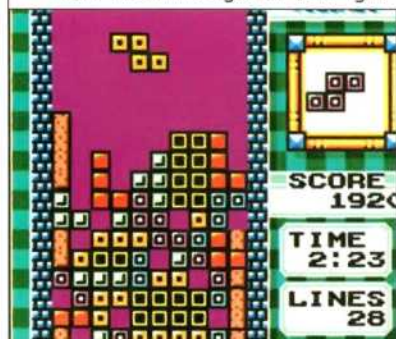
Natürlich gibt es zum Start des Color-Game-Boys auch das legendäre Tetris in Farbe zu kaufen. Spielerisch hat sich nicht viel im Vergleich zum "grü-

nen" Original getan. Nur ein paar Modi, wie Marathon oder VS-CPU, sind hinzugekommen. Auch das simple Prinzip der herunterfallenden Steinchen und deren Anordnung in eine Reihe blieb logischerweise unangetastet. Wer Tetris noch als Überbleibsel seiner normalen Game-Boy-Sammlung hat, kann auf den neuen Teil verzichten. Alle Neueinsteiger werden mit



Tetris DX allerdings das Kultspiel schlechthin für Nintendos Handheld bekommen. (Swen)

Fun: 90%



Lara in der Kritik

Nachdem es einige böse Briefe zu Formel 1 '98 gab, steht nun mit Tomb Raider III ein weiteres Sequel in der scharfen Kritik. Ansonsten ist und bleibt Dreamcast das dominierende Thema. An dieser Stelle möchte ich noch einmal ein paar grundsätzliche Dinge ansprechen. Wenn ihr uns ein Fax schickt, dann vermerkt bitte, an welche Zeitschrift es gerichtet ist, da sich die PlayStation Games der gleichen Faxnummer bedient. Außerdem können Briefe aus zeitlichen Gründen nicht schriftlich beantwortet werden. Ansonsten: Interessante Zuschriften!
Euer Ulf



Bevormundungsmist

Mit Interesse habe ich euren Testbericht zu Tomb Raider III gelesen. Auch der Lösungsweg war wie immer einer der besten. Natürlich habe ich auch andere Zeitschriften gelesen. Allen Berichten ist gemein, dass nirgends ein Hinweis zu finden ist, dass die deutsche PC- und PlayStation-Version zensuriert und bearbeitet wurde. Auf der Seite 54 der Ausgabe 01/99 habt ihr sogar die Auswirkungen dieser Zensur deutlich gemacht. Ich sage nur lila Blut (jedoch nur am Land, im Wasser ist es rot). Ihr dürftet euch zudem gewundert haben, warum am Ende des zweiten Levels die beiden Typen in der Luft schweben. Ganz einfach, weil die Pfähle wegretuschiert wurden. Wer kommt bitte schön auf eine derart dumme Idee! Hätte ich über diesen Bevormundungsmist vorher (bei Alien Trilogy wurde ich ja noch rechtzeitig gewarnt) gewusst, hätte ich TBIII wie der Teufel das Weihwasser gemieden.

Thorsten Neuhoﬀ, Hamburg

Ich möchte ja nicht kleinlich sein, aber es handelt sich auf keinen Fall um eine Zensur, sondern um eine mehr oder weniger freiwillige Entschärfung seitens des Herstellers Eidos, um einer etweligen Indizierung zu entgehen. Die hätte nämlich angesichts der Bedeutung dieses Triple-A-Produkts für die Firma Eidos fatale Konsequenzen gehabt. Natürlich kann ich dennoch deine Wut als erwachsener Zocker ein wenig verstehen, aber mal Hand aufs Herz: Leidet der Spielspaß wirklich darunter, dass das Blut lila statt rot ist? Wir denken nicht und haben deshalb auch kein Wort darüber verloren. In Zukunft werden wir aber stärker darauf achten, versprochen!

In ewiger Liebe

Hi Jungens! Ich schreibe euch, weil ich denke, dass es langsam Zeit wird, sich bei euch zu bedanken. Bedanken für 70 Monate Informationen, Spaß und Geldausgaben. Ich liebe euer Magazin und werde es immer weiter lieben! Ich habe natürlich auch ein paar

Fragen:

1. Wie sieht es denn eigentlich mit einer Fortsetzung auf der PlayStation zu Biohazard II aus?
2. Wie viel Kilo hat Ulf eigentlich nach der CeBIT HOME '98 zugenommen? Immer wenn ich ihn sah, hatte er entweder Kekse oder Häppchen im Mund.

Jens

Du treibst uns mit deiner offenen Liebesbekundung förmlich die Schamröte ins Gesicht. Gut zu wissen, dass uns mittlerweile gereifte Leser über die fast sechs Jahre stets die Treue gehalten haben. Stellvertretend für alle: Vielen Dank für das fleißige Mega-Fun-Lesen in den letzten Jahren! Mit solchen Lesern wie dir können wir unbeschwert ins 21. Jahrhundert gehen. Nun aber zu deinen Fragen:

1. Diese Frage ist mittlerweile fast schon ein Klassiker geworden, daher beantworte ich sie noch einmal ausführlich (dann aber nie wieder). Capcom hat bekanntlich

verlautbart, dass das nächste Biohazard-Abenteuer auf der PlayStation stattfindet (Biohazard: Code Veronica). Dieser Titel wird zunächst in Japan erscheinen, und zwar laut Hersteller erst dann, wenn in Nippon mindestens eine Million Dreamcast-Geräte verkauft wurden, was natürlich noch dauern wird (vermutlich bis Herbst '99). Dieser Schritt ist übrigens nicht sonderbar verwunderlich, da Capcom ein sehr gutes Verhältnis zu Sega aufgebaut hat und sehr viel von der Konsole hält. Außerdem hat das Softwarehaus offiziell bekanntgegeben, dass auch eine Version für das Nintendo 64 geplant sei. Insofern kann ich mir nur sehr schwer vorstellen, dass es ein weiteres Horror-Adventure für die PlayStation geben wird, zumal spätestens auf der nächsten Tokyo Game Show im März der PlayStation-Nachfolger präsentiert werden soll. Wenn dieser Konsole der erwartete Erfolg vergönnt ist, dann





dürfte es jedoch nur eine Frage der Zeit sein, bis es ein weiteres Biohazard-Spiel auf einer Sony-Konsole geben wird, was allerdings noch sehr lange dauern dürfte.

2. Nachdem ich abseits der Messe mir den Meniskus eingerissen habe, blieb mir ja auch nichts anderes übrig als zu futtern! Außerdem: Ich bin ein bekennender Freund von exzessiver Nahrungsaufnahme. Zu deiner Frage: Kein einziges Gramm!

Da war doch noch was?

Ich lese eure Zeitschrift schon seit einiger Zeit mehr oder weniger notgedrungen, da ich eigentlich das Sega Magazin abonniert habe, das bekanntlich nicht mehr am Kiosk erhältlich ist. Ich muss aber sagen, dass eure Zeitschrift auch nicht übel ist. Schließlich habt ihr und die Tatsache, dass der Saturn so langsam am Sterben ist, dafür gesorgt, dass ich mir eine PlayStation angeschafft habe. Doch da ist etwas, was mich ein wenig enttäuscht hat. In der Ausgabe 05/98 habt ihr einen Bericht über die Firmengeschichte von Nintendo gebracht. Es wurde ferner angekündigt, dass in den folgenden Ausgaben die restlichen beiden großen Player der Videospielebranche vorgestellt werden. Bis heute suchte ich jedoch vergebens. Woran liegt das bitte schön?

Friedrich Schäfer, Waldeck

Ich möchte ja nicht eitel sein, aber was heißt denn bitte schön "notgedrungen"? Gerade als Sega-Fan müsstest du doch die Mega Fun besonders schätzen, denn in puncto Dreamcast-Berichterstattung waren wir bislang der gesamten Konkurrenz stets mindestens einen Schritt voraus, oder etwa nicht? Die gehäuften Dreamcast-Anfragen deuten ferner darauf hin, dass die Mega Fun gerade bei den Sega-Fans sehr beliebt ist. Bei deiner Kritik muss ich dir leider zustimmen. Es stimmt tatsächlich. Ursprünglich wollten wir in den Ausgaben 06/98 und 07/98 ein ausführliches Sony- und Sega-Profil bieten. Wir mussten jedoch schnell feststellen, dass der Platzmangel (die Ausgabe 05/98 war bekanntlich eine extradicke Jubiläumsausgabe) unser ehrgeiziges Vorhaben schnell vereitelte, da so ein Special viele Seiten in Anspruch nimmt. Ich verspreche dir aber hoch und heilig, dass die beiden fehlenden Firmen-Specials noch nachgeliefert werden, sobald genügend Platz vorhanden und der Anlass dafür passend ist.

Alle schlechten Dinge sind drei?

Ich muss einfach mal meinen Senf dazugeben: Es betrifft Tomb Raider III. Es ist doch wohl übertrieben, dem Game 89% zu geben. Es gibt nämlich einiges zu kritisieren. Die Analogsteuerung und die Vibrationsfunktion sind kompletter Bock-

mist. Die neuen Moves (außer dem Hangeln an der Decke) sind ja wohl auch besch... Und was bitte schön soll daran toll sein, durch das gesamte Spiel mit einer Fackel zu laufen? Die Grafik ist ferner zwar hochauflösend, dafür ruckelt sie aber ganz schön und ist zudem unübersichtlich, so dass man Gegenstände nicht gut erkennen kann.

Davon abgesehen sollte sich



Eidos mal Gedanken über eine vernünftige Tastenbelegung machen. Ich bin mir sicher, wenn statt Lara irgendein Nobody als Hauptdarsteller agieren würde, hätte das Action-Adventure keine 89% erhalten. Wie tief ist die Videospielezene gesunken?

Benjamin Scheidegger, Ziebach (Schweiz)

Zunächst einmal: Tomb Raider III weist einige Fehler auf, die zum Teil auf akutem Zeitmangel zurückzuführen sind. Du bist bei leibe nicht der einzige, der Tomb Raider III kritisiert, auch andere Lara-Fans machten ihrem Ärger bei uns Luft. Dem stehen aber auch sehr viele zufriedene TBIII-Spieler gegenüber, die den enormen Umfang und die detaillierte Grafik loben. Unsere Wertung möchte ich nicht verteidigen, da wir absolut dazu stehen und man über Ratings bekanntlich nur schwerlich streiten kann. Nur so viel: Die 89% hat nichts mit dem Lara-Kult zu tun.



Unzählige Dreamcast-Fragen

Runde frei für eine neue Flut von Dreamcast-Fragen:

Ihr schreibt, dass Dreamcast derzeit 700 DM kosten würde. Wird das Gerät in Deutschland preiswerter?

Natürlich. Rechne mit einem Verkaufspreis zwischen 400,- und 500,- DM. Übrigens: Der Preis für ein Importgerät ist ebenfalls schon gesunken.

Bietet Blue Stinger einen Zwei-Spieler-Modus? Und wie viele Zocker dürfen bei Sega Rally 2 gleichzeitig antreten?

Blue Stinger ist ein Action-Adventure für einen Spieler.

Zensiert und fehlerhaft: Trotz Laras atemberaubenden Kurven gab es reichlich Schelte für den dritten Teil der Tomb-Raider-Saga

Lesercharts

Leserhits Nintendo 64

- 1. Banjo Kazooie**
(1) 5. Monat Jump & Run Rare/Nintendo
- 2. Indiziertes Spiel 007**
(2) 3. Monat Ego-Shooter Rare
- 3. Zelda - Ocarina of Time**
(-) 1. Monat Action-Adventure Nintendo
- 4. F-1 World Grand Prix**
(4) 2. Monat Rennspiel Paradigm
- 5. 1080° Snowboarding**
(-) 1. Monat Sportspiel Nintendo

Leserhits PlayStation

- 1. Indiziertes Spiel 2**
(2) 9. Monat Horror-Adventure Capcom
- 2. Tomb Raider III**
(-) 1. Mon. 3D-Action-Adventure Core Design
- 3. Gran Turismo**
(3) 6. Monat Rennspiel Sony
- 4. MediEvil**
(5) 2. Monat 3D-Jump&Run SCEE/Millennium
- 5. Final Fantasy VII**
(4) 2. Monat Rollenspiel Squaresoft

Bei Sega Rally 2 lässt sich diese Frage derzeit nicht mit Sicherheit beantworten, da man die Raserei auch im Netz gegeneinander zocken darf. Wenn es klappt, könnten via Net sogar bis zu acht Piloten gleichzeitig fahren.

Kann ein Fernseher überhaupt über drei Millionen Polygone gleichzeitig darstellen?
Das ist gar nicht das Anliegen. Es handelt sich um eine theoretische Größe, um zu dokumentieren, wie leistungstark die Hardware ist.

Kann die Dreamcast-Technologie eigentlich noch von der PlayStation 2 übertroffen werden?
Natürlich. Der Bereich technische Leistungsfähigkeit wird permanent verbessert. Allerdings: Sega hat die Messlatte verdammt hoch gelegt.

Wann erscheint Dreamcast eigentlich in den Staaten?
Einen genauen Termin gibt es derzeit nicht. Bis spätestens September dürfte das Gerät jedoch überall



in der USA erhältlich sein.

Wird es eine Möglichkeit geben, das Gerät auf Multiformat zu tunen?

Bestimmt. Wie, kann aber erst geklärt werden, wenn die ersten PAL-Dreamcasts erhältlich sind.

Welche Titel werden zum Deutschland-Launch erhältlich sein?

Bei dieser Frage können wir derzeit nur spekulieren. Als recht sichere Kandidaten gelten Virtua Fighter 3tb, Pen Pen TriIcelon, Sonic Adventure sowie Sega Rally 2. Mit Glück könnten es sogar Shenmue oder Blue Stinger noch schaffen.

Stimmt es, dass man das VMS auch in einen Naomi-Automaten stecken kann?

Ja.

Universal-Plattform?

Ich habe langsam, aber sicher das Gefühl, dass den Entwicklern die Ideen ausgehen. Ich meine, es ist doch schon merkwürdig, dass es WipEout sowohl auf der PlayStation als auch auf dem N64 gibt. Das ist nur ein Beispiel von vielen. Wird es bald egal sein, welches System man kauft, weil es eh auf den beiden Plattformen die gleichen Spiele gibt?

Anonym

Konvertierungen sind sicherlich nicht sehr einfallsreich, du musst aber auch die Seite der Hersteller sehen. Wenn sie einen Top-Titel für ein System abgeliefert haben, dann schlagen sie mit einer Konvertierung gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Sie sparen Entwicklungsgeld und nehmen den bekannten Namen gleich mit. Außerdem gibt es auch viele Verbraucher, die sich darüber freuen, wenn ein Titel auch für ihr System umgesetzt wird. Darüber hinaus besteht keine Gefahr, dass die Wahl einer Konsole eines Tages egal ist. Es gibt nach wie vor genügend exklusive Titel, und technische Unterschiede sorgen ohnehin dafür, dass nur wenige Konvertierungen wirklich mit dem Original identisch sind.

Kurz beantwortet

Wow! Welch eine Schönheit ist auf der Seite vier der letzten Ausgabe abgedruckt?

Bei der Schönheit handelt es sich um unsere patente Lektorin Claudia Brose.

Ich habe leider den ersten und zweiten Teil des Lara-Croft-Riesenposters verpasst. Könntet ihr mir sie nachschicken?

Diese Anfrage kam bereits des Öfteren, doch leider können wir deinem Wunsch nicht entsprechen, da die Ausgabe 12/98 restlos vergriffen ist.

Wird man als Abonnent eigentlich bei der Aktienzeichnung bevorzugt?

Nein, der Kauf einer Computec-Media-AG-Aktie lohnt sich aber dennoch.

Könntet ihr mir einen guten Arcade-Stick nennen, der sowohl PlayStation- als auch Saturn-kompatibel ist?

Früher gab es einige gute Geräte, mittlerweile gibt es jedoch keine PS&SAT-kompatiblen Arcade-Sticks mehr. Frage am besten bei Fachhändlern nach Restposten. Ansonsten ist der Namco-Arcade-Stick immer noch das Maß aller Dinge in diesem Bereich.

Welches Gerät empfiehlt ihr zum PC-Auslagern von Speicherständen?

Der Xploder mit der richtigen Software zusammen ist ein geeignetes Gerät dafür, zumal man sich per Internet ständig Updates runterladen kann.

Was muss man machen, damit ein Brief abgedruckt wird?

Er muss einfach nur interessant sein und mehr bieten als die ewige Frage: Wann erscheint das Spiel X? Ach ja, leserlich sollte er auch sein.

Darf man eigentlich Spiele aus England bestellen?

Ja. Für den Eigenbedarf darf man prinzipiell alles über einen Händler bestellen, was allerdings seinen Preis hat.

Wie wäre es eigentlich mit News aus dem Bereich Kino und TV?

Das haben bereits andere Magazine versucht, jedoch ohne Erfolg. Wir sind ein reines Videospieldmagazin, und die Leser erwarten auch nichts anderes.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung und Kritik dankbar.

Schickt eure Briefe an:
Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Leserecke
 Franz-Ludwig-Straße 9
 97072 Würzburg
 Email:
 leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich
 Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64
 andere Systeme, nämlich: _____

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität _____

Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game-Boy & Co)?

Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Ihr über uns
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515

03/99

Fatal Fury Wild Ambition



Die Prügel-spiel-Serie Fatal Fury des Neo-Geo-Herstellers SNK zählt mittlerweile zu den absoluten Dauerbrennern. Nach Samurai Shodown hat auch der Klopfer rund um die Gebrüder Bogard und Joe Higashi nun endlich dank der Neo-Geo-64-Platine den Sprung in die Dreidimensionalität geschafft, wobei sich die Grafik auf einem besseren PlayStation-Niveau befindet. Gravierende Einschnitte beim Spielablauf darf man



Behutsame 3D-Effekte: Die dritte Dimension wird größtenteils nur als Grafikeffekt eingesetzt und hat nur bedingt spielerischen Einfluss

jedoch nicht erwarten. Vielmehr handelt es sich um einen 2D-Klopfer mit Polygon-Grafik, bei dem die dritte Dimension eher sparsam eingesetzt wird, am besten vergleichbar mit Street Fighter EX Alpha. Immerhin lernen Liebhaber der ewigen

Fehde zwei neue Charaktere kennen und dürfen sich über ein neues Supermove-System freuen. Da das Neo-Geo-64-System nicht sehr stark verbreitet ist, wird man hier zu Lande den Klopfer nicht sehr häufig antreffen.



kurz erwähnt

+++ Power Stone steht in Japan bereits als Automat spielbereit. Die Dreamcast-Version ist derzeit zu ca. 70% fertig.

+++ In Japan sind klassische 2D-Shooter immer noch sehr beliebt. Mit Capcoms Giga Wings, RayCrisis und Gadius VI erscheinen demnächst gleich drei weitere Vertreter der Uralt-Spezies.

+++ Bloody Roar 2 hat den Sprung von der Spielhalle zur PlayStation geschafft. Ein umfangreicher Bericht folgt in der nächsten Ausgabe.

+++ Nach dem Erfolg von Musikspielen à la Beatmania kommt mit dem Automaten VJ (Video-Jockey) eine weitere Spielvariante in die Spielhallen. Diesmal geht es vor allem um die visuelle Unterstützung der Musik.

NBA Play by Play

Es ist lange her, als Konami sein Spielhallen-Glück mit actionreichen Basketball-Simulationen versuchte. Mit NBA Play by Play setzt das fernöstliche Softwarehaus seine Tradition nun wieder fort. Mit der NBA-Lizenz im Gepäck zauberten die Programmierer eine erstaunlich gut aussehende Simulation der eleganten Sportart auf den Bildschirm. Glänzend modellierte Athleten mit fast schon fotorealistischen Texturen verwöhnen das Zockerherz, während der Spielablauf eine gelungene Mischung aus Simulation und packender Arcade-Action darstellt. Wann kommt eine Konsolen-Konvertierung?

Virtua Striker Version '99

Segas Fußball-Simulation Virtua Striker hat sich seit dem Debüt 1994 vor allem in Japan zu einem absoluten Serien-Hit gemauert. Nun präsentiert der Spielhallen-Gigant erneut ein Update, das mit einer zaghaften Innovation aufwartet. Durch die Reggae Boys aus Jamaica, Chile und den WM-Minimalisten aus Österreich stehen euch nunmehr 27 Teams zur Auswahl. Ansonsten liegen die Verbesserungen im Detail, als da

wären: individuell gestaltete Stadien, eine verbesserte Replay-Option, mehr taktische Möglichkeiten sowie neue Aktionen, beispielsweise die seitliche Beinschere. Zusammen mit den bekannten Tugenden Model-3-Optik und

grandiose Spielbarkeit dürfte dieser Titel somit auch weiterhin der ungeschlagene Fußballkönig der Spielhalle sein.



Mehr Vielfalt: Drei neue Teams sind hinzugekommen



Drin ist er: Die schönsten Treffer werden in einem Deluxe-Replay gezeigt



Rasenschach: Die taktischen Möglichkeiten sind erweitert worden



Täuschend echt: Die Korbwerfer wurden exzellent modelliert

Betriebssystem

Technik Ecke Folge 4 Nachdem ihr nun wisst, wie eure Konsole unter der Haube aufgebaut ist, bleibt die Frage, was für die Steuerung aller Komponenten verantwortlich ist



Leserecke

Wie bekomme ich ein Konsolen-EntwicklungsKit?

Normalerweise verschicken die Hardware-Hersteller von sich aus die EntwicklungsKits an Third-Party-Programmierer. Ein Dreamcast-EntwicklungsKit SET5 kostet rund 8000 Mark.

Wann kommt das RGB-Kabel für Dreamcast?

Solange Dreamcast noch nicht außerhalb von Japan vertrieben wird, gibt es für Sega keinen Grund ein RGB-Kabel zu vertreiben. Die Japaner setzen nämlich fast ausschließlich auf S-VHS- und Composite-Anschlüsse.

Gibt es die Möglichkeit, mehrere Audioquellen an einen einzelnen Verstärkereingang anzuschließen?

Die billigste und einfachste Lösung sind Y-Kabel (ein Cinch-Stecker und zwei Buchsen), mit denen du zwei Quellen an einen Anschluss bringst.

Ist Dreamcast wirklich zwei- bis viermal so leistungsfähig wie ein PC?

Diese Frage spaltet die Nation. Der Hitachi SH4 ist im Gegensatz zum Pentium II ein RISC-Prozessor, d.h., er arbeitet mit reduziertem Befehlssatz. Der RISC-Prozessor benötigt also länger, um komplexe Aufgaben abzuwickeln, die ein Pentium mit einem einzigen Befehl bewältigen kann. Wenn es allerdings nur um die reine Fließkommaberechnung (wichtig für die Polygon-Leistungsfähigkeit) geht, dann ist Dreamcast etwa viermal so schnell wie ein Pentium II mit 266 MHz.

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

Die meisten kennen DOS, Windows oder MacOS von zu Hause, der Schule oder Arbeit. Die Betriebssysteme sind auf Personalcomputern allgegenwärtig. Was aber viele nicht wissen: Auch auf den spartanischen Konsolen gibt es solche. Doch worin liegen Sinn und Zweck eines Betriebssystems? Eine Antwort gibt es in dieser Technik Ecke.

Was ist ein Betriebssystem?

Um zu verstehen, wie ein Konsolenspiel funktioniert, ist es nötig, etwas über Betriebssysteme zu wissen. Der einzige Sinn des OS (Operating System, wie es auch genannt wird), besteht darin, dem Computer begreiflich zu machen, was der Benutzer von ihm will. Andersherum soll sich der Anwender nicht mit der umständlichen Bauweise eines Prozessors herumärgern. Diese Arbeit nimmt ihm das Betriebssystem ab. Prinzipiell ist es in mehrere Schichten unterteilt. Die unterste Ebene beginnt mit dem BIOS, das direkt mit

der Hardware (den einzelnen Prozessoren, dem CD-ROM, etc.) kommuniziert. Auf dessen einfacher Struktur baut die nächste Stufe, ein Betriebssystem-Kernel auf. Die letzte Schicht, mit der ein Computer arbeitet, ist die Benutzeroberfläche (auch: User Interface) des Geräts. Diese Ebene ist normalerweise das einzige, was der Normalanwender vom System zu sehen bekommt.

Ohne BIOS versteht der Prozessor nichts

Die unterste Ebene besteht eigentlich aus dem Prozessor selbst. Stellt ihn euch als schwarzen Kasten vor, aus dem 80 oder noch mehr Drähte hinein- und herausführen. Über diese Leitungen wird die CPU gesteuert. Dabei weiß der Prozessor nur, ob in einem Draht

ein Strom fließt oder nicht. Doch damit kann außer den Konstrukteuren niemand etwas anfangen. Daher gibt es ein BIOS (Basic Input/Output System), das von einem ROM-Baustein geladen wird. Dieses System übernimmt die komplizierte Verständigung zwischen den einzelnen Komponenten des Computers. Es erzählt einem Prozessor, was er machen soll, einem Speicherbaustein, welche Informationen er wo gerade sichern soll, oder dem Modul, welche Daten es als Nächstes zu laden hat. Im Detail sieht das so aus: Jede Hardware hat einen bestimmten Code, mit dem sie aufgerufen wird. Danach folgt eine Zahl, von der eigentlich nur die Hardwarekomponente weiß, was sie symbolisiert. Für jeden Beobachter sieht eine solche Befehlskette wie eine Zahlenkolonne aus. Diese Sprache nennt man Maschinencode und sie wird hexadezimal dargestellt. Der Maschinencode ist so umständlich und kompliziert, dass er selbst für gute Programmierer wie böhmische Dörfer klingt.

Der spezifische Kernel

Mit dem BIOS funktioniert inzwischen unser Computer, doch arbeiten kann man damit nicht, ja noch nicht einmal eine brauchbare Anwendung damit programmieren. Dazu wird eine neue Ebene geladen. Sie ist das eigentliche Betriebssystem. Sie ist speziell an die darunterliegende Hardware angepasst und verallgemeinert den Maschinencode in eine Form, die auch vom Menschen einigermaßen verstanden wird. Statt Zahlenkolonnen finden sich nun

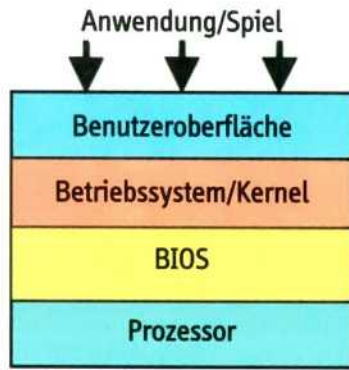


Beispiel Dreamcast: Der BIOS-Chip (BTR 1.004) auf der DC-Hauptplatine enthält wie die BIOS-EPROMs von N64 und PlayStation grundlegende Befehle, die für das Konsolen-Benutzermenü oder zum Start eines Spiels nötig sind. Über dem Chip liegt der 128KByte-Flash-RAM-Baustein, auf dem persönliche Informationen, wie Datum, Urzeit und Sprache, abgelegt werden können

besser verständliche Befehle in der „Assembler“ genannten Sprache. Sie sind zwar nach wie vor nicht sehr aussagekräftig, geben einem Entwickler aber die Möglichkeit, die Hardware in vernünftiger Form zu programmieren. Einige Computersysteme gestehen auf dieser Stufe sogar dem Endanwender schon einige Aktionen zu. Hier sei das DOS genannt, das viele unter euch, die einen PC zu Hause besitzen, noch kennen werden. Es erlaubt immerhin eine Diskette zu formatieren, Dateien zu kopieren oder eine einfache Anwendung zu starten.

Die eigentliche Oberfläche

In der heutigen Zeit arbeitet kaum noch jemand mit solch unansehnlichen Betriebssystemen. Ebenso wenig programmiert ein Entwickler mit einer Sprache wie Assembler. Der heutige Standard nennt sich GUI (Graphical User Interface), das ebenso auf den Konsolen zu finden ist. Ein Beispiel ist das Memory-Card-Menü auf der PlayStation, wenn ihr sie ohne CD im Laufwerk anschaltet. Ein anderes ist das Startmenü auf dem Sega Saturn, in dem ihr auswählt, ob ihr die CD starten oder nur ein paar Audio-Tracks abspielen wollt. Viel weiter gehen da die GUIs der Heimcomputer, wie die Windows- oder MacOS-Oberflächen sowie das XWindows von Linux, mit denen sehr komfortabel gearbeitet und auch sehr einfach programmiert werden kann.



Die neue Generation:

Dreamcast und WindowsCE

Viel ist schon darüber geredet worden, doch was steckt eigentlich dahinter? Viele Heimcomputer arbeiten mit Microsoft Windows95 (in Deutschland mehr als 90%). Daher gibt es auch sehr viele Spiele für diese Geräte. PCs und Konsolen stellen zwei völlig verschiedene Märkte dar. Wenn ein auf dem PC erfolgreiches Spiel für eine Konsole umgesetzt werden sollte, gab es immer Probleme bei der Konvertierung. Gleichermaßen galt das für eine Umsetzung in die andere Richtung. Meist wurde ein halbes Jahr oder noch länger an einer Konvertierung gebastelt, was im Detail einer Neuprogrammierung gleichkommt. Nach den Vorstellungen von Sega und Microsoft soll damit nun Schluss sein. Daher gibt es eine Dreamcast-Version des WindowsCE, einer abgespeckten Variante des Windows95-Betriebssystems, das für besonders kleine und speicherarme Computer, wie Palmtops oder PDAs (Personnel Digital Assistent), entwickelt wurde. So hat jeder Hersteller die Möglichkeit, seine Spiele unter Windows und dessen 3D-Standard DirectX zu entwickeln. Für die Umsetzung auf das Windows95-System oder das WindowsCE für Dreamcast wird statt des bisherigen halben Jahres nur eine ganze Woche veranschlagt, was die Herstellungskosten für eine Konvertierung drastisch reduziert. Offen bleibt jedoch, ob diese Idee auch von

Die Software-Architektur: Beginnend mit den prozessorinternen, sehr simplen Befehlen, werden die Aufgaben jeder höheren Ebene immer komplexer und rechenintensiver. Auf der anderen Seite fällt die Programmierung leichter, da mit Hochsprachen oder bekannten Betriebssystemen gearbeitet wird. Das erklärt, warum Dreamcast-Titel, die schnell unter WindowsCE entwickelt wurden, gerade einmal 40 % der Prozessorleistung von den Spielen, die auf den maschinen-nahen Code der SH-4-CPU (Dreamcast-Library) zurückgreifen, nutzen.

den Entwicklungsfirmen angenommen wird, da Sega bereits jetzt zugibt, dass mit dem originalen Dreamcast-Betriebssystem viel elegantere Spiele entstehen dürften. Das umstrittene WindowsCE wird auf alle Fälle benötigt, wenn ihr mit dem geplanten Dreamcast-Modem im Internet surfen wollt.

Wie funktionieren Emulatoren?

Emulatoren sind in der Lage, Programme, sprich Spiele, die normalerweise nicht auf einer Plattform lauffähig wären (z.B. ein PlayStation-Spiel im Dreamcast), trotzdem ausführbar zu machen. Im Klartext: Final Fantasy VII läuft dank eines PlayStation-Emulators auch auf einem PC. Das Emulator-Programm ist eigentlich eine Art Simultan-Übersetzer, das den fremden Code in Echtzeit in den für den Prozessor verständlichen Code umwandelt. So interessant und verlockend sich das auch anhören mag, hat die Sache zwei Haken: 1. Ein Emulator benötigt immer einen wesentlich stärkeren Prozessor, um ein Spiel auf einer fremden Plattform darzustellen. 2. Das Kopieren von emulatorfähiger Spielsoftware ist selbstverständlich verboten. Daher unser Tipp: Lasst die Finger von dubiosen Internet-Angeboten, denn jeder Emulator und jedes kopierte Spiel schadet der Videospiele-Industrie, die ihrerseits wiederum mit Preissteigerungen und indirekt durch Import-Stopps reagiert.

[SD5]	1:	EB	33	90	44	69	65	73	20	69	73	74	20	65	69	6E	20
[VF5]	2:	53	70	69	74	7A	65	6E	6D	6F	64	75	6C	00	00	00	00
[0Z4]	3:	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
[VB5]	4:	00	00	00	00	00	06	16	1E	53	0E	07	8B	F3	BF	1C	00
[9R5]	5:	B9	19	00	FC	F3	A4	0E	1F	5F	07	06	BE	03	00	B9	19
[NW2]	6:	00	FC	F3	A4	1F	17	07	CB								

Ein Hexdump: Ein normaler Maschinencode ist selbst für gute Entwickler kaum zu entziffern. Daher greift man für gewöhnlich zu einfacheren Programmiersprachen, zum Beispiel C

DirectX

Die Bezeichnung DirectX steht für Direct Extensions und ist eine Ansammlung von Befehlen, die als Erweiterung des Windows-Betriebssystems gedacht sind. Mit DirectX laufen Spiele besser systemübergreifend. Es hat jedoch viele Sicherheitslücken, so dass via Internet erheblicher Schaden auf dem heimischen Computer durch Hacker angerichtet werden kann. Solange Dreamcast keine externen Massenspeicher hat, wird das Gerät davon ausgenommen bleiben.

MOD-Chip

Alle Konsolenspiele werden für einen bestimmten Markt produziert. Japanische Spiele laufen nur in Japan, amerikanische nur in den Staaten und PAL-Versionen nur in Europa. Abhilfe schafft der kleine MOD-Chip, mit dessen Hilfe die hardwaremäßige Überprüfung ausgetrickt werden kann.

Ländercode

Damit die Konsole erkennt, für welchen Weltmarktbereich ein Spiel konzipiert wurde, gibt es den Regional- bzw. Ländercode. Jede CD-ROM und jedes Modul hat eine derartige Kennung. Die Konsole überprüft nach dem Einschalten, ob der Ländercode des Gerätes mit dem des Spiels übereinstimmt. Ist dies nicht der Fall, schaltet die Konsole automatisch auf stur und gibt eine entsprechende Meldung aus.

Binär und hexadezimal

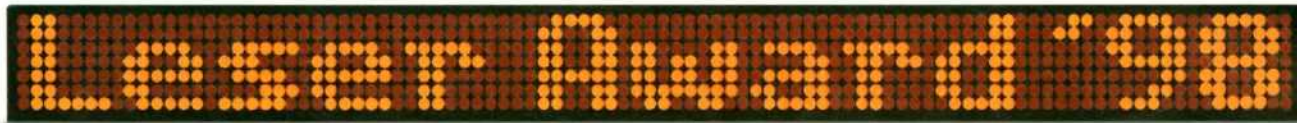
Wir Menschen rechnen mit Zehnerpotenzen und den Zahlen von Null bis Neun. Computer hingegen verwenden als ursprünglichste Form das binäre Zahlensystem, nur bestehend aus Null und Eins (Strom aus oder ein, ja oder nein). Befehle an einen Computer sind also nichts anderes als Kolonnen von Nullen und Einsen. Der Einfachheit halber fasst man immer vier dieser Zahlen zu einem 4-Bit-„Wort“ zusammen. Mit 4 Bit können 16 verschiedene Zustände angezeigt werden. Deshalb benötigt man zur Darstellung neben den zehn Zahlen-Zeichen (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) noch sechs Buchstaben (A, B, C, D, E, F). Die „Zahl“ D steht also für den Wert 13. Dieses Verfahren nennt man hexadezimal.

Index

- Folge 1 12/98 Video
- Folge 2 01/99 Audio
- Folge 3 02/99 Interner Aufbau
- Folge 4 03/99 Betriebssystem
- Folge 5 04/99 Datenträger
- Folge 6 05/99 Memory-Card
- Folge 7 06/99 Peripherie I
- Folge 8 07/99 Peripherie II
- Folge 9 08/99 Netzwerk
- Folge 10 09/99 Grafik-Engine
- Folge 11 10/99 Entwicklung
- Folge 12 11/99 Konsolenvergleich



MEGA FUN



Das Jahr 1998 war in vielerlei Hinsicht ein Jahr der Superlative. Die Spieleflut ließ Top-Games wie Pilze aus dem Boden schießen und beinahe jedes Genre wurde mit neuen Spitzenreitern besetzt. Dass Masse nicht immer auch Klasse bedeutet, zeigten dagegen die Software-Gurken, die uns während der Tests so manches Mal zur Weißglut brachten. Wie in jedem Jahr wollen wir nun das vergangene Jahr noch einmal Revue passieren lassen und euch die Möglichkeit bieten, die Tops und Flops der letzten Saison zu wählen. Damit sich die Bemühungen auch lohnen, verlosen wir ein paar nette Preise unter allen Einsendern. Lange Rede, kurzer Sinn: Stift schnappen, Coupon ausfüllen und gewinnen!

Bestes Adventure/ Action-Adventure

1. Tomb Raider III (PS)
(Eidos)
2. Oddworld: Abe's Exoddus (PS)
(GT Interactive)
3. Zelda 64: Ocarina of Time (N64)
(Nintendo)
4. Tenchu (PS)
(Activision)
5. Batman & Robin (PS)
(Acclaim)
6. Panzer Dragoon Saga (SAT)
(Sega)
7. Alundra (PS)
(SCED)
8. Deep Fear (SAT)
(Sega)
9. Arc of Time (PS)
(Acclaim)
10. Deathtrap Dungeon (PS/N64)
(Eidos)



Bestes Rollenspiel

1. Blaze & Blade (PS)
(Funsoft)
2. Breath of Fire III (PS)
(Infogrames)
3. Diablo (PS)
(Electronic Arts)
4. Wild Arms (PS)
(SCED)



Bestes Spiel des Jahres

- | | | |
|--|---|--|
| 1. Zelda 64: Ocarina of Time (N64)
(Nintendo) | 6. Gran Turismo (PS)
(SCED) | 11. MediEvil (PS)
(SCED) |
| 2. Turok 2 (N64)
(Acclaim) | 7. Banjo Kazooie (N64)
(Rare) | 12. C&C 2: Gegenschlag (PS)
(Virgin) |
| 3. Tomb Raider III (PS)
(Eidos) | 8. Colony Wars: Vengeance (PS)
(Psygnosis) | 13. F-1 World GP (N64)
(Nintendo) |
| 4. Crash Bandicoot Warped (PS)
(SCED) | 9. Oddworld: Abe's Exoddus (PS)
(GT Interactive) | 14. ISS '98 (PS/N64)
(Konami) |
| 5. Tekken 3 (PS)
(SCED) | 10. FIFA '99 (PS/N64)
(Electronic Arts) | 15. Gex 3D: Enter the Gecko (PS)
(Crystal Dynamics) |

Bestes Beat 'em Up

1. Tekken 3 (PS)
(Namco)
2. Dead or Alive (PS)
(Tecmo)
3. WWF Warzone (PS/N64)
(Acclaim)
4. Bushido Blade 2 (PS)
(Squaresoft)
5. Rival Schools (PS)
(Capcom)



5x Bust A Move 4 (N64)
5x Extreme G2



Schlechtestes Videospiel des Jahres

Welches Game war für euch in diesem Jahr die größte Enttäuschung? Über welchen Fehlkauf habt ihr euch am meisten geärgert? In dieser Rubrik könnt ihr eurem Ärger freien Lauf lassen.

Bestes Jump & Run

1. Banjo Kazooie (N64)
(Nintendo)
2. Crash Bandicoot: Warped (PS)
(SCED)
3. Spyro the Dragon (PS)
(SCED)
4. MediEvil (PS)
(SCED)
5. Heart of Darkness (PS)
(Infogrames)
6. Gex 3D: Enter the Gecko (PS)
(Crystal Dynamics)
7. Klonoa (PS)
(Namco)
8. Wild 9 (PS)
(Acclaim)
9. Apocalypse (PS)
(Activision)
10. Burning Rangers (SAT)
(Sega)



1x Metal-Gear-Solid-Überschungs-paket

Bestes Geschicklichkeitsspiel

1. Bust A Move 4 (PS) (Acclaim)
2. Devil Dice (PS) (SCED)
3. Wetrix (N64) (Infogrames)
4. Bomberman 64 (N64) (Nintendo)
5. Mr. Domino (PS) (SCED)



Nintendo

10x Spieleberater **Zelda 64: Ocarina of Time**



Bestes Strategiespiel

1. C&C 2: Gegenschlag (PS) (Virgin)
2. Constructor (PS) (Acclaim)
3. Theme Hospital (PS) (Electronic Arts)
4. Wargames (PS) (Electronic Arts)



Bestes Sportspiel

1. FIFA '99 (PS/N64) (Electronic Arts)
2. NBA Live '99 (PS/N64) (Electronic Arts)
3. NHL '99 (PS/N64) (Electronic Arts)
4. NFL Quarterback Club '99 (N64) (Acclaim)
5. 1080° Snowboarding (N64) (Nintendo)
6. Cool Boarders 3 (PS) (SCED)
7. Kobe Bryant NBA Courtside (N64) (Nintendo)
8. ISS '98 (PS/N64) (Konami)
9. NHL Powerplay '98 (PS) (Virgin)
10. Libero Grande (PS) (SCED)



Beste Rendersequenzen

1. Oddworld: Abe's Exoddus (PS) (GT Interactive)
2. Tomb Raider III (PS) (Eidos)
3. Tekken 3 (PS) (SCED)
4. MediEvil (PS) (SCED)
5. Colony Wars: Vengeance (PS) (Psygnosis)
6. Panzer Dragoon Saga (SAT) (Sega)



25x Men in Black Audio Track
5x Kick Off World, Anco
5x V-Ball, American Tecnos



Bestes Importspiel

1. Metal Gear Solid (PS) (Konami)
2. Ehrgeiz (PS) (Squaresoft/Dream Factory)
3. Ridge Racer Type 4 (PS) (Namco)
4. R-Type Delta (PS) (Irem)
5. Brave Fencer Musashi (PS) (Squaresoft)
6. Xenogears (PS) (Squaresoft)
7. Parasite Eve (PS) (Squaresoft)
8. Saga Frontier (PS) (Squaresoft)
9. Sonic Adventure (DC) (Sonic Team)
10. Virtua Fighter 3tb (DC) (Sega)

Bestes Rennspiel

1. F-1 World GP (N64) (Nintendo)
2. Formel 1 '98 (PS) (Psygnosis)
3. C3 Racing (PS) (Infogrames)
4. Test Drive 5 (PS) (Electronic Arts)
5. Gran Turismo (PS) (SCED)
6. Extreme G-2 (N64) (Acclaim)
7. TOCA 2 (PS) (Codemasters)
8. Colin McRae Rally (PS) (Codemasters)
9. Need for Speed 3 (PS) (Electronic Arts)
10. Road Rash 3D (PS) (Electronic Arts)

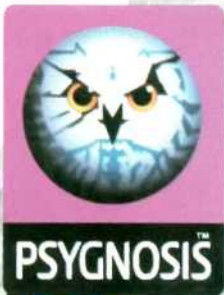


Bester Fremdhersteller

1. Eidos
2. Psygnosis
3. GT Interactive
4. Namco
5. Acclaim
6. Electronic Arts
7. Rare
8. Konami
9. Infogrames
10. Capcom

Bestes Videogame-Babe

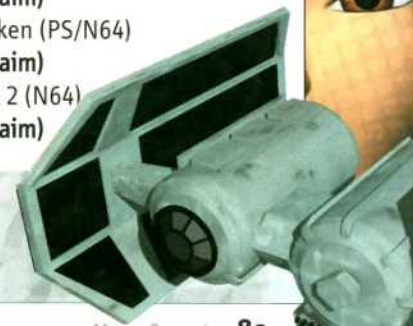
1. Lara Croft (Tomb Raider III)
2. Leeloo (Das fünfte Element)
3. Sarah (Virtua Fighter 3tb)
4. Aeris (Final Fantasy VII)
5. Claire Redfield (Indiziertes Spiel 2)



5x Psybadek-T-Shirts
2x ODT
2x Formel 1 '98
2x Colony Wars

**Bestes Shoot 'em Up/
bester Ego-Shooter**

1. Colony Wars: Vengeance (PS) (Psygnosis)
2. Rogue Squadron (N64) (Nintendo)
3. B-Movie (PS) (GT Interactive)
4. Blast Radius (PS) (Psygnosis)
5. R-Types (PS) (Konami)
6. MDK (PS) (Acclaim)
7. Forsaken (PS/N64) (Acclaim)
8. Turok 2 (N64) (Acclaim)





1. Bestes Adventure/ Action-Adventure

1. Tomb Raider III (PS) (Eidos)
2. Oddworld: Abe's Exoddus (PS) (GT Interactive)
3. Zelda 64: Ocarina of Time (N64) (Nintendo)
4. Tenuki (PS) (Activision)
5. Batman & Robin (PS) (Acclaim)
6. Panzer Dragoon Saga (SAT) (Sega)
7. Alundra (PS) (SCED)
8. Deep Fear (SAT) (Sega)
9. Arc of Time (PS) (Acclaim)
10. Deathtrap Dungeon (PS/N64) (Eidos)

2. Bestes Rennspiel

1. F-1 World GP (N64) (Nintendo)
2. Formel 1 '98 (PS) (Psygnosis)
3. C3 Racing (PS) (Infogrames)
4. Test Drive 5 (PS) (Electronic Arts)
5. Gran Turismo (PS) (SCED)
6. Extreme G-2 (N64) (Acclaim)
7. TOCA 2 (PS) (Codemasters)
8. Colin McRae Rally (PS) (Codemasters)
9. Need for Speed 3 (PS) (Electronic Arts)
10. Road Rash 3D (PS) (Electronic Arts)

3. Bestes Shoot 'em Up/ bester Ego-Shooter

1. Colony Wars: Vengeance (PS) (Psygnosis)
2. Rogue Squadron (N64) (Nintendo)
3. B-Movie (PS) (GT Interactive)
4. Blast Radius (PS) (Psygnosis)
5. R-Types (PS) (Konami)
6. MDK (PS) (Acclaim)
7. Forsaken (PS/N64) (Acclaim)
8. Turok 2 (N64) (Acclaim)

4. Bestes Sportspiel

1. FIFA '99 (PS/N64) (Electronic Arts)
2. NBA Live '99 (PS/N64) (Electronic Arts)
3. NHL '99 (PS/N64) (Electronic Arts)
4. NFL Quarterback Club '99 (N64) (Acclaim)
5. 1080° Snowboarding (N64) (Nintendo)
6. Cool Boarders 3 (PS) (SCED)
7. Kobe Bryant NBA Courtside (N64) (Nintendo)
8. ISS '98 (PS/N64) (Konami)
9. NHL Powerplay '98 (PS) (Virgin)
10. Libero Grande (PS) (SCED)

5. Bestes Strategiespiel

1. C&C 2: Gegenschlag (PS) (Virgin)
2. Constructor (PS) (Acclaim)
3. Theme Hospital (PS) (Electronic Arts)
4. Wargames (PS) (Electronic Arts)

6. Bestes Jump & Run

1. Banjo Kazooie (N64) (Nintendo)
2. Crash Bandicoot: Warped (PS) (SCED)
3. Spyro the Dragon (PS) (SCED)
4. MediEvil (PS) (SCED)
5. Heart of Darkness (PS) (Infogrames)
6. Gex 3D: Enter the Gecko (PS) (Crystal Dynamics)
7. Klonoa (PS) (Namco)
8. Wild 9 (PS) (Acclaim)
9. Apocalypse (PS) (Activision)
10. Burning Rangers (SAT) (Sega)

7. Bestes Beat 'em Up

1. Tekken 3 (PS) (Namco)
2. Dead or Alive (PS) (Tecmo)
3. WWF Warzone (PS/N64) (Acclaim)
4. Bushido Blade 2 (PS) (Squaresoft)
5. Rival Schools (PS) (Capcom)

8. Bestes Rollenspiel

1. Blaze & Blade (PS) (Funsoft)
2. Breath of Fire III (PS) (Infogrames)
3. Diablo (PS) (Electronic Arts)
4. Wild Arms (PS) (SCED)

9. Bestes Geschicklichkeitsspiel

1. Bust A Move 4 (PS) (Acclaim)
2. Devil Dice (PS) (SCED)
3. Wetrix (N64) (Infogrames)
4. Bomberman 64 (N64) (Nintendo)
5. Mr. Domino (PS) (SCED)

10. Bestes Importspiel

1. Metal Gear Solid (PS) (Konami)
2. Ehrgeiz (PS) (Squaresoft/Dream Factory)
3. Ridge Racer Type 4 (PS) (Namco)
4. R-Type Delta (PS) (Irem)
5. Brave Fencer Musashi (PS) (Squaresoft)
6. Xenogears (PS) (Squaresoft)
7. Parasite Eve (PS) (Squaresoft)
8. Saga Frontier (PS) (Squaresoft)
9. Sonic Adventure (DC) (Sonic Team)
10. Virtua Fighter 3tb (DC) (Sega)

11. Bester Fremdhersteller

1. Eidos
2. Psygnosis
3. GT Interactive
4. Namco
5. Acclaim
6. Electronic Arts
7. Rare
8. Konami
9. Infogrames
10. Capcom

12. Beste Rendersequenzen

1. Oddworld: Abe's Exoddus (PS) (GT Interactive)
2. Tomb Raider III (PS) (Eidos)
3. Tekken 3 (PS) (SCED)
4. MediEvil (PS) (SCED)
5. Colony Wars: Vengeance (PS) (Psygnosis)
6. Panzer Dragoon Saga (SAT) (Sega)

13. Bestes Spiel des Jahres

1. Zelda 64: Ocarina of Time (N64) (Nintendo)
2. Turok 2 (N64) (Acclaim)
3. Tomb Raider III (PS) (Eidos)
4. Crash Bandicoot Warped (PS) (SCED)
5. Tekken 3 (PS) (SCED)
6. Gran Turismo (PS) (SCED)
7. Banjo Kazooie (N64) (Rare)
8. Colony Wars: Vengeance (PS) (Psygnosis)
9. Oddworld: Abe's Exoddus (PS) (GT Interactive)
10. FIFA '99 (PS/N64) (Electronic Arts)
11. MediEvil (PS) (SCED)
12. C&C 2: Gegenschlag (PS) (Virgin)
13. F-1 World GP (N64) (Nintendo)
14. ISS '98 (PS/N64) (Konami)
15. Gex 3D: Enter the Gecko (PS) (Crystal Dynamics)

14. Heißestes Videogame-Babe

1. Lara Croft (Tomb Raider III)
2. Nina Williams (Tekken 3)
3. Leeloo (Das fünfte Element)
4. Sarah (Virtua Fighter 3tb)
5. Tifa (Final Fantasy VII)
6. Aeris (Final Fantasy VII)
7. Claire Redfield (Indiziertes Spiel 2)

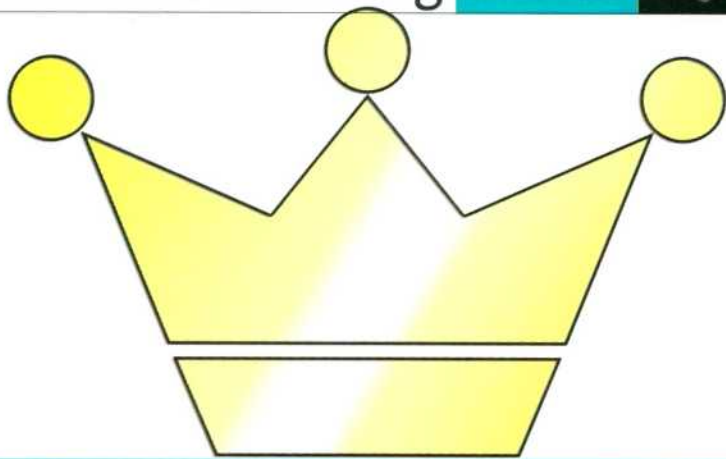
15. Schlechtestes Videospiele des Jahres

Welches Game war für euch in diesem Jahr die größte Enttäuschung? Über welchen Fehlkauf habt ihr euch am meisten geärgert? Lasst eurem Ärger in dieser Rubrik freien Lauf.

Teilnahmebedingungen

Um an der Verlosung teilnehmen zu können, muss der Coupon vollständig ausgefüllt werden. Erst dann wandert der Briefumschlag mit eurem Absender und der Angabe eures Systems in die Lostrommel. Pro Sparte kann nur ein Kreuz gemacht werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgenommen. Für die freundliche Unterstützung bedanken wir uns ganz herzlich bei den Firmen Acclaim, Psygnosis, Nintendo und THQ. Bitte sendet den Coupon bis zum 17.02.1999 an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Leser Award '98
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg



Zockerkönig

Traditionsgemäß läuft auch diesmal der Wettbewerb sehr langsam an. Dass die Anzahl der Zuschriften noch weniger geworden ist, liegt natürlich auch an der neuen Regel, die nur noch Videobänder zulässt. Dieser Umstand erfordert zwar mehr Aufwand, macht das Schummeln dafür aber nahezu unmöglich, und darauf kommt es uns letztendlich an. Also, ran an das Pad und her mit euren Bestleistungen!

Die Regeln:

Extreme-G 2

Aquanor – die Hafenstrecke. Wer legt die schnellste Rundenzeit hin? Spielmodi und Bolide dürft ihr nach Belieben wählen.

Test Drive 5

Wer absolviert die eisige Moskau-Strecke am schnellsten? Es gilt die beste Durchgangszeit. Spielmodi und Wagen sind uns egal. Achtung! Electronic Arts spendiert einen Extragewinn!

Virtua Fighter 3tb

Welcher Knochenbrecher absolviert den Ranking-Modus mit der höchsten Punktezahl? Die Wahl des Kämpfers bleibt euch überlassen.

Schickt uns einfach ein an die richtige Stelle gespultes Videoband, das eure Leistung dokumentiert (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 19.03.99.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Extreme-G 2

1. -
2. -
3. -



Test Drive 5

1. 3.05.76 Minuten Frank Reuter, Hanau
2. -
3. -



Virtua Fighter 3tb

1. -
2. -
3. -

12/98



01/99



02/99



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 12/98	zu DM 5,90	
MEGA FUN 01/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 02/99	zu DM 5,90	
	zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug

Konto-Nummer

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



Jetzt Zuschlagen!

Das MEGA FUN-Spar-Abo:
Jedes Heft nur fünf Mark!



Gleich anrufen:

0180 / 5 95 95 06

! Jede Ausgabe nur DM 5,-
statt DM 5,90!

! Jede Ausgabe bequem per Post
nach Haus – ohne Versandkosten!

! Jede Ausgabe druckfrisch,
pünktlich, top-aktuell!

Mega Fun – das Magazin
für mehr Konsolenspaß!



erste hilfe inhalt



tips & tricks 3/99

PlayStation

Apocalypse (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	249
B-Movie (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	249
Box Champions (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	249
C3 Racing (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	249
Cool Boarders 3 (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	249
Crash Bandicoot 3 Warped (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	249
Devil's Deception (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	249
Lemmings & Oh No! More Lemmings (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	249
NHL 99 (PAL)	Allgemeines	246
O.D.T. (PAL)	Cheats	246
Oddworld: Abe's Exoddus (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	249
Test Drive 4x4 (PAL)	Autos	246
Test Drive 5 (PAL)	Cheats	245

Nintendo 64

Gex 3D (US)	Passwörter	247
NHL 99 (PAL)	Allgemeines	246
NHL Breakaway 99 (PAL)	Cheats	246
Nightmare Creatures (US)	Cheatmenü	246
Rakuga Kids (PAL)	Tipps	246
S.C.A.R.S. (PAL)	Passwörter	247
South Park (US)	Cheats	247
Star Wars: Rogue Squadron (US)	Passwörter	248
Topgear Overdrive (US)	Cheats	247
Turok 2: Seeds of Evil (US)	Cheats	246

komplettlösung 3/99

Nintendo 64

Zelda - Ocarina of Time (PAL)	2. und letzter Teil	250-262
-------------------------------------	---------------------------	---------



Test Drive 5

PlayStation (PAL) Cheats Was ist denn los? 200,- DM liegen hier und warten auf

einen neuen Besitzer. Aber keine Einsendung konnte den Titel „Tip des Monats“ einheimsen. Also nehme ich die Scheine und geh ein Bier trinken ...Quatsch! Die Scheine wandern in den Jackpott, und wer es schafft, in der nächsten Ausgabe den Tip des Monats zu ergattern, erhält 400 Steine auf sein Konto. Diesmal stellen wir also selbst den Tipp, der da lautet: In Test Drive 5 einfach mit dem Namen RONE in die Highscore-Liste eintragen. Dafür erhaltet ihr jede Menge neue Fahrzeuge. Leichter geht's nicht mehr.

tip des
monats



tip des monats

Games und Kohle zu gewinnen!

Kreativer Wahnsinn!

Zelda dominiert unsere Erste-Hilfe-Rubrik in dieser Ausgabe, wie ihr sicherlich auf den folgenden Seiten seht. Links Abenteuer hat schon das gewisse Etwas. Also, für alle, die das Modul noch nicht besitzen: Besorgt es euch!

Und hier mal wieder das übliche informative BlaBla: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier, da wir hierzu nichts abdrucken dürfen. Zwar rätsel ich recht gern, aber Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deswegen: Schreibt **LESERLICH** oder tippt das Ganze doch gleich ab. Unter den Zuschriften wird der Tip des Monats ausgelobt, und das bedeutet für den Gewinner 200,- DM in bar.

Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch.

Unsere Adresse lautet:
Redaktion Mega Fun
Kennwort: Erste Hilfe
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de

Theo
KRANZ
VERSAND

Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!
Ciao, euer Gunther

Test Drive 4x4

PlayStation (PAL) Autos Na, wer sagt es denn. Auch in Test Drive 4x4 gibt es einige

zusätzliche Wagen.

Schulbus:

Einzelrennen oder Welttour anwählen und im Screen mit der Antriebsart folgenden Code eingeben:

Select gedrückt halten, dann L1, ↑, L2, ↓, ↓, L2, L2, R2.

Eiswagen:

Einzelrennen oder Welttour anwählen und im Screen mit der Antriebsart folgenden Code eingeben:

Select gedrückt halten und R2, L2, L2, ↓, ↓, L2, L2, R1.

Rakuga Kids

Nintendo 64 (PAL) Tipps Ja, ja, die Rakuga Kids. Hier verstecken sich ein paar Goodies, die ihr folgendermaßen erhaltet.



Inoz: Spielt länger als zwei Stunden. Wählt dann Mamzo bei gedrückter L-Taste an.

Darkness: Spielt länger als fünf Stunden. Nun sollte Darkness im Charakter-Select auftauchen.

Extra-Optionen: Diese werden nach zehn Stunden Spielzeit anwählbar.

Nightmare Creatures

Nintendo 64 (US) Cheatmenü Gebt in Nightmare Creatures folgendes als

Passwort ein:

←, ↑, C↓, C←, C→, C↑, C←, ↓.

Bestätigt und ihr landet in einem Cheatmenü. Hier dürfen einige nette Optionen angewählt werden.



Turok 2: Seeds of Evil

Nintendo 64 (US) Cheats Cheat oder nicht Cheat, das ist hier die Frage!

Gebt die folgenden Cheats unter der Option

„Enter Cheat“ ein.

Big-Head-Modus:

UBERNOODLE

Stick-Men-Modus:

HOLASTICKBOY

Big Hands and Feet:

STOMPEN

Small Enemies:

PIPSQUEAK

Pen- and Ink-Modus:

IGOTABFA

Gouraud-Shading:

WHATSATEXTUREMAP

Blackout-Mode:

LIGHTSOUT

Juans-Mode:

HEEERESJUAN

Baby-Mode:

AHHGOO



NHL 99

N64/PS (PAL) Allgemeines Da uns für euch keine Kosten und Mühen zu viel sind, können wir euch nach stundenlangem Zocken einige Tipps mit auf den Weg zum Stanley Cup geben.

- Werdet ihr in eine **Schlägerei** verwickelt, lohnt es sich nicht zurückzuschlagen, denn der Aggressor erhält eine 5-Minuten-Zeitstrafe wegen übertriebener Härte, während der Geschlagene maximal mit einer 2-Minuten-Strafe belegt wird.

- **Distanzschüsse** führen nur sehr selten zum Erfolg, es sei denn, sie sind der Abschluss einer Passstafette. Mit One-Timern ist der Torhüter am einfachsten zu bezwingen.

- Beim **Überzahlspiel** gilt es, Ruhe zu bewahren. Wartet, bis alle eure Spieler in Position gelaufen sind. Fahrt dann mit einem Spieler von der blauen Linie in Richtung Tor. Mit diesem Manöver zieht ihr die Gegner auf euch. Kurz bevor ihr umgecheckt werdet, passt ihr zu dem Stürmer, der einschussbereit vor dem Tor steht.

- Fahrt ihr **alleine** aufs Tor zu oder bei einem Penalty, dann solltet ihr in einem Bogen vor das Tor fahren und dann kurz vorm Torraum in Richtung Mittellinie abdrehen. Kurz bevor ihr euch komplett umgedreht habt, müsst ihr abdrücken, und schon rauscht der Puck am Torwart vorbei ins Tor.



O.D.T.

PlayStation (PAL) Cheats

Zusätzliche Charaktere:

Gebt im Hauptmenü die folgenden Kombinationen ein.

Karma, der Ex-Deviant:

R1, R2, L2, L1.

Sophia Hawkings (die unser aller Motto vertritt):

L1, L2, R2, R1.

Cheats:

Gebt im Pausescreen die folgenden Kombinationen ein.

Magie:

↓, Δ, Select, L1, R1, Select.

Erfahrung:

○, Δ, L1, L2, R1, Select.

Waffe:

R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑, ↓.



NHL Breakaway '99

Nintendo 64 (PAL) Cheats Noch ein Eishockey-Spiel, zu dem interessante Informatio-

nen eingingen.

Cheat-Optionen: C←, C→, C←, C→, R, R.

Zusätzliche Teams: Schnell C↑, C← im Team-Selection-Screen eingeben (mehrmals).

Topgear Overdrive

Nintendo 64 (US) Cheats Diverse Goodies lassen sich bei Topgear Overdrive auch ohne Zocken ergaunern. Und zwar muss hierzu im Hauptmenü mit den Optionen Championship, Versus, Setup und Credits die jeweilige Option per Analogstick markiert und per Z-Taste bestätigt werden. Zu Deutsch: Das entsprechende Wort markieren, und sobald dieses aufleuchtet, einmal die Taste Z drücken. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Sound und es ist kurzzeitig ein kleiner Smilie unten im Screen zu sehen.

Alle Standard-Autos:
Credits, Championship, Championship, Versus.

Bonus-Auto 1:
Credits, Versus, Setup,
Championship, Versus, Versus.

Bonus-Auto 2:
Championship, Credits, Versus,
Setup, Versus, Championship,
Setup, Credits.

Bonus-Auto 3:
Versus, Versus, Championship,
Credits, Championship, Versus,
Championship, Credits, Setup,
Versus, Setup.

Season Four:
Versus, Championship,
Championship, Credits, Setup,
Setup, Championship.

Season Five:
Setup, Championship, Credits,
Versus, Versus, Setup,
Championship, Versus, Credits,
Championship.



Gex 3D

Nintendo 64 (US) Passwörter

Schon wieder Passwörter zur US-Version. Jetzt wird es aber einmal Zeit, dass die deutsche Fassung eintrudelt! Hier die Passwörter.
DPXMDGVXCVLG5WFL
Öffnet Tor 1
C2G57FLRDQJV7FBTCN
Öffnet Tor 2
M758FQRW3J58FQRW4!
99 Leben und Goodies



S.C.A.R.S.

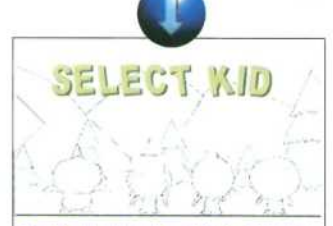
Nintendo 64 (PAL) Passwörter Nun ja, was für Schreibern auf meinem Tisch landen. Hier etwas von Ubi-Soft und der S.C.A.R.S.-Front.

Passwörter:
Crystal-Cup: LGSSSX
Diamond-Cup: CRKKYY
Zenith-Cup: DZPKKK
Master (alles erspielt): PXPRTS
Scorpion-Car: SDSSRT
Cobra-Car: TRTTLL
Cheetah-Car: NRNNRR
Panther-Car: YMSTTR
Alle Codes: WLLVDD

South Park

Nintendo 64 (US) Cheats Oh God! He killed Kenny! Dieser Ausruf wird bald in unseren Gehörgängen widerhallen, nachdem endlich die Zeichentrickserie Southpark auch in unseren Breitengraden über die Mattscheiben flimmert. Aber hier erst einmal die Cheats der N64-Version. Gebt diese einfach als Passwort ein und bestätigt.

- Alle Cheats aktivieren:
BOBBYBIRD
Level-Select:
THEEARTHMOVED
God-Mode:
ASSMAN
Alle Waffen:
FATKNACKER
Unendlich Munition:
FATTERKNACKER
Alle Charaktere im Multi-Player-Mode:
OMGTKKYB
Officer Barbrady:
ELVISLIVES
Mr. Mackey:
CHEATINGISBAD
Phillip:
PHAERT
Terrance:
RAFT
Mr. Garrison:
DOROTHYSFRIEND
Chef:
LOVEMACHINE
Wendy:
CHEKATACO
Pip:
FISHNCHIPS
Ike:
KICKME
Mrs. Cartman:
ALLWOMAN
Mephisto:
GOODSCIENCE
Jimbo:
STARINGFROG
Ned:
HAWKING
Big Gay Al:
OUTRAGE
Alien:
MAJESTIC
Starvin Marvin
SLAPUPMEAL
Skinny Mode:
VEGGIEHEAVEN
Big-Head-Mode:
MEGANOGGIN
Pen- and Ink-Mode:
PLANEARIUM
View Credits:
SCREWYOUGUYS



Star Wars: Rogue Squadr.

Nintendo 64 (US) Passwörter Zur US-Version haben wir euch auch schon einmal die wichtigsten Passwörter herausgefischt.

Unendlich Leben:

Gebt als Passwort **IGIVEUP** ein.

Alle Power-ups:

Gebt als Passwort **TOUGHGUY** ein.

Credits:

Gebt als Passwort **CREDITS** ein.

Radar-Display:

Gebt als Passwort **RADAR** ein.

Control AT-ST:

Gebt als Passwort **CHICKEN** ein.

A-Wing benutzen:

Gebt als Passwort **ACE** ein.

Intermission-Sequenzen:

Gebt als Passwort **DIRECTOR** ein.

Millennium Falcon:

Gebt als Passwort **FARMBOY** ein.

TIE Interceptor:

Gebt als Passwort **FARMBOY** ein und dann **TIEDUP**. Markiert in der Flugauswahl den Falcon und drückt den Analogstick nach oben.

Musik-Test:

Gebt als Passwort **MAESTRO** ein. Wählt nun die Option Showroom.

Anderer Titelscreen:

Gebt als Passwort **HARDROCK** ein. Lasst dann den Demo-Mode laufen und brecht diesen mit der A-Taste ab.

Beggars-Canyon-Level:

Verdient euch Bronze in allen Missionen. Hierfür darf dann mit einem T-16 Skyhopper in Beggars Canyon geflogen werden.

Death-Star-Trench-Level:

Verdient euch Silber in allen Missionen. Hierfür erhaltet ihr einen Trench, um im Angesicht des Death Stars zuzuschlagen.

Battle-of-Hoth-Level:

Verdient euch Gold in allen Missionen. Dafür dürft ihr mit einem Snowspeeder im Battle of Hoth loslegen.



Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertrieber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Beachtet bitte bei den Hotlinenummern, dass 0190er-Anschlüsse locker mit 1,21 DM pro Minute zu Buche schlagen. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: erstehilfe@megafun.de

Acclaim:

Spielhotline: 089/32940600
(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)
HP: <http://www.acclaim.de> (com)

Activision:

Spielhotline: 0190/510055
(Mo.-So. 16.00-18.00) 1,20 DM/Min.
HP: <http://www.activision.de> (com)

BMG/Take 2:

Spielhotline: 0180/5304525
(Mo.-Fr. 10.00-17.00)
HP: <http://www.take2.de>

Codemasters:

HP: <http://www.codemasters.com>

Dataflash:

HP: <http://www.dataflash.com>

Electronic Arts:

Spielhotline: 0190/572333
(Mo.-Fr. 09.30-17.30)
HP: <http://www.ea.com>

Eidos:

Spielhotline: 0190/510051
(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)
1,20 DM/Min.
Fragen per Fax: 05241/953395
HP: <http://www.eidos.com>

Fire International (Deutschland)/Blaze

Xploder-Codes-Hotline: 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 - ein Mensch)
01805-254393 (Helpfax, Antwortfax, dauert ca. 2 Tage)
HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Infogrames:

Spielhotline: 0190/510550
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.infogrames.de>

Konami:

Spielhotline: 069/95081288
(Mo.-Fr. 14.00-18.00)
HP: <http://www.konami.com>

Nintendo:

Spielhotline: 06026/940940
(Mo.-Fr. 13.00-19.00)
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) 1,21 DM/Min.
HP: <http://www.playstation-europe.com>

Ubi Soft:

Spielhotline: 0211/3380033
(Mo.-Fr. 09.00-16.00)
Spielfragen per Fax: 0221/3380015
Spielfragen per E-Mail: software@ubisoft.de
HP: <http://www.ubisoft.de>

Wolfsoft:

Umbauhilfe: 02622/83517

Mega Fun Hotline-Termin

Freitag, 12. Februar, zwischen 14.00-18.00 Uhr, ist es wieder einmal soweit. **HOTLINE-ZEIT!** Schorsch und Gunther klemmen sich dann wieder einmal hinter die Sprechmuschel, um euch mit Rat zur Seite zu stehen. Unter 0931/7842514 hören wir uns!



Xploder-/Game-Buster-Codes

PlayStation (PAL) Codes

Oddworld: Abe's Exoddus

300 Mudokons befreit:
8007 E5EA 012C
Sofortige Übernahme
(L1+L2):
D007 E660 0005
8007 E5A8 FFFF
Unendlich Wurfsteine:
D01F 389E 0008
801F 389E 0009
Keine Opfer:
8007 E5E8 0000

Cool Boarders 3

Mega-Points:
8009 AEE4 FFFF
Kurse geöffnet:
8006 903C 0005
Extra-Charaktere:
8006 90B0 0xxx
Für die drei x Folgendes tippen:
10D (Eddie)
10E (Mars)
10F (Kimber)
110 (Irving)
111 (Bob)
112 (Joshua)
113 (Cool)
114 (Burg)



Devil's Deception

Unendlich HP:
800A 0242 6464
Unendlich Gold:
800A 02C0 FFFF
Max. Defense:
800A 0244 FF00

Apocalypse

Unendlich Leben:
800F F7A8 000F
Unverwundbar:
800F F250 0001
Alle Levels anwählbar:
800F F264 0001
Alle Checkpoints anwählbar:
800F F26C 0001

B-Movie

Unendlich Komponenten:
8008 558C 0066
8008 5590 0066
8008 5594 0066
Unendlich Forscher:
8008 5588 0066

Box-Champions

P1 Unendlich Ausdauer:
801D A716 0063
801D A73E 0063
P1 Keine Ausdauer:
801D A716 0000
801D A73E 0000
P1 Maximale Stärke:
801D A744 1500
P1 Keine Stärke:
801D A744 0000
P2 Unendlich Ausdauer:
801D B0D2 0063
801D B0FA 0063

P2 Keine Ausdauer:

801D B0D2 0000
801D B0FA 0000
P2 Maximale Stärke:
801D B100 1500
P2 Keine Stärke:
801D B100 0000

C3 Racing

Arcade-Mode-Codes
Alle Stages in AFRICA:
8002 5538 0003
Alle Stages in MONACO:
8002 5528 0003
Alle Stages in ROMA:
8002 5526 0003
Alle Stages in NORWAY:
8002 552A 0003
Alle Stages in GREAT BRITAIN:
8002 552C 0003
Alle Stages in CHINA:
8002 5530 0003
Alle Stages in den USA:
8002 5532 0003
Alle Stages in INDONESIA:
8002 5534 0003
Alle Stages in BRASILIA:
8002 5536 0003
Alle Stages in PERU:
8002 552E 0003

Crash Bandicoot 3 Warped

Unendlich Leben
(Select drücken):
D006 5D54 0100
800A D3DC 6300
D006 5D54 0100
800A D42C 6300
D006 5D54 0100
800A D0A4 6300
D006 5D54 0100
800B CD48 6300

Alle Kräfte:
8006 9328 003F
Alle Gems:
8006 9160 FFFF
8006 9162 FFFF
8006 9164 FFFF
8006 9166 FF00
Alle Saphires:
8006 9364 FFFF
8006 9366 FFFF
8006 9368 FFFF
Alle Crystals:
8006 92DC FFFF
8006 92DE FFFF
8006 92E0 FFFF

Lemmings & Oh No! More Lemmings

Unendlich Zeit:
8008 4EF0 003B
Nur einen Lemming retten:
8005 CE84 0001
Unendlich Climbers:
8005 CEB0 0063
Unendlich Floaters:
8005 CEB4 0063
Unendlich Bombers:
8005 CEB8 0063
Unendlich Blockers:
8005 CEBE 0063
Unendlich Builders:
8005 CEC0 0063
Unendlich Bashers:
8005 CEC4 0063
Unendlich Miners:
8005 CEC8 0063
Unendlich Diggers:
8005 CECC 0063



Ja, ich möchte den HELP-Sammelordner für meine Mega-Fun-Tipps bestellen:

___ Stück Help-Sammelordner der Mega Fun je DM___

Gesamt DM___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM___

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

Computec Verlag

Leserservice

Postfach

90327 Nürnberg

Name

Straße

PLZ, Wohnort.....

Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tipps aus der Mega Fun
- für die wichtigsten Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-



**VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS!!!**

Zelda

Ocarina of Time

Nintendo 64 Komplettlösung Triforce-Symbole, Ganondorf und das heilige Reich. Links Abenteuer geht in die entscheidende Phase, und wir haben seinen Weg niedergeschrieben



Bauch von Jabu-Jabu

Zerschlagt im ersten Raum die **Blubberblasen** und blockt die Geschosse der Blättermann-Varianten mit Hilfe des Deku-Schildes. Um die nächste Tür zu öffnen, schaut euch mal den Gaumen des alten Jabu an. Dort ist eine Art von Schalter, dem ihr in diesem Level oft begegnen werdet. Schießt auf ihn und eilt dann schnell durch den nächsten Raum, zu dem wir später nochmal zurückkommen. Ihr trefft auf die freche **Prinzessin Ruto**, die nach dem ersten Gespräch in einem Loch verschwindet. Springt ihr hinterher und sprecht so lange mit ihr, bis sie einwilligt, von Link getragen zu werden. Passt in diesem Raum besonders auf die **Zappelquallen** auf. Da sie elektrisch geladen sind, solltet ihr sie nur in Notfällen mit dem Schwert bekämpfen. Geht ihnen vorerst aus dem Weg, bis ihr den Bumerang besitzt. Geht mit der geschulterten Prinzessin durch die Tür hinter euch und vermeidet im folgenden Gang die Blubberblase.

Ihr trefft auf einen Raum mit einer Grube und einem Schalter in deren Mitte. Springt in die Grube, werft Ruto auf die gegenüberliegende Seite und tretet erst dann auf den Schalter, um den Wasserpegel ansteigen zu lassen. Nehmt euch vor den **Elektromanta** in Acht, die in der Grube herumschwimmen. Es folgt wieder ein schmaler Gang mit Blasen, der euch und Ruto in den Raum mit einer **Fahrstuhlplattform** bringt. Oben angekommen, nehmt ihr die rechte der beiden Türen und durchquert den Raum mit den Löchern im Boden (das ist übrigens die Lunge von Jabu). Wenn ihr die Tür auf der gegenüberliegenden Seite betretet, gelangt ihr zu einer **Weggabelung** mit drei Abzweigungen. Für die **Zangengreifer**, die ihr dort findet, gilt das Gleiche wie für die Quallen. Also erst den Bumerang holen. Nehmt dazu erst einmal den rechten Weg, bis ihr auf einen Schalter trefft, den ihr mit Ruto auf dem Rücken betreten solltet. Im folgenden Raum müsst ihr alle Gegner besiegen, damit die Truhe mit



dem **Bumerang** erscheint. Diese geschmeidige Fernwaffe solltet ihr sofort auf eine der C-Tasten legen. Verlasst den Raum und kehrt zur Wegkreuzung zurück, wo ihr nun den linken Weg beschreitet. Ihr trefft wieder auf einen Schalter, den ihr mit der Göre Ruto beschwert. Im nächsten Raum erwartet

alle dort befindlichen **Blubberblasen** in der Zeit zum Platzen bringt, den **Kompass** ergattern. Kehrt zurück in den rechten Arm der Wegkreuzung und betretet die Abzweigung, die sich durch den Tod des Parasitentakels geöffnet hat. Hier trefft ihr auf den zweiten roten Parasiten, den ihr mit der gleichen Taktik bezwingt. Schlussendlich nehmt ihr die dritte Abzweigung der Kreuzung und müsst dort den grünen Parasiten vernichten. Die Taktik ist auch hier dieselbe, nur dass ihr zuerst seine **Leibgarde** mit dem Bumerang ausknipsen solltet. Schnappt euch Ruto und kehrt in Jabus Lunge zurück. Lasst euch diesmal durch das Loch hinten links in der Ecke fallen, so dass ihr auf einem Plateau landet, das direkt zu einer Tür führt. Im Raum dahinter findet Ruto zwar den heiß ersehnten **heiligen Stein**, saust aber dann mit der Plattform nach oben. Der **Oktopus**, der an Stelle der Prinzessin zurückkommt, ist wie folgt zu besiegen: Lauft ihm permanent hinterher, bis sein **Hinterteil** in Reichweite des Bumerangs gekommen ist. Liegt er nach dem Treffer benommen am Boden, gibt es mit dem Schwert gleich noch eine drauf. Achtet aber auf seine **Richtungswechsel** und kommt dem rotierenden Dornenkranz in der Mitte nicht zu nahe! Steigt nach dem Kampf auf die Plattform und geht den anschließenden Korridor entlang. Im nächsten Raum solltet ihr euch erst einmal ins Wasser fallen lassen, um den Stein spuckenden Gegner auszuschalten. Bringt dann die beiden **lebenden Blöcke** ebenfalls mit Hilfe des Bumerangs kurzzeitig zum Stillstand, um über sie in den Raum links zu gelangen. Wenn ihr mit der nächsten Plattform nach oben fahrt, könnt ihr nun den Schalter im Raum direkt hinter Jabus Mundhöhle erreichen. Besorgt euch dazu von links eine der beiden Kisten und beschwert den Schalter mit ihr. Erklimmt darauf die Kletterwand im nächsten Abschnitt und dreht euch, oben angelangt, zur Raummitte hin. Schleudert dann den Bumerang zum Schalter, den ihr seht, haltet dabei aber etwas mehr Abstand zur Glaswand, die diesen abschirmt. Springt wieder nach unten und betretet den geöffneten Raum, wo ihr auf den nächsten Endgegner trefft.

euch der erste rote **Parasitentakel**. Die entscheidende Taktik ist es, seine **Schwachstelle** als Ziel erfasst (Z-Taste) zu halten und ihn ständig zu umkreisen. Zieht dann den Kreis etwas enger, damit er sich zu euch herunterlässt, weicht seinem Schlag nach hinten und zur Seite aus und werft gleichzeitig den Bumerang. Nach seinem Tod erhaltet ihr die **Labyrinth-Karte**, und im Raum gleich neben diesem könnt ihr, wenn ihr



Barinade

Peilt mittels Z-Taste erst einmal seine Tentakel am Kopf an und bekämpft sie mit dem Bumerang, bis er damit beginnt, seine **quallenhaften Anhängsel** kreisen zu lassen. Schießt dann abwechselnd auf Barinades Körper und die Quallen. In der Phase, in der die Quallen mit sehr hoher Geschwindigkeit rotieren, solltet ihr euch aufs Ausweichen konzentrieren und den Bumerang auf gut Glück auf die Körpermitte werfen. Bei einem Treffer versinkt Barinade halb in der Erde.





Knipst dann erst die Quallenanhängsel und dann ihn selber aus. Zerschlagt bei Energiemangel die **fünf Krüge**, die an den Außenwänden der Kammer stehen.



Zitadelle der Zeit

Da ihr nun im Besitz der drei heiligen Steine seid, ist das nächste große Ziel ein erneutes Treffen mit **Prinzessin Zelda**. Zuvor solltet ihr von der Stelle aus, wo euch Ruto zurückgelassen hat, nach links an Land schwimmen. Dort seht ihr zwei Felsblöcke, einen hellen und einen dunklen. Sprengt diese, und ihr entdeckt den Eingang zur **Fee der Magie**, die euch den Zauberspruch **Farores Feuerinferno** schenkt. Vor den Toren der Stadt Hyrule angekommen, müsst ihr jedoch mit ansehen, wie Impa und Zelda vor Ganondorf flüchten. Zelda schafft es jedoch, die **Ocarina der Zeit** in den Burggraben zu werfen, wo ihr sie im

Anschluss herausfischen solltet. In der folgenden Vision erlernt ihr dann die **Hymne der Zeit**, die ihr sogleich in der Zitadelle der Zeit vor dem Altar spielen solltet. Geht ihr dann durch das geöffnete Portal und zieht das **Master-Schwert** aus dem Zeitefels, erwacht ihr wenig später als junger Mann. Nehmt Raurus Ratschlag und das **Amulett des Lichts** entgegen und kehrt nach Kakariko zurück.



Friedhof

Auf dem Friedhof in Kakariko solltet ihr euch dem hintersten Grab mit dem **Triforce-Symbol** widmen. Prüft zuerst die beiden Nachbargräber und besiegt die Geister der Komponistenbrüder, die bereitwillig Auskünfte erteilen. Stellt euch dann auf das Triforce und spielt Zeldas Schlaflied, worauf sich das Grab öffnet. Im Königsgrab selber müsst ihr im ersten Raum alle Fledermäuse

töten, die Zombies im nächsten Raum ebenso behandeln und dann die **Hieroglyphen** im letzten Raum lesen, wodurch ihr die **Hymne der Sonne** erhaltet. Mit diesem Lied lassen sich übrigens sämtliche Untote kurzzeitig paralysieren, was sehr nützlich ist, um größere Horden zu bekämpfen. Wieder an der Oberfläche angelangt, müsst ihr dem mittlerweile verstorbenen Totengräber Bruno einen Besuch abstatten. Sein Grab befindet sich im südwestlichen Eck, wo ihr als kleiner Link ein Loch für die magische Bohne gefunden habt. Zieht den Grabstein hervor, und **Brunos Geist** wird euch in den Katakomben darunter zu einem Wettlauf herausfordern. Nach diesem Rennen erhaltet ihr als Preis den **Fanghaken**. Im nächsten Raum versperrt euch ein blauer Block den Weg. Spielt einfach die Hymne der Zeit, um eine Block dieser Art verschwinden zu lassen. Ihr gelangt so in die Windmühle, wo ihr ein Herzteil bekommt, und nachdem ihr dem verärgerten Leierkastenspieler eure Ocarina gezeigt habt, die **Hymne der Winde** erlernt. Mit dem Fanghaken ausgerüstet, könnt ihr euch auf den Weg zum ersten von fünf großen Tempeln, dem Waldtempel der verlorenen Wälder, machen.



Waldtempel

Links Heimatdorf **Korkiri** hat sich ganz schön verändert und überall lauern Feinde. Betretet die verlorenen Wälder und folgt dem Weg, der euch zur Waldlichtung führt. Den kleinen Korkiri überzeugt ihr von eurer Rechtschaffenheit, indem ihr Salias Lied für ihn spielt. Im Labyrinth der **Waldlichtung** warten einige Lanzen tragende Gegner auf euch. Um ihren **Stoßattacken** nicht zum Opfer zu fallen, solltet ihr euch nur in ihre Richtung bewegen, wenn sie Link den Rücken zudrehen. Benutzt am besten Bomben, um sie zu erledigen. Sollten sie euch dennoch übel zugerichtet haben, klettert ihr die Leiter gegenüber von den Steinstufen hinauf. Dort solltet ihr den Eingang zu einer Feen-Quelle entdecken. Kurz vor dem Waldtempel taucht überraschend noch einmal **Shiek** auf und lehrt euch das **Menuett des Waldes**. Schleudert nun den Fanghaken an den Ast, der sich über dem Eingang zum Tempel befindet, und tretet ein. Habt ihr euch der beiden Werwölfe entledigt, klettert ihr die Weinreben rechts hinauf, so dass ihr in die Baumkrone gelangt. Hüpf hier zur Spitze des gegenüberliegenden Baumes und öffnet die Truhe, wodurch ihr den ersten von vielen kleinen **Schlüsseln** des Waldtempels erhaltet. Geht weiter, bis ihr in den Raum mit den vier Geistern kommt, ein Rätsel, das später noch gelöst wird. Durchquert diesen Raum und betretet die Tür am anderen Ende, wo ihr einer **blauen Knochenfratze** gegenübersteht. Lasst diese Art von Gegner erst einmal gegen

Mehr Lebensenergie gefällig?

Die Herzteile Teil 2 - Vor und zurück in der Zeit

Der Kampf gegen Ganondorf um das heilige Reich wird immer gefährlicher. Um jedoch weitere Herzkontainer zu erobern, ist ein konsequentes Ausnutzen der beiden Zeitebenen unerlässlich.



1. Todeskrater: Steht ihr am Grunde des Kraters auf dem Triforce, seht ihr eine Nische in der gegenüberliegenden Kletterwand. Ihr benötigt jedoch den Stahlhammer, um über einen schmalen Steg zu einer Leiter und so zum Plateau über der Kletterwand zu gelangen.
2. Goronia*: Entzündet die Fackeln am Boden der Stadt und klettert nach oben, um Bomben in die sich drehende Urne zu werfen. Als Preis winkt unter anderem ein Herz.
3. Zoras Quelle: Zum Zeitpunkt, als Zoras Reich zu Eis erstarrt ist, trennt euch hier lediglich eine Sprungeinlage über bewegliche Eisschollen von einem der Herzteile.
4. Zoras Quelle: Lasst euch einmal mit den Eisenstiefeln auf den Grund der gefrorenen Quelle herabsinken.
5. Eishöhle: Über den zweiten Geheimraum, der von der Eisklinge abzweigt, gelangt ihr in eine Kammer voller Flederbeißer, einer blauen Flamme und dem eingeschlossenen Herz.
6. Kakariko: Habt ihr 50 goldene Skultulas vom Fluch befreit, erhaltet ihr im Haus der verwunschenen Familie ein Herzteil.
7. Zoras Fluss*: Als jugendlicher Link findet ihr am Flusslauf eine Gruppe von Fröschen, denen ihr die erst Hymne des Sturms vorträllern und dann mit fortlaufender Handlung alle weiteren Lieder nachreichen solltet.
8. Zoras Fluss*: Kurz vor dem Eingang zu Zoras Reich seht ihr links vom Wasserfall ein Herzteil. Um es zu erreichen, müsst ihr erneut ein Huhn vom Anfang des Flusslaufs mitbringen.
9. Zoras Fluss*: Kurz vor dem Baumstumpf, auf dem die Frösche sitzen, seht ihr ein Herzteil auf einer abgelegenen Plattform, die mit einem Huhn als Flughilfe erreicht werden kann.
10. Zoras Reich: Im aufgetauten Zustand findet ihr hinter dem kleinen Wasserfall zwei Fackeln, die ihr mit Dins Feuerinferno entzünden müsst.
11. Kakarikos Friedhof: Beendet das Rennen gegen Brunos Geist in weniger als einer Minute. Schummelt dafür am Ende ein wenig und versucht das Gespräch direkt vor dem eigentlichen Ziel einzuleiten.
12. Gerudo-Tal: Lasst euch an der zerstörten Holzbrücke in die Schlucht fallen und erklimmt die Leiter, die sich hinter dem rechten Wasserfall verbirgt.
13. Gerudo-Festung: Auf dem Dach des Terrassenbaus findet ihr auf der linken Seite eine Holztruhe, zu der ihr euch mit dem Enterhaken hinschwingen könnt.
14. Gerudo-Festung: Reitet zum Trainingsgelände für Bogenschützen rechts von der Gerudo-Festung und erzielt mehr als 1.000 Punkte. Konzentriert euch dabei im ersten Teil auf die Tonkrüge vor den eigentlichen Zielscheiben.

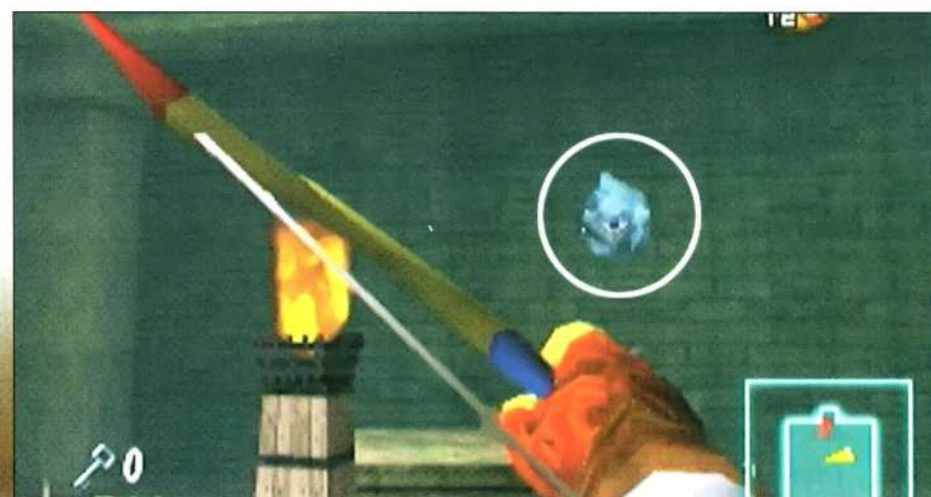
* nur als junger Link



den Schild prallen, bevor ihr sie mit dem Schwert bekämpft. Im nächsten Zimmer trifft ihr erstmals auf zwei **Stalfos-Ritter**. Nehmt euch vor ihren Sprungattacken in Acht, die einiges an Energie kosten. An der hinteren Wand befinden sich zwei Krüge, die eure Lebensenergie auffrischen. Nach diesem Kapitel kehrt ihr in den Geisterraum zurück und betretet den Gang direkt rechts von euch. Lasst den **blauen Block** verschwinden, öffnet die Tür und schlagt euch den Weg zur Kletterwand auf der rechten Seite durch. Tötet die Spinnen mit eurem Fanghaken, wobei eine nicht erreichbar ist und ihr hinter ihrem Rücken vorbeiklettern müsst. Lasst euch oben auf den Balkon fallen und geht durch die Tür, bis ihr erneut auf einem Balkon steht. Links seht ihr einen weiteren Balkon, zu dem ihr mittels des Fanghakens herüberschwingen könnt. Betätigt den Schalter, klettert darauf am Wein herunter und klettert die Leiter im **Brunnen** herab. Wenn ihr den Korridor entlanglauft, findet ihr einen weiteren Schlüssel und könnt über die Weinranken letztlich zurück zum Geisterraum gelangen. Schließt hier wiederum die erste Tür rechts auf und kämpft euch den Weg bis zum nächsten Raum frei, in dem ihr in bester Lara-Manier zwei Blöcke verschiebt. Klettert dazu erst die beiden Leitern empor und drückt den **grünen Block** in Richtung der Pfeile am Boden, bis er in die Lücke fällt. Klettert die Leiter hoch, die hinter dem Block verborgen war, und schiebt auf der nächsten Etage den **braunen Block** so weit wie möglich. Geht den Weg zurück und benutzt den grünen Block als Treppe, worauf ihr oben erneut auf den braunen Block stoßt. Schiebt ihn wieder so weit, wie es geht, und benutzt auch ihn als Treppe, um die nächste Etage zu erreichen. Klettert rechts die Treppe hinauf, besiegt die Knochenfrazten und öffnet dann die verschlossene Tür. Nun kommt eine Passage, die nicht leicht zu erklären ist. Viele der folgenden Räume sind in zwei Varianten vorhanden, und zwar in einer verdrehten und einer entwundenen Form. Diese beiden Zustände können ferner mit Hilfe von Schaltern ineinander überführt werden. Geht den verdrehten Gang entlang bis zum nächsten Raum. Hüpfst dort über die beiden Blöcke und nehmt euch dabei vor den **Riesenhänden** in Acht, die eventuell von der Decke fallen. Sollten euch diese nämlich erwischen, werdet ihr an den Levelanfang zurückgesetzt, was ihr bei Energiemangel,

mit der Feen-Quelle in unmittelbarer Nähe des Tempels, sogar zu eurem Vorteil nutzen könntet. Steigt in dem nun folgenden Gang die Treppen hinunter. Schenkt den **drei Geisterbildern** erst einmal keine weitere Aufmerksamkeit, die ihr den drei **Stalfos-Rittern** im nächsten Raum hingegen vollstens zollen solltet. Der erste von ihnen ist noch relativ leicht zu besiegen. Bloß auf die Falle in der Raummitte müsst ihr aufpassen! Anders als ihre Vorgänger müssen diese beiden innerhalb einer gewissen Zeitspanne besiegt werden, da sie sonst wieder auferstehen. Als Belohnung für den harten Kampf erhaltet ihr den **Feen-Bogen**, eine der effektivsten Waffen des Spiels. Geht anschließend erst einmal zurück und kümmert euch um besagtes **Geisterbild**. Nehmt den **roten Geist** aus der Ferne mit dem Bogen ins Visier und erledigt ihn so in allen drei Bilderrahmen, worauf er sich am Fuße der Treppe zum Kampf stellt. Blockt seine Angriffe, solange er unsichtbar ist, und schlagt zu, sobald er wieder erscheint. Mit dem nächsten Schlüssel durchquert ihr den Raum mit den Stalfos-Rittern und trifft auf das Bildnis des **blauen Irrlichtgeistes**. Besiegt ihn auf gleiche Weise wie den vorherigen und öffnet die Tür in die nächste Etage. Ihr erkennt jedoch, dass dies eine Sackgasse darstellt, da euch ein Schlüssel fehlt. Also geht ihr erneut den ganzen Weg zurück, bis ihr in den Raum vor dem ersten verdrehten Gang gelangt. Schießt hier mit dem Bogen auf den **Augenschalter** über der Tür. Dies hat zur Folge, dass sich alle verdrehten Räume entwirren. Zurück im Raum mit der handartigen Kreatur, müsst ihr die goldene Truhe öffnen, um den **Master-Schlüssel** zu bekommen. Lasst euch im Anschluss in das Loch im Boden fallen, erschlagt die beiden Knochenfrazten und

gelangt ins Freie, in den Innenhof mit den vielen Balkonen von vorhin. Betretet die rechte der beiden Türen, wo eine weitere **Monsterhand** auf Link wartet, die sogar in drei kleine Ableger zerfällt. Bekämpft die große Hand mit dem Schwert, aber ihre Brut schnellstens mit dem Bogen, da sie sich sonst zum Muttertier wieder zusammensetzt. Verlasst den Raum wieder und nehmt die andere Tür, so dass ihr in den Raum mit dem grünen und dem braunen Block zurückkehrt. Erklimmt diese erneut, um wieder zu dem **Augenschalter** von vorhin zu gelangen. Beschießt ihn abermals und verwandelt die entwundenen Räume wieder in die verdrehte Form. Schreitet fort bis zu dem Raum, der sich vorher als Sackgasse ausgezeichnet hat. Nunmehr im Besitz des Schlüssels wendet ihr euch nach rechts und gelangt in einen weiteren verdrehten Gang. Geht mit erhobener Schild auf die **grünen Knochenfrazten** zu, stoßt sie an oder wartet, bis ihre Flamme von allein erlischt, um dann zuzuschlagen. Öffnet die nächste Tür und ihr erreicht einen Raum mit rotierenden Blöcken sowie einem **vereisten Augenschalter**. Da ihr als Erwachsener die Deku-Stäbe nicht mehr benutzen könnt, müsst ihr eine andere Methode finden, um das Eis zu schmelzen. Stellt euch dazu auf einen der Felsblöcke und wartet ab, bis sich die **Fackel in der Mitte** genau zwischen den Pfeil und den Augenschalter gedreht hat. Feuert genau dann, et voila, das Eis ist weg. Zugegeben, Übung macht hier den Meister, aber eine elegantere Art, einen Hebel umzulegen, war wohl noch in keinem anderen Videospiel zu bewundern. Durch diesen Meisterschuss verdrehen sich die passierten Räume erneut, so dass ihr im vorletzten in das Loch am Boden stürzen könnt. Dummerweise kommt hier nach einigen Schritten die **Decke** nach unten gesaut. Also Vorsicht in diesem Raum! Lasst sie erst einmal herunterkommen und lauft, während sie wieder nach oben fährt, geradeaus zum Schalter an der rechten Seite. Rechnet aber damit, dass sich **Skulltulas** von oben herabseilen, die dank der Deckenproblematik schwer zu bekämpfen sind. Bleibt auf dem Schalter stehen, bis die Decke erneut heruntergefallen ist und zischt dann zur **Truhe**, sobald sie wieder steigt. Öffnet diese, wartet wieder das Fallen und Steigen der Decke ab und verlasst den Raum durch die Tür im hinteren Bereich. Dahinter trifft ihr auf das **grüne Irrlichtgespenst**, das



ein besonderes Spielchen für euch parat hält. Schießt ihr mit dem Bogen auf das Bild, fallen fünf Blöcke herunter, die man in bester Puzzletradition zum Abbild des Geistes arrangieren muss. Einer der Blöcke ist völlig nutzlos und soll den Betrachter nur verwirren. Seht euch das **Originalbild** genau an, dann sollte dieser Test kein Problem darstellen, zumal ihr, sollte es beim ersten Versuch nicht klappen, einen weiteren mit etwas mehr Zeit zugestanden bekommt. Bekämpft daraufhin den Geist selbst und betretet den nächsten Raum, so dass ihr euch letztlich im ersten großen Saal wiederfindet. Hier müsst ihr euch der vierten Irrlichtgestalt stellen, die sich sogleich in vier weitere identische **Abbilder** teilt. Der Trick bei dieser Auseinandersetzung ist, dass nur der echte Geist eine **volle 360-Grad-Drehung** vollführt, während die anderen euch nur umkreisen. Sobald das Gespenst sich derart verraten hat, visiert ihr es an und schießt einen Pfeil ab. Wiederholt diesen Ablauf, bis es das Zeitliche segnet, woraufhin der Fahrstuhl aus dem Boden herausfährt. Unten angekommen, wartet nochmal ein besonderes kniffliges Rätsel darauf, geknackt zu werden. Das **rotblaue Kreuz** am Boden spiegelt folgenden Sachverhalt wieder. Der Schalter im blauen Bereich öffnet das Tor am anderen Ende. Um jedoch an den Schalter heranzukommen, macht ihr Folgendes: Tretet seitlich an einen der **Steinblöcke** an den Wänden heran und schiebt, bis sich der Raum zu drehen beginnt. Betretet die neu entstandene Öffnung und betätigt den **Schalter**. Wiederholt diese beiden Schritte und ihr findet eine weitere Öffnung mit zwei Skulltulas und einer Kiste. Vergesst dabei nicht, dass ihr Objekte, die außerhalb eurer Reichweite liegen, mit dem Fanghaken heranholen könnt. Lasst den Raum dann erneut rotieren und betätigt den blauen Schalter, wodurch sich das blaue Tor öffnet. Sperrt die Tür mit dem Master-Schlüssel auf, erklimmt die Treppen und lauft über das Triforce-Symbol. Da daraufhin nichts zu passieren scheint, könnt ihr ja versuchen, zurück zur Treppe zu gelangen. Speichert aber vorher lieber eure Fortschritte, denn es folgt...



Endgegner Phantom Ganon

Dieser Kampf gestaltet sich äußerst komplex. Ganon springt gleich zu Anfang mit seinem Gaul in eines der **vier Bilder** hinein, nur um kurze Zeit später scheinbar aus zwei verschiedenen Bildern zurückzukommen. Jedoch wird letztlich nur einer der beiden Reiter tatsächlich aus dem Bilderrahmen zurückspringen und einen **Blitz auf das Triforce** herschicken. Stellt euch dennoch mit schussbereitem Bogen direkt in die Mitte des Raumes und überwacht abwechselnd die vier Gemälde. Seht ihr einen Reiter auf euch zu

galoppieren und einen anschließenden **lila Lichtkegel**, dann feuert euren Bogen auf ihn ab. Wendet der Reiter jedoch, dann springt ihr schnellstmöglich an den Rand des Saals und hebt euren Schild. Trefft ihr Ganon auf diese Weise dreimal, verliert er zwar sein Pferd, ist aber nach wie vor brandgefährlich. Der folgende Trick erinnert etwas an Luke Skywalker und ist erfahrenen Zelda-Abenteurern bereits aus dem SNES-Titel "A Link to the Past" bekannt. Die Blitze, die das Phantom abfeuert, müssen nämlich mit einem gekonnten **Schwertschlag** returniert werden. Treffen sie dann Ganon, sackt er kurzzeitig zu Boden und sollte mit kräftigen Schlag-Combos eingedeckt werden. Wundert euch jedoch nicht, wenn Ganon seinerseits die Blitze reflektiert und es so zu Wimbledon-reifen Ballwechseln kommt. Nach dem Tod des Dämons werdet ihr kurz in die Halle der Weisen zurückbeordert und erhaltet von Salia das **Amulett des Waldes**.



Der Feuertempel

Eilt zurück zur Zitadelle der Zeit, zum Raum, wo ihr vorher das Master-Schwert entdeckt habt. Sprecht hier mit **Shiek**, der euch zum einen die **Kantate der Zeit** beibringt und zum anderen erklärt, wie ihr wieder in die Zeit des jungen Link zurückkehren könnt. Vorerst braucht ihr allerdings noch eure erwachsene Statur, da neben Salia, der Hüterin des Waldtempels, vier weitere Weisen gefunden werden wollen. Den Anfang machen wir dabei im Feuertempel im Inneren des **Todesberges**. Allerdings solltet ihr nicht den direkten Weg zur Bergspitze suchen, sondern stattdessen der Stadt **Goronia** einen Besuch abstatten. Hier findet ihr einen jungen

Goronen, der ständig um den mittleren Ring herum rollt. Wenn ihr es schafft, ihn mit einer Bombe oder besser Bombenblume zu stoppen, erhaltet ihr die **Goronen-Rüstung**, die ihr ansonsten für 200 Rubinen im Shop kaufen müsstet. Die Rüstung schützt euch übrigens vor der Hitze des Todeskraters. Weiterhin erzählt euch der kleine Felsbeißer, dass sein Vater **Darunia** mitsamt der meisten anderen Goronen im Feuertempel gefangen gehalten wird, um dem Drachen **Volvagia** geopfert zu werden. Betretet Darunias Raum und zieht die Statue nach vorne, wodurch ein geheimer Eingang in den Todeskrater frei wird. Frischt eventuell noch eure Bombenvorräte auf, da Item spendende Krüge oder Fässer im Tempel rar gesät sind. Wendet euch im Krater nach links und schwingt euch mittels des Fanghakens über die zerstörte Brücke. Nicht zum letzten Mal



überrascht euch der mysteriöse Shiek mit seinem Erscheinen und lehrt euch den **Bolero des Feuers**. Geht hierauf erneut nach links und klettert über die Leiter in den schier bodenlosen Schacht nach unten. In der **Eingangshalle** des Tempels müsst ihr erst die linke Tür benutzen, wo ihr Gelegenheit habt, kurz mit Darunia zu sprechen. Nach seinem Abgang springt ihr über die Blöcke auf die linke Seite der Halle und betätigt den Schalter, um den ersten Goronen zu befreien. In jeder der folgenden Zellen befindet sich hinter dem jeweiligen Goronen eine Kiste, in der ihr den einen **Labyrinth Schlüssel** findet. Verlasst den Raum wieder und schließt den anderen Ausgang der Eingangshalle auf, hinter dem ein großes, von brennenden Fledermäusen besiedeltes Areal wartet. Überquert den Lavastrom über die Brücke

Das Glück liegt auf dem Rücken der Pferde

Nervt es euch nicht langsam, stundenlang über die weitläufige Hylianische Steppe zu hetzen? Ein schnelles Reittier tut dringend Not und ist auch viel stilvoller. Kehrt als Erwachsener zur Lon-Lon-Farm zurück und sprecht mit Ingo, der vor der Pferdeköppl wartet. Erkauft euch eine kleine Reitstunde, aber nicht auf dem vorgegebenen Pferd. Spielt in der Köppl Eponas Lied, worauf das stolze Ross angeritten kommt. Steigt auf und trabt locker zu Ingo hinüber, um mit ihm mittels der Z-Taste ein Gespräch zu beginnen. In den folgenden zwei Wettrennen solltet ihr stets versuchen, Ingo auf der Innenseite zu überholen. Benutzt die Karotten sparsam, bis sich eine Lücke auftut, und gebt dann Gas. Achtet jedoch darauf, dass stets wenigstens eine Möhre übrig bleibt. Versucht euch im Anschluss der schlechte Verlierer am Wegreiten zu hindern, nehmt ihr etwas Anlauf und springt mit dem Pferd über das Gatter.





und schlagt euch **zur rechten Wand** der Halle durch. Hier müsst ihr den etwas helleren Mauerteil wegsprengen, um den Goronen dahinter zu befreien. Geht zurück und durchquert ihr den großen Saal nun vollständig bis **zur gegenüberliegenden Mauer**, wo sich ein kleiner Korridor mit einem **blauen Block** über der Öffnung befindet. Auch am Ende dieses Ganges wartet ein Gefangener auf seine Rettung. Wieder in der großen Halle angekommen, bleibt logischerweise nur die verschlossene Tür am hinteren Ende der Brücke übrig. Dahinter müsst ihr zuerst den rechten Teil des Gitterzauns emporklettern, hinter den Felsblock in der Mitte springen und diesen jetzt in die Lücke davor schieben. Günstigster Zeitpunkt dafür ist natürlich die Zeitspanne, in der der **Flammen-Geysir** nicht aktiv ist. Hüpfst dann auf den Steinquader selbst und lasst euch so durch den lavabetriebenen Fahrstuhl nach oben befördern. Dort angekommen, wendet ihr euch nach links und klettert die Vorsprünge mit den **Lavaschleim-Kreaturen** hoch. Springt nun nach rechts hinter den Felsblock und drückt ihn erst nach unten und in der Furche am Boden so weit wie möglich nach vorne. Klettert hinauf und ihr erreicht über einen weiteren Vorsprung das **Gitternetz** über der Zelle des Goronen, den ihr nur auf Umwegen befreien könnt. In der nächsten Etage versperrt euch ein Feuer den Weg nach oben. Lasst euch links herunterfallen und tastet euch so an den Rand des Sims heran, dass ihr den **gläsernen Hebel**, der ursprünglich hinter dem Felsblock von eben gelegen hatte, sehen könnt. Legt ihn mittels des Fanghakens um, worauf das Feuer für sehr kurze Zeit erlischt. Also nichts wie hin und am Gitternetz nach oben klettern. Im Labyrinth hinter der nächsten Tür müsst ihr euch vor den **rollenden Felsbrocken** in Acht nehmen. Jedes dieser Ungetüme hält dabei einen ganz bestimmten Weg ein, den es ständig hin und zurück kullert. Wuschelt euch zur rechten Seite des Labyrinths durch, wo ihr eine kleine Nische findet, in der ein weiterer Inhaftierter wartet. Durchquert nun das Labyrinth noch einmal vollständig und erlöst den Goronen in der Zelle am anderen Ende. Neben der Tür, durch die ihr hineingelangt seid, ist noch eine verschlossene Tür in diesem Irrgarten versteckt. Am einfachsten ist es, sich von eurer letzten Position immer an der rechten Wand entlang zu tasten, bis ihr darauf stoßt. Dahinter fordert ein kleiner

Balance-Akt eure Aufmerksamkeit. Geht über den Steg bis zur Mitte, schießt dann auf den Augenschalter rechts oben und geht durch die geöffnete Tür. In der Truhe dahinter befindet sich die **Karte** des Labyrinths. Geht zurück und balanciert zur verschlossenen Tür rechts, hinter der es ziemlich heiß hergeht. Springt auf das Gitternetz, das den Raum durchspannt, worauf ihr von einer **Feuerwalze** verfolgt werdet. Rennt vor ihr davon, bleibt aber erst einmal auf dem Gitter und durchquert so den ganzen Raum, bis ihr rechts oben an eine Tür gelangt. Durch diese kommt ihr wieder in den Raum der rollenden Felsbrocken, nur diesmal in die obere Etage. Springt auf die erste Plattform und tötet den Lavaschleim, worauf euch Navi auf einen **Spalt im Boden** aufmerksam macht. Lasst hier eine Bombe detonieren und klettert den entstehenden Schacht hinab, wo ihr einen weiteren Goronen findet. Klettert zurück und hüpfst zum Schalter, der eine Zelle im hinteren Bereich des Raumes öffnet. Nach dieser Befreiungsaktion könnt ihr euch herunterfallen lassen und geht zurück zum Raum, in dem euch die Feuerwalze fast verbrutzelt hätte. Allerdings wendet ihr euch diesmal etwa auf der Hälfte des Weges über das Bodengitter nach links zur verschlossenen Tür. Der nächste Raum sieht genauso gefährlich aus, wie er tatsächlich auch ist. Überall rollen Steine herum und drehen sich feuerspeiende Totempfähle. Mit den vielen Stäben hat es Folgendes auf sich: Nähert ihr euch diesen, klaffen oft Risse zwischen zwei Stäben auf, aus denen Flammen hervorzüngeln. So wird aus diesem Raum quasi ein **Flammenlabyrinth**, in dem jeder Kontakt mit den Wänden ein Viertel Herz kostet. Eine genaue Wegbeschreibung zu geben, würde wohl zu weit führen, aber als Faustregel gilt,

dass der scheinbar kürzeste Weg meist tödlich endet. Zu guter Letzt begegnen euch in diesem Abschnitt auch die **lebenden Türen**, vor denen ihr gewarnt wurdet. Testet also die folgenden Türen, wenn ihr skeptisch seid, mit einem Schwertschlag. Rechts in einer echten Tür befindet sich der **Kompass**. Schlagt ihr euch hingegen links durch das Labyrinth, gelangt ihr an eine verschlossene Tür mit einem völlig verängstigten Goronen dahinter. Lasst ihn vorerst in Frieden, geht durch die nächste Tür und bahnt euch einen Weg bis zum Schalter. Betätigt diesen, worauf die **Feuerwand** im Hintergrund kurzzeitig erlischt. Eilt in den hinteren Bereich, bevor die Flammen zurückkehren, und frischt eure Energieanzeige mit Hilfe der Tonkrüge in den Ecken auf. Die Tür in der Nische ist zwar eine von den falschen, aber durch eine kleine Bombe lässt sich der weiterführende Gang freilegen. Hier lauert allerdings schon der erste **Flammen-Derwisch** auf Link, den ihr erst einmal mit dem Fanghaken abkühlen solltet. Läuft er dann feige davon, wechselt ihr einfach oft genug die **Laufrichtung**, um ihm den Weg abzuschneiden, oder ihr zieht ihn mit dem Fanghaken in Schwertreichweite. Wenn er sich erst wieder entzündet hat, wird er bald recht gefährlich, und er sollte während der Phase, in der er im Raum umherfliegt, nicht angegriffen werden. Steigt dann auf die Plattform, auf der eben noch das Feuer gebrannt hat, und fahrt nach oben. Hier wartet eine bereits bekannte Situation auf euch. Klettert zur Flamme empor, betätigt den **Glashebel** mittels des Fanghakens von oben und erklimmt das Gitter über der erloschenen Flamme. Ihr gelangt in einen großen runden Raum mit einer von Flammen **ingeschlossenen Truhe**. Drückt ihr den Schalter, gehen die Flammen kurzzeitig aus. Aber um rechtzeitig zur Truhe zu gelangen, bleibt euch nur ein Drahtseilakt über einen schmalen Steg übrig, bei dem rechts ein bodenloser Abgrund und links ein rollender Findling drohen. Viel Spaß! Und vergesst nicht, dass ihr mittels der **Z-Taste** die Blickrichtung immer nach vorne ausrichten könnt. Habt ihr euch so als würdig erwiesen, das Abenteuer fortzusetzen, winkt als Belohnung der sagenumwobene **Stahlhammer** der Goronen, gleichzeitig die entscheidende Waffe gegen den Drachen Volvagia. Die neue Waffe solltet ihr gleich einmal an der seltsamen Bodenplatte kurz nach der Eingangstür ausprobieren und



unten angekommen (!) auch die **Statue** damit bearbeiten. Entledigt euch dahinter der vier Fledermäuse und hämmert auf den kleinen Vorsprung zwischen den beiden Fackeln ein, worauf eine neue Treppe entsteht. Am Fuß der Treppe müsst ihr den Schalter mit einer der Kisten von oben beschweren. Klopft im nächsten Raum auf die Plattform und ihr landet wieder im **Flammenlabyrinth** von vorhin. Klettert nun den Block, mit dem ihr soeben heruntergekommen seid, wieder hinauf und ihr werdet einen **verrosteten Schalter** entdecken, den ihr mit dem Hammer bearbeiten solltet. Im nächsten Raum spielt ihr die **Hymne der Zeit**, worauf der blaue Block eine Etage tiefer rutscht. Überquert so die Lücke und schlägt den nächsten Rosthebel frei. Dadurch erlangt der Gorone endlich seine Freiheit zurück. Geht nun oben durch die Tür zurück, springt zur gegenüberliegenden Plattform, die ihr mit den Überredungskünsten des Hammers nach unten sausen lasst. Folgt dem Rat des zuletzt befreiten Steinessers und hämmert die Statue unterhalb der Treppe in der **Eingangshalle** weg. Dahinter verbergen sich drei Räume mit zahlreichen Gegnern, unter anderem mit dem zweiten Flammen-Derwisch. Im hintersten Raum befreit ihr den letzten Goronen und zieht den **Master-Schlüssel** aus der Truhe. Kehrt dann zurück in den Raum, wo ihr **Darunia** zuletzt gesehen habt. Auf dem Plateau rechts oben, das ihr nur unter Einsatz des Fanghakens erreicht, befinden sich zwei **rote Feen**. Vielleicht ein Indiz dafür, dass der folgende Endgegner es ganz schön in sich hat.



Endgegner Volvagia

Halb so wild, wie es den Anschein hatte, präsentiert sich dann der rote Feuerdrache. Bratet ihm, sobald er den Kopf aus einem der Löcher steckt, mit dem **Stahlhammer** eins über und setzt mit Schwerthieben nach. Sollte er ganz unters Dach steigen, müsst ihr euch jedoch auf einen wahren **Felsbrockenregen** gefasst machen. Nach seinem spektakulären Abtreten erhaltet ihr von Darunia, dem neuen Weisen unter dem Berg, das Amulett des Feuers.



Eishöhle

Zurück im Todeskrater lohnt sich ein gründliches Durchsuchen der Höhle, da der Stahlhammer selbst härteste Felsbrocken aus dem Weg räumt. Kehrt im Anschluss in das

Reich der Zoras zurück, das ihr jedoch völlig verändert vorfindet. Alles ist zu **Eis** erstarrt und König Zora ist in einem roten Kristall eingeschlossen. Geht weiter zu Zoras Quelle und betretet **links von Jabu-Jabus** ursprünglichen Standort, den Eingang der Eishöhle. Neben zahlreichen Stalaktiten, die von der Decke herunterfallen, bilden die **Eisatmer** die ersten Schwierigkeiten, mit denen ihr zu kämpfen habt. Weicht im nächsten Raum der rotierenden Eisklinge aus und sammelt die vier **grauen Rubine** ein, damit das Tor sich öffnet. Den Gang entlang erreicht ihr einen Raum, in dem es vor Eisatmern und **Polarfledermäusen** nur so wimmelt. Den Fledermäusen solltet ihr durch gezielte Schwerthiebe oder besser noch Pfeile zuerst den Garaus machen. Füllt nun eine Portion **blaues Feuer** in eine leere Flasche, entleert sie über dem **roten Eiskristall** und schmelzt ihn auf diese Weise. Im ganzen Level erwies es sich übrigens als günstig, dafür zu sorgen, dass ihr immer eine Portion des blauen Feuers bei euch tragt. In der freigelegten Truhe findet ihr die **Labyrinth-Karte**, auf der ihr zwei **zugefrorene Abschnitte** ausmachen könnt, die vom Raum mit dem Eispropeller abzweigen. Geht dorthin zurück und schmelzt die Passage rechts unterhalb der Treppe auf. Im Raum dahinter müssen wieder alle vier grauen Rubine eingesammelt werden. Zwei lassen sich noch ohne Probleme einsacken, während ihr für die beiden anderen den **Eisblock** zu Hilfe nehmen solltet. Schiebt ihn, vom Eingang aus gesehen, nach vorne, nach links, nach vorne und erneut nach links, so dass ihr zur blauen Flamme hochspringen könnt. Nehmt ein Portion, schiebt den Block auf demselben Weg zurück und gießt das Feuer auf das rote Eis in der Seitennische. Drückt den Eisblock nun, da ihr ihn nicht ziehen könnt, in einen der beiden Abgründe, worauf ein neuer am Ursprungsort erscheint. Mit diesem könnt ihr nun das geöffnete Tor erreichen. Den weiterführenden Gang findet ihr allerdings mit rotem Eis versperrt. Na, habt ihr dran gedacht blaues Feuer mitzunehmen? Falls nicht, zurück zum letzten Raum. Im nächsten angelangt, attackiert euch ein **weißer Wolfsheimer**, die Polarvariante der Waldwerwölfe, nur dass sie etwas intelligenter reagieren. In der erscheinenden Kiste findet ihr die scheinbar sinnlosen **Eisenstiefel**. Shiek taucht mal wieder aus dem Nichts auf und verschwindet nach einer Erklärung der seltsamen Vorgänge rund um den Wassertempel auch wieder auf gleiche Weise. Um nun den Sinn der Eisenstiefel zu erklären, springt ihr in die Öffnung hinter der Kiste und zieht die Dinger im Ausrüstungsmenü an. Nehmt nun eine letzte Portion des blauen Feuers mit und kehrt zu König Zora zurück, den ihr nun befreien könnt. Nehmt **Zoras Rüstung** entgegen und zaubert euch mit der **Serenade des Wassers** zum Hylia-See. Springt hier in das verbliebene Rinnsal und geht zu den beiden Obelisken, die gerade aus dem Wasser ragen. Zieht Zoras Rüstung und die

Eisenstiefel über, worauf ihr nach unten sinkt und mit dem Fanghaken auf den **Pyramidenschalter** schießen könnt. Das Gitter öffnet sich und der Zugang zum Wassertempel ist somit frei.



Wassertempel

Grundsätzlich ist zum Wassertempel Folgendes anzumerken: Nur durch geschicktes An- und Ausziehen der Eisenstiefel und damit **Sinken und Aufsteigen** eures Helden ist es möglich, diesen Abschnitt zu meistern. Ferner gibt es **drei Triforce-Schalter** (1-3), mit denen der Wasserpegel im Tempel reguliert werden muss. Beginnt damit, euch bis auf den Grund des Tempels sinken zu lassen. Nehmt nun denjenigen Seitengang, dessen Eingang von zwei Fackeln gesäumt wird, und ihr werdet eure Anvertraute **Prinzessin Ruto** wiedersehen. Sie fordert euch zwar auf, ihr zu folgen, hängt Link aber auf jeden Fall ab. Also keine Panik! Entledigt euch der Eisenstiefel und lasst Link im Schacht nach oben in den dritten Stock treiben. Stellt euch hier vor das **Triforce (1)** und spielt **Zeldas Schlaflied**, wodurch ihr den Tempel nahezu **trockenlegt**. Betretet dann den angrenzenden Raum und besiegt die vier **Stachelsteine** mit Wirbelattacken, worauf eine Truhe mit der Levelkarte erscheint. Lasst euch im Anschluss fallen und schaut euch um. erinnert ihr euch an die Wilhelm-Tell-Einlage aus dem Waldtempel? Um die nächste Tür zu öffnen, sind gleich zwei solcher





Kunstschüsse in begrenztem Zeitraum vonnöten. Weichlinge können sich aber auch mit Dins Feuerinferno behelfen. Im geöffneten Raum begegnet ihr drei **Killermuscheln**, deren Klappmuskeln ihr mit dem Fanghaken bearbeiten solltet. Nähert euch dabei immer einer nach der anderen und bedenkt, dass sich die Klappe auf der stachellosen Seite öffnet. In der erscheinenden Kiste verbirgt sich einer der vielen Labyrinth-Schlüssel, mit dem ihr euch zurück in die Haupthalle begeben. Sucht auf der gegenüberliegenden Seite den **Steinblock** und drückt ihn, so weit es geht, in den Gang dahinter. Er versinkt in einer kleinen Öffnung, in die auch ihr mit den Eisenstiefeln hinabtauchen solltet. Am anderen Ende erwartet euch ein Raum mit einer **Wasserfontäne**, deren Höhe mit einem Schalter gesteigert werden kann. Entledigt euch erst des **Arachniden** und betätigt dann den Hebel. Springt dann in die Fontäne hinein, lasst euch an ihre Spitze tragen und hüpfet zur anderen Seite hinüber. Der nächste Raum besitzt nur einen Unterwasser-Ausgang, dessen Erreichen durch die **Kreisströmung** verhindert wird. Lasst euch ins Wasser fallen und so lange treiben, bis ihr direkt über dem Rohr auf der rechten Seite angelangt seid. Benutzt genau dann die Eisenstiefel, kommt ihr unter Wasser auf dem Rohr zum Stehen und könnt mit dem Fanghaken den Schalter im **Maul der Statue** links betätigen. Schwingt euch sofort zum grauen Kreis in der rechten Seitennische und noch innerhalb des Zeitlimits hinter das Gitter zu den zwei Killermuscheln, die ihr auf engstem Raum bekämpfen müsst. Taucht nun wieder auf und entnehmt der Truhe den zweiten Schlüssel. Durch den Hebel links neben der Truhe wird der Rückweg in die Haupthalle geebnet. Kurz vor Schluss zeigt sich jedoch noch ein kleines Hindernis. Sollte sich einmal ein Ufer als zu hoch erweisen, dann lasst euch mit den schweren Stiefeln zu Boden sinken und sucht mit dem Fanghaken einen günstig gelegenen grauen Kreis. In der Haupthalle angekommen, schließt ihr rechts die Tür in den **zentralen Turm** auf und hievt euch mit dem Fanghaken um eine Plattform nach oben. Lasst den Wasserstand mit Hilfe des **Triforce-Symbols (2)** etwa auf die Hälfte der Tempelhöhe ansteigen. Dadurch entsteht am Boden des Turmes ein neuer Durchgang, den ihr untersuchen solltet. Ihr erreicht einen gefluteten Raum mit einem **Glashebel**, der leider erst einmal für einen wahren Feindesregen sorgt. Also Abstand halten! Steigt nach dem Kampf in die Öffnung rechts vom Hebel hinauf und ihr erhaltet den nächsten Schlüssel. Zurück im zentralen Turm betretet ihr die Tür, die dem Wasserspiegel am nächsten ist, und kehrt dann abermals in den Raum zurück, in dem euch Ruto vorhin zurückgelassen hat. Lasst euch ein Stockwerk nach oben tragen und ihr entdeckt einen **Riss in der Mauer**, den ihr durch eine Bombe noch erweitern könnt. Mit dem gewonnenen Schlüssel ist es euer nächstes Ziel, den Wasserpegel wieder auf den **Höchststand** zu befördern. Der Weg dorthin sieht wie folgt aus: Geht zurück in die Haupthalle und lasst

euch zur Wasseroberfläche emportreiben. Sucht auf dieser Ebene die verschlossene Tür, zieht euch mit dem Fanghaken zu ihr hinüber und betretet den nächsten Raum. Hier seht ihr eine weitere Wasserfontäne, auf die ihr euch stellen müsst, um den entsprechenden Glashebel mit dem Fanghaken umzulegen. Beim ersten Versuch wird sich jedoch ein Arachnide von oben herabstürzen. Also Vorsicht! Oben angelangt, springt ihr ab und findet hinter der Tür den **Triforce-Schalter (3)**. Betretet nun links die nächste verriegelte Tür, tötet die Fledermäuse und stellt euch einer interessanten Hüpfelinlage am Wasserfall. Habt ihr schon mal versucht, eine Rolltreppe, die eigentlich nach unten führt, hinauf zu laufen? Selbes Prinzip. Lasst euch auf die unterste Plattform fallen, visiert den nächst höheren grauen Kreis an, zieht euch hoch und wiederholt die Schritte, bis ihr oben angekommen seid. Im folgenden Raum entledigt ihr euch mit ein paar gezielten Bogenschüssen erst einmal der drei Arachniden, bevor ihr euch weiter umschaut. Ihr seht einen Hebel, mit dem der Wasserstand in diesem Zimmer reguliert wird. Schießt auf ihn mit dem Fanghaken, worauf der Pegel steigt, die **drei**



herüber, hinter der eine Begegnung der ganz besonderen Art wartet. Der Kampf gegen den **schwarzen Link** ist wahrlich kein Zuckerschlecken, und er ist noch härter als einige der vorangegangenen Endgegner. Wirbelattacken sowie sämtliche Fernwaffen machen bei diesem Gegner keinen Sinn. Ferner solltet ihr Schwertstiche tunlichts vermeiden, da sie eiskalt gekontert werden. Visiert euren Widersacher mit der Z-Taste an, nehmt den Schild nach oben und schlagt zu, sobald der dunkle Link seinen Schwertstreich ausgeführt hat. Ein Umkreisen des Gegenübers sowie gezielte Sprungattacken könnten auch nicht schaden. Benutzt zusätzlich Dins Feuerinferno, um der dunklen Seite ein Ende zu bereiten. Im nächsten Raum werdet ihr für die Mühen mit dem **Enterhaken** belohnt, der eine enorme Reichweite besitzt. Spielt nun die **Hymne der Zeit** für den blauen Block, der hinter der Truhe eingelassen ist. Im darunterliegenden Fluss heißt es an den Strudeln vorbeizuschwimmen. Geratet ihr dennoch in Bedrängnis, hilft zumeist ein geschickter Einsatz der Eisenstiefel weiter. Am Ende des Flusslaufs müsst ihr euch mit dem Enterhaken auf den kleinen Vorsprung gegenüber des **Augenschalters** hinaufschwingen. Trefft diesen mit einem Pfeil und zieht euch zur Truhe in der linken Einbuchtung herüber. Kehrt darauf über die Haupthalle zurück in den Raum, wo euch Ruto anfangs sitzengelassen hat, bzw. zu dem Triforce-Schalter Nr. 1, der den Tempel erneut trockenlegt. Danach wiederholt ihr die Schritte, die euch zum Triforce Nr. 2 gebracht haben, um den Wasserstand wieder auf die Tempelmitte zu pumpen. Verlasst den Turm und sucht nun auf dieser Ebene einen Augenschalter, der gerade unterhalb der Wasseroberfläche hervorlugt. Schießt auf ihn, schwingt euch mit dem Enterhaken in den dahinterliegenden Gang und zieht den **braunen Block** auf die erste **grüne Bodenplatte**. Kehrt mit Hilfe des Hakens in den Hauptsaal zurück und wiederholt die letzten Schritte, bis ihr hinter dem braunen Block steht und ihn auf die zweite grüne



Schakalköpfe (oder was auch immer) mit nach oben gedrückt werden und die grauen Kreise an deren Halsen sichtbar werden. Zieht euch nun zur ersten Plattform herüber und betätigt erneut den Hebel. Links vom zweiten Schakal seht ihr einen weiteren Kreis für den Fanghaken. Schwingt hinüber und klettert über den Steinkopf hinweg, um dann den Wasserstand wieder anzuheben. Auf der dritten Plattform angelangt, müsst ihr den Hebel noch einmal umlegen, um auf den letzten Steinkopf klettern zu können. Und zum Abschluss (ihr habt es wahrscheinlich schon erraten) den Wasserpegel zum letzten Mal anheben, um mit der Statue nach oben getragen zu werden. Wiegt euch hier nicht zu früh in Sicherheit, da hier zwei weitere Monsterkrabben darauf aus sind, Link in den letzten Raum zurückzuwerfen. Besiegt noch das Schleimwesen und hangelt euch zur Tür



Fläche schieben könnt. Ein weiterer kleiner Raum mit einer Truhe, die einen Schlüssel parat hält, kommt zum Vorschein. Wieder in der Haupthalle angelangt, lasst ihr euch auf den Boden des Tempels sinken und nehmt die Abzweigung, die im Uhrzeigersinn rechts von den beiden Fackeln liegt. Ihr gelangt in den Raum, in dem bisher eine **Reihe von spitzen Pfeilern** den Weg versperrten, was mit Hilfe des Enterhakens jedoch kein Problem mehr darstellt. Schlagt euch durch den folgenden Abschnitt mit den rollenden Felsen und den Monsterkrabben schnellstmöglich durch und feiert ein kleines Wiedersehen mit den **Elektromanta** aus Jabus Magen, die ihr feigerweise vom Eingang aus mit dem Enterhaken erledigen solltet. Die rechte Wand ziert ein weiterer Riss (1), der mit einer Bombe erweitert werden muss, um dahinter den braunen Block so weit wie möglich ziehen zu können. Zurück im Raum mit den Elektromanta platziert ihr ebenfalls eine Bombe an der linken Wand (2), so dass die Rückseite des braunen Blocks erreichbar wird. Nun gilt es durch geschicktes Schieben und Ziehen den Block in die Lücke des rechten Stegs, also letztlich auf den **Unterwasser-Schalter** (3), sinken zu lassen. Der gestiegene Wasserpegel ermöglicht es, die nächste Tür zu erreichen, die den Blick auf **drei Wasserfontänen** freigibt, die mit dem Glashebel zu begehbaren Plattformen mutieren. Im nächsten Raum droht Gefahr von rechts durch einen rollenden Stein, den ihr passieren lasst, um euch dann mit den Eisenstiefeln in die Lücke rechts zu versenken. Am anderen Ende wieder aufgetaucht, entdeckt ihr die goldene Truhe, die den **Master-Schlüssel** enthält. Das nächste Ziel ist es, den Wasserstand wieder bis unters Dach ansteigen zu lassen, also zurück zum **Triforce Nr. 3**. Sucht euch im Anschluss in der obersten Etage die Einbuchtung mit der Schakalstatue und feuert den Enterhaken auf den grauen Kreis am Hals ab. Kurz vor dem gilt es noch die Schräge mit **drei rotierenden Messern** zu bezwingen. Stellt euch dazu an den Rand des Gangs und lauft los, sobald die unterste Klinge sich von eurer Position entfernt.



Endgegner Morpha

Der eigentliche Körper dieses unspektakulären Endgegners ist das **rote Kernkörperchen**, das in der amorphen Masse herumschwimmt. Wartet, bis sich einer der Tentakel aus dem Wasser erhebt, und geht auf sichere Distanz zu ihm. Wartet nun, bis sich der rote Kern in den Tentakel hinaufbewegt, zieht ihn mit dem Enterhaken aufs Trockene und bearbeitet ihn mit dem Schwert. Ihr wiederholt diesen Ablauf, und Morpha gehört bald der Vergangenheit an.

Ihr erhaltet von Ruto das **Amulett des Wassers** und findet euch daraufhin am Hylia-See wieder. Hier gibt es dann noch einen Spezialauftrag für euch. Stellt euch auf die **hölzerne Plattform** vor dem Triforce-Symbol und feuert einen Pfeil in die **Morgensonne**. Dieser entzündet sich und bringt euch die Magie der **Feuerpfeile** ein.



Kakariko Brunnen

Nachdem ihr das Reich der Zoras zurückerobert habt, ist guter Rat in Bezug auf den nächsten Schritt teuer. Vier Weise im Sack, zwei weitere sind noch zu finden. Salias Tipp, dass ihr zur Bewältigung der Aufgabe vor und zurück in der Zeit reisen müsst, ist zwar geheimnisvoll, aber wenig hilfreich. Schon eher die Anspielung auf einen **siebten Weisen**, der später noch enthüllt wird. Aber wenn man sich alle bisher aufgetretenen Figuren mal vor Augen hält, wer käme für so eine Rolle wohl noch in Frage? Wer taucht immer dann auf, wenn man es am wenigsten erwartet, und verschwindet dann auf ebenso mysteriöse Weise wieder? **Shiek**, Bingo. Ihr findet ihn im Dorf Kakariko, wo ihr gemeinsam gegen den Schattendämon antretet und verliert. Darauf erlernt ihr die **Nocturne des Schattens**, die euch jederzeit vor den Eingang des Schattentempels zaubern kann. Um diesen durchstöbern zu können, ist jedoch das **Auge der Wahrheit**, das sich im Brunnen des Dorfes befinden soll, nahezu unerlässlich. Zur Zeit des erwachsenen Link ist dieser zwar trockengelegt, aber nicht mehr als ein tiefes Loch im Erdboden. Also zurück in die **Zitadelle der Zeit**, das Master-Schwert fix im Zeitenfels versenken, um die Verjüngungskur einzuleiten. Wieder im Dorf Kakariko angelangt, zeigt sich allerdings, dass in dieser Zeitlinie der Brunnen noch randvoll gefüllt ist. Um ihn zu leeren, müsst ihr in die **Windmühle** gehen und dem Leierkastenmann das Lied spielen, das ihr sieben Jahre später von ihm gelernt habt, die **Hymne des Sturms** nämlich. Klettert dann in den Brunnen hinab, um euch das Auge der Wahrheit zu beschaffen. Geht hier erst einmal geradeaus, bis ihr auf eine Kreuzung trefft, an der eine **grüne Knochenfratze** vorbeiswebt. Auf dem Weg dorthin werdet ihr zwar scheinbar in eine Sackgasse gelangen, aber Navis Hinweise zeigen, dass die betreffende Wand, wie viele andere auch in diesem Abschnitt des Spiels, nicht real ist. Nehmt an der oben erwähnten Kreuzung den rechten Weg, dann links um die nächste Ecke und stur geradeaus, bis ihr in eine **unsichtbare Grube** fällt (Navis Hinweis lautete hier: Gefahr von unten). Ihr gelangt in einen Gang mit etlichen Tonkrügen und anschließend in einen Raum mit vier grauen Rubinen, die

von einem Zombie bewacht werden. Sammelt ihr die Rubine ein, könnt ihr über die Leiter zum fünften Rubin gelangen und so die Tür öffnen, die euch zurück in den Hauptraum führt. Vorher solltet ihr jedoch den Gang freisprengen, dessen Eingang von zwei Fackeln gesäumt wird, da sich hier die **Labyrinth-Karte** befindet. Geht wieder zu der Position, wo ihr in die Grube gestürzt seid, und spielt Zeldas Schlaflied auf dem **Triforce-Symbol** links davon. Auf dem nunmehr gänzlich trockengelegten Brunnengrund solltet ihr die Abzweigung am linken Rand der Karte nehmen, um unter dem Eisgitter hindurch zu einem Raum mit sechs Särgen zu gehen. Entzündet hier alle Fackeln mit Hilfe von Dins Feuerinferno und tötet die erscheinende Gegnerschar, um einer der Kadaverschachteln einen Labyrinth-Schlüssel zu entnehmen. Geht nun zurück zur Anfangskreuzung und krabbelt in das Loch am Boden der Wasserrinne. So begegnet ihr dem vermeintlichen Endgegner dieses kleinen Abschnitts, einem **Hirnsauger**. Lasst euch von einem der Arme ergreifen, worauf das Monster erscheint und auf euch zu wankt. Schüttelt euch schnell frei und verpasst ihm einen Schwerthieb auf sein **heruntergebeugtes Maul**. Als Belohnung erhaltet ihr dann das **Auge der Wahrheit**, mit dem ihr nun im Brunnenlabyrinth noch einiges, unter anderem drei goldene Skultulas, entdecken könnt. Diese Aufgabe überlasse ich allerdings eurem Entdeckergeist und fahre mit der Geschichte des Abenteuers fort.



Schattentempel

Zaubert euch zurück in die Zitadelle der Zeit und so sieben Jahre in die Zukunft. Nunmehr im Besitz des Auges könnt ihr euch getrost zum Eingang des Schattentempels begeben, dort mittels **Dins Feuerinferno** alle Fackeln entfachen und den Tempel selbst betreten. Ihr erreicht eine Vogelstatue, die euch auffordert, ihren Schnabel zum einzig wahren Totenschädel zu drehen. Prüft deshalb die **gepfählten Schädel** mit dem Auge der



Wahrheit und drückt den Vorsprung an der Statue in Richtung des Testsiegers. Die Tür, die ihr dadurch öffnet, liegt jedoch am anderen Ende eines gewaltigen Abgrundes. Betrachtet euch also den Rest des Raumes ebenfalls durch das Auge, das euch einen weiteren versteckten Gang offenbart, der sich kurz danach in zwei Abzweigungen aufspal-

tet. Der rechte Weg führt euch zu einem Zombie und zwei Fledermäusen, deren Tod euch die **Karte** einbringt. Wählt ihr hingegen die linke Route, gelangt ihr zu einem weiteren Hirnsauger, der die extravaganten **Gleitstiefel** bewacht, mit denen der Sprung über den Abgrund im vorherigen Raum kein Problem mehr ist. Sprengt dahinter den **Zyklopen** mit einer Bombe und benutzt das Auge, mit dem ihr erneut zwei Geheimgänge entdeckt. Folgt ihr dem linken, trifft ihr auf eine **rotierende Geisterklinge**, die vier graue Rubine umkreist. Sammelt sie vorsichtig ein und ihr erhaltet einen kleinen Schlüssel. Kehrt zurück zum Zyklopen und nehmt die rechte der beiden Abzweigungen, falls ihr an dem von zwei Mumien bewachten **Kompass** Interesse habt. Andernfalls solltet ihr die Mauer zwischen den beiden Geheimgängen freisprengen, so dass ihr, an mehreren Skulltulas und **Guillotinen** vorbei, eine große Halle erreicht. Bei den folgenden Sprüngen solltet ihr euch in Acht nehmen, da nach der zweiten Guillotine eine **brennende Knochenfratze** angreift und auf der Plattform nach dem dritten Fallbeil ein **Stalfos-Ritter** darauf aus ist, Link in den Abgrund zu stoßen. Haltet in diesem Kampf also immer Kontakt zur Felswand. Springt rechts auf die **Fahrstuhl-Plattform**, wenn sie sich in der Abwärtsbewegung befindet, und weiter zu dem kleinen Felsvorsprung, der nach rechts ragt. Zerstört dann den Zyklopen und sammelt zwischen den rotierenden Klingen alle grauen Rubine ein. Benutzt im folgenden



Raum das Auge der Wahrheit, um einen versteckten Felsblock in der rechten Mauer auszumachen. Zieht diesen heraus und positioniert ihn so unter den beiden herabsausenden **Stachelfallen**, dass beide blockiert sind. Schnappt euch links die goldene Skulltula und zieht den Block nun in den noch unbekanntem Teil des Raumes. Klettert am Ende auf den Block selbst, um die obere Etage zu erreichen. Springt hier erst nach links auf die sichere Plattform und dann über die Stachelfalle zum Schalter, der eine Truhe erscheinen lässt. Sie enthält einen Schlüssel, den ihr benötigt, um in der großen Halle mit den Guillotinen fortzufahren. Geht zurück und lauft über den schmalen Felsvorsprung zum Fallbeil auf der linken Seite. Mag der Abgrund dahinter anfangs unüberwindbar erscheinen, verrät das Auge der Wahrheit schnell die Positionen der rettenden Plattformen. Im nächsten Saal müsst ihr unter Einsatz des Enterhakens alle grauen Rubine einsammeln und den Raum durch die so geöffnete Tür verlassen. Behaltet dabei das Auge der Wahrheit auf, um die Dornen am Boden und die versteckten grauen Kreise zu entdecken. Vergesst ferner nicht, dass ihr Untote erst mit der **Hymne der Sonne** paralisieren könnt. Ihr gelangt in einen Raum mit einer riesigen **Totenkopfstatue**, deren blaues Feuer mit einer gut gezielten Bombenblume von oben herab gelöscht werden kann. Tötet außerdem alle Fledermäuse und schwingt euch dann im vorherigen Raum zur verschlossenen Tür empor. Zieht dahinter die Eisenstiefel an, um ungehindert vom **Luftstrom** an den Klingenfallen vorbeizukommen. Benutzt den Enterhaken an dem Holzbalken und ihr erreicht einen Saal mit einem **feuerspuckenden Augenschalter**. Schießt auf ihn, sobald er sich rot färbt, und wehrt den ankommenden Feuerball mit dem Schild ab. Im dahinterliegenden Raum erhaltet ihr einen wichtigen Ratschlag. Um diesen zu realisieren, müsst ihr die Gleitstiefel anziehen, mit dem Auge der Wahrheit die linke Mauer des vorherigen Raums betrachten und euch durch einen **Ventilator** in die gefundene Lücke pusten lassen. So trifft ihr auf zwei weitere **Wickel-Zombies** und eine Tür, für die euch scheinbar der Schlüssel fehlt. Sprengt deshalb den **Erdhügel** gleich rechts vom Eingang und betrachtet das Ergebnis mit dem Auge der Wahrheit. Zur Belohnung dürft ihr im folgenden Raum erst einmal den Felsblock entlang der grünen

Markierung am Boden dirigieren, um dann über ihn und die Leiter an Bord des **Geisterschiffs** zu gelangen. Spielt auf dem Triforce Zeldas Schlaflied, und die lustige Seefahrt kann beginnen, allerdings mit dem Manko, dass zwei Stalfos-Ritter versuchen, blinder Passagier zu spielen. Springt kurz vor der Endstation ab und betretet die Tür rechts, die euch in den Irrgarten der **unsichtbaren Wände** führt. Benutzt das Auge, um den richtigen Weg zu finden, nehmt euch dabei jedoch vor den Monsterhänden in Acht. Schlagt euch bei der Tür äußerst links durch, hinter der sogar eine unsichtbare Monsterhand, deren Tod den vorletzten Schlüssel hervorbringt, auf euch wartet. Kehrt mit dem in den Irrgarten zurück und betretet den äußerst rechten Raum, wo überraschend **zwei Nagelwände** auf euch zukommen. Zerstört sie mit Dins Feuerinferno und nehmt euch der beiden Zombies an, um dann ungestört den **Master-Schlüssel** einheimen zu können. Kehrt nun zu der Stelle zurück, an der euch das Schiff unsanft absetzte, und verschießt einen Feuerpfeil auf die Bombenblumen am rechten Ufer. Über die **umgestürzte Statue** gelangt ihr nun zur nächsten Tür, hinter der ihr die Gleitstiefel und das Auge der Wahrheit einsetzen müsst, um zum Schattendämon zu gelangen.



Endgegner Bongo Bongo

Lasst euch durch das Loch im Boden fallen, um den **Schattendämon** hervorzulocken. Dieser ist wahrlich nicht ohne, vor allem weil ihr mit mehreren Waffensystemen zu kämpfen habt. So müsst ihr erst einmal seine beiden **trommelnden Hände** mit Pfeiltreffern betäuben, um dann mit dem Auge der Wahrheit das eigentliche Ziel zwischen den beiden Grabschern zu entdecken. Das **rote Auge** ist der einzige Schwachpunkt des Dämons. Also deckt auch dieses mit Bogenschüssen ein. Liegt er dann benommen am Boden, müsst ihr mit Schwertcombos nachsetzen. Da **Bongos Trommelkünste** euch in die Luft gehen lassen, werdet ihr des Öfteren mit

Ladehemmungen des Bogens zu kämpfen haben. Schaltet dann immer auf Schwert-hiebe um, mit denen die heranrasenden Hände sogar besser getroffen werden können. Nach dem Kampf schenkt euch Impa, die Behüterin der Prinzessin, das **Amulett des Schattens**.



Gerudo-Festung

Macht euch nun zum **Gerudo-Tal** auf und schwingt mit dem Enterhaken über die zerstörte Brücke. Solltet ihr mittlerweile endlich euer Pferd **Epona** gewonnen haben, könnt ihr filmreif über die Lücke springen. Sprecht mit dem Handwerkermeister und reitet mit dem Auftrag, seine **vier Gesellen** zu befreien, weiter zur Gerudo-Festung. Steigt ab und versucht an den Wachen vorbeizuschleichen, wobei zu beachten ist, dass sie entweder mit dem Enterhaken oder besser mit einem Pfeil **betäubt** werden können. Im weiteren Verlauf sollten auch die zahlreichen Kisten als Deckung nicht ungenutzt bleiben. Werdet ihr dennoch einmal ertappt, erweist sich die Flucht aus dem **Gefängnis** mittels des Enterhakens als äußerst problemlos. Erreicht ihr aber die Tür links unten, stoßt ihr auf den ersten inhaftierten Handwerker und gleichzeitig auf die erste der vier **Gerudo-Kriegerinnen**. Achtet im Kampf besonders auf ihren Specialmove, der euch direkt ins Gefängnis zurücksetzt. Die zeitaufwändige Ausholbewegung lässt sich allerdings vorzüglich zum Ausweichen auf ihre Flanke nutzen. Befreit mit dem erworbenen Schlüssel den Gefangenen und geht zur Hintertür hinaus. Im Innenhof betretet ihr zügig die hintere Tür und wendet euch nach ein paar Metern rechts zum nächsten Ausgang auf eine Terrasse des ersten Stocks. Hier müsst ihr euch in bester Einzelkämpfermanier an der Wache vorbei in die Tür links stehen, wo ihr den zweiten Häftling befreien dürft. Geht weiter nach oben zur zweiten Etage und klettert im nächsten Bild die **Strickleitern** hinunter. Die Tür auf dieser Ebene führt euch dann zum dritten Gefangenen. Geht ausnahmsweise zurück, die Strickleitern nach oben und in die Tür zur Linken. Betäubt die beiden



Wachen, springt in den Raum hinein und versichert euch, dass euch die Wache im Gang auf der rechten Seite den Rücken zudreht. Nun geschwind die Rampe nach oben und auf der Außenterrasse in die Tür rechts unten. Stellt euch mit schussbereitem Bogen hinter die Kiste und erledigt die von rechts ins Bild marschierende Wache. Folgt dem Gang nach rechts, um zum letzten Kampf und zur Befreiungsaktion zu gelangen. Ihr erhaltet den **Gerudo-Pass**, mit dem ihr euch Zugang zur Gerudo-Trainingsarena am rechten Eck des Gebäudekomplexes verschafft. Ziel der Prüfung ist es, **sechs Schlüssel** zu ergattern, um eine magische Waffe zu erlangen. Betretet den Löwenkopf zur linken Seite und besiegt die beiden Staflos-Ritter innerhalb des Zeitlimits. Im nächsten Raum sind fünf graue Rubine in einer Minute und 30 Sekunden zu schaffen. Zwei hängen unter der Decke, während die drei anderen in den Seitengängen mit den rollenden Felsen herumliegen. Schwingt euch dann mit Hilfe der **beiden** grauen Kreise zum Ausgang, hinter dem erst einmal vier Werwölfe besiegt werden müssen. Nach dem Kampf müsst ihr das Auge der Wahrheit einsetzen, um die Nische über der falschen hölzernen Tür zu entdecken. Zieht euch hinauf, drückt den Schalter hinunter und verlasst den Raum. Lasst euch hier erst einmal auf den rotierenden Steinring hinunterfallen und blendet die vier **Augen der Statue** mit normalen Pfeilen. Allerdings müssen euch sämtliche Treffer in einer vollen Umdrehung des Rings gelingen. Zu der Tür am Ende des oberen Stegs müsst ihr in einer zweiten Trainingsrunde zurückkehren, um den sechsten Schlüssel aus der Kiste im dahinterliegenden Raum zu beschaffen. Betretet den unteren Ausgang und erledigt alle Gegner des nächstens Saals, um dann ungestört mit dem Stahlhammer die **Statuen** wegzuklopfen. Der gefundene Bodenschalter löscht das Feuer, so dass ihr den Schlüssel aus der Truhe entnehmen könnt. Der Augenschalter öffnet die Tür zum folgenden Abschnitt, in dem mit Unterstützung der Gleitstiefel und des Enterhakens die fünf grauen Rubine eingesammelt werden müssen. Der Schalter, der das Feuer kurzzeitig löscht, befindet sich rechts im Eck hinter dem Steinquader, der einen für euch unwichtigen Schlüssel trägt. Nehmt nun erst einmal den linken der beiden Ausgänge, der euch zu einem im Boden eingelassenen blauen Block bringt. Spielt die

Hymne der Zeit, um ihn aufzulösen, und sammelt im Becken darunter durch geschicktes An- und Ausziehen der Eisenstiefel erneut alle Rubine ein. Nun zurück in den letzten Raum, links die Treppe hinauf und im nächsten Zimmer die zwei Echsoduren und den Zyklopen wegbomben. Durch die letzte Tür gelangt ihr nun wieder in die Eingangshalle, wo ihr nun den mittleren der drei Löwenköpfe betretet. In dem Gitter-Wirrwarr gilt es nun durch sparsamen Einsatz der sechs Schlüssel den Weg zur großen Schatztruhe aufzuschließen. Nehmt dazu die linke der beiden ersten Türen und betrachtet mit dem Auge der Wahrheit die Decke des nächsten Abschnitts. Klettert am Gitterzaun in die entdeckte Öffnung und holt euch einen weiteren Schlüssel. Nun müsst ihr lediglich den eingeschlagenen Weg fortsetzen und alle Türen zur Schatztruhe aufschließen, so dass die Prüfung mit Entgegennahme der **Eis-Pfeile** abgeschlossen ist.



Geisterwüste und Koloss

Keht nun zum großen Tor am Eingang zur Gerudo-Festung zurück. Klettert hier die Leiter empor, um die **Torwächterin** durch ein Gespräch zum Öffnen des Tores zu bewegen. In der Wüste angekommen, solltet ihr euch sicherheitshalber die Gleitstiefel anziehen, um kleine Treibsandfallen zu überleben. Klettert dann auf die Kiste am Rande des **Treibsandgrabens**, den ihr mit dem Enterhaken sowie den Kisten am anderen Ufer bezwingen könnt. Folgt hier den Flaggen, bis ihr zu einem steinernen Podest gelangt, auf dem ihr euren geisterhaften Führer findet. Setzt also das Auge der Wahrheit ein, um ihn durch die Wüste zum Eingang des Geistertempels zu folgen. Macht euch aber darauf gefasst, dass das fiese Gespenst einige Haken schlagen wird und ferner zahlreiche **Sandkiller** aus dem Boden schießen. Konzentriert euch aber dennoch unbedingt auf die Verfolgung. Beim Wüstenkoloss angelangt, solltet ihr euch erst nach rechts zu einem Riss in der Felswand wenden. Öffnet ihn mit einer Bombe, um euch in der Feen-Quelle dahinter den Schutzzauber **Nayrus Umarmung** abzuholen. Betretet nun kurz den Geistertempel selbst, der sich jedoch für den erwachsenen Link als Sackgasse herausstellt. Geht wieder hinaus und lasst euch von Shiek das **Requiem der Geister** beibringen, bevor ihr zur Zitadelle der Zeit zurückkehrt. Verjüngt euch hier und zaubert euch postwendend wieder vor den Wüstenkoloss. Solltet ihr jetzt noch Lebensenergie benötigen, stellt euch einmal links auf den Stein neben der ausgetrockneten Oase und spielt die Hymne des Sturms. Ansonsten ist es Zeit für einen kleinen Exorzismus.



Geistertempel Teil 1

In diesem Abschnitt wird das Zusammenspiel des jungen und des erwachsenen Helden zur Spitze getrieben. Ihr beginnt als kindlicher Link und trefft vor dem kleinen Loch an der linken Wand auf die Gerudo-Führerin **Naboru**. Sprecht mit ihr, nehmt den Auftrag, die Krafthandschuhe zu beschaffen, an und kriecht in das kleine Loch. Bekämpft hier die Fledermäuse sowie den Armos-Ritter mit einer gut platzierten Bombe und wählt den linken der drei Ausgänge, hinter dem wiederum ein Stalfos-Ritter und eine Knochenfratze lauern. Betätigt im Anschluss den **Glashebel** mit Hilfe des Bumerangs, der die Eisenbrücke nach unten klappt. Im Raum dahinter müsst ihr euch vorsichtig an der Klinglefalle und dem **Feuerfuchs** vorbei



manövrieren und euch in die äußerst linke Ecke des gegenüberliegenden Stegs stellen. So kommt der Feuerfuchs genau über der Stelle zum Stillstand, wo ihn nach Betätigung des Glashebels mittels der **Feen-Schleuder** die Flamme verzehren wird. Im nächsten Raum gilt es, schnellstens alle grauen Rubine einzusammeln und die beiden Fackeln mit einem Deku-Stab zu entzünden, worauf ihr den ersten Schlüssel erhaltet. So gelangt ihr zurück zum Armos-Ritter und krabbelt in das Loch zwischen den Fackeln. Tötet alle Skultulas sowie die Echsoduren, bevor ihr den Glashebel anschießt, um die **Krabbelminen** zu erlangen. Diese beweglichen Bomben kommen sofort zum Einsatz, nämlich um den hell umrandeten Felsblock in der rechten Wand zu pulverisieren. Stellt euch dazu kurz vor die Wand, direkt unterhalb des Brockens. Das hereinfallende Sonnenlicht trifft auf den Schalter am Boden und öffnet so die Tür. Schiebt dahinter die Armos-Statue nach links über den Abgrund, so dass sie den blauen Schalter beschwert. Geht dann ganz die Treppe nach oben, entzündet einen Deku-Stab und springt zum Boden der Halle, wo ihr zwei erloschene Fackeln vorfindet und die Labyrinth-Karte erhaltet. Nun wieder bis unters Dach nach oben, durch die Tür und den Gang entlang, bis ihr in einen Raum mit mehreren Zyklopen und Klinglefallen gelangt. Bombardiert erst die Zyklopen, um dann bequem die grauen Rubine einsacken zu können. Entzündet ferner einen Deku-Stab und entfacht die drei Fackeln in kurzer Zeit. Wendet euch dann den vier grauen Blöcken zu. Da derjenige mit der **Sonnenverzierung**

vor dem vergitterten Fenster postiert werden muss, bleibt euch nichts anderes übrig, als einen der Nachbarblöcke aus dem Weg zu ziehen. Habt ihr so das Tor geöffnet, kommt ihr zum kleinen Endgegner dieses Abschnittes, einem **Eisenprinzen**. Bewerft ihn mit dem Bumerang, damit er zum Leben erwacht, und macht euch auf einen harten Kampf gefasst. Eure Angriffe sollten sich auf seine Seiten und den Rücken beschränken, alleine schon um seinen brutalen Axthieben aus dem Weg zu gehen, die er teils auch überraschend nach hinten vollführt. Nach herben Energieverlusten solltet ihr den Blechkameraden zu den vier Säulen des Raumes locken, die nach Zerstörung je drei Herzen entlassen. Nicht sehr sportmännisch haben sich auch Bomben gegen diesen recht schwerfälligen Gegner bewährt. Ihr gelangt danach zu einem letzten Gespräch mit der weisen Eule und in den Besitz der **Krafthandschuhe**. Jedoch müsst ihr tatenlos mit ansehen, wie Naboru von den zwei finsternen Hexen gekidnappt wird. Ihre Rettung erfordert aber einen ganzen Mann. Also zurück zur Zitadelle der Zeit und als Erwachsener zurückkehren.

Geistertempel Teil 2

Wendet euch diesmal nach der Treppe nach rechts und schiebt mit der Power der erbeuteten Krafthandschuhe den silbernen Block nach hinten. Dahinter wartet ein weiterer Zyklop auf eine Bombenbehandlung. Schießt dann auf den Glas-Schalter, der unter der Decke hängt, und betretet die linke Tür, wo ihr auf einen Wolfsheimer trifft. Nach seinem Tod müsst ihr, auf dem **Triforce-Symbol** stehend, Zeldas Schlaflied spielen, um euch im Anschluss zur erschienenen Truhe herüberzuziehen. Mit dem erbeuteten Kompass erklimmt ihr die Kletterwand und kehrt letztlich zum Ausgangsraum zurück, wo nun die rechte der drei Türen betreten wird. Hier befinden sich lediglich fünf weitere graue

Rubine, wobei für das Erreichen des einen die Gleitstiefel vonnöten sind. Im folgenden Raum stellt sich euch noch ein Raubschleim in den Weg, bevor ihr einen weiteren Schlüssel ergattert und mit diesem zurück im Anfangsraum die mittlere Tür aufschließen könnt. Tötet dort den zweiten Raubschleim und erklimmt die Kletterwand. In der nächsten Etage lauert ein unsichtbarer Bodengrabscher, den ihr mit dem Auge der Wahrheit enttarnt. Im Anschluss solltet ihr euch dem **Spiegel** in der Mitte zuwenden und ihn im Uhrzeigersinn so drehen, dass er den Lichtstrahl auf den dritten, keinesfalls den vierten, Schalter reflektiert. Hinter dem geöffneten Tor verpasst ihr dem Armos-Ritter zwei schnelle Schwerthiebe, lauft die Stufen empor und stellt euch in Blickrichtung der großen **Götzen-Statue**. Zieht die Gleitstiefel



an und wagt so einen Sprung auf die linke Handfläche der Figur, wo ihr erneut Zeldas Schlaflied zum Besten gebt. Zieht euch dann mit dem Enterhaken zur Truhe auf der rechten Handfläche hinüber. Lasst euch wieder zu Boden fallen und kehrt mittels Enterhakeneinsatz zur Eingangstür links der Statue zurück. Nun erneut der Treppe nach oben folgen und die Tür dort aufschließen. Ihr erreicht nach einem kleinen Geplänkel mit ein paar Zyklopen und drei Feuerfuchsen, die ihr nun problemlos mit Feuerpfeilen vernichten könnt, einen Raum, in dessen Mitte vier Armos-Ritter thronen.

Stellt euch hier mit dem Rücken





vor die rechte der beiden verschlossenen Türen und visiert mit dem Enterhaken einen Armos-Ritter an. Aktiviert ihr ihn durch einen Treffer, wird er herumphüpfen und kurzzeitig den Schalter betätigen. Währenddessen solltet ihr dann jedoch geschwind durch das Tor verschwinden. Lauft die Treppen nach oben und besiegt erneut den Eisenprinzen. Aber Vorsicht! Nach einigen Treffern agiert dieser um einiges bewegungsfreudiger als sein Vorgänger. Betretet nach dem Sieg die hintere Tür und zieht den **Spiegel-Schild** aus der Truhe. Mit diesem Utensil solltet ihr zwei Räume vorher in den Raum mit den vier Armos-Rittern zurückkehren und nun die linke, noch verschlossene Tür in Angriff nehmen. Kniert euch deshalb vor den einfallenden Lichtstrahl hin und lenkt diesen mit Hilfe des Spiegel-Schildes in den **Sonnenschalter** an der Wand ab. Ihr erhaltet einen weiteren Schlüssel, der euch im Raum, wo drei Feuerfuchse Links Pfeile zum Opfer fielen, weiterhilft, nämlich um die Tür links hinten zu öffnen. Hier erwartet euch als nächste Herausforderung die **Puzzle-Kletterwand**, die wie folgt bezwungen wird. Klettert im Takt, d.h., bewegt euch nicht weiter, wenn sich die Teilwände kurz vor der nächsten Rotation befinden, und stoppt nicht zwischen zwei Bändern. Lasst euch ferner lieber fallen, bevor ihr den Stacheln an den Seiten zu nahe kommt. Oben angekommen, trifft ihr auf zwei Zyklopen und müsst im Raum dahinter erneut Zeldas Schlaflied trällern und geradeaus weitergehen. So gelangt ihr im Anschluss erst zu einem kleinen Kampf mit vier Lava-Schleimkreaturen, bevor ihr mit dem Stahlhammer die falschen Türen auf der Suche nach einem Augenschalter zerstören solltet. Schießt mit dem Bogen auf das entdeckte Auge, schwingt euch mit dem Enterhaken auf den neu erschienenen Eisblock und springt sofort zum Schalter auf dem zweiten Block hinüber. Nachdem ihr so das Feuer gelöscht habt, könnt ihr den **Master-Schlüssel** aus der Truhe ziehen, den Raum verlassen und rechts die Treppe hinauflaufen. Hier scheint der rettende Glashebel links hinter einem Gitter unerreichbar zu sein, kann aber mit einem Schwerthieb oder besser noch einer Wirbelattacke umgelegt werden. Beachtet den großen Spiegel rechts erst einmal nicht weiter und geht durch das geöffnete Tor weiter. Hier fordern euch erst noch zwei Echsoduren und drei bleiche Knochenfratzen heraus, bevor ihr euch dem **Spiegel-Rätsel**

zuwenden müsst. Links von dem Spiegel Nr. 1 lässt sich die Wand wegsprengen. Richtet im Anschluss den Spiegel Nr. 1 auf den neu entdeckten Spiegel Nr. 2 aus. Diesen dreht ihr wiederum so, dass der Lichtstrahl durch die Gitterstäbe zum großen Spiegel gelenkt wird. Kehrt nun zu diesem zurück und stellt euch in den zu Boden gerichteten Sonnenstrahl, den ihr mit dem Spiegel-Schild nach links in den Sonnenschalter reflektieren müsst. Siehe da, die Plattform mutiert zu einem gigantischen Fahrstuhl und bringt euch zurück zum großen Götzenstandbild von vorhin. Bleibt auf der Plattform stehen und lenkt nun den Sonnenstrahl direkt ins Gesicht der Statue unterhalb des Kobrakopfes ab. Eine Tür erscheint, zu der ihr euch mit dem Enterhaken hinüberschwingt, um dahinter auf die beiden Hexenschwestern Koume und Kotake zu treffen. Diese lassen jedoch vorerst ihrem Leibwächter, einem **Super-Eisenprinzen**, den Vortritt, den ihr prinzipiell mit der gleichen Taktik wie seine Vorgänger bekämpft. Nach dem glorreichen Sieg entschlüpft die verzauerte Naboru der Rüstung und wird postwendend erneut gefangen genommen. Also streckt noch rasch eure müden Glieder und stellt euch hinter der Tür dem Kampf gegen die Killa-Ohmaz-Schwestern.



Killa Ohmaz

Der Kampf folgt dem Sprichwort: Simpel in der Theorie, schwierig in der Ausführung. Gebraucht euren neuen Schild dazu, Katokas **Eisblitze auf die Feuerhexe** Koume zurückzuwerfen und andersherum ebenso. Wer sich jetzt denkt, Eis- und Feuerpfeile könnten diese Aufgabe übernehmen, wird eines Besseren belehrt. Versucht ferner, möglichst beide Hexen im Blickfeld zu behalten, und achtet darauf, welche der beiden sich zu einem Schuss bereit macht. Verschmelzen sie dann zur attraktiven **Superhexe**, müsst ihr drei Zaubersprüche der gleichen Art, zum Beispiel drei Eisblitze, in Folge einfangen, worauf die Energie auf die Schwestern zurückgeleitet wird. Fällt sie benommen zu Boden, könnt ihr sie mit dem Schwert niederstrecken und letztlich den wohl witzigsten

Abgang eines Endgegners bewundern. Ihr erhaltet das fehlende **Amulett der Geister** und kehrt zur Zitadelle der Zeit zurück, wo sich Shiek demaskiert und sich als Prinzessin Zelda zu erkennen gibt. Wow! Wer hätte das erwartet? Nach einer längeren Cutscene wird sie von Ganondorf entführt, was uns zum Austragungsort des finalen Showdowns bringt.



Ganons Schloss

Stellt euch direkt an den Abgrund vor dem Schlosseingang, worauf die sechs Weisen eine **Regenbogenbrücke** für Link herbeizaubern werden. Das Innere des Schlosses weist nun den Charakter einer kompletten Zusammenfassung auf, da die **Siegel des Bösen**, die auf allen sechs Tempeln lasten, zerbrochen werden müssen. Bekämpft die beiden Zyklopen in der Eingangshalle und betretet zuerst rechts die Tür mit dem grünen Emblem, das den Waldtempel symbolisiert.

Grün- Der Waldtempel

Besiegt die Wolfsheimer, entzündet die vier Fackeln mit Dins Feuerinferno und die fünfte über der hinteren Tür mit einem Feuerpfeil. Im folgenden Raum zieht ihr die Gleitstiefel an und sammelt die fünf Rubine mit zusätzlichen Enterhakeneinsatz ein. Entscheidend ist dabei das konsequente Ausnutzen der **Luftströme**, mit Ausnahme desjenigen hinten rechts. Dieser muss ausgeschaltet sein, wenn ihr den Rubin ergattern wollt. Ihr erreicht das erste Siegel des Bösen, das mit einem **Lichtpfeil** zerstört werden muss. Folgt nun der Treppe nach unten und öffnet die Tür mit dem blauen Symbol.

Blau- Zoras Reich

Nehmt euch hier vor den beiden Eisatmern sowie den nachwachsenden Stalaktiten in Acht. Öffnet außerdem nur die rechte der beiden Truhen, bevor ihr mit dem blauen Feuer den roten Eisblock wegschmelzt. Füllt eure Flasche erneut mit blauem Eis, bevor ihr den nächsten Raum betretet. Hier müsst ihr innerhalb der zwei Minuten Folgendes meistern. Manövriert den hinteren der beiden Eisblöcke in einen der Abgründe. Schnappt euch nun den verbliebenen Block, schiebt ihn jeweils zu den kleinen Eisbrocken am Boden, die als Stopper fungieren, und letztlich rüber zum roten Eisblock. Nach dessen Verschwinden, klopft ihr noch den verrosteten Schalter mit dem Stahlhammer frei und könnt dahinter das nächste Siegel zerbrechen.

Wieder in der Eingangshalle angelangt, betretet ihr die Tür am Ende des lilafarbenen Lichtstrahls.

Lila- Schattentempel

Entzündet mit einem Feuerpfeil die Fackel rechts, um die **Zeit-Plattformen** zu aktivieren. Achtet beim Hinüberhüpfen sowohl auf die

grüne Knochenfratze als auch auf den Raubschleim am anderen Ende. Darauf schaut ihr zurück und schießt abermals auf die Fackel, um die zweite Runde einzuläuten. In dieser Phase müsst ihr zur nächsten Plattform hüpfen und dort rechts eine kleine Rampe zu einem Schalter hinablaufen. Nach Betätigung erscheint auf der benachbarten Plattform eine Truhe, zu der ihr euch mit dem Haken herüberziehen könnt. Ihr erlangt so die **Titanhandschuhe**. Da die Fackel für einen weiteren Schuss zu weit entfernt ist, solltet ihr das **Auge der Wahrheit** aktivieren, um zwei schmale Stege zu sichten. Folgt nun zuerst dem linken, um zum Schalter zu gelangen, und im Anschluss geht ihr geradeaus zur geöffneten Tür, hinter der das Siegel wartet.

Weiter geht es, wenn ihr rechter Hand die Tür mit dem roten Symbol betretet.

Rot- Der Feuerempel

Schlüpf in die **Goronen-Rüstung** und sammelt die fünf Rubine ein. Gefahr besteht dabei durch die versinkenden Stege und Plattformen. Macht deshalb so oft wie möglich Rast auf festem Boden und zieht euch zum Eingang am besten mit dem Enterhaken zurück. Schnappt euch zum Anfang den Rubin vorn rechts, bevor ihr euch zum **silbernen Obelisk** hinten links begeben. Schmeißt diesen mit den Titanhandschuhen aus dem Weg und holt euch dann den Rubin bei den rotierenden Feuersäulen. Jetzt noch schnell zum Lavaschleim herüberhüpfen, über den Obelisk hinweg und den letzten Rubin einsacken. Zieht euch dann mit dem Enterhaken zum nächsten Raum, der das Siegel beherbergt.

Abermals im Hauptsaal angekommen, lasst ihr euch nach unten fallen und entfernt den silbernen Block. Dahinter verbirgt sich eine weitere Tür mit einem gelben Emblem, stellvertretend für das Reich des Lichts.

Gelb- Lichtreich

Benutzt das Auge der Wahrheit, um die Skulttula und die Fledermäuse zu töten. Bei den vielen Kisten ist Vorsicht geboten, aber hinten links verbirgt sich ein Herz. Im nächsten Raum darf abermals **Zeldas Schlaflied** auf dem Triforce heruntergedudelt werden, und im Raum dahinter sollt ihr fünf graue Rubine innerhalb einer Minute einsammeln. Der nächste Raum ist eine geschickte Falle, da eine der fiesen **Monsterhände** auf euch lauert. Benutzt deshalb das Auge der Wahrheit und verlasst den Raum umgehend durch die entdeckte Lücke, so dass ihr zum vorletzten Siegel gelangt.

Zum Abschluss geht ihr rechts die Treppe nach oben und öffnet die Tür mit dem orangefarbenen Zeichen zum wohl schwersten Abschnitt.

Orange- Der Geistertempel

Im Anfangsraum hindern euch einige rotierende Klingen und Zyklopen am stressfreien Einsammeln der Rubine. Tötet die Zyklopen und versucht danach durch einmaliges Ziehen und dann Schieben der Armos-Statuen, die Klingen von den Rubinen wegzublocken. Im nächsten Abschnitt entledigt ihr euch der Lavaschleim-Gegner, betätigt

den Schalter hinter Gittern mit einer **Wirbelattacke** und den noch weiter hinten gelegenen Schalter mit einer Krabbelmine. Ihr gelangt so in einen dunklen Raum, der mit einem gezielten Feuerpfeil in Richtung des **Spinnennetzes** unter der Decke aufgehellt wird. Im Anschluss müsst ihr nur den hereinfliegenden Lichtstrahl mit dem Spiegelschild auf den, vom Eingang aus gesehen, ersten Schalter links richten und zum Abschluss das letzte der sechs Siegel brechen.

Nach Vollendung dieser ersten Aufgabe ist die große Barriere um **Ganons Turm** aufgelöst, den ihr nun, nach einem eventuellen Auffrischen euer Energiereserven und Vorräte, betreten müsst. Hier kommt es zu einer wahren Monsterparade. Zeigt euer ganzes Können und besiegt die Dinoduren, Stalfos-Ritter und Eisenprinzen, um euch den Master-Schlüssel zu verdienen. So ebnet ihr den Weg zum Großmeister des Bösen höchstpersönlich, der euch bereits orgelspielend erwartet.



Ganondorf

In seiner **menschlichen Form** ist der Oberbösewicht wie folgt zu behandeln: Zieht euch die Gleitstiefel an und begeben euch auf eine der vier Ecken der oberen Etage. Werft nun genau wie beim Phantom Ganon die Energieblitze mit einem Schwerthieb auf den Fiesling zurück und schießt nach einem Treffer sofort einen **Lichtpfeil** hinterher. Ganondorf sackt zu Boden und kann mit dem Schwert bearbeitet werden. Bevor er wieder einen klaren Kopf bekommt, solltet ihr euch sofort zurückziehen.

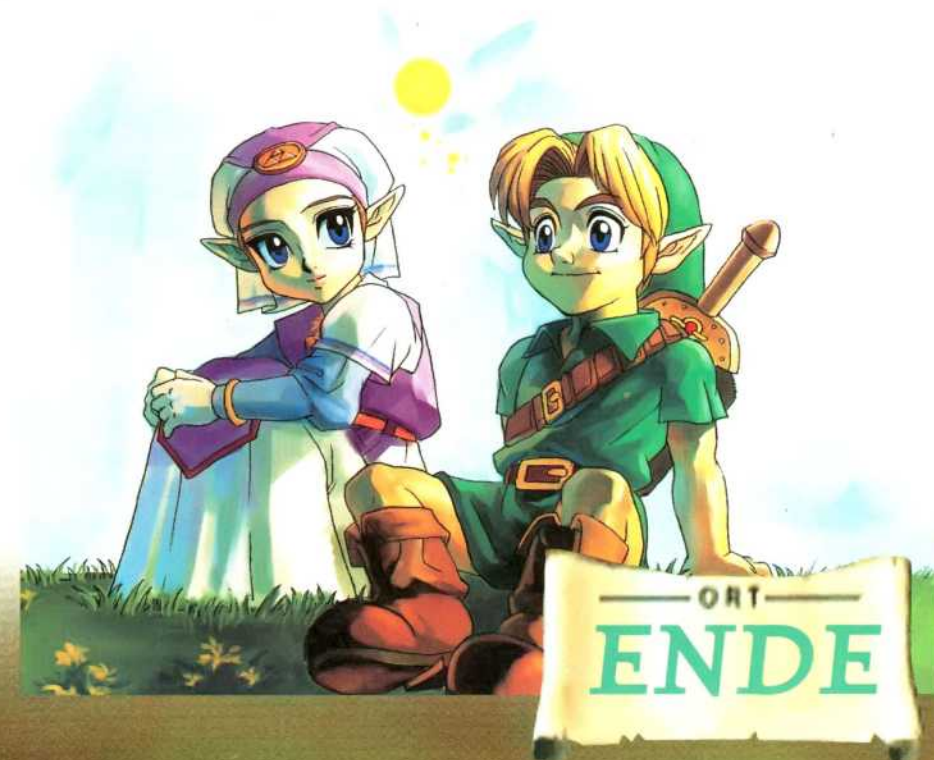
Wiederholt diesen Ablauf, bis Ganondorf scheinbar stirbt, worauf Link mit Zelda den Turm verlässt. Ihr stoßt auf einige Gegner, und als ihr euch in Sicherheit wähnt, kehrt Ganondorf in reiner Form als **Biest Ganon** zurück. Eures Master-Schwerts beraubt, besteht eure einzige



Chance darin, einen Lichtpfeil zwischen die Augen des Monsters zu setzen und dann mit dem **Stahlhammer** sein Hinterende zu bearbeiten. Derselbe Ablauf wiederholt sich im Prinzip auch, wenn ihr das Schwert zurückerhalten habt, wobei ihr natürlich mit dem Master-Schwert auf das betäubte Biest eindrescht. Sollte eure **Magieanzeige** zur Neige gehen, könnt ihr entweder von erworbenen grünen Tränken zehren oder euch hinter den Säulen verstecken, die nach Zerstörung oft grüne Tränke freigeben. Wiederholt die kombinierten Angriffe mit Lichtpfeilen und Schwert, bis Zelda euer Schwert zum allerletzten Hieb auflädt. Dieser spaltet dem Biest regelrecht den Schädel und beendet damit die Bedrohung des heiligen Reiches durch das Böse.

Aber die Suche geht weiter....

Auch wenn die Geschichte hiermit beendet ist und das Unheil von Hyrule abgewendet wurde, ist das Abenteuer nicht vollständig zu Ende, denn zu viele interessante Details und Nebengeschichten blieben bisher ungelöst. Da wäre unter anderem die verzauberte Skulttula-Familie zu nennen, zu deren Rettung 100 goldene Skulttulas erst einmal gefunden werden müssen. Also, viel Spaß!!!



Kleinanzeigen

Verschiedenes

Wer verkauft mir sein N64 und/oder seine PSX für DM 120? Suche auch für N64 F-Zero X, 1080° Snowb., Turok 2, WWF Warzone, ISS 98, Mission Impossible und V-Rally für je DM 55. Zelda - Ocarina of Time, WCW (US), NWO vs WCW oder Revenge, WipEout 64, Forsaken, Holy Magic Century und GEX 64 für je DM 65. Ruft einfach mal an. Am besten zwischen 14 bis 17 Uhr. Tel. 0170/3503133

Suche und verkaufe PSX und N64 Spiele. Habe F-Zero X, Turok (US), Bio Freaks, Prügelspiel, Mission Impossible und viele mehr (alle für N64). Für PSX V-Rally, Porsche Challenge, alle Command & Conquer Teile, Tomb Raider II, Alundra (US), Excalibur, Nightmare Creatures und viele mehr. Auch viele Saturn Spiele auf Anfrage! Tel. 06381/80562. Preise am Telefon.

Suche NEO GEO Modul 2 (auch ganze Sammlung). Suche NES, Game Gear, Game Boy, Master System, Mega Drive Sammlungen. Verkaufe Multinorm PSX mit Games. Verkaufe PSX-Lenkrad. Tausche N 64 und PSX Games. Ab 18 Uhr. Tel. 0711/5282943 Timo

Verkaufe und kaufe Spiele und Hardware für PC-Engine/Turbo-Duo. Ab 17 Uhr. Tel. 02374/850355

Verkaufe Spiele für Playstation Suikoden und Saga Frontier (US). Für PC Tomb Raider II und King's Quest 7. Für Super Nintendo Terranigma, Zelda, Mario Allstars, Mario World, die Schlumpfe und Mario Paint. Für Sega Saturn Myst, Mystaria, Panzer Dragoon 2 und Bug. Tel. 07231/74196

Verkaufe Zelda 64 Komplettlösung in Deutsch oder Englisch für DM 10! Rufen Sie an. Tel. 0911/5187520. Täglich ab 15 Uhr.

Verkaufe Madden 97, Andreotti Racing, Destruction Derby, Road Rash, für je DM 35. Blazing Dragons, Daytona USA CCE, für je DM 40. Tomb Raider, Jurassic Park 2, für je DM 50. Horrorspiel 2, Soundtrack, für je DM 25. Suche Mystaria, Torico, Warcraft 2, Riven, Shining Force 3, im Tausch gegen die oben genannten Spiele. Tel. 035601/30676, Michael

Wahnsinn!! Johnny BA 200 Katone und Audio CD (SAT) für DM 16, NBA Live 98 (SAT) für DM 20, Blast Corps (N64) für DM 70, Story of Thor 2 (SAT) für DM 18, Crimewave (SAT) für DM 15. Alles ist gut erhalten. Suche für Saturn Panzer Dragoon Saga, Steep Slode Sliders, Resident Evil. Einfach anrufen und anbieten. Montag bis Freitag ab 14,30 Uhr. Tel. 03303/406441, Fragt nach Matthias.

HILFE!! Ich bin verliebt in Lara Croft (Schorsch und Gunther lieben sie auch!!! Anm. der Redaktion)!!! Suche alles über meine Traumfrau. Wer schickt mir jeden Schnipsel, Poster, Artikel oder Bilder etc.? Meine Adresse: Ralf-Henrik Luebbert, Tulpenstraße 6 A, 32584 Loehne

Verkaufe Game Gear mit TV-Tuner, Action Replay und 26 Spielen z.B. Shinobi 1 und 2, Streets of Rage 1 und 2, Mickey Mouse 1 und 2, Aleste 2, Dynamite Headdy, Ottifanten für DM 590 Verhandlungsbasis. Suche und tausche Games für PC-Engine. Suche z.B. Bomberman 94, Battle Loadrunner, Terra Cresta 2, Neutopia 2 (US), Atomic Robokid. Habe für NEO GEO AoF 2. Tel. 0171/1413093

Kauf/Tausche Spiele für PS, N64, Saturn, NEO GEO. Angebote bitte an: A. Auer, Postfach 21, I-39038 Innichen.

Verkaufe VHS-Videos (Anime). Achtung: US-NTSC! Street Fighter 2 Vol. 1 bis 10 für DM 300, Fatal Fury 1 und 2 Movie für DM 100, Battle Arena Toshinden für DM 22,50, Bücher, Magazine, Poster und mehr! Alle Artikel zuzüglich Nachnahmekosten! Liste anfordern! Bei Frank Stottele, Lindenstraße 3, 97461 Lendershausen.

Verkaufe Turbo Express (PC-Engine Handheld) original verpackt und 19 Spiele nur komplett für DM 1.700. Tel. 0043/5332/88257 ab 17 Uhr.

Suche günstig Konsolen und Spiele für alle Systeme. Vor allem älteres. Bitte nur Raum Augsburg - München. Tel. 0821/743921 oder 0172/8074467

F.REAK's Club sucht Mitglieder. Meldet Euch bei Christian Bauer: 0170/3133681 (Handy) oder 016953/5822276. (Pager einfach Namen und Telefonnummer hinterlassen!)

Verkaufe Nippon Original: Front Mission 2 für DM 80, Arc the Lad für DM 60, Final Fantasy Tactics für DM 80, Toshinden 1 für DM 50, alles PSX. MRC N64 für DM 50, Magic Knight Rayearth SAT für DM 75, Fist of the North Star SAT für DM 75, Deadalus SAT für DM 50, und Lynx: California G, Gauntlet, Electrocop, alle für DM 75. Tel. 0441/9736010. Sprecht Eure Adresse und welches Spiel einfach auf den Anrufbeantworter!

Achtung!! Ich möchte einen Videospieleclub gründen und suche andere Videospiele, die meinen Club mitgestalten wollen (z.B. Clubzeitschrift). Also wer Interesse hat, der schreibt mit bitte. Matthias Freund, Eiche 15, 99198 Büßleben/Erfurt.

Verkaufe Formel 1 97, Fifa 97 und 98, Total Driving, Air Combat, Gran Turismo (NTSC), Wild 9, Int. Superstar Soccer Pro und Pro 98, V-Rally, WipEout 2097, Jet Rider, Int Track & Field, Need 4 Speed 2, Street Fighter 2. Preis nach Vereinbarung. Alle Spiele im Topzustand! Tel. 037322/81872 oder via Internet: vleglelabo.freiepresse.de http://members.xoom.com/checker84.

Verkaufe/Tausche: Habe Gran Turismo (PSX für 70 fr.), Super Mario 64 (N64 für 35 fr.), Mariokart 64 (N64 für 55 fr.), Extreme-G (N64 für 65 fr.), Fifa 98 (N64 für 55 fr.), Yoshi's Story (N64 für 55 fr.). Suche Baphomets Fluch 1 und 2, Final Fantasy 7, Tekken 3, Breath of Fire 3, Wild Arms. Tel. 0613313815. Michael aus der Schweiz.

Suche folgende Games für alle Systeme: Gauntlet 1 bis 4, Donkey Kong 1 bis 3, Rolling Thunder 1 und 2, Lady Bug, 1942, Ghoul'n Goblins, Ghoul'n Ghost, Bankpanik. Sonst auch alles anbieten! Tel. 0521/871497. Wenn ich nicht da bin, bitte Telefonnummer hinterlegen.

Verkaufe Dreamcast (neu) mit Pad, VMS und Spiel. Preis Verhandlungssache. Verkaufe außerdem Spiele für PS und N64. Habe Banjo-Kazooie, F 1 WGP, WWF, OKR, FF 7, Felony 1179, GEX 3D, Gran Turismo, LifeForce Tenkra, Metal Gear Solid, Tekken 3, Wild Arms, 1080 Snowboarding, NG, RR, Nightmare Creatures usw. Anrufen von 18 bis 22 Uhr und am Wochenende ganztags unter Tel. 02551/80842, Benny!

Verkaufe Spiele und Zubehör für Sega Mega Drive/CD 32 X, Master System, Saturn, PSX, 3DO, Amiga 32, SNES, NES, PC-Engine. Z.B. Metal Gear NES für DM 65, Captain Quazar 3DO für DM 55, Sim City 2000 SAT für DM 65, Ultima 4 Master System für DM 55, Jurassic Park PSX für DM 55 (US), Star Wars 32 X für DM 55, Roboalste MCD für DM 85 (JAP), Dragons Fury MD für DM 45, Mr. Heli PC-Engine für DM 65 etc. Alles incl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Verkaufe N64 Controller, Memory Card, Fifa 98, Super Mario, Rare Shooter, 2 Videos für DM 350 VHB. Verkaufe oder tausche PS-Spiele Vandal Hearts für DM 30, Legacy of Kain für DM 30, Davis Cup Tennis für DM 30. Suche für N64 Superstar Soccer 98. Richard Karch, Nachtigallenweg 7, 67742 Lauterecken

Tausche N64 Spiele, ein Top Ego Shooter und einen älteren Ego Shooter gegen Body Harvest (N64) und Pilot Wings (N64). Tausche weiter für PSX 2 Infrarot Pads gegen einen Sony Dual Shock Pad und Spiele Colony Wars, Shock Wave (US), gegen Blam Maschine Head und Masters of Terras Käsi. Postweg.: Tel. 05764/704, Andreas

Kaufe Spielesammlungen und Zubehör für alle Systeme auch Oldies, Exoten, Handhelds. Besonders Master System und NES. Suche für diese Systeme Joypads! Suche Vectrex, Jaguar, 3DO, Nomad, GG, Saturn neueren Datums usw. Angebote mit vernünftigen Preisvorstellungen an FAX: 07153/72063

Suche Oldies, Exoten, Zubehör wie Atari, Vectrex, NEO GEO, 3 DO, Jaguar, Nomad, GG, Mit TV, Barcode Battler, PC-Engine us. Sowie Spiele für alle Systeme! Schickt bitte Eure Angebote mit realistischer Preisvorstellung an FAX: 07153/72063

Suche die alten NES Titel (PAL) Metal Gear und Metal Gear 2: Solid Snake. Zahle gut. Suche auch ältere PSX Titel wie Crazy Ivan, Jumping Flash, Loadet uvm. Suche zudem auch den Atari Lynx mit Zubehör und Spielen, gleiches gilt für Game Gear. Bin zwischen 18 Uhr und 21 Uhr erreichbar. Tel./Fax. 032 675 44 10 (Schweiz), Beni

Tausche Banjo Kazooie gegen Yoshi's Story. Verkaufe für PS (PAL): FF 7 für DM 45, Abe's Odyssey für DM 45, Booh für DM 35, Soulblade für DM 30, Porsche Challenge für DM 30, Fade to Black für DM 25, RRRRev. Für DM 25, X2 für DM 25, True Pinball für DM 30 oder tausche nach Absprache gegen Mission Impossible (N64), MediEvil, Gran Turismo, GEX 3 D, Crash Bandicoot 2 (PS). Tel. 0271/7420271

Suche für SNES Secret of Mana 3 (JAP). (Seiken Densetsu 3). Wenn es geht mit Verpackung und Anleitung! Biete zum Tausch Final Fantasy 2 (US) (=JAP 6) und weiteres Spiel oder Soundtrack (z.B. Star Wars, FF 6). Bitte ruft an!! Tel. 08807/7756

Verkaufe PC-Engine (weiß) und 24 Spiele, 1 Pad, 1 Joystick für DM 1.100 (auch einzeln erhältlich). Multimega und 3 Module, 4 CD Spiele für DM 750, MD +3 Spiele für DM 90. Verkaufe auch einzelne Spiele für PC-Engine, PS, SAT, MD, SNES, MS, NCS 2600 z.B. Nectaris, Tiger Heli (PC-E), Darius Gaiden, The Horde (SAT), Ghoul's n Ghost, Alisia, Dragon (MD). Tausche auch Spielesammlungen. Preise sind alle Verhandlungssache. Tel. 05071/522

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und Maus mit 16 Spielen (Harvest Moon, Lufiam Terranigma, Secret of Evermore, Secret of Mana ...) Preis nach Vereinbarung! Tausche Yoshis Stora 64, Wave Race 64, Pilot Wings 64 oder Diddy Kong Racing gegen Turok oder Spiel 007. Verkaufe auch GB Kamera mit Drucker für DM 110. Tel. und Fax. 06021/91536

Kaufe/Verkaufe/Tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, auch für Oldie-Systeme. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen z.B. Vectrex, und 12 Spiele, Coleco und Spiele, Intellevision, Philips, Atari usw. Tel. 089/1403732 oder 0177/3733556

Verkaufe oder Tausche M. A. K. mit 5 Pcafinen für DM 500. Suche Geräte sowie Spiele besonders US oder JAP von N 64, SNES, NES, Saturn, Dreamcast. Suche NEO GEO Modul Gerät und Spiele günstig oder tausche gegen M. A. K. und Spiele. Suche für SNES eine Super Wildcard oder Profighter. Listen bitte an: H. Winkelmann, Gaußstr. 12, 47441 Moers. Tel. 02841/394545

Verkaufe Spiele und Zubehör für MD, MCD, 32 X, Mastersystem, Saturn, SNES, NES, Jaguar, 3 DO, PSX, PC-Engine. Viele US und JAP Sachen z.B. für PSX: Arc the Lad (JAP) DM 85, Blast Chamber (US) DM 65, Exector (JAP) DM 65, Samurei Showdown RPG (JAP) DM 85, Zero Devide 2 (JAP) DM 85, für Saturn: Terra Cresta 3 D (JAP) DM 85, Streetfighter Collection DM 85, F 1 (US) DM 45, etc. Alles incl. Porto. Tel./Fax. 030/6258637

STOP!!! Verkaufe PC-Engine LT, NEC PC Fx mit Spielen (auch einzeln!). Verkaufe außerdem DC, SAT, NEO GEO, PC-Engine, MD, Geräte und Spiele. Kaufe/tausche auch Einzelware/Sammlungen jeder Art (bes. NG, PC-Engine!). Suche diverse LD's, sowie einen Videoprojektor. Tel. 0221/699101 ab 15.30 Uhr, Markus

Tausche F-Zero X gegen Rogue Squadron oder Turok 2 gegen Fifa 99, aber am besten gegen WCW vs. NWO Revenge. Zahle notfalls DM 10 bis DM 25 dazu. Achtung bin erst am 08.01.99 da. Tel. 06182/27585, Kim

Verkaufe N 64 und Bomberman 64 (evtl. auch anderes) für DM 175. Verkaufe Mega Drive II und Mega CD II und 32 X, 2 Infrarot Pads, Demo CD's, RGB-Kabel und 18 Spielen (Story of Thor, Vectorman, V.R. Deluxe, Shining Force CD, Thunderhawk CD usw. für DM 280. Verkaufe N 64 incl. Monitor, Joystick und Spielen für DM 65. Für GB Turtles und Mickey Mouse je DM 10. Für Saturn MBA Action 98 für DM 35, Worms für DM 25. Suche GBC, Zelda 64, RAM-Modul. Tel. 02237/8905, Andreas

Wer tauscht mit mir sein N 64 gegen meinen SNES mit Spielen oder gegen meinen Mega Drive II mit 8 Spielen! Beide Geräte haben Controller! Ich habe die Spiele Jurassic Park, Batman, Sonic 2, Tiny Toon, Fußball....Top Zustand. Meine Tel. 040/2191669

Verkaufe 2 mal Alundra. Suche Magic Knight Rayearth. Tel. 08669/384570 oder 900870

Tausche oder Verkäufe Soviet Strike, World Wide Soccer, Dark Savior, Audretti R., Mystaria, Myst, Blazing Dragons, Shining t. Holy Ark, Nights, Street Fighter t. Movie, Daytona USA CCE (alles Saturnspiele) gegen eine Playstation mit Spiel oder DM 300. Tel. 038334/441 fragt nach Marco oder Katja ab 16 Uhr

Verkaufe oder Tausche ca. 30 PSX Games. Metal Gear Solid (US), Duke Raider (US), je DM 100. Neu Pal GT, DD 2, Race Rally, R-Racer, Skullmonkey, M. Teras Käs, Hexen, Gun-Shooter, R-Tracer usw. DM 25 bis DM 65. Japan Horror DE Dual Shock, Spiel 2, Soul Edge, kopiere auf M-Card: Extreme Battle Horror 2 für DM 10, USA Hefte. Tel. 09261/9310

Verkaufe und Tausche Formel 1, Tom Raider 1 und 2, D, Final Fantasy VII, Premier Manager 98, Sentient, 2, Myst, Overblood, Discworld 1 und 2, und 50 andere Spiele! Tel. 0177/5687067 ab 17 Uhr. Udo Klein, Blumenstr. 18-20, 52531 Übach-Palenberg

Verkaufe/Tausche folgende Spiele (PAL): Tenchu, Deathtrap Dungeon, Diablo, Final Fantasy 7, Gex 3 D, Skull Monkeys, V-Ralley, Discworld 2, Formel 1 '97, GTA, Parappa the Rapper, LifeForce Tenka, Tunnel B 1, Schießerei und G-Gun, Rapid Racer, Wipeout 2097, Felony 11-79, Critical Depth, Top Gun, Descent, Sampras Tennis, usw. Tel. 02735/6613 Patrick

Verkaufe PSX-Konsole und 15 Spiele, BWWF Warzone, Tekken 2, Tomb Raider 1 und 2, Fifa 98, FF 7, Diablo, Command and Conquer und Dual Shock Controller, Mouse und Pad, Controller und Dauerfeuercontroller und Scorpion Lightgun und 24 Demo CD's. Alles Zusammen für DM 1.000. Tel. 02933/7198 Fragt nach Mario Zimmer

Suche folgende japanische NTSC-Spiele von Squaresoft: Tobal 2, Final Fantasy 5, Final Fantasy Tactics, Parasite Eve, Soukaigi. Bitte nur japanische Originalversionen! Keine Kopien! Tel. 09922/60228 Mario ab 18 Uhr

Verkaufe für Playstation NHL 99 für DM 60, Formel 1 97 für DM 50, Porsche Challenge für DM 40, NHL-Breakaway 98 für DM 40, Formula One für DM 40, NHL-Face-Off 97 für DM 40, Ridge-Racer für DM 30. Verkäufe für Mega Drive II NHL 96 Eishockey für DM 30. Tel. 08821/57648 Chris

Tausche/Käufe aktuelle PSX-Spiele (nur PAL). Suche noch günstigen Xploder und Sega-Saturn. Tel. 036074/31456 oder 31045. Fragt nach Stefan!

Tausche PS und N 64 PAL-Spiele!! Habe und suche aktuelle Games. Tausche N 64 mit Spielen gegen Dreamcast. Tel. 07354/1487 ab 17 Uhr

Wer tauscht seine Playstation gegen meinen Super Nintendo mit 9 Spielen (z.B. DK County, Zelda, Starwing, Unirally), 2 Controllern und einer Mouse mit Mousepad? Auch Verkauf möglich: NP ca. DM 1.300, Preis nach Vereinbarung. Nur persönliche Übergabe – keine Postversendungen! Tel. 08022/81273. Fragt nach Denis. Ich bin zwischen 14 und 16 Uhr erreichbar.

Suche Playstation Spiel Lomax in Lemmingland. Tel. 09971/801524 oder 0172/9076470 ab 18 Uhr

Tausche aktuelle PS und N 64 Palspiele! Habe und suche aktuelle Games. Verkäufe Spiele ab DM 30 oder tausche 2:1 gegen ein neues Spiel. Tausche N 64 mit Spielen gegen Dreamcast. Tel. 07354/1487 ab 17 Uhr, Stefan

Kaufe/Tausche Spiele für PSX, N 64 und NEO GEO. Angebote bitte an A. Auer, Jaufen 7, I-39038 Innichen

Verkaufe Multi-PSX, RGB-Kabel, 2 Controller, Memory Card und Spiele: Spiel 2, Tomb Raider I und II, G-Police, Baphomets Fluch 2, The last Report, Battle A Toshinden, Croc, NBA Live 98. Tel. 03374460252 (Fragt nach Tom). P.S.: Alle Spiele guter Zustand

Verkaufe/Tausche Spiele für PS, N 64 und Dreamcast. Habe Virtua Fighter 3, Banjo Kazooie, Zelda 64, WWF, WCW, Gex 3 D, 1080, Metal Gear Solid, F 1, WGP, Wild Arms usw. Suche z.B. Sonic Adventures, Blue Stinger, Turok 2, Top Gear Overdrive, Music, Crash 3 usw. Verkäufe auch Zeitschriften. Anrufen: Mo-Fr. von 18 bis 22 Uhr und am Wochenende ganztags unter 02551/80842, Benny!

Suche für Playstation Thrill Kill, Metal Gear Solid und Silent Hill egal ob JAP, US oder PAL. Tel. 05323/3941 oder 0171/4424705

Nintendo 64

Verkaufe Zelda 64 Komplettlösung in deutsch oder englisch für DM 10! Rufen Sie an. Tel. 0911/5187520. Täglich ab 15 Uhr.

Freaks aufgepaßt! Verkäufe JAP N 64 mit US-Umbau, RGB-Kabel und Hifi-Ausgang (beste Bild-/Tonqualität) komplett mit Trafo, Joypad, Memorycard und 4 Spielen für DM 400. Fax: 05644/96354. Ab 16 Uhr Tel. 05644/8326 Daniel

Verkaufe N 64 (univ.) und 2 Pads und Memorycard und 20 Games (NBA 99, WWF, F-Zero, X, NFL Blitz, 1080°, etc.) im Paket zu sfr. 750. Verkäufe auch PSX (US) und 2 Pads (1 Vibra) und 1 Games (Met. Gear ..., Wild 9, Abe 2, etc.) im Paket zu sfr. 600. Bitte nur CH-Anrufer! Tel. 052 202 25 85 (Pasquale)

Verkaufe US-N 64 Games von DM 60 bis DM 90 z.B. Hau-Drauf, NFL QBC, Ware Race, Shooter, DKR, extr. G., WCW vs NWO und ISS 64 (PAL). Bei Bedarf auch Tausch. Habe außerdem noch diverse Mega Drive Games. Suche Godzilla (DC). Ruft an! Alles Original. Tel. 02772/957480, Steven. Rufe auch zurück.

Verkaufe N 64 und SM 64, Mariokart, Bust-a-Move 2, Prügelspiel, NBA Hangtime, Memorycard und 2 Pads für DM 280. M. A. K. ohne Spiel für DM 130. Tel. 0172/5633253

Verkaufe für N 64: Forsaken, WWF, Warzone (neu) für je DM 80, Snowboard Kids für DM 50. Alle drei zusammen für DM 200. Tel. 0821/604518, Michael

Saturn

Verkaufe Saturn und 3 Pads, 22 Spiele, Gamebuster, 13 Demos, V.Gun für DM 900. Tel. 03677841295 ab 19 Uhr Patrick

Verkaufe Sega Saturn (JAP) mit diversen Zubehör und 30 Spielen (teilweise Raritäten) für DM 900. Es laufen auch dt. und US Spiele. Tel. 02248/4706

Verkaufe Saturn mit 42 Spielen und 4 Pads (top Zustand) für nur DM 600 oder tausche gegen DM 300 mit mindestens 60 Spielen. Tel. 08586/960157 oder 0171/2666939

Verkaufe 10 Spiele und 2 Joysticks für DM 250 (die Reset-Taste ist defekt). Viele Saturn-Spiele für DM 20 bis DM 55. V.Fighter, V.Racing, Scorcher, NBA-Action DM 20, Cyperia, Gex, Tunnel B, X-Men DM 35, Thunderhawk II, Robotica, Grid-Run DM 40, Nights und Pad, Exhumed DM 55, Univ. Ada. Und 4 Spiele DM 100, Demo-CD-5 je DM 10, Terminator-Original Joystick je DM 20 und N 64 Spiele. Tel. 07631/13875 Frank

Verkaufe Sega Saturn und Joypad und WWS 97 und 14 Demo Cd's, darunter PD II, PD Saga Rally, Athleleking's, Winterheat, Tomb Raider, Spiel, Schieß-Spiel, Wipeout 2097, Manx TT, St. Cars, Step Stope Sliders, Resident Evil, Lost World, Blam Nights, NHL Powerplay, NBA Action 98 und vieles mehr. Für nur DM 200. Tel. 03413029397

Verkaufe Saturn mit 5 Spielen (Tomb Raider, Nights, Myst, Story of Thor 2, Lost Vikings 2) incl. 2 Controller, (3 D Pad), mit Tips und Tricks. Alles in Topzustand für DM 190. Tel. 07364/6594

Inserentenverzeichnis

Acclaim.....	2
ACME.....	41
Activision.....	45
CDG.....	65
Computec Media AG.....	28, 35,49, 73, 91, 92
DINO Verlag.....	39
Gamers Point.....	75
Interact.....	70
MLC.....	17
Sony.....	13
Theo Kranz Versand.....	9

Lust auf Computerspiele? Lust auf PC Action.

- ↳ Deutlich. Der andere Blick auf Computerspiele zeigt Tatsachen ungeschminkt.
- ↳ Klärend. Die selbstbewußte Alternative im Dschungel der Spiele-Magazine.
- ↳ Elegant. Schluß mit kunterbunt – Leseunterhaltung ohne Schnickschnack.



Das lest ihr in der nächsten

MEGA FUN

Soul Reaver: Legacy of Kain



Spätestens seit Gex 3D hat die kalifornische Softwareschmiede den Ruf als technisch versierter Edel-Coder erworben. Auch heute noch stellt dieser Hüpfen in grafischer Hinsicht ein Referenzprodukt dar. Bei dem düsteren Action-Adventure Soul Reaver mit dem Blut-sauger in der Hauptrolle wollen die US-Boys sogar noch einen drauflegen. Morph-Effekte in Echtzeit sowie eine fantastische Gruselkulisse sollen den Vampir-Dirigenten bei Laune halten. Wir hoffen natürlich inständig, dass uns Eidos bis zum Abgabetermin endlich eine Testversion zukommen lässt,

Mega Fun 4/99 erscheint am 3.3.99

schließlich wird der Titel bereits seit über einem Jahr angekündigt.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe!

• Micro Machines Turbo 64: Der Klassiker für das N64 • Sega Rally 2: In Japan demnächst erhältlich! • Racing Simulation 2: Doppel-Test PS & N64?

sekunde +++ in 14

WWF Attitude (PS/N64)

Nach dem Riesenerfolg von WWF Warzone legt Acclaim mit dem Nachfolger Attitude die Messlatte noch einmal deutlich höher. Die Catch-Simulation soll 55 Wrestler bieten, jeder ausgestattet mit neuen individuellen Moves und Abschlusstechniken (insgesamt über 400). Wer seinen eigenen Wrestler kreieren möchte, dem steht erneut ein umfangreicher Editor zur Verfügung, bei dem ihr auch das Schlagrepertoire festlegen dürft. Zusammen mit individuell gestalteten Austragungsorten, neuen Spielmodi und einer nochmals verbesserten Grafik steht dem Wrestler-Fan diesen Juni wieder ein wahres Catcher-Fest bevor.



Castlevania für Dreamcast?

"Kein Kommentar", so lautet zwar immer wieder die Antwort der Konami-Mitarbeiter auf die Frage, ob Castlevania für Segas neues Flaggschiff erscheinen würde. Dennoch verdichten sich die Gerüchte. Grund: Konami hat bislang noch nichts Gegenteiliges verlautbaren lassen, und außerdem betont die Firma immer wieder, dass bis zum USA-Start drei Konami-Titel erhältlich sein sollen. Castlevania wäre in dem Falle ein perfekter Kandidat.

index

A Bug's Life	T(68%)	68
Ace Combat 3	N	52
Akuji the Heartless	T(84%)	70
Apocalypse	EH	249
Atlantis	T(67%)	68
B-Movie	EH	249
Box Champions	EH	249
C3 Racing	EH	249
Centre Court Tennis	T(79%)	74
Civilization II	N	50
Cool Boarders 3	EH	249
Cr. Band.Warped	EH	249
Devil's Deception	EH	249
Driver	N	22
Ehrgeiz	N	46
Gex 3D	EH	247
G-Police 2	N	53
Granstream Saga	T(78%)	64
Guardian's Crusade	N	45
Le Mans 24	N	37
Lemmings	EH	249
Metal Gear Solid	T(94%)	58
NHL '99	EH	246
NHL '99	EH	246
NHL Breakaway '99	EH	246
NHL Breakaway '99	T(79%)	72
Nightmare Creatures	EH	246

Japan

Power Stone	DC	25. Feb.
Silent Hill	PS	04. März
Athena	PS	11. März
Mystik Ark	PS	Ende März
Global Force	PS	11. März
Romancing Saga IV	PS	25. Feb.
Final Fantasy VIII	PS	11. Feb.
Bust A Groove 2	PS	März
Parappa the Rapper 2	PS	März
Final Fantasy Collection	PS	11. März
Castlevania 64	N64	11. März
Monster Farm 2	PS	25. Feb.

USA

Airboardin' USA	N64	02. Feb.
Castlevania 64	N64	Ende März
Clock Tower 2	PS	März
Contender	PS	Feb.
Eliminator	PS	05. Feb.
Fighting Force 64	N64	02. Feb.
Freestyle Boardin' '99	PS	02. Feb.
Irritating Stick	PS	März
NBA In the Zone '99	N64	02. Feb.
NHL Blades of Steel '99	N64	02. Feb.
NHL Blades of Steel '99	PS	02. Feb.
Penny Racer	N64	02. Feb.
Rat Attack	N64	02. Feb.
Rat Attack	PS	01. Feb.
Snowboard Kids 2	N64	März
Vermin	PS	02. Feb.

Deutschland

A Bug's Life	PS	19. Feb.
Asterix	PS	Anf. März
Big Air	PS	25. Feb.
Centipede 3000	PS	Ende Feb.
Eliminator	PS	05. Feb.
Gex: Deep Cover Gecko	PS	Ende März
Global Domination	PS	26. Feb.
Goemon 2	N64	Ende März
Hard Edge	PS	Feb.
Kingsley	PS	Ende März
KKND 2 - Krossfire	PS	Feb.
Mario Party	N64	Anf. März
Metal Gear Solid	PS	26. Feb.
Micro Machines Turbo 64	N64	Ende März
Populous III	PS	26. Feb.
Racing Simulation 2	N64	März
Racing Simulation 2	PS	25. Feb.
Rally X 2	PS	März
RC Stunt Copter	PS	März
Rollcage	PS	März
Rug Rats	PS	03. März
Swing!	PS	März
The Granstream Saga	PS	26. Feb.
Warzone 2100	PS	Ende März

O.D.T.	EH	246
Oddworld:Abe's Exo	EH	249
Populous III	N	38
Pro 18 Golf	T(71%)	67
Pro Pinball	T(66%)	67
Racing Simulation 2N		51
Rakuga Kids	EH	246
Rally Cross 2	T(75%)	62
Retro Force	T(70%)	75
Rollcage	T(82%)	69
Running Wild	T(46%)	74
S.C.A.R.S.	EH	247
ShadowMan	N	42
South Park	EH,T(48%)	66,247
Star Wars: Rog. Sq.	EH	248
Streak	T(46%)	68
Tank Racer	N	36
Test Drive 4x4	EH	246
Test Drive 5	EH	245
Topgear Overdrive	EH	247
Turok 2	EH	246
WCW Thunder	T(68%)	66
Wild Arms	T(88%)	66
Zelda - Oc. of Time	EH	250

Legende: N = Neuheiten; T = Test; EH = Erste Hilfe

So erreicht ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:
Tel.: 0180 / 5959506
Fax: 0180 / 5959513
e-mail: computec.abo@dsb.net

Anschrift der Redaktion

Computec Media AG, Mega Fun
Franz-Ludwig-Str. 9, 91072 Würzburg
e-Mail: leserecke@megafun.de
Fax: 0931/7842515

Anschrift des Abo-Service

Abo-Betreuung Nürnberg
Computec Media AG
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg
Vorstand

Christian Gellenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger

Redaktion

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur
Claudia Brose

Redaktion
Uwe Kraft, Ulf Schneider, Gunther Hruby, Swen Harder

Bildredaktion
Karel Stumpf

Redaktion England
Derek dela Fuente

Freie Mitarbeiter
René Schneider, Georg Döller, Mario Brkuli

Layout
Karel Stumpf, Uwe Kraft, Gunther Hruby, Björn Harhausen

Konzeption
Uwe Kraft

Titel
Sega

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt
Computec Media Services GmbH
Rooststr. 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 0911/2872-100
Telefax: 0911/2872-240

Anzeigenverkauf
Thorsten Szameitat (Anzeigenleitung, V.i.S.d.P.)
Wolfgang Menne

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer

Online-Vermarktung
Susanne Szameitat

Anzeigenassistent
Claudia Rudolph

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997.

Verlag

Computec Media AG
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg

Verlagsleitung
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Michael Schraut

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Abonnement
Mega Fun kostet im Abonnement
DM 62,- (Ausland DM 86,-)

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246/8820, Fax:06246/8825277
e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6282 VKZ | 11355

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Vorbereitete Auflage 2, Quartal 1998 59.052 Exemplare

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.



**Versteckte Arcade Games
als Geschicklichkeitstraining**

**Special Moves und versteckte Combo
Moves für jeden Charakter**

2-Spieler-Modus

**Zusätzlich versteckte
Bonus-Level**

**25 Level in fünf
riesigen Welten**



**Magische Power-ups mit
spektakulären Special Effects**

3 wählbare Charaktere

**Komplett in 3D gerendertes
Action Adventure**

Heiss ersehnt!



ABC Software GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111

© 1998 TOKA. PUBLISHED BY FUNSOFT.

Akuji The Heartless © 1998 Crystal Dynamics. © & published by Eidos Interactive 1999. Alle Rechte vorbehalten.

KMF-Hamburg



AKUJI™

THE HEARTLESS

VOM BRÜDER VERRATEN ● DIE BRAUT GERAUBT ● DAS HERZ ENTRISSEN

WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT

(AB FEBRUAR GEHT DIE HÖLLE LOS!)



EIDOS
INTERACTIVE