

MEGA FUN

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.

DM 5,90
03/2000



+2 Mega-poster

Resident Evil 3
Gran Turismo 2

NINTENDO · SEGA · SONY

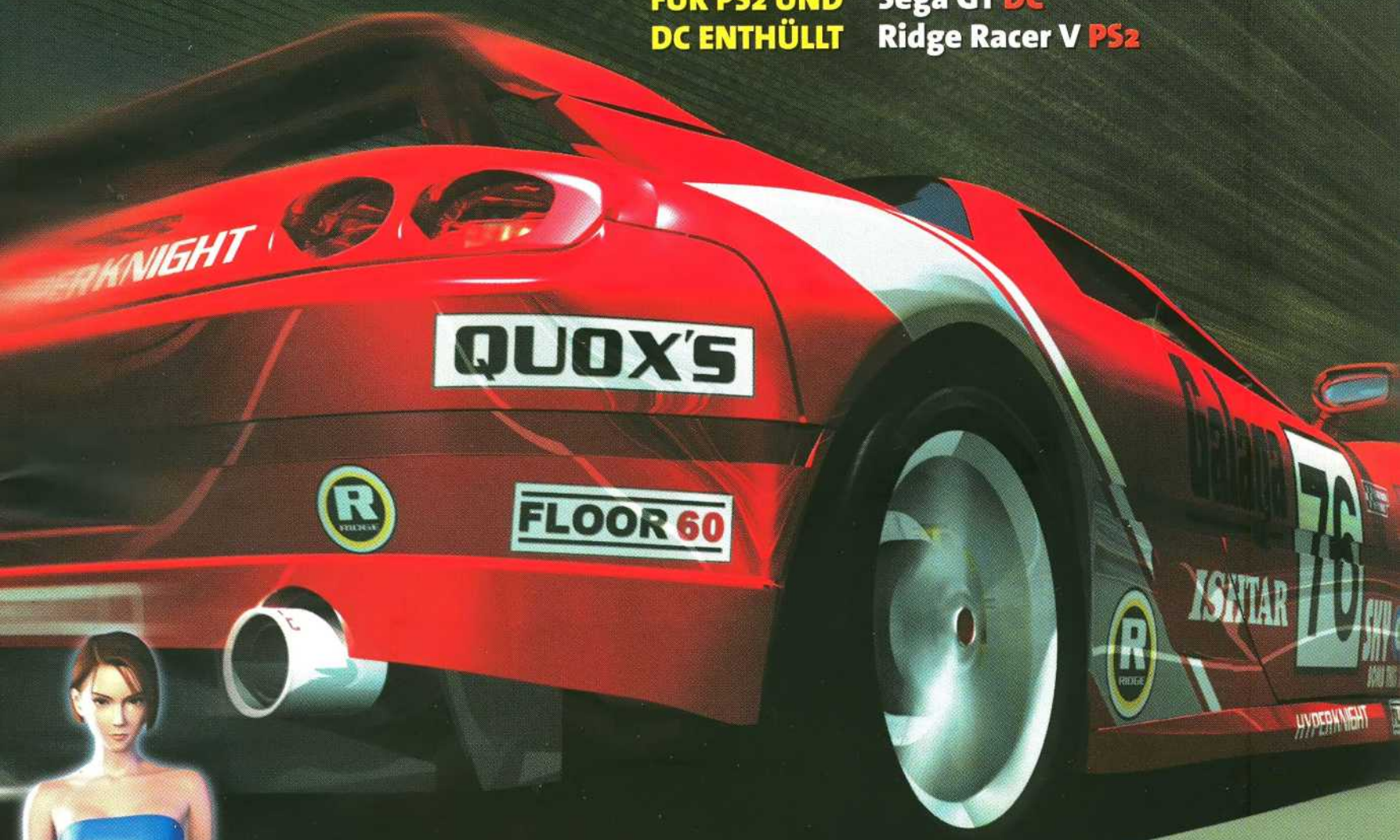
Shenmue DC

Segas Meilenstein: Alle Fakten über die japanische Version!

Racer 2000

DIE NEUEN
RENNSPIELE
FÜR PS2 UND
DC ENTHÜLLT

Driving Emotion Type-5 PS2
Gran Turismo 2000 PS2
Sega GT DC
Ridge Racer V PS2



Resident Evil 3 Nemesis

- Endlich der PAL-Test
- Auf 8 Seiten komplett gelöst

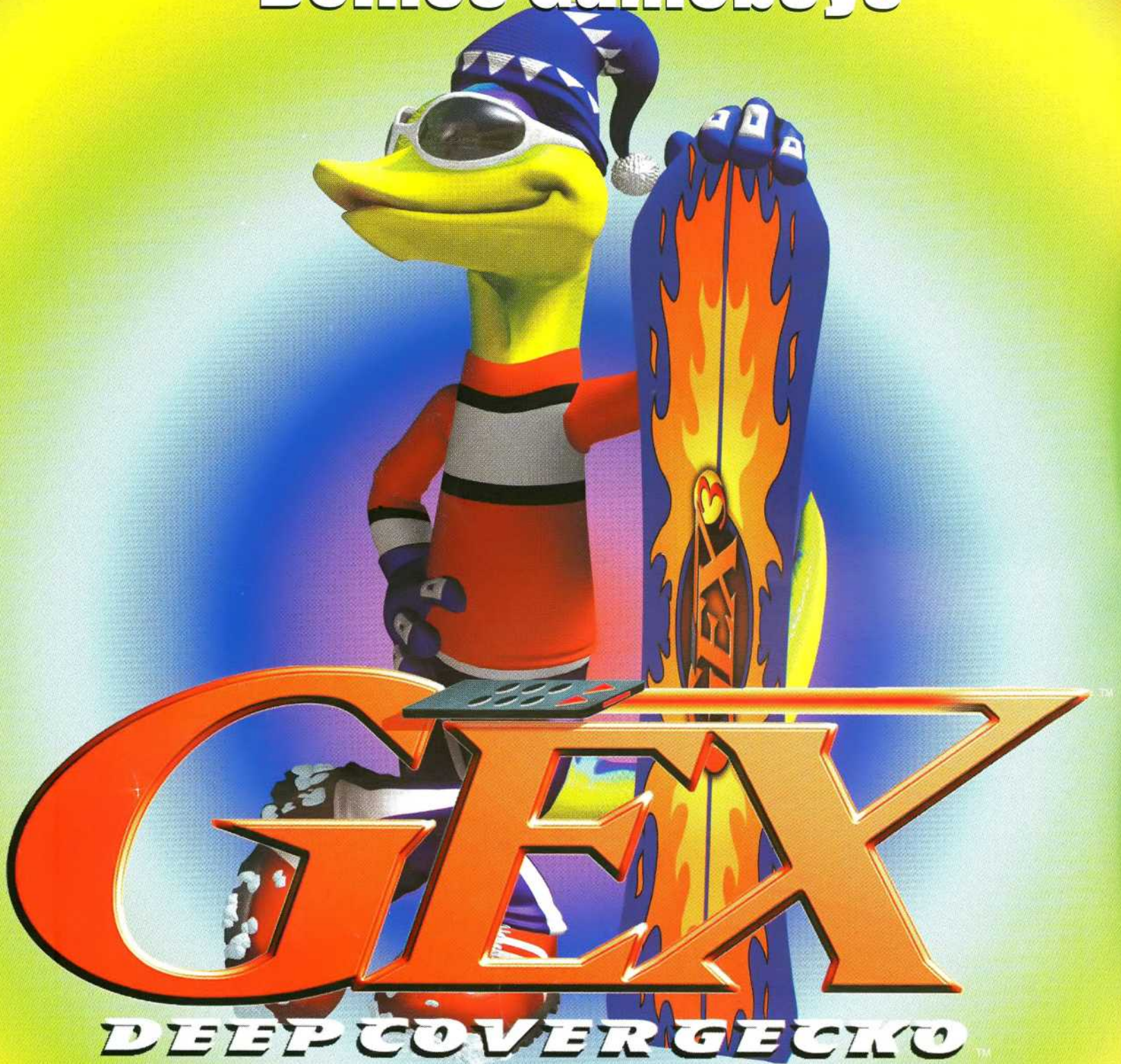
& tricks zum Sammeln

Resident Evil 3: Nemesis, Gran Turismo 2, Tomb Raider IV, Test Drive 6, Rainbow Six, Army Men, Air Attack, No Fear Downhill Mountain Biking



4 391135 505901 03

Agent GEX – Im Dienste Deines Gameboys



- 11 neue Level und viele spannende Mini-Spiele
- 9 coole Verkleidungen
- Snowboardsurfen und Känguruhreiten
- Klettere mit Gecko-Power Decken und Wände hoch



GAME BOY COLOR

www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, the GEX character, Snow, Kangaroo, Gecko, and Gecko Power Deck are trademarks of Crystal Dynamics. © Crystal Dynamics 1998. All Rights Reserved. Eidos Interactive is a trademark of EIDOS P.L.C. All rights reserved. NINTENDO & GAME BOY COLOR ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
 Published by Eidos Interactive, (USA).

© ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

DUMM gelaufen

Ein Missgeschick der anderen Art ereilte letzte Woche unseren Layout-Freak Peta M. Sein fast schon zum Alltag gehörender Ausflug zur Mittagszeit in die Großküche eines Freundes endete in einem Fiasko für seine gesundheitliche Situation. Um die Mega-Fun-Jungs mit dem guten Essen zu versorgen, bestieg Peta seinen 50ccm-Hengst und raste gen Essenausgabe. Bis zu diesem Zeitpunkt hielt sich das Geschehen noch im üblichen Rahmen. Die Satteltaschen seines Rollers mit dampfendem Etwas randvoll gefüllt, macht sich der Unglücksrabe auf den Rückweg, als ihm etwas Unerwartetes widerfährt: Wenige Minuten später kann der Layout-Guru seinen Hals nicht mehr ohne spürbare Schmerzen drehen und wenden. Zum genaueren Tathergang hüllt sich der Jüngling in eisiges Schweigen, doch Insider gehen davon aus, dass P.M. nicht mehr Herr seiner Blicke war und während der rasanten Fahrt durch Würzburg von einem weiblichen Wesen mächtig in seiner Konzentration gestört wurde und so seinen Kopf mehr als biologisch machbar verdrehte. Außer einem steifen Nacken existieren als Überbleibsel dieses Zwischenfalls lediglich einige aufgerissene ABC-Pflaster-Tüten in Petas Papierkorb. Und die Moral von der Geschichte: Verdrehe deinen Kopf vor dem Essen nicht!



Claudia und ihre Zwerge

Die um sich greifende Faschings- bzw. Karnevals-Hysterie macht selbst vor eingefleischten Spiele-Profis keinen Halt. In die Welt gesetzt wurde dieses Virus von unserem PSG-Redaktionskollegen Udo, einer rheinischen Frohnatur. Seiner omnipräsenten Vorfreude konnte Nichts und Niemand entkommen! Buchstäblich über Nacht wuchsen den Redakteuren lustige Haarprachten, während sich ihre Körpergröße indirekt und proportional zur Haarlänge auf ein Minimum reduzierte. Doch genug des Hellau-Wahns und Konfetti-Bombardements. Wie ihr sicher schon bemerkt habt, hat sich ein neues Gesicht auf dieses Bild gemogelt. Hierbei handelt es sich um den freien Mitarbeiter Christoph Heer, welcher von nun an unser Sega-Magazin tatkräftig unterstützen wird. Auch in diesem Monat gab es einige bemerkenswerte Highlights auf dem Game-Sektor. An vorderster Front steht natürlich das von vielen DC-Besitzern sehnsüchtig erwartete Shenmue, welches im Sega-Magazin in einem Import-Test auf Herz und Nieren geprüft wurde. Segas neues Flaggschiff wurde ferner mit dem imposanten NBA 2K hervorragend bedient. Während es für Nintendos Toaster diesen Monat wenig Sehenswertes zu vermelden gab, sieht die Sachlage für die PS schon besser aus. Neben dem Über-Racer Gran Turismo 2 hatten auch die Capcom-Zombies in und um Raccoon City ihren mitt-

lerweile dritten Auftritt bzw. Abtritt für Sonys CD-Schleuder. Gerade dieser Titel wirft doch einige Fragen auf. Obwohl das Survival-Game erneut zumindest in den Import-Versionen überzeugt, ist die deutsche PAL-Konvertierung bei weitem nicht so gut gelungen. Im Verlauf der um sich greifenden Gewalt-Kontroverse der letzten Wochen wurden wieder und wieder vor allem Video-Games in die Diskussion einbezogen und als Ursache der Greuelthaten verteufelt. Dem Schreiberling stellt sich nun die Frage, wieso man einen Titel vom Schlage eines RE 3: Nemesis überhaupt erst in den vormals beanstandeten Szenen entschärft, das Intro und den dazugehörigen Mercenaries-Modus aber unangetastet im Spiel behält? Einer Indizierung wird dies somit kaum entgegenwirken - rauchende Zombies hin, fehlendes Blut her. Mündige Spieler haben sich schon im Vorfeld die Import-Version zugelegt und können auf ein derart verhunztes Game gut und gerne verzichten. Der Publisher wäre mit Sicherheit ob dieser Beschneidungen besser bedient, den Titel gar nicht erst hier zu Lande zu releasen. Trotz alledem wünschen wir euch einen warmen Konfetti-Regen und eine tolle närrische Jahreszeit. Und wie immer viel Spaß beim Lesen!

Euer Mega-Fun-Team



TT TiteltHEMA

neuheiten

Dreamcast	
D2	30
Shenmue	14
PlayStation	
Galerians	21
In Cold Blood (Arbeitstitel)	28
Micro Maniacs	20
Spiderman	26
Syphon Filter 2	27
The Dukes of Hazard	18
Urban Chaos	18
Nintendo 64	
Banjo-Tooie	12
Starcraft 64	27
News	32

test

Dreamcast	
Fighting Force 2	74
Jimmy White's Cueball 2	73
Marvel vs Capcom	74
NBA 2K	75
Panzer Front (jp)	78
Tee Off	76
Virtua Striker 2000	76
PlayStation	
Autobahn Raser 2	53
Cool Boarders 4	68
Dune 2000	50
Ehrgeiz	72
F1 World Grand Prix	71
Gran Turismo 2	40
International Track & Field 2	64
ISS Pro Evolution	48
Railroad Tycoon 2	73
Rally Championship	51
Renegade Racers	67
Resident Evil 3: Nemesis	44
South Park Rally	66
Spec Ops	52
Nintendo 64	
Castlevania 2	70
Ridge Racer 64 (us)	78

erste hilfe

Dreamcast	
NBA 2K (us)	98
Toy Commander (dt)	96
Vigilante 8: Second Offense (us)	98
WWF Attitude (dt)	100
PlayStation	
40 Winks (us)	100
Army Men: Air Attack (us)	98
Gran Turismo 2 (us)	96
International Track & Field 2 (dt)	96
NBA Live 2000 (dt)	96
No Fear Downhill	
Mountainbiking (dt)	100
Resident Evil 3: Nemesis (dt)	102
Space Invaders (dt)	96
Supercross 2000 (dt)	96
Test Drive 6 (us)	100
Tomb Raider IV (dt)	98
Nintendo 64	
Paperboy (us)	98
Rainbow Six (us)	100



Die Rückkehr der Zombies!

Resident Evil 3: Nemesis: Raccoon City, die Dritte! Es wird viel passieren, nichts bleibt mehr gleich!



ab Seite 44



ab Seite 48

ISS Pro Evolution

Schaffen es die Jungs von Konami diesmal endlich am Thron der FIFA-Serie zu kratzen? Lest die Einzelheiten in unserem Härtestest.



Gran Turismo 2

Im Vorfeld rankten sich tonnenweise Gerüchte um Sonys neusten Knüller. Mit dem Sequel gelang es Polyphony tatsächlich, den herausragenden Erstling nicht nur in Bezug auf den opulenten Umfang, sondern auch motivationstechnisch zu toppen.



ab Seite 40

rubriken

Best of Mega Fun	80
Börse	112
Ihr über uns	92
Impressum	114
Inserenten	113
Klein & Fein	82
Leserecke	90
Vorschau	114
Wir über uns	3
Racer 2000 Special	6
Zockerkönig	93

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



Inhalt	7
D2 (DemNächst)	8
NHL 2K (DemNächst)	10
Sega GT (DemNächst)	11
MDK 2 (DemNächst)	12
Dead or Alive 2 (DemNächst)	13
BrandHeiß (Dreamcast-News)	14
Shenmue (jp)	16
NBA 2K	20
Fighting Force 2	21
Marvel vs Capcom	22
Panzer Front (jp)	22
Virtual On 2 (jp)	22
Biohazard DC (jp)	22
Sega Millennium Quiz	23
MailBox	24
SecretService (Tipps&Tricks)	27
LeXikon (DC-Spiele im Überblick)	28
Vorschau	30

DISNEY



© 2000 Disney Interactive

TOY STORY 2 - ALLES ANDERE IST SPIELZEUG.



Jetzt läßt es Buzz Lightyear richtig krachen. Toy Story 2 ist da. Noch mehr **Spannung**, noch mehr **Action**, noch genialere 3D-Grafik. Lüfte die Geheimnisse, schnapp dir die Power-Ups und erlebe die Welt von Toy Story aus der Perspektive von Buzz Lightyear. Knack die **10 Level** und mach dich be-

reit - für die 5 härtesten Bonuslevel, die du je gespielt hast. Toy Story 2 ist die größte Herausforderung, seit das Spielzeug lebt. Als **Action-Spiel** auf PC, Playstation, Nintendo 64, Game Boy Color und Dreamcast. Achte auf die Bewertungen in der Gamepresse und hol dir den Hammer. Jetzt.



NINTENDO 64, NINTENDO 64 © AND N64 ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf © der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind © eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. ©

www.Disney.de/DisneyInteractive/

Original Toy Story Elemente © Disney. Toy Story 2 Elemente © Disney/Pixar. Alle Rechte vorbehalten.



Racer 2000

In diesem Jahr werden einige Top-Racer die heimische Konsolenwelt beherrschen, und das nicht nur auf den Next-Generation-Konsolen.

Übersicht

Titel	GT 2000	Driving Emo.	Sega GT	Crazy Taxi	Vanishing P.	NFS: Porsche	RR V
Hersteller	Polyphony Digi.	Escape/Square	Sega	Sega (AMB)	Acclaim	EA	Namco
Erscheint	4. März (jp)	2. Quartal (jp)	17. Februar (jp)	27. Januar (jp)	2. Quartal (dt)	30. März (dt)	4. März (jp)
Plattform	PS 2	PS 2	DC	DC	DC, PS	PS	PS 2
Erster Eindruck	super	super	super	super	k.A.	k.A.	super

Gran Turismo 2000

PlayStation 2 Sim-Racer Der Gran-Turismo-Wahn nimmt kein Ende. Schon naht das nächste Tuning-Kapitel.

Gerade erst flutschte GT 2 durch die begierigen Testerhände und bewies erneut, dass die Polyphony-Studios nichts verlernt haben. Seit geraumer Zeit werkeln die Coder nun schon für den GT-Einstand in der Next Generation. Alle Zocker, die demnächst GT 2 in ihre Finger bekommen, werden bereits mit dem fulminanten Intro auf die kommenden Ereignisse vorbereitet. Eine Vielzahl alter Strecken bzw. Pisten, die erst kürzlich ihren Einstand feiern durften, werden ihre PS2-Reinkarnation erhalten. Beispielsweise werdet ihr abermals das Vergnügen haben, über die malerischen Stadtkurse von Seattle oder Rom zu brausen. Zwar stehen leider über die auswählbaren Fahrzeuge noch keine

verlässlichen Informationen zur Verfügung, dennoch darf zumindest mit einem ähnlich opulenten Angebot wie im Knaller GT 2 gerechnet werden. Mal sehen, vielleicht gelingt es den Entwicklern gar, die magische 1000-Wagen-Marke zu knacken und erneut einen neuen Rekord aufzustellen. Betrachtet man die immense Speicherkapazität einer DVD, so stünde diesem Vorhaben theoretisch nichts im Wege. Zur gebotenen Optik braucht eigentlich nicht mehr viel gesagt zu werden, denn man stattete die Kisten verschwenderisch mit allerlei in Echtzeit berechneten Effekten aus. Ein Wörtchen sollte aber dennoch über Sonys neuen Dual-Shock-Controller verloren werden. Der Dual Shock 2,



Oldie-Wahn: Wie schon aus dem Vorgänger GT 2 bekannt, dürfen auch in der 2000er-Variante waschechte Muscle-Cars über die Pisten geschleucht werden.

welcher von GT 2000 unterstützt wird, erlaubt ein erheblich realistischeres Fahrverhalten als der bislang erhältliche Controller. Je härter beispielsweise der Gas-Button gedrückt wird, desto stärker erfolgt die Beschleunigung. Gleiches gilt analog auch für Bremsaktionen.

GT 2000 wird, so viel steht jetzt schon fest, wieder unter Beweis stellen, dass ein Gran Turismo trotz mittlerweile dritter Auflage nichts an seiner Daseinsberechtigung eingebüßt hat.



Lancia Delta: Italiens heißsporniger Export darf in keinem echten Rennspiel fehlen. Er bildet das Sahnehäubchen im Feld.



Fantastisches Design: Die Vehikel wirken durch unzählige Lichteffekte enorm beeindruckend.



Authentische Rennatmosphäre: Alle namhaften Auto-Hersteller erleben einen erneuten Auftritt, wie hier Nissan.



Grand Valley: Alte Strecken, unter anderem die malerische Grand-Valley-Brücke, sind wieder befahrbar.



Driver's-Eye-Modus: Diese neuartige Möglichkeit gewährt euch einen Blick direkt aus dem Auge des Piloten.



Product-Placement: Firmen, wie etwa Dunlop, erhielten sogar ihre eigenen Werbebänderolen.



Südliche Gefilde: Mit den Boliden führt euch die rasante Hatz selbst über malerische Landstraßen.

Driving Emotion Type-S

PlayStation 2 Sim-Racer Nach dem etwas durchwachsenen Racing Lagoon beehrt Square Rennspiel-Freaks mit einem weiteren rasanten Titel, allerdings für die Next Generation.

Squaresoft wird den meisten Lesern wohl am ehesten wegen ihrer State-of-the-Art-RPGs ein Begriff sein. Im Rahmen der letztjährigen Tokyo Game Show deuteten die Japaner jedoch schon an, dass man mit Projekten wie etwa dem interaktiven The Bouncer auch noch weitere Standbeine für die kommende Sony-Konsolengeneration parat hält. Nach dem von Kritikern zerrissenen Racing Lagoon versuchen sich die Coder nun mit dem fulminant betitelten Driving Emotion Type-S erstmalig an einem Racer für die PS 2.

Spielablauf: Ähnlichkeiten zum Vorbild sind nicht von der Hand zu weisen

Betrachtet man die Hintergrundstory, lassen sich gewisse spielerische Parallelen zu Sonys Gran-Turismo-Reihe nicht verleugnen. Ähnlich wie schon im ersten Teil des Racing-Veteranen GT dürft ihr in japanischen Boliden Platz nehmen. Zur Verfügung stehen euch Vehikel aus den renommierten Fabrikhallen von Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan, Toyota, Subaru sowie weiteren noch nicht hundertprozentig bestätigten Herstellern. Inwieweit Square auch

an europäische und amerikanische Autonarren dachte, kann zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht mit absoluter Sicherheit gesagt werden. Alle verfügbaren Kisten wurden ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden. Diese authentische Nachbildung macht auch vor technischen Spezifikationen und Abmessungen keinen Halt. So wurden alle Parameter dieser Wagen genauestens kalkuliert. Die virtuellen Tuning-Freunde unter euch werden zudem besonders auf ihre Kosten kommen, denn ähnlich wie im großen Vorbild darf geschraubt und getüfelt werden, bis der Schraubenschlüssel glüht. Anfängern steht glücklicherweise eine Option zur Verfügung, die ihnen diesen Zeitaufwand erspart. Ferner darf sogar an der Lackiererei Hand angelegt werden. Eure Vehikel dürfen hierbei in allen Herstellerfarben auf die Pisten geschickt oder in nahezu allen verfügbaren RGB-Farbkombinationen bemalet werden. Apropos Pisten, zur exakten Anzahl der Rennkurse existieren bislang keine verlässlichen Infos. Dennoch wurde zumindest bestätigt, dass sich unter anderem der bekannte Tsukuba-Rennkurs in Japan im Angebot befindet.

Technik: Vom Allerfeinsten

Square versteht sich nicht ausschließlich auf gut gemachte Rollenspiele, sondern sie bringen ihr gesamtes technisches Wissen in andere Spielbereiche mit ein. Die neue PS2-Hardware wird von den Jungs bereits sehr gut ausgenutzt. Hier wird mit Effekten nicht gekleckert, sondern geklotzt. Square fährt von absolut realistischen Licht- und Schattenspielerien, gespeist von Echtzeitlichtquellen, bis hin zu-perfekt in Szene gesetzten Innenräumen der Boliden alles auf. Als neues Feature integrierten die Coder den so genannten Driver's-Eye-Modus. Euch steht hier nicht lediglich eine Cockpit-Perspektive zur Verfügung, vielmehr



Original-Boliden: Square baute vor allem authentische japanische Vehikel ein, etwa Nissan oder Mitsubishi.

folgt ihr exakt den Blicken des Piloten. Mal sehen, inwiefern sich daraus fahrerische Vorteile ergeben.

Fazit: Große Konkurrenz für Namco und Polyphony Digital

Sollten sich die ersten, absolut überzeugenden Eindrücke bestätigen, stehen uns kurz nach dem Japan-Release der neuen Wundermaschine bereits drei Über-Racer zur Verfügung. Wer hier letztendlich als Sieger hervorgehen wird, muss sich in ausführlichen Testrunden beweisen.



Überzeugende Optik: Squaresoft stattete die PKW verschwenderisch mit komplett in Echtzeit berechneten Licht- und Schatteneffekten aus.



Effekt-Overkill: Die Detailverliebtheit der Square-Mannen macht selbst vor den Flutlichtmasten keinen Halt.



Virtueller Wagenhändler: Bevor ihr im Cockpit Platz nehmt, darf das Objekt der Begierde eingehend betrachtet werden.



Nissan-Power: Ein Nissan GTR V-Spec darf nicht fehlen, da diese Kiste über unbändige Power verfügt.



Guter Einblick: Die Wiederholungen stehen denen eines GT 2000 in nichts nach und zeigen alle Feinheiten.



Blendend: Gott sei Dank verfügen diese PKW nicht über blau strahlende Xenon-Scheinwerfer.



Authentische Lichteffekte: Die neue Konsolengeneration überzeugt vor allem durch verschwenderische Effekte.

Sega GT

Homologation Special

Dreamcast Sim-Racer Mit Sega GT betritt ein ernst zu nehmender Konkurrent der Gran-Turismo-Reihe die Bühne des Dreamcast.

Polyphony Digital hat nun schon zweimal eindrucksvoll unter Beweis gestellt, dass ein gut gemachter Sim-Racer neben einem ausgewogenen Realitätsgrad auch noch eine große Portion Motivation ins Spiel zu bringen vermag. Zwar existiert mit Sega Rally schon ein simulationslastiges Game, jedoch war es den Hobby-Piloten bislang nicht vergönnt, eine gute Asphalt-Hatz zu zocken. Mit der eindeutig an GT angelehnten Namenswahl machen die Sega-Coder bereits im Vorfeld deutlich, wohin der virtuelle Hase läuft.

Spielablauf: Gran Turismo meets Dreamcast?

Zumindest auf den ersten Blick mag diese Tatsache wohl zutreffen. Zunächst einmal sollte jedoch der Titel mit dem verwirrenden "Homologation" näher beleuchtet werden. Als Homologation wird die Tatsache bezeichnet, wenn eine Lizenz für Tourenwagen erworben wurde. Doch nun zurück zum eigentlichen Kern des Racers. In Sega GT werden weit mehr als 100 verschiedene Fabrikate, ausschließlich aus japanischen Werkshallen, die Screens bevölkern. Unter den vertretenen Herstellern befinden sich alle namhaften

Konzerne der als Reiskocher verschrienen Vehikel. Einige der Wagen werden Freaks mit Sicherheit schon aus Sonys Pendant ein Begriff sein. Doch neben Kisten wie dem Nissan Skyline GT-R V-Spec oder einem TRD

Altezza Racing Model finden sich auch weniger bekannte Namen im großen Angebot. Hier wären vor allem ein Suzuki Alto Works RS/Z 4WD oder ein Suzuki Capuccino zu erwähnen. Während Sega GT im Bereich der Fahrzeuge klar auf einen hohen Grad an Authentizität setzt, verhält sich die Sachlage im Hinblick auf die fahrbaren Kurse etwas anders. Mehrere rein fiktive Pisten wurden designt, wie etwa die Night-Section-A, der Sky-Peak-Hill oder ein Test-Kurs namens Sprint-Zone. Wie schon in Sonys Gegenstück müssen verschiedene Lizenzen bestanden werden, um alle Rennen zu bestreiten. Für erfolgreich

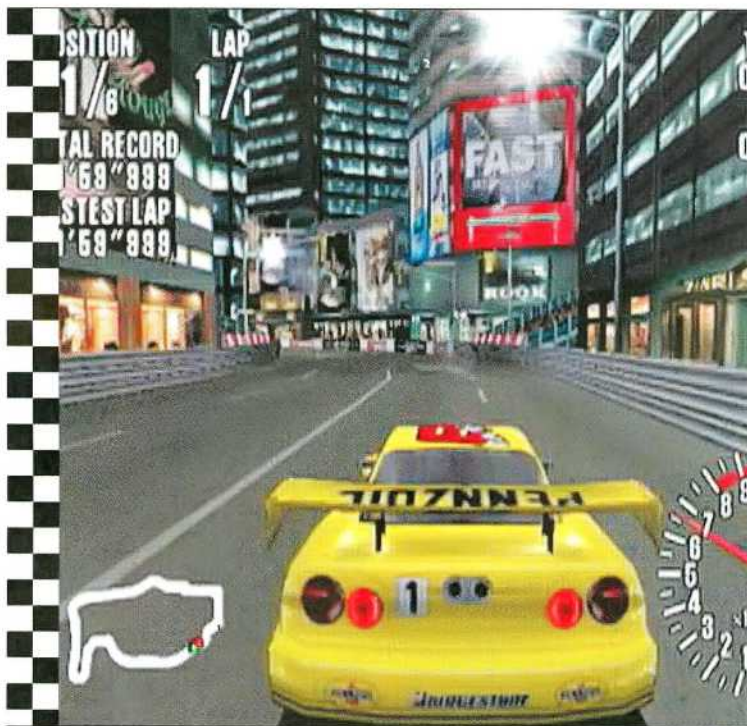
absolvierte Wettkämpfe erhaltet ihr Preisgelder, die sich sofort in die Modifikationen eurer Boliden investieren lassen. Neben diesem Karriere-Modus dürft ihr euer Glück ferner im Time-Trial oder Practice-Modus unter Beweis stellen.

Technik: Hut ab

Betrachtet man die Screenshots, wird deutlich, dass sich der Dreamcast nicht hinter der starken PS2-Konkurrenz zu verstecken braucht. Sollte der geplante Internet-Modus zudem noch Einzug in die PAL-Versionen halten, wäre mit Sega GT alsbald ein nicht zu unterschätzender Konkurrent für Sonys Schleuder erhältlich.

Fazit: Würdige Konkurrenz

Lange Zeit schien es eine eindeutige Domäne der Sony-Anhänger zu sein, eine elegant aussehende und zudem sehr realistische Auto-Sim zu zocken. In wenigen Wochen jedoch wendet sich das Blatt, denn Sega GT Homologation Special bietet nicht nur optisch eine Klasse für sich. Sollte Sega den geplanten Februar-Release einhalten, muss Sony gewaltig nachlegen.



Heckflosse: Eine Piste dieses Titels ähnelt stark einer aus Metropolis Street Racer bekannten Strecke.



Vielfalt: Sega GT bietet wie Driving Emotion lediglich Autos aus dem Land der aufgehenden Sonne.



Pflaster-Piste: Die fulminante Bolidenhatz führt euch über schwieriges Terrain, denn mit Pflaster ist nicht zu spaßen.



Renn-Modifikation: Wie schon im großen Vorbild GT tunt ihr die Vehikel nach Herzenslust, um das Allerletzte aus den Motoren zu holen.

Crazy Taxi

Dreamcast Fun-Racer Wolltet ihr schon immer mal Robert de Niro in Taxi Driver nachahmen? Ohne Gewaltanwendung dürft ihr dies jetzt tun.

Im Bereich der Arcade-Games haben die Coder aus Segas AM-Abteilung schon seit Jahren die Nase vorn und beweisen ein ums andere Mal, wie gute Spielhallen-Games auszusehen haben. Genau in dieser Tradition bewegt sich auch Crazy Taxi mit einem fast schon verblüffend simpel angelegten Spielprinzip. Ihr übernehmt das Steuer eines Cabs, eines us-amerikanischen Taxis. Euer einziges Ziel besteht nun darin, mit einem von vier Taxi-Fahrern möglichst viele potentielle Fahrgäste einzuladen und am gewünschten Zielort abzusetzen. Knackig angelegte Zeitlimits machen euch jedoch hierbei

häufig einen Strich durch die Milchmädchenrechnung und lassen geruhsame Fahrten durch städtisches Gebiet zu Hetzjagden wider aller Verkehrsregeln verkommen. Oft müssen Abkürzungen in der Gegenrichtung gefahren oder aber Wiesen in Rüpel-Manier überquert werden. Während dieser rasanten Hetzerei nehmt ihr so ziemlich alles nicht Niet- und Nagelfeste auf die Kühlerhaube. Andere Verkehrsteilnehmer dürfen ebenso aus dem Weg bugsirt werden wie Kisten oder Telefonzellen. Lediglich vor Häuserwänden oder LKWs solltet ihr euch in Acht nehmen. Je schneller ihr



Das Taxameter klackert: Je schneller ihr die Fahrgäste am Zielort absetzt, desto höher fällt eure Entlohnung aus. Ein Grund mehr, tüchtig in die Pedale zu treten.

die Wünsche der zahlenden Mitfahrer erfüllt, desto mehr virtuelle Dollars landen auf eurem Konto.

Zusätzlich zu den Fahrten durch San Francisco darf im weiteren Verlauf eine Metropole auf nordamerikanischem Boden unsicher gemacht werden. Technisch gesehen bietet Crazy Taxi all die Vorzüge eines perfekt umgesetzten Münzschlückers. Dazu gehört eine absolut fließende wie auch detailreiche Optik neben dem Knaller-Sound der Ur-Punks Bad Religion und The Offspring. Crazy Taxi wird mit ziemlicher Sicherheit einer der Hits im kommenden Frühjahr sein, denn Zocker, die eine kurzweilige Abwechslung suchen, werden bestens bedient.



Get in, dude: Wer nicht einsteigt, wird nie erfahren, wie schnell man per Taxi in der Stadt unterwegs sein kann.



Einsteigen und ab geht's: Haben die Gäste erst einmal Platz genommen, sind sie euren Fahrkünsten ausgeliefert.



Pizza gefällig: Nicht gerade detailarm präsentiert sich das Stadtbild der Westcoast-Metropole San Francisco.

Ridge Racer V

PlayStation 2 Sim-Racer Namco meldet sich eindrucksvoll zurück, und dies pünktlich zum PS2-Release.

Im Rahmen der Tokyo Game Show im September wurde ein lange gehegtes Gerücht zur Gewissheit. Namco präsentierte auf einer Großbildleinwand einen relativ langen Ridge-Racer-Film. Die japanische Firma zeichnete sich mitverantwortlich für den weltweiten Erfolg der PlayStation, so dass es nur eine Frage der Zeit war, bis ein weiteres Produkt dieser Reihe die heimischen Screens beehren würde. Optisch steht der neue Ridge Racer den Games vom Schlage eines Driving

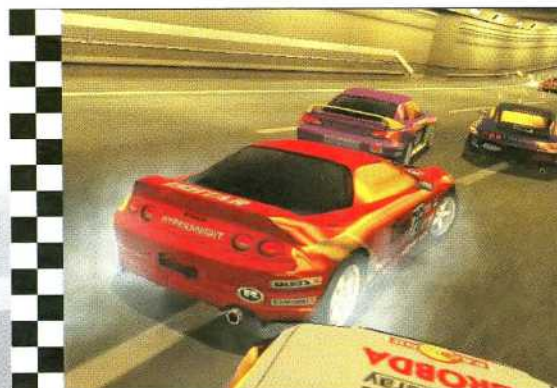
Emotion, eines GT 2000 oder eines Sega GT in nichts nach. Bemerkenswert ist dennoch die Tatsache, dass es sich bei Ridge Racer V um den einzigen Vertreter arcadelastiger Titel handelt. Hier wird Namcos Vorzeigeprodukt neben Tekken Tag Tournament auch seine Nische finden. Derjenige Zocker, der ein rasantes Spielchen einem Tuning-Wahn vorzieht, wird an RR V nicht vorbeikommen. Zwar verzichten die japanischen Coder, ihrer Tradition entsprechend, auf Original-Fahrzeuge und



Optik de Luxe: Namco glänzt wieder einmal. Die Entwickler haben schon unter Beweis gestellt, was sie auf dem DC drauf haben. Jetzt kommt die PS 2 an die Reihe.

-Pisten. Dennoch ist gerade in Bezug auf die fahrbaren Kisten eine Ähnlichkeit zu realen Vorbildern teils mehr als nur ein unglücklicher Zufall. Da sich Namco zeitgleich,

nämlich zum Japan-Release, auf die PS2-Bühne begibt, sollte ein interessantes Duell zwischen GT 2000 und besagtem Namco-Racer eigentlich, trotz der Verschiedenartigkeit beider Vertreter, entstehen.



Keine Original-Kisten: Erneut müssen die Zocker auf Original-Boliden verzichten. Doch Nachbauten tun's auch, zumal diese den realen Vorbildern bis ins kleinste Detail nachempfunden wurden.



Auto-Salon: Ein Blick in die Ausstellungsräume zeigt deutlich, was in Bezug auf die Optik geboten wird.



Vanishing Point

DC/PS Action-Racer Acclaim steigt in das Konsolen-Renngeschehen ein.

Ursprünglich war Acclaims erster Ausflug in die Rennwelt als PlayStation-only-Projekt geplant gewesen. Im Zuge der erfolgreichen Abverkäufe von Acclaims Dreamcast-Produkten dachte man jedoch um und versorgt nun Zocker beider Plattformen mit dem Rennspektakel. Vanishing Point erblickte bereits im Rahmen der letztjährigen ECTS das Licht der Öffentlichkeit und machte schon zu dieser Zeit einen sehr guten Eindruck. Die Coder von Clockwork Games machten sich daran, einen Hybriden aus der fulminanten Renngeschwindigkeit eines Ridge Racer mit der Detailverliebtheit eines Games im Stile

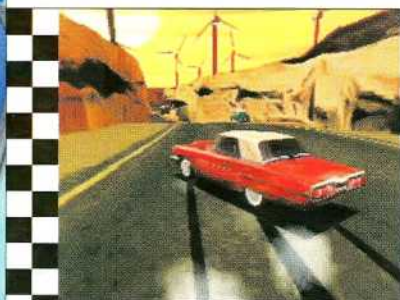
von Gran Turismo zu produzieren. Zum jetzigen Zeitpunkt hält sich selbst Acclaim noch bedeckt, wenn es darum geht, genauere Informationen an die Öffentlichkeit zu geben. Daher lässt sich an dieser Stelle lediglich aus den während der ECTS gewonnenen Eindrücken schließen. In puncto Streckendesign legten die Macher den Schwerpunkt klar auf ein haariges Erscheinungsbild, gespickt mit zahlreichen kniffligen Haarnadelkurven. Besonders mit 70er-Jahre-Wagen wird euch einiges abverlangt, da sich diese Vehikel äußerst schwierig handhaben lassen. Die realistisch wirkenden Kisten wurden, legt man die PlayStation-Variante zugrunde,



Mini-Cooper: Der kleine, aber feine Brite feiert derzeit nicht nur in der Konsolenwelt ein grandioses Comeback. Nachdem man ihn in GT 2 bestaunen durfte, holt ihn auch Acclaim ins Feld.

verschwenderisch modelliert. Wir halten euch auf dem Laufenden, sobald nähere Informationen zu Acclaims neuestem Streich zu vernehmen sind, denn dieses Game

zeigt ein hohes Potential und wird es Titeln vom Schlage eines Need For Speed als Hauptkonkurrenten sicher nicht einfach machen.



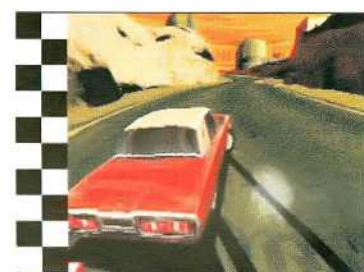
Malerische Kulisse: Mit einem 70er-Jahre-Schlitten führt euch die Fahrt direkt hinein ins Abendrot.



Kraft-Paket: Nicht nur "reguläre" Vehikel, auch Jeeps oder Pick-ups stehen bereit, um den Asphalt unsicher zu machen.



Aus deutschen Landen: BMW darf nicht fehlen und ist mit der 3er-Reihe im weitläufigen Angebot enthalten.



Gut geslidet: Um ein Muscle-Car gekonnt zu manövrieren, bedarf es einigen Könnens, denn die Heckschleudern reagieren giftig.

Need For Speed: Porsche Unleashed

PlayStation Action-Racer EAs temporeiche Renn-Serie begibt sich nunmehr in die fünfte Runde, jedoch nur mit deutscher Beteiligung.

Anstatt lediglich die Sonnenseiten der Vorgänger heranzuziehen und ein paar neue fahrbare Untersätze einzubauen, schlugen die Macher der NFS-Reihe diesmal einen neuen Weg ein. Im fünften Ausflug dreht sich, wie der Titel bereits andeutet, alles um die schwäbische Edelmarke Porsche. Nicht nur die neusten Vorzeigemodelle à la 996 Turbo werden durch eure Fahrkünste über den Asphalt gehetzt. EA gibt euch die Möglichkeit, alle jemals den Fließbändern entsprungene Wagen zu fahren, somit also auch einen 1948'er 356-Roadster, einen Boxster

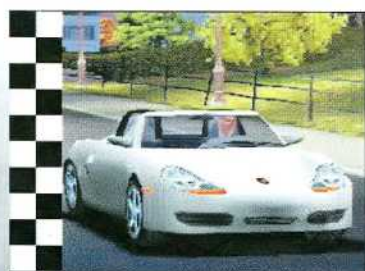
oder einen stinknormalen 911'er-Targa. Neben einem Multiplayer-Modus für bis zu vier Zocker steht euch eine Art Challenge-Modus nach Bauart alter NFS-Klassiker zur Verfügung. Gespickt mit jähzornigen Gesetzeshütern, die erneut einiges gegen eure allzu rasante Fahrweise einzuwenden haben, wird hier eure Gesamt-Performance auf den Kursen bewertet. Apropos Gesetzeshüter, abermals wird euch die Möglichkeit geboten, die Kisten der Grünkittel zu dirigieren. Eine weitere Option eröffnet euch die virtuelle Karriere, die vom Wagenkauf bis hin zum Tuning



Detailverliebttes Wagendesign: Selbst ältere Modelle der schwäbischen Blechklopper hetzen mit einem Affenzahn über den Asphalt.

all diejenigen Dinge beinhaltet, die bereits aus den Vorgängern bekannt sein dürften. In bester EA-Tradition müssen zahlreiche Pisten durch euer fahrerisches Können freigeschalten

werden. Als besonderes Bonbon packten die Coder eine Präsentation vom Allerfeinsten obenauf. Massenhafte Videomaterial macht euch ausführlich mit der History des jeweiligen Boliden vertraut. Need For Speed: Porsche Unleashed sollte somit nicht nur für Fans ein interessanter Racer werden, sondern zudem für hobbymäßige Auto-Historiker genügend Material bereithalten, um lange, durchzockte Nächte mit Wissen über die schwäbischen PS-Monster zu füllen.



Bummel: Diese Fahrt mutet auf den ersten Blick wie ein geruhsamer Sonntagsausflug an.



Drifting: Um manche Turns gut zu nehmen, dürft ihr nach den Regeln der Drift-Kunst um die knackigen Kurven slieden.



Modell-Treue: Der knallgelbe PS-Protz hebt bei unsanfter Fahrweise schon mal vom Asphalt ab.



PAL

SPECGOOPS: TM

STEALTH PATROL



Im unerbittlichen Kampf gegen den weltweiten Terrorismus brauchen wir Männer wie Sie, Ranger. Männer mit Nerven aus Stahl. Wir suchen einen echten Helden, der mit einer Expertengruppe der besten Anti-Terror-Einheit den Extremisten die Stirn bietet. Wir suchen den Besten. Sind Sie der Beste, Ranger? **BEWEISEN SIE ES.**

JETZT. AUF IHRER PLAYSTATION.

Wählen Sie Tarnmodus oder den offenen Kampf gegen die Terroristen dieser Welt • Realistische 360° -Action mit detaillierter 3D-Grafik
• Riesiges Arsenal aus High-Tech-Ausrüstung und konventionellen Feuerwaffen • Brillante, dramatische Explosionen und Animationen mittels Motion-Capture-Verfahren • Realistische Soundeffekte



Abgehoben: Wie schon beim Vorgänger, gehen die beiden Abenteurer hier in die Lüfte.



Voll ins Fressbrett: Diese kleine Beutelratte hatte einen überaus unangenehmen Kontakt mit dem Fuß der Goldstatue.



Angesaugt: Mit nützlichen Saugnäpfen kann Kazooie auch Wände hinauf laufen.

Banjo-Tooie

Nintendo 64 Jump & Run Nintendos Top-Entwickler Rare präsentiert mit Banjo-Tooie den heiß ersehnten Nachfolger des Überraschungshits.

Die Anzahl der Top-Spiele auf dem Nintendo 64 reduzierte sich in letzter Zeit in erschreckendem Maße. Hätte der japanische Spiele-Gigant nicht seine Inhouse-Entwickler, stände es um den Branchen-Oldie bestimmt sehr schlecht. Zu den wohl angesagtesten Codern gehört auf alle Fälle der britische Entwickler Rare. Schon seit Erscheinen des Nintendo 64 mischen diese Ausnahme-Programmierer kräftig im Software-Geschäft mit. Mit dem Nachfolger des überaus erfolgreichen Banjo-Kazooie versuchen die Jungs von Rare erneut ihren Standpunkt als Top-Entwickler zu sichern.

Spielablauf: Genial wie immer

Die Diskussionen bei uns in der Redaktion, ob es sich bei Banjo-Kazooie um ein Jump & Run oder Action-Adventure handelt, sind fast schon legendär. Doch der Ursprung dieses Spiels lässt sich nicht verleugnen. Beim Nachfolger Banjo-Tooie handelt es sich abermals um ein grandioses Jump & Run, welches mit Tonnen von Mini-Games aufwartet. In acht riesigen Welten müsst ihr erneut vielfältige Aufgaben erfüllen, wollt ihr euren Bestand an Puzzleteilen

vervollständigen. Auch in diesem Teil habt ihr wieder zahlreiche Moves zu erlernen, die euch euer Lehrer, der kleine Maulwurf, beibringt. Neu hingegen ist das Feature, dass sich Banjo von Kazooie trennen kann und somit beide Charaktere völlig unabhängig voneinander handeln. Der Medizinmann Mumbo Jumbo ist auch wieder mit von der Partie und verwandelt euch bei Bedarf in verschiedene Kreaturen, die für den Spielablauf zwingend erforderlich sind. Ob allerdings die schrille Hexe Grunty diesmal als Hauptgegner in Erscheinung tritt, ist allerdings noch ungewiss.



Technik: Nur vom Feinsten

Rare hat sich sichtlich Mühe gegeben, dieses Spiel noch umfangreicher zu gestalten. Dies wird vor allem durch einen integrierten Multiplayer-Mode erreicht, der den Spieler mit einigen Freunden auch für längere Zeit vor dem Bildschirm fesseln soll. Mit Echtzeit-Lichteffekten und verbesserten Texturen erzeugen



Stachelig: Auch unter Wasser lauern wieder zahlreiche Gefahren.

die englischen Top-Entwickler eine Atmosphäre, wie man sie zuvor höchstens in Donkey Kong 64 fand. Der Surround-Sound und eine Widescreen-Option runden dieses Spiel zu einem Meisterwerk ab.

Fazit: Ein weiteres Spiel der Spitzenklasse

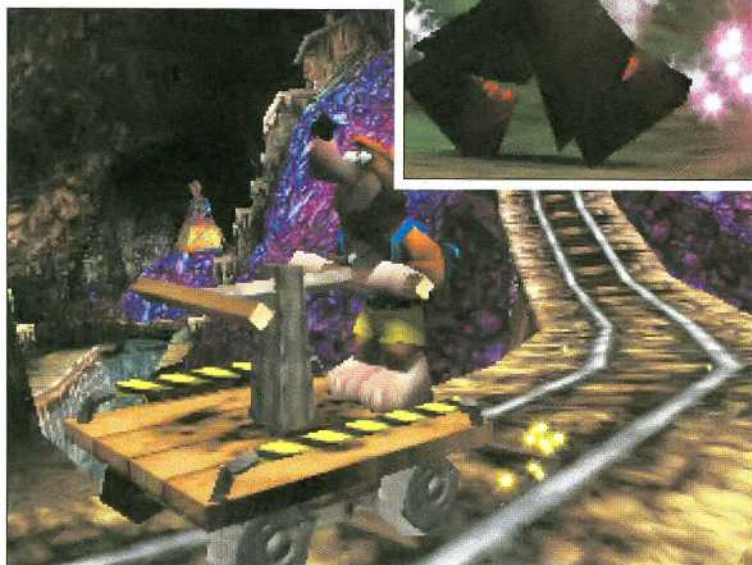
Rare hat es wieder einmal geschafft! Die ersten Fakten des neuen Banjo-Teiles sprechen bereits Bände. Betrachtet man die ersten Screenshots, wird schnell klar, dass Rare die Hardware des Nintendo 64 vollkommen ausreizt. Wer Gefallen am ersten Teil dieses Titels gefunden hat, wird bei diesem sicherlich vom Stuhl gerissen. Die technischen und spielerischen Innovationen stechen alle anderen Nintendo-Produkte aus und werden sich wahrscheinlich erneut an die Spitze des Jump&Run-Genres setzen. (Uwe)



Verzaubert: Mit genügend Skulls in der Tasche kann man sich vom Medizinmann wieder in verschiedene Figuren verwandeln lassen.



Eieiei: Dieser Jinjo brütet anscheinend fleißig am Nachwuchs.



Hallo Donkey Kong: Bei Banjo-Tooie wird auch ein spektakuläres Rennen auf einer Lore ausgetragen.



Hilfsbereit: Auch im neuesten Teil hilft Banjo jedem Freund, dem er im Spiel begegnet.

Nintendo 64

Hersteller: Rare
Fakten: 8 Welten, Multiplayer-Mode

Erscheint: 4. Quartal 2000

Erster nicht mögl. Eindruck



Im Handumdrehen gewonnen!

Nimm' die Zukunft in die Hand! Mit dem PSX™-Controller der nächsten Generation: das Airpad™ von Joytech! Steure links, rechts, hoch oder runter, nur mit einer leichten Bewegung aus dem Handgelenk – ohne Richtungs-Buttons oder Steuerknüppel! Die patentierte **Motion Reflex Control Sensor Technologie** des Airpads™ ermöglicht Dir sofortige und exakte Reaktion – völlig verzögerungsfrei. Gleichgültig in welchem Game Du es verwendest, das **superergonomische Airpad™** bringt einfach mehr Action im „Handumdrehen“!



Weltneuheit!



Kabel* / ** für Extension, Link, RGB; Multi Tab*

Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack

Expansion RAM**
Memory Cards***
Joit Packs**

PlayStation™
Mouse*

Bio-Grip
Advanced
Joystick*

Controller
Plus 64**

Analogue
Controller Plus*
Dual Force

Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*

Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel***

The Airpad™*

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.



360°-Panorama
Hazuki-Anwesen

Shenmue

Chapter I: Yokosuka

Dreamcast Action-Adventure Am 29.12.99 war es in Japan so weit: Sega präsentierte mit Yu Suzukis Meisterwerk Shenmue den am teuersten produzierten Videospieltitel aller Zeiten. Hat die Geschichte um Ryo Hazuki auch außerhalb Japans eine Chance?

Yu Suzuki ist für Sega wie Shigeru Miyamoto für Nintendo eine ganz besondere Persönlichkeit. Nicht nur dass er bereits über Jahre hinweg mit seinem AM2-Team für geniale Arcade-Umsetzungen sorgt, sondern seine un-nachahmliche Art, originelles Gameplay mit einer Wahnsinn-, zumeist bahnbrechenden Technik zu verbinden, machten ihn in Japan zu einem Star. Sega wäre ohne Yu Suzuki wahrscheinlich nur halb so viel wert. Liest man

seine Erfolgstitel, wie Hang On (1985), Out Run (86), Afterburner (87) und schließlich die Virtua-Serie, angefangen bei Virtua Racing (92) und natürlich Virtua Fighter (93), wird schnell klar, welchen Stellenwert er innerhalb des Konzerns hat. Deshalb war es auch nur ihm möglich, bei der Firmenspitze einen zweistelligen Millionenbetrag für seine neueste Vision "Shenmue" loszu-eisen. Aber wie bei so vielen Dingen, ist selbst die Geschichte zu Suzukis Meisterwerk eine Geschichte voller Missverständnisse. Die Planung zu Shenmue begann bereits im Jahre 1996, als der Saturn gerade auf dem absteigenden Ast war und Virtua Fighter 3 in den Arcade-Hallen mächtig abräumte. Man suchte einen Titel, der Segas 32-Bit-Gerät wieder neuen Aufschwung verleihen würde, neben Yuji Naka (Sonic-Erfinder und zweiter Frontmann von Sega) beauftragte man natürlich ebenso Yu Suzuki für dieses ehrgeizige



Abendstimmung: Der kontinuierliche Übergang von Morgenröte, helllichter Tag und Abenddämmerung wurde sehr gut imitiert.



Einen über den Durst trinken: Sponsor Coca Cola wurde selbstverständlich gebührend ins Spiel eingebaut.

Ziel. Da beide aber nicht hexen konnten, verstrich die Zeit und der Saturn war schließlich im Jahre 97 nicht mehr zu retten. Man entschied sich, den neuesten Sonic-Teil (später Sonic Adventure) und Suzukis Projekt für die nächste Generation aufzusparen, die sich schon in der Mache befand. Ursprünglich war Shenmue für den Dreamcast-Start in Japan geplant. Allerdings wurde daraus nichts. Yu-san hatte zu hoch gepokert und musste auf einer Pressekonferenz zum DC-Launch Fehler und unerwartete Verzögerungen bei der Produktion einräumen. Nach weiteren zahlreichen Verlegungen des Release-Termins wurden die vielen Sega-Anhänger allmählich unruhig und zweifelten langsam an der Qualität und den Versprechungen der AM2-Abteilung. Vereinzelt Demos und Screenshots zeigten immerhin im Laufe des Jahres 99 auf, welches Spiel auf uns zurollen sollte. Als jedoch die letzten Termine fürs Jahresende platzten und Sega kleinlaut vom ersten Quartal 2000 (passend zum PlayStation2-Start) redete, musste man sich etwas einfallen lassen. Man entschloss kurzerhand das Mammutspiel in mehreren Teilen auf den Markt zu bringen. Dies hätte mehrere Vorteile: vorzeitiger Release, mehr Umsatz, mehr Zeit zum Überarbeiten und Verbessern der Nachfolger und einen längeren Hype. So erreichte die

Japaner nun doch noch rechtzeitig zu Silvester (für Vorbesteller gar Weihnachten) der erste Shenmue-Teil: Yokosuka. Leider müssen wir auf eine amerikanische oder deutsche Version noch mindestens bis zum Herbst warten, daher wollen wir euch schon einmal in diesem Preview unsere Eindrücke der Japan-Version vermitteln.



Detektiv-Arbeit: Um an die richtigen Adressen von Personen zu kommen, schaut Ryo auch mal im Örtlichen nach.



Liebe auf den ersten Blick: Eure Freundin Hrasaki trifft ihr zum ersten Mal bei ihrer Arbeitsstelle, dem Aida-Blumenladen.



Alpträume: Nachts träumt Ryo des Öfteren von seinem verstorbenen Vater.





Weiteres Mini-Game: Vor Arbeitsbeginn halten die Gabelstapler-Fahrer jeden Morgen ein Wettrennen ab.

Spielablauf: Wie aus dem Leben gegriffen

Die Geschichte um den gerade erwachsen gewordenen Ryo Hazuki beginnt nur wenige Tage, nachdem sein Vater von dem chinesischen Karatemeister Souryu getötet wurde. Der finstere Bursche erbeutete dabei ein altes Amulett aus dem Hazuki-Besitz, das scheinbar dermaßen wichtig ist, dass es Iwao Hazuki mit seinem Leben verteidigen wollte. Kaum ist der Schmerz über den Verlust seines Vaters etwas abgeklungen, macht sich Ryo auf die Suche nach Antworten. Das eigentliche Spiel beginnt also in Ryos Zimmer. Mit einfachen Pad-Kommandos darf man sämtliche Schränke, Kommoden, Schubladen und Türen öffnen und fast alle Gegenstände an sich nehmen, die in eine Tasche passen. Dabei ist besonders der hohe Detailreichtum der Shenmue-Welt verblüffend, um nicht zu sagen erschreckend! Jedes kleinste Detail ist enthalten. Neben einer kompletten Hauseinrichtung gibt es natür-



Harter Bursche: Mit der Zeit reift Ryo zu einem ausgereiften Karatekämpfer heran. Sein Vater wäre stolz auf ihn!

Freizeitgestaltung



In der Spielhalle wartet ein Original-Hang-On-Automat aus dem Jahre 85 auf euch. Ein Spiel kostet euch 100 Yen!



Ebenfalls von 1985 ist das Shoot 'em Up Space Harrier. Es ist ein sehr schnelles 3D-Baller-Vergnügen auf skalierten Bitmap-Grafiken. Kostenpunkt 100 Yen pro Credit.



Das beste Training für die Quick-Time-Events. Simpel, aber sehr motivierend!



Die mechanische Variante von Excite QTE 2. Prügelt die Pads zurück, und zwar schnell!



Die klassische Dart-Variante.



Eine spezielle Dart-Abart mit einer eigenwilligen Brettaufteilung.



In der MJQ-Bar dürft ihr auch zum Queue greifen und um 1000 Yen wetten.



Wer auf sein Glück vertraut, darf es mit Spielgeld an den Geldautomaten versuchen.





Die Hauptcharaktere und ihre Sprecher



Ryo Hazuki

Der Held von Shenmue ist Highschool-Student und verlor seine Mutter im Alter von 3 Jahren. Obwohl er gerade erst 18 geworden ist, steht ihm die wohl härteste Prüfung seines Lebens bevor: den Mörder seines Vaters finden.

Sprecher: Masaya Matsukaze
geboren: 9.9.1977

Hobbys: Fußball, Basketball, Volleyball, Kendo



Iwao Hazuki

Er ist der strenge Vater von Ryo und Experte im familieneigenen Hazuki-Karate-Stil. Er zog Ryo mit seinem Wissen auf und lehrte ihn, alles und jeden in seiner Umgebung zu respektieren. Die Geschichte beginnt mit seinem Tod.

Sprecher: Hiroshi Fujioka
geboren: 19.1.1946

Hobbys: Karate (1. Grad), Judo (3. Grad)



Hrasaki Nazomi

Sie geht in dieselbe Klasse wie Ryo und ist auch ein wenig verknallt in ihn. Sie kommt gerade aus Kanada zurück, wo ihre Eltern leben, und arbeitet jetzt im Blumenladen ihrer Großmutter in Yokosuka.

Sprecherin: Megumi Yasu
geboren: 22.12.1981

Hobbys: Schwimmen, Kendo



Rei Shenhua

Sie ist die eigentliche Hauptperson von Shenmue und für Ryo ein Rätsel. Shenhua lebt seit ihrer Geburt in der Wildnis und hat nur spärlichen Kontakt mit der Außenwelt. Trotz ihrer zarten Haut ist sie ein Mensch mit Courage.

Sprecherin: Haduki Ishigaki
geboren: 12.7.1978

Hobbys: Malen, Schriftstellerei

lich noch weitere Bewohner. Haushälterin Ine und Schüler Masayuki sind quasi die ersten Personen, mit denen der Spieler in Kontakt tritt. Kommt Ryo in die Nähe einer Person (dabei spielt es keine Rolle, ob sie für den weiteren Ablauf wichtig ist oder nicht), so beginnt man mit der A-Taste einen kleinen Plausch.

Je nach Gesinnung dauert eine solche Unterredung durchaus einige Minuten, wobei fast lippen synchron eine komplette Sprachausgabe die Charaktere begleitet. Hat euer Gegenüber eine wichtige Information fallen lassen,

notiert sich dies Ryo sofort in sein

Notizbuch. Mit der neuen

Info ist es ihm dann möglich,

weitere Fragen zu stellen oder neue Locations

zu besuchen. Bis zu dieser Stelle ist Shenmue

ein reines Adventure, wenn

auch mit einem bisher noch nicht

gesehenen Realismus. In der Tat

beträgt der Adventure-Anteil

rund 80%. Ein nicht ganz unerheblicher

Aspekt sind jedoch die freien Martial-Arts-

Einlagen und die so genannten

Quick-Time-

Events. Letztere treten in regelmäßigen Abständen auf, wenn Ryo oder seine Freunde mal wieder in Schwierigkeiten stecken. Dann leuchtet kurzzeitig ein

Tastensymbol auf, das der Spieler in

Sekundenbruchteilen mit dem Pad

bestätigen muss. Misslingt dies zu oft,

muss die komplette Sequenz wieder-

holt werden. Vielleicht hört sich das

auf dem Papier eher langweilig an,

allerdings verstand Yu Suzuki gerade

bei den QTEs eine Menge Action ins

Spiel zu transportieren. Am meisten

machen natürlich die Free Battles

Spaß. Hier stehen euch zu Anfang

rund 30 verschiedene Moves zur

Verfügung, die stark an Suzukis

Virtua-Fighter-Serie erinnern. Im

Laufe seines Abenteuers trifft Ryo

immer wieder auf alte Karatemeister

oder andere hilfreiche Personen. Sie

geben dann ihr Wissen preis und

euer Schlagreper-



Kampf-Show: Bei manchen Kämpfen seid ihr nur passiver Zuschauer.



Einkaufsummel: Im Tomato-Markt kauft ihr allerlei Sinnvolles oder Unnützes.



Heißer Ofen: Dem Harley-Mechaniker schauen wir gerne über die Schulter. Er ist der Schlüssel zu den Mad-Angels, einer Motorrad-Gang.



Tiefe Freundschaft: Euer Freund Tom vom Hot-Dog-Stand gibt euch immer wieder wertvolle Hinweise.





360°-Panorama
Hafen



Auf dem Weg zur Arbeit: Ryo muss sich Geld besorgen, um nach China fahren zu können. Mit dem Bus geht es zum Hafen auf Arbeit.



Gebetsstunde: Am Altar des Hazuki-Anwesens schöpft Ryo neuen Mut und ehrt das Andenken seines Vaters.

toire nimmt zu. Ziel des ersten Teils ist es übrigens von Yokosuka (so heißt eure Heimatstadt) nach Hong Kong zu kommen, da dort ein mysteriöses Mädchen namens Shenhua auf eure Hilfe wartet. Dabei macht ihr allerlei negative Erfahrungen, verliert Freunde und werdet schneller erwachsen, als es euch wahrscheinlich lieb ist.

Technik: Ein Meilenstein der Videospielgeschichte

Yu Suzuki hat wahrlich nicht zu viel versprochen! Grafisch und Akustisch wurde noch nie so viel geboten wie in Shenmue, wobei sich das sowohl auf die Qualität als auch auf die Quantität beziehen lässt. Die Geräuschkulisse ist sehr authentisch. Besonders die

stundenlange Sprachausgabe ist bisher unerreicht. Hinzu kommt eine geniale Musikuntermalung mit unglaublich viel Abwechslung. Den Vogel schießt jedoch die Grafik ab. Der Dreamcast scheint förmlich zu glühen, wenn Ryo durch die Straßen und Gassen schlendert. Allerdings sind hier die beiden einzigen Wermutstropfen von Shenmue zu finden. Gelegentlich geht die Framerate in die Knie und Passanten oder Fahrzeuge werden plötzlich ins Bild gefadet. Diese beiden Punkte sind allerdings unter der erdrückenden Last der unglaublichen, fast fotorealistischen Optik zu vernachlässigen. Hinzu kommen trotz all dieser Komplexität und des Speicheraufwands eine einfache Steuerung, kurze Ladezeiten und absolut perfekte cineastische Filmsequenzen. Kurzum, Shenmue stellt alles bisher Dagewesene in puncto Technik in den Schatten.

Erster Eindruck: Epochiales Abenteuer mit Flair

Shenmue ist sicherlich nicht ein Spiel, das jeden auf den ersten Blick zu begeistern weiß, denn es hat einen ganz besonderen Charme, der sich erst nach längerem Spielen offenbart. Trotz der sprachlichen Schwierigkeiten war ich binnen weniger Stunden in die Welt verliebt. Genau diese Liebe zum Detail wird die amerikanische und europäische Fassung wahrscheinlich bis Herbst hinauszögern, denn eine Lokalisierung von solchem Ausmaß muss erst einmal bewältigt werden. Aber vielleicht überrascht uns Sega wieder einmal mit einem vorzeitigen Release? Ich kann's kaum noch erwarten. (Sven)



Schnelle Entscheidung: Die so genannten Quick-Time-Events lassen den Adrenalin-Spiegel steigen.



RPG-Elemente: Für die Free Battles ist Ryo gerüstet. Durch Training auf öffentlichen Plätzen steigert er seine Techniken.



Romantischer Ritt durch die Nacht: Eure Freundin Hrasaki Nazomi ist traurig, da sie von ihren Eltern nach Kanada zurückgeholt wird.



Dreamcast

Hersteller: AM2/Sega
 Pakete: 3 GD-ROMs, 1 Info-GD-ROM, VMU (80 Blöcke)
 Erscheint: erhältlich (jp), 4. Quartal 2000 (dt)
Erster super Eindruck



Urban Chaos

PlayStation Action-Adventure Mit Eidos revolutioniert ihr die Verbrechensbekämpfung.

Nach dem allseits gut aufgenommenen letzten Auftritt der Vorzeige-Heroin Lara Croft beschert uns Eidos erneut eine weibliche Akteurin der Sonderklasse. Ende dieses Jahrhunderts nimmt die Kriminalitätsrate beträchtlich zu. Grund genug für den weiblichen Frischling im Polizeidienst, Darci, sich dieser untragbaren Umstände anzunehmen und das Verbrecherpack aufzumischen. Bevor ihr jedoch in die Jagd nach Taschendieben und Massenmördern einsteigt, dürft ihr euer Können in der Polizei-Akademie unter Beweis stellen. Nach gut abgelegten Tests in den "Disziplinen"

Kampfsport und Beherrschung eines PKW geht es direkt weiter mit den eigentlichen Aufträgen. Anfangs fordern die Missionen relativ wenig Erfahrung im Polizeidienst, denn das Verhaften eines Straßenräubers stellt euch nicht vor eine unlösbare Aufgabe. Später müssen brennende Autos gelöscht und Mörder gefasst werden. In diesem Zusammenhang solltet ihr auf sachdienliche Hinweise aus den Reihen der umherstreunenden Passanten hören. Im späteren Verlauf darf neben der grünen Schönheit auch der erfahrene Cop Roper durch das urbane Chaos gesteuert werden. Technisch gesehen



Gut zugeschlagen: Neben der Faust als Hilfsmittel gegen die schweren Jungs stehen euch Baseball-Schläger und Schusswaffen zur Verfügung.

bietet Urban Chaos wenig Innovationen. Zwar wurden sowohl die Grafik als auch der Sound ansprechend in Szene gesetzt, doch fehlt es im Vergleich etwa zu Tomb

Raider IV an herausragenden optischen Leckerbissen. Insgesamt stellt Eidos' Titel dennoch eine gelungene Mischung aus Action-Adventure meets Fighting Force dar, der bis hin zum Release noch in Details verfeinert werden sollte. (Georg)



Zuhören ist die halbe Miete: Den Aussagen der Passanten sollte gewissenhaft gelauscht werden.



Hilfreiches Vehikel: Der fahrbare Untersatz spart nicht nur Kräfte, kriminelle Elemente lassen sich hiermit leichter festnageln.

PlayStation

Hersteller: Eidos
Faktoren: Analog, Dual Shock
Erscheint: Februar 2000

Erster gut Eindruck

The Dukes of Hazard

PlayStation Rennspiel Ubi Soft nutzt erneut eine Lizenz des Hollywood-Giganten Warner Brothers, um ein unterhaltsames Videospiel zu kreieren.

Für alle jüngeren Zocker, denen die Namen Bo und Luke Duke aus der hinterweltlerischen Südstaatenprovinz Hazzard Country nichts sagen, sei kurz erwähnt, dass es sich hierbei um eine Fernsehserie handelt, die in den späten 80er-Jahren recht populär war. Genau wie in der Serie müssen sich die beiden Brüder im Spiel mit allerhand Problemen, ausgelöst durch Kleinkriminelle, der örtlichen Polizei und der eigenen Sippschaft auseinandersetzen. Dies geschieht stets in Form von einzelnen Renn-Episoden, die ihr im Auto

der beiden, einem aufgemotzten Dodge namens General Lee, absolviert. Nachdem beispielsweise zwei Bankräuber neben den Geldvorräten der Stadt auch noch euren Onkel Jesse als Geisel eingesackt haben, brettet ihr schnellstens in die Stadt und beschädigt das Fluchtauto so stark, dass den Dieben nichts anderes übrig bleibt, als rechts ran zu fahren. Die Steuerung eures Boliden ist bei solchen Verfolgungsjagden recht einfach gehalten, und sowohl die extrem actionlastige Fahrweise als auch zahlreiche "Flugeinlagen" zeigen, dass Simulationsfreaks hier



Flugstunde: Solche waghalsigen Sprünge kommentieren die Dukes mit ihrem typischen Schlachtruf, einem lautem "Yiehaaaaa".

nichts zu suchen haben. Als Hindernis wirkt der tollpatschige Gesetzeshüter und Mochtegerheld Sheriff Rosco P. Coltrane, der stets am Auspuff der Dukes schnüffelt und sie

wegen Geschwindigkeitsübertretung verknacken will. Da bleibt nur, eine der Extra-Waffen aufzunehmen, um so entweder den Turbo-Boost zu aktivieren oder dem Verfolger eine schmierige Ölspur vor die Nase zu setzen. (Mario)



Sackgasse: Wer bei den vereinzelt auftretenden Abzweigungen die falsche Wahl trifft, bringt sich in eine missliche Lage.



Destruction Derby: Im Zweispieler-Modus darf man sich natürlich wieder gegenseitig demolieren.



Rammen, was das Zeug hält: In dieser Stage gilt es das Zielfahrzeug von der Fahrbahn zu drängen.

PlayStation

Hersteller: Sinister Games
Faktoren: Analog, Dual Shock
Erscheint: Februar 2000

Erster gut Eindruck

Playcom

Software Vertriebs GmbH



PlayStation SOFTWARE

Autobahn Raser 2	dt	79.99
Dino Crisis	dt	89.99
Fighting Force 2	dt	84.99
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	dt	84.99
Jade Cocoon: Die Tamamayu Lege.	dt	84.99
Le Mans 24	dt	84.99
Lego Racers	dt	89.99
Medal of Honor	dt	94.99
Railroad Tycoon 2	dt	84.99
Rainbow Six	dt	79.99
Resident Evil 3 - Nemesis	dt	99.00
South Park Rally	dt	84.99
Spec Ops	dt	89.99
Thrasher - Skateboarding	dt	84.99
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	dt	99.00
Tony Hawk's Skateboarding	dt	84.99
Ubik	dt	79.99

PlayStation SONDERANGEBOTE

Breath of Fire 3 Special Edition	dt	29.99
Bust a Move 2 The Arcade Platinum	dt	29.99
Jeremy McGrath Supercross 98	dt	29.00

Macht Dich bereit auf ein Spiel der Extraklasse! Gerade als Jill Valentine die Stadt verlassen will, passiert etwas Schreckliches. Von überall her kommen Zombies angeschwankt, und auch andere seltsame Kreaturen machen Raccoon City unsicher. Jill bleibt nichts anderes übrig, als sich erneut in den Kampf gegen die Monster zu werfen... Tauchen Sie in die Welt des Grauens ein, und die Kombination aus Action und Rätseln werden Sie fesseln.

DM 99,- PlayStation

Resident Evil 3 - Nemesis dt DM 99.99

Versand

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

PlayStation	PlayStation	PlayStation
Tony Hawk's Skateboarding	Jade Cocoon: Die Tamamayu Lege.	Le Mans 24
dt DM 84.99		dt DM 84.99
PlayStation	PlayStation	PlayStation
Lego Racers	Ubik	Breath of Fire 3 Special Edition Pack
dt DM 89.99	dt DM 79.99	dt DM 29.99

0361 - 49 29 300 **Fax: 0361 - 49 29 292** * **eMail: Info@playcom.de**

NINTENDO 64 SOFTWARE

Castlevania: Legacy of Darkness	dt	*109.99
Donkey Kong 64 + Expansion Pak	dt	129.99
NHL Breakaway 99	uk	19.99
Rainbow Six	dt	89.99
Rayman 2	dt	109.99
Spieleberater Donkey Kong 64	dt	24.00
Starcraft 64	dt	*109.99
Super Smash Brothers	dt	89.99
WCW Mayhem	dt	99.00
WWF Wrestlemania 2000	dt	109.99

Dreamcast SOFTWARE

Airforce Delta - Deadly Skys	dt	* 89.99
D 2	dt	* 84.99
F1 World Grand Prix (Formula 1)	dt	99.99
Fighting Force 2	dt	84.99
House of Dead 2 ohne Gun	dt	89.99
Killer Loop	dt	84.99
Sega Bass Fishing (inkl. Angel)	dt	169.99
Shadowman	dt	84.99
Sonic Adventures	dt	84.99
Soul Calibur	dt	99.99
UEFA Striker	dt	99.00
Vigilante 8 Second Offense	dt	* 94.99
Worms Armageddon	dt	89.99

GAME BOY COLOR SOFTWARE

A Bug's Life (Color)	dt	34.99
Daffy Duck (Color)	dt	59.99
Fifa 2000 (Color)	dt	59.99
Mortal Kombat 4 (Color)	dt	24.99
POKéMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKéMON - Rote Edition	dt	64.99
Spieleberater POKéMON	dt	24.00
Super Mario Bros. Deluxe Color	dt	59.99
Tarzan (Color)	dt	59.99
Tom & Jerry (Color)	dt	49.99

NINTENDO 64

DM 129.99

Donkey Kong 64 + Expansion Pak
Im Urwald ist die Hölle los! Der finstere King K. Rool ist mit seiner Kramling-Armee zurückgekehrt und stiftet nichts als Unfrieden. Schlüpfe in die Rolle vom Donkey Kong und ziehe los... Dem Spiel ist Nintendos Expansion Pak zur Verbesserung der Grafik beigegeben.

DM 89.99

The House of Death 2 ohne Pistole

GAMEBOY POKéMON

DM 64.99

POKéMON - Rote Edition

Schießen Sie sich in diesem Grusel-Shocker durch wahre Heerschaaren von Zombies und grusige Kreaturen. Reagieren Sie schnell, zeigen Sie keine Furcht und sparen Sie nicht mit Ihrer Munition! Erleben Sie den Nachfolger des legendären 3D-Shooters jetzt auf Ihrem Dreamcast!

Schnapp sie Dir alle! Die größte Aufgabe Deines Lebens liegt vor Dir: werde der beste Pokémon-Trainer aller Zeiten! Fange die auf dieser Roten Edition befindlichen 139 Pokémon, trainiere sie und forme sie zu einem unschlagbaren Team. Nimm dann an der Pokémon-Meisterschaft teil und gewinne. Um alle 150 existierenden Pokémon zu bekommen, mußt Du via Link-Kabel gegen einen Freund kämpfen der die Blaue Edition besitzt.

Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erturt, Tel. 0361 / 49 29 300. * Bestellanfrage: ab Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa. 10.00-18.00 Uhr. ** Bei Terminänderungen keine Gewähr. Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten per Post oder UPS 7,- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Micro Maniacs

PlayStation Rennspiel Die Piloten der kleinen Micro Machines sind aus ihren Flitzern ausgestiegen und duellieren sich nun zu Fuß.

Nicht erst seit dem Release von Colin McRae Rally schenken wir den Produkten der Firma Codemasters besondere Aufmerksamkeit. Mit Micro Maniacs steht uns immerhin die vierte Auflage einer wirklichen Kultserie ins Haus. Als markanteste Neuerung fällt dabei ins Auge, dass sich die Kontrahenten diesmal vorrangig zu Fuß über die im Haus und Garten angesiedelten Kurse bewegen. Geblieben ist jedoch der sehr eigenwillige Charme, der durch die völlig ungewohnten Größenverhältnisse zwischen Spielfigur und Umgebung entsteht. Oder habt ihr mit euren Freunden schon mal ein Rennen auf dem Rand der heimischen Badewanne ausgetragen?

Spielablauf: Zu Fuß, aber dafür schwer bewaffnet

Die anfangs acht Comic-Charaktere sind im Gegensatz zu den Flitzern der Micro Machines alle sehr individuell gestaltet, was sich vor allem in den zwei zur Verfügung stehenden Waffensystemen niederschlägt. So verschlingt der auf allen Vieren laufende MawMaw seine Gegner kurzerhand, während die wandelnde Glühbirne Dynamo Feinde mit einem gezielten Stromschlag aus der Bahn wirft. Jedoch stehen dem Spieler

solche Fähigkeiten nicht unbegrenzt zur Verfügung, da dies sicherlich in einem totalen Durcheinander enden würde, sondern sie müssen durch Aufsammeln von vereinzelt auf der Strecke erscheinenden Energiebällen aufgeladen werden. Zum Design der Kurse bleibt anzumerken, dass man zwar mal vom vorgezeichneten Weg abkommen darf, Abkürzungen, egal ob beabsichtigt oder nicht, jedoch konsequent mit dem Rücksetzen der eigenen Figur bestraft werden. Die Locations der Strecken könnten dabei nicht gemixter sein: Mal kämpft man sich durch eine in Rotlicht gehaltene Dunkelkammer an allerlei Filmrollen und Fotoapparaten vorbei, ein anderes Mal findet man sich in einem für Laborratten entworfenen Labyrinth wieder. Zu guter Letzt besteigen die kleinen Strolche dann doch ab und an die ausgefallensten Vehikel und drehen entweder mit dem Jet-Ski in der Badewanne ihre Runden oder fliegen auf dem Rücken von Honigbienen durch den überwucherten Vorgarten.

Technik: Auf den ersten Blick unspektakulär

Durch die dem Spiel eigene Kameraperspektive kann Micro Maniacs optisch sicherlich nicht mit Titeln wie Speed Freaks oder Crash Team Racing



Extra-Waffen: Jedem Charakter stehen zwei Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung, die über die L1- und L2-Tasten ausgelöst werden.

konkurrieren. Allerdings ist technisch absolut nichts an der Präsentation auszusetzen, zumal die Animation der kleinen Figuren ebenso hübsch anzusehen ist wie sämtliche Effekte, die beim Einsatz der Extra-Waffen in Erscheinung treten. Als Knackpunkt dürfte sich daher lediglich die Programmierung einer ausgewogenen KI und damit des Schwierigkeitsgrads erweisen.

Erster Eindruck: Hoher Fun-Faktor

Wie bei sämtlichen Vorläufern setzt Codemasters auch bei Micro Maniacs auf Spielspaß pur. Da sich die Figuren gut steuern lassen und dank ihrer Bewaffnung sowie der verschnörkelten Kurse für einiges Chaos gesorgt sein wird, steht einem erfolgreichen Sequel nichts im Wege. (Mario)

Die Charaktere



Dynamo



MawMaw



Mesma



Pyra



R4



Twister



Vortex



Waldo



Croquet-Regeln: Wer auf diesem Kurs eines der kleinen Tore verpasst, muss unter Zeitverlust den Abschnitt erneut absolvieren.



Killerbienen: Im häuslichen Garten müssen einige Honigbienen als Vehikel gehalten.



Tool-Time: An dieser Stage hätte Tim Taylor wohl seine Freude. Jedoch endet jeder Kontakt mit den Bohrmaschinen oder Sägen tödlich.



Nicht nur zu Fuß: Zwar bietet Micro Maniacs nicht mehr die klassischen Flitzer, die Charaktere besteigen zum Teil jedoch andere Fahrgeräte, wie diese Jet-Skis.



Death-Match: Im VS-Modus gilt es, die Kontrahenten mit den Extra-Waffen auszuschalten, um sein Punktekonto zu erhöhen.

PlayStation

Hersteller: Codemasters
 Faktoren: 8 + 4 Spielfiguren,
 32 Strecken
 Erscheint: 1. Quartal 2000

Erster sehr gut
 Eindruck



Robocop: Nicht nur Galerians zählen zu den euch entgegen-tretenden Feinden, ferner bekommt ihr es mit Cyborgs zu tun.



Schalterrätsel: Um das gut gesicherte Verlies zu verlassen, muss ein genrebliches Rätsel gelöst werden.

Galerians

PlayStation Action-Adventure Crave kombiniert Resident Evil mit übersinnlichen Kräften.

Crave Entertainment, eine noch relativ junge Company, ließ in letzter Zeit vor allem durch das grafisch opulente RPG Jade Cocoon aufhorchen. Zwar fehlte es dem Titel im Vergleich zu FF VIII etwa an Spieltiefe, dennoch machte der Einstand Appetit auf mehr. Galerians eröffnet euch die Möglichkeit, in die Rolle des Teenys Rion zu schlüpfen. Eben jenem Heranwachsenden widerfährt ein recht unrühmliches Schicksal: Ihr wacht, bis an die Aufnahmegrenze mit chemischen Substanzen vollgepumpt, in einem städtischen Krankenhaus auf. Durch die Inkorporation dieser Medikamente erhaltet ihr bislang unbekannte, nahezu übermenschliche Kräfte. Doch wer besaß die Unverfrorenheit, euch ohne euer Wissen derartige Mittel zu verabreichen, und vor allem mit welchen Hintergedanken? Dies herauszu-

finden stellt euer vorrangiges Anliegen in Galerians dar. Ihr macht euch also auf, die futuristisch anmutenden Locations nach sachdienlichen Hinweisen abzuklappern. Hierbei schließt ihr Bekanntschaft mit den Namensgebern dieses Action-Adventures, den so genannten Galerians. Dies ist eine von Menschen erschaffene Spezies, die sich nun gegen ihre einstigen Schöpfer wendet, um die menschliche Rasse dem Erdboden gleichzumachen. Ein bewandeter Weißkittel kommt nun auf die Idee, sich Rions neu erworbene Fähigkeiten zu Nutze zu machen, um so seinerseits gegen die Galerians vorzugehen. Je weiter ihr euch in der Science-Fiction-Welt vorarbeitet, desto gnadenloser werden eure einsetzbaren Kräfte. Um die aufmüpfigen Galerians das Fürchten zu lehren, stehen euch alsbald psychokinetische Fähigkeiten zur Verfügung,



Ungeklärter Mord: Wer diesem Wissenschaftler das Lebenslicht ausgeblasen hat, ist fraglich.

Zu diesen zählt neben Telekinese und Psychokinese auch die aus Stephen-King-Romanen bekannte Pyrokinese. In bekannter Biohazard-Manier dirigiert ihr euren Protagonisten durch vorgeordnete Locations. Die über den Titel verstreuten CGI-Sequenzen erreichen eine Gesamtspielzeit von über 70 Minuten. Insgesamt wird Galerians auf 3 CD-ROMs ausgeliefert, womit von einer längeren Spieldauer als in vergleichbaren Capcom-Games ausgegangen werden darf. Sollte Crave die ersten guten Eindrücke tatsächlich bestätigen, ist mit einer starken Konkurrenz für die führenden Horror-Titel Capcoms zu rechnen. (Uwe)



Kinetische Kräfte: Rions Power ist nicht mit herkömmlichen Mitteln beizukommen, denn der Youngster erweist sich als enorm stark.



Gut bandagiert: Ob der eingewickelte Kerl Freund oder Feind ist, werdet ihr erst nach den Recherchen erfahren.



Übermenschlich: Rion besitzt Kräfte, wie hier die Pyrokinese, mit denen sich Widersacher in kleine Häufchen Asche verwandeln lassen.

PlayStation

Hersteller: ASCII
 Fakten: k.A.
 Erscheint: Februar 2000

Erster sehr gut Eindruck

GAMESTORE
...lebt durchs Leben

Ladenlokal ESSEN
 Rüttenscheider Str. 181
 Tel. 0201-777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal DÜSSELDORF
 Kölner Str. 25
 Tel. 0211-1649409
Ladenpreise können abweichen

NINTENDO 64

	Komp.dt. 89,90
	Engl.PAL uncut 109,90
ARMORINES	
	DN ZeroHour PAL uncut 129,90
	DonkeyKong64 inkl4MB 134,90
	Daikatana PAL uncut 129,90
	Roadsters 99 dt. 109,90
	Resident Evil64 PAL 129,90
	Turok Rage Wars ePAL 109,90
	WWFWrestlemania2000 dt. 119,90
	WCW Mayham dt. 99,90

DREAMCAST

	Zombie Revenge 139,90 dt. 99,90
	CrazyTaxi 139,90 dt. 99,90
	Shadowman Engl.PAL uncut 119,90

Kompl.dt.Version 99,90

	Blue Stinger dt. 79,90
	Virtua Striker 2 dt. 99,90
	Vigi.8-20ff. dt. 109,90
	SoulCalibur dt. 109,90
	Evolution dt. 99,90
	NBA2K 139,90
	NHL2K 139,90
	Sega GT 149,90
	Maken X 149,90
	D2 (4GDs) 149,90
	Dreamcast-Umbau US./JP./DT 149,90

SONY PLAYSTATION

	Medal of Honor komp. dt. 99,90
	GranTurismo 2 dt. 99,90
	RE Nemesis dt. 99,90
	Ace Combat 3 dt. 89,90
	Track&Field 2 dt. 99,90

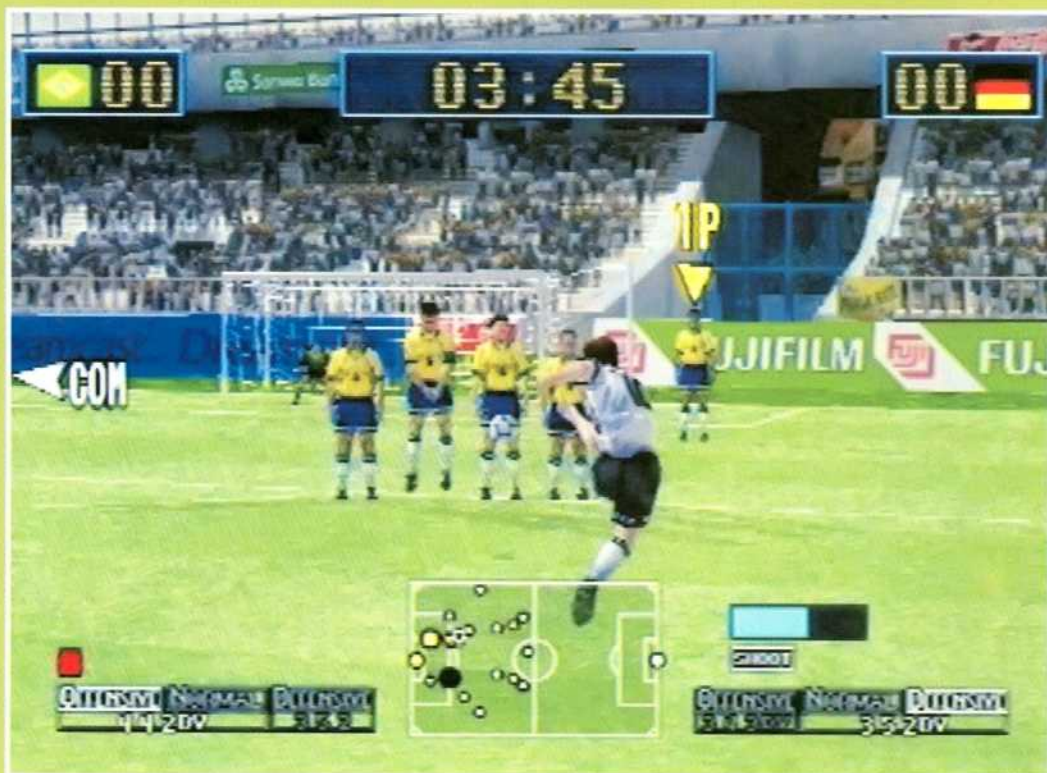
0201 / 777235

Verstandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

„Leider nur

für Profis.“

(VIDEO GAMES 2/2000)



Warm laufen statt warm duschen:

Wenn du bei Virtua Striker 2 die weltbesten Nationalteams aufmischen willst, brauchst du jede Menge Ballgefühl. Und das musst du dir mit der Zeit erspielen. „Denn es gibt keinerlei Passunterstützung: Wenn irgendwo ins Blaue gebolzt wird, steht da mit Sicherheit kein Mitspieler, um die Kugel in Empfang zu nehmen“, erkennen die Profis von VIDEO GAMES.* Also: üben, üben üben.

Also sag nicht,



Abseits ist, wenn der Schiri pfeift:

Ach ja, die Regeln – auch die sind so echt, dass es wehtut. „Nach einem Foul winden sich die Spieler wie echte Profis und versuchen, Zeit zu schinden.“* Bringt nix, die lässt der Mann in Schwarz nachspielen. Außerdem sitzen ihm bei unfairen Attacken die Karten relativ locker inklusive Frei- und Strafstöße. Und bei Abseits gibts auch keine Diskussionen, sondern einen TV-Beweis in Zeitlupe.



Zuerst hast du kein Glück und dann kommt auch noch Pech dazu:

Wenn dein Gegner drückend überlegen ist, spielst du zwar nicht gut – es sieht aber gut aus. „Liebe man die Anzeigen (...) weg, könnten nur Experten Virtua Striker 2 von einer TV-Übertragung unterscheiden.“* Ein kleiner Trost, weil „an schwachen Tagen kommt man im ganzen Match zu keinem Torschuss.“* Nicht aufgeben, Jungs!!



wir hätten dich

nicht gewarnt.



Das Tor deines Lebens:

Vor Tausenden von Fans wirst du über dich hinauswachsen – und Tore schießen! Vom Hackentrick bis zum Fallrückzieher ist alles möglich. „Gelungene Spielzüge und Torschüsse werden im Instant-Replay (...) wiederholt.“* Und die schönsten Treffer kannst du im Visual Memory sogar speichern. Abpfiff! „Wahnsinn! Virtua Striker 2 stellt alles bisher Dagewesene im Konsolen-Fußball in den Schatten!“* Gut gemacht, Jungs!



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com



Hinterlistig: Mit einer Gefahr aus dieser Richtung hat der Gangster wohl am wenigsten gerechnet.



Übersichtlich: Klettert der Held an der Decke, wird diese durchsichtig.



Instinktiv: Seine speziellen Kräfte warnen den Superhelden bei nahender Gefahr.

Spiderman

PlayStation Action-Adventure Spiderman durchstreift erneut New York, um den finsternen Gesellen den Garau zu machen.

Die Anzahl der Superhelden, welche ständig die Welt retten, dürfte sich in den letzten Jahren nahezu verdreifacht haben. Durch die immense Flut an Cartoons, die im Vorabendprogramm oder auf speziellen Trickfilmsendern laufen, hat jedes Kind im Alter von sechs bis 14 Jahren seinen ganz persönlichen Favoriten. Hierbei handelt es sich nur in den seltensten Fällen um eine Horde Glücksbärgchis, die mit Güte und Freundlichkeit ihre Gegner vertreiben. Vielmehr sind die Helden muskelbepackte, durchtrainierte Einzelkämpfer, die nicht immer pädagogisch wertvoll für Frieden auf Erden sorgen. Eine elegante Abwechslung hierfür bildet Spiderman. Dieser Superheld sorgt mit seinen Spinnensensoren und einer kleinen Portion Spinnennetzklebstoff für Ruhe und Frieden in New York.

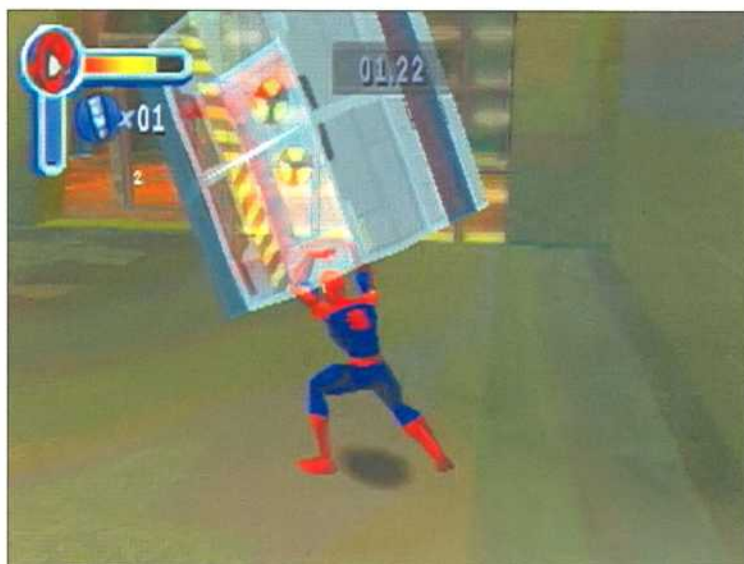
Spielablauf: Spiderman, wie er leibt und lebt

Alleine die Vorstellung, als Spiderman eine Stadt unsicher zu machen, ist schon sehr verlockend. Die Spielfigur, ausgestattet mit den Fähigkeiten des Spinnenmenschen, verleiht dem Zocker eine völlig neue Möglichkeit des Agierens. Mit einem Spinnenseil



Sportlich: Mit seinen Spinnennetzen schwingt sich Spiderman über die Häuserschluchten von New York.

kann sich der Spieler beispielsweise über die Häuserschluchten der Stadt bewegen, ohne sich an bestimmte Wege halten zu müssen. Hier warten je nach Mission zahlreiche Gegner, die ihr mit ein paar Schlägen ins Jenseits befördert. Natürlich wird zur Verteidigung auch öfters ein Spinnennetz verwendet, das den Gegner komplett umschlingt und ihn somit völlig wehr-



Gewichtig: Um das Gebäude vor größerem Schaden zu bewahren, schafft Spiderman den Sprengkörper an die frische Luft.

los macht. Die verschiedenen Aufträge fallen recht unterschiedlich aus. In den ersten Missionen ist es euer primäres Ziel, alle Geiseln eines Banküberfalls zu befreien. Stellt sich der Spieler ungeschickt an und eine Geisel kommt zu Schaden, wird das Spiel sofort beendet. Eure Gegner könnt ihr dabei bequem an Wänden und der Zimmerdecke umgehen, um die Sicherheit der Gefangenen zu gewährleisten.

Technik: Leider noch nicht perfekt

Leider ist das vielseitige Bewegungsrepertoire von einer kleinen Wolke überschattet, der Grafik. In dieser Preview-Version sah man noch nicht sehr viel von einer großen Stadt, da die meisten Gebäude meist in einem gelben Nebel verschwanden. Wird dieses Manko noch ausreichend verbessert, könnte sich Spiderman durchaus zu einem Top-Titel entwickeln.

Erster Eindruck: Möglicher Top-Seller

Die verschiedenen Missionen lassen bei Spiderman viel Potential erahnen. Faszinierend ist vor allem die Möglichkeit, an jeder Wand und Zimmerdecke entlangzulaufen. Hierbei entstehen natürlich völlig neue Wege, die vom Spieler erst ergründet werden müssen. Sollten die technischen Mängel noch ausreichend behoben werden, freue auch ich mich auf dieses Spiel. (Sven)



Angesaugt: Dank seiner kleinen Mutation kann Spiderman bequem an Wänden entlang kriechen.



Durchschlagend: Durch seine enormen Spinnenkräfte kann Spiderman seine Gegner weit von sich schleudern.



Einsteigerfreundlich: Zu Anfang des Spieles wird die Steuerung genauestens erklärt.

PlayStation

Hersteller: Neversoft
 Plattform: Dual Shock
 Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster gut Eindruck

Syphon Filter 2

PlayStation Action-Adventure Gabriel Logan, der durchschlagskräftige Hero aus dem Prequel, lässt erneut die Peacemaker sprechen.

Einige unter euch werden sich mit Sicherheit noch an den hervorragenden ersten Auftritt der Einmann-Armee Gabriel Logan erinnern. Zwar war Teil 1 nur über den Importweg hier zu Lande zu erwerben, dennoch sprechen nicht zuletzt die enormen Verkaufszahlen in den Staaten klar für die Klasse dieses Titels. Es boten manche Einsätze aufgrund ihres gewaltverherrlichenden Potentials (ihr hattet beispielsweise Terroristen mit einem Tazer genüsslich zu rösten) reichlich Diskussionsstoff, an der Qualität änderte diese Tatsache jedoch nichts. Der Waffennarr Logan tritt wieder auf den Plan, denn der verhängnisvolle Syphon-

Filter-Virus kehrt zurück auf heimische Screens. Um seine eigene Unschuld für ein nicht begangenes Verbrechen zu beweisen und die Menschheit vor dem biologischen Overkill zu bewahren, dürfen abermals einige knackige Missionen gemeistert werden. Der todbringende Virus lässt infizierte Personen qualvoll dahinsiechen und schließlich am eigenen Mageninhalt ersticken. Was liegt näher für Gabriel, als ein paar Wummen einzupacken und den kriminellen Schergen zu zeigen, was eine Harke ist? Gesagt, getan. Standesgemäß liegt der Schwerpunkt auf waffenstarrer Action, gepaart mit verdecktem Vorgehen à la Metal



Ins Visier genommen: Gabriel Logan zeigt sich erneut als Hero, der mit jeder verfügbaren Feuerwaffe umzugehen versteht. Einmal ins Visier genommen, krach't's für den Verbrecher.

Gear Solid. Nunmehr 25 verschiedene "Kaltsteller" stehen euch in diesem Action-Adventure zur Verfügung. Neben einem feurigen Flammenwerfer zählen dazu auch eine automatische Pistole oder ein scharf geschliffenes Nahkampfmesser. Es gilt, eine große Anzahl neuer Locations zu säubern. Exakt durch 20 Levels führt die Hatz nach den Schergen. Hierbei zockt ihr acht Levels mit Lian Xing, womit auch die Anhänger weiblicher Heroen auf ihre Kosten kommen sollten. Als neues Feature integrierten die 989 Studios nun auch einen Zweispiel-

Deathmatch-Modus, um Fans knallharter On-on-One-Action zufrieden zu stellen. Mit Sicherheit hält Syphon Filter 2 erneut allerlei rigorose Action bereit. (Georg)



Frauen-Power: Mit der anmutigen Lian Xing dürfen die härtesten Widersacher eliminiert werden.



Ticket lösen: Um den Zug unbeschadet zu erreichen, lasst ihr die Blei spuckenden Waffen eine deutliche Sprache sprechen.

PlayStation

Hersteller: **989 Studios**
 Fakten: **Analog, Dual Shock, 20 Levels**
 Erscheint: **März 2000**

Erster sehr gut Eindruck

Starcraft

Nintendo 64 Strategie Echtzeitstrategie-Spiele auf Konsolen sind rar, noch seltener richtig gute. Doch jetzt kommt Starcraft.

Um es vorwegzunehmen: WOW! Da wir selbstverständlich auch fleißige PC-Zocker sind, verzogen wir bei der Ankündigung der N64-Version des Strategie-Hammers Starcraft von Deutschlands Edelschmiede Blizzard erstmal die Gesichter. Durch die Tatsache bedingt, dass bei Konsolen das elementare Eingabegerät Maus fehlt, sind Konvertierungen häufig sehr lausig. Nicht so Starcraft. Hier hat man sich richtig Mühe gemacht, den Kampf zwischen der Menschheit, den aggressiven Zergs sowie den Kämpfern der Welt Protoss umzusetzen. Die Geschichte, warum die drei Rassen sich in die Haare gekriegt haben, ist schnell umrissen: Nachdem die Menschheit sich in ferner Zukunft auch auf anderen Planeten breit gemacht hatte, tauchte urplötzlich eine Armada feindlicher unbekannter Raumschiffe auf der Kolonialwelt Chau Sara auf und griff ohne Vorwarnung an! Man versuchte, die Aggressoren vom Volke der Protoss auf dem zweiten Planeten des Sonnensystems zu stellen. Jedoch waren diese bereits auf der Flucht

vor einer plötzlich auftauchenden zweiten außerirdischen Rasse. Furcht einflößende Insektenkrieger der Zerg trieben die Protoss davon. Und es kam, wie es kommen musste. Sofort entbrannte ein heftiger Krieg. In diesen greift ihr ein. Ihr übernehmt das Oberkommando über eine der drei Rassen und habt die verantwortungsvolle Aufgabe, euren Favoriten mit Vollgas zum totalen Endsieg zu führen. Um die Unmengen an Gebäude sowie das unterschiedliche Kriegsgeschütz zum Laufen zu bringen, obliegt es euch, in Kriegsgebieten die entsprechenden Rohstoffe abzubauen und in eine Großproduktion an Vernichtungsmaschinerie einzusteigen.



Rohstoffnachschub: Mit einem Dutzend von Robotern sind diese Mineralien schnell abgebaut und in Truppen umgesetzt.



Großangriff: Mit vereinten Kräften werden die gegnerischen Verteidigungslinien vor der feindlichen Basis aufgerieben.

Neben den originalen Missionen, die die PC-Version bereit hielt, wurden sämtliche Aufträge des Expansion-Paks Brood Wars sowie völlig neue, exklusive Levels für das Nintendo 64

aufbereitet. Gesteuert wird alles komfortabel über das Pad, was im Gegensatz zur Command&Conquer-Variante auf dem N64 diesmal sogar zu meiner Zufriedenheit wunderbar umgesetzt wurde. (Gunther)



Taktik: Zuerst wird feindlicher Nachschub unterbunden. Somit sind im Feld verteilte Truppen unseren Attacken ausgeliefert.

Nintendo 64

Hersteller: **Nintendo**
 Fakten: **60+ Missionen, Expansion-Pak, Rumble-Pak**
 Erscheint: **2. Quartal 2000**

Erster super Eindruck



Immer im richtigen Winkel: Die Kameraperspektive ist im Gegensatz zu Resident Evil nicht starr.



Erfreulich: Die insgesamt neun verschiedenen Levels wurden sehr abwechslungsreich gestaltet.



Düsteres Szenario: Wie im Vorbild Metal Gear Solid solltet ihr euch leise und unauffällig durch die Locations bewegen.

In Cold Blood

PlayStation Action-Adventure Auf leisen Sohlen schleicht ein neuer Agenten-Thriller in die PS-Sphären, der Solid Snake das Fürchten lehren soll.

Das in England ansässige Software-Haus Revolution Software Limited werbelt bereits seit einiger Zeit hinter verschlossenen Türen an dem vielversprechenden Action-Adventure In Cold Blood (vorläufiger Arbeitstitel). Bereits durch PC-Titel wie Lure of the Tempress, Beneath a Steel Sky oder Broken Sword verschafften sich die Entwickler weltweit einen guten Ruf. In Cold Blood ist hingegen der erste Software-Titel, der exklusiv für Sonys 32-Bitter erscheinen soll. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des 36-jährigen MI6-Spezialagenten John Cord, der im Zuge einer Routine-Mission ins ferne Volgja, einer neuen russischen Republik, geschickt wird. Was ihn dort erwartet, entpuppt sich als ein verheerender Alptraum.

Spielablauf: Metal Gear Solid meets Resident Evil

Den Spieler erwarten insgesamt neun knallharte Missionen, während der er in bester Solid-Snake-Manier beispielsweise Gebäude unerkannt infiltrieren muss. Dabei trifft ihr natürlich auf eine Vielzahl stark bewaffneter russischer Gegner. Wie im Vorbild Metal Gear Solid habt ihr euch unauffällig an die Bösewichter heranzuschleichen und die Aggressoren zu beseitigen. Es stehen dazu die üblichen Waffensysteme eines Geheimagenten zur Verfügung. So befinden sich zu Beginn lediglich ein Messer und eine Pistole mit kleinem Munitionsvorrat in eurem Inventar. Im

Verlauf des Abenteuers erhaltet ihr jedoch von erledigten Wachsoldatennette Ballermänner, wie eine Uzi, ein Maschinengewehr oder eine Schrotflinte. Neben diesen Action-Elementen wurde von den Entwicklern großer Wert auf eine beklemmende Atmosphäre gelegt, die durch eine umfassende Story verdichtet wird. Immer wieder führen eindrucksvolle Cut-Scenes die Geschichte fort. Der Held erlebt zudem häufig so genannte Flashbacks, die dem Spieler die Vergangenheit des Agenten bildlich vor Augen führen.

Technik: Gelungener Mix

Die Backgrounds der Locations wurden allesamt vorberechnet und ähneln somit den Hintergründen der Resident-Evil-Serie. Anders als in diesen Horror-Thrillern ist die Kameraperspektive bei



Beeindruckend: Auf riesigem stillgelegtem Fabrikgelände gilt es diese Machenschaften russischer Bösewichter zu vereiteln.



Immer auf dem neusten Stand: Wichtige Ereignisse werden auf dem Bildschirm eingeblendet.



In der Draufsicht: Ihr steuert euren Charakter aus der Third-Person-Perspektive durch das Abenteuer.



Noch nicht ganz ausgereift: Die Schattenwürfe der Charaktere werden bis zur Preview-Version nochmals deutlich verfeinert.

Intro

Die coole Rendersequenz zeigt bereits die Gefahren, die auf den Top-Agenten warten.





Auch für Denker geeignet: Viele Rätseleinlagen zwischen den Action-Sequenzen sorgen für große spielerische Abwechslung.



Kein Gegner in Sicht: Neben den Szenarien in Lagerhallen gibt es auch Levels, die in der verschneiten Außenwelt spielen.

In Cold Blood nicht starr, sondern wechselt mit der Bewegung des Polygon-Helden. Somit erlebt der virtuelle Agent stimmungsvolle Kamerafahrten, die euch aus Titeln wie Dino Crisis oder Silent Hill bereits bestens bekannt sein dürften. Zusätzlich werfen die Charaktere einen sehr realistisch erscheinenden Schatten, der ebenfalls in Echtzeit

berechnet wird. Der Lichteinfall in den Locations wird von der Engine berücksichtigt und bei der Erstellung der realistisch wirkenden Konturen des Charakters beachtet. Die unterschiedlichen Szenarien wurden zudem sehr authentisch digitalisiert. So fällt in den Außenlevels beispielsweise Schnee, oder dichter Nebel verhindert einen ausreichenden Durchblick. Aufgrund der großen Datenmenge, die die Erstellung der vielen Szenarien verschlingt, wird In Cold Blood übrigens auf zwei Silberlingen ausgeliefert.

Erster Eindruck: Abwarten lautet die Devise

Leider lag uns bis zum Redaktionsschluss noch keine spielbare Version des Abenteurers vor. Somit nähren unsere erste Einschätzung lediglich Impressionen, die wir dank eines ersten Videos, einiger Herstellerangaben und vieler Screen-Shots erhalten haben. Es lässt sich aber bereits jetzt orakeln, dass kommende Titel, wie Fear Effect, einen starken Mitbewerber bekommen. Warten wir also die Preview-Version ab, die schon zur nächsten Ausgabe vorliegen könnte. (Uwe)



Gut abgeguckt: Wie Solid Snake lässt sich auch der MI6-Agent John Cord an Wände drücken.



PlayStation
 Hersteller: Revolution
 Fakten: 9+ Levels
 Erscheint: 2. Quartal 2000
Erster nicht mögl. Eindruck

FAIRPLAY

by BauConTec



Sony Playstation

Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	29,99
Memory-Card 32 MB	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
Flashfire Power Shock	32,99
Flashing Dual Shock Controller	35,99
Infrarot Wireless Controller	55,99
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99
Panther Gun	39,95
Shock Rattle Gun	69,95
PSX-Maus	22,99
Lenkrad Ferrari Shock 2	119,99
Lenkrad V3 CV-1118 A	129,95
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster CDX	99,95
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90
und vieles mehr!	

Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
Ready to Rumble Boxing	89,99
ReVolt	84,99
Sled Storm	83,99
South Park Luc Shack	86,95
Spyro the Dragon 2	85,99
Tekken 3	81,99
The New Tetris	82,99
Tiger Woods 2	84,99
Tomb Raider IV	89,95
WCW Mayhem	84,99
und viele andere Titel	

SEGA DreamCast Software

Blue Stinger	92,99
Buggy Heat	89,99
Cool Boarders	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	179,99
Incoming	99,99
NBA	89,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
UEFA Striker	95,99
Toy Commander	89,99
World League Soccer	84,99
und viele andere Titel	

SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,99
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Kabel (SEGA)	44,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

Nintendo 64

N64 Grundgerät+Donkey Kong	299,99
N64 Grundgerät (versch. Farben)	199,99
Lenkrad inkl. Rumble Pack	129,99
Controller (versch. Farben)	69,95
Rumble & Tremor Pack & 1 MB MC	39,99
und andere N64 u. Gameboy Soft- u. Hardware	

WESEMANN WA,BS

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

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

Shock Rattle Gun
69,95

Flashfire Power Shock
32,99

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



Feuer frei: Dank eines auf dem Bildschirm eingeblendeten Zielkreuzes lassen sich Gegner bestens anpeilen.



Bild des Grauens: Nur wenige Passagiere haben den Flugzeugabsturz überlebt.



Endlich gefunden: Im Wrack des Flugzeuges erwartet euch der erste Zwischenboss.

D2

Dreamcast Action-Adventure Mit reichlich Verspätung erreicht WARPs Horror-Thriller die virtuellen Dreamcast-Welten.

Eine grauenhafte Szenerie leitet das Abenteuer der hübschen Laura ein. Während eines Fluges versetzen Terroristen die Passagiere eines Air-Canada-Fluges in Angst und Schrecken. Zu allem Unheil streift ein Meteor den Flieger, der somit unweigerlich in den kanadischen Bergen abstürzt. Nur wenige Insassen überleben, unter ihnen natürlich auch unsere Heldin.

Spielablauf: Leider keine uneingeschränkte virtuelle Freiheit
Die Programmierer von WARP zeigten sich in der Vergangenheit unter anderem für die Entwicklung der Adventures D (PlayStation) oder Enemy Zero (Saturn) verantwortlich. Auch ihr neuester Streich könnte als ein Adventure bezeichnet werden, wobei jedoch auch ein gewisser Action-Anteil nicht zu verleugnen ist. Prinzipiell besteht D2 aus drei unter-



Fast schon Shenmue-Klasse: Die digitale Umsetzung der Hauptcharaktere ist sehr beeindruckend gelungen.



Fieser Mutant: Die Uzi, die sich bereits zu Beginn in eurem Inventar befindet, hat einen unlimitierten Munitionsvorrat.

schiedlichen Spielsequenzen. So bewegt ihr euch innerhalb geschlossener Räume und betrachtet dabei das Geschehen aus der Ego-Perspektive. Ihr habt leider keine absolute Bewegungsfreiheit, sondern die Wege, die ihr gehen dürft, sind strikt vorgegeben. Eine weitere Spielsequenz ist im freien Gelände angesiedelt. Hier steuert ihr Laura aus der Third-Person-Perspektive in bester Lara-Manier durch die eisigen Landschaften. Ab und an trifft ihr dabei auf ekelhafte Mutanten, die euch attackieren. Erneut schaltet die Perspektive in die Ego-Ansicht. Wenn möglich (wird auf dem Screen angezeigt) dürft ihr euren Kopf per Betätigung des X- bzw. B-Buttons nach rechts oder links drehen. Dank eines frei bewegbaren Steuerkreuzes in der Mitte des Screens lassen sich gegnerische Aggressoren bestens anvisieren und beseitigen.

detailliert die einzelnen Charaktere digitalisiert wurden. So stehen sie den Vorzeige-Videospielhelden in ihrer Präsentation nur wenig nach. Die realistische Grafik-Engine mitsamt der vielen authentisch dargestellten Details runden gemeinsam mit dem kinoreifen Soundtrack den guten Gesamteindruck ab.

Erster Eindruck: Keine Gefahr für Claire Redfield & Co.

Insgesamt gesehen scheint WARP nicht der ganz große Wurf gelungen zu sein. Zwar ist der technische Umfang mehr als nur gut, jedoch deuten spielerische Mängel, wie die stark eingeschränkte Bewegungsfreiheit und die insgesamt viel zu kurze Gesamtspielzeit, darauf hin, dass D2 wohl kaum die 80er-Regionen erklimmen wird. (Uwe)

Technik: Eindrucksvolle Sequenzen-Orgien

Besonders augenfällig sind die minutenlangen, in Spielgrafik gehaltenen Sequenzen, die die Story weiterführen. Hier wird bereits deutlich, wie



Die Stewardess bittet euch höflich, Platz zu nehmen: Cutscenes führen die Story immer wieder fort.



Nicht ganz befriedigend: In den unterschiedlichen Räumlichkeiten der Eiswelt seid ihr im Gegensatz zu den Außenlevels in eurer Bewegungsfreiheit sehr eingeschränkt.



Erschwerend: Der relativ lange Zeitraum, den die Heldin für das Nachladen der Waffe benötigt, kann wichtige Lebensenergie kosten.



Im Netz gefangen: Das Charakterdesign der gegnerischen Mutationen wirkt etwas abstrakt.

Dreamcast

Herstellen: **WARP**
 Pakete: **4 GD-ROMs**
 Erscheint: **erhältlich (jp)**

Erster gut Eindruck

BEI TEMPO **30** KM/H EIN KIESELSTEIN,
 BEI TEMPO **300** KM/H **DEIN ENDE.**

F1 WORLD GRAND PRIX

DRIVEN BY DETAIL



PUBLISHED BY
VIDEO SYSTEM

DISTRIBUTED BY
EIDOS
 INTERACTIVE

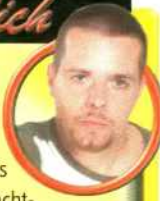
DEVELOPED BY
Bankhor

www.eidos.com



© 1999 Video System/Eidos Interactive Limited. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

mal ehrlich

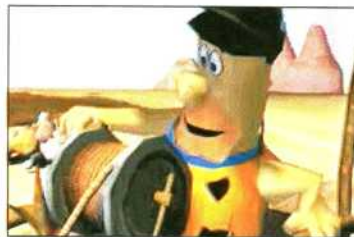


Georg: Zugegeben, auch ich habe nach dem Release von Segas neuem Konsolen-Schlachtschiff dem Dreamcast keine große Chance gegeben. Nicht nur den so genannten Fachleuten war das zu Beginn erhältliche Software-Lin-up einfach zu dünn und Games wie Pen Pen TriCelon ließen meinen teuer erstandenen Import-Dreamcast in der Ecke verstauben. Die neue Spiele-Offensive mitsamt der Mega-Hits NBA 2K oder NFL 2K und die rosigen Zukunftsaussichten, die mir namhafte Titel wie Daytona 2, Resident Evil: Code Veronica oder Crazy Taxi versprechen, beweisen jedoch, dass der 128-Bitter auch nach dem Release der Next-Generation-Plattformen von Sony, Nintendo und Microsoft gute Chancen auf einen festen Platz im Markt hat. Zudem glaube ich den Worten eines Joel Selgood (Spiele-Designer, Disney Interactive), der während eines Interviews sagte, dass die erste Spielergeneration der kommenden Plattformen keine wirklich sichtbaren grafischen Verbesserungen im Vergleich zum Dreamcast bringen wird. Zudem scheint die Entwicklung neuer Games auf PlayStation2-Basis für die Coder extrem schwierig zu sein. Segas Dreamcast hingegen weist bekanntlich eine leicht zu programmierende Struktur auf, so dass viele Schmieden die geringeren Produktionsaufwendungen (-kosten), die beim Entwickeln einer DC-Software entstehen, sehr schätzen. Somit glaube ich, dass der Dreamcast trotz aller Unkenrufe die nächsten Jahre überleben wird und einen festen Platz im Markt findet.

PS Geschicklichkeit

The Flintstones

Wer kennt sie nicht, die hochmoderne Steinzeitfamilie rund um Fred Feuerstein, die seit unzähligen Jahren über die deutschen Fernsehbildschirme flimmert. In ihrem neusten PlayStation-Auftritt versuchen sich die Bowling-Fans Barney und Fred und ihre Kinder Pepples, Bamm-Bamm sowie das Haustier Dino an einer sehr



ungewöhnlichen Variante des Spiels, in der sie, selbst in einer Halbkugel sitzend, die Rolle der Bowlingkugel übernehmen und gigantische Parcours hinunterrasen. Das Ganze erinnert etwas an eine Mischung aus Cool Boarders und Psybadek, nur dass man von Zeit zu Zeit auftauchende Pins abräumen und jede Menge Edelsteine einsammeln sollte, um das Punktekonto in die Höhe zu treiben. Klar, dass es den Bahnen dabei nicht an Hindernissen in Form von allerlei prähistorischem Getier mangelt.



Knifflig: Um Punkte zu ergattern, müssen Edelsteine eingesammelt werden.

Dreamcast Sport

NHL 2K

Die Sega-Sports-Abteilung versorgt Dreamcast-Besitzer mit einer Software-Perle nach der anderen. Nachdem NFL 2K und NBA 2K in den USA wie eine Bombe einschlugen, liefern sie nun auch Eishockey-Fans eine entsprechenden Simulation. Neben den obligatorischen Features, wie den aktuellen Spieler-Rosters, implantierte man eine der aufwändigsten 3D-Engines der Videospiegelgeschichte. Jeder Spieler setzt sich aus sage und schreibe 1500 Polygonen zusammen und die butterweichen, authentischen Animationen



Beindruckend: Die Spieler wurden aus 1500 Polygonen zusammengesetzt.



Frühe Preview-Version: Sie soll noch Schwächen in der AI der Gegner aufweisen.

der Recken entstammen vielfältigen Motion-Capture-Prozeduren. Zudem sollen auf der spielerischen Seite alle Aspekte des rauen Sports berücksichtigt sein. So stehen euch neben den Grundaktionsmöglichkeiten beispielsweise auch individuelle Moves zur Verfügung, die nur von einzelnen Spielern ausgeführt werden können. Das absolut realistische Gesamtbild wird von den beiden amerikanischen Reporter-Legenden Bob Cole und Harry Neale abgerundet, die wohl auch in der deutschen Fassung ihre Kommentare an den passenden Stellen abliefern werden. Die US-Version wird voraussichtlich Ende Februar erhältlich sein.

PlayStation Simulation

Chessmaster II

Mehr als vier Millionen Exemplare der Schach-Simulation Chessmaster konnten bislang auf den unterschiedlichsten Spiele-Plattformen verkauft werden. Daher ist es nicht weiter verwunderlich, dass nun auch unsere geliebte PlayStation mit einem Ableger des Denkspiels versorgt wird. Entscheidend für ein gelungenes Schachprogramm ist sicherlich eine feine Dosierbarkeit des Schwierigkeitsgrades. Dies ist bei Chessmaster II in jedem Fall gegeben. In einem speziellen Editor lässt sich ein individueller Gegner kreieren, dessen Stärken und Schwächen sich bestens auf die eigenen Fähigkeiten abstimmen lassen. In puncto Steuerungskomfort hingegen existieren einige Mängel. So wird beispielsweise das Analog-Pad nicht unterstützt. Alles in allem jedoch ist Chessmaster II eine gelungene Schach-Simulation, die jedem Fan des Genres ans Herz gelegt werden kann.



Gelungen: Dank eines Spieler-Editors lässt sich der Gegner individuell gestalten.

Szenegeflüster

Neuer Gun-Shooter für die PlayStation



Gerade haben japanische Horror-Freunde Capcoms neuestes Gruselwerk Resident Evil 3: Last Escape zum neunten Mal durchgezockt, da rückt für sie der nächste Zombie-Thriller in greifbare Nähe. Bereits Anfang Februar sollen Freunde der Action-Serie zum ersten Mal in den Genuss kommen, das Abenteuer aus der Ego-Perspektive zu erleben. In bester Zeitkrise-Manier bestückt sich der Spieler mit einer Light-Gun und ballert sich durch die Zombie verseuchten Straßenzüge Raccoon Citys. Neben den obligatorischen Action-Einlagen sollen erstmals in



einem Shooter auch Denkaufgaben zu lösen sein. Wichtige Items, ohne die ein Weiterkommen nicht möglich ist, müssen vom virtuellen Helden nämlich in den Locations entdeckt werden. Ob und wann Gun Survivor nach Deutschland kommt, ist leider noch nicht bekannt.

Die totale Kontrolle!

Gleich zwei neue Lenkräder trudelten im vergangenen Monat in unsere Redaktionshallen. Das offizielle Jordan-Grad-Prix-Racing-Wheel der Firma Joytech erhält nämlich einen Nachfolger. Die V2-Version ist ein wahrer Alleskönner. Besitzer einer PlayStation und eines Nintendo 64 können das Steuerrad nämlich für beide Konsolen nutzen. Das für 149 DM erhältliche Gerät gibt es auch in einer abgespeckten Version für Sonys 32-Bitter. Dass dabei die Fußpedale weggelassen, lässt sich aufgrund des niedrigeren Verkaufspreises von DM 99 jedoch locker verkraften. Interessant ist auch die Spiel-Lenkrad-Kombination, die Sony seit kurzer Zeit zum Preis von 169,95 DM anbietet. Dem bewährten V3-Racing-Wheel der Firma Interact wird zusätzlich der Rennspielkracher Formel 1 '99 beigelegt.



Schon gehört?

+++ Lucas Arts und Raven sollen gerücheweise bereits an ersten PlayStation2-Titeln werkeln.

+++ Konami Japan soll angeblich an einem 2D-Nachfolger zu Castlevania: Dracula X arbeiten.

+++ Taito hat einen Nachfolger zu dem Shooter RayStorm angekündigt. Der Nachfolger namens RayCrisis soll fünf riesige Stages bieten und bereits im Februar im Land der aufgehenden Sonne erscheinen.

+++ From Software soll bestätigt haben, Evergrace bereits zum japanischen Verkaufsstart der PlayStation 2, am 4. März in Japan, auszuliefern.

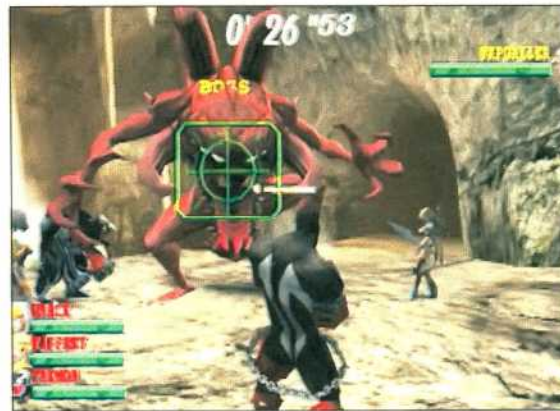
+++ Bereits vor dem Verkaufsstart von Jackie Chan Stuntmaster denkt der Entwickler Radical über eine Fortsetzung für die PlayStation 2 nach. Aufgrund der enormen Rechenpower der neuen Mega-Konsole hoffen die Programmierer, dem Filmvorbild deutlich näher zu kommen.

+++ Bereits im März soll EAs Vergnügungspark-Simulation Sim Theme Park erscheinen. Dabei wurde das bewährte Gameplay des Vorgängers Theme Park überarbeitet. Besonderen Wert legen die Coder auf eine einfache Handhabung. Zusätzlich unterstützt das Sequel den Analog-Stick und die Dual-Shock-Funktion.

+++ Takara veröffentlicht mit EX Billards eine reinrassige Billard-Simulation zum Launch der PlayStation 2.



Neue Referenz? Power Stone 2 wird neue Ideen beinhalten, die geschickt mit dem alten Spielprinzip verknüpft werden.



Feuer frei: Der Action-Titel Spawn wird noch die "alte" Naomi-Hardware unterstützen.

Arcade Hardware

Segas Model-4-Board stürmt die Spielhalle!

Diversen Gerüchten zufolge scheint Segas Naomi-Board noch in diesem Jahr auszulaufen. Al Stone (Sega Enterprises USA) bestätigte die Arbeit an einer neuen Platine, sagte jedoch, dass die Hardware aller Voraussicht nach nicht

Model 4 heißen wird. Das Rennspiel 18 Wheeler American Trucker ist das erste von zahlreichen neuen Games, die für die kommende Hardware entstehen



Japaner haben ein Faible für das Deutsche: Dieser Zug wurde dem Deutsche-Bundesbahn-Vorbild nachempfunden.

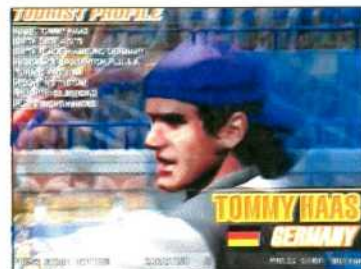


werden. Um den Truck authentisch zu steuern, wird dem Spieler ein riesiges Lenkrad (48 cm Durchmesser) als Eingabegerät dienen. Bis zu vier Spieler sollen gleichzeitig mit einem solchen Mega-Vehikel gegeneinander antreten können. Auch ein neues Star-Wars-Rennspiel scheint bereits in der Mache zu sein. Ganz sicher dagegen ist das

baldische Erscheinen der Arcade-

Versionen von Power Smash Tennis, Outtrigger, Power Stone 2 und Spawn. Alle drei Titel unterstützen noch die aktuelle Naomi-Hardware und werden somit aller

Wahrscheinlichkeit nach auch in den nächsten Monaten für Segas Dreamcast umgesetzt.



Löblich: In Power Smash Tennis werden euch die kompletten Top-Ten zur Verfügung stehen.

Szenegeflüster

Neuer Nager aus dem Hause Interact!

Ab sofort findet ihr im gut sortierten Fachhandel die neue PSX Mouse von Interact. Das robuste Eingabegerät verfügt über zwei Tasten und ist zum günstigen Preis von 29,95 DM zu erstehen.



Neues Action-Adventure von Lucas Arts

Die dunkle Bedrohung ist erst seit wenigen Monaten auf dem Markt, da kündigt Lucas Arts bereits das nächste Action-Adventure an, das sich mit der erfolgreichen und lukrativen Star-Wars-Thematik beschäftigt. Es wird euch möglich sein, einen von fünf verschiedenen Helden zu wählen, die alle aus dem Filmvorbild bekannt sein dürften (Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, etc.). Jeder der Charaktere verfügt über individuelle Fähigkeiten, durch die der einzelne Protagonist spezielle Locations der Stages erreichen kann. Ihr durchstreift viele Schauplätze des Filmvorbildes wie die Wüste von Tantooine oder die Sümpfe von Theed. Bereits im Frühjahr soll das Action-Adventure in den USA erscheinen. Somit dürften wir im Spätsommer in den Genuss des neuesten Werks der Lucas-Arts-Schmiede kommen.



Hilfreiche Expertentipps

Ein gelungenes wie auch preisgünstiges Kompendium (19,95 DM) ist der Game Guide PlayStation Edition 2000 der Firma bhv Bürohandels- und Verlagsgesellschaft mbH. Auf mehr als 1000 Seiten findet ihr Tipps, Tricks und Lösungen zu beinahe jedem derzeit erhältlichen PlayStation-Titel. Weiterhin gibt euch der Wälzer Auskunft über die gängigsten Peripheriegeräte, die für unsere geliebte Konsole käuflich zu erwerben sind. Das Trickwerk hat ebenfalls wieder zugeschlagen und löst alle Rätsel des neuen Tomb-Raider-Abenteuers ausführlich und äußerst anschaulich. Für 19,95 DM erhaltet ihr ein kunterbuntes Nachschlagewerk, das zudem über alle neuen Moves der Heldin informiert.



Schon gehört?

+++ Squaresofts Software-Welle rauscht bereits ab dem Frühjahr in die Software-Regale **amerikanischer Kaufhäuser**. Im April werden Vagrant Story und Front Mission 3 käuflich zu erwerben sein. Im Sommer folgen dann Chrono Cross, Dewprism, Parasite Eve II und Legend of Mana.

+++ Konami und die **Universal Interactive Studios** haben eine **strategische Allianz** für Entwicklung, Vertrieb und Marketing bei **Videospielen** der nächsten Generation angekündigt.

+++ Infogrames werkelt derzeit fleißig an einer **Fortsetzung** des virtuellen Agenten-Thrillers **Mission: Impossible**. Ob es das **Action-Adventure** jedoch noch rechtzeitig bis zum Filmstart in die Läden schaffen wird, ist derzeit noch ungewiss.

+++ Gerüchte besagen, dass **Codemasters/USA** mit großer Voraussicht den "Beißer" **Mike Tyson** unter Vertrag nehmen werden. Eine entsprechende **Box-Simulation** soll bereits im Spätsommer in den USA erscheinen.

+++ Im Vorfeld der Veröffentlichung der **PlayStation 2** in Japan gehen **Analysten** davon aus, dass wesentlich mehr Konsolen verkauft werden als ursprünglich angenommen. Innerhalb der **ersten Verkaufswoche** gehen demnach etwa **drei Millionen Einheiten** über die dortigen Ladentische.

N64 Action-Adventure

Biohazard Zero

Erst kürzlich ist in Japan und den USA eine **Resident-Evil-Variante** für Nintendos Modul-Toaster erschienen. Vor wenigen Tagen hat der Hersteller Capcom bekannt gegeben, ein weiteres Abenteuer für den **64-Bitter** zu veröffentlichen, das bereits im Spätsommer in Japan erscheinen soll. Das Geschehen nimmt dabei noch vor dem **ersten Resident-Evil-Teil** seinen schrecklichen Lauf. Über inhaltliche Details wollten die Japaner noch keine weiteren Auskünfte geben. Fest steht dagegen, dass ihr diesmal in die Rolle der **Rebecca Chambers** schlüpft und mit Hilfe der Heldin einige neue Fakten über das **mysteriöse Umbrella-Unternehmen** erfährt.



Lange Wartezeit: Resident Evil Zero wird es erst im Winter bei uns geben.



Neue Heldin: Im zweiten N64-Abenteuer steuert ihr Rebecca Chambers.

PlayStation Action-Adventure

Chase the Express

Sony Computer Entertainment Inc. arbeitet derzeit an einem äußerst interessanten **Agenten-Thriller**, der sogar Metal Gear Solid vom Genre-Thron stoßen könnte. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des **Nato-Agents Jack Morton**. Ein Zug namens **Blue Harvester**, der sich auf dem Weg von Russland nach Frankreich befindet, gerät in die Gewalt einer Terroristen-Gruppe. Diese wird angeführt von einem ehemaligen russischen Top-Spion,

der den im Zug befindlichen Staatspräsidenten Frankreichs als Druckmittel nutzt, um Europa in **Angst und Schrecken** zu versetzen. Grafisch bewegt sich Chase the Express auf **Resident-Evil-Niveau**, was vor allem die vorgeordneten Hintergründe verdeutlichen. Jedoch ist die Kameraperspektive nicht starr, sondern bewegt sich in bester **Dino-Crisis-Manier** mit den Bewegungen der Spielfigur. In **Japan** soll Chase the Express bereits im **Februar** erscheinen. Ein Release-Datum für unsere heimischen PAL-Gefilde steht jedoch noch nicht fest.



Harter Job: Bei Chase the Express gilt es mal wieder Terroristen auszuschalten.



Kino-Feeling: Die Kameraposition bleibt während des Abenteuers nicht starr.

Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Tomb Raider IV
2. Tomorrow Never Dies
3. Dino Crisis
4. Ruff & Tumble
5. Final Fantasy VIII

Nintendo 64

1. Donkey Kong 64
2. Armored Core: Project S.W.A.R.M.
3. Mario Party
4. Command & Conquer
5. Shadow Man



JAPAN

1. Gran Turismo (PS)
2. Parasite Eve 2 (PS)
3. Dewprism (PS)
4. Pokémon Gold (GBC)
5. Virtua Striker 2000 (DC)



USA

1. NBA Live 2000 (PS)
2. Tomorrow Never Dies (PS)
3. Resident Evil 3: Nemesis (PS)
4. NFL 2K (DC)
5. NBA 2K (DC)

Szenegeflüster

Neue Spielfiguren

Die Firma **MARO** (Bewerbestr. 5/1; 71332 Waiblingen; Tel.: 07151/3564646) beglückt uns erneut mit neun tollen Action-Figuren, die unter **den Anrufern** (bis zum 29. Februar) verlost werden (0190/595857*). Bitte

gibt als Lösungswort "MARO" an. So befinden sich Spielfiguren, die den Filmen bzw. Videospielen **Quake**, **Duke Nukem** oder **Wild Wild West** entstammen, in den Regalen des Games-Spezialisten. Wer kein Glück bei unserem Gewinnspiel hat, der kann natürlich die Figuren zu Preisen zwischen 19,90 DM und 39,90 DM bei der Firma **MARO** käuflich erwerben.

* Dieser Service kostet maximal 1,80 DM. Leider können aus technischen Gründen Anrufe aus Österreich und der Schweiz nicht entgegen genommen werden.



Dreamcasts PeaceMakers

Unter der Leitung von Ubi Soft werkelt derzeit das französische **MASA-Team** an der Fertigstellung ihres ersten Videospiels **PeaceMakers** (Arbeitstitel). Ihr schlüpft dabei in die Rolle eines **Kommandeurs** einer internationalen **Eingreiftruppe**. Der Spieler muss sowohl **militärische** als auch **politische** Erfolge erzielen, um die Aufträge insgesamt erfolgreich zu meistern. So werden beispielsweise die diplomatischen Geschicke des virtuellen Kriegsherrn von den Medien beurteilt. **PeaceMakers** wird aller Voraussicht nach Ende des Jahres in den Regalen der Kaufhäuser stehen.



POWERWARE

BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

+ mit Importfunktion + einfach einstecken + Deutsche Anleitung **49,99 DM**
 + alle Spiele laufen + kein Garantieverlust + Deutsches Menü
 + kompatibel zu allen Codes + kein Löten + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

UNSER SERVICE

+ 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
 + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
 + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
 + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
 + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr
 Sa. 08.30-14.00 Uhr
 Vorbestellungen möglich
 Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)
Porto:
 Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 30,00 DM)
 Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

BOOTMASTER - DAS BUCH

Mit diesem Buch lösen Sie alle Probleme. Über 3000 neue Codes helfen Ihnen bei (fast) jedem Spiel. Mit ausführlicher Anleitung zum Bootmaster.

19,95 DM

<p>PAL BOOSTER</p> <ul style="list-style-type: none"> - NTSC zu PAL - f. Importspiele - Antennenanschluß - mit Cinch Ausgang <p>29,99 DM</p>	<p>TRANSPARENT CASE</p> <ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Farben - mit Anleitung - nicht f. SCPH 1002 <p>49,99 DM</p>	<p>X-PLODER FX</p> <ul style="list-style-type: none"> - neueste Version - komplett in Deutsch - finden Sie Codes ohne PC heraus - 8MB Memory - einfache Bedienung <p>84,99 DM</p>
--	--	--

<p>TWIN SHOCK</p>  <p>29,99 DM</p>	<p>STANDARD JOYPAD</p>  <p>9,99 DM</p>	<p>SONY DUAL SHOCK</p>  <p>44,99 DM</p>
---	---	--

<p>9002 PORT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parallel Port f. SCPH9002 - zum Anlöten - mit Anleitung <p>34,99 DM</p>	<p>JORDAN GP</p>  <p>119,99 DM</p>	<p>PANTHER</p>  <p>39,99 DM</p>
--	---	--

<p>MEMORY CARDS</p> <p>1MB 6,99 DM 8MB 24,99 DM 24MB 39,99 DM 72MB 74,99 DM MIT LCD DISPLAY</p>	<p>OHNE KOMPRIMIERUNG</p> <p>2MB 19,99 DM 4MB 29,99 DM 8MB 44,99 DM</p>	<p>PSX GRUNDGERÄTE</p> <p>PSX STANDARD 239,00 DM PSX UMGEBAUT 269,00 DM</p>
--	---	---

RGB Kabel	8,99 DM	Mc Laren Wheel	144,99 DM
RGB+Audio	11,99 DM	Master Drive	89,99 DM
Padverl.	8,99 DM	X-Ploder Pro	129,99 DM
Linkkabel	8,99 DM	Cybershock	59,99 DM
Scorpion Gun	59,00 DM	Bleem	79,99 DM
Avenger Gun	89,99 DM	X-Ploder Buch	29,99 DM

RESIDENT EVIL PLAT. - JE SET 34,99 DM



MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 DM



PSX SOFTWARE

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

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

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

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)	TOP SECRET
Com. & Conq. 1+2 (19,95)	TOP SECRET
Final Fantasy 8* (24,95)	2
Metal Gear Sol. (19,95)	Cheats & Codes zu über 120 Spielen!
Soul Reaver (19,95 DM)	14,80 DM
Tekken 3 (24,80 DM)	
Tomb Raider 1 (19,95)	
Tomb Raider 2 (19,95)	
Tomb Raider 3 (19,95)	
Tomb Raider 4* (19,95)	
Resident Evil 1 kompl. (19,95)	
X-Files (19,95 DM)	

DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Scart Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
4MB VMU	99,99 DM
Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	109,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	89,99 DM
HOTD2 + Gun	149,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur*	89,99 DM
Red Dog	89,99 DM
Cool Boarders	89,99 DM
Ready 2 Rumble	99,99 DM
NBA 2000*	84,99 DM
Formula 1*	109,99 DM
Soul Calibur*	104,99 DM

PSX ZUBEHÖR

1MB Hülle	GB Deluxe	RF Unit
-> 2,49 DM	-> 99,00 DM	-> 24,99 DM
Game Buster	OD/Ploder	Shockhammer
-> 89,99 DM	-> 69,00 DM	-> 79,99 DM
CD-Sony Hülle	Cybershock P. Movie Card	
-> 4,99 DM	-> 54,99 DM	-> 99,00 DM
CD-Leerhülle	Game Station	
-> 1,99 DM	-> 49,00 DM	

04131 / 200580

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-3545222 ODER 0180-5211844
 INTERNET: HTTP://WWW.TK.GAMES.DE

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad Innovation	34,95
Control Pad orig. clear purple	54,95
Joyadv. verlängerung Innovation	13,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	109,95
Lenkrad Gamester G64	119,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - original	64,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M	49,95
Transfer Pak orig.	29,95

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing	89,95
Donkey Kong 64	129,95
Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardcore Revolut. (März)	99,95
EPGA Golf (Feb)	89,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Fighting Force 64	109,95
Gauntlet Legends	109,95
Gex 3: Deep Cover Gecko (Jan)	119,95
Grand Theft Auto (Jan)	99,95
Hot Wheels Turbo Racing	99,95
Jet Force Gemini	109,95



Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.) (N64) 129,95

Armorines in Pr. Swarm (engl.)	89,95
Armorines in Pr. Sw. (dt.) (Jan)	89,95
Army Men-Sarge's Heroes (Feb)	99,95
Asteroids Hyper 64 (Feb)	89,95
Battle Zone 64 (Feb)	109,95
Bomberman Hero	89,95
Carmageddon dt.	99,95
Castlevania 3D	109,95
Command & Conquer	109,95
Daikatana (März)	109,95
Destruction Derby	109,95



ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95

Vigilante 8 - 2.Of. (N64)	89,95
Ruff & Tumble (N64)	109,95

SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Aero Gauge	29,95
Chalies Blasts Territory	49,95
Dark Rift	29,95
F-Zero X	59,95
Forsaken	39,95
G.A.S.P.	29,95
Hexen	19,95
Int. Superstar Soccer'98	39,95
NBA Courtside	29,95
NBA Jam '99	29,95
NBA Pro '98	29,95
NHL Pro '99	99,95
Offroad Challenge	29,95
Penny Racers	49,95
Premier Manager 64	89,95
Racing Simulation 2	89,95
Rakuga Kids	29,95
Shadowman	89,95
Silicon Valley	39,95
Tetrisphere	79,95
Tonic Trouble	79,95
Turok 2 dt.	39,95
Turok 2 engl. PAL	39,95
WCW Revenge	39,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel* sowie portofreier Nachlieferung* nicht berücksichtigt!



Rayman 2 (N64) 119,95 **Army Men (N64) 99,95**



Daikatana (N64) 109,95 **Turok Leg.d.verl.L (N64) 89,95**

Lego Racers	109,95
Mario Golf	109,95
Mario Party	89,95
NBA Jam 2000 (Jan)	89,95
NBA Live 2000	99,95
The New Tetris	89,95
NFL Quarterback Club 2000	94,95
Nuclear Strike (Jan)	109,95
Rainbow Six	99,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Road Rash	114,95
Roadsters '99	89,95
Rocket - Robot on Wheels	114,95
RTL World League Soccer	109,95



Armorines in Pr. Swarm (dt. od. engl.) (N64) 89,95

Ruff & Tumble (Feb)	109,95
South Park	99,95
South Park Luv Shack	89,95
South Park Rally (Feb)	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Super Smash Bros.	89,95
Supercross 2000 (Feb)	99,95
Top Gear Rally 2 (Feb)	109,95



Nuclear Strike (N64) 109,95 **LEGO Racer (N64) 109,95**



World Driver Ch. (N64) 119,95 **Roadsters '99 (N64) 89,95**

Tonic Trouble	79,95
Toy Story 2 (Jan)	89,95
Turok Legend d.v.L.	89,95
Turok Rage Wars (engl.)	99,95
Vigilante 8 - 2nd Offense (Jan)	89,95
WCW Mayhem	99,95
World Drivers Championship	119,95
Worms Armageddon	109,95
WWF Wrestlemania	114,95
Xena Warrior Princess	114,95
Zelda 64	109,95

Theo KRANZ VERSAND

3% Rabatt (Skonto, ab 170,- DM Rechnung, bei Kartenzahlung)

keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit **3%** gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei***. Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur **MasterCard** und **Visa**) bezahlen; hier sparen Sie die **Nachnahmegebühr!** Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie **3% Rabatt (Skonto)**.

10 Jahre



PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

GAME BOY SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Bust A Move 2	29,95
Gargoyles Quest	34,95
Oddworld: Abe's Adv.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tamagotchi	29,95
Top Gear R. (Rumble) Color	59,95

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

POKÉMON

Pokémon - blaue Edition	64,95
Pokémon - rote Edition	64,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Spielerberater Pokémon	24,95
Sammelkarten:	
Theme Decks	21,95
Booster	6,95
Starter Set	21,95
Power Bouncer (Flummi)	9,95
Leucht-Schlüsselanhänger	14,95
Pikachu Plüschfigur gross	29,95
Pokémon Plüschfigur klein	19,95

Sammelkarten, Power-Bouncer, Schlüsselanhänger und Plüschfiguren werden bei „portofreier Lieferung“ ab 3 Artikel* sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!

GAME BOY COLOR

Game Boy Color	139,95
Game Boy Camera	59,95
Linkkabel universal original	19,95
Armorines	99,95
Army Men (Feb)	99,95
Beauty & the Beast	64,95
Bomberman Quest	54,95
Box Champions (Feb)	44,95
Bugs Bunny Crazy C.3	64,95
Capcom Generations	59,95
Dragon Quest Monster	64,95
Earthworm Jim 3D	54,95
ECW Hardcore Revolution (Feb)	64,95
F1 World Grand Prix	64,95
FIFA 2000	64,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Godzilla: the Series	64,95
Grand Theft Auto	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Track & Field	64,95
Konami GB Collection	64,95
Mario Golf	64,95
Mickey's Toon Racing	64,95
Mission Impossible	64,95
NBA Pro '99	64,95
NHL 2000	64,95
Pocket Bomberman	44,95
Pumuckl + Biene Maja Caset (SVR)	159,95
Rainbow Six	64,95
Ready 2 Rumble Boxing	64,95
Resident Evil (Feb)	59,95
Star Wars Racer (Rumble-fkt.)	64,95
Streetfighter Alpha	54,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Suzuki Aistare	64,95
TOCA Touring Car (Feb)	64,95
Tomb Raider (März)	64,95
Turok: Rage Wars	59,95
Warrio Land 2	64,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95
Yoda Stories	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr. UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse nur Eurocheck bis 200,- DM oder Kontozahlung für 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
 Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladepreise können variieren. *Dieser Artikel wird portofrei verschickt! *Jubiläumsgeschenk: das aufgrund des niedrigen Preises bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel* sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht! Alle Preise in DM. *lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TK>: noch nicht bekannt.

0931 3545235

10 Jahre Theo Kranz Versand

MAKRETTENKASSEN - **KOSTENLOS** - **VERSANDMAGAZIN**
 Fordern Sie unser **kostenloses** Coupons - oder per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und Sie adressierten Rückumschlag - oder einfach per E-Mail an info@tkgames.de

0931-354522 ODER INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
BRÜCKENSTRASSE
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial- Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg
KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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



PlayStation

PlayStation Dual Shock 249,-



Contr. Original Dual Shock 59,95



Lenkrad Jordan GP Dual Shock (ohne Pedale) 89,95



Memory Card Blaze - 60 Blocks 34,95



Super AV-Kabel Innovation (G-Con-komp.) 16,95

Memory Card Innovation 15 Blocks 14,95

Memory Card Innovation 30 Blocks 22,50

Lenkrad Ferrari Shock 2 109,95



XPloder FX 84,95

TOCA Touring Car 2 44,95

WWF Attitude 49,95

Wild 9's 39,95

PlayStation

PlayStation - Dual Shock ... 249,00

CONTROL PAD

- Original - neGcon Pad ... 89,95
- Blaze - Cyber Shock ... 59,95
- Dual Shock - Low Budget ... 33,50
- JoyTech-DualShock-color ... 34,95
- Shockhammer Thrustmaster ... 64,95
- Infra Red Pad Shock 2 ... 44,95
- Evolution Pad ... 99,95
- Control System Evolution ... 139,95
- Innovation - Color ... 19,95

JOYSTICK

- Pro Shock Arcade - SW/SI ... 69,95
- Bio-Grip Advanced ... 34,95
- Logic3 Dominator ... 69,95

KABEL

- Antennenkabel Innovation ... 24,95
- Antennenkabel JoyTech ... 24,95
- Antennenkabel Sony ... 49,95
- RGB-Kabel Low Budget ... 14,95
- RGB/Super AV Kabel ... 16,95

LENKRAD

- Fanatec Speedster mit Pedale 174,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel 109,95
- Gamester Dual Force Wheel 119,95
- JoyTech Jordan-GP Dual Shock 89,95

MEMORY CARD

- Innovation 120 Block ... 34,95
- NexGen/Datel 120 Blocks ... 44,95
- Innovation 15 Blocks ... 16,95
- Original 15 Block color ... 29,95
- Blaze 30 Block ... 24,95
- Innovation 30 Blocks ... 22,50
- JoyTech 360 Block-colour ... 54,95
- NexGen/Datel 360 Blocks ... 54,95
- Blaze 60 Block - Colour ... 34,95
- Guillemont 60 Block ... 34,95
- Innovation 60 Blocks ... 29,95
- NexGen/Datel 720 Blocks ... 64,95
- NexGen/Datel 1080 Blocks ... 84,95

SCHEMELMODUL

- Xploder - Classic ... 59,95
- Xploder FX ... 84,95
- Xploder Pro ... 134,95
- Equalizer ... 44,95
- Game Buster Deluxe ... 89,95
- Gamebuster CDX (Anschluss an Mem-Card-Slot) ... 99,95

MOUSE

- Original inkl. MousePad ... 59,95
- Innovation Low Budget ... 33,50

MEMO-SPIELER-ADAPTER

- Multi Tap Original ... 69,95
- Multi Tap Innovation ... 44,95

PlayStation

PISTOLE

- Avenger Pro Lightgun -Blaze- 89,95
- Blaze Falcon Light Gun ... 89,95
- Blaze Scorpion Light Gun ... 59,95
- JoyTech Real Arcade ... 99,95
- Sony G-Con 45 ... 79,95

SPIELEBEREITER

- Croc 2 ... 19,95
- Dino Crisis ... 24,95
- Final Fantasy VIII ... 24,95
- Gex - Deep Cover Gecko ... 19,95
- James Bond (Tom.N.O.) ... 24,95
- Soul Reaver ... 19,95
- Metal Gear Solid ... 24,95
- Ridge Racer Type 4 ... 24,95
- Silent Hill ... 24,95
- Street Fighter Alpha 3 ... 24,95
- Tekken 3 ... 24,95
- Tomb Raider 3 ... 19,95
- Tomb Raider 4 ... 19,95
- Urban Chaos (Feb.) ... 19,95
- Kena: Warrior Princess ... 24,95
- Heft Final Fantasy VII ... 9,95
- Heft Medi Evil ... 14,80
- Heft Shadowman ... 11,95
- Heft Syphon Filter ... 14,80
- Action & Adventure Lim. Ed. ... 19,95
- Game Breaker Vol.3 ... 24,80
- Game Breaker Vol.4 ... 24,80
- Jump & Run Lim. Edition ... 19,95
- Tips&Tricks - Future Press ... 14,95
- Xploder - Das offizielle Buch ... 29,95

SONSTIGES ZUBEHÖR

- Pro Carry Case - Blaze ... 69,95
- Power Flash - Game Boy Adapt. 84,95
- Space Station - Disk Station ... 24,95
- Games Station ... 44,95
- Staubschutzhülle-color ... 9,95
- PSX-Aufkleber Graphic Kit ... 22,90



UND LADEN

PlayStation

Mouse Original inkl. MousePad 59,95



Innovation Mouse 33,50



Pistole Original G-Con 45 79,95



Pistole Scorpion 59,95



MultiTap Original 69,95



Home Arcade System (ohne Inhalt) 179,95



Pro Carry Case Blaze (ohne Inhalt) 69,95



HANDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Vs (Versus) 29,95	Popoulos 49,95	Ninja - Shadow of Darkness 39,95	Unholy War 49,95	Forsaken 49,95
World League Soccer '98 29,95	Wreckin' Crew 29,95	Hard Boiled 19,95	R-Types 29,95	Dead or Alive 49,95
TOCA Touring Car 2 44,95	International Superstar Soccer Pro '98 29,95	B-Movie 19,95	NBA In the Zone 2 39,95	Rascal 29,95
WWF Attitude 49,95	Supercross '98 (J.McGrath) 39,95	Wild 9's 39,95	Racing Simulation 2 39,95	Zero Divide 29,95

Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel“ sowie „portofreier Nachlieferung“ nicht berücksichtigt!

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

Bestellen Sie unser kostenloses Versandmagazin an:
per Einsendung eines Coupons - oder
per adressierte Rückumschlag - oder
einfach per E-Mail an info@tkgames.de

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

PlayStation

360	44,95
Ace Combat 3	99,95
Action Man	79,95
Action Pack	89,95
Alien Trilogy Plat., Bust A Move 2 Pt., Jeremy McGrath Supercross '98	
Alien Resurrection (März)	89,95



Resident Evil 3 (PSX) 99,95

Amerzone	89,95
Armorines in Project Swarm	94,95
Army Men 3D (Feb)	89,95
Army Men Air Attack (Feb)	89,95
Army Men-Sarge's Her. (März)	89,95
Autobahn Raser 2	79,95
Barbie Race & Ride	49,95
Billiard Nights	79,95
Box Champions 2000	89,95
A Bugs Life Malen & Spielen	49,95



Internat. Track & Field 2 (PSX) 89,95

Bundesliga Stars 2000	89,95
Buster & the Beanstalk	89,95
Caesar's Palace 2000 (März)	89,95
Centipede PSX	79,95
Championship Motocross	89,95
Chessmaster II	89,95
C&C Alarmst. Rot: Gegenschlag	89,95
Colony Wars 3: Red Sun (März)	89,95
Cool Boarders 4 (Feb)	89,95
Crash Bandicoot 3	99,95
Crash Team Racing	99,95
Croc 2	89,95
Crusaders of Might & Mag (März)	89,95



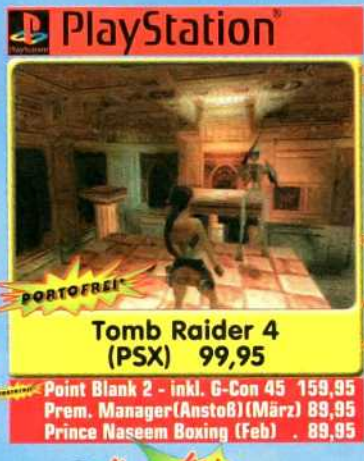
Saga Frontier 2 (PSX) <TBA> Space Debris (PSX) 89,95

ECW Hardcore Rev. (PSX)	89,95
Eagle One Harrier Attack (PSX)	89,95
Cueball	74,95
Demolition Racer	89,95
Die Hard Trilogy 2 (Feb)	89,95
Dino Crisis	89,95
Discworld Noir	84,95
Disneys Magical Tetris	89,95
Driver	89,95
Dune 2000 (Feb)	89,95
Eagle One Harrier Attack (Feb)	89,95
ECW Hardcore Revolution (Feb)	89,95
Earthworm Jim 3D (März)	89,95
Ehrgeiz (Feb)	89,95
Extreme 500	89,95
F1 Racing Championship (März)	89,95
F1 World Grand Prix '99	89,95
Fear Effect (März)	89,95
Fifa 2000	89,95
Fighting Force 2	89,95
Final Fantasy VIII	119,95
Ford Racing (Feb)	89,95
Formel 1 '99	99,95
Fussball Live	99,95
Gran Turismo 2 (Feb)	99,95

ISS Pro Evolution (PSX)	89,95
Discworld Noir (PSX)	84,95
Allen Resurrection (PSX)	89,95
Grandia (PSX)	89,95

PlayStation

Gran Turismo 2 + Lenkrad	169,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Grandia (Feb)	89,95
Grudge Warriors	89,95
Guardian	44,95
Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2	79,95
Hot Wheels Turbo Racing	89,95
International Track & Field 2	89,95
Int. Sup. Star Soccer Pro Ev. (Feb)	89,95
Jade Cocoon: Tamamayu I	89,95
J. Bond: Der Morgen stirbt nie	89,95
Warpath: Jurassic Park	89,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)	89,95
Kingsley's Wild Adventure	89,95
24 Stunden von Le Mans	89,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	99,95
LEGO Racers	89,95
LEGO Rock Raiders	89,95



Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

Point Blank 2 - inkl. 6-Con 45	159,95
Prem. Manager (Anstoß) (März)	89,95
Prince Naseem Boxing (Feb)	89,95

3% Rabatt (Skonto) ab 170,- DM Rechnungswert
keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartenzahlung!

Theo KRANZ VERSAND

feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit **PORTOFREI** gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei**! Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur und) bezahlen; hier sparen Sie die **Nachnahmegebühr**! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie **3% Rabatt** (Skonto)!

10 Jahre



Ehrgeiz (PSX) 89,95

LMA Fussball - Manager (Feb)	89,95
Lucky Luke Heroes (März)	44,95
Madden NFL 2000	89,95
Marvel vs. Capcom (Feb.)	79,95
Metal Gear Solid	89,95
Metal Gear Solid VR Miss.	44,95
Millenium Soldier - Expendable	79,95
Missile Command	79,95
Mission Impossible	89,95
Music 2000	89,95
Nascar 2000	89,95
NBA Live 2000	89,95
Need for Speed 4	89,95
The Next Tetris	79,95
NFL Blitz 2000	89,95
NHL 2000	89,95
No Fear-Downhill Mountain B.	89,95
Overblood 2	89,95
Pac-Man World	89,95
Plane Crazy	89,95
Player Manager 2000 (Feb)	89,95
Point Blank 2	89,95



ISS Pro Evolution (PSX) 89,95

Discworld Noir (PSX) 84,95



Alien Resurrection (PSX) 89,95

Grandia (PSX) 89,95

Pro Pinball - Big Race USA	44,95
Pro Pinball - Fantastic Journey	89,95
PSX 1 Pack	89,95
Need 4 Speed 3, Soviet Strike, Theme Hospital	
PSX 2 Pack	89,95
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot, Future Cop, Road Rash 3D	
PSX 3 Pack	89,95
Box Champions, Street Skater, Theme Park	
Puchi Carat	89,95
Railroad Tycoon II (Feb)	89,95
Rainbow Six	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	89,95
Reel Fishing	89,95



Dune 2000 (PSX) 89,95

Renegade Racing	89,95
Resident Evil 3 (Feb)	99,95
ReVolt	84,95
Road Rash Jailbreak (Feb)	89,95
Roadsters	89,95
Rollcage Stage 2 (März)	89,95
Ronin Blade	89,95
Ruff & Tumble	79,95
Saga Frontier 2 (März)	99,95
Shadow Madness (Feb)	89,95
Shao Lin	89,95
Silent Hill	89,95
Sled Storm	89,95
South Park	84,95
South Park Luv Shack	89,95
South Park Rally	89,95
Space Debris	89,95
Spec Ops	89,95
Speed Freaks - Wheel Nuts	99,95
Sports Car GT	69,95

PlayStation

Spyro 2 - Gateway to Gli.	99,95
Star Xiom (März)	89,95
Star Wars Episode 1: Dunkle B.	89,95
Suikoden 2 (Feb)	89,95
Superbike 2000 (Feb)	89,95
J. McGrath Supercross 2	89,95
Supercross 2000	89,95
Tai Fu	64,95
Tarzan	99,95
Theme Park World (März)	89,95
Tiger Woods PGA Tour 2000	89,95
Tiny Tank (Feb)	89,95
Tomb Raider 3	99,95
Tomb Raider 4 - Last R.	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	89,95
Toy Story 2	89,95
Trasher Skate & Destroy	89,95
Trick'n'Snowboarder	89,95
Tunguska	84,95
UEFA Striker	84,95
Urban Chaos (Feb)	89,95
V-Rally 2	89,95
Vandal Hearts 2 (März)	89,95
Verrat i.d. verbot. Stadt	69,95
Vigilante 8 2nd Offense	89,95
Virus	44,95
War of the World	74,95
Warzone 2100	89,95
WCW Mayhem	89,95
Wipeout 3	99,95
Worms Armageddon	89,95
Worms Pinball	79,95
WWF Attitude	64,95
Xena: Warrior Princess	89,95
X-Files	99,95



Gran Turismo 2 (PSX) 99,95

PlayStation

Alien Trilogy	29,95
A Bug's Life (Feb)	49,95
Bust A Move 2	29,95
C&C 2 Alarmstufe Rot	49,95
Colin McRae Rally	49,95
Cool Boarders 2	49,95
Crash Bandicoot 2	49,95
Crash Bandicoot 3 (März)	49,95
Croc	44,95
Destruction Derby 2	49,95
Fifa 98	49,95
Final Fantasy VII	49,95
Formel 1 97	49,95
Gran Turismo	49,95
Grand Theft Auto	44,95
Heart of Darkness	44,95
Hercules	49,95
Int. Track and Field	44,95
MediEvil	49,95
Mickey's Wild Adventure	49,95
Moto Racer	44,95
Nidworld: Abe's Oddysee	49,95
Porsche Challenge	49,95
Rayman	44,95
Ridge Racer Type 4 (Feb)	49,95
Spyro the Dragon (März)	49,95
Street Fig. EX Plus Alpha	44,95
Yakken 3	49,95
Tomb Raider 2	49,95
V-Rally	49,95
Wipeout 2037	49,95
Worms	44,95



Railroad Tycoon 2 (PSX) 89,95

Final Fantasy VIII (PSX) 119,95



Ace Combat 3 (PSX) 99,95

Die Hard Trilogy 2 (PSX) 89,95

Verandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenspreise können variieren. *Dieser Artikel wird portofrei versichert* *Achtung*: Jubiläumssongbot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt.

0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:
0931 3545 245



Kleiner Wolf: Der VW Lupo ist eine gute Wahl, solltet ihr im Kleinwagen-Cup gegen die gesamte Konkurrenz antreten.



Castrol Mugen NSX: An diese Kiste kommt ihr nur, wenn ihr ein bestimmtes Rennen siegreich beendet.



Wahnsinn: Wer schon einmal einen Clio mit über 400 PS gefahren hat, kann beruhigt ein anderes Vehikel testen.

Gran Turismo 2

The Real Driving Simulator

PlayStation Rennspiel Die endlos lang scheinende Wartezeit auf das Sequel zu Gran Turismo, dem Racer-Überhammer schlechthin, ist nun endlich vorbei. Mal sehen, ob der Nachfolger die an ihn gestellten hohen Erwartungen zu erfüllen oder gar zu übertreffen vermag.

Der zweite Teil des mehr als genialen Simulationsklassikers war für die Coder von Polyphony Digital eine mehr als logische Schlussfolgerung. Schon alleine die überragenden Verkaufszahlen weltweit schrien eine Fortsetzung des Games förmlich herbei. Selbst die Programmierer aus den Sony-eigenen Entwicklerbüros dürften angesichts dieses Meilensteins, welcher seinerzeit für die PlayStation geschaffen wurde, mehr als über-

rascht gewesen sein. Der Vorgänger schaffte es erstmals trotz eines nicht gerade einsteigerfreundlichen Schwierigkeitsgrades eine nahezu ungeschlagene Motivationskurve zu kreieren. Dies lag vor allem darin begründet, dass man zusätzlich zu den knackigen Lizenzen derart viel fürs Geld geboten bekam wie in keinem vergleichbaren Spiel. Eine solch hohe Anzahl an zumeist japanischen Vehikeln aller Fabrikate gab es noch nie vorher zu bestaunen. Dazu gesellten sich noch, je nach vollbrachten Leistungen, eine Unmenge an Bonus-Fahrzeugen sowie ein versteckter Modus. Grund genug also für all diejenigen, die GT seit geraumer Zeit zu den Akten gelegt haben, ein bisschen am motivierenden Spielkonzept zu feilen und

einen würdigen Nachfolger auf die Piste zu schicken.

Spielablauf: Lizenzen, Rennen, Tuning, Fun!

Da die Japaner im ersten Teil europäische und amerikanische Autornarren bis auf einige wenige Ausnahmen gänzlich vernachlässigt hatten, wurde nun umgedacht. Zu den bereits aus dem Prequel bekannten Fabrikaten aus den Häusern TVR, Chrysler und Chevrolet gesellen sich im neuesten Streich einige heiß herbeigesehnte Manufakturen. Alleine bei den deutschen Autoherstellern fährt man mit Volkswagen, Opel, Mercedes-Benz, Audi und BMW (mit Ausnahme von Porsche) alles auf, was über einen internationalen Ruf verfügt. Apropos Porsche, zwar sind die schwäbischen Karossen aus Lizenzgründen nicht offiziell im Angebot, dennoch gelangten die herausragenden Modelle durch das Hintertürchen des

Tuners RUF in den insgesamt knapp 600 verschiedene Modelle umfassenden Fuhrpark. Demgegenüber schafften es die Edelmarken Lamborghini und Ferrari nicht, was sich jedoch im Blick auf den ohnehin kaum überschaubaren Fundus als geringeres Übel erweist. Zusätzlich zu den deutschen Vehikeln kommen nun auch Italiener, Franzosen und die Briten in den Genuss, ihre nationalen Autos virtuell zu steuern. Abgesehen von der Tatsache, dass man im Hause Polyphony den Gesamtumfang enorm steigern wollte, verdient ein Fakt große Bedeutung. Im Nachhinein gehen die Hardware-Profis nämlich davon aus, dass man die Fähigkeiten der PlayStation mit dem ersten Teil "lediglich" zu etwa 75 % ausgereizt hat. Bedenkt man, dass man für GT 2 eine Performance-Ausnutzung von 100 % zu Grunde legt, so lässt dies aufhorchen. In diesem Zusammenhang wurde der Lieferumfang sogleich auf zwei Scheiben erhöht, wobei GT 2 nun strikt in seine Bestandteile unterteilt



Geschwindigkeitsrausch: Auf den Test- oder Highspeed-Kursen lassen sich wahnsinnige Geschwindigkeiten erzielen.



Mit harten Bandagen: Die Oldies unter den Autos, die zumeist aus den 70er-Jahren stammen, bringen noch echte Power auf den Asphalt, harte Positionskämpfe eingeschlossen.



Ungezügelter Kraft: Die Rennen auf den unbefestigten Pisten fordern euch bis aufs Letzte und stehen dem Realismus-Grad von V-Rally 2 in nichts nach.



Langes Oval: Auf dem Test-Course dürfen eure getunten Power-Maschinen nach Herzenslust bis ans Limit gereizt werden.

wurde. Befanden sich im ersten Teil sowohl der Arcade- als auch der Simulations-Modus auf einer Scheibe, wurden die Modi nun auf beide Scheiben verteilt. Genug der Vorrede, hinein mit der Arcade-Scheibe und losgedüst. Schon beim Anblick des alles übertreffenden Intros wird deutlich, was in der Next Generation zu erwarten ist, denn das Intro besteht fast gänzlich aus aneinander gereihten Spielesequenzen aus dem in Kürze für die PS 2 erscheinenden Gran Turismo 2000. Zwar wurden die Szenen im Hinblick auf die verschwindend geringe Rechenleistung gerendert, dennoch machen bereits diese Bilder einen Kauf mehr als lohnenswert. Zockt ihr die Arcade-Variante, habt ihr euch für eine von insgesamt drei verfügbaren Rennklassen zu entscheiden, die jeweils in der Leistungsfähigkeit der Boliden differieren. Je nachdem ob ihr in der A-, B- oder C-Klasse euer Glück auf den Kursen versucht, stehen euch zu Beginn unterschiedliche Karossen zur Auswahl. Tretet ihr in der C-Klasse mit Opels Tigra in die virtuellen Pedale, so dürft ihr dies in der B-Klasse mit einem Audi TT tun. Wählt ihr nun noch die härteste Spielstufe, gestalten sich die rasanten PS-Bolzereien zu haarsträubenden, nervenaufreibenden Fights gegen die fünf gegnerischen Boliden. Wenn ihr einen der Rundkurse als Erstplatzierter meistert, werden Bonus-Kisten



In-House-Cup: Manche Wettbewerbe stehen nur bestimmten Modellreihen offen, wie in diesem Falle der Viper-Cup. Mehr als 3000 PS, verteilt auf sechs Boliden!

freigeschaltet. Dennoch sei gerade den GT-erfahrenen Hobby-Schumis angeraten, gleich in den GT2-Modus einzusteigen, da sich erst dort das eigentliche Filetstück des Games befindet. Ferner dachten die Coder daran, die Möglichkeit einzubauen, euren eigenen Fuhrpark in den Arcade-Modus zu übernehmen, womit euch ein leichtes Spielchen gegen die CPU-Piloten eröffnet wird. Anfänger sollten trotz allem hier erst ein wenig Fahrpraxis sammeln. Lediglich dieser Modus gestattet euch, ein temporeiches Rennen gegen einen menschlichen Kontrahenten via Splitscreen auszutragen. Schafft ihr es, den arcadelastigen Modus vollständig zu meistern, kommt ihr in den Genuss, den nicht von Beginn an zu sehenden Abspann betrachten zu dürfen. Doch nun zu dem, wofür der Name Gran Turismo bürgt, dem Simulationsaspekt. Neu-Rennfahrern wird bereits beim Anblick des Menüs ins Auge stechen, dass ihr im Prinzip noch keine vollständige Competition gegen die CPU-Fahrer bestreiten dürft, sondern euch wie bekannt durch die umfangreichen Lizenz-Tests schlängeln müsst. Waren im Vorgänger nur drei

Lizenzen zu erwerben, um an allen Rennen teilzunehmen, wurde das Feld nunmehr auf insgesamt sechs Lizenzen mit einer Gesamtanzahl von 60 Einzelprüfungen aufgestockt. Als Neuzugänge sind die internationale B- und A-Lizenz sowie die Super-Lizenz verfügbar. Die leichteren Lizenzprüfungen sind noch relativ einfach zu schaffen, während euch gerade bei der Super-Lizenz viel fahrerisches Können abverlangt wird. Neben den erschwerenden knallhart kalkulierten Zeitlimits bekommt ihr es mit anderen harten Prüfungen zu tun. Beispielsweise muss die haarigste Passage in Laguna Seca mit einer schwierig zu händelnden Dodge Viper oder eine Reihe versetzt angeordneter Reifenstapel per Schlangenlinienfahrt absolviert werden. Wie schon im Vorgänger, so endet auch in GT 2 der Versuch, sobald ihr die Fahrbahn



Herausforderung pur: Je nach Leistung eures PKW verlangen euch die mit scharfen Kurven gespickten Kurse alles ab.



Geisterfahrer: In den Rally-Cups tretet ihr lediglich gegen einen CPU-Ghost an. Dieser weiß jedoch mit dem Gefährt umzugehen.



Hersteller



Ihr habt die mannigfaltige Auswahl aus den Produkten von insgesamt 34 renommierten Automobil-Herstellern. Im Gegensatz zum ersten Teil des Über-Racers bekommt ihr nun auch endlich die Möglichkeit, sowohl alltägliche Marken, wie Volkswagen oder Audi, zu manövrieren als auch mit seltenen Vehikeln über die Kurse zu donnern. RUF und Vector beispielsweise sind Vertreter der letzteren Gattung.



Realitätstreue: Alle Autos wurden den realen Vorbildern bis ins kleinste Detail nachempfunden und reizen die Hardware der PlayStation gerade in Replays fast komplett aus.



Back to the Seventies: Was kann es Schöneres geben als die Innenstadt von Seattle mit knapp 180 Sachen am Steuer dieser Boliden unsicher zu machen?

verlasst bzw. die Randbebauung touchiert. Betrachtet man die kompletten Tests, fällt auf, dass es im Sequel erheblich leichter fällt zumindest eine Bronze-Auszeichnung zu ergattern. Besonders diejenigen, die noch Spielstände des ersten Teils besitzen, werden erleichtert aufatmen, denn diese lassen sich konvertieren. Dies spart euch im Endeffekt immerhin das Absolvieren von 20 Einzelprüfungen. Schafft ihr es gar, eine Lizenz komplett in Gold zu meistern, erhaltet ihr als Bonus einen nagelneuen Wagen gratis. Nachdem die Lizenzen geschafft sind, beginnt erst das eigentliche Vergnügen. Um an den zahllosen Wettbewerben teilzunehmen, braucht ihr als Hobby-Driver nur noch einen fahrbaren Untersatz. Dies stellt euch bereits vor die nächste

Hürde, denn euer Geldbeutel ist nicht gerade üppig gefüllt. Also bleibt euch nur der Gang zum Gebrauchtwagenhändler übrig. Neufahrzeuge sind (noch) unerschwinglich. Die einzigen gebrauchten Mühlen findet ihr in Japan, so dass eure Wahl auf eine Kiste der Marke Honda oder Nissan fallen dürfte. In puncto Leistung zeigen sich gerade diese Wagen stark eingeschränkt. Dennoch führt euch euer Weg direkt weiter zu den ersten Rennen. Die leichtesten Aufgaben erwarten euch in den bereits bekannten Clubman- oder Sunday-Cups, da dort bedingt durch das geringe Preisgeld relativ gleichwertige Konkurrenz auffährt. Ihr tretet jeweils gegen fünf CPU-Fahrer ins Rennen. Jede Platzierung bringt euch virtuelle Dollars ein, die ihr sogleich in das Feintuning eures Autos investiert, um dessen Leistungsfähigkeit beträchtlich zu erhöhen oder aber beispielsweise das Bremsverhalten zu verbessern.

Diese

erste hilfe HILFESTELLUNG

Lizenz-Tests: Um alle Lizenzen erfolgreich zu beenden, solltet ihr euch die Vorführungen der CPU-Fahrer genauestens ansehen und einprägen. Hierbei lassen sich die Brems- und Beschleunigungspunkte der Piloten genau ausmachen. Besitzern von Speicherständen des Erstlings ist dringend anzuraten, diese zu konvertieren, um eine Menge Stress zu sparen.

Wahl des richtigen PKW: Gerade am Anfang steht ihr vor dem schwierigen Problem, den richtigen Einstiegswagen zu wählen. Am besten fahrt ihr immer noch mit Fronttrieblern aus den Häusern Honda oder Nissan. Ein Nissan Silvia Q 2000 bietet beispielsweise eine relativ gute Performance für den Kaufpreis.

Geldgewinne ohne vorhandene Lizenzen: Sollte euch der Sinn nicht nach den zeit- aufwändigen Lizenztests stehen, darf bei den von vielen Herstellern angebotenen In-House-Cups um Preisgelder gefahren werden. Lediglich der Besitz des jeweiligen Vehikels wird vorausgesetzt.

Modifikationen erreicht ihr aber nur, sobald ihr dem Tuner eurer Automarke auch genügend Geld in den Rachen werft. Die Auswahl der möglichen Änderungen scheint erneut keine Grenzen zu kennen. Vom Einbau eines neuen Chip-Satzes über einen bis zu vierstufigen Turbolader und ABS darf fast jedes Teil ausgetauscht und verbessert werden. Hierin besteht für euch die Chance, aus regulären Kleinwagen oder Kombis Geschosse mit mehreren hundert Pferden zu basteln, die lediglich im äußeren Erscheinungsbild ihren ursprünglichen Formen ähneln. Selbst an Fans anderer Felgen wurde gedacht, denn einige der namhaften Leichtmetallzubehörfabrikanten, zum Beispiel Dunlop, sind mit jeweils neun Ausführungen vertreten. Wie schon aus dem Vorgänger bekannt sein dürfte, wurden die Cups nach unterschiedlichen Voraussetzungen, die euer Gefährt

zu erfüllen hat, aufgesplittet. Ihr benötigt nahezu für jeden einzelnen Wettbewerb ein anderes Gefährt. Im Angebot befinden sich Cups für frontgetriebene und heckgetriebene Kisten gleichberechtigt neben Allrad- und Muscle-Car-Wettbewerben. Apropos Muscle-Cars, GT 2 bietet euch endlich die Gelegenheit, diese kraftstrotzenden V8'er aus den 70er-Jahren über die Kurse zu scheuchen. Nicht alleine die Antriebsvoraussetzungen eines Vehikels sind entscheidend für die Teilnahme an den einzelnen Rennen, teils werden auch maximale Leistungsdaten vorgeschrieben. Das bedeutet für euch einmal mehr: Tunen, bis der Arzt kommt, denn mit einem leistungsschwachen Boliden besteht nahezu keine Chance, der Konkurrenz eins auszuwischen. Insgesamt bietet GT 2 eine Anzahl von 76 verschiedenen Spezialrennen neben neun Ausdauerfahrten und den GT-Cups. Neu

Blick nach hinten: Es ist durchaus empfehlenswert, die nachfolgenden Rivalen im Auge zu behalten.



Ungezügelter Kombi-Power: Mit einer herkömmlichen Familienschleuder hat dieses über 400 PS starke Gefährt nichts gemein.



Detailverliebt: Nicht zuletzt die Nachtfahrten glänzen mit einer Vielzahl an grafisch imposanten Leckerbissen. Selbst ein Mazda wird hier zu einem Vorzeigobjekt.



Pike's Peak: Um den steilen Anstieg auf Amerikas bekanntem Berg zu meistern, benötigt ihr schon ein solches Geschoss.



Muscle-Cars: Retro-Fans geraten beim Anblick solcher teils seltener Vehikel ins Schwärmen.



Ford GT 40: Mit diesem Vehikel wurden vor circa 30 Jahren schon Ausdauerrennen im französischen Le Mans gewonnen.



Altbekannt: Neben einigen wenigen Pisten aus Teil 1 kommen zahlreiche neue Kurse auf den heimischen Screen.



Mehrere Gattungen: GT 2 bringt nicht nur eine Viper ins Spiel, gleich verschiedene Schlangen, zum Beispiel die TAISAN Viper, sind fahrbar.

Tuning-Power



Um einen Audi TT 1.8 T Quattro von 221 PS auf stattliche 397 Pferdestärken zu tunen, müssen beim virtuellen Mechaniker einige Feineinstellungen vorgenommen werden. Der Einbau eines neuen Chip-Satzes ist hierbei nur die Spitze der Fahnenstange, denn an nahezu jedem relevanten Teil darf gebastelt und geschraubt werden.



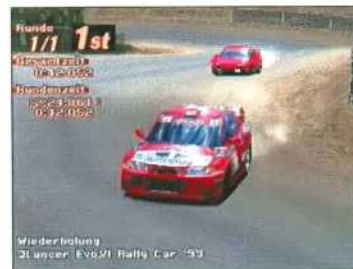
Uwe: Ich finde, GT 2 rechtfertigt den im Vorfeld erzeugten Trubel voll und ganz. Da ich mich selbst als

Riesenan des Erstlings outen möchte, übertrifft GT 2 alle in diesen Racer gesetzten Erwartungen. Meiner Meinung nach gab und gibt es bislang kein Rennspiel, welches über Wochen und Monate immer wieder zu fulminanten Rennen um Geld und Pokale einlädt. Unterstützt wird dieser äußerst motivierende Fakt nicht zuletzt von der herausragenden Präsentation. Zwar sind ab und an einige kleine Grafikblitzer auszumachen, welche den Spielspaß aber nur marginal beeinträchtigen. Was mir hingegen negativ auffällt, ist die Tatsache, dass man es versäumte, die erzielten Bestzeiten sofort auf die Memory-Card zu bannen. Ansonsten bleibt wirklich kein Grund zu klagen. GT 2 ist bislang der beste PlayStation-Sim-Racer und lässt gerade auf den in wenigen Wochen folgenden Release von GT 2000 für die PlayStation 2 hoffen. Ich für meinen Teil kann es kaum noch erwarten!

integriert wurde nun auch ein spezieller Modus, der sich komplett den Rallyes auf unbefestigten Kursen widmet. Allerdings müsst ihr euch hierzu entweder im Besitz einer speziellen Karre, etwa einem Subaru Impreza Rally Carbe, befinden oder aber zumindest spezielle Reifen aufziehen. Allen Cups ist gemeinsam, dass ihr hier an das große Geld gelangt. Das Ende der Fahnenstange ist aber auch hier längst noch nicht erreicht, denn gewinnt ihr spezielle Auseinandersetzungen, erhaltet ihr teils nicht zu erwerbende Boliden vom Schlage eines Concept Car, eines Speed 12 oder eines HKS Drag 180 SX. Selbst in Bezug auf die Streckenauswahl hat sich einiges getan. Neben einigen bekannten Kursen dürft ihr auch auf den neuen Pisten in Tahiti oder Seattle euer Glück versuchen. Die Gesamtzahl beläuft sich auf sage und schreibe 49 Strecken.

Technik: Vom Feinsten
Bereits mit dem Intro machen die Programmierer aus dem Hause Polyphony Digital klar, dass man nach dem famosen Prequel noch eins draufzusetzen vermochte. Die gebotene Präsentation lässt keinen Wunsch unerfüllt. Zwar wurde in Hinblick auf die Spielegrafik gegenüber dem Erstling kein merklicher Fortschritt erzielt, dennoch ist es beachtenswert, wie viele Strecken und verschiedene Autos die Entwickler auf eine Scheibe gebannt haben. Die gebotenen Replays stehen dem hervorragenden Gesamtbild in nichts nach. Abermals wird ein absolut authentisches Renn-Feeling vermittelt. Dies gelingt nicht zuletzt durch die teils spektakulären Kameraeinstellungen und Kamerapositionen. Ferner stattete man die einzelnen Vehikel derart verschwenderisch mit Licht- und Spiegeleffekten aus, dass es fast weh

tut, in der Realität einen leicht verdrehten Wagen zu manövrieren. In puncto Sound legte man ebenfalls zu, denn gerade die Motorengeräusche der Kisten dringen vielschichtiger und authentischer ins Ohr als noch im Vorgänger. Die Soundauswahl übertrifft mit Tracks von Fatboy Slim oder den Cardigans sogar noch den tollen Soundtrack des Vorgängermodells Gran Turismo und fügt sich ausgezeichnet ins rasante Geschehen ein. GT 2 wird seinem Untertitel „The Real Driving Simulator“ wirklich gerecht.



Knallharte Prüfung: Mensch und Maschine werden bei den Anstiegen auf unbefestigten Straßen bis aufs Äußerste getestet.



Vom Kurs abgekommen: Wer haarige Passagen zu nassforsch angeht, dem winkt ein Ausritt ins hemmende Kiesbett.



Starsky und Hutch: Die beiden TV-Ganovenjäger hätten an den zahlreich vertretenen Oldies in GT 2 ihre wahre Freude gehabt.

Test PlayStation

Hersteller: Polyphony Digital
Vertrieb: SCEA
Spielkategorie: 1 - 2
Angebot für: Anfänger bis Profis
Dr. Preis: 99,- DM
Plattform: SCEA
Vergleichbar mit: Gran Turismo
(90%)
Dual Shock, Analog,
594 Fahrzeuge
Erscheint
Februar 2000

Grafik: 86 Sound: 88

Fun: 90



Resident Evil

Nemesis

PlayStation Action-Adventure Bringt Eidos' deutsche Fassung noch den gleichen Spaß wie das Original?

Monate nachdem japanische bzw. amerikanische Videospiele den aktuellsten Horror-Schocker der Edelschmiede Capcom bereits mehr als einmal durchlebt haben, flattert nun endlich eine Version des neuesten Resident-Evil-Abenteuers in unsere Gefilde. Der Tomb-Raider-Publisher Eidos, der sich erstmalig auch für den Vertrieb eines RE-Teiles verantwortlich zeigt, ließ im Vergleich zum Vorbild einige Veränderungen vornehmen, auf die wir jedoch erst später eingehen werden. Schauen wir zunächst auf die Story, die sich zwölf Stunden vor und nach dem Prequel abspielt. Im Mittelpunkt dieses Spektakels steht nun keine Geringere als die toughie Jill Valentine, die bereits das erste Abenteuer gemeinsam mit ihrem Bruder Chris Redfield und Barry Burton meisterte. Nachdem von ihnen das mysteriöse Treiben im Landhaus außerhalb der Stadt bereinigt wurde, kehren

die Mitglieder der Sondereinheit zurück in die Stadt. Dort angekommen, müssen unsere Helden jedoch auf einen standesgemäßen Empfang verzichten. Vielmehr erkennen sie, dass ihnen niemand auch nur ein Wort glaubt. Natürlich versuchen der Umbrella-Konzern und der Polizeichef der Stadt die Geschichte zu verharmlosen, um die eigenen miesen Machenschaften vor der Öffentlichkeit zu verdecken. Chris Redfield fliegt daraufhin in das ferne Europa zum Hauptsitz des Umbrella-Unternehmens (Resident Evil: Code Veronica). Vollkommen frustriert reagiert dagegen seine Schwester Jill, die bereits nach wenigen Tagen aus der S.T.A.R.S.-Einheit austritt. Ihr Wille, die Stadt schnellstmöglich zu verlassen, wird jedoch jäh von einem Heer neuer, noch fieserer Mutanten gestoppt.

Spielablauf: Mehr Masse und Klasse

Schon wären wir bei der lokalisierten Fassung angelangt, deren Unterschiede sich bereits in der ersten Spielsequenz zeigen. Nachdem Jill sofort eine Explosion miterleben musste, taumeln auch schon drei fiese Zombies in böser Absicht auf unsere Heroin zu. Diese schnappt sich ihre Pistole und ballert auf das böse Werk des Umbrella-Unternehmens. Im Gegensatz zu den NTSC-Fassungen (US- und Japan-Version) spritzt jedoch nicht literweise Lebenssaft aus den Untoten, sondern



Loderndes Inferno: Raccoon City gleicht aufgrund des fehlgeschlagenen Experiments der Hölle.



Das haut den stärksten Kerl um: Nikolai entpuppt sich als Verräter, der seine eigenen Männer vernichtet.

kleine Rauchwolken zeigen an, dass der Gegner getroffen und verletzt wurde. Nach ein paar gezielten Attacken sackt der erste Bursche auch schon zusammen und verabschiedet sich von unserer Welt. Die NTSC-Fassungen zeigen dies durch eine Blutlache, die sich fein säubertlich rings um die Bestie verteilt. In der deutschen Fassung dagegen blinkt unser Dracula-Verschnitt einige Male auf und verschwindet auf wundersame Weise gänzlich vom Screen. Dies sind nur zwei Beispiele, die verdeutlichen, wie Eidos eine Indizierung (wohl auch erfolgreich) verhindern will. Bis auf das Weglassen



Feuer frei: In aufwändigen Rendersequenzen wird die Story fortgeführt.

Uwe: Auch die deutsche Fassung von Resident Evil 3: Nemesis kann sich durchaus mit der Genre-Konkurrenz messen. Jedoch stahl man der lokalisierten Variante einiges vom "rauhem Charme", der die Serie ganz klar auszeichnet und in den Import-Versionen für sehr viel Atmosphäre sorgt. Dies soll allerdings keinesfalls heißen, dass die deutsche Fassung des Horror-Dramas keinen Spielspaß mehr bringt. Im Gegenteil, kein Prequel zuvor zeichnete sich durch eine solch imposante Grafik-Pracht aus und keiner der Vorgänger ließ sich dank implementierter analoger Steuerung präziser und komfortabler zocken. Zudem sorgt der leicht erhöhte Rätselanteil für knifflig-motivierende Abwechslung zwischen den heißen Action-Phasen. Einziger Schwachpunkt ist die RE-typische spielerische Kurzlebigkeit. Bereits nach wenigen Stunden haben selbst genrefremde Spieler das neueste Abenteuer der Heldin mit Bravur gelöst. Glücklicherweise wurde jedoch der Mercenaries-Mode beibehalten, der auch auf längere Sicht für Spielspaß sorgt.



Böses Erwachen: Die unterschiedlichen Zombie-Arten agieren im neuesten RE-Abenteuer auf individuelle Art und Weise.



Auf dem Sterbebett? Auch Carlos wird vom Spieler durch die düsteren Szenarien geführt.



Wird sie den Alptraum überleben?

JILL VALENTINE

Gerade hat sie die Zombiehatz im Landhaus überstanden, da trifft sie auf einen noch gefährlicheren Virus.



Blaue Heilkräuter sind Gold wert: Die mutierten Riesenspinnen versprühen ein tödliches Gift.



Äußerst aggressiv: Dieses Monster vernichtet sogar die eigenen Kameraden.



Zu früh gefreut: Der Helikopter, der zu Hilfe eilt, wird von Nemesis gnadenlos niedergeschossen.

solcher Splatter-Effekte ist jedoch glücklicherweise alles beim Alten geblieben. Zwei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade bestimmen eure Startausrüstung sowie die Zähigkeit der Gegner. Nachdem die ersten Biester von der Bildplatte geputzt wurden, lauft ihr düstere Straßenzüge entlang. Dabei solltet ihr immer einen Blick auf den Wegrand werfen, da ihr dort nützliche Utensilien, wie eine Straßenkarte, Munition oder Petroleum, findet. Beim Gang durch die beklemmenden Gassen der Stadt werden Kenner des Vorgängers so manches Déjà-vu-Gefühl haben. Es gilt nämlich auch im dritten Teil wieder, für kurze Zeit durch das monsterverseuchte Polizeipräsidium zu laufen. Bevor ihr diesen Ort betreten dürft, muss

jedoch eine große Hürde überwunden werden. Vor dem Eingang des Headquarters trifft ihr zum ersten Mal auf Nemesis, der im Vergleich zu den mutierten Zombiegestalten über wesentlich mehr Kraft verfügt. Zudem bewegt sich der Hüne sehr flink und lässt euch im Kampf nur wenig Chancen. Doch keine Angst, ihr müsst nicht unbedingt gegen das Monster antreten. RE 3 verfügt nämlich über eine sehr lobenswerte Neuerung. Bevor es überhaupt zum Fight kommt, kann man auswählen, ob Jill ins virtuelle Gefecht zieht oder sie sich erstmal im Polizei-Hauptquartier umschaute. Doch auch bei der Wahl der harmloseren Variante lässt euch Nemesis nicht in Ruhe. Capcoms Bösewicht verfolgt die Heldin in bester RE-Tradition auf Schritt und Tritt. Insgesamt lauert die Ausgeburt der Hölle mehr als sieben Mal auf euch. Dabei durchläuft der Oberschurke einige Veränderungen, die sich anfangs nur in Form neuer Bewaffnung bemerkbar machen. Später ragen aus Nemesis Körper mächtige Fangarme, mit denen er euch sogar aus der Ferne verletzen kann. Doch nicht nur die Monsterbrut wurde im dritten Teil der Horror-Saga ver-



Achtung, hier kommt ich: Mehrere Erdbeben sorgen das ein oder andere Mal für schmerzhaft Stürze.



Grafisches Feuerwerk: Die vorgerenderten Szenarien wirken noch realer als im Prequel.

Wird er die Bewohner Raccoon Citys retten können?

CARLOS OLIVEIRA

Carlos ist ein Umbrella-Söldner, der von den fieschen Machenschaften seines Arbeitgebers genauso überrascht wird wie die Einwohner der verseuchten Kleinstadt. Der Spieler übernimmt während des Abenteuers für kurze Zeit die Steuerung des Charakters.



Denksportfreunde aufgepasst! Der hohe Rätselanteil sorgt für ein abwechslungsreiches Gameplay.



Intro

Das aufwändig inszenierte Intro zeigt euch, wie Raccoon City von einem neuen, noch grässlicheren Virus befallen wird.



Im Angesicht des Todes! Nemesis ist beim vierten Treffen mit einem Raketenwerfer ausgerüstet.

bessert, auch der Powerfrau Jill wurden einige nützliche neue Moves spendiert. So existieren nun diverse Untote, die sich wesentlich flinker bewegen als die Schurken aus den Vorgängern. Kommt ein solcher Fiesling auf euch zugelaufen, weicht ihr seiner Attacke mit einer flotten Bewegung nach rechts oder links aus. Überhaupt habt ihr es im aktuellen Teil mit einer Vielzahl unterschiedlicher Zombiarten zu tun. Die blutrünstigen Dobermänner sind natürlich auch wieder mit von der Partie. Um der Masse harter Gegner Herr zu werden, spendierten die Programmierer der Spielfigur neuartige Waffen. Zwischen den vielen Action-Sequenzen sorgt eine Reihe von Rätseln immer wieder für Abwechslung. Der Anteil der Denkaufgaben wurde erfreulicherweise im Vergleich zum direkten Vorgänger deutlich erhöht.

Technik: Die Stadt der Untoten lebt!

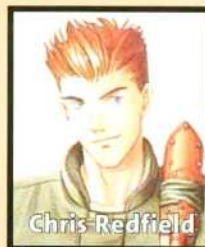
Die technische Seite des neuesten Resident-Kapitels lässt sich getrost mit dem Prädikat "super" bezeichnen. Die stimmungsvollen Hintergründe wurden in alter Tradition vorberechnet und somit bleiben auch die Kameraperspektiven wieder starr. Der gravierendste Unterschied im Vergleich mit den Vorgängern liegt auf steuerungs-technischer Seite. So lenkt ihr die Spielfigur auf Wunsch nun auch analog präzise und komfortabel durch die schrecklich schönen Welten. Last but not least gefallen die genial inszenierten Rendersequenzen, die jedoch an Länge und Anzahl deutlich abgenommen haben. Damals standen den Programmierern auch zwei CDs zur Verfügung, auf die natürlich eine größere Anzahl von Daten passten.

Biografie eines PS-Highlights

Resident Evil 1



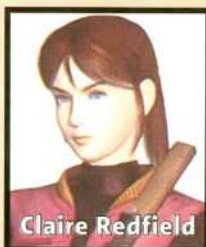
Jill Valentine



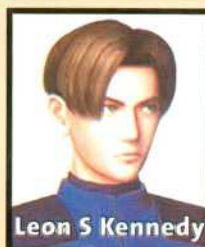
Chris Redfield

Der erste Teil der Saga löste eine virtuelle Gruselwelle in der Videospieldlandschaft aus. Noch heute ist das Erstlingswerk für viele Fans der atmosphärisch beste Titel der Serie.

Biohazard DC Value Plus



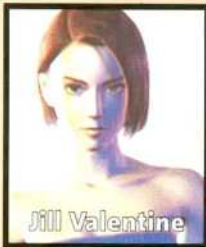
Claire Redfield



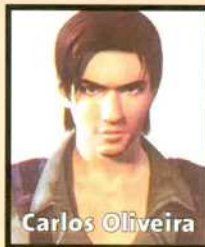
Leon S. Kennedy

Das erste DC-Abenteuer spielt nicht mehr im Landhaus, sondern direkt in Raccoon City. Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Grafik deutlich aufgebohrt. Zudem dürft ihr zwei verschiedene Charaktere durch das Game führen.

Resident Evil 3: Nemesis



Jill Valentine



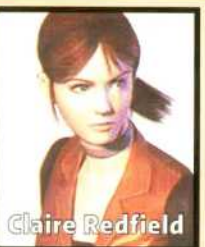
Carlos Oliveira

Jill Valentine is back! Die Heldin des früheren Games erlebt gemeinsam mit Carlos Oliveira den Ausbruch eines hoch fieseren Virus in Raccoon City, der die totale Zerstörung der Stadt mit sich führt.

Resident Evil: Code Veronica



Steve Burnside



Claire Redfield



Chris Redfield

Code Veronica ist das erste RE-Abenteuer, das mit einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten über den heimischen Screen flimmert. Zudem sind die Hintergründe nicht mehr vorberechnet, sondern bestehen aus in Echtzeit berechneten Polygonen.



Eine Ausgeburt der Hölle: Im Verlauf der Story mutiert Nemesis zum absoluten Alptraum.

Wird er Raccoon City auslöschen?

NEMESIS

Er ist der fieseste Bösewicht der Videospiele-Geschichte. Selbst härteste Waffengewalt scheint Nemesis nur für einen kurzen Zeitraum außer Gefecht zu setzen.



Steh-auf-Männchen: Nur wenige Sekunden bleibt Nemesis nach seinem "Ableben" regungslos am Boden liegen.

Test PlayStation

Hersteller: **Capcom**
 Vertrieb: **Eidos**
 Plattformen: **1 - 2**
 Schwierigkeit: **Anfänger**
 UVP: **99,- DM**
 Hersteller: **Eidos**
 Vergleichswert mit: **Resident Evil 1**
(80%)
 Dual Shock, Analog

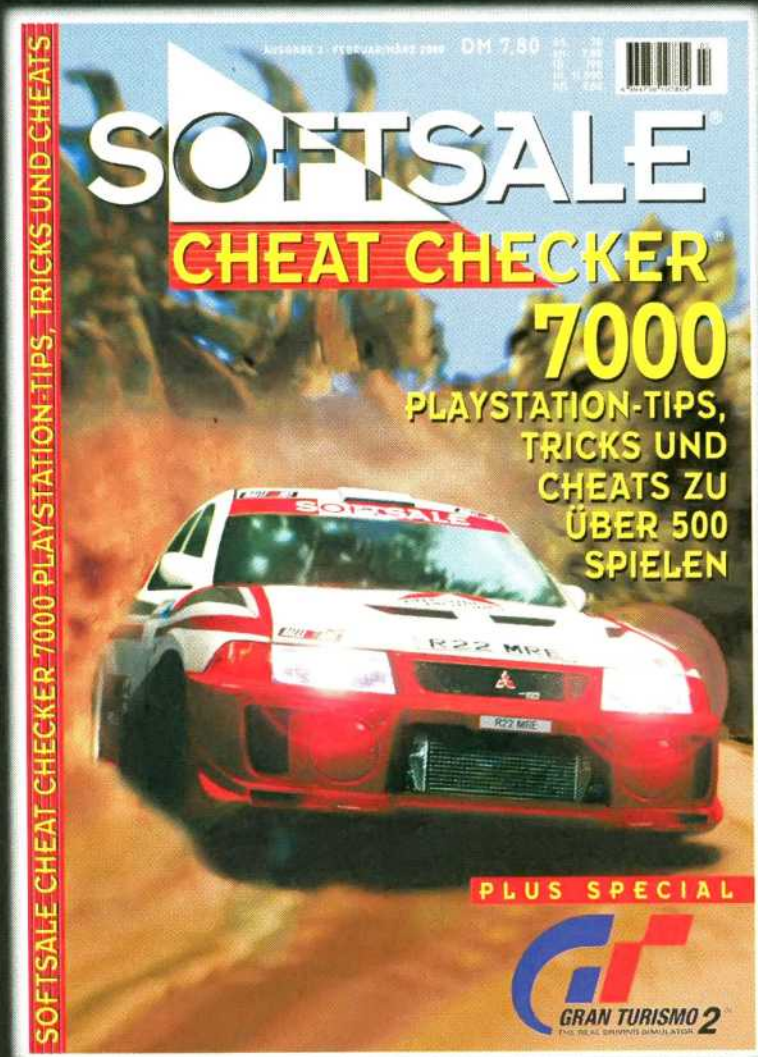
ersch. in: **Februar 2000**

Grafik: 86 Sound: 82

Fun: **86**



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



**AUSGABE 2/00
PLAYSTATION**

**JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!**



**SONDERHEFT NR. 2
20 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN
JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!**



Zu spät: Die Verteidiger waren wieder mal zu langsam und lassen den Stürmer frei zum Schuss kommen.



Spielmacher: Dem ballführenden Kicker kommt die tragende Rolle zu, einen schnellen, "tödlichen" Pass zu spielen.



Verladen: Dem leidgeprüften Torhüter bleibt wie in der Realität beim Elfmeter meist nur das Nachsehen gegen den stramm vollendeten Schuss.

ISS Pro Evolution

PlayStation Sport Konami setzt zum nächsten Versuch an, die Referenz FIFA 2000 aus dem Hause EA zu stürzen.

Momentan befindet sich der Deutschen liebste Liga noch im Winterschlaf. Allerorten beherrschen gut dotierte Hallenturniere das Geschehen auf den heimischen Screens. Für all diejenigen, die selbst in der "fußballarmen" Jahreszeit nie genug bekommen können, hält Konami das alljährliche Update zur ISS-Pro-Reihe parat. Konami feierte zwar annehmbare Erfolge auf dem internationalen Parkett, dennoch reichte es nie, an der Marktführung der EA-Serie zu rütteln. Dies galt und gilt sowohl für

den Verkaufs- als auch für den spielerischen Aspekt. Um den Ruf als ewiger Zweiter abzulegen, starten die Japaner nun wieder einen Anlauf, den Status quo zu ändern. Wir dürften es mit ISS Pro Evolution, zumindest auf absehbare Zeit, mit dem letzten ernst zu nehmenden Konkurrenten für die Sport-Profis von EA zu tun bekommen.

Spielablauf: Back in business

Konami beweist bereits nach wenigen Sekunden, dass sich die Coder im neuesten Sequel nicht lediglich auf eine Aktualisierung der Teams beschränkten, denn ein schön anzusehendes Intro stimmt überraschenderweise auf den Kick vor der Mattscheibe ein. Natürlich blieb auch in Evolution der Ball rund und das "ausgeklügelte" FIFA-Regelwerk erhalten. Abgesehen von den nicht zu umgehenden aktuellen Aufstellungen der Teams hat sich einiges mehr im Hause



Freud und Leid: Schön zu sehen ist hier, dass die Freude des einen Teams durch die Niedergeschlagenheit der Rivalen nicht im geringsten getrübt wird.



Gut gestaffelt: Je nach gewählter Taktik stehen die Abwehrrecken mehr oder minder gut postiert.

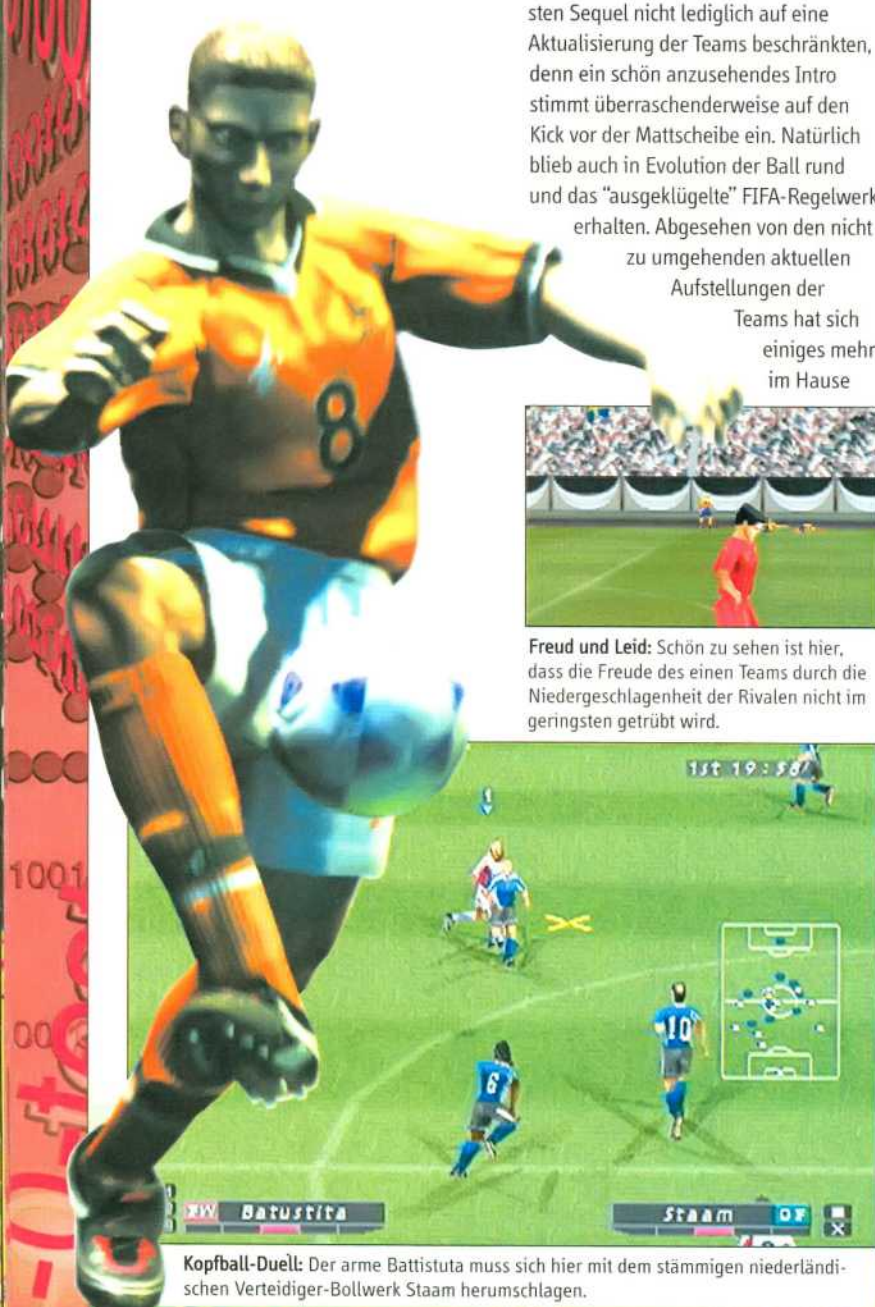
Konami getan. Auf die Originalnamen der Balltreter muss man verzichten, aber dieser Umstand lässt sich im eingebauten Editor relativ schnell beheben. Denjenigen, den Konsolen-Fußball bislang lediglich als rotes Tuch bekannt war, ist ein Trainings-Kick dringend anzuraten, um sich mit der Tastenbelegung vertraut zu machen. Demgegenüber werden sich alte ISS-Hasen sofort in einen der zahlreichen Wettbewerbe stürzen, um sich die ersten Lorbeeren zu erarbeiten. Apropos Wettbewerbe, Konami fährt einiges auf, um jedem noch so individuellen Geschmack gerecht zu werden. Die Japaner fahren eine ausgeklügelte Mischung aus regionalen Meisterschaften oder internationalen Competitions auf. Wer es also vorzieht, die Jungs von Werder Bremen zurück an die nationale Spitze zu führen, kommt ebenso auf seine Kosten wie der virtuelle Spielmacher, der Nigeria zum Gewinn des Afrika-Cups verhelfen will. Zusätzlich zur Asien-Meisterschaft, einer Europa-Meisterschaft oder diversen

Intro

Mehrere markante Sprüche umrahmen das rasant geschnittene stimmungsvolle Intro. Es zeigt den Werdegang eines kleinen Jungen.

The Crowd are waiting...

selbstkreierten Pokalwettbewerben bietet der Titel noch ein neues Feature. In der so genannten Master-League dürft ihr eine der Champions-League ähnliche Competition zocken. Hierbei stellen euch die Coder die 16 momentan führenden europäischen Teams zur Verfügung.



Kopfball-Duell: Der arme Battistuta muss sich hier mit dem stämmigen niederländischen Verteidiger-Bollwerk Staam herumschlagen.



Enttäuschung pur: Mehrere unglückliche Zufälle führten zu diesem Treffer. Die Trauer des Goalies kennt keine Grenzen.



Jubel-Arie: Zappelt die Pille erstmal im Netz, sind den Freudensausbrüchen kaum Grenzen gesetzt.



Gerechte Bestrafung: Wer zu unlauteren Mitteln greift, verdient zumindest eine Verwarnung in Form des gelben Kartons.

Neben den Münchner Bayern sowie den Borussen aus Dortmund treten ihr gegen Teams vom Schlage des FC Barcelona oder des AC Mailand an. Zu Anfang einer neuen Runde verfügen alle 16 Vertreter über die exakt gleichen Voraussetzungen in puncto Spielstärke. Hier sind winzige Parallelen zu den Bundesliga Stars 2000 auszumachen, denn erst nach einigen erfolgreich absolvierten Begegnungen werden die eigenen elf Buben stärker. Dies liegt in dem Fakt begründet, dass ihr für eingefahrene Siege nicht nur jeweils drei

Punkte in der Tabellenwertung erhaltet, sondern ebenso Punkte auf euer Konto gutgeschrieben bekommt. Mit Hilfe dieser Siegesprämie stehen euch auf dem Transfermarkt Tür und Tor offen, vorausgesetzt, ihr habt genügend Credits, um euch sinnvoll auf den wichtigsten Positionen zu verstärken. In Bezug auf die Spielstrategie sowie die taktischen Spielereien werden einige Möglichkeiten geboten, um taktische Grenzen aufzubrechen. Vom Zonen-Pressing bis hin zum "Kick and Rush" oder einem Postieren der Abseitsfalle dürfen je vier Funktionen auf die Aktionstasten gelegt werden. Konamis neuester Streich hebt sich vor allem in einem Punkt von der gesamten Konkurrenz ab: Nahezu alle fallenden Tore unterscheiden sich wirklich voneinander. Während in anderen Fußballspielen die erzielten Tore optisch nach einiger Zeit nur in Nuancen differenzieren, schafft ihr es im Falle von Konamis ISS Pro Evolution beispielsweise wirklichkeitsnähere Situationen zu erzielen. So prallt ein fulminanter 25-



Ungewohnte Rolle: Selbst ein offensiver Spieler vom Format eines Alexandro Del Piero ist sich nicht zu schade, im letzten Moment rettend einzugreifen.



Variationsmöglichkeiten: Die unterschiedlichen taktischen Feinheiten aus diesem Fundus dürfen auf euer Pad gelegt werden.



Mauer postiert: Diese Aufgabe erledigt die CPU, um euch unnötigen Stress zu ersparen.



Knappe Sache: Ob das Leder die Torlinie passiert, bleibt unklar. Allerdings wird es eine sehr knappe Sache für den Keeper.

Meter-Volley von der Querlatte in den Rücken des Goalies und ein zu Hilfe eilender Abwehrrecke stolpert die Pille schlussendlich in die eigenen Maschen. Dies entspricht wohl eher den realen Szenen auf dem Rasen. Neben diesen Goals aus dem Kuriositätenkabinett lassen sich alle erzielten Netz-Zappler auf eurer Memory-Card speichern. Pro Tor werden jeweils zwei Blöcke benötigt. Dennoch wird euch somit erstmalig die Gelegenheit geboten, die sehenswertesten Szenen später mit stolz geschwellter Brust erneut zu betrachten.

Technik:
Zweischneidiges Schwert

Während ISS Pro Evolution vom optischen Standpunkt betrachtet den Jungs von Electronic Arts kaum nachsteht, bietet Konami soundtechnisch allenfalls Durchschnittskost. Visuell bleibt, wie bereits erwähnt, kein Grund zu klagen, zumal man die einzelnen Balljäger durch realistische Animationen und ein realistisch wirkendes Erscheinungsbild authentisch gestaltete. In Bezug auf die Sounduntermalung, vor allem aber den Kommentar, muss man sich allerdings eine Rüge gefallen lassen. Selten zuvor war eine akustische Beschreibung der einzelnen Spielzüge derart monoton.



Georg: Trotz allen Verschlusslorbeeren bleibt man in einigen Punkten deutlich hinter der EA-Referenz. Bietet ISS Pro Evolution optisch noch nahezu den gleichen Level, fällt es mit dem nervigen Kommentar klar zurück. Doch entscheidend ist und bleibt die Tatsache, dass sich, bedingt durch eine durchwachsene KI der Mitspieler, die gewollten Spielsituationen nicht exakt schaffen lassen, um einen wirklichen Spielfluss zu erzeugen.

Test PlayStation

Hersteller: Konami
 Vertrieb: Konami
 Spielerzahl: 1 - 8
 Schwierigkeit: Anfänger bis Profis
 UVP: 99,- DM
 Hersteller: Konami
 Regulator: FIFA 2000 (89%)
 Inhalt: Analog, Dual-Shock

erschienen:
Februar 2000

Grafik: 80 Sound: 65

Fun: 86



Dune 2000

PlayStation Strategie Dune 2 begründete die Ära der Echtzeit-Strategiespiele. Jetzt kehrt der Klassiker in neuem Outfit zurück.

Da Command&Conquer-Schöpfer Westwood ihrem Dune 2 gerecht werden wollen, wurde ein Remake mit dem Titel Dune 2000 gebastelt. Wir haben für euch bereits die US-Version getestet, da die deutsche erst im April erscheint. Auf dem Planeten Arrakis, der zum Großteil aus Wüste besteht und zwei riesige Eiskappen an den Polen hat, wächst die geheimnisvolle Lebensdroge Spice. Der Imperator beauftragte die drei Häuser Atreides, Ordos und Harkonnen, den Planeten zu besetzen und dort einen Kampf auf Leben und Tod durchzuführen.

Spielablauf: Spice heißt Leben
Also heißt es für euch wieder, eine große Basis aufzubauen und aus einer sicheren Deckung hübsche Massenschlachten zu beschwören. Als Rohstoff dient das Spice, mit dem auf Arrakis alles bezahlt wird. Das muss zuerst in



Zwischensequenzen: Die wichtigen Spice-Sammler sind extrem Wurm-gefährdet, so dass die Hovercrafts sie ständig umsiedeln.

der Sandwüste geerntet werden. Dazu schickt ihr einen Sammler hinaus. Überall sind Felsplateaus verteilt. Das ist wichtig, weil ihr nur dort Gebäude errichten könnt. Eure Häuslein sollten auf Betonplatten errichtet werden, da sie sonst schon beim Bau beschädigt werden. Rund herum wird dann noch eine Mauer hingestellt und fertig ist das Lager. Als Nächstes werden Truppen gebaut, die dann in die Schlacht geschickt werden. Hier sieht man so langsam die Unterschiede zwischen den einzelnen Häusern. Die böstigen Harkonnen bauen widerstandsfähigere und schlagkräftigere Waffen und erhalten mehr oder minder offen vom Imperator und seinen starken Sturmtruppen Unterstützung. Die hinterhältigen Ordos, die in Dune 2 zum ersten Mal auftauchen, können mit schnellen, leichten Truppen dienen. Das stolze Haus Atreides greift auf



Da ist der Wurm drin: Die gigantischen Sandwürmer reagieren auf Geräusche und fressen alles, was im Weg ist.



Kaum zu glauben: Das, wo jeder daran vorbeifahren würde, entpuppt sich als Fremenhöhle, die von den Harkonnen gleich zerstört wird.



Transparentes Menü: Die vier Edelsteine unten verbergen je ein Untermenü, wie Bauen oder Gebäude-Upgrade.



Massenschlacht: Die stark bewachten feindlichen Lager müssen mit mindestens 20 Einheiten gestürmt werden, da ihr sonst bei der starken Gegenwehr nicht hinein kommt.

durchschnittlich starke Einheiten zurück und kann die eingeborenen Fremten für sich gewinnen. Die Waffensysteme der Häuser sind bis auf die Unterschiede in Stärke und Panzerung gleich. Erst in den letzten der 15 Levels jeder Kampagne erhalten die Streiter eine Waffe, die nur sie selbst fertigen können.

Technik: Neue erstklassige Engine

In der PC-Version griff Westwood auf die inzwischen leicht veraltete C&C-Grafik zurück und stieß dabei auf breites Unverständnis seitens der Spieler, die eine Abzocke vermuteten. Also nahm man sich das zu Herzen und strickte die PS-Version von Alarmstufe Rot um. Ihr seht das gesamte Szenario in einer Draufsicht mit leicht schräger Perspektive. Die Verbesserung ist

augenscheinlich und lässt sich sehr gut handhaben. Ansonsten erhaltet ihr das normale Westwood-Niveau, was super Musik und eine saubere und einfache Bedienung bedeutet.



René: Ich muss sagen, dass ich ähnlich wie beim PC ein Remake auf einer älteren Grafik-Engine erwartet habe und positiv überrascht worden bin.

Dune 2000 ist ein absoluter Knaller. Für mich als alten Dune2-Liebhaber ist dies nun ein gefundenes Fressen und macht mir mindestens genauso viel Spaß wie Alarmstufe Rot. Insbesondere der Kampf gegen zwei andere Häuser ist eine taktische Herausforderung, die sonst allein KKND aufweisen kann. In Sachen Technik kann ich Westwood nur gratulieren. Top-Grafik, Spitzen-Sound und nicht zuletzt die vielen Filmsequenzen, welche die Geschichte erzählen, runden das ganze Strategical ab. Dune 2000 ist ein Muss für jeden, der Command & Conquer oder Warcraft mit Begeisterung geockt hat.



Wahl der nächsten Mission: Ihr könnt euch vor jedem Level aussuchen, welches Szenario ihr erobern wollt.



Test PlayStation

Westwood Electronic Arts
 Spielzeit: 1
 Schwierigkeit: Anfänger bis Profis
 Preis: 99,- DM
 Import: Eigenimport (us)
 Plattform: Command & Conquer (90%)
 Inhalt: 45 Levels, 3 Kampagnen,
 Analog
 Erscheinungstermin: April 2000

Grafik: 82 Sound: 86

Fun: 92





Staubig: Drückt man energisch auf das Gaspedal, hinterlässt das Fahrzeug eine Staubwolke.



Eingetrübt: Der Nebel behindert nicht nur die Sicht, er beschränkt auch die Framerate.



Triumphiert: Kurz vor dem Ziel feuern euch noch die Zuschauer an.

Rally Championship

PlayStation Rennspiel Codemasters bekommt starke Konkurrenz. Mit Rally Championship schickt EA ihren Rallye-Kandidaten ins Rennen.

Als vor zwei Jahren Colin McRae Rally auf dem Markt erschien, schrien viele Rennspiel-Fans laut auf. Die Tatsache, dass man bei diesem Spiel nur gegen die Zeiten der anderen Fahrer antritt, löste in Fachkreisen heiße Diskussionen aus. Sollte es wirklich Spaß machen, alleine über eine Schotterpiste zu jagen? Jawohl, das tat es! Bei diesem Spiel war man so mit dem genialen Fahr-Feeling beschäftigt, dass man die fehlenden Gegner glatt vergaß. Electronic Arts versucht nun mit Rally Championship erstmals dieses geniale Spiel vom Thron zu stoßen.

Spielablauf: Arcade vs Simulation

Genau wie bei Colin McRae Rally fährt man auch hier bei einem Rennen mehrere Etappen. Diese unterscheiden

sich meist durch Vegetation und Witterungsverhältnisse. Worin sich die Strecken des EA-Produkts jedoch immens von der Konkurrenz abheben, ist die Länge des Rennens. Ist man bei anderen Spielen schon nach ein bis zwei Minuten im Ziel, hat man bei Rally Championship nicht einmal ein Viertel der Strecke zurückgelegt. Bis zu einer viertel Stunde ist man auf den Kursen damit beschäftigt, nicht an einem Baum oder Erdhügel hängen zu bleiben. Hierbei wird man von kleinen Pfeilen, die vor einer Kurve am oberen Bildschirmrand erscheinen, durch das unwegige Gelände gelotst. Der Beifahrer versorgt euch zusätzlich mit einigen Infos, damit ihr auch auf unbekanntem Strecken die Geschwindigkeit des Boliden richtig wählen könnt. Faszinierend ist auch die

Streckenführung. So bietet das Spiel des Öfteren Weggabelungen, die einem schnellen Fahrer das Überholen oft sehr vereinfachen. Nach jedem Checkpoint werden die aktuellen Zeiten der Fahrer eingeblendet, damit man sich regelmäßig über Zeitgewinn oder Verlust informieren kann. Neben dem Arcade- und Zeitrennen gibt es den Meisterschaftsmodus, der wohl die interessanteste Spielweise bietet. Bei jedem Turnier müssen auf verschiedenen Etappen gute Leistungen gebracht werden, will man am Ende das Rennen für sich entscheiden.

Technik: Realistisches Umfeld

Wenn man bei der Fahrt auf dem unwegsamem Gelände das Auge über die Landschaft schweifen lässt, fällt schnell auf, wie viele Details in diesem Spiel verbaut wurden. Von Landwirt-



Abgezweigt: Zahlreiche Weggabelungen bieten eine perfekte Möglichkeit zum Überholen.

schaftsgeräten über Zuschauer bis hin zu kleinen Holzhöhlen ist alles vorhanden und zielt den Weg zum heiß umkämpften Ziel. Auch der Sound der Motoren weiß zu begeistern. Nicht nur der kernige Motor, auch das feine Pfeifen des Turbo-Laders ist deutlich zu hören.



Georg: Dieses Spiel hat endlich etwas zu bieten, was ich bei allen anderen Rallye-Simulationen

schmerzlich vermisst habe. Auf den ellenlangen Strecken von Rally Championship kommt wirklich Spaß auf. Mit einer großen Anzahl von Strecken und Autos ist dieses Spiel auf alle Fälle ein absoluter Top-Titel. Abzüge gibt es nur bei der Steuerung. Diese hätte noch etwas realistischer und feiner ausfallen können.



Grenzenlos: Ein Pop-up der Strecke sucht man bei Rally Championship vergeblich.



Showcase: Die Rennautos werden von einer freundlichen Stimme angepriesen.



Eingeschneit: Bei einer richtigen Rallye muss auch mit einem Wetterumschwung gerechnet werden.



Schmutzig: Im Verlauf des Rennens verschmutzt euer Bolide zusehends.

Test PlayStation

entwickelt von **Hot Gen Studios**
 vertrieben von **Electronic Arts**
 Spielmodus **1-2**
 geeignet für **Anfänger bis Profis**
 UVP **99,- DM**
 Publisher **Electronic Arts**
 Vergleichspreis **V-Rally 2 (89%)**
 ab 16+ Autos

erschienen **Februar 2000**

Grafik: 85 Sound: 82

Fun: 84



Spec Ops

PlayStation Shoot 'em Up Als US-Ranger-Kampfspezialisten bereitet ihr den Weg in guter alter Seek-and-Destroy-Tradition.

Logistische und taktische Aufklärung ist aus militärischer Sicht ein ungeheuer wichtiges Spektrum in der Kriegsführung. Selbst in unserer hochmodernen Zeit kann nicht jeder Winkel feindlichen Gebiets exakt per Satellit ausspioniert und genau erfasst werden. So muss in solchen Situationen nach wie vor der Mensch selbst Hand anlegen, um den Weg für reguläre Kampftruppen zu erkunden, vorzubereiten und zu bahnen.

Spielablauf: Seek and Destroy
Ihr übernehmt die Führung einer Gruppe Ranger, die sich aus kampferprobten Spezialisten zusammensetzt. Nach dem obligatorischen Mission-Briefing und einem Check der vorhandenen Ausrüstung steuert ihr per Pad dieses Einsatzkommando taktisch überlegt aus der Third-Person-Perspektive durch unbekanntes Gelände. Ihr habt als Spieler immer nur die Möglichkeit, einen Ranger der Gruppe zu steuern. Wollt ihr die Überlegenheit eines Kommandos nutzen, muss jeder Soldat einzeln an wichtige Punkte des Schlachtfeldes herangeführt werden. Dann reagiert jedoch der Ranger, der nicht von euch selbst geführt wird, an diesem Punkt eigenständig und nimmt beispiels-

weise gegnerische Einheiten unter Beschuss, während ihr weitere Spezialisten durchs Gelände steuert. Hierbei wird jede Deckungsmöglichkeit des Umfeldes genutzt, um nicht verheerenderweise unter feindliches Feuer genommen zu werden. Neben selbstverständlichen Steuerbefehlen, wie Laufen und Ducken, haben eure Charaktere die Option, je nach Talent zu schießen. Dabei benutzen sie die Waffe, die ihr ihnen in den Missionsvorbereitungen ausgehändigt habt. Besitzen die Jungs zusätzlich zu dieser Ausrüstung eine Ausbildung bzw. Begabung, werdet ihr euer blaues Wunder erleben, denn sie stellen sich dann als wahre Meisterschützen heraus und räumen tüchtig unter den feindlichen Einheiten auf. Da es mit normaler Feuerwaffenmunition nicht getan ist, stehen auch Sprengartikel aller Art zur Verfügung, um die Missionsziele, wie gegnerische Transporter, Funkanlagen und Stellungen, ins digitale Jenseits zu schicken. Eine Mission besteht hierbei aus der perfekten Erfüllung aller gesetzten Aufgaben. Das bedeutet, dass ihr nicht sinnlos durchs Gelände marschiert und alles umnietet, sondern die wichtigen militärischen Ziele zu erfüllen habt.



Kampfkleidung: In arktischen Gebieten tragen eure Söldner dem Gelände angepasstes Outfit.



Scharfschütze: Mit dem Zielfernrohr deckt ihr entfernte gegnerische Einheiten mit Salven ein.



Ausgeschaltet: Treu dem Befehl folgend, jagt ihr sensitives gegnerisches Gerät mit Sprengstoff aus dem Weg.



Handgranaten: Selbstverständlich führt ein Soldat, der etwas auf sich hält, einige Handgranaten mit sich, die unterschiedlich weit geworfen werden dürfen.



Überfall: Feindlicher Nachschub wird gnadenlos aufgebracht und mit Waffengewalt ausgehoben.

Technik: Zweckgebunden ausreichend

Optisch bedient man sich bei Spec Ops einer flotten, jedoch etwas farbarmen Grafik. In einigen Levels sind die Objekte öfters gleich dargestellt. Die Steuerung ist sauber und logisch aufgebaut. Allerdings benötigt man ein wenig Zeit, um sich einzuspielen, da einige Doppelbelegungen am Controller vorhanden sind. Die künstliche Intelligenz der Gegner geht nicht über die einer normalen Packung Kanonenfutter hinaus, jedoch weiß sich ein Ranger, der eurem Team angehört, heftig und effektiv zu wehren, während ihr einen anderen Ranger mit der entsprechenden Sprengladung ins Ziel bringt.



Kriegsgeheul: Mit markigen Befehlen spornt ihr die anderen Ranger an.



Vermint: Schweres feindliches Gerät wird mit Minen und Zeitzündern versehen.



Mario: Spec Ops macht einfach Spaß. Alle, die auf das Drauflosbolzen stehen, werden jedoch sehr schnell enttäuscht sein, denn Spec Ops muss überlegt angegangen werden. Wie in der Realität bestehen auch eure Soldaten aus Fleisch und Blut. So sackt eure Lebensleiste bei gegnerischen Attacken mehr als schnell ins Negative und der Verlust nur eines Mannes kann schon die Niederlage bedeuten. Aber auch realistische Voraussetzungen, wie das zwingend notwendige Nachladen einer Feuerwaffe, oder die Tatsache, dass man sich auch schnell selbst versehentlich mit in die Luft sprengt, sorgen für einen ungeheuer dichten Spannungsbogen. Negativ fällt der recht hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad auf. Eher unrealistisch erscheinen auch Situationen, in welchen ein Scharfschütze gerade einen Meter vor einem Gegner steht und diesen einfach nicht trifft.

Test PlayStation

Talonsoft/Rune Craft
Take 2
1 - 2
Profis
89,- DM
Take 2
Rainbow Six
(82%)
10+ Missionen,
Dual Shock
Februar 2000

Grafik: 70 Sound: 56
Fun: 78



AB 19. 1. 2000

ACE COMBAT 3 electrosphere

MIT GROSSER GEWINNSPIELAKTION

READY FOR TAKE-OFF MIT ÜBER 16 VERSCHIEDENEN JETS. IHRE MISSION: AUSSCHALTUNG DER TERRORISTENSTELLUNGEN IN SEKTOR 81. JP 12 BEREIT FÜR LUFTBETANKUNG AUF NNW. AKTIVIEREN SIE PLASMA-TORPEDOS. FEINDLICHE TORNADOS AUF SSO. GOOD LUCK. OVER AND OUT.

IM LUFTKAMPF HILFT NUR FLUGERFAHRUNG ODER DER SCHLEUDERSITZ. DESHALB VERLOST PLAYSTATION EINEN ÜBERSCHALLFLUG MIT EINER MIG 29. BEVOR SIE JEDOCH DEN STEUERKNÜPPEL SELBER IN DIE HAND NEHMEN, ERWARTET SIE EIN EXKLUSIVES DREITÄGIGES TRAININGSPROGRAMM IN MOSKAU. GEWINNFRAGE: WIE VIELE JETS STEHEN IM ACE COMBAT 3 HANGAR?

AN SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, LYONER STR. 26, 60528 FRANKFURT

NAME _____
 ADRESSE _____
 E-MAIL _____
 ANTWORT _____

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von SCEJ sind nicht teilnahmeberechtigt. Einlösung des Gewinns nur durch gesundheitlich geeignete Personen (ärztliches Attest erforderlich) über 18 Jahren. Einsendeschluss ist der 15. 3. 2000.



POSITION 2/4 RUNDE 1/2 SCHADEN TURBO 099 KM/H

Ausgebrannt: Crasht ihr zu viele Hindernisse, verliert eure Kiste an Leistung und qualmt bis zum Exitus des Motors.

Autobahn Raser 2

PlayStation Rennspiel Die Coder von Davilex nahmen sich einer Portierung des PC-Hits an.

Autobahn Raser 2 zog im Laufe des letzten Jahres Hunderttausenden von PC-Usern das Geld aus der Tasche, denn derart oft verkaufte sich der Titel aus deutschen Landen. Einen ähnlichen Hit für die Konsolisten zu kreieren war wohl der Vater des Gedankens, und eine PlayStation-Umsetzung wurde prompt angegangen. Die Hintergrund-Story zu Autobahn Raser ist kurz erzählt. Im Prinzip dreht sich alles um ein einziges Ziel: mit eurem Boliden heilen Bleches von Hamburg nach Wien über den deutschen Asphalt zu düsen. Hierzu steht euch anfangs lediglich ein ärmlicher Smart zur Verfügung. Im Laufe der Highway-Hatz jedoch dürft ihr, sofern es euer Geldbeutel erlaubt, den eigenen Fuhrpark aufstocken. Für erfolgreich bzw. siegreich abgeschlossene Etappen erhaltet ihr harte Dollars, welche ihr sofort wahlweise in das Feintuning eures Vehikels investiert oder aber auf dem Kfz-Markt zuschlagt. Vom Bietl bis hin zum Horch DD stehen euch einige bekannte deutsche Modelle zur Verfügung, deren Modellnamen jedoch aus Lizenzgründen leicht abgewandelt wurden. So wurde ein

Porsche 911 kurzerhand in einen Prescher 912 umgetauft. Unterwegs muss neben dem Meistern haariger, lang ausgefallener Pisten auch noch blitzwütigen Polizisten ein Schnäppchen geschlagen werden, die euch bei Geschwindigkeitsvergehen sofort verfolgen.

Insgesamt sind sieben Einzeletappen zu bewältigen.



René: Ich wende mich mit Grausen ab! Hätte ich dieses Game gekauft, ich würde die Existenz meiner Konsole im nun sechsten Jahr hinterfragen. Von der absolut unlogischen Kollisionsabfrage (ihr prallt auf lächerliche Trottoirs) bis hin zum hirnlosen Verhalten der CPU-Wagen gibt es rein gar nichts, um einen Kauf zu rechtfertigen. Ich sage nur: hereinploppende Lens-Flare-Effekte. Ohne Worte!

Test PlayStation

Hersteller: **Davilex Software**
 Vertrieb: **Davilex Software**
 Plattformen: **1**
 Schwierigkeit: **Anfänger**
 UVP: **99,- DM**
 Import: **Eigenimport**
 Vergleichspreis: **Need For Speed 3 (85%)**
 Spielart: **Analog, 7 Kurse**
irrschauderhaft erhältlich

Grafik: 24 Sound: 33

Fun: 8



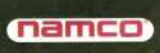
Effekt-Hascherei: Die Lens-Flare-Effekte sind zwar auf den ersten Blick nett anzusehen, doch deren Hereinploppen nervt gehörig.



PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1.21 DM/MIN.)
 WWW.PLAYSTATION.DE/ACECOMBAT3



IT'S NOT A GAME



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Offizieller Sponsor der UEFA Europameisterschaft. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE © 1999 Namco Ltd., all rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. Published by Sony Computer Entertainment Europe

Poster

Postergröße variiert
zwischen
DIN A1 (60x80 cm)
und ca. 70x100 cm



G-524.780 / DM 14,90
MATRIX



G-493.172 / DM 14,90
BLADE



Mit ne
CoMeL
keiNei Du
Locker
Abhängen.

K-414.760 / DM 8,90
**MIT'NER CAMEL KANNST
DU LOCKER ABHÄNGEN**
Größe: 57x42 cm



Hab
im Auto
immer
ne CoMeL
zur Hand

K-520.040 / DM 8,90
**HAB IM AUTO IMMER'NE
CAMEL ZUR HAND**
Größe: 57x42 cm



FÜR'NE
CoMeL
gibt's
keiNei
Ersatz.

K-591.250 / DM 8,90
**FÜR'NE CAMEL GIBT'S
KEINEN ERSATZ**
Größe: 57x42 cm



G-381.630 / DM 12,90
UFO



G-331.240 / DM 14,90
FROM DUSK TILL DAWN



G-295.064 / DM 12,90
R-295.064 / DM 19,80
(Riesenposter 100x150cm)
PULP FICTION



G-514.640 / DM 9,90
GELINI



G-375.070 / DM 12,90
STONEHENGE



G-268.636 / DM 25,90 (44)
MICHAEL JORDAN
(Langbahnposter, Größe: 58x182 cm)



G-510.650 / DM 12,90
SOUTH PARK

Matrix Action-Figuren

Material: Hartgummi
Größe: ca. 16 cm
Jede Figur mit Waffensortiment



Z-594.390
DM 34,90
TRINITY



Z-594.290 / DM 34,90
NEO



Z-594.310 / DM 34,90
MORPHEUS

Scream



Z-485.215 / DM 59,90
SCREAM-KOSTÜM

Original
Scream-Kostüm
besteht aus
100% Kunstfaser!
One Size Fits All!
Kostüm kommt
mit Maske (nicht
fluoreszierend),
aber ohne
Machete!
Kult für alle Freunde
des Splatters!

Z-514.170 / DM 9,90
SCREAM-MACHETE
(ca. 55 cm lang)



Z-518.560 / DM 14,90
SCREAM-MESSER
(Bleeding Knife)

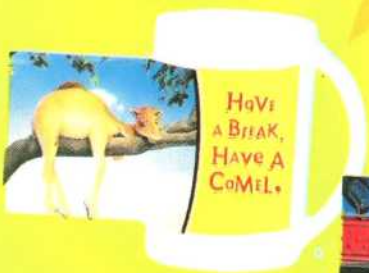


Z-485.210 / DM 25,90
SCREAM-MASKE

Tassen



Z-499.900 / DM 9,90
ICH CHEF DU NIX



Z-530.400 / DM 14,90
**HAVE A BREAK,
HAVE A CAMEL**



Z-530.420 / DM 14,90
CAMEL. MIT DEM VERWÖHNAROMA



Z-499.870 / DM 9,90
NO MA'AM



Z-499.840 / DM 12,90
SCREAM



24-Hotline
(18 Pf./Min.)

01804-450450

alles zu Film, Musik & Personality



T-530.720 (XL) / DM 29,90
T-530.721 (L) / DM 29,90
NYPD - T-SHIRT

T-594.040 / DM 29,90
NYPD - WOOLHAT

T-594.020 (XL) / DM 39,90
T-594.021 (L) / DM 39,90
NYPD - POLOHEMD

T-530.730 / DM 29,90
NYPD - CAP

T-530.740 (XL) / DM 59,90
T-530.741 (L) / DM 59,90
NYPD - KAPUZENPULLI

NYPD aufwendiger Stick! Original New York Police Department Logo!

100% Baumwolle



T-486.810 (XL) / DM 24,90
T-486.811 (L) / DM 24,90
POLK HIGH 33



BACKPRINT



BACKPRINT



T-522.760 (XL) / DM 39,80
T-522.761 (L) / DM 39,80
BECKS



T-496.270 (XL) / DM 25,90
T-496.271 (L) / DM 25,90
MIKE



T-497.290 (XL) / DM 24,90
T-497.291 (L) / DM 24,90
ROTER STERN PEKING

T-510.890 (XL) / DM 25,90
PAFF DADDY

3D SQUEEZIE KEYRINGS

Größe ca. 5-7 cm



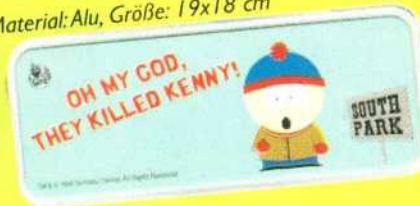
Z-588.500 / DM 8,99
CARTMAN

SOUTHPARK METAL GIFT BOXES

Material: Alu, Größe: 19x18 cm



Z-587.310 / DM 8,95



Z-587.330 / DM 8,95



Z-513.390 / DM 6,90
MR. BEAN-TEDDY

Coupon ausfüllen und an → Close Up Posters, Zeppelinstrasse 41, 73760 Ostfildern → senden oder faxen → 0711 450 45 50 → oder 24Std. bestellhotline anrufen → 01804 450 450 18Pff/Min

Gleich bestellen!



Z-588.520 / DM 8,99
STAN



Z-588.550 / DM 8,99
KENNY

Anzahl	Bestell-Nr.	Titel	Preis/Stück	Gesamt	Kundennummer
1	T-990.998	Close Up T-Shirt <small>ab einem Bestellwert von DM 50,00</small>	DM 0,00	DM 0,00	Name, Vorname
					Geburtsdatum
					Strasse
					PLZ/Ort
					Tel.Nr. (für eventuelle Rückfragen)
					Email-Adress für News
					Ort, Datum:
					Unterschrift: <small>(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)</small>

Ich bezahle

per Nachnahme
(plus DM 11,70 Versandkosten)
Nachnahme ins Ausland nicht möglich!

per Verrechnungsscheck
(plus DM 6,70 Versandkosten/A & CH DM 15,00)

Schecknummer

per Kreditkarte
(plus DM 6,70 Versandkosten
A & CH DM 15,00)

Visa Eurocard gültig bis

Kreditkartennummer

Ja, bitte schickt mir den kostenlosen
Gesamtkatalog mit ca. 10.000 Farbabbildungen!

CloseUp Welcomeprämie
Besteller, die einen Warenwert über DM 50,00 erreichen, erhalten von uns als kleines Dankeschön ein **Close Up Gratis T-Shirt.**

Bestellhotline 01804 450 450
Bestellfax 0711 450 45 50
closeup@closeup.de
www.closeup.de

X09



Lass endlich los! Eine der kniffligsten Disziplinen ist Hammerwerfen, wo man den richtigen Abwurfpunkt erwischen muss.



Super Zeit: Um gegen den starken Briten zu bestehen, habt ihr fast Weltrekord zu laufen.



Wer kriegt den Windschatten? Im Bahnradspint hat derjenige die besseren Chancen, der von hinten kommt.

International Track & Field 2

PlayStation Sport Alle Sport-Fans aufgepasst: Mit dem Nachfolger zu Konamis Mehrspieler-Vergnügen dürft ihr endlich wieder eure Pads malträtiertern.

Kaum eine Sparte von Spielen ist so etabliert wie Sportspiele. Ob das Fußball, Basketball oder Snowboard ist, spielt dabei keine Rolle. Fans sind immer zu finden. Ein Bereich des Sportspiel-Genres war aber immer etwas eigen, und zwar sind damit die Mehrkampf-Spiele gemeint. Titel wie Olympic Games, Decathlon oder International Track & Field verbindet alle eine Tatsache: Ist man mit dem Spiel fertig, sind entweder die Tasten kaputt oder die Finger.

Spielablauf: Hämmern, was das Pad hergibt

Genau dieses Spielprinzip hat sich IT&F 2 bewahrt. In einer Auswahl von zwölf Sportarten prügelt ihr auf euer Pad ein, bis die Finger bluten. Die verschiedenen Disziplinen haben

eigentlich nur eines gemein. Sie sind allesamt olympische Disziplinen. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Spielmodi: Arcade und Challenge. Während im Challenge-Modus mehr der Übungscharakter im Vordergrund steht, habt ihr im Arcade-Modus die Möglichkeit, gegen bis zu drei menschliche Konkurrenten via Multitap im Ausscheid anzutreten. In diesem Wettkampf müsst ihr in jeder Sportart versuchen, besser als die Gegner zu sein. Zudem wird überall ein Mindestniveau gefordert, das es zu schaffen gilt. Diese Qualifikation (siehe Block) stellt in manchen der zwölf Sportarten schon ein Problem dar. So lassen sich die 11,26 Sekunden im 100m-Sprint mit ein wenig Übung relativ leicht erfüllen. Hauptaugenmerk liegt dabei auf der Geschwindigkeit. Immer abwechselnd

Viereck und Kreis gedrückt, wird anhand der Geschwindigkeit, in der ihr die Tasten betätigt, die Laufgeschwindigkeit eures Sprinters ermittelt. Die einzige Stelle, wo ihr aufpassen müsst, ist der Start. Seid ihr nämlich zu übereifrig, kommt es dort gleich zu einem Fehlstart. Der Weitsprung gestaltet sich schon etwas tückischer. Ein Sprung ist in drei Stufen aufgegliedert. Zunächst müsst ihr euren Kämpfer auf Top-Speed bringen, um im nächsten Schritt aus voller Fahrt den Balken zu treffen. Die dritte Phase ist dann das Einstellen des Absprungwinkels von möglichst genau 45 Grad. Zwar ist eine Abweichung von fünf Grad noch immer im grünen Bereich, aber auf Genauigkeit wird bei IT&F 2 sehr viel Wert gelegt. Das Schwierigste an einem Sprung ist das optimale



Kombinationen tippen: Wer einen sauberen Sprung zeigen will, muss in kurzer Zeit bis zu acht Tasten drücken.

Treffen des Balkens. Nicht nur am Anfang kann es schnell passieren, dass plötzlich "Foul" an einem der Versuche steht. Und da ihr nur drei Chancen bekommt und selbst bei einem guten und gelungenen

Versuch die Qualifikationsweite von 7,61 Metern erst einmal zu erreichen habt, seid ihr dann möglicherweise durch die Qualifikation gerauscht. Nicht nur Leichtathletik-Fans kommen auf ihre Kosten. Interessant ist zum Beispiel auch das Kunstspringen. Dort dürft ihr vom 3m-Brett mit Dreifach-



K.o.-System: Beim Bahnradspint arbeitet ihr euch durch Halbfinale und Finale bis zum Sieg vor. Wie ihr wünscht, sind zum Weiterkommen ein oder zwei Siege nötig.



Klappern gehört zum Handwerk: Wie beim ISTAF-Meeting versuchen die Weitspringer zunächst das Publikum zu animieren, um dann einen fantastischen Sprung zu zeigen.



Taktgefühl: Beim 500m-Kajak-Fahren ist es wichtig, so rhythmisch wie möglich zu schlagen. Genaueres verrät die Takt-Anzeige.



Jetzt hat er ihn endlich hochgekriegt! Beim Gewichtheben schöpft ihr eure Kraft aus einem Vitalitätspool, der gerade bei größeren Massen viel zu schnell zur Neige geht.



Misslungen: Die einzige Disziplin, die nicht so gut animiert ist, ist Stabhochsprung, bei dem ruckende Bewegungen entstehen.



Die Ruhe vor dem Sturm: Kurz vor dem Start gibt es noch eine leicht besinnliche Konzentrationsphase.



Wie weit war es denn nun? Nach der Landung im Sand schaut sich der Springer gleich nach dem Ergebnis um.



Qual der Wahl: Vor jedem Sprung stellt ihr den Schwierigkeitsgrad ein.

Schrauben ins Wasser hüpfen. Bei dieser Sportart kommt es darauf an, den sich drehenden Körper senkrecht eintauchen zu lassen. Spitzenwertungen von 10,0 sind dann garantiert. Der Pferdsprung stellt noch höhere Anforderungen: Ihr müsst in einer Phase (genannt Command) eine angezeigte Tastenfolge von bis zu acht Buttons in gerade einmal zwei Sekunden ein-



Auf dem Weg zur Anlaufbahn: Vor den einzelnen Wettbewerben wird euch euer Athlet in kleinen Animationen vorgestellt.

hacken. Aber auch für Liebhaber anderer Disziplinen hält IT&F 2 noch etwas bereit. Zwei Radsport-Rennen, 50m-Freistil und das rhythmische Kajak-Fahren beschließen das bunte Treiben.

Technik: Kräftig aufgepeppte Grafik

Konami schafft es, die Athleten gut in Szene zu setzen. Gegenüber dem Vorgänger wurden den Sportlern mehr Polygone verpasst.

Weltrekorde

Disziplin	Weltrekord	Qualifikation
100m-Sprint	9,79 s	11,26 s
Weitsprung	8,95 m	7,61 m
Stabhochsprung	6,14 m	5,20 m
Hammerwerfen	86,74 m	68,73 m
Speerwerfen	98,48 m	83,71 m
Gewichtheben	262,5 kg	245 kg
Springen vom 3m-Brett	300 Punkte	200 Punkte
50m-Freistil	24,51 s	28,19 s
Pferdsprung	9,700 Punkte	8,250 Punkte
1km-Zeitfahren	1:00.613 min	1:09.705 min
Radsprint	-	ein Sieg
500m-Kajak	1:25.000 min	1:40.000 min



René: IT&F 2 kann die Leistungen des Vorgängers durchaus bestätigen. Zwei weitere Sportarten und ein ebenso wie im Prequel vernünftiger Mehrspieler-Modus lassen den Titel sehr attraktiv erscheinen. Ich habe nur wenige Kritikpunkte zu vermelden. Zum einen wurden gegenüber der Preview-Version die Mindestqualifikationen kräftig angehoben. Dadurch entsteht ein gewisser

Frustfaktor, der nicht hätte sein müssen. Zum anderen ist das Niveau zwischen den einzelnen Disziplinen zum Teil unausgeglich. So gibt es welche, die flutschen nur so, und andere hingegen, zum Beispiel der Weitsprung, verärgern, weil man zum x-ten Mal aus dem Wettbewerb geflogen ist. Ansonsten ist International Track and Field 2 ein technisch gutes Mehrspieler-Spiel, das leider, wenn man es alleine zockt, nach einer Weile seinen Reiz verliert.

Gelungen ist auch die Kameraführung, die sehr stark an eine Fernsehübertragung erinnert. Im Bereich Sound gibt es außer den Geräuschen der Sportarten und

der Ansage der Ergebnisse nicht viel zu berichten.



Rekordjagd: Das leicht zu bedienende Speerwerfen animiert zu Höchstleistungen im Bereich von über 90 Weitenmetern.



Ärgerlich: Und wieder einmal hat es geklappt. Statt den Balken zu treffen, springen wir viel zu spät ab.



Aufpassen: Wer schon vor dem Startsignal rückt, bekommt einen Fehlstart zugeschrieben.



Rotierende Anzeige: Um einen optimalen Sprung hinzukriegen, muss der Pfeil genau unten stehen bleiben.

Test PlayStation

Hersteller: Konami
 Konami
 1 - 4
 Fortgeschrittene
 99,- DM
 Konami
 International
 Track & Field (75%)
 12 Sportarten
 erhältlich

Grafik: 82 Sound: 74

Fun: 76





Valentin's Day: In diesem Spiel müssen Pfeil und Bogen eingesammelt und alle anderen Groopies getroffen werden.



Weg da! Dummerweise war unser Mr. Garrison nicht schnell genug, so dass er den Zug volle Breitseite erwischte.



Großformat: Seht ihr euren Fahrer von vorn, habt ihr entweder verloren oder ihr seid einem besonders gemeinen Abschied erlegen.

South Park Rally

PlayStation Rennspiel Zur Zeit boomt gerade die Fun-Racer-Szene. Auch Acclaim kann es nicht lassen und bringt eine Version rund um die Kultserie South Park heraus.

Nach den letzten South-Park-Spielen, die eigentlich nur als Multiplayer-Games zu gebrauchen waren, versucht sich Acclaim nun an einem Rennspiel im Stile von Crash Team Racing. Dabei sitzen die vier jugendlichen Helden sowie zwei Dutzend andere Charaktere der Kultserie am Steuer ihrer abgefahrenen Vehikel.

Spielablauf: Kein bisschen leise
Ähnlich wie bei Speed Freaks und Crash Team Racing fährt ihr Go Kart gegen vier Kontrahenten. Insgesamt stehen euch sieben Strecken zur Verfügung, wovon sechs erst einmal freigespielt werden müssen. Die Strecken sind keine Rundkurse, sondern ein Straßennetz mit Abkürzungen und Querverbindungen. Überall sind große bunte Würfel verteilt, in denen sich Goodies verstecken. Je nachdem sind das Waffen, Schilde oder Speed-ups. Natürlich heißen sie nicht so, sondern tragen klangvolle Namen wie „Eric das Baby“, welches das Symbol für einen Nachbrenner ist und mit einem freundlichen Furzer ausgelöst wird. Als Fahrer dürft ihr euch zu Beginn einen der vier Boys sowie Wendy, Chefkoch oder den Polizisten und dessen Auto auswählen. Bald schon

kommen weitere hinzu, darunter Mr. Garrison und sein Mr. Zylinder. Insgesamt dürft ihr 30 South-Park-Figuren steuern, jede mit anderen Fahreigenschaften. Das Besondere an South Park Racing sind aber die 14 Spielchen, die ihr veranstaltet. Nach dem Standardrennen, in dem ihr drei Runden fährt und dabei vier Checkpoints absolvieren müsst, werden die Touren immer verrückter. So müsst ihr einen Gegenstand einsammeln und den durch vier Checkpoints fahren oder diesen für zwei Minuten an euch bringen. Die ganze waffenstrotzende Meute düst natürlich hinter euch her und versucht euch das Teil wieder abzuja-gen. Dafür genügt ein Treffer oder ein robuster Rempler. Ein

Zweispeler-Modus wurde ebenfalls eingebaut. Ihr habt dabei die Wahl zwischen einem vertikalen oder horizontalen Splitscreen.

Technik: Einfach und rasant

Acclaim hat sich bei dem Titel große Mühe gegeben, die aus der Serie bekannten Zeichentrickfiguren in Polygone umzuwandeln. Und das mit Erfolg. Die flüssige Grafik ist zwar mit Hochkarättern wie Gran Turismo 2 nicht vergleichbar, aber dafür sehr ansprechend. Besonders gefällt die Musik, die den rasanten Eindruck der Grafik zusätzlich unterstützt. Die butterweiche Steuerung ist simpel und lässt keine Wünsche offen.



Verflucht: Kurz vor dem Einsammeln des Pokals wird Wendy von einem fiesem Wirbelsturm außer Gefecht gesetzt.



René: South Park Rally ist der absolute Witz. Und das ist diesmal positiv gemeint! Acclaim hat einen Fun-Racer auf die Beine gestellt, der sich durchaus mit Speed Freaks und Crash Team Racing messen kann, auch wenn er technisch nicht auf einem ähnlich hohen Niveau angesiedelt ist. Die beste Idee, die den Entwicklern dabei gekommen ist, sind die einzelnen Spielchen, die immer witziger, wenn auch schwerer werden. Es macht riesig Spaß, sich mit vier Gegnern um einen Gegenstand zu kloppen. South Park Rally ist eine Empfehlung, nicht nur für Fans der Serie.



Großer dicker Pfeil: In diese Richtung müssen wir uns orientieren, da dort der gesuchte Gegenstand oder der nächste Checkpoint ist.



Friedensstifter Weihnachtstot: Mr. Hanky mit der Zipfelmütze ist ein zeitweiliger Schutz.



Fliegende Kühe: Der Flug dieser Kuh hat unter allen Umständen eine 6,0 als Wertung verdient.

Test PlayStation

Tantalus
Acclaim
1 - 2
Anfänger bis Profis
89,- DM
Acclaim
Crash Team
Racing (89%), Speed Freaks (86%)
14 Spiele, 7 Strecken,
30 Fahrzeuge, Dual Shock
erhältlich

Grafik: 73 Sound: 80

Fun: 80

Renegade Racer

PlayStation Rennspiel Zur Abwechslung dürft ihr in Interplays Fun-Racer mit Hovercrafts übers Wasser düsen.

Buck Billionaire ist stinkreich. Und was macht ein im Geld schwimmender Exzentriker? Er lädt elf weitere Hovercraft-Piloten zu einem Contest ein. Die Charaktere und ihre Fahrzeuge sind sehr unterschiedlich ausgelegt. So dürft ihr einen Major in seinem Panzer steuern, der recht träge daher kommt, allerdings die Waffen,

die er auf den 32 Strecken einsammelt, zielgenau einsetzt. Mit Raketen schießt ihr vor euch fahrende Gegner ab, mit Minen ärgert ihr die hinter euch. Diverse Speed-ups und Schilde geben euch den nötigen Drive. In den Rennen müssen bestimmte Zielstellungen erfüllt werden. Ein Battle-Race müsst ihr einfach nur gewinnen,



Rasante Fahrerei: In einem Battle-Race müsst ihr zwei Gegner besiegen, die euch von hinten mit Raketen und von vorn mit Minen bewerfen.



René: Renegade Racers ist ein kurzweiliger Fun-Racer mit guten Ideen. Insbesondere die Sprünge auf eine Zielscheibe, auf der eure Treffergenauigkeit gemessen wird, kommen recht witzig. In puncto Technik hingegen besteht ein großer Abstand zu den

Referenzen des Genres. Grafik und Sound bewegen sich gerade auf durchschnittlichem Niveau. Auch die Spielmodi sind längst nicht so abwechslungsreich wie beispielsweise Crash Team Racing oder South Park Rally. Das Spielprinzip ist auf Dauer zu anspruchlos.

doch das funktioniert meist nur mit den herumliegenden Goodies. In Smash & Grab heißt es, eine Anzahl Kristalle einzusammeln, in Drop Zone springt ihr über Rampen hinweg und müsst dabei eine Weitenvorgabe erfüllen. Die wichtigsten Rennen sind jedoch die Head to Head, in denen ihr euch den zu besiegenden Charakter freispielen dürft. Eine witzige Beigabe ist das Party-Spiel, in dem bis zu acht Leute im K.o.-System gegeneinander antreten.



Sammelleidenschaft: Überall sind kleine Würfel verteilt, in denen Waffen, Speed-ups oder Schilde stecken.

Test PlayStation

Promethean
Interplay
 Spieleranzahl: 1 - 8
 Schwierigkeit: Anfänger
 UVP: 99,- DM
 Publisher: Virgin
 Spielart: Speed Freaks
 (86%)
 12 Fahrzeuge, Dual Shock, 32 Levels, 8 Rennmodi
Erscheint: erhältlich

Grafik: 67 Sound: 69

Fun: 69

Graphic Kit[®] collection

for **SONY[®] PLAYSTATION[®]**

NEU DIE NEUEN SIND DA!

GRAPHIC-KIT, DIE FARBREVOLUTION FÜR PLAYSTATION! 3.2 MILLIONEN GERÄTE WARTEN AUF IHR KIT...

- DAS ORIGINAL VON PROMOVIDEO ÜBER 24 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

Erhältlich bei:

DEUTSCHER VIDEO RING[®] WIR MACHEN PROGRAMME

REDZAC TOYS R US

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch: **dynatex**
 dynatex GmbH • Schloßstraße 8 • 44287 Dortmund
 Fax: 02 31/45000-29 • Tel.: (0231) 45000-0 • www.dynatex.de • eMail: dynatex@dynatex.de

Cool Boarders 4

PlayStation Fun-Sports Die 989 Studios schlagen zurück und schicken die Cool-Boarders-Reihe in die vierte Runde! Also lautet die Devise klipp und klar: Ran an die Boards und hinein in den Berg, und das in bester Terje-Haakonsen-Manier.

Die alljährliche Sequel-Manie macht auch vor den wintersportbegeisterten Cool Boarders keinen Halt. Ein Grund mehr für die Sony-eigenen Development-Studios, dem letztjährigen Zugpferd ein Sequel folgen zu lassen. Also rein in die virtuellen Boots und ab in die Bindungen. Die kalte Jahreszeit für die PlayStation-Boarder beginnt jetzt aufs Neue.

Spielablauf: Variantenreiches Schneevergnügen für Zuhause

Es dürfte den Codern nicht gerade leicht fallen, den überragenden letzten Teil der Reihe noch zu toppen. Nichtsdestotrotz kreierten die Jungs erneut einige sehr abwechslungsreiche Kurse, um das Brettvergnügen nicht zum monotonen Hang-Abwärts verkommen zu lassen. Beginnt ihr Cool Boarders 4, so werden Kenner der Vorgänger feststellen, dass sich am eigentlichen Spielprinzip wenig geändert hat. Nach wie vor müssen die meisten Bretter und Rider erst noch durch euer fahrerisches Können und eure in den Schnee projizierten Vorstellungen satter Moves freigeschaltet werden. Die Liste der anfänglich verfügbaren Boarder

liest sich mit vier Profis und lediglich zwei spielbaren Amateuren eher spärlich. Im weiteren Verlauf, vorausgesetzt ihr gewinnt die beiden anfangs frei wählbaren Competitions in Vermont und Colorado, schaltet ihr noch mehr Pros frei. Apropos Pros: Wem Köhner vom Schläge eines Noah Salasnek oder Jim Rippey ein Begriff sind, der darf sich schon mal darauf freuen, mit den Jungs zumindest auf dem Screen die Locations umzupflügen. Ferner bringen die versierten Brett-Profis ihr eigenes Equipment ins Spiel, womit ihr naturgemäß bessere Resultate erzielen könnt als mit den eher schwachen Boards aus dem Anfangsfundus. Wahlweise steht euch die Möglichkeit offen, einzelne Disziplinen zu zocken, um dort auf Rekordjagd zu gehen oder sofort mit einem fünf Events umfassenden Wettbewerb zu beginnen. In diesem Punkt blieb alles beim Alten, denn die euch gebotenen Contests wurden 1:1 aus dem Vorgänger entliehen.



Kampfeskunst: Im Boarder-X sowie im Downhill dürft ihr die Fäuste sprechen lassen.

Neben einem schnellen Downhill-Rennen, einem Boarder-X, dem Slope-Style und natürlich den beiden interessantesten Events, der Halfpipe und dem Big Air, wird alles aufgefahren, um das Herz eines jeden Snowboard-Freaks höher schlagen zu lassen. Gerade die zwei letztgenannten Wettbewerbe, aber auch der Slope-Style, fordern die Techniker in euch. In gewohnter Manier dürfen aberwitzige Kombinationen aus Flips, Spins und Grabs aneinander gereiht werden, um durch ein Multiplikatorensystem möglichst hohe Wertungen einzuheimsen. Teils kommen hierbei jedoch leicht realitätsfremde

Combos ans Tageslicht, auf die selbst ein langjähriger Profi mehr als stolz wäre. Welchem Normalsterblichen beispielsweise gelingt in der Realität schon ein dreifacher Frontflip in Kombination mit einem Indy-Grab und einem Nine-Hundred? Wohl den wenigsten! Sollte es euch nach dem Erspielen aller Berge gelingen, die jeweiligen Einzelrekorde zu übertreffen, wird ein neuer Modus spielbar. Besonders interessant ist der neu implementierte Trickmaster-Modus, der euch ebenfalls ein Special-Event für jedes Skigebiet freischaltet.

Technik: Abwechslungsreiches Streckendesign

Die 989 Studios haben es abermals geschafft, ein authentisches Pisten-Flair auf die Mattscheibe zu bannen. Dies gelingt vor allem durch die gezielt angeordneten Rails sowie die Platzierung der möglichen Kicker, um euch hoch hinaus zu befördern. Im Gegensatz zum letzten Teil des Snowboard-Spaßes sind die einzelnen Board-Köhner jedoch ein wenig groß geraten. Ab und an hereinplappende Polygone stören den Spielfluss zwar nicht im geringsten, dennoch wirkt die Optik nicht so fein abgestimmt wie im letzten Auftritt der Cool Boarders.



Pros included: Jim Rippey, der hier einen waghalsigen Flip über die Straße fabriziert, ist nur einer im großen Feld der CB4-Pros.

Sauberer Style: Vor den Boardern ist der Hut zu ziehen, denn hier lassen sich selbst unrealistische Manöver praktizieren.



Klasse Kombination: Je mehr verschiedene Moves aneinander gefügt werden, desto höher fällt die Punktwertung aus, denn die Wertung der Moves erfolgt nach einem speziellen Schlüssel.



Stylisch: Selbst einem Shaun Palmer würde es beim Anblick dieser Combo eiskalt den Rücken runterlaufen.



Authentische Boards: Die freigespielten Pros bringen jeweils zwei Boards mit, die sich in mehreren Punkten unterscheiden.



Mario: Wer für seine Lieblingskonsole noch kein Boarder-Game sein Eigen nennen kann, der sollte den direkten Vorgänger vorziehen, da dieser im Gesamtbild ausgewogener wirkt. Freaks werden sich schon alleine wegen der neuen Boarder und Strecken den vierten Teil zulegen. Wären nicht die kleinen optischen Schnitzer, so würde CB4 nicht knapp an der 80er-Marke vorbeischrappen. Somit bleibt leider nur ein Platz auf den Rängen hinter der Nr. 1: Cool Boarders 3.

Test PlayStation

989 Studios
SCED
1 - 2
Anfänger bis Profis
99,- DM
SCED
Cool Boarders 3
(80%)
Original-Boards, Dual-Shock, 6 verschiedene Areale
Januar 2000
Grafik: 71 Sound: 70
Fun: 79



Tel.: 02504 - 9330 - 33
 Persönliche Bestellannahme
 Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
 Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
 Alfred-Krupp-Str. 24
 48291 Telgte

PSX - Games:

- Amerzone ADV 84,95
- Ape Escape JR 69,95
- Apocalypse A 69,95
- a/ungeschnitten
- Asterix & Obelix 84,95
- Autobahn Raser 2 84,95
- Box Champion 2000 84,95
- Bugs Bunny JR 69,95
- Bust-A-Move 4 59,95
- Buster & Beanstalk 79,95
- C3 Racing 59,95
- Champ. Motorcross 84,95
- Chessmaster Mill. 84,95
- Colony Wars 1 59,95
- Colony Wars 2 69,95
- C & C Gegenschlag 79,95
- Cool Boarders 3 84,95
- Crash Team Racing 84,95
- Croc 2 JR 79,95
- Demolition Racer 84,95
- Destrega 74,95
- Dino Crises 84,95
- Driver R 84,95
- Duke Time to kill 69,95
- Extreme 500 79,95
- F1 World GP 84,95
- FIFA Soccer 2000 84,95
- Fighting Force 2 84,95
- Final Fantasy 8 94,95
- Formel 1 '98 59,95
- Formel 1 '99 84,95
- F1 '99 & V3 Lenkrad 159,-
- Grand Theft Auto 2 84,95
- Gungage 79,95
- Hot Wheels Turbo 69,95
- Hugo 2 JR 79,95
- Jade Cocoon RPG 84,95
- Jurassic Park Warp. 84,95
- Kensai Sacred Fist 69,95
- Killer Loop R 79,95
- Kingsley Wild Adv. 74,95
- KKND 2 69,95
- Le Mans 24 Std R. 84,95
- Legacy of Kain 1 & 2 89,95
- Legend of Kartia 69,95
- Lone Soldier uncut 59,95
- Madden 2000 84,95
- Medal of Honor SH 84,95
- M. G. S. Mission CD 39,95
- Monkey Hero RO 59,95
- Music 59,95
- Music 2000 84,95
- Nascar 2000 84,95
- NBA 2000 / -Fox je 84,95
- NHL 2000 / -Fox je 84,95
- No Fear M. Biking 69,95
- Overblood a/uncut 59,95
- Pac Man World 69,95
- Panzer General 2 59,95
- Pocket Fighter 69,95
- Pool Hustlers SP 59,95
- Pro Pinball Fant. J. 84,95
- Puchi Carat 84,95
- Rainbow Six 84,95
- Rampage 2 69,95
- Ready 2 Boxing 84,95
- Reel Fishing 84,95
- Ridge Racer 4 69,95
- Riding Star 84,95
- Ruff & Tumble 79,95
- Schlümpfe, Die 84,95
- Shadowman & Dekor 89,95
- Shaolin B 84,95
- Silent Hill A 84,95
- Sled Storm R 69,95
- Soul Reaver A 69,95
- South Park / Luv je 79,95
- Speed Freaks 79,95
- Spyro the Dragon 59,95
- Spyro 2 84,95
- Stadt d.verl. Kinder 69,95
- Star Wars Dunkle B. 84,95
- Supercross 2000 84,95
- Syphon Filter A 79,95
- Tarzan A 84,95
- Tomraider 4 89,95
- Tomorrow Never D. 84,95
- Tony Hawk Skater 84,95
- Treasures of Deep a 59,95
- V-Rally 2 69,95
- Versailles dt. 84,95
- Vigilante 8 2. Teil 84,95
- VIVA Fußball 59,95
- War of the Worlds 79,95
- WCW Mayhem 84,95
- Worms Armageddon 84,95
- Worms Pinball Add. 79,95
- Wu Tang Clan 84,95
- WWF Attitude 79,95
- X - Files (Akte X) 84,95
- Xena 84,95

Geplante Neuheiten PSX:

- <können sofort vorbestellt werden>
- Ace Combat 3 84,95
 - Army Men 3D 89,95
 - Army Men - Air Attack 89,95
 - Discworld Noir 84,95
 - Eagle One 89,95
 - Gran Turismo 2 84,95
 - Gran T. 2 & Lenkrad 159,-
 - Grudge Warriors 84,95
 - Int. Superstar S.Evol. 84,95
 - Jack Chan's Stuntmaster 84,95
 - Missile Command 79,95
 - Overblood 2 ADV 84,95
 - Plane Crazy 84,95
 - Railroad Tycoon 2 84,95
 - Resident Evil 3 TBA
 - Roadster R 84,95
 - Ronaldo V. Football 84,95
 - South Park Rally 84,95
 - Space Debris 84,95
 - Spec Ops 79,95
 - Submarine Commando 84,95
 - Tiger Woods 2 84,95
 - Tiny Tank A 84,95
 - Toy Story 2 89,95
 - Track & Field 2 84,95
 - Trasher - Skate & 84,95
 - Tunguska 84,95

Zubehör:

- Analog Pad 39,95
- CD-Case 9,95
- CD-Leerhüllen 10erSet 4,95
- Cyber Shock 49,95
- Dual Shock Contr. ab 29,95
- Gun "Adventure" 89,95
- Gun "Scorpion" 49,95
- Joyboard Arcade 79,95
- Joypad blau, rot... je 9,95
- Lenkrad Jordon GP 89,95
- Memory Card 1MB 9,95
- Memory Card 8 MB 39,95
- <unkomprimiert>
- Mouse ab 34,95

PlayStation

mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Wreckin Crew nur 269,-

Lösungsbücher:

- Alien Trilogy 14,80
- Alundra DIN 4 14,80
- Atlantis, Grab des Pharao. 19,80
- Ubik & Versailles 19,80
- Baphomet's Fluch 9,95
- Blaze'n Blade 14,80
- Breath of Fire 3 14,80
- C & C 1 & 2 je 14,80
- Crash 2, Hercules, Pitfall 14,80
- 3D & Skull Monkeys 14,80
- Dark Omen 14,80
- Diablo 14,80
- Dino Crises ab 14,80
- Discworld 1 & 2 14,80
- D.N. Time to kill 14,80
- Final Fantasy 7 in 4c 19,80
- Final Fantasy 8 24,95
- Medieval 14,80
- Metal Gear Solid 4c 24,80
- Mission Impossible 24,95
- Oddworld 1 & 2 ab 14,80
- Overblood & Pax C. 14,80
- Panzer General 2 14,80
- Rayman & Gex 3D 14,80
- Resident Evil 9,95
- Resident Evil "Bundle" 19,80
- <farbig & viele Bilder>
- Resident Evil 3 <a> 39,95
- Riven 14,80
- Shadowman 19,80
- Silent Hill in 4c 24,95
- Syphon Filter 14,80
- Tomraider 1-4 je 19,95
- Wild Arms 14,80
- Wing Commander 4 14,80
- X-Files 19,95
- X-ploder Buch & CD 29,95
- ...und viele andere Berater!

Sonderangebote:

nur solange Vorrat reicht !!!

- 360° 44,95
- A Bug's Life Activity 44,95
- Abe's Exodus JR 39,95
- Abe's Oddworld 44,95
- Actua Ice Hockey 39,95
- Actua Pool 39,95
- Actua Soccer C. E. 19,95
- Akuji 49,95
- Alien Trilogy 44,95
- Armored Core A 39,95
- Assault 49,95
- Assault Rigs A 39,95
- Atlantis ADV 49,95
- Azure Dreams RO 49,95
- B-Movie <a> A 39,95
- Barbie Race & Ride 44,95
- Beast Wars A 49,95
- Bio Freaks B 49,95
- Black Dawn A 29,95
- Blast Radius A 39,95
- Blood Omen RO 44,95
- Box Champions 29,95
- Brahma Force 49,95
- Breath of Fire 3 49,95
- Breath of F. 3 & Pin, T- 59,95
- Shirt & Drachenfigur 59,95
- Bug Riders A 39,95
- Buggy R 39,95
- Bust-A-Move 2 44,95
- Cardinal Syn B 49,95
- Collin McRae Rally 44,95
- C & C 1 STR 44,95
- C & C Alarmstufe 29,95
- Constructor STR 44,95
- Crash Bandicoot 49,95
- Crash Bandicoot 2 44,95
- Crime Killer R 39,95
- Critical Depth A 39,95
- Criticom B 29,95
- Croc JR 44,95
- Cyberspeed R 29,95
- Dark Omen - Warhammer 2 STG 44,95
- Darklight Conflict 29,95
- Darkstalkers B 29,95
- Devils Deception 44,95
- Diablo STR 44,95
- Dodgem Arena <a> 39,95
- Dreams 49,95
- Dynasty Warriors 29,95
- Extreme Snowb. 39,95
- FIFA Soccer '97 39,95
- Final Fantasy 7 44,95
- FF7 & 4c Berater 59,95
- Formel 1 '97 44,95
- Formula Karts 39,95
- Frankreich '98 44,95
- Future Cop LAPD 39,95
- G-Darius A 44,95
- G-Police A 44,95
- Gex Deep Cover G. 49,95
- Gex Enter the G. 49,95
- Golden Goal '98 29,95
- Gran Turismo R 44,95
- Grand Theft Auto 44,95
- GTA London A 39,95
- Guardian of Darkne. 44,95
- Hard Boiled A 29,95
- Heart of Darkness 44,95
- Herc's Adventure <a> 39,95
- Hercules JR 44,95
- Hugo JR/G 49,95
- Int. S. Soccer Del. 44,95
- Int. S. Soccer 98 39,95
- Iron & Blood 39,95
- Iznogud JR 39,95
- J. McGrath Supercr. 44,95
- Jet Rider 2 R 44,95
- Jurassic Park A 44,95
- Kick Off World 39,95
- Little Big Adventure 39,95
- Medieval A 44,95
- Mega Man Battle 44,95
- Mickey's Wild Adv. 44,95
- Micro Machines 44,95
- Mr. Domino 49,95
- MTV - Slamscape 29,95
- NBA Live 99 49,95
- NBA Pro 98 39,95
- Need for Speed 3 39,95
- Newman H. Racing 39,95
- NHL Breakaway 39,95
- NHL Hockey '97 39,95
- NHL Hockey 99 49,95
- NHL Pow. Hockey 29,95
- NHL Powerplay 98 39,95
- Ninja A 49,95
- O.D.T. A 49,95
- One A 44,95
- Pandemonium 2 44,95
- PaRappaTheRapper 44,95
- Perfect Weapon 29,95
- Phat Air Snowboard. 44,95
- Pitball Future/SP 29,95
- Populous STR 49,95
- Powerboat Racing 39,95
- Poy Poy G 44,95
- Premier Manager 49,95
- Pro Pinball Big Race 44,95
- Psybadek R 44,95
- R-Type Collection 39,95
- Racing Simulation 2 44,95
- Rally Cross R 44,95
- Rapid Racer R 39,95
- Rascal JR 44,95
- Rayman JR 44,95
- Reboot 3D SH 44,95
- Resident Evil D.C. 39,95
- Riot SP 49,95
- Rivals School 39,95
- Road Rash 3D 39,95
- Robopit A 29,95
- Rogue Trip A 49,95
- Roscoe Mc Queen S.C.A.R.S. R 39,95
- Sensible Soccer 49,95
- Sentinel incl. CD 44,95
- Sentinel Returns 39,95
- Shadowmaster A 44,95
- Slam'n Jam SP 29,95
- Small Soldier 49,95
- Soviet Strike 49,95
- Spawn A 49,95
- Speedster R 49,95
- Spider JR 39,95
- Spot - Hollywood JR 29,95
- Star Gladiator B 29,95
- Streak A 44,95
- Street Skater 39,95
- S. Football Champ 39,95
- S. Match Soccer 39,95
- S.Puzzle Fighter T. 39,95
- S.Sonic Racer <a> 29,95
- Tekken 3 B 44,95
- Tennis Arena 39,95
- ThemeHospital STR 49,95
- Theme Park STR 49,95
- Thunderhawk 2 A 29,95
- Thunderhawk 2 49,95
- a/ungeschnitten
- Toca Touring Car 2 49,95
- Tomraider 1 & 2 je 44,95
- Total Driving R 29,95
- Tunnel B1 A/R 39,95
- Unholy War, The 44,95
- V 2000 <a> A 49,95
- V-Ball A / SP 44,95
- Versailles <a> ADV 49,95
- Victory Boxing 2 49,95
- Viewpoint A 39,95
- Vigilante 8 A 49,95
- Viper <a> A 49,95
- Virtual Pool G 44,95
- Virus 44,95
- Warhammer STR 44,95
- Warhawk A 44,95
- W. Gretzky Hockey 39,95
- Wild 9 & PSX-Symbol T-Shirt 49,95
- Wing Commander 4 49,95
- World Cup Golf 39,95
- World League Soccer 39,95
- Wreckin' Crew R 29,95
- WWF in your House 44,95
- X 2 SH 29,95
- X-Men Children... 44,95
- Z STR 49,95
- Zero Divide B 39,95
- Zero Divide 2 B 44,95

N64:

- 4MB Ram Expansion 49,95
- Joypad ab 34,95
- Joypadverlängerung 9,95
- Lenkrad ab 89,95
- Memory Card ab 19,95
- N 64 & Star Wars R. 269,-
- Rumble Pak 19,95
- Rumble Pak & 1 MB 34,95
- X-ploder 89,95
- Armorines ab 89,95
- Donkey Kong ab 99,95
- Earthworm Jim 3D 89,95
- F1 World GP 2 79,95
- Jet Force Gemini 99,95
- Mario Golf SP 99,95
- Monster Truck M. 89,95
- Mystical Ninja 2 89,95
- NBA Live 2000 99,95
- Rainbow Six 94,95
- Road Rash 109,95
- RTL Worldl. Soccer 109,95
- Rugrats Schatzsuche 89,95
- Star Trek Rogue S. 99,95
- Star Wars Racer ab 89,95
- Super Smash Bros. 89,95
- Turok Rage Wars ab 89,95
- WCW Mayhem 99,95
- Wrestlemania 2000 109,95
- Xena 109,95
- Zero Hour A 109,95
- Zelda 64 99,95

nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

- Aero Gauge R 39,95
- Air Boarder 64 R 49,95
- Beetle Adv. Racing 39,95
- Bombberman 64 G 49,95
- Bombberman Hero 49,95
- Buck Bumble A 39,95
- Bust-A-Move 2 G 39,95
- Bust-A-Move 3 G 49,95
- Charlie Blast Chal. 39,95
- Chopper Attack 69,95
- Cruis'n World R 49,95
- Dark Rift B 39,95
- Dual Heroes B 39,95
- Extreme G R 39,95
- Extreme G 2 R 49,95
- FIFA '98 49,95
- Forsaken A 44,95
- G.A.S.P. B 39,95
- Gex 2 - 3D JR 59,95
- Hexen 3D A 39,95
- Holy Magic Century 49,95
- Int. Super. Soccer 98 49,95
- John Madden 64 29,95
- Lylat Wars & Rumble 59,95
- Mace The Dark Eye 49,95
- Micro Machines T. 39,95
- Mystical Ninja RO 49,95
- Nagano Winter Olym. 49,95
- Nascar Racing 99 39,95
- NBA Jam '99 39,95
- NBA Live '99 39,95
- NBA Pro 99 69,95
- NHL Hockey 99 39,95
- NHL Pro 99 69,95
- Penny Racers 49,95
- Pilotwings G 49,95
- Racing Simulation 69,95
- S.C.A.R.S. R 49,95
- Silicon Valley A 39,95
- Starshot 29,95
- Tetrisphere 69,95
- Tonic Trouble 69,95
- Turok 2 ab 49,95
- Virtual Chess D 39,95
- Waialae C. C. Golf 49,95
- W.Gretzky Hockey 29,95
- WCW vs Revenge 49,95

PSX - Bundle:

- Bundle 1: Need for Speed 3, Soviet Strike & Theme Hospital 89,95
- Bundle 2: Command & Conquer 2, Future Cop LAPD & Road Rash 3 89,95
- Bundle 3: Box Champions, Street Skater & Theme Park 89,95

FIGUREN:

- Akte X je 24,95
- Metal Gear Solid ab 19,95
- Resident Evil je 24,95
- Wrestling je 24,95
- ...und viele andere!!!

Dreamcast:

- Dreamcast 479,-
- Controller 49,95
- DekorKit Shadowman 19,80
- DekorKit Trick Style 19,80
- Gun (Pistole) 69,95
- Joypad 49,95
- Joypadverlängerung 19,95
- RGB Kabel Special 29,95
- Vibration Pak 44,95
- VMS Memory Card 49,95
- Aero Wings 84,95
- Blue Stinger A 89,95
- Buggy Heat R 84,95
- Dynamite Cop 2 A 84,95
- F-1 World G.P. 89,95
- Fighting Force 2 84,95
- House of the Dead 89,95
- HydroThunder 99,95
- Incoming A 89,95
- Pen Pen R 89,95
- Power Stone 84,95
- Ready 2 Rumble 99,95
- Resident Evil Code 99,95
- Sega Rally 2 99,95
- Shadowman (02) 89,95
- Sonic Adventures 84,95
- Soul Calibur 99,95
- Soul Fighter 99,95
- Speed Devils 84,95
- Suzuki Alstare Racer 84,95
- Tokyo Highway C. 79,95
- Toy Commander 84,95
- UEFA Striker 99,95
- Virtua Fighter 3 84,95
- Worldwide Soccer 84,95
- Worms Armageddon 89,95
- WWF Attitude 79,95

Super Nintendo:

- Donald in Maui Mall. 39,95
- Donkey K. C. 2 39,95
- FIFA Soccer '96 29,95
- Harvest Moon STR 39,95
- Kirby's Fun Pack 39,95
- Lucky Luke 39,95
- Lufia incl. Berater 39,95
- Magical Quest 39,95
- Nigel Mansel World 39,95
- Primal Rage B 29,95
- Puzzle Bobble G 39,95
- Secret of Evermore 49,95
- Schlümpfe 1 & 2 je 39,95
- S. Streetfighter 2 39,95
- Tetris Attack G 39,95
- Timecop A 19,95
- Toy Story JR 39,95
- Weapon Lord B 39,95
- Wild Guns A 39,95
- Worms A / STR 39,95

Saturn:

- Daytona USA 29,95
- FIFA Soccer 97 9,95
- NBA / NHL 97 je 9,95
- Hi-Octane 19,95
- Lemmings 3D 29,95
- Road Rash 29,95
- Soviet Strike 19,95
- Space Hulk 19,95
- Streetfighter Alpha 19,95
- Theme Park 19,95

"Nutzen Sie unseren Vorbestellservice"

Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am nächsten Tag bei Ihnen!!!
LADENGESCHÄFTE:
 Ladenpreise können abweichen!
 Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model
 48143 Münster
 Windthorststr. 13
 Bielefeld Brackwede
 Treppenstr. 10
 49504 Lotte / Büren
 Strothweg 12
 Händleranfragen willkommen!





Gemein: In den finsternen Gängen lauern viele heimtückische Gefahren.



Gefährlich: Nähert ihr euch den Statuen, erwachen diese schnell zum Leben.



Geheimnis: Im Rosengarten ist ein wichtiger Schlüssel versteckt.

Castlevania

Legacy of Darkness

Nintendo 64 Action-Adventure Konami zeigt erneut allen Monstern und Untoten, wo der Pflöck hängt.

Fast keine andere Geschichte wurde so oft interpretiert wie die Herrschaft des gemeinen Blutsaugers Dracula. Er zeigte in dutzenden von Filmen, wie das grauenhaft Böse auszusehen hat. Ziel seiner Begierde waren meist zarte Burgfräuleins, die diesem außergewöhnlichen Bösewicht besonders gut zu schmecken schienen.

Zahlreiche Male wurde dieses Monstrum in die Verdammnis zurück geschickt, doch heidnische Rituale einiger Satansjünger erweckten die Ausgeburt der Hölle immer wieder zum Leben.

Spielablauf: Monsterjagd mit Hindernissen

Auch in dem neuesten Teil dieser Serie kehrt der Unhold wieder auf die Erde zurück, um seine Schreckensherrschaft zu verbreiten. Wiedererweckt wird er von keinem Geringeren als von Vater Tod persönlich. Als eines Tages das Dorf der Wolfmensch von Draculas Schergen überfallen wird, verschwindet die Freundin des Jungen Cornell. Die Fährte der Krieger führt ihn schon bald in das Schloss des Blutsaugers, wo er zahlreiche Fallen und Rätsel überwinden muss. Diese sind teilweise recht abwechslungsreich gestaltet und fordern die Geduld des Spielers. In der Burg befinden sich etliche Jump&Run-Passagen, die ein immenses Geschick und Feingefühl verlangen. Sie sind nicht gerade selten mit haarigen



Übersetzt: Auch im neusten Castlevania-Teil kann der Text wieder komplett deutsch eingestellt werden.

Fallen gespickt, welche Dracula geschickt angebracht hat. Um stets genügend Heilmittel im Rucksack zu haben, befinden sich in Fackeln und anderen Gegenständen Goodies, die den Helden längere Zeit am Leben halten. Diese sind vor allem dann nötig, wenn ein gigantischer Endgegner den Weg versperrt. Habt ihr diesen jedoch besiegt, wird eure Energie automatisch wieder aufgefüllt. Bei eurer Odyssee durch das Geisterschloss trefft ihr immer wieder auf Menschen, die euch mit nützlichen Dingen oder wichtigen Hinweisen versorgen. Habt ihr das Spiel dann erfolgreich beendet, steht noch ein kleines Mini-Game zur Verfügung. Mit dem Charakter Heinrich müsst ihr innerhalb von sieben Tagen eine gewisse Anzahl von Kindern finden, die in den großen Welten versteckt sind.

Technik: Wirklich ein neuer Teil?

Auch wenn in Castlevania – Legacy of Darkness das Expansion-Pak unterstützt wird, entdeckt man die Steigerung zum Vorgänger nur mit der Lupe. Wer das Prequel ausführlich studiert hat, wird ebenfalls eine



Haarig: Beim Balance-Akt über das Seil drohen euch die schwingenden Kronleuchter in die Tiefe zu stoßen.

starke Ähnlichkeit der Level feststellen. Der Sound unterstreicht die schaurige Atmosphäre, wirkt aber leider meist sehr dumpf.



Georg: Der Versuch, Castlevania – Legacy of Darkness fortzusetzen, ging wohl etwas in die Hose. Die Steuerung des

Spiels ist noch genauso schlecht wie beim Vorgänger. Auch die Qualität der Grafikdarstellung wirkt mehr als vorsintflutlich. Hinzu kommt noch, dass man sich die ersten Stunden des Spiels mit den Levels und Gegnern des Prequels herumärgern muss, was Castlevania-Fans sicherlich den letzten Nerv rauben wird. Nur die Tatsache, dass man alle zehn Meter speichern kann, könnte dafür sorgen, dass das Modul doch in dem ein oder anderen Modulschacht stecken bleibt.



Gewaltig: Auf dem Weg zum Schloss werdet ihr von diesem riesigen Wasserungeheuer attackiert.



Hinterlistig: Bei der Suche nach den richtigen Schaltern greifen euch ständig neue Feinde an.



Déjà-vu: Dieser Gegner dürfte denjenigen sehr bekannt vorkommen, die den vorhergehenden Teil ausführlich gespielt haben.



Atemlos: Diese beiden Skelettschlangen versuchen euch mit ihrem schlechten Atem den Garas zu machen.

Test Nintendo 64

Konami
Konami
 1
Profis
 119,- DM
Konami
Castlevania 64 (74%)
4 Charaktere,
Bonus-Game
Erscheint:
Februar 2000

Grafik: 65 Sound: 76

Fun: 64

F1 World Grand Prix

PlayStation Rennspiel F1 ist das Geschäft schlechthin! Darum versuchen auch viele Softwarefirmen sich eine Scheibe vom fetten Schinken abzuschneiden.

Video System gilt als Experte, was Formel-1-Spiele auf Konsolen angeht. Nach der N64- und DC-Version schafft es nun endlich (reichlich spät und zeitlich ungünstig zwischen der Saison) der PlayStation-Ableger zu uns. F1 WGP wartet mit einer 99er-Lizenz auf, sprich alle Fahrer, Teams und Strecken finden sich wieder. Aus technischer Sicht gibt es

hingegen Licht und Schatten zu vermelden. Die Boliden fahren sich sehr gut und wirken auch sehr real auf der Straße. Klarer Vorteil im Vergleich zur Konkurrenz Formel Eins 99 von Psygnosis ist die physikalische Umsetzung der Wagen. Kommen sie in "Feindkontakt", drehen sich beide Fahrzeuge von der Strecke oder nehmen den direkten Weg zum



Swen: Formel-1-Experten werden sich vielleicht über den bemerkenswerten Realismus freuen, der in F1WGP Einzug gehalten hat. Aber was bringt mir das beste Gameplay, wenn es eine miserable Technik verhunzt? Nun, Fans, die von F1-Spielen nicht genug bekommen können, werden

mit Eidos' Versuch möglicherweise glücklich. Ich für meinen Teil hatte sogar mehr Spaß mit der 97er-Variante von Psygnosis (und das sah auch grafisch noch besser aus). Es bleibt also abzuwarten, ob Eidos nächstes Jahr einen weiteren Anlauf unternimmt. Der 99er-Versuch musste jedenfalls wegen Motorplatzer abgebrochen werden!



Einzig positiv: Das Crash-Verhalten gehört mit zum Besten, was es bislang auf der PlayStation zu sehen gab.

Reifenstapel auf. Leider ist dies auch der einzige positive Aspekt der Engine. Objekte wirken sehr grobkantig und es clippt einfach zu viel. Diese Mankos erweitern sich sogar beim Zweispieler-Modus. Dort fahren immerhin drei weitere CPU-Gegner um die Wette mit. Ansonsten bietet der Racer vom finnischen Programmier-Team Lankhor nichts Innovatives. Hinzu kommt eine optisch zwar reizvolle, aber durch die langen Ladezeiten einschläfernde Menüführung, die auf Dauer keine Freude aufkommen lässt. Kurzum: Dieses Spiel bietet langfristig keinen Anreiz mehr als ein paar Runden



Fuhrpark: Selbstverständlich sind alle Teams und Fahrer anwählbar.

hinter dem Lenkrad zu sitzen.

Test PlayStation

Lankhor
Eidos
 1 - 2
Profis
 99,- DM
Eidos
Formel Eins 99
(90%)
Dual Shock, Memory-Card
Erscheint: erhältlich

Grafik: 54 Sound: 61

Fun: 50

→ aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele → täglich 9 bis 24 Uhr
 → schnelle Hilfe → live und sofort → durch erfahrende Profis → für alle Spielsysteme → aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele → täglich 9 bis 24 Uhr
 → schnelle Hilfe → live und sofort → durch erfahrende Profis → für alle Spielsysteme → aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele → täglich 9 bis 24 Uhr
Die Tipps-&-Tricks-Hotline:
0190/82 46 66
 → schnelle Hilfe → live und sofort → durch erfahrende Profis → für alle Spielsysteme → aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele → täglich 9 bis 24 Uhr
 → schnelle Hilfe → live und sofort → durch erfahrende Profis → für alle Spielsysteme → aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele → täglich 9 bis 24 Uhr
 → schnelle Hilfe → live und sofort → durch erfahrende Profis → für alle Spielsysteme → aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele → täglich 9 bis 24 Uhr
 → schnelle Hilfe → live und sofort → durch erfahrende Profis → für alle Spielsysteme → aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele → täglich 9 bis 24 Uhr

Dieser Service der Firma MCMF kostet DM 3,63 pro Minute

Ausschneiden und aufheben!

Tipps-&-Tricks-Hotline:
0190/82 46 66
 Schnell
 Einfach
 Kompetent



Gewaltig: Mit einem Powerschlag streckt Godhand seinen Gegner nieder.



Effektreich: Besonders gelungene Schläge werden von Lichteffekten begleitet.



Jump & Run: Die Arenen sind für ein Beat 'em Up erstaunlich üppig ausgefallen.

Ehrgeiz

PlayStation Beat 'em Up In Zusammenarbeit mit Dream Factory entwickeln Squaresoft bereits ihr drittes Prügelspiel.

Wenn ein Rollenspiel-Spezialist wie Squaresoft ein Beat 'em Up produziert, dann horcht die Videospiegemeinde auf. Bereits der erste Versuch dieser Firma, ein Prügelspiel zu entwickeln, war mehr als erfolgreich. Mit *Tobal No 1* gelang dem Ausnahme-Coder zumindest in Japan der große Durchbruch. Zwar konnte es das Produkt nicht mit den Referenzprüglern der Konkurrenz aufnehmen, aber dennoch waren sie sehr innovativ und zeigten völlig neue Wege auf. Auch der zweite Teil der Serie fand großen Anklang, erschien aber nie außerhalb Japans. Mit dem neuesten Projekt *Ehrgeiz* greifen die Programmierer mit vielen genialen Ideen erneut nach dem Beat'emUp-Thron.

Spielablauf: Ein Kampf der besonderen Art

Wer bei *Ehrgeiz* das erste Mal das Pad in die Hand nimmt, wird schnell feststellen, dass man hier mit wenig Aktionen grandiose Moves auf den Bildschirm zaubert. Aber auch der Profi

wird sich durchaus für dieses Spiel begeistern. Die zahlreichen Kontermöglichkeiten schaffen ein gleichzeitig actiongeladenes wie strategisches Handgemenge. Mit dem Analog-Stick bewegt man seinen Kämpfer in großen dreidimensionalen Arenen, die je nach Widersacher anders gestaltet sind. Allerdings erstrecken sich diese nicht nur flach über den Boden. Etliche Vorsprünge verwinkeln sich über mehrere Stockwerke hinweg und können von den Sportlern erklommen werden. In der Auseinandersetzung werden nicht nur die Fäuste eingesetzt. Jeder Charakter hat eine bestimmte Spezialwaffe, die in begrenztem Maße zum Einsatz kommt. So kann beispielsweise Godhand viele Minen und Handgranaten vor seinem Gegner verteilen, um diesem immensen Schaden zuzufügen. Im Kampf bekommt man für jeden getroffenen Schlag Punkte, die nach dem Sieg auf einem speziellen Konto gutgeschrieben werden. Neben den standardmäßigen Spielar-



Heiß: Doza hat seinen Feind mit einem Feuerstoß zu einem Häufchen Asche verbrannt.

ten hat sich bei *Ehrgeiz* noch eine andere eingeschlichen. Der für ein Beat 'em Up außergewöhnliche Quest-Mode ist wohl einer der interessantesten dieses Games. Ihr durchstreift in bester Action-Adventure- und Rollenspiel-Manier riesige Dungeons und habt verschiedene Aufgaben zu erfüllen.

Technik: Nur vom Feinsten

Kein anderes Kampfspiel zuvor konnte ein freieres Gefühl in einem Fight vermitteln. Vollkommen losgelöst bewegt ihr euch in den großen Arenen und greift den Gegner aus jeder erdenklichen Richtung an. Die Kämpfer wirken dabei sehr detailliert und be-

wegen sich fast realistisch. Auch der Quest-Mode weiß grafisch durchaus zu gefallen.



Mario: ...gäh... Es wurde ja endlich Zeit, dass dieses Spiel auf dem deutschen Markt erscheint. Was wir euch hier als brandneu verkaufen, hat der Import-Freak schon seit über einem Jahr im Regal stehen. Zum Glück hat dieses Spiel nicht viel an Qualität eingebüßt, aber eine ordentliche PAL-Anpassung hätte trotzdem nicht geschadet. Wer kein Problem mit PAL-Balken hat und auf solide Prügeln steht, kann dieses Spiel ohne weiteres in den Warenkorb wandern lassen.



Siegreich: Ist der Endgegner gefallen, erhaltet ihr das begehrte Schwert Ehrgeiz.



Gekontert: Beim erfolgreichen Block eines Schläges wird dies dem Angreifer mit Interrupt angezeigt.



Punktekonto: Wie auch beim Boxkampf bekommt ihr bei *Ehrgeiz* für jeden Schlag Punkte.



Zeitdruck: Den Endgegner müsst ihr besiegt haben, bevor der Abspann vorbei ist.

Test PlayStation

Hersteller: Squaresoft
 Vertrieb: Sony
 Systemen: 1 - 2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 UVP: 99,- DM
 Hersteller: Sony
 Bekanntheit: Tekken 3 (90%)
 Quest-Mode

erschienen
Februar 2000

Grafik: 83 Sound: 80

Fun: 81



Jimmy White's Cueball 2

Dreamcast Sport Wer schon immer mal eine ruhige Kugel auf Segas 128-Bitter schieben wollte, darf dies nun nach alter britischer Tradition tun.

Jimmy White ist auf der Insel neben Steve Davis und Steven Hendry wohl der berühmteste Snooker-Spieler. Leider haben alle drei ihren sportlichen Zenit hinter sich. Daher versucht man nun verstärkt, mit seinem guten Namen Kohle zu machen. Von Virgin stammt eine komplette Billard-Simulation samt Snooker und diversen Pool-Varianten, aufgelockert durch

einige Bonus-Games. Nachdem sich der Spieler für einen der beiden Billard-Räume entschieden hat, darf er entweder eine Runde klassisches Pool oder das in Großbritannien und Indonesien sehr beliebte Snooker spielen. Snooker ist übrigens nur etwas für wahre Könner, da es auf riesigen Tischen mit kleineren Kugeln gespielt wird. Es empfiehlt sich also, zunächst



Für wahre Meister: Snooker ist wohl der König unter den Billard-Varianten. Wegen seiner hohen Materialanforderungen ist dieses Spiel nur in teuren Clubs zu finden.

Swen: Ich spiele selbst gerne Billard und bin immer wieder von neuem gespannt, wie diese interessante Sportart auf den Konsolen umgesetzt wird. Diesmal wurde ich enttäuscht, denn gerade dem Dreamcast hätte ich mehr zugetraut. Zwar bietet dieser Titel eine Menge Abwechslung, aber die so wichtige Spielbarkeit wurde

meiner Ansicht nach kläglich vernachlässigt. Fans sollte das jedoch nicht vom Kauf abhalten. Ein bisschen stört mich auch die Synthi-Musik auf Bontempi-Niveau, die mich an schlechte Midi-Files vom PC erinnert, und die detailreiche, aber ruckelige Grafik. Diese muss sogar dem Billard-Mini-Game in Shenmue Tribut zollen. Muss ich noch mehr sagen?

eine Runde Pool zu schieben. Leider merkt man diesem Spiel schnell die WindowsCE-Umsetzung vom PC an. Die Teuerung ist alles andere als optimal, so dass Stöße teilweise zu einem Geduldsspiel werden. Das richtige Zielen ist nur durch langes Üben einigermaßen Erfolg versprechend. Als Kontrahenten stehen euch in jedem Raum zehn Mitstreiter unterschiedlicher Spielstärke gegenüber. "Endgegner" ist Jimmy höchstpersönlich, obwohl man von seiner Person wenig sieht, da die Spieler nicht körperlich anwesend sind, sondern nur durch zwei Hände und natürlich den Queue symbolisiert werden. Es ist schon eine Schande, wenn man sich die Möglichkeiten des DC vor Augen hält! Natürlich muss eine Simulation kein grafisches Feuerwerk abbrennen, aber ein bisschen mehr hätte es schon sein können. Da fragt man sich, ob die Coder nicht noch ein wenig mehr Zeit ins eigentliche Spiel als ins Kreieren von Bonus-Spielchen

(Darts, Dame, Slotmaschine und Drop-zone) hätten investieren sollen.

Test Dreamcast

Vertriebler: **Virgin**
 Hersteller: **Sega**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Schwierigkeitsgrad: **Fortgeschrittene**
 U.S. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Sega**
 Vergleichsbasis mit: **Virtual Pool (58%), Backstreet Billiards (56%)**
 Varianten: **5 Varianten, VMU, Bonus-Games**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 29 Sound: 37

Fun: 54

Railroad Tycoon 2

PlayStation Simulation Nach dem Erfolg auf dem PC dürfen sich nun auch auf der PlayStation alle Väter mit der Modelleisenbahn vergnügen.

Eine ganze Weile ist es her, seit sich das letzte Mal eine Wirtschaftssimulation auf der PlayStation hat blicken lassen. Nun wagt sich Take 2 an diese schwierige Aufgabe. Ihr spielt einen Eisenbahn-Mogul, der sein Imperium aufbauen soll. Das beinhaltet vor allem den Bau von Schienenstrecken zwischen Ortschaften und den Aufbau eines regelmäßigen Zugfahrplans. Dazu müsst

ihr eine Lok kaufen, die nötigen Waggons stehen im Bahnhof bereit. Über einen Streckenplan legt ihr dann fest, wo welcher Waggon ausgetauscht oder abgekoppelt werden soll. An jedem Zielbahnhof gibt es dann Geld für die vom letzten Stopp zurückgelegten Kilometer. Habt ihr genügend Geld, könnt ihr dieses in Aktien oder Immobilien investieren und dann daraus Gewinn schlagen.



Verkehrsstau: Fahren viele Züge auf euren Strecken und kommen sie sich ständig ins Gehege, solltet ihr die Strecken zweigleisig ausbauen.

René: Nach langsam auftretenden Entzugerscheinungen bin ich froh, wieder eine brauchbare Wirtschaftssimulation in den Fingern zu haben. In Sachen Technik unterscheidet sich auch Railroad Tycoon 2 nicht von den anderen Vertretern des Genres. Eine simple isometrische Grafik und ein paar Tuffuff-Geräusche lassen auch diese WiSim ziemlich blass aussehen. Die Stärken liegen allerdings im spiele-

rischen Bereich. Eine saubere und einfache Bedienung sowie die übersichtlichen Dialoge legen den Grundstein für die relativ simpel gestrickte, wenn auch im Detail sehr komplexe Simulation. Vor allem die teilweise sehr knifflige Kampagne reizt mächtig. Leider lässt sich ein Spiel nur zwischen den Levels abspeichern. Bei fünf bis sechs Stunden pro Mission ist das zu wenig. Trotz der Kritik hat Take 2 gute Arbeit geleistet. Weiter so!

Als Special wurde neben dem üblichen Endlos-Spiel, in dem ihr mehrere Szenarien in Amerika, Europa und Asien zur Auswahl habt, eine Kampagne eingebaut, die in einzelne Levels aufgeteilt ist. Jede Mission bietet ein bronzenes, silbernes und goldenes Spielziel an, von dem zumindest das einfachste erfüllt werden sollte, um weiterzukommen.



Fahrplan: Jede Zugstrecke muss regelmäßig überwacht werden, um eine optimale Auslastung zu garantieren.

Test PlayStation

Vertriebler: **Take 2**
 Hersteller: **Take 2**
 Spieleranzahl: **1**
 Schwierigkeitsgrad: **Fortgeschrittene bis Profis**
 U.S. Preis: **89,- DM**
 Hersteller von: **Take 2**
 Vergleichsbasis mit: **Transport Tycoon (60%)**
 Varianten: **46 Levels, Endlos-Spiel, Dual Shock**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 46 Sound: 51

Fun: 72

Marvel vs. Capcom Clash of Super Heroes

Dreamcast Beat 'em Up Capcom beglückt alle Fans von 2D-Prüglern mit diesem furiosen Spektakel.

Trotz stets weiterwachsender Hardware-Fähigkeiten schwören Freaks in aller Welt noch immer auf die famosen 2D-Beat'emUp-Games aus dem Hause Capcom. Und diese Gruppe darf sich freuen, denn Marvel vs. Capcom stellt ein 2D-Prügel-Highlight dar. Zunächst hat man lobenswerterweise die Möglichkeit der 60Hz-Anpassung, wodurch die Spielgeschwindigkeit spürbar ansteigt. Danach sollte der Zocker erst im

Optionsmenü vorbeischaun, denn hier lassen sich neben dem Schwierigkeitsgrad auch die Spielgeschwindigkeit, der Bildschirm, die Tastenbelegung und vieles mehr optimal anpassen. Hat man sich dann im Arcade-Modus für zwei der vorerst 15 Kämpfer entschieden (man startet immer im aus zwei Fightern bestehenden Team), sucht der Computer per Zufallsauswahl noch einen Hilfe-Charakter aus, der während des



From Dusk till Dawn: Die Skelett-Punk-Band im Hintergrund gibt Vollgas, während ihr im Vordergrund Venom zeigt, wer der Chef im Hause ist.



Georg: Marvel vs. Capcom ist ein absoluter Top-Titel für 2D-Prügel-spiel-Fans. Sowohl grafisch als auch spielerisch ist das Beat 'em Up im 2D-Sektor ein absolutes Highlight. Wer sich

für solche Games begeistert, sollte zuschlagen. Alle anderen finden auf diesem System genügend gute Alternativen (Soul Calibur, Virtua Fighter, Powerstone) und sollten diesem Titel vorsichtig gegenüberstehen.

Kampfes eingreifen darf. Im Verlauf des Kampfes könnt ihr jederzeit den Charakter wechseln, wobei sich der jeweils nicht-aktive Kämpfer wieder etwas erholt. Zum Gameplay: War schon der Saturn als Oase für 2D-Puristen bekannt, setzt der Dreamcast dem Ganzen noch die Krone auf. Schlicht und einfach ein fast perfekt spielbarer 2D-Prüglern mit einer riesengroßen Anzahl an Moves, Supermoves, Kontern, etc. Grafisch kann das Game natürlich nicht mit den Dreamcast-Top-Titeln mithalten, für 2D-Verhältnisse sieht das Spiel aber klasse und sauber animiert aus. Auch die Audio-Umgebung überzeugt Beat'emUp-Freaks. Somit ist



Megan bohrt Captain America an: Die Specialmoves sind, wie bei Capcom-Prüglern üblich, ziemlich abgefahren.

Marvel vs. Capcom ein Fest für 2D-Fans, vor allem auch wegen des gelungenen Vierspieler-Modus mit zwei gegeneinander antretenden Teams.

Test Dreamcast

Hersteller: **Capcom**
 Vertrieber: **Virgin Interactive**
 Spielerschnitt: **1 - 4**
 Schwierigkeitsgrad: **Anfänger bis Profis**
 UVP: **109,- DM**
 Hersteller: **Virgin Interactive**
 Vergleichbares Spiel: **Marvel Super Heroes (81%)**
 Features: **15+5 Kämpfer, VMU, Rumble-Pak, Arcade-Stick**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 69 Sound: 72

Fun: 72

Fighting Force 2

Dreamcast Beat 'em Up Euer Name ist Hawk Manson und euer Auftrag lautet: Vernichten!

Ein-Mann-Armee, die 173ste. Als cooler Superman der Spezialeinheit SI-COPS habt ihr die Aufgabe, das miese Treiben des skrupellosen Nackamichi-Kartells zu beenden und sämtliche Schurken aufzureiben. Hierbei bedient ihr euch simpler Schlag- und Trittkombinationen, um deren Energieleisten abzutragen. Aber was wäre ein Fighting Force ohne brachiale Waffen? Zerschlagt und zerdeppert ihr Fässer, Kisten und Schränke, erhal-

tet ihr dutzende verschiedene Waffen. Neben einfachen Schlagwerkzeugen, wie Eisenstangen, Vorschlaghämmer und Äxten, dürfen auch Feuerwaffen und Granaten für die freudige Gegnerausrottung eingesetzt werden. Selbstverständlich versorgen euch die unterschiedlichen Behälter mit den wichtigsten Power-ups. Um die einzelnen Abschnitte der Locations nacheinander abzuklappen, müsst ihr entsprechende Code-Schlüssel vorweisen. Diese



Aufgepasst! Achtet stets darauf, dass ihr euch nicht von mehreren Gegnern in eine Ecke drängen lasst.



Mario: Was soll man über einen Titel wie Fighting Force 2 sagen? Entweder man mag das endlose Durch-die-Gänge-Latschen und Auf-alles-Draufkloppen oder man mag es nicht. Dreamcast anschmeißen und loslegen, ohne großartig die Anleitung einzusehen. Allerdings stoßen uns ein paar Dinge auf. Zum einen ist Segas coole Kiste zu keiner Zeit wirklich ge-

fordert, sprich grafisch bietet die DC-Version von FF II nicht viel mehr als das PS-Pendant. Zusätzlich nervt die ungenaue Kollisionsabfrage, was einen allmählich dahingehend beeinflusst, dass man nur noch Fernwaffen einsetzt, um seine Ruhe zu haben. Hätte Fighting Force 2 nicht so ein simples wie fesselndes Spielprinzip, wäre ihm von Gunther der Titel "Boring Force" sicher gewesen.

erhaltet ihr, indem fleißig Syndikat-Verbrecher geprügelt werden. In weitere Sektionen der Locations gelangt ihr, wenn ihr Computerpanels richtig bedient oder fiese Fallen schlaue umgeht. Auch der eine oder andere Kletterakt muss absolviert werden. Durch umsichtiges Auskundschaften der Levels bekommt ihr als Belohnung nützliche Gegenstände, mit denen ihr dem Syndikat noch erfolgreicher auf die Pelle rückt.



Volltreffer: Mit einer flotten Handgranate erreicht ihr auch Gegner, die sich gemeinerweise in Lauerposition befinden.

Test Dreamcast

Hersteller: **Core Design**
 Vertrieber: **Eidos**
 Spielerschnitt: **1**
 Schwierigkeitsgrad: **Anfänger**
 UVP: **99,- DM**
 Hersteller: **Eidos**
 Vergleichbares Spiel: **Broken Helix (74%)**
 Features: **VMU, Vibration-Pak**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 50 Sound: 30

Fun: 68



Admiral bei der Arbeit: Die Twin-Towers (Robinson und Duncan) räumen für die San Antonio Spurs kräftig am Brett ab!



Normaler Spielbau: Mit dem Analog-Pad lassen sich stufenlose Laufbewegungen realisieren.

NBA 2K

Dreamcast American Sports Kurz nach der US-Version kommt nun das Ausnahme-Spiel zu uns nach Deutschland. Gibt es irgendwelche Änderungen?

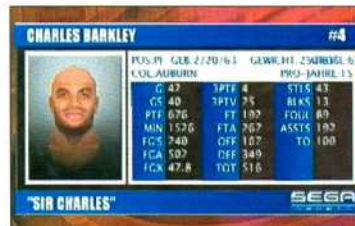
Basketball-Fans wurden in den letzten Wochen stark belastet. Die Bulls sind vom einst stärksten Team der 90er zum schwächsten des neuen Millenniums durchgereicht worden, Spieler werden wegen Körperverletzungsdelikte hinter Gitter gesperrt, Charles Barkley musste seine Meisterschaftsträume und Karriere wegen einer Verletzung an den Nagel hängen. Aber was schert uns das? Wir haben doch unseren Dreamcast und zocken die komplette Saison trotzdem mit diesen Jungs!



Swen: Ich hab dich lieb, Basketball! Als langjähriger NBA-Fan macht es richtig Freude, dieses Spiel zu zocken. Auf dieser GD-ROM ist fast alles drauf, was das Basketballer-Herz begehrt. Monster-Blocks, Slam-Dunks, persönliche Moves, Cross-over-Dribbling, Player- und Play-Editor, animierte Coaches, Bonus-Teams und vieles mehr. Hinzu gesellt sich noch ein fast perfekter technischer Rahmen und ganz zum Überfluss ist NBA 2K ein wahrer Multiplayer-König. Also, ich mach's kurz: Kaufen, Leute!

Spielablauf: Let's slam!

Ihr vermisst also Larry Bird oder gar Michael Jordan? Kein Problem für NBA 2K! Werft einfach den Player-Editor an und entwerft eure eigenen Spieler. Eure Eigenkreationen lassen sich dann einfach zu einem eigenen Team zusammenstellen oder in eine bestehende Mannschaft importieren und auf VMU bannen. Dank seiner vielfältigen Optionen ist NBA 2K für Einsteiger ebenso unterhaltsam wie für absolute Hoop-Profis. Diese wird übrigens interessieren, dass sogar die neuen NBA-Regeln (kein Charging unter dem Korb, längeres Up-Posten nicht mehr erlaubt, usw.) im Spiel Berücksichtigung fanden. Sind all diese Kleinigkeiten erledigt, geht es entweder in die Trainingshalle oder auf zum ersten Match. Dort steht es euch frei, ob ihr ein Freundschaftsspiel anzettelt, eine Saison (komplett 82 Spiele) in Angriff nehmt oder gleich mit den Playoffs durchstartet. Auf dem Parkett geht dann wahrlich die Post ab. Sega verstand es wie bei kaum einem anderen Basketballspiel zuvor, das Flair des Sports und eine einfache und präzise Steuerung miteinander zu verbinden. NBA 2K setzt Maßstäbe in Sachen Gameplay, auch wenn freilich noch nicht alle Facetten des Sports integriert werden konnten. Es macht richtig Laune, mit Mutombo die Bretter



Sir Charles is back: Dieses Gesicht werden wir sicher bald vermissen (snief!)

abzuräumen oder mit Kidd den Verteidigern einem nach dem anderen ins Gesicht zu hauen. Besonders wenn mehrere Leute gleichzeitig an den Pads sitzen, kommt wahre Freude auf! Mit einem genial einfachen Passsystem (jeder Spieler hat seinen eigenen Knopf) lassen sich blitzschnelle Kombinationen verwirklichen.

Technik: Real und intensiv

Die deutsche Version unterscheidet sich nur in der Menüführung von der US-Version, wobei dies nicht unbedingt ein Fortschritt ist, da einige Fachbegriffe recht dilettantisch ins Deutsche gezogen wurden. Das aber nur am Rande, denn die sonstige Technik, sprich Sound und vor allen Dingen die Grafik, ist über jeden Zweifel erhaben. Die Kommentatoren berichten technisch einwandfrei und schlagfertig. Die Spieler wirken selbst bei extremen Nahaufnahmen sehr realistisch und sehen ihren echten Vorbildern buchstäblich wie aus dem Gesicht geschnitten ähnlich.



Der Regenmacher lässt es wieder krachen: Shawn Kemp darf in NBA 2K an alte erfolgreichere Tage anknüpfen.

Test Dreamcast

Hersteller: Sega
 Vertrieb: Sega
 Spieleranzahl: 1-4
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ok. Preis: 99,- DM
 Hersteller von: Sega
 Vergleichbar mit: NBA Live 2000 (89%), NBA Showtime (82%)
 Features: 32+ Mannschaften, Vibration-Pak, VMU, VGA-Box
 Erscheint: März 2000

Grafik: 89 Sound: 88

Fun: 94



POWER VIDEOSPIELE ULLRICH

Ihr Videospiele-Spezialist
 SEGA DREAMCAST IMPORT

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

(beide Konsolen inklusive Joypad und Spannungswandler)

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

Sega Dreamcast Konsolen Universal
 (verschiedene Ausführungen sofort lieferbar)

Dreamcast Spiele Import:

Blue Stinger	Sega	99,- DM
Dynamite Deka 2	Sega	99,- DM
Get Bass inklusive Angel Contr.	Sega	185,- DM
Virtual On 2	Sega	119,- DM
Sega Rally 2	Sega	89,- DM
Sonic Adventure	Sega	79,- DM
Bio Hazard 2	Capcom	119,- DM
The King of Fighters 99	Snk	109,- DM
Giant Gram	Sega	109,- DM
D2 (Dining Table 2)	Warp	129,- DM
Buggy Heat	CRI	99,- DM
Soul Calibur	Namco	119,- DM
Cool Boarders Burrm	Uep	119,- DM
Virtual Striker-2	Sega	119,- DM
Zombie Revenge	Sega	119,- DM
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	auf Anfrage
Speed Devils	Ubisoft	119,- DM
Berserk	Ascii	119,- DM
F1-World Grand Prix	Sega	119,- DM
Dead or Alive II	Tecmo	119,- DM
Shenmue Limited Edition	Sega	159,- DM
Toy Fighter	Sega	119,- DM
Carrier	Jaleco	119,- DM
SNK vs. Capcom	Capcom	119,- DM
Let's Play Golf		119,- DM
Jo Jo's Adventure		119,- DM
Death Crimson 2		119,- DM
Crazy Taxi	Sega	119,- DM
Sega GT	Sega	124,- DM
Toy Rangers	No Cliche	119,- DM
Super Runabout	Climax	119,- DM
Under Cover AD 2025	Sega	119,- DM
Daytona 2	Sega	124,- DM

Jetzt neu! Jetzt neu!

Sega Dreamcast Umbau

Sega Dreamcast Konsole dt.
 inkl. Modem **489,-DM**

Dreamcast Spiele dt. z. B.

Hydro Thunder	99,- DM
Shadow Man	89,- DM
Soul Calibur	104,- DM
World Wide Soccer 2000	87,- DM

Bestell-Hotline

Mo.-Fr. von 10.00 - 20.00 Uhr unter:

06 11 - 6 02 99 62

SONY PLAYSTATION SPIELE:

Bio Hazard Gun Survivor (ab 20. Januar)	125,- DM
Jo Jo Adventure	119,- DM
Rockman 3	119,- DM

Weitere Toptitel auf Anfrage!!!

Oder besuchen Sie unseren Partner-Laden in Hessen:

MUSIKLAND

Oskar-Meyer-Straße 15
 65719 Hofheim am Taunus

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

Virtua Striker 2000

Dreamcast Sport Endlich kommen PAL-Zocker in den Genuss des Arcade-Knallers.

Sega Sports hat momentan fast zeitgleich zwei Titel am Start, die sich voll und ganz dem Volkssport Nummer Eins, dem Fußball, verschrieben haben. Neben World Wide Soccer 2000, einem eher simulationsträchtigen Vertreter, beehrt uns nun der Arcade-Hit schlechthin aus Segas Sportabteilung, Virtua Striker 2000. Ohne großartig auf den Simulationsaspekt zu setzen, dreht

sich hier alles eindeutig und allein um einen rasanten Kick auf der heimischen Mattscheibe. Hierbei lauft ihr mit einer von 32 Mannschaften auf den Rasen, um den Kontrahenten gehörig einzuheizen. Selbstredend dürft ihr mit allen relevanten Equipen auflaufen. Neben Sir Erichs Buben könnt ihr ebenso mit den Filigrantechnikern aus dem süd-amerikanischen Brasilien oder mit den



Alleingang: Dem deutschen Stürmer steht nun nur noch der Goalie gegenüber. Ein leichtes Spiel, sollte man meinen.



Georg: Virtua Striker 2000 halte ich für eine der Enttäuschungen des noch jungen Dreamcast. Technisch gibt es zwar keinerlei Grund Kritik zu üben, dennoch muss man spielerisch einige

Vorwürfe gelten lassen. Zu viele Aktionen auf dem virtuellen Rasen verlaufen nach dem Motto: Der Zufall regiert das Geschehen. Zudem komplettiert eine fehlende Analog-Steuerung diesen durchwachsenen Eindruck.

spielstarken Nigerianern antreten. Zusätzlich zum Arcade-Modus darf im International Cup in den Kampf ums runde Leder eingegriffen werden. Im Gegensatz zu ersterer Variante setzt Sega hier gerade durch die Abseits- bzw. Kartenregelung auf einen erhöhten Grad an Realismus. Befindet ihr euch in der spielunterbrechenden Abseitsposition, so veranschaulicht eine gedachte, exakt gezogene Linie die Richtigkeit der Schiri-Entscheidung. Optisch zeigt sich Virtua Striker 2000 wahrlich von der besten Seite. Im Fußballsektor übertreffen die Japaner

alles bislang Gesehene in Bezug auf detailreiche und authentische Gestaltung der Kicker.



Erfolgreicher Abschluss: Nach dem erzielten Führungstreffer gibt es kein Halten mehr für die virtuellen Vielverdiener.

Test Dreamcast

Hersteller: Sega Sports
Vertrieb: Sega
Spieldauer: 1 - 4
Geplant für: Anfänger bis Profis
UVP: 129,- DM
Hersteller von: Sega
Vergleichbar mit: UEFA Striker
(81%)
Personen: 32 Teams
Erscheint:
1. Quartal 2000

Grafik: 80 Sound: 62

Fun: 57

Tee Off

Dreamcast Sport Das erste Golfspiel für Segas neue Konsole scheint gleich ein richtiger Knüller zu werden.

Acclaim bleibt seiner bisherigen Firmenstrategie treu und powert kräftig in das Software-Archiv des Dreamcast. Auch der erste Golf-Titel geht auf das Konto dieser Firma. Mit Tee Off gelingt es den Programmierern von Acclaim eine simple wie auch lustige Sportsimulation zu veröffentlichen. Mit wenigen Handgriffen ist es auch für blutige Anfänger möglich, einen

grandiosen Putt zu schlagen. Aber auch Profis werden an diesem Spiel Gefallen finden. Mit der Wahl des richtigen Equipments können die Leistungen des jeweiligen Charakters nochmals gesteigert werden. Um einen präzisen Abschlag zu setzen, bedarf es keiner besonderen Kenntnisse. Mit nur zwei Parametern legt man die Kraft und Richtung des Schläges fest. Damit man



Mario: Für den Einstieg in das Profi-Golflager kann ich mir kein besseres Spiel vorstellen. Es ist wirklich kinderleicht, einen Ball über den riesigen Platz zu schlagen. Die zahlreichen Spielvarianten sorgen noch nach Wochen für beste Unterhaltung

und der Multiplayer-Mode ist einfach genial. Auch wenn viele Parallelen zu Sonys Konkurrenzprodukt auffallen, ist dieses Spiel dennoch fast uneingeschränkt zu empfehlen. Dem Einsteiger wie auch dem Profi eröffnet sich hier eine faszinierende Golfwelt.

gut erkennt, wie der Ball vom Untergrund abspringt, wird er mit einem farbigen Raster markiert. Dieses liegt anschließend auch auf dem Grün, um Unebenheiten zu sehen. Bei den verschiedenen Spielvarianten lässt sich bestimmen, ob der Sieger nach Punkten, Schlägen oder Zeit gekührt wird. Als kleines Bonus-Game haben die Programmierer noch ein Cricket-Spiel, das vom System dem Golf nicht gerade unähnlich ist, integriert. Grafisch erinnert Tee Off an Sonys Everybody's Golf, welches besonders in

Japan sehr beliebt war. Die Hintergrundmusik untermalt das gemütliche Ambiente des Golf-Clubs zusätzlich.



Ausgefeilt: Mit den zahlreichen Anzeigen auf dem Bildschirm lassen sich die Bälle sehr präzise schlagen.



Technisch: Markenfetischisten werden beim Anblick dieses Screenshots durchdrehen. Vor jedem Turnier kann die Lieblingsmarke des Golf-Equipments ausgewählt werden.

Test Dreamcast

Hersteller: Bottom Up
Vertrieb: Acclaim
Spieldauer: 1 - 4
Geplant für: Anfänger bis Profis
UVP: 99,- DM
Hersteller von: Acclaim
Vergleichbar mit: Everybody's
Golf (85%)
Personen: 5+ Plätze, Cricket-Modus

Erscheint: März 2000

Grafik: 70 Sound: 72

Fun: 81

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game Universe.
Mit News, Tipps, Special Rankings und 'ner
Menge Background zu deiner PlayStation-Konsole.

Ab 16.2. für 5,99 DM neu am Kiosk.

> Wissen ist Macht.





Panzer Front

Dreamcast Simulation

Da für Segas Dreamcast die derzeitige Software-Auswahl vergleichsweise noch recht begrenzt ist, wird sich der eine oder andere unter euch nach Importen umschauen. ASCII veröffentlichte gerade in Japan die knüppelharte Tank-Simulation Panzer Front. Hier übernehmt ihr auf verschiedenen Schauplätzen des Zweiten Weltkrieges eines der vorgegebenen Kettenfahrzeuge, mit dem ihr euch den Weg durch Europa bahnen müsst, stets darauf bedacht, nicht von feindlichen Verbänden aufgerieben zu werden. Panzer Front zeigt sich hierbei alles andere als actionbezogen. Viele der Panzer lassen sich ausgesprochen zäh, wenn nicht sogar lahm steuern, was bestimmt dem technischen Stand der Kriegsmaschinerie der damaligen Zeit gerecht wird. Hinzu kommt, dass sich Geländeunterschiede, wie Gräben, Gebäude und Waldabschnitte, zusätzlich auf die Marschgeschwindigkeit des Tanks auswirken. Zwar geben Bäume und Mauern beispielsweise nach, sobald ihr mit eurem Fahrzeug darüberempelt, aber sie verdecken dummerweise auch die Sicht auf die überall im Gelände verteilten feindlichen Einheiten. Denn was wäre eine Panzersimulation ohne Gegner? Abschießen, lautet die Devise! Zusammen mit Einheiten, die euch schützen, besteht eure primäre Aufgabe darin, so viele Feinde wie irgend möglich zu vernichten, um alliierten nachstoßenden Truppen den Weg zu ebnen. Um mit einem Panzer aus dieser Zeit gezielt gegnerische Objekte knacken zu können, muss dieser aber anhalten, damit das Ziel anvisiert wird. Dann wird in eine Panzer-Ego-Perspektive (!) umgeschaltet, aus welcher ihr die verdeckt positionierten oder sich in Bewegung befindlichen Kontrahenten unter Beschuss nehmt. Gelingt euch ein erfolgreicher Abschuss, wird dies in einem schnellen Replay zur weiteren Motivation vor Augen geführt.



Georg: Gut, Panzer Front ist kein schlechtes Spiel, kann aber durch die trägen Bewegungen der Tanks sehr schnell in vollen Frust umschwenken. Zwar erhebt das Spiel keinerlei Anspruch, ins Action-Genre einzusteigen, aber bei einer richtigen Panzersimulation würde ich meinen Tank auch von innen mit allen Anzeigen steuern. Da das Spiel ein japanischer Import ist, sollte jedem klar sein, dass ohne Japanisch-Kenntnisse sehr viele Menüs und taktische Finessen verborgen bleiben. Die Hauptmenüs sind zum Glück in Englisch gehalten. So kann man als Europäer doch wenigstens einmal ins Spiel hineinschnüffeln. Ich möchte ferner vor dem enorm hohen Schwierigkeitsgrad warnen, denn ein einziger feindlicher Treffer kann das sofortige Spielende bedeuten.



Willkommen in der Import-Zone!
Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an:
Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe,
Franz-Ludwig-Str. 9,
97072 Würzburg
Einsendeschluss ist der 29.02.00.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Das typische PlayStation-Fahrgefühl: Die driftfreudige Steuerung wurde 1:1 von der PS-Version übernommen. Die Coder fertigten auch eine spezielle N64-Lenkung, die vor allem Neulinge ansprechen wird.



Ausreichender Umfang: Neben den Originalkursen (samt Ausbaustufen) spendierten die Programmierer der Modul-Fassung vier neue Rundkurse.

Ridge Racer 64

Nintendo 64 Rennspiel! Rennspiel-Fans aufgepasst! Namco jagt seinen Mega-Racer nun auch endlich auf die virtuellen Rennpisten des Modulschluckers.

Eines der Zugpferde der PlayStation-Konsole ist bereits seit Jahren Namcos Arcade-Renner Ridge Racer. Der erst kürzlich erschienene vierte Teil der Serie beispielsweise setzte abermals einen neuen Standard in puncto Grafik-Engine, den selbst Genre-Führer Gran Turismo 2 nicht erreicht. Bislang konnten Nintendo-Besitzer bezüglich dieses Genres nur neidische Blicke in Richtung der PS-Jünger werfen. Diese Dürreperiode scheint nun mit dem neuesten Machwerk der Nakamura-Company beendet zu sein.

Spielablauf: Schneller geht's nimmer

Neben den obligatorischen Spielmodi, die bereits in die PlayStation-Version

integriert wurden, findet der virtuelle N64-Rennfahrer nach dem Spielstart mit dem Car-Attack-Mode eine echte RR-Neuerung. Hier lassen sich durch gute Wettkampfergebnisse eine ganze Reihe cooler neuer Bonusrennen ergattern. Insgesamt 25 verschiedene Boliden verspricht uns der Hersteller Namco. Diese unterscheiden sich in den rennsporttypischen Attributen, wie Grip oder Höchstgeschwindigkeit, teilweise deutlich voneinander. Ridge-Racer-Kenner werden sich auf den neun Strecken pudelwohl fühlen, zumal fünf Parcours bereits aus den ersten beiden Teilen der PlayStation-Reihe bekannt sein dürften. Doch nicht nur die rein optischen Eindrücke vermitteln gewohntes Renn-Feeling, sondern auch steue-



Der totale Durchblick: Details wie der Innenspiegel, der Drehzahlmesser oder die Anzeigen können auf Wunsch während des Rennens ausgeblendet werden.



Volle Kraft voraus: Insgesamt 25 Fahrzeuge stehen euch nach erfolgreich absolvierten Rennen zur Verfügung.

rungstechnisch setzte Namco die driftlastige Lenkung des Originals 1:1 um.

Technik: Der sauberste N64-Racer
Kein Hersteller zuvor holte aus einem N64-Rennspiel in technischer Hinsicht so viel heraus wie Namco. Die 3D-Engine flimmert pfeilschnell über den heimischen Bildschirm. Dabei braucht ihr euch nicht über Schwächen wie störenden Nebel oder ruckartigen Landschaftsaufbau zu ärgern, mit denen die meisten Nintendo-Racer leider behaftet sind.



Uwe: Namco hat nochmal eins draufgesetzt! Die überdurchschnittlichen Qualitäten ihrer beiden PlayStation-Erstlingswerke wurden in der N64-Fassung nochmals getoppt. Des Weiteren wurde der Umfang des Renners durch neue Boliden, Strecken und Spielmodi deutlich ausgebaut. Mit einem Ridge Racer Type 4 kann es Ridge Racer 64 aber nicht aufnehmen.



Ihr Wille ist ihr Himmelreich!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Das Probe-Abo MEGA FUN:

Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Original-Tomb-Raider-4-Plakat abstauben!

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

Als Dankeschön möchte ich das Original-Plakat „Tomb Raider IV“, Art.-Nr 1198.

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)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte MEGA FUN jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

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: MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

Wer jetzt MEGA FUN im Abo testet, erhält das abgebildete Tomb Raider 4-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Geschicklichkeit

Bomberman World/PS Hudson 5/98 S.108	83%
Toy Commander/DC Sega 12/99 S.60	83%
Blast Corps/N64 Rare 9/97 S.64	82%
Iggy's Reckin' Balls/N64 Acclaim/Iguana 9/98 S.102	80%
Swing!/PS Software 2000 4/99 S.61	80%
Mario Party/N64 Hudson 4/99 S.51	78%
Tetrisphere/N64 Nintendo 3/98 S.77	76%
Wetrix/PS Ocean 8/98 S.87	75%
Blast Chamber/PS ATD 2/97 S.72	73%
Bust-A-Move 4/PS Taito 2/99 S.68	73%



Die neue Form der Best-of-Rubrik traf auf breite Zustimmung. Danke für eure Verbesserungen! Übrigens gab es in diesem Monat wieder viele Neueinsteiger und Referenzen.

Beat 'em Up



Scroller

Berserk/DC ASCII 2/00 S.79	86%
Zombie Revenge/DC Sega	80%
Soul Fighter/DC Toka 1/00 Beilage	78%
Fighting Force 2/PS Eidos 1/00 S.78	75%
Nightmare Creatures/N64 Kalisto 2/99 S.71	75%
Dynamite Cop/DC Sega 10/99 S.83	73%
Nightmare Creatures/PS Kalisto 11/97 S.68	72%
Fighting Force 64/N64 Crave 10/99 S.67	70%
Ninja/PS Core Design 11/98 S.76	68%
Fighting Force 2/DC Core Design 3/00 S.74	68%

Competition

Soul Calibur/DC Namco 10/99 S.70	92%
Virtua Fighter 3tb/DC Sega 10/99 S.76	86%
Tekken 3/PS Namco 9/98 S.90	85%
Soul Blade/PS Namco 3/97 S.74	85%
Ehrgeiz/PS Squaresoft 3/00 S.72	81%
Tekken 2/PS Namco 10/96 S.38	80%
Power Stone/DC Capcom 10/99 S.84	79%
Dead or Alive/PS Tecmo 7/98 S.42	78%
Bloody Roar II/PS Virgin 5/99 S.76	76%
Marvel vs Capcom/DC Capcom 3/00 S.74	72%

American Sports



American Football

NFL 2K/DC Sega	93%
NFL Quarterback Club 99/N64 Iguana 1/99 S.86	85%
Madden NFL 99/PS Electronic Arts 12/97 S.100	84%
Madden 2000/PS Electronic Arts 11/99 S.50	82%
NFL Quarterback Club 98/N64 Iguana 12/97 S.114	81%



Baseball

All-Star Baseball 2000/N64 Acclaim 6/99 S.69	85%
All-Star Baseball 99/N64 Acclaim 9/98 S.101	81%
Triple Play 2000/PS Electronic Arts 7/99 S.85	80%
VR Baseball 97/PS Interplay 8/97 S.61	65%
Baseball 2000/PS Revolution/Sony 1/00 S.72	52%



Basketball

NBA 2K/DC Sega 3/00 S.75	94%
NBA Live 2000/PS Electronic Arts 1/00 S.66	89%
NBA Live 99/PS Electronic Arts 1/99 S.66	84%
NBA Jam 99/N64 Acclaim 1/99 S.68	83%
NBA Showtime/DC Midway 2/00 S.77	82%



Eishockey

NHL 2000/PS Electronic Arts 11/99 S.42	85%
NHL Championship/PS Radical Ent. 12/99 S.65	81%
NHL 99/N64 Electronic Arts 12/98 S.92	81%
NHL 99/PS Electronic Arts 12/98 S.92	81%
NHL Face Off 99/PS SCEA 4/99 S.60	74%

Adventure



Discworld Noir/PS Psygnosis 1/00 S.66	84%
Discworld/PS Psygnosis 2/96 S.74	84%
Discworld 2/PS Psygnosis 12/97 S.103	82%
Baphomets Fluch 2/PS Revolution/Virgin 12/97 S.102	82%
Baphomets Fluch/PS Revolution/Sony 11/96 S.62	80%
Blazing Dragons/PS BMG Int. 10/96 S.42	77%
Riven - The Sequel to Myst/PS Cyan/Acclaim 3/98 S.69	73%
Blood Omen/PS Crystal Dynamics 1/97 S.70	69%
Atlantis/PS Cryo 3/99 S.68	67%
Myst/PS Sunsoft 10/96 S.75	66%

Sport



Fußball

FIFA 2000/PS Electronic Arts 12/99 S.38	89%
ISS Pro 98/N64 Konami 10/98 S.76	87%
ISS Pro Evolution/PS Konami 3/00 S.49	86%
FIFA 99/PS Electronic Arts 1/99 S.48	86%
FIFA 99/N64 Electronic Arts 5/99 S.68	85%
ISS Pro 99/PS Konami 10/98 S.73	85%
Fußball Live! SCEd 12/99 S.48	84%
UEFA Striker/DC Infogrames 2/00 S.74	83%
UEFA Striker/PS Infogrames 11/99 S.51	83%
Bundesliga Stars 2000/PS Electronic Arts 10/99 S.48	81%



Golf

Everybody's Golf/PS SCEE/Camelot 7/98 S.78	85%
Mario Golf/N64 Nintendo 10/99 S.58	85%
Cyber Tiger/PS Electronic Arts 1/00 S.72	84%
Tiger Woods/PS Electronic Arts 4/99 S.55	82%
Tee Off/DC Acclaim 3/00 S.76	81%
Actua Golf 3/PS Gremlin 1/99 S.47	80%
PGA Tour 98/PS Electronic Arts 12/98 S.99	73%
Actua Golf 2/PS Gremlin 12/97 S.102	71%
PGA Tour 97/PS Electronic Arts 12/96 S.69	70%
Pro 18: World Tour Golf/PS Psygnosis 3/99 S.67	67%



Tennis

Centre Court Tennis/N64 Hudson 3/99 S.74	79%
Sampras Extreme Tennis/PS Codemasters 8/96 S.42	74%
Anna Kournikova S. C. Tennis/PS Namco 7/99 S.86	74%
Smash Court Tennis/PS Namco 11/96 S.70	73%
All Star Tennis/PS Ubi Soft 11/98 S.79	67%
All Star Tennis/N64 Ubi Soft 4/99 S.55	63%
V-Tennis 2/PS Tonkin House 4/97 S.66	59%
Hyper Final Match Tennis/PS Human Ent. 5/96 S.79	59%
Tennis Arena/PS Ubi Soft 12/97 S.121	58%
Davis Cup Tennis/PS Telstar 11/96 S.59	55%



Boxen

Ready 2 Rumble Boxing/DC Midway 1/00 S.60	85%
Box Champions 2000/PS Electronic Arts 1/00 S.75	84%
Ready 2 Rumble Boxing/PS Midway 1/00 S.60	84%



Bowling

Brunswick C. Pro Bowling/PS THQ 2/99 S.64	41%
Ten Pin Alley/PS ASC Games/Adr. 5/97 S.81	25%



Billard

Virtual Pool/PS Interplay 4/97 S.71	57%
Backstreet Billiards/PS ASCII 4/98 S.71	56%
Jimmy White's Cueball 2/DC Virgin 3/00 S.73	54%



Sonstiges

Get Bass/DC Sega 10/99 S.79	80%
International Track & Field 2/PS Konami 3/00 S.64	76%
International Track & Field/PS Konami 7/96 S.38	68%

Fun-Sports



Snowboard

1080° Snowboarding/N64 Nintendo 11/98 S.84	88%
Snow Surfers/DC UEP Systems 2/00 S.67	83%
Cool Boarders 3/PS 989 Studios 12/98 S.88	80%
Cool Boarders 4/PS 989 Studios 3/00 S.68	79%
MTV Sports Snowboarding/PS THQ 2/00 S.58	78%
Snow Kids/N64 Atlus 3/98 S.76	76%
Snow Racer 98/PS Infogrames 5/98 S.109	74%
Extreme Snowbreak/PS Microids 4/98 S.76	70%
X-Games Pro Boarder/PS Radical Ent. 2/99 S.68	69%
Cool Boarders 2/PS UEP Systems 2/98 S.70	68%



Wrestling

WWF Attitude/N64 Acclaim 10/99 S.46	86%
WWF Attitude/DC Acclaim 12/99 S.56	85%
WWF Attitude/PS Acclaim 9/99 S.64	84%
WWF Warzone/N64 Iguana/Acclaim 10/98 S.82	81%
WWF Warzone/PS Acclaim 9/98 S.95	80%
WCW vs NWO/N64 THQ 12/98 S.86	76%
WCW Mayhem/N64 Electronic Arts 2/00 S.72	72%
WWF Wrestlemania/PS Acclaim 12/95 S.41	67%
WCW Nitro/PS THQ 7/98 S.68	65%
WCW Thunder/PS THQ 3/99 S.66	60%



Sonstige

Tony Hawk's Skateboarding/PS Activision 10/99 S.52	88%
Thrasher: Skate and Destroy/PS Take 2 2/00 S.54	66%
Dodgem Arena/PS Formula 1/99 S.71	62%
Riot/PS Beyond/Psygnosis 3/97 S.79	60%
Cyball Zone/PS GT Int./Rage 6/98 S.85	55%
Pitball/PS Warner Int. 11/96 S.67	54%

Rennspiele



Action

WipOut/PS Psygnosis 10/99 S.40	90%
Ridge Racer Type 4/PS Namco 4/99 S.44	88%
Hydro Thunder/DC Midway 11/99 S.58	85%
Star Wars: Episode I Racer/N64 Lucas Arts Ltd. 7/99 S.76	85%
Need for Speed III/PS Electronic Arts 6/98 S.78	85%
Test Drive 5/PS Accolade 12/98 S.96	84%
Trickstyle/DC Acclaim 11/99 S.72	83%



Fun

Diddy Kong Racing/N64 Rare 12/97 S.108	90%
Crash Team Racing/PS Naughty Dog 12/99 S.40	89%
Speed Freaks /PS Funcom 9/99 S.50	86%
Beetle Adventure Racing/N64 Electronic Arts 5/99 S.56	85%
Mario Kart 64/N64 Revolution/Sony 11/96 S.62	83%
South Park Rally/PS Acclaim 3/00 S.66	83%
Micro Machines V3/PS Codemasters 4/97 S.38	78%
Pen Pen Tricelcon/PS Psygnosis 12/99 S.58	77%



Simulation

Sega Rally 2/DC Sega 10/99 S.40	90%
Gran Turismo 2/PS Sony 3/00 S.74	90%
Gran Turismo/PS Sony 6/98 S.70	90%
V-Rally 2/PS Infogrames 8/99 S.32	89%
Formel Eins 99/PS Psygnosis 12/99 S.58	89%
Wave Race 64/N64 Nintendo 3/97 S.66	88%
Ridge Racer 64/N64 Namco 3/00 S.78	86%
F1 World Grand Prix II/N64 Nintendo 6/99 S.50	85%
Rally Championship/PS Electronic Arts 3/00 S.51	84%
Racing Simulation 2/DC Ubi Soft 11/99 S.57	80%

Action-Adventure



Comic

Zelda - Ocarina of Time/N64 Nintendo 1/99 S.38	96%
Alundra/PS Psygnosis 4/98 S.77	83%
Brave Fencer Musashi/N64 Konami 11/97 S.84	82%
Mystical Ninja/N64 Konami 11/97 S.84	74%
Bomberman Hero/N64 Hudson 7/98 S.72	73%
Catlevania 2/N64 Konami 3/00 S.70	64%



Horror

Shadow Man/DC Acclaim 1/00 S.80	90%
Shadow Man/N64 Acclaim 10/99 S.36	87%
Soul Reaver: Legacy of Kain/PS Crystal Dynamics 8/99 S.60	87%
Resident Evil: Nemesis/PS Capcom 3/00 S.44	86%
Biohazard 2/PS Capcom 5/98 S.102	85%
Blue Stinger/DC Activision 10/99 S.78	85%
Resident Evil Director's Cut/PS Capcom 12/97 S.100	84%
Dino Crisis/PS Capcom 12/99 S.36	84%
Silent Hill/PS Konami 9/99 S.44	82%
Resident Evil 1/PS Capcom 6/96 S.38	80%



Real

Metal Gear Solid/PS Konami 3/99 S.58	93%
Tomb Raider IV/PS Core Design 1/00 S.46	90%
Tomb Raider II/PS Core Design 12/97 S.52	84%
Mission: Impossible/PS Infogrames 11/99 S.55	83%
Tomb Raider/PS Core Design 12/96 S.44	83%
Tomb Raider III/PS Core Design 1/99 S.52	81%
Syphon Filter/PS 989 Studios 10/99 S.68	80%
Hybrid Heaven/N64 Konami 11/99 S.56	78%
Broken Helix/PS Konami 1/98 S.78	71%
Overblood/PS Riverhillsoft 6/97 S.78	70%

Multiplayer



Mario Party/N64 Hudson 4/99 S.50	++++
Bomberman 64/N64 Hudson 12/97 S.110	++++
Worms/PS Ocean 2/96 S.68	+++
Indiziertes Spiel/N64 Rare 11/97 S.78	+++
Mario Kart 64/N64 Nintendo 4/99 S.38	+++
Diddy Kong Racing/N64 Rare 12/97 S.108	+++
Pen Pen Tricelcon/DC Sega	+++
KKND Krossfire/PS Infogrames 4/98 S.52	+++
NBA 2K/DC Sega 2/00 S.78	++
South Park Chef's Luv Shack/DC Cryo 3/99 S.66	++

Genre-Mix



Indiziertes Spiel/PS
Probe 10/96 S.62 78%

Arcade's Greatest Hits/PS
Midway 6/98 S.82 76%

Atari Greatest Hits/PS
Midway 4/97 S.72 74%

Museum Pieces Vol. 1/PS
Namco 3/96 S.70 74%

Williams Arcade's Greatest/PS
Williams 10/96 S.65 72%

Museum Pieces Vol. 2/PS
Namco 4/96 S.75 63%

Museum Pieces Vol. 5/PS
Namco 6/97 S.68 63%

Arcade's Greatest Hits 2/PS
Midway 3/98 S.66 60%

Irem Arcade Classics/PS
Imax 7/96 S.68 57%

Perfect Weapon/PS
- 4/97 S.66 51%

Shoot 'em Up



Arcade

Star Wars: Rogue Squadron/N64 Factor 5 2/99 S.60	85%
Colony Wars: Vengeance/PS Psygnosis 1/99 S.92	83%
Eagle One: Harrier Attack/PS Infogrames 2/00 S.48	83%
Omega Boost/PS SCEI 8/99 S.64	80%
Wing Commander 3/PS Electronic Arts 4/96 S.81	78%
Future Cop L.A.P.D. 2100/PS Electronic Arts 11/98 S.82	78%
Colony Wars/PS Psygnosis 12/97 S.56	78%
Ace Combat 2/PS Namco 12/97 S.107	77%
Vigilante 8: 2. Herausf./N64 Activision 2/00 S.63	76%
Body Harvest/PS Gremlin 12/98 S.80	75%

Gun

The House of the Dead 2/DC Sega 10/99 S.82	92%
Indiziertes Spiel/PS Namco 12/97 S.107	81%
Judge Dredd/PS Gremlin 2/98 S.67	52%
Point Blank 2/PS Namco 10/99 S.54	50%
Point Blank/PS Namco 4/98 S.73	35%
Crypt Killer/PS Konami 5/97 S.62	30%

Ego

Indiziertes Spiel/N64 Rare 11/97 S.78	92%
Turok 3/N64 Acclaim 12/99 S.68	85%
Turok 2: Seeds of Evil/N64 Acclaim 11/98 S.68	83%
Armories/N64 Acclaim 12/97 S.102	82%
Forsaken/N64 Iguana/Probe 6/98 S.88	81%
Turok: Dinosaur Hunter/N64 Acclaim 3/97 S.62	75%
Forsaken/PS Probe/Acclaim 5/98 S.38	75%
Exhumed/PS Lobotomy 4/97 S.67	74%
Indiziertes Spiel/N64 Midway 6/97 S.60	69%
Disruptor/PS Interplay 12/96 S.50	65%

Scroller

Apocalypse/PS Neversoft 12/98 S.82	82%
One/PS ASC/Visual C. 2/98 S.76	82%
Mega Man 8/PS Capcom 4/98 S.84	81%
Spec Ops/PS Take 2 3/00 S.52	78%
Small Soldiers/PS Dreamworks 1/99 S.64	72%
Millenium Soldier Expendable/DC Infogrames 10/99 S.83	71%
Blasto/PS SCEE 7/98 S.44	71%
Assault/PS Telstar/Konami 10/98 S.75	70%
Spot goes to Hollywood/PS Virgin/Burst 1/97 S.62	61%
Mega Man X3/PS Capcom 9/97 S.86	60%



Strategie

Dune 2000/PS Electronic Arts 3/00 S.50	92%
Command & Conquer 2/PS Westwood/Virgin 12/97 S.98	90%
Final Fantasy Tactics/PS Squaresoft 4/98 S.82	88%
Warcraft 2/PS Electronic Arts 9/97 S.40	88%
C&C2: Gegenschlag/PS Westwood/Virgin 10/98 S.86	88%
Populous: The Beginning/PS Electronic Arts 4/99 S.62	88%
Warzone 2100/PS Eidos 6/99 S.62	84%
Command & Conquer/PS Westwood/Virgin 1/97 S.36	84%
Command & Conquer/N64 Westwood Studios 8/99 S.68	82%
Worms/PS Team 17/Ocean 2/96 S.68	82%

Jump & Run

Donkey Kong 64/N64 Rage/Nintendo 1/00 S.56	94%
Sonic Adventure/DC Sega 10/99 S.80	92%
Banjo Kazooie/N64 Rare/Nintendo 7/98 S.46	92%
Rayman 2-The Great Escape/N64 Ubi Soft 11/99 S.38	90%
Super Mario 64/N64 Nintendo 3/97 S.36	86%
Toy Story 2/PS Activision 2/00 S.60	85%
GeX: Deep Cover Gecko/PS Crystal Dynamics 5/99 S.70	85%
Crash Bandicoot: Warped/PS Naughty Dog 1/99 S.76	84%
Spyro - Gateway to Glimmer/PS SCEE 12/99 S.66	83%
GeX: Deep Cover Gecko/N64 Crystal Dynamics 11/99 S.70	81%

Rollenspiel

Final Fantasy VIII/PS Squaresoft 11/99 S.46	95%
Final Fantasy VII/PS Squaresoft 12/97 S.90	92%
Parasite Eve/PS Squaresoft 11/98 S.96	86%
Breath of Fire III/PS Capcom 8/98 S.76	86%
Wild Arms/PS Sony 3/99 S.66	85%
Diablo/PS Blizzard/EA 5/98 S.41	84%
Xenogears/PS Squaresoft 1/99 S.108	83%
Star Ocean 2/PS us-Import	80%
Suikoden/PS Konami 2/97 S.40	74%
Quest 64/N64 THQ 9/98 S.104	60%

Mr. Nutz (GBC)

Kennt ihr noch die Hüpferei vom Super Nintendo? Diesen Oldie-Side-Scroller von 1994 gibt es nun



auch für den farbigen Game Boy. Hauptheld Mr. Nutz ist ein kleines Eichhörnchen, das die Welt vor dem böartigen Yeti retten muss. Diese rücksichtslose Bestie will unsere gute alte Erde unter seine Fittiche nehmen und sie dann komplett einfrieren. Klar, dass unser Superhörnchen dagegen vorgehen muss. Um zum Yeti vorzudringen, sollen zunächst sechs Welten mit insgesamt 28 Levels durchlaufen werden. Gegen die ständig auftauchenden Gegner helfen ihm Haselnüsse, die vorher eingesammelt und

dann als Geschosse verwendet werden, ein Schlag mit dem großen Schwanz oder ein geschickter Sprung auf den Kopf des Monsters. Als kleines Goodie wurden versteckte Bonus-Levels eingebaut. Auch Mr. Nutz bringt keine neuen Ideen in das Genre. Letztendlich verbirgt sich dahinter nichts anderes als eine farblich aufgepeppten Version der originalen Game-Boy-Version, die bereits vor Jahren erschien. Bei der Kolorierung hat sich Infogrames viel Mühe gegeben. Daher gibt es grafisch an dem Spiel nichts

auszusetzen. Entsprechend gut gelungen sind auch Musik und Sound, und die leicht zu bedienende Steuerung überzeugt voll und ganz. Somit ist ein buntes, kurzweiliges Jump & Run herausgekommen, bei dem man keinen Fehlgriff machen kann.



Papyrus (GBC)

Das französische Verlagshaus Dupuis ist vor allem für seine hübschen Trickfilme bekannt. Eine der besten TV-Serien ist Papyrus. Diese Comic-Reihe dreht sich um das Leben im alten Ägypten. In dem von Ubi Soft vertriebenen Jump & Run ist das Königreich Theben in Gefahr. Aker, der Hohepriester des Gottes der Zerstörung, Seth, nimmt grausame Rache. Er wurde von Pharao Meren-Re verbannt und vergiftete ihn als Dankeschön. Die Pharao-Tochter Theti ließ er entführen. Also nehmen die

Götter das Schicksal selbst in die Hand und beauftragen den Fischer Papyrus, für Ordnung im jetzt führerlosen Königreich zu sorgen. In sechs großen Levels muss Papyrus seine rehägige Freundin Theti befreien, in sechs weiteren darf diese dann den Hohepriester bestrafen. Gegen die vielfältigen Monster, die sich dem Duo in den Weg stellen, stehen den beiden allerlei Waffen zur Verfügung. Die Kraft von Papyrus' Schwert und von Thetis Stab wird unterstützt durch Steine, Kokosnüsse und Stalaktiten, die

als Geschosse verwendet werden dürfen. Das Paar wird auch vor große körperliche Anforderungen gestellt. So



müssen sie Seile hochklettern oder durch enge Röhren krauchen. Die zwölf Levels sind recht anspruchsvoll gestaltet. Der Weg hindurch ist nicht immer sofort zu entdecken. Technisch ist Papyrus gut gelungen. Die flüssige Grafik lässt ebenso wie die intuitive Steuerung keine Wünsche offen.



Disney's Beauty and the Beast: A Board Game Adventure (GBC)

Eines der berühmtesten Musicals der Welt ist „Die Schöne und das Biest“, das schon Millionen in seinen



Bann gezogen hat. Auch die Zeichentrick-Spezialisten konnten sich dem nicht entziehen und produzierten einen Film dazu, der ebenso erfolgreich die Kinos stürmte wie das kulturelle Original die Opernhäuser. Hinter der GBC-Version des Spiels zum Film verbirgt sich ein Brettspiel mit Würfeln und allem, was so ein Spiel benötigt. Mit eurer Spielfigur zieht ihr wie auf einem richtigen Brett die gewürfelte Augenzahl und löst dann die Aufgabe, die euch das Zielfeld vorgibt. Zumeist verbergen sich dahinter eine Handvoll kleiner Geschicklichkeitsspiele. So

müsst ihr ein 16-Bilder-Memory lösen, auf kurz auftauchende Schießscheiben ballern oder mit einem brennenden Kandelaber herabfallende Wassertropfen auffangen. Je nachdem wie gut ihr den Test absolviert, erhaltet ihr bis zu vier Bonuspunkte, die auf das nächste Würfelergebnis aufgerechnet werden. Zusätzlich gibt es noch Sterne. Habt ihr drei Sterne eingesammelt, dürft ihr ein Bonusspiel zocken, für das es einen weiteren Zwei-Augen-Bonus gibt. Das Game zockt ihr in zwei Spielmodi. Der Story-Mode erzählt das Märchen nach und lässt euch ab und zu

gegen einen Gegner antreten, den ihr besiegen müsst, bevor es weitergeht. Der andere Modus lässt bis zu vier Figuren in einem gemeinsamen Spiel antreten, die wahlweise von der CPU oder von einem Menschen gesteuert werden. Leider bietet Disney in diesem Titel viel zu wenig Abwechslung, als dass es länger als ein oder zwei Stunden fesseln könnte. Da schaffen auch unterschiedliche Brettformen keine Abhilfe.



Tonic Trouble (GBC)

Ubi Softs neuester Jump&Run-Streich handelt von einem Außerirdischen, der einen brisanten Gegenstand verloren hat. Dieser ist dummerweise in die Hände eines skrupellosen, macht-



hungrigen Mächtgern-Königs geraten, der damit die Welt erobern will. Also wird der Geheimagent Xyz (der heißt wirklich so) beauftragt, den Gegenstand wieder zurückzuholen. Dabei

müsst ihr fünf Welten absolvieren, die jeweils aus drei einzelnen Levels bestehen. In ihnen erhaltet ihr spezielle Aufträge, zum Beispiel acht Sprungfedern zu finden, mit denen ein ausgebuffter Tüftler eine für den weiteren Spielverlauf wichtige Gerätschaft bastelt. Geheimagent Xyz hat verschiedene Bewegungen zur Verfügung, mit denen er sich gegen die hinterhältigen Fallen und aggressiven Monster zur Wehr setzt. So kann unser Held unter schwimmenden Kreaturen durchtauchen, sich an Vorsprüngen festhalten und hochziehen oder über heranrollende Felsen springen. Gegen die Levelbosse hilft allerdings nur eine

Popcorn-Maschine, an der sich der Agent richtig aufpumpt und dann einen Treffer landet. Technisch bewegt sich die Hüpferei auf gutem Niveau. Bis auf ganz kleine Details lässt sich alles gut erkennen. Sogar das Game-Boy-Gedudel klingt einigermaßen angenehm. Einzig die Steuerung reagiert hin und wieder ein bisschen träge, was (da das Jump & Run nicht das schnellste seiner Art ist) nur bedingt eine Rolle spielt.



Nuperman bringt:

Nalles nüber Nintendo



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

Das meistverkaufte

Nintendo-Magazin



02/2000 Ausgabe 33 DM 3,90

Belgien 6,-, Dänemark 16,-, Deutschland 4,20,-, Frankreich 10,-, Italien 12,-, Japan 100,-, Kanada 12,-, Niederlande 4,95,-, Österreich 6,-, Schweiz 5,-, Spanien 10,-, USA 12,-

8 43789
ISSN 1433-8424



N-ZONE

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

NUR DM 3,90 DIE NR. 1

Das meiste
Nintendo



Limitierte Ausgabe – version 1

MIT 4 POKÉMON-



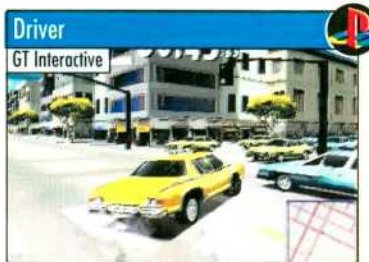
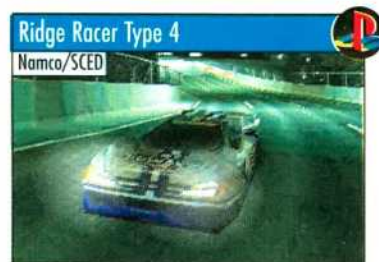
Ein Magazin von
COMPUTEC
MEDIA

MEGA FUN



Leser Award 1999 Wie in jedem Jahr wollen wir euch auch diesmal wieder die Möglichkeit geben, euer Lieblingsspiel sowie euer am meisten verhasstes Spiel des vergangenen Jahres zu wählen. Anreiz und Belohnung erfahrt ihr durch attraktive Preise, für die wir uns nochmals ganz besonders bei den spendablen Firmen bedanken. Worauf wartet ihr noch, wählt mit und nehmt automatisch an der Verlosung teil.

1 BESTES VIDEOSPIEL DES JAHRES 1999



2 BESTES ROLLENSPIEL



mitmachen und gewinnen

SEGA

1x dreamcast-konsole plus
spiel virtua striker 2000

1x soul calibur

3x crazy taxi

3 BESTES JUMP & RUN



Donkey Kong 64
Nintendo/Rare



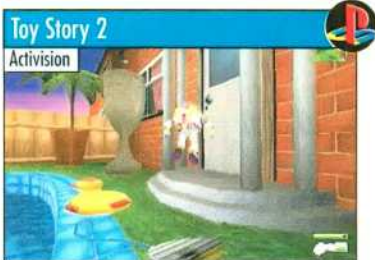
Sonic Adventure
Sega



Rayman 2: The Great Escape
Ubi Soft



Soul Calibur
Namco/Sega



Toy Story 2
Activision



Gex: Deep Cover Gecko
Eidos



Crash Bandicoot: Warped
SCEA



Virtua Fighter 3tb
Sega

4 BESTES SHOOT 'EM UP/BESTER EGO-SHOOTER



Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo



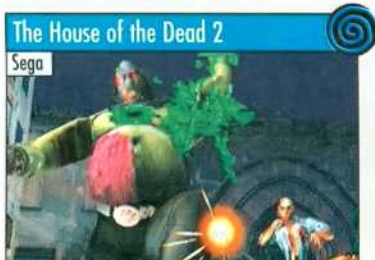
Eagle One: Harrier Attack
Infogrames



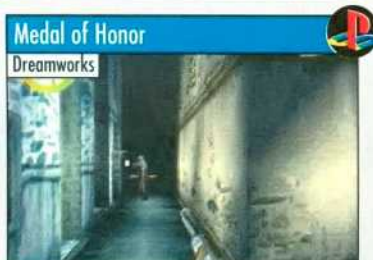
Omega Boost
SCEA



Power Stone
Capcom/Eidos



The House of the Dead 2
Sega



Medal of Honor
Dreamworks



Turok: Rage Wars
Acclaim



Bloody Roar: Bringer of the New Age
Virgin

5 BESTES VIDEOGAME-BABE



Marliece Andrada
Gex: Deep Cover Gecko

Lara Croft
Tomb Raider IV

Jill Valentine
Resident Evil

Reiko Nagase
Ridge Racer Type 4

Isabella "Ivy" Valentine
Soul Calibur

7 BESTE RENDERSEQUENZ

Soul Reaver
Eidos

Ridge Racer Type 4
Namco/SCEA

Final Fantasy VIII
Squaresoft/SCEA

Resident Evil 3: Nemesis
Capcom/Eidos

Tomb Raider IV
Eidos

Dino Crisis
Capcom/Virgin

Sonic Adventure
Sega

Omega Boost
SCEA

mitmachen und gewinnen



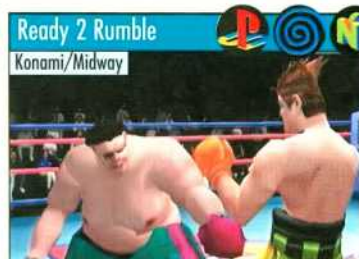
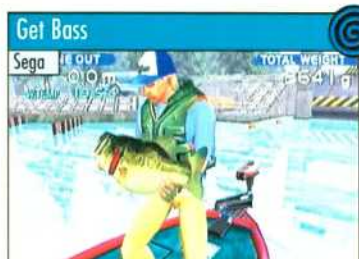
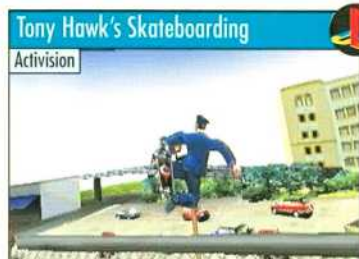
ein pokémon-paket bestehend aus:
1x game boy color
1x pokémon, rote edition
1x pokémon, blaue edition

1x pokémon, spieleberater
1x pokémon, pikachu pedometer
1x pokémon, linkkabel



ein donkey-kong-paket:
nintendo 64 grundgerät,
controller, donkey kong 64

8 BESTES SPORTSPIEL

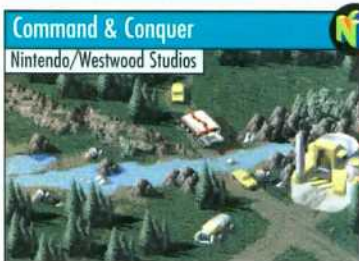


9 BESTES STRATEGIESPIEL

10 BESTES IMPORTSPIEL



11 BESTER FREMDHERSTELLER



namco

ELECTRONIC ARTS

CAPCOM

INFOGRAMES DISTRIBUTION

PSYGNOSIS

GT Interactive
Expect the unexpected.

Acclaim
MULTIMEDIA

EIDOS
INTERACTIVE

Codemasters

RAVEWARE

KONAMI

12 SCHLECHTESTES VIDEOSPIEL DES JAHRES

Welches Game war für euch im vergangenen Jahr die größte Enttäuschung? Über welchen Fehlkauf habt ihr euch am meisten geärgert? In dieser Rubrik könnt ihr eurem Ärger freien Lauf lassen.

mitmachen und gewinnen

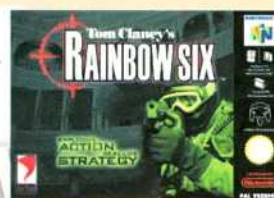
Codemasters

codemasters, die firma mit dem slogan "no blood" geht in die vollen:

- 2x no fear downhill mounting biking (ps)
- 2x music (ps)
- 2x TOCA 2 (ps)
- 2x colin mcræe rally platinum (ps)
- 10x micro machines turbo (n64)
- 4x thrustmaster lenkrad (ps)
- 2x music, t-shirt



Tom Clancy
Operation
Rainbow

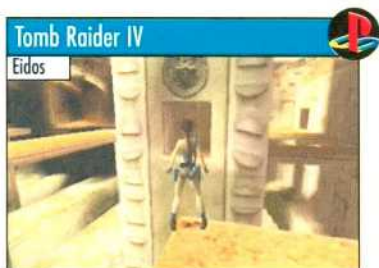
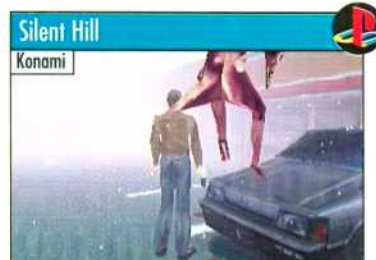


TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE

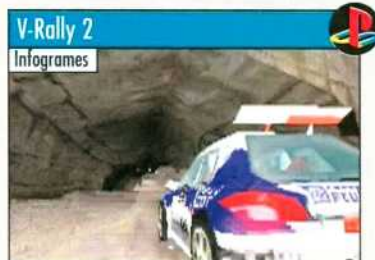
Take 2 steht ganz im zeichen knallharter söldner. 10 rainbow-six-pakete bestehend aus: rainbow six (ps oder n64) sowie das entsprechende buch „operation rainbow“ von tom clancy, zusätz- lich je ein hörspiel zum roman auf cd

13 BESTES ACTION-ADVENTURE / ADVENTURE

15 BESTES GESCHICKL.-SPIEL



14 BESTES RENN Spiel



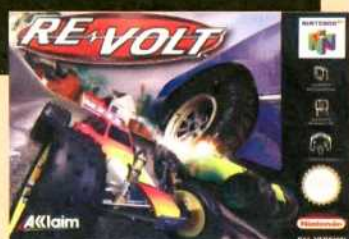
mitmachen und gewinnen



electronic arts spendiert fünf kuschelige packs, bestehend aus einer komplettausrüstung "der morgen stirbt nie" (kappe, t-shirt, playstation-spiel, inkl. stylische tragetasche). zusätzlich liegt den paketen noch je ein supercross 2000 bei.



bei acclaim ist das re-volt-fieber ausgebrochen. ein genialer ferngesteuerter superflitzer sucht einen neuen besitzer, genau wie:
 3x re-volt (n64)
 3x shadow man (dc)
 3x wwf attitude (ps)



ein paket: 1x playstation grundgerät, GT2, GT2-T-shirt, GT2-eiskratzer

4 GT-pakete, bestehend aus: 1x GT2, 1x t-shirt, 1x eiskratzer

3 FFVIII-pakete: Final Fantasy VIII Limited edition box (inkl. spiel, t-shirt, memocard, aufkleber und poster)

MEGA FUN

Leser Award '99

1. Bestes Videospiel des Jahres 1999

- Metal Gear Solid (PS) (Konami)
- Shadow Man (N64/DC) (Acclaim)
- Soul Reaver (PS) (Eidos)
- Tomb Raider IV (PS) (Eidos)
- Resident Evil 3: Nemesis (PS) (Capcom)
- Final Fantasy VIII (PS) (Squaresoft/SCED)
- Soul Calibur (DC) (Namco/Sega)
- Donkey Kong 64 (N64) (Nintendo/Rare)
- Sonic Adventure (DC) (Sega)
- FIFA 2000 (PS) (Electronic Arts)
- Wip3out (PS) (Psygnosis)
- Ridge Racer Type 4 (PS) (Namco)
- V-Rally 2 (PS) (Infogrames)
- Gran Turismo 2 (PS) (SCED)
- Driver (PS) (GT Interactive)
- Tony Hawk's Skateboarding (PS) (Activision)

2. Bestes Rollenspiel

- Final Fantasy VIII (PS) (SCED)
- The Granstream Saga (PS) (SCED)

3. Bestes Jump & Run

- Donkey Kong 64 (N64) (Rare/Nintendo)
- Sonic Adventure (DC) (Sega)
- Rayman 2: The Great Escape (N64) (Ubi Soft)
- Toy Story 2 (PS) (Activision)
- Gex: Deep Cover Gecko (PS) (Eidos)
- Crash Bandicoot: Warped (PS) (SCED)

4. Bestes Shoot 'em Up/ Bester Ego-Shooter

- Star Wars: Rogue Squadron (N64) (Nintendo)
- Eagle One: Harrier Attack (PS) (Infogrames)
- Omega Boost (PS) (SCED)
- The House of the Dead 2 (DC) (Sega)
- Medal of Honor (PS) (Dreamworks)
- Turok: Rage Wars (N64) (Acclaim)

5. Bestes Videogame-Babe

- Marlice Andrada (Gex: Deep Cover Gecko)
- Lara Croft (Tomb Raider IV)
- Jill Valentine (Resident Evil 3: Nemesis)
- Reiko Nagase (Ridge Racer Type 4)
- Isabella "Ivy" Valentine (Final Fantasy VIII)

6. Bestes Beat 'em Up

- Soul Calibur (DC) (Namco/Sega)
- Virtua Fighter 3tb (DC) (Sega)
- Power Stone (DC) (Ubi Soft)
- Bloody Roar: Bringer of the .. (PS) (Virgin)

7. Beste Rendersequenz

- Soul Reaver (PS) (Eidos)
- Ridge Racer Type 4 (PS) (Namco/SCED)
- Final Fantasy VIII (PS) (Squaresoft/SCED)
- Resident Evil 3: Nemesis (PS) (Capcom/Eidos)
- Tomb Raider IV (PS) (Eidos)
- Dino Crisis (PS) (Capcom/Virgin)
- Sonic Adventure (DC) (Sega)
- Omega Boost (PS) (SCED)

8. Bestes Sportspiel

- FIFA 2000 (PS) (Electronic Arts)
- WWF Attitude (N64/PS/DC) (Acclaim)
- Mario Golf (N64) (Nintendo)
- Tony Hawk's Skateboarding (PS) (Activision)
- ISS Pro Evolution (PS) (Konami)
- No Fear Downhill Mountainb. (PS) (Codemasters)
- Get Bass (DC) (Sega)
- Ready 2 Rumble (PS/DC/N64) (Konami/Midway)

9. Bestes Strategiespiel

- Populous: The Beginning (N64) (Electronic Arts)
- Warzone 2100 (PS) (Eidos)
- Command & Conquer (N64) (Nintendo/Westwood Studios)

10. Bestes Importspiel

- Shenmue (DC) (Sega)
- Dewprism (PS) (Squaresoft)
- Berserk (DC) (ASCII)

11. Bester Fremdhersteller

- Namco
- GT Interactive
- Eidos
- Electronic Arts
- Capcom
- Acclaim
- Codemasters
- Infogrames
- Rare
- Psygnosis
- Konami

12. Schlechtestes Videospiel des Jahres 1999

13. Bestes Action-Adventure/Adventure

- Metal Gear Solid (PS) (Konami)
- Shadow Man (N64/DC) (Acclaim)
- Soul Reaver (PS) (Eidos)
- Blue Stinger (DC) (Activision)
- Dino Crisis (PS) (Capcom/Virgin)
- Silent Hill (PS) (Konami)
- Tomb Raider IV (PS) (Eidos)
- Mission: Impossible (PS) (Infogrames)
- Resident Evil 3: Nemesis (PS) (Capcom/Eidos)

14. Bestes Rennspiel

- Wip3out (PS) (Psygnosis/SCED)
- Ridge Racer Type 4 (PS) (Namco)
- Driver (PS) (GT Interactive)
- Crash Team Racing (PS) (SCED)
- Sega Rally 2 (DC) (Sega)
- V-Rally 2 (PS) (Infogrames)
- Formel Eins 99 (PS) (Psygnosis/SCED)
- Gran Turismo 2 (PS) (SCED)

15. Bestes Geschicklichkeitsspiel

- Toy Commander (DC) (Sega)
- Mario Party (N64) (Nintendo)
- Swing! (PS) (Software 2000)

Meine Adresse:

Mein System:

- Dreamcast
- Nintendo 64
- PlayStation



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 sind von der Teilnahme ausgenommen. Für die freundliche Unterstützung bedanken wir uns ganz herzlich bei den Firmen Acclaim, Codemasters, Electronic Arts, Nintendo, Sega und Take 2. Bitte sendet den Coupon bis zum **8.3.2000** an folgende Adresse: Redaktion Mega Fun Stichwort: Leser Award '99 Franz-Ludwig-Str. 9 97072 Würzburg

INTERACT-MEGA-GEWINNSPIEL

Hauptgewinn:
Ein Ferrari MODENA

400 PS • 0-100 in 4,5 Sek. • 295 km/h

Preise im Gesamtwert
von über 350.000 DM

Und zusätzlich!
Jeden Monat
Verlosung
von vier
Top-PCs!



2. - 5. Preis:

VIP Weekend bei einem heimischen Grand-Prix



6. - 20. Preis:

Flat-Screen Monitor



21. - 50. Preis:

V4 Force Feedback Racing Wheel



Einfach anrufen und gewinnen

0190 59 58 53

Dieser Service der InterAct of Europe GmbH kostet Sie DM 1,21 pro Minute

Teilnahmekarten für dieses Gewinnspiel befinden sich ab sofort in allen Racing Wheel Verpackungen (PC, PSX und N64) des Herstellers von PC- und Videospiele-Zubehör INTERACT®



Mitarbeiter der InterAct of Europe GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Dieses Gewinnspiel gilt ausschließlich für den Bundesdeutschen Raum.

Teilnahmeschluss ist der 20. Mai 2000 - www.interact-europe.de

Der harte Kern

Die Anhängerschaft der Videospelszene scheint sich wieder alter Tugenden zu besinnen und auch die meisten unter euch wollen alle Hersteller fair und zu gleichen Teilen unterstützen. Liegt das vielleicht an der neuen Konsolengeneration?
Euer Swen

Austria - nein danke?

Ich bin aus Österreich und habe einige Fragen über DC-Games und Co für euch.
 1. Da Half Life (dt) auch auf Dreamcast rauskommt, habe ich mich gefragt, ob es einen Multiplayer-Modus geben wird oder ob man gegen Boots in einer Arena kämpfen kann.
 2. Warum dauert es denn so lange, Half Life (dt), Unreal oder Indiziert 3: Arena auf DC umzusetzen, wenn es schon die PC-Version gibt? Es heißt doch, dass PC-Spiele auf DC leicht und schnell umzusetzen sind!
 3. Wird es eine Uncut-Version von diesen Spielen geben?
 4. Mir ist aufgefallen, dass The-House-of-the-Dead-2-Werbeanzeigen in eurem Magazin sind. Das bedeutet, dass es nicht indiziert ist. Oder? Warum ist THotD2 denn nicht indiziert? Ich habe das Game auch und ich finde, dass es nichts für Minderjährige oder Jugendliche ist!
 5. Ich habe neulich versucht, mit DC online zu gehen, aber es hat einfach nicht funktioniert. Ist das Netz in Österreich überhaupt schon fertig oder werde ich überhaupt nicht mit DC online gehen können? Brauche ich für die Installation des Modems einen anderen Dreamkey, denn bei der Option "Wählen Sie ihr Land" ist Österreich nicht vorhanden!



Monstermassaker: Half Life (dt) ist immer noch für den DC angekündigt, allerdings stellt sich die Frage nach der Spielbarkeit.

Ich hoffe, dass ihr diesen Brief abdruckt, weil ich diese Fragen gern beantwortet haben will und weil nie ein Brief aus Österreich abgedruckt ist. Ich finde, ihr seid das beste Magazin. Also macht weiter so!

Thomas Meitz, Tauka (Österreich)

1. Ob es bei Half Life (dt) einen Multiplayer-Modus geben wird, ist noch nicht sicher, da es bislang keine weiteren Infos zur DC Variante gibt. Wir vermuten allerdings, dass dieser Ego-Shooter ohne diesen Modus kaum eine Verkaufschance haben wird. Schließlich macht gerade das Netzwerk-Ballern am meisten Spaß. Dass dies auch auf dem DC funktioniert, hat ja bereits die jp-Version von Virtual On 2 bewiesen.
2. Prinzipiell sind PC-Umsetzungen durch das alternative CE-Betriebssystem des Dreamcast kein Problem (siehe Shadow Man oder Rayman 2). Allerdings benötigen viele PC-Spiele Ressourcen wie Tastatur oder Festplatte, um zu funktionieren. Dieses Problem muss erst einmal von den Programmierern gelöst werden. Außerdem sollte man festhalten, dass die meisten PC-Programmierer-Teams bei weitem nicht so effektiv beim Ausreizen der Hardware vorgehen (können) wie ihre Konsolen-Kollegen.
3. Nach derzeitigem Stand werden die DC-Versionen keinen Unterschied haben. Das könnte aber eine Marketing-Strategie des Herstellers sein.
4. THotD2 ist freilich nichts für Weicheier, aber welche Spiele indiziert werden oder nicht, überlassen wir großzügig der BPS.
5. Nachgefragt bei Sega, gab man dort

an, dass das DC-Netz in Österreich voraussichtlich im Laufe dieses Jahres aktiviert wird. Dann benötigst du einen speziellen Dreamkey für Österreich, denn ich vermute, dass du einen deutschen DC erworben hast. Da es aber manuell keine Möglichkeit gibt, die Anwahlnummer zu verändern, kommt man außerhalb Deutschlands auch nicht ins Netz. Man benötigt nämlich die Vorwahl 0049 für Deutschland, was im übrigen nicht gerade billig ist.

Umsetzungsfragen

Ich bin seit ca. acht Jahren ein begeisterter Videospiele-Fan und schreibe euch in der Hoffnung, dass ihr mir nachfolgende Fragen beantwortet, da ihr für mich die absolute Nummer Eins unter den Konsolenzeitschriften seid.
 1. Kann ich auf einem japanischen Dreamcast auch amerikanische Spiele abspielen?
 2. Wird Shadow Man in der deutschen Version gekürzt sein?
 3. Ist ein Tomb-Raider-Titel für Dreamcast geplant?
 4. Wie reinige ich am besten die Dreamcast-CDs?
 5. Wäre es möglich, für alle, die die japanische Version von Shenmue besitzen, die Menüs und alles andere in Deutsch in der Mega Fun abzudrucken?

Oliver Bender, Siegen

1. Das Austauschen von amerikanischen und japanischen NTSC-Spielen ist ebenso nicht möglich wie PAL-Spiele auf der us- oder jp-Version des Dreamcast zu benutzen. Nur mit einem neuerdings möglichen Umbau wird der Dreamcast zur Multinorm-Konsole.
2. Shadow Man ist nicht gekürzt, es

wurde nur das rote Blut durch grünes ersetzt.
 3. Angekündigt noch nicht. Es kursieren aber sehr wohl Gerüchte, dass Lara Croft kurz nach ihrem Eidos-Kollegen Soul Reaver auf dem DC erscheinen soll.
 4. Mit einem feuchten, fusselfreien und weichem Tuch. Streiche dabei immer von der Mitte der GD-ROM direkt nach außen. Keine Kreise ziehen, da sonst ein Kratzer der Schmutzpartikel einen längeren Datenabschnitt unbrauchbar machen könnte.
 5. Theoretisch schon. Praktisch nicht. Wer Shenmue kennt, weiß, dass dies keine Ausrede ist. Dieses Spiel hat einen dermaßen hohen Japanisch-Anteil, der eine Übersetzung zum Mammutprojekt ausarten lassen würde.

Anti-Besserwisser

Ihr macht ein tolles Heft. Ich lese es regelmäßig seit März 95. Aber hier noch ein paar Anregungen und Kritik: Warum stehen in der Leserecke immer so kindische Briefe von Kleinkindern? Euer Heft lesen auch Erwachsene! Immer dieses Problem: "...mein Gerät ist besser." Dieses Geschwafel kommt nur von Kindern. Ein richtiger Zocker hat mindestens zwei Konsolen. Und sagt jetzt nicht wieder, dass das vom Geld abhängt. Man kann zur Not auch gebrauchte Geräte kaufen, die so viel wie ein Spiel kosten. Wie wäre es mal mit einem Kreuzworträtsel oder öfter mal ein Gewinnspiel? Wann kommt ein

PEPPI PLATTFUSS by ENTE

WIEDER EINES VON DIESEN VIEL ZU DÜSTEREN GAMES!!!

SCHUISSE, ICH SEH NIX, KEINE FACKEL MEHR...!?

ZWEI STUNDE SPÄTER...

MENSCH, PEPL, BESTIMMT GEHST DU DIE GANZE ZEIT IM KREIS ?!

HEY, IHR BEIDEN, WIESO SITZT IHR DENN HIER OHNE STROM...???

(C) ENTE www.entewelt.de



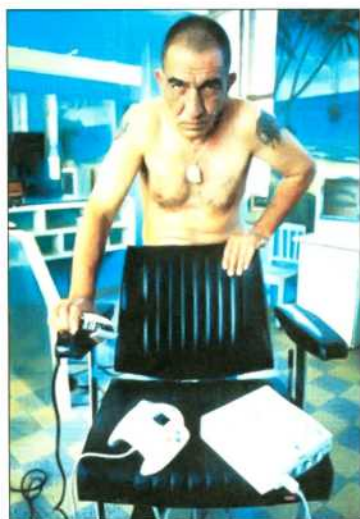
Humpty-Bumpty-Spruch des Monats

„Wenn mich die Arbeit fertig macht, spiel ich zu Hause FF VIII.
Das spiele ich die ganze Nacht, bis morgens dann die Sonne lacht.“
Ein Humpty-Bumpty-T-Shirt geht an: Hendrik Matner, Herne

Bericht über den Dreamcast, in dem auch steht, was man aus dem Internet rausladen kann. Mini-Games, Spielstände, Levels und wie man seine Rekorde reinsetzt? Hier noch eine Frage: Bei Gran Turismo haben die Autos unterschiedlich viel PS. Sieht man zum Beispiel einen Honda Civic Type R beim Honda-Händler, so hat dieser 182 PS. Kauft man ihn tatsächlich, so hat er plötzlich nur noch 175 PS. Und wenn man einen gebrauchten Wagen kauft, so hat dieser viel mehr PS als ein neuer. Wisst ihr eine Erklärung?

Carsten D., Greven

Du hast vollkommen Recht, Carsten! Manche Briefe sind wirklich kindisch und wir drucken sie deshalb ab, weil wir glauben, dass wir die Leser nur dann entsprechend aufklären können, wenn wir darüber reden. Nach unserem Zocker-Empfinden müsste jeder alle wichtigen Konsolen haben, um sich eine Meinung bilden zu können. Leider ist dies in der Praxis nicht so. Viele können oder wollen sich diesen Luxus nicht leisten. Für den Missstand gibt es nun mal auch die Mega Fun. Wir versuchen über jede Konsole zu berichten, wobei dies auch stark vom Support des jeweiligen Herstellers abhängt. Das bezieht sich beispielsweise auf die Internet-Fähigkeiten des Dreamcast. Hier wurden wir zu Anfang nicht gerade unterstützt (Einzelheiten behalte ich mir vor). Daher unser Entschluss, noch eine Weile damit zu warten, bis wir selbst genügend Erfahrungen gesammelt haben, um euch einen umfassenden Bericht abliefern zu können. Ich verspreche dir hiermit hoch und heilig, dass ich mich selbst darum kümmern werde, dass du in einer der nächsten Ausgaben etwas über den Internet-Zugang des Dreamcast erfahren wirst. Ich möchte an dieser Stelle aber auch die Gelegenheit nutzen, euch aufzurufen eure Erfahrungen im Internet, eure Lieblings-Pages oder einfach



Bitte nehmen Sie Platz: Abgedrehte Idee oder einfach über das Ziel hinausgeschossen? Sega und die Fernsehwerbung.

Tipps&Tricks rund um die Internet-Funktion des DC an uns zu schicken. Deine Frage lässt sich schnell beantworten: Es handelt sich schlichtweg um einen Bug.

Ans Doc-Sommer-Team

Ich habe ein sehr großes Problem. Wie ihr ja wisst, müssen die Deutschen alles zensurieren, indizieren oder schneiden. Ich weiß ja nicht, ob denen das Spaß bringt oder so, aber deswegen habe ich jetzt das Problem. In meiner jetzigen PlayStation habe ich einen Chip, damit ich ausländische Spiele spielen kann, und der war nicht leicht zu bekommen. Wie ihr auch wisst, kommt ja bald die PlayStation 2 auf den Markt, wofür ich auch schon angefangen habe mit dem Sparen. Ich habe gehört, dass es unmöglich ist, in die neue PlayStation einen Chip zu bauen. Und jetzt kommt mein Problem. Wenn die Deutschen ein Spiel schneiden, das ist meistens bei den Spielen, die ich besonders mag (RE3, Dino Crisis oder sonstige Action-Adventure) der Fall, dann will ich es mir schon gar nicht mehr kaufen. Wenn auch nur eine einzige Szene geschnitten ist, hole ich mir das Spiel schon nicht mehr auf Deutsch, sondern kaufe es mir auf Amerikanisch oder im Notfall auch auf Japanisch. Deshalb habe ich mir überlegt, zwei PlayStation 2 zu kaufen, eine deutsche und eine amerikanische. Wenn ich hier keine amerikanische PlayStation kaufen kann, versuche ich mir eine über das Internet zu bestellen. Aber eigentlich will ich dafür nicht so viel bezahlen. Außerdem, wie sieht das denn aus, wenn ich zwei PlayStation 2 habe! Was denken denn meine Freunde von mir! Dann könnt ihr auch eure Importberichte in eurem Mag vergessen, weil sich dann sowieso keiner mehr Importspiele kauft. Deswegen wollte ich euch um Rat bitten.

Martin Schwarz, Hamburg

Nichts für ungut, Martin, aber diesen Brief hättest du auch an die BRAVO schicken können. Was deine Freunde von dir halten, wenn du zwei PS 2 besitzen solltest, weiß ich auch nicht. Allerdings würde ich auf das Gerede von Sony, dass es unmöglich sein wird, einen Multinorm-Chip in die PS 2 einzubauen, nicht viel geben. Beim DC war es ähnlich. Obwohl es einige Monate gedauert hat, haben es die Lötcolben-Cracks doch geschafft. Wenn du wirklich auf die knallharten Horror-Adventure stehst, kommst du wohl kaum an einem US-Gerät und unserer Import-Ecke vorbei (die im übrigen bald ausgebaut wird).

Schwere Kritik

Ich habe mal eine Frage betreffend die Fun-Wertung. Wenn diese systemüber-

greifend ist, warum ist dann WWF Attitude für das N64 so viel besser bewertet worden, wenn der einzige Kritikpunkt die nicht verbesserte Engine ist? Der Fun ist dann doch noch der gleiche. Zum DC wollte ich nur sagen, dass ich mir auch endlich einen geholt habe. Klar für einen Sega-Fan wie mich (Besitzer aller 3 Sega-Fan-Hefte, dürften ja nicht allzu viele Leute sein) und ich muss auch sagen, dass das Teil einfach der Hammer ist. Vor allem die Sache mit der VMU ist einfach genial, wobei ich bis heute noch nicht weiß, wie das Godzilla-Spiel zu zocken ist. So etwas abzudrucken, würde aber wohl nicht viele ansprechen. Jetzt zur Marketing-Kritik an Sega. Okay, ich hab zwar keine Probleme, mir Spiele auszuleihen, und bei uns kann man sogar die Konsole selbst ausleihen. Es sagt auch keiner was Schlechtes, aber es ist eben auch keiner so scharf drauf. Das liegt an der beschissenen Werbung. Sie ist nicht so lustig wie die ganzen abgefahrenen Nintendo-Spots, nicht so präsent wie die PS. Warum betont man nicht das Internet besser (nur Ortstarif, wie andere Provider?). Ich meine, sechs Milliarden Mitspieler kann man doch verstehen, wie man will (großes Haus zum Beispiel) oder bestimmte Hammer-Games oder das VMS? Nein, man zeigt Friseure und Kinder. Toll! Und das nicht oft. Verstehe Sega, wer will. Wie machen die das in den USA und Japan? Dort sind die Spots doch genial (basierend auf der DC-Hardware usw.). Und siehe da, in den USA mischt man ja wohl endlich mal wieder ganz vorne mit, in Japan immerhin schon mal das N64 hintendran, und hier? Noch ein Wörtchen zum Sequel-Quatsch. Ich frage mich, warum darüber so viel diskutiert wird. Ist doch egal, ob man immer neue nicht-innovative Spiele mit dem gleichen Helden bringt oder immer neue nicht-innovative Spiele mit neuen Helden. Überhaupt ist das mit der Innovation so eine Sache. Was soll denn noch Neues kommen? Man nennt doch sogar schon Sachen wie Team-Buddies innovativ, ist doch auch nur ein Genre-Mix. Ich denk mal, Sportspiele werden wohl bleiben, wie sie sind, genau wie Ego-Shooter, Rennspiele usw., und trotzdem machen sie Spaß. Also dann, es lebe der Dreamcast, Seite an Seite mit dem Dolphin und der PSX2, auf dass sich alle Zocker lieben.

TheGenius@t-online.de

Der technische und spielerische Unterschied zwischen den einzelnen Versionen ist wahrlich gering. Daher ist auch die Fun-Wertung entsprechend angeglichen worden (PS 84%, DC 85%, N64 86%). Der minimale Unterschied liegt im Detail. Beispielsweise hat die N64-Version durch das Modul bedingt keine Ladezeiten. Deine Meinung zum Sega-Marketing sehe ich ähnlich. Für mich ist es ebenfalls ein Rätsel, warum man solche un-

Lesercharts

E-Mail: lesercharts@megafun.de

Top 20 im Februar

- 1 **Soul Calibur**
DC - Beat 'em Up, Namco
- 2 **The House of the Dead 2**
DC - Shoot 'em Up, Sega
- 3 **Worms Armageddon**
PS - Strategie, Team 17
- 4 **Tony Hawk's Skateboarding**
PS - Fun-Sports, Activision
- 5 **Zelda - Ocarina of Time**
N64 - Action-Adventure, Nintendo
- 6 **FIFA 2000**
PS - Sport, Electronic Arts
- 7 **Star Wars Episode I: Racer**
N64 - Rennspiel, Lucas Arts
- 8 **Tekken 3**
PS - Beat 'em Up, Namco
- 9 **South Park: Chef's Luv Shack**
DC - Genre-Mix, Acclaim
- 10 **Sonic Adventure**
DC - Jump & Run, Sega
- 11 **Star Wars: Rogue Squadron**
N64 - Shoot 'em Up, Lucas Arts
- 12 **Worms Armageddon**
DC - Strategie, Team 17
- 13 **Tomb Raider IV**
PS - Action-Adventure, Eidos
- 14 **Resident Evil 3: Nemesis**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 15 **Diddy Kong Racing**
N64 - Rennspiel, Rare
- 16 **Ape Escape**
PS - Jump & Run, Sony
- 17 **Micro Machines V3**
PS - Rennspiel, Codemasters
- 18 **Discworld Noir**
PS - Adventure, Psygnosis
- 19 **Sega Rally 2**
DC - Rennspiel, Sega
- 20 **Xenogears**
PS - Rollenspiel, Squaresoft





durchsichtigen Spots entwickelte. Zum Thema Werbepräsenz muss man Sega Deutschland ein wenig in Schutz nehmen. Düsseldorf muss sich mit einem relativ geringen Budget herumschlagen, das keine großen Sprünge erlaubt. Daher sind die Verantwortlichen eigentlich in Japan bei der Konzernspitze zu suchen. Zum Punkt Innovation habe ich eine andere Meinung. Ohne Innovation gibt es Stillstand und das wäre auf Dauer für die Konsolenindustrie tödlich.

Das ist ja der Hammer!

Dies ist meine erste Mail an euch und wahrscheinlich auch nicht die letzte. Zunächst einmal möchte ich sagen, dass die MF wirklich in Ordnung ist, obwohl ich der Meinung bin, dass das N64 von euch des Öfteren zu sehr in den Himmel gelobt wurde. Ich kaufe die Mega Fun, weil ich nicht nur über meine Konsole, die PlayStation, informiert sein möchte, sondern auch über alle anderen Konsolen, um mir so ein Bild verschaffen zu können und eventuell eine Kaufentscheidung zu treffen. Das ist auch der eigentliche Anlass meiner Mail. Mit großem Interesse habe ich alles um den Dreamcast verfolgt und so kam es, dass ich mir die Konsole über Silvester mit sechs Spielen und zwei Guns in unserer Videothek auslieh, um mal zu sehen, wie die Leistung und der Fun einzustufen sind. Ausgeliehen haben wir The House Of The Dead 2, Sonic Adventure, Powerstone, Sega Rally 2, Soul Calibur und UEFA Striker und ich muss sagen, ich war schlichtweg überwältigt! Die Grafik des DC muss sich in keiner Weise vor der eines PCs verstecken und die Spiele waren alle genial! Wenn das so weitergeht und Sega seine Marketing-Aktivitäten noch etwas ausweitet, dann wird der DC meiner Meinung nach noch eine rosige Zukunft haben! Ich weiß nur, dass der DC nach diesem tollen Eindruck auf jeden Fall ganz oben auf meiner Wunschliste steht, wobei ich die PS2 sowieso kaufen werde, das ist jetzt schon klar!

Sven (In2Infinity@aol.com)

Genau diese Einstellung will ich hören! Es wird sicher noch ein paar Monate dauern, bis sich der technologische Vorsprung des DC im Vergleich zur PS oder des Nintendo 64 unter den Usern herumgesprochen hat. Denn ohne aggressiveres Marketing wird man die Entwicklung nicht schneller vorantreiben können.



Wahrer Überflieger: Mit Soul Calibur ist Namco ein Meilenstein in der Beat'emUp-Geschichte gelungen.

Kurz beantwortet

Wann wird es einen Import-Adapter für Dreamcast geben?
Eine amerikanische Firma hat dieses Gerät, das man in das Pad stecken sollte wie eine VMU, letztes Jahr angekündigt. Seither ist es aber sehr ruhig darum geworden. Die einzige Möglichkeit, seinen PAL-DC Import-Spiele schlucken zu lassen, besteht darin, die Konsole per Multinorm-Chip umzubauen. Kostenpunkt rund 100 Mark.

Gibt es eine Lightgun, die mit einem 100Hz-Fernseher funktioniert?
Eine solche Lightgun ist uns bisher nicht untergekommen. Da die 100Hz-Fernseher langsam immer mehr verkauft werden, ist es wohl nur eine Frage der Zeit, bis die erste „augenfreundliche“ Lightgun das Laserlicht der Erde erblickt, denn rein technisch sollte es kein Problem sein, einen Umschalter zu realisieren.

Warum berücksichtigt ihr keine Saturn-Spiele in der Rubrik Best of Mega Fun?
Leider gibt es den Saturn nicht mehr käuflich zu erwerben. Daher lohnt es sich auch nicht, in dieser Rubrik verteilte Kaufhilfen zu geben.

Wo bleiben die Dreamcast-Spiele bei den Lesercharts?
Nachdem in letzter Zeit genügend Zusendungen für den DC eingegangen sind, haben wir uns entschlossen, die Charts nun systemübergreifend (wie die Best-of-Rubrik) zu gestalten.

Wird es auch eine normale Memory-Card für den Dreamcast geben?
Sega hat bislang noch keine neue VMU mit mehr Speicher angekündigt. Mittlerweile sollte es von Fremdherstellern Karten mit 800 Blöcken (vierfach) im Fachhandel geben.

Wann sind Pokémon Gold und Pokémon Silber in Deutschland erhältlich?
Nun, bisher war Nintendo sehr pünktlich, was seine Pokémon-Ableger in Deutschland anging. Daher sollten die Versionen Silber und Gold im Spätherbst dieses Jahres in den Regalen liegen.

Kann man mit dem Nomad auch PAL- oder nur US-Games zocken?
Der Sega 16-Bit-Handheld sollte meines Wissens auch PAL-Module schlucken, da damals die Ländersperre beim Mega Drive bzw. Genesis durch einen mechanischen Hebel durchgeführt wurde und dies der Nomad nicht macht.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung, Kritik und Fan-Post dankbar. Schickt eure Briefe daher an:
**Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Leserecke
 Franz-Ludwig-Straße 9
 97072 Würzburg**

Email: leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich
 Alter _____

Welche Systeme besitzt du?
 PlayStation Nintendo 64 Dreamcast
 andere Systeme, nämlich: _____

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?
 Ja Nein
 Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?
 Ja Nein
 Beabsichtigst du dir die PlayStation-2-Konsole zuzulegen?
 Ja Nein
 Beabsichtigst du dir die Dolphin-Konsole zuzulegen?
 Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?
 Aktualität _____
 Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____
 Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game Boy & Co)?
 Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

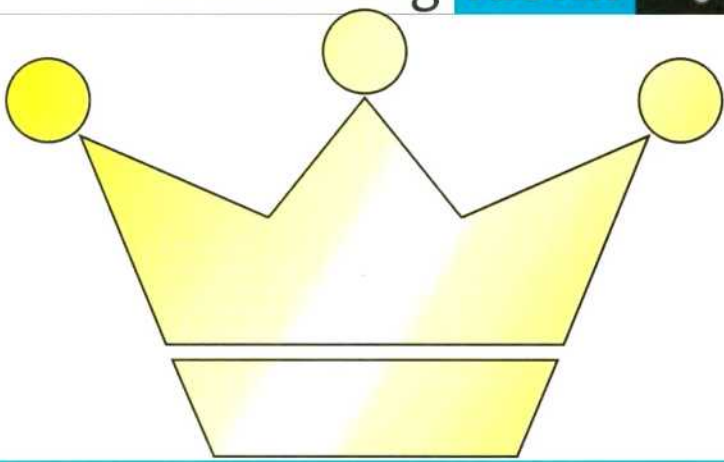
Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Ihr über uns
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515



Meine Adresse



Zockerkönig

Scheinbar befinden sich die Zocker noch im Winterschlaf, denn der neue Wettbewerb läuft wie gewohnt nur sehr schleppend an. In diesem Sinne: Gebt mal Gas, denn es sind nun wirklich ein paar Perlen im Rennen!

Die Regeln:

Schickt uns ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!!!) plus ein Passbild von euch (!!!) an die unten genannte Adresse.

Bei Punktgleichstand bzw. bei identischen Bestleistungen gewinnt das jeweils zuerst eingegangene Tape.

Für Fragen oder Anregungen, schreibt an:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg



Tony Hawk (PS)
 DOWNHILL JAM PHOENIX

Der beste Skater schafft es bei uns aufs Siebertreppchen. Derjenige, der beim Downhill Jam in Phoenix die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Also, auf die Bretter, fertig, los! Welchen Skater ihr für den halsbrecherischen Ritt durch die Betonröhre wählt, entscheidet einzig und allein ihr selbst.



- 1st 145.971 Punkte Michael Weissenböck, Weyhe
- 2nd
- 3rd



Crash Team Racing (PS)

Wer legt die schnellste Zeit im Time-Trial für die Mystery Caves vor? Mit welchem Pilot ihr euch auf die gefährliche Piste wagt, ist uns egal. Also, gehörig Vollgas geben!!!



- 1st
- 2nd
- 3rd



Snow Surfers (DC)

Wer erzielt die beste Punktezahl auf der von Anfang an frei befahrbaren Downhill-Piste? Derjenige, der die meisten Grabs und besten Moves praktiziert, gewinnt. Die Wahl der Boarder und Boards wird euch erneut freigestellt.

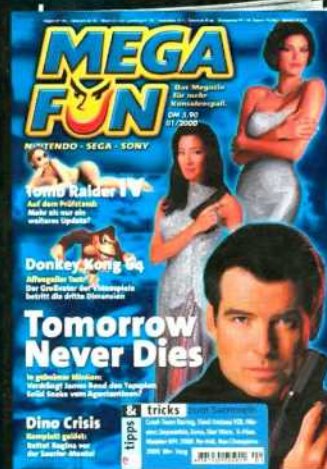


- 1st
- 2nd
- 3rd

12/99



01/00



02/00



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 12/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 01/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 02/00	zu DM 5,90	
	zugl. Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

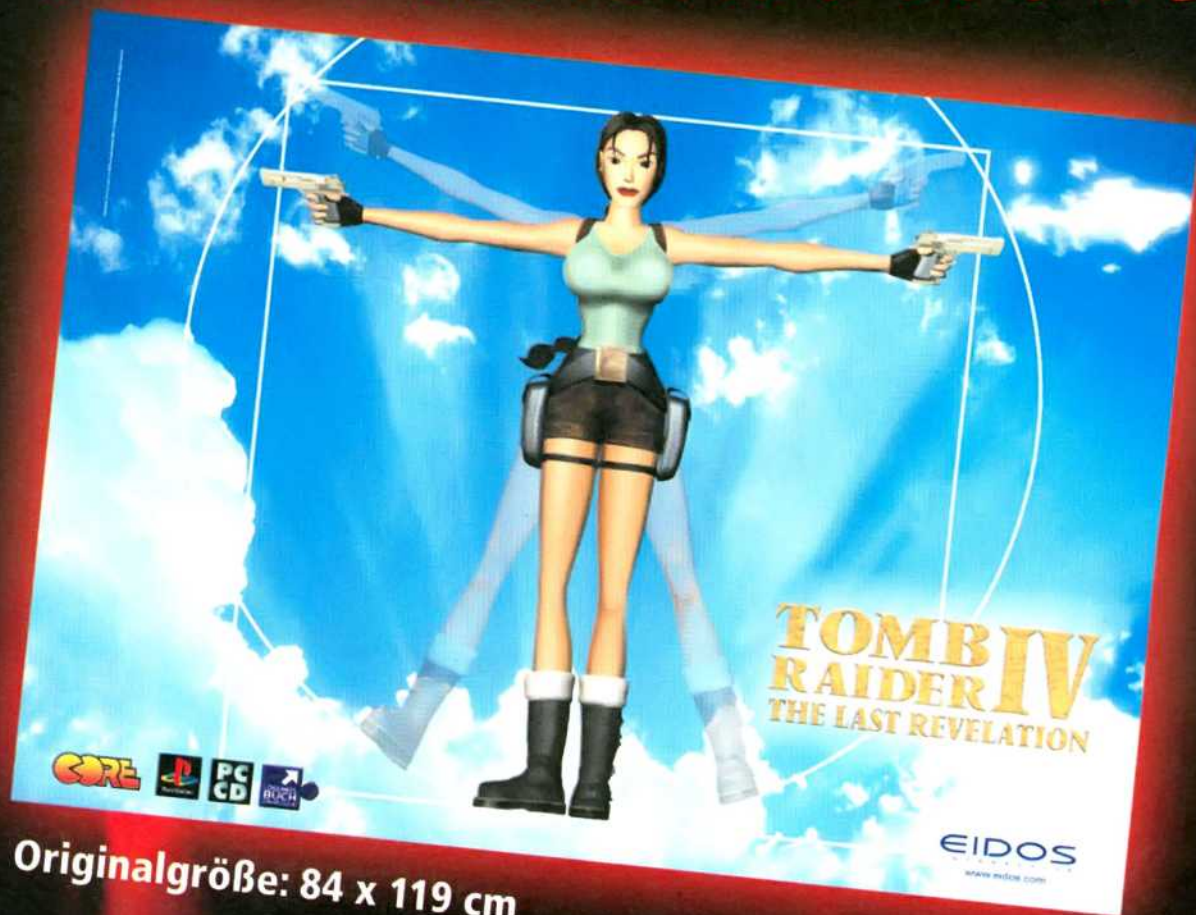
Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto-Nummer

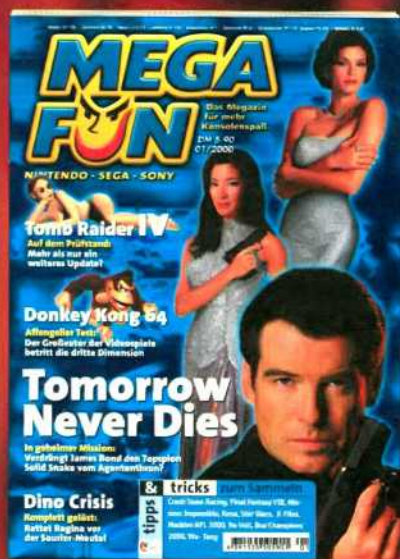
BLZ

Datum, Unterschrift

Ihr Wille ist ihr Himmelreich!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Das Probe-Abo MEGA FUN:

Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Original-Tomb-Raider-4-Plakat abstauben!

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

Als Dankeschön möchte ich das Original-Plakat „Tomb Raider IV“, Art.-Nr 1198.

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

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte MEGA FUN jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Datum, Unterschrift

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, 2. Unterschrift

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

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 Tomb Raider 4-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

erste hilfe inhalt

tipps & tricks 3/00

Dreamcast

NBA2K (us)	Cheats	464
Toy Commander (dt)	Cheats	462
Vigilante 8: Second Offense (us)	Cheats	464
WWF Attitude (dt)	Diverses	466

Nintendo 64

Paperboy (us)	Cheats	464
Rainbow Six (us)	Passwörter	466

PlayStation

40 Winks (us)	Cheats	466
Army Men: Air Attack (us)	Passwörter	464
Gran Turismo 2 (us)	Tipps	462
International Track & Field 2 (dt)	Feuerzugdrück	462
NBA Live 2000 (dt)	Tipp	462
No Fear Downhill Mountainbiking (dt)	Tipps	466
Space Invaders (dt)	Levelauswahl	462
Supercross 2000 (dt)	Cheats	462
Test Drive 6 (us)	Cheats	466
Tomb Raider IV (dt)	Cheat	464

komplettlösung 3/00

PlayStation

Resident Evil 3: Nemesis (dt)	Komplettl	468-476
-------------------------------	-----------	---------

War of the Worlds

PlayStation (dt) Passwörter

Geld loszubekommen ist heutzutage gar nicht mal so einfach! 2000 Deutsche Mark warteten auf einen Besitzer. Leider konnte keine Zuschrift diese Summe abstauben. Gut, dass ich noch die Passwörter inklusive den Unverwundbarkeitscheat zu War of the Worlds parat hatte. Denn mir kommt es gar nicht in die Tüte, dass fiese Aliens ihre schleimigen Füße auf unsere Erde setzen. Here we go:

- Level 02: ××××○△×○□
- Level 03: □××△○○○△
- Level 04: ○○□□△×△○
- Level 05: △△△□○△××
- Level 06: □○△△○□×□
- Level 07: ○△○□□□△△
- Level 08: ○×○×○△×△
- Level 09: □×○○○△×○
- Level 10: △××○○△○×
- Level 11: ×△○○□□×□
- Level 12: ○○□△△×○△
- Level 13: ○△△○××□□
- Level 14: ○○△×□□×○

Unverwundbar: △□×○△△×○



tipp des monats

Games und Kohle zu gewinnen

Diesen Monat steht die Rubrik der Tipps und Tricks ganz im Zeichen von „Gedärm-Happening“ und Zombie-Freuden. Nachdem wir schon mehrfach die amerikanische Version von Resident Evil 3: Nemesis durchgespielt hatten, mussten wir feststellen, dass sich in der deutschen Testversion neben diversen Gewalteinlagen auch die Rätsel und Aufgaben leicht verändert haben. Da das Spiel normalerweise in lockeren zehn Stunden zu meistern ist, wäre die Komplettlösung trotz Änderungen zeitlich leicht zu bewältigen gewesen. Testversionen haben jedoch immer so ihre Tücken und diese stürzte sage und schreibe 173 Mal ab! Dementsprechend dürft ihr euch die Laune des Testers vorstellen. Aber was tut man nicht alles mit etwas gutem Zureden.

Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier. Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelobt, und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt daher bitte unbedingt, welches System ihr besitzt.

Redaktion Mega Fun
 Kennwort: Erste Hilfe
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515
 erstehilfe@megafun.de



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
 GreetinZZZ
 euer Gunther

Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Space Invaders

PlayStation (dt) Levelauswahl Natürlich steckt auch im Klassiker der ein oder andere Trick. Im Main-Screen solltet ihr beispielsweise den Ein- bzw. Zweispieler-Modus nicht wie gewohnt mit der X-Taste selektieren, sondern stattdessen den O-Button betätigen. Nun öffnet sich ein Screen, in dem sich alle Missionen direkt anwählen lassen.



Gran Turismo 2

PlayStation (us) Tipps Es soll ja auch Zocker geben, die den Vorgänger Gran Turismo noch nicht kennen. Allen denjenigen, die nun komplett neu in den Rennzirkus einsteigen, sollen folgende Tipps weiterhelfen, um sich auf die Überholspur zu begeben.

Lizenz-Tests: Zu den Lizenzen Hinweise zu liefern, würde wohl Bücher füllen. Deshalb lautet die Devise: Learning by doing. Es macht aber dennoch Sinn, euch die Demonstrationsfahrten der CPU-Fahrer anzusehen, da ihr hierbei wichtige Rückschlüsse auf die richtigen Einlenk- und Bremspunkte gewinnen könnt.

Wahl des Anfangswagens: Es ist durch den Geldmangel am Anfang eurer Karriere nicht gerade die leichteste Entscheidung, mit welchem Boliden ihr in eure Renn-Laufbahn einsteigt. In Redaktionskreisen hat sich auf alle Fälle stets ein Nissan Silvia Q 2000 bewährt. Diese Kiste bietet trotz "lächerlichen" 138 PS bei 1110 kg recht annehmbare Beschleunigungswerte, um die ersten Lorbeeren einzuheimen.

Schnelle Kohle ohne Lizenzen: Wem es zu Beginn den Spielspaß trübt, die langwierigen Lizenz-Prüfungen zu bestehen, der sollte sich auf die von einigen Herstellern angebotenen Special-Cups stürzen. Hier darf (mit dem richtigen fahrbaren Untersatz) nahezu ohne Lizenz-Voraussetzungen richtig Vollgas gegeben werden.

Tuning total: Zum Hauptaspekt des Spiels, dem Tunen, welches erst den Grundstein für Pokalgewinne, Geldregen sowie Bonus-Vehikel legt, gilt Ähnliches wie bei der Wagenwahl. Euch hier vorzuschreiben, welches Teil für welchen Boliden die besten Ergebnisse mit sich bringt, ist reine Makulatur. Jeder Fahrer besitzt einen eigenen Stil, der sich nicht reglementieren lässt. Auf jeden Fall sollte wirklich vom Tieferlegen bis hin zur Getriebeabstufung je nach Piste alles einmal ausprobiert werden. Gerade diese Tatsache birgt einen enormen Motivationsfaktor in sich, der gerade den Reiz in Polyphonys Masterpiece ausmacht.

Und für die Freunde der Schummelmodule haben wir auch noch etwas parat:
Xploder-/Game-Buster-Codes
(für die US-Version!!!)

Unendlicher Geldvorrat
801D0FC8 E0FF
801D0FCA 05F5
Stoppt den Timer
8002F810 0000
80046E84 0000

Gold Licenses I-A
801CADC0 0400
801CAE64 0400
801CAF08 0400
801CAFAC 0400
801CB050 0400
801CB0F4 0400
801CB198 0400
801CB23C 0400
801CB2E0 0400
801CB384 0400

Gold Super License
801CA758 0400
801CA7FC 0400
801CA8A0 0400
801CA944 0400
801CA9E8 0400
801CAA8C 0400
801CAB30 0400
801CABD4 0400
801CAC78 0400
801CAD1C 0400

Mit jedem Fahrzeug an allen Events teilnehmen
D00148E0 000C
800148E2 1000

Die Ending-Credits des Arcade-Modes freischalten
D01F068A FFFE
80052580 0001
D01F068A FFFE
80052594 0001



NBA Live 2000

PlayStation (dt) Tipp Wer den Ausnahme-Basketballer Michael "Air" Jordan in sein Team einreihen möchte, sollte den Überflieger im One-on-One-Mode besiegen.

Toy Commander

Dreamcast (dt) Cheats Die Codes aktiviert ihr, indem ihr ein Spiel pausiert, die L-Taste gedrückt haltet und dann die Kombination zügig eingibt.

Munition:
A, B, X, Y, B, A.

Alle Räume anwählbar:
A, Y, X, B, Y, X.

Besseres MG:
B, A, Y, X, A, B.

Bessere Waffen:
X, A, Y, B, A, X.



Internat. Track & Field 2

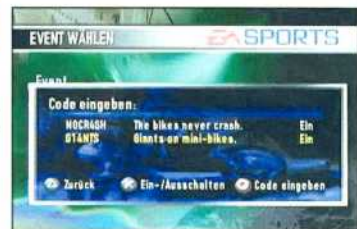
PlayStation (dt) Feuerzeugtrick Auch beim zweiten Teil der Athletik-Simulation funktioniert der Feuerzeugtrick. Wollt ihr ganz schnell einen Weltrekord brechen, dann legt ein Feuerzeug oder etwas Ähnliches wie einen Textmarker auf die benötigten Tasten. Mit dieser Hilfe lassen sich diese bedeutend schneller betätigen und nie geahnte Höhen, Weiten und Geschwindigkeiten sind kein Problem mehr. Übrigens, zum Fixieren kann ein Gummiband benutzt werden!

Supercross 2000

PlayStation (dt) Cheats

Für EAs neueste Schlammschlacht gibt es eine ganze Menge mehr oder weniger sinnvolle Codes. Geht zunächst in den Event-Select-Screen und betätigt dort die R1-Taste, um ein Cheat-Menü zu öffnen. Hier lassen sich nun folgende Codes eingeben:

Keine Unfälle
N0CR4SH
Neue Kameraperspektiven
M0R3C4MS
Zusätzlicher Sprung-Button (mit L1-Knopf)
H0P
Große Bikes
B1GB1K3S
Mehr Schlamm
B1GSPR4Y
Alle Fahrer blocken den eigenen Biker
B0LOCKM3
Große Fahrer
G14NTS
Kopfloze Fahrer
H34DL3SS
Keine Gegner
N0R1D3RS



Anziehungskräfte wie auf dem Mond
M00N
Anziehungskräfte wie auf der Venus
V3NV5
Anziehungskräfte wie auf dem Mars
M4RS
Anziehungskräfte wie auf dem Merkur
M3RCVRY
Anziehungskräfte wie auf dem Jupiter
JVP1T3R
Anziehungskräfte wie auf dem Saturn
S4TVRN
Anziehungskräfte wie auf dem Uranus
VR4NV5
Anziehungskräfte wie auf dem Neptun
N3PTVN3
Anziehungskräfte wie auf dem Pluto
PLVTO

NEU!

„Wipe them out - all of them!“

Der offizielle Comic zum Game!

ARMORINES™

PROJECT S.W.A.R.M.



Die Invasion der Killerinsekten

**2 Ausgaben
Februar/März 2000!**

**Jeweils 60 Seiten
mit Comic, Poster
& Gewinnspiel!**

**Ausführliche Infos
zum EGO-SHOOTER
des Jahres!**

**Spiel Acclaims
EGO-SHOOTER!
Für PlayStation, N64
und GameBoy Color**



**Heft #1 ab 2. Februar
überall im Handel!**

**Dino
entertainment**
www.dinocomics.de

www.armorines.net

Acclaim
www.acclaim.de

NBA2K

Dreamcast (us) Cheats

Turbo-Mode:
Gebt unter Optionen bei Codes Folgendes ein: TURBO
Nun kann unter der Spielgeschwindigkeitsoption Turbo aktiviert werden.

Große Spieler:
Gebt unter Optionen bei Codes Folgendes ein: MONSTER

Fette Spieler:
Gebt unter Optionen bei Codes Folgendes ein: LARD

Bonus-Teams: DEVDUDES
Riesige Köpfe: FATHEAD
Kleine Spieler: LITTLE GUY



Dicke Spieler: DOUGHBOY
Zweidimensionale Spieler: SQUISHY
Riesige Füße: BIGFOOT
Riesiger Basketball: BEACHBOYS
Coaches in Pain: COACHOUCH
Versteckte Mitteilungen: HIMOM

Paperboy

Nintendo 64 (us) Cheats

Durch die Eingabe verschiedener Passwörter dürft ihr euch einige Dinge bei der US-Version von Paperboy erschummeln.

Level-Select:
MAXSUBS oder OBVIOUS

Unverwundbar:
INVINC

Viele Papers:
NOBUNDLE

Alle Headlines:
HEADLINE

Super-Jump:
MOON

Super-Jump-Springs:
ALLJUMP

Rocket-Boosters:
GOFAST

Turbo-Mode:
RUSH

Slow-Motion-Mode:
WAKING

Near-Sighted-Mode:
MAGOO

Invisible Obstacles:
JUMBLE

Screaming Obstacles:
SCREAM

Random-Paper-Tossing:
RANDOM

Zeitungen rückwärts schmeißen:
BACKWARD

Big Newspapers:
SUNDAY

Small Paperboy/Papergirl:
LITTLE

Tomb Raider IV

PlayStation (dt) Cheat

Positioniert Lara so, dass sie ganz genau nach Norden schaut. Das kann im Inventar nachgeprüft werden. Hier befindet sich ein Kompass, der die Ausrichtung ganz genau anzeigt.

Level überspringen:
Markiert im Inventar das Zeichen „Laden“. Gebt nun Folgendes ein:
L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ dann Δ.

Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertreiber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: erstehilfe@megafun.de

Acclaim:
Spielehotline: 089/32940600
(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)
sowie 0180/5335555
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.acclaim.de> (com)

Activision:
Spielehotline: 0190/510055
(Mo.-So. 16.00-18.00)
HP: <http://www.activision.de> (com)

Eidos:
Spielehotline: 0190/510051
(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)
Fragen per Fax: 05241/953395
HP: <http://www.eidos.com>

Electronic Arts:
Spielehotline: 0190/900030
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.ea.com>

Fire International (Deutschland)/Blaze
Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251
(Mo.-Fr. 15.00-17.00)
HP: <http://www.blaze.de>

GT Interactive:
Spielehotline: 01805-254391 (Voice-Box für die wichtigsten Fragen)
01805-254392 (Helpline-Operator)
01805-254393 (Helpfax)
HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Hasbro:
Spielehotline: 01805/202150
(Mo.-So. 15.00-20.00)

Infogrames:
Spielehotline: 0190/510550
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.infogrames.de>

Konami:
Spielehotline: 069/95081288
(Mo.-Fr. 14.00-18.00)
HP: <http://www.konami.com>

Nintendo:
Spielehotline: 06026/940940
(Mo.-Fr. 13.00-19.00)
Spieleberatung: 0130/5806
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.nintendo.de>

Sega:
Kundendienst: 0180/3000410
Internetunterstützung: 0190/770499
Spielehotline: 0190/780009
HP: <http://www.sega.de>

Sony:
Spielehotline: 0190/578578
(Mo.-Fr. 10.00-20.00)
HP: <http://www.playstation-europe.com>

Take 2:
Spielehotline: 0190/87326836
(Mo.-Fr. 08.00-24.00)
HP: <http://www.take2.de>

Ubi Soft:
Spielehotline: 0211/3380033
(Mo.-Fr. 09.00-16.00)
Spielefragen per Fax: 0221/3380015
HP: <http://www.ubisoft.de>

Virgin:
040/39101300
(Mo.-Do. 15.00-20.00)

Wolfsoft:
Umbauhilfe: 02622/83517

Vigilante 8: Sec. Offense

Dreamcast (us) Cheats

Schnelleres Feuern:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
RAPID_FIRE

Super-Missiles:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
BLAST_FIRE

Schnellere Autos:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
MORE_SPEED

Schwerere Fahrzeuge:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
GO_RAMMING

Schnellere Aktionen:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
QUICK_PLAY

Feinde anlocken:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
UNDER_FIRE

Slow-Motion-Mode:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
GO_SLOW_MO

Keine Feinde im Arcade-Mode:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
HOME_ALONE

Keine Anziehungskraft:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
NO_GRAVITY

High Suspensions:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
JACK_IT_UP

Riesenräder:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
GO_MONSTER

No-Wheel-Attachment-Icons:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
DRIVE_ONLY

Endsequenzen:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
LONG_MOVIE

Im Multiplayer dieselben Fahrzeuge benutzen:
Gebt Folgendes als Passwort ein:
MIXES_CARS

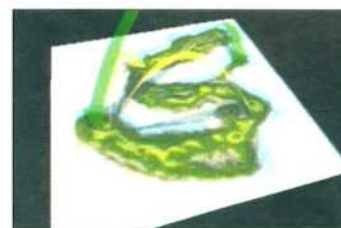
Army Men: Air Attack

PlayStation (us) Passwörter

Um alle Co-Piloten zu erhalten, muss Folgendes als Passwort

eingetragen werden: ↑↓↑↓↑↓↑↓.

Level	Passwort
02	X↓←←□○○→
03	Δ↑←→↓Δ○↑
04	↓↓□□←→○X
05	→→X○↓↑↓↑
06	□○X□Δ←↑→
07	□○X□←↑→
08	→↓←↑Δ↓↑↓
09	○○→↑→↑X×
10	X↓↓↓↓X←→
11	Δ↑○↓□←X→
12	↑↑ΔΔ←←○○
13	←←←↓□○○○
14	↓↓↓↓X×○○
15	□→←○○↑↓□
16	↓↑↓↑○Δ○Δ



Doping für Deine PlayStation!

**PlayStation Zone -
starkes Heft plus
Wahnsinns-CD**



**Mit genialem
Einkaufsführer!**

Dopingkontrolle!

**Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 700 PS-Games.
First Aid - Tipps &
Tricks-Data-Base zu
350 PS-Games.
Der umfangreichste
Tipps & Tricks-Teil
aller PlayStation-
Magazine.**

**Alles einfach und
bequem von der CD
On-screen abrufbar!**

Suchtgefahr!

**Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:
Gran Turismo 2,
Die 24 Stunden
von Le Mans und
Ruff & Tumble ...
Monatlich die aktu-
ellsten Infos zur
neuen Konsolen-
Generation in den
PlayStation 2-News.**

Herzflimmern!

**Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
Resident Evil 3
(dt.), ECW
Hardcore, ISS Pro
Evolution, Fear
Effent und
Track & Field 2.**

Geheimlabor!

**Die perfekte Über-
sicht über die 200
besten PlayStation-
Games gibt es
jeden Monat auf
einem praktischen
Kalender-Poster.**

Mehr Heft - mehr Fun!

**PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 164
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.**

**PlayStation Zone -
wissen was läuft.**

WWF Attitude

Dreamcast (dt) Diverses Um an gewisse zusätzliche Wrestler und Optionen zu gelangen, müsst ihr mit den zunächst vorhandenen Charakteren antreten. Gewinnt mit diesen den Championship-Belt und/oder die Pay-per-View-Events auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

European Title:

Schaltet Folgendes frei: Sable, Marc Mero, Trainer, Squeaky-Mode sowie weitere Optionen im Create-Mode.

Intercontinental Title:

Schaltet Folgendes frei: Jaqueline, Chyna, Big-Head-Mode.

WWF Heavyweight Title:

Schaltet Folgendes frei: Head-, Beep-Mode und Ego-Mode.

King of the Ring PPV:

Schaltet Kurrigan und Taka Michinoku frei.

SummerSlam PPV:

Schaltet Sgt. Slaughter und Shawn Michaels frei.

Royal Rumble PPV:

Schaltet Jerry Lawler und Paul Bearer frei.



Test Drive 6

PlayStation (us) Cheats Tragt die folgenden Cheats einfach als Fahrernamen ein, um den entsprechenden Effekt zu erhalten.

- | | |
|--------------------|----------------------|
| Alle Autos: | CVCVBM |
| DFGY | \$6,000,000: |
| Alle Strecken: | AKJGQ |
| ERERTH | Alle Herausforderer: |
| Alle Quick-Tracks: | OPIOP |

40 Winks

PlayStation (us) Cheats Pausiert ein Spiel im angegebenen Gebiet. Markiert die Option „Quit Level“ und gebt die folgenden Codes zügig ein.

Alle Traumschlüssel: (Spiel im Level House Hub pausieren)
Haltet Select und gebt O, L1, L2, L1, L2 ein.

Alle Winks: (Spiel im Level House Hub pausieren)
Haltet Select und gebt ←, ↓, →, →, → ein.

Z's reseten: (Spiel kann überall pausiert werden)
Haltet Select und gebt →, L1, ↑, R1, L1 ein.

Monde reseten: (Spiel kann überall pausiert werden)
Haltet Select und gebt ↑, L2, ←, R2, ← ein.

Volle Cogs: (Spiel kann überall pausiert werden)
Haltet Select und gebt ↓, R2, L1, ↑, R2 ein.

Leben reseten: (Spiel kann überall pausiert werden)
Haltet Select und gebt L1, ↑, →, L2, ↑ ein.

Link des Monats

Alle Systeme (dt) <http://www.gbparadise.de>

In lockerer Reihenfolge wollen wir euch ab sofort in jeder Ausgabe die besten Seiten, die das Internet bereithält, kurz vorstellen. Fangen wir gleich einmal mit Stefan Redels Game Buster Paradise an. Auf der Seite findet ihr hunderte von aktuellen und älteren Codes zu den Schummelmodulen für eure PlayStation. Neben Hexadezimalreihen zu deutschen bzw. europäischen Versionen werden auch Besitzer von Importspielen aus den Vereinigten Staaten und Japan fündig. Da die Xploder-Module kompatibel zu den Game-Buster-Codes sind, sollten auch Xploder-Freunde hier einmal nachschauen. Ein nettes Forum bietet euch die Möglichkeit, Gedankenaustausch mit anderen Surfern zu betreiben.



No Fear Downhill MB

PlayStation (dt) Tipps Codemasters neues Extremsport-Game hält natürlich einige Überraschungen

parat, die wir euch selbstverständlich nicht vorenthalten möchten.

Geheimcharaktere:

Gewinnt die **Amateur-Meisterschaft** und schon könnt ihr mit **Penny Ulriksson** die Berge hinabdüsen.

Habt ihr die **Pro-Meisterschaft** erfolgreich gemeistert, dürft ihr **Niels-Peter Jensen** auswählen.

Seid ihr auch noch Champion der **Elite-Meisterschaft**, steht **Rob Warner** zu euren Diensten.



Versteckte Strecken:

Erst mit Erreichen des Pro-Mode können die Strecken **Aso Volcano** und **Cuevas del Drac** angewählt werden.

Die Eisabfahrt in den **Hundfjället Slopes** ist erst mit Erreichen des Elite-Modus anwählbar.



Habt ihr einige Rennen erfolgreich absolviert, erhaltet ihr so manches Zubehör für euren Hi-Tech-Drahtesel, das euch das Leben erheblich erleichtert.

Ehe ihr euch den Berg herabstürzt, hilft ein Blick auf die Strecken-Info. Der Untergrund entscheidet über eure Reifen.

Ist die Strecke sehr steil und beinhaltet sie nur wenige ebene Abschnitte, ist man mit der niedrigen Übertragung besser bedient.

Die Vorder- bzw. Hinterradfederung ist nur auf extrem hügeligem Terrain wirklich notwendig.

Bei den Bremsen reicht im Normalfall die Hydraulikvariante aus. Scheibenbremsen sind nur bei steilen Strecken mit Haarnadelkurven nötig.

Um auf langen Bergabfahrten nicht zu viel an Tempo zu verlieren, solltet ihr mir dem Fahrer aus dem Sattel gehen und so eine aerodynamischere Position einnehmen.

Vergesst nicht, dass euch Hindernisse wie Bäche oder Wurzeln aufhalten. Mit einem Bunny Hop überhüpft ihr sie geschickt.

Rainbow Six

Nintendo 64 (us) Passwörter **Schwierigkeitslevel:** Für den Schwierigkeitslevel **Recruit** gebt ihr Folgendes als Passwort ein: **VZRFTMQ2G8SQ**. Und für die Schwierigkeitsstufe **Veteran**: **FZJFTMR2G8RQ**.

Levelpasswörter:

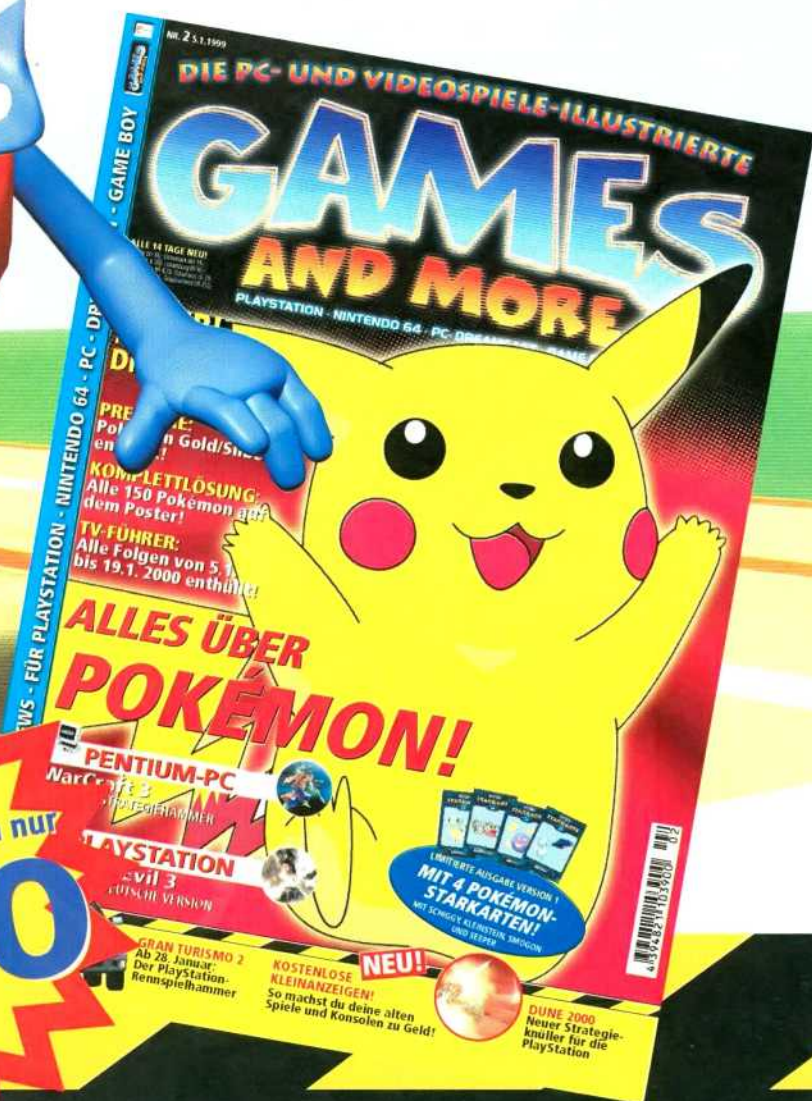
Level	Recruit	Veteran
2.) Red Wolf	12D1S2Q22MQQ	1ZL1S2RF2MQQ
3.) Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ	BJJBC3RF25QQ
4.) Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ	BZJB5MRF28RQ
5.) Ghost Dance	CJTCCQQ2FGSQ	CZBC55RFFMRQ
6.) Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ	DJBCYRFF5RQ
7.) Lion's Den	T2TT68QGF!WQ	-
8.) Deep Magic	5JR5L1QGGGSQ	LZBDS8R2F8RQ
9.) Lone Fox	52T572Q4G4SQ	MJB2D1R2G2RQ
10.) Black Star	VJVVJQGGWSQ	2ZB2T2R2GMQQ
11.) Wild Arrow	VZVVMQ26!SQ	FJJFD3R2G5RQ
12.) Mystic Tiger	VZRFTMQ2G8SQ	FZJFTMR2G8RQ



Immer schneller



Jetzt testen!
Gratisheft
anfordern unter
0180/5959506
P3 030Z



Monatlich mit vier
Pokémon-Starkarten nur

3,90

Die PC- und Videospiele-Illustrierte alle **14** Tage neu!

PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tipps & Tricks – More Fun

Resident Evil 3: Nemesis

PlayStation Komplettlösung Das neueste Abenteuer von Jill Valentine und Carlos Oliveira ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Verzweifelten Hobby-Zombiejägern sei unsere Komplettlösung ans Herz gelegt, die die Heldin sicher aus der Hölle führt.

Raccoon City

Eine Explosion läutet das neueste Abenteuer der Heldin ein. Die Zombies, die aus dem Feuer kommen, könnt ihr getrost hinter euch lassen. Lauft nur den Gang hinauf und erledigt den Gegner, der sich euch in den Weg stellt. Steigt über den Container und genießt die Sequenz. Laft anschließend weiter geradeaus und geht in die Lagerhalle. Dort trifft ihr auf einen dicken Mann, der euch über sein schreckliches Schicksal aufklärt. Nun nichts wie hoch in den Speicherraum. Nehmt dort die Waffen, die Munition und die Ink-Robbons aus der Kiste. Vergesst außerdem nicht die beiden Pulver-A-Behälter im Schrank auf der rechten Seite. Speichert euren Fortschritt ab. Jetzt solltet ihr den Schlüssel vom Holzbrett fassen und damit die Lagerhallentür aufsperrern. (Bild 1)



Lauft den Gang (die Treppe) hinunter und öffnet die Tür am Ende des Ganges. Anschließend solltet ihr die Tür nutzen, die sich auf der gegenüberliegenden linken Seite befindet. (Bild 2)



Lauft geradeaus, bis ihr an die weiße Tür gelangt, die sich zu eurer Rechten befindet, und betretet den Bereich dahinter. Im Keller angekommen, solltet ihr nach dem Feuerzuegenbenzin greifen. Vom Toten in der rechten oberen Ecke erhaltet ihr zudem ein Schrotgewehr. Anschließend verlasst ihr den Raum und geht den Gang, der vor euch liegt, entlang. Nehmt die beiden grünen Kräuterpflanzen dabei auf. Nachdem ihr durch die nächste Tür gegangen seid, geht ihr den Gang links entlang. Ihr habt nun einige Monster zu plätten. Dann hört ihr einen grässlichen Schrei. Laft weiter und besteigt die Palette, an deren Oberseite ihr eine Wohnviertel-Karte findet. (Bild 3)



Nehmt diese und setzt, nachdem ihr die beiden Kräuter auf dem Plateau über euch eingesammelt habt, euren Weg der Straße entlang fort. Erledigt die beiden Zombies. Nun geht ihr rechts durch den Eingang. Nachdem ihr ein Stück weitergespurt seid, hört ihr Schussgeräusche unterhalb einer Treppe, die ihr sofort hinuntersteigt. Hier trifft ihr das erste Mal auf einen weiteren Überlebenden, der gerade gegen drei Zombies kämpft. Laft ihm hinterher und ihr betretet somit die Bar. Helft Brad Vickers aus der misslichen Situation. Nehmt nun die Munition, die Postkarte und das Feuerzeug. (Bild 4)

Kombiniert nun Feuerzeug und Benzin in eurem Inventar. Verlasst anschließend die Bar. Ihr laft nach rechts und gelangt nach einem längeren Fußmarsch an eine Gabelung. Wählt hier den linken oberen



Weg und nutzt die Pforte. Am Ende des Pfades trifft ihr auf eine verschlossene Tür, die ihr mit Hilfe des Feuerzeuges öffnet. (Bild 5)



Erledigt die Zombies und holt euch die Kräuter und das Foto A beim Polizisten. Die beiden Kräuter solltet ihr mischen, um eine stärkere Medizin zu erhalten. Benutzt den zuvor verschlossenen Zugang, tötet die beiden Hunde und speichert euren Spielersfortschritt im Raum am Ende des Ganges ab, in dem ihr zudem wichtiges Pulver findet. Verlasst das Zimmer und geht nach Norden durch das Tor. Anschließend geht es nach links, worauf ihr das aus dem Vorgänger bereits bekannte Polizeipräsidium erreicht. Hier lernt ihr zum ersten Mal den Obermottz Nemesis kennen, der euch im Verlauf des Geschehens noch einige Male begegnet. Hier solltet ihr warten, bis sich der Auswahl-Cursor rot färbt, und dann die Option "Gegen Nemesis kämpfen" wählen. (Bild 6)



Das Polizei- präsidium

Die Heldin rollt sich geknackt ab und verhindert somit einen Angriff von Nemesis. Spurtet nun zu Brads Leiche und untersucht diese. Nehmt die Polizeikarte und rennt in das Polizeipräsidium. Tötet ihr Nemesis, erhaltet ihr zudem auf dem härteren Schwierigkeitsgrad wichtige Upgrades für eure Waffen. Angelangt im Polizeiquartier, untersucht ihr die Karte und erhaltet somit die ID-Karte des Toten. Vergesst nicht die Polizeirevier-Karte zu nehmen, die auf dem Tisch neben der Schreibmaschine liegt. Diese lässt sich nun am Computer dazu nutzen, einen Code (es existieren hier insgesamt vier verschiedene: 4312, 0131, 0513, 4011) herauszufinden. (Bild 7)



Geht nun durch die Tür hinter dem Computer und betretet den kleinen Raum, in dem Marvin tot auf dem Boden liegt. Untersucht ihn, um seinen Bericht zu erhalten. Nehmt die Schrotflintenmunition auf dem Tisch und verlasst den kleinen Raum. Geht durch die Storage-Tür und untersucht den roten Punkt. (Bild 8)



Somit erhält eure Heldin einen blauen Stein. Geht nun in den hinteren Teil des Raumes, um an ein Fach zu gelangen, das ihr mit dem zuvor erhaltenen Code öffnen könnt. Dadurch gelangt ihr an den Emblem-schlüssel. (Bild 9)



Verlasst das Lager und erledigt die drei Zombies. Nutzt die Tür unterhalb der Treppe, um in den Save-Raum zu gelangen. Auf dem Schreibtisch findet ihr Davids Notizen und auch Pulver A befindet sich im Raum (Spint). Lenkt die Heldin nun durch die Tür, die sich neben dem Eingang zum Storage-Room befindet und tötet die Hunde. Nutzt dann die erste Pforte und greift nach Jills ID-Karte auf dem Tisch. (Bild 10)

Verlasst den Bereich, steigt die Treppe nach oben und erledigt die vier Zombies. Betretet den S.T.A.R.S.-Raum und legt den Emblem-Schlüssel ab. Auf dem Tisch vor euch befindet sich ein Dietrich. Zudem liegen im Raum eine Heilflasche, eine Magnum, Munition für eure Pistole und ein Fax vom Kendo-Waffenladen. Wenn ihr den Raum verlasst, hört ihr einen Funkspruch von Carlos, der um Hilfe bittet. Lauft nun wieder die Treppe hinab und ignoriert Nemesis. Lauft schnell zurück zum Ausgang durch die Police-Office. Der Unhold verfolgt euch hier glücklicherweise nicht mehr. Verlasst das Polizeigebäude und nutzt den Dietrich an der verschlossenen Tür, die sich hinter dem Feuer befindet. (Bild 11)



Folgt dem Pfad und untersucht den Söldner, der Patronen und ein Tagebuch bereithält. Den Schlauch am Hydranten könnt ihr noch nicht lösen. Nutzt die Stahlpforte am Ende des Ganges und tötet die Hunde. Betretet die Werkstatt, erledigt erneut zwei Vierbeiner und schnappt euch das Kabel des Autos, das sich links befindet. (Bild 12)



Betretet den Save-Raum und greift nach der Munition auf dem Tisch. Speichert und bewaffnet euch mit der Schrotflinte. Verlasst das Zimmer durch den Hinterausgang. Beseitigt die Hunde, nutzt die nächste Tür und nehmt euch die Innenstadt-Karte. (Bild 13)

Das Restaurant

Vernichtet die seltsame Kreatur im nächsten Raum und untersucht den Toten. Geht durch die untere Tür und dann links. Betretet den Save-Raum, greift nach der rostigen Kurbel und legt sie in die Kiste. Speichert anschließend euren Spielefortschritt. Lauft nun den Weg zurück und betretet das Restaurant. Hier findet ihr den Brief des Bürgermeisters. Nutzt den Dietrich am kleinen Schrank und nehmt euch den Feuerhaken. Hier trifft ihr auch das erste Mal auf Carlos. Nemesis unterbricht jedoch abrupt eure Konversation. Versteckt euch im Restaurant, um dem Bösewicht zu entkommen. (Bild 14)



Nachdem Jill die Bestie scheinbar besiegt hat, rappelt sich der Schurke aber nochmals auf. Vernichtet ihn im Restaurant und nehmt euch das Waffen-Upgrade (nur auf schwerer Stufe möglich). Geht nun zurück in den Save-Raum und speichert ab. Jetzt geht es nach Norden durch die Tür. Weiter geradeaus stoßt ihr auf ein Steingebilde, in das ihr den blauen Stein einsetzt. (Bild 15)





16

Geht nun die Straße nach oben und betretet den Zeitungsverlag. Nehmt das Erste-Hilfe-Spray und schiebt die Leiter ganz nach vorn, steigt hinauf und schaltet den Strom ein. Greift nach dem Foto B auf dem Telefon links neben euch und lauft nun zur Rolltür. Betätigt dort den Schalter, um den Weg freizugeben. Steigt die Treppen hinauf und erledigt die Zombies. Das Foto C, die Notiz des Reporters sowie der grüne Stein auf dem Tisch sollten eingesteckt werden. (Bild 16)

Der grüne Stein sollte nun an der gleichen Stelle eingesetzt werden, an der ihr zuvor den blauen Saphir genutzt habt, und ihr betretet das neue Areal. An einer Gabelung angekommen, solltet ihr den rechten Weg einschlagen. Geht bis zur Werkstatt und nutzt die rostige Kurbel am Eingang. Diese bricht leider ab, so dass ihr unverrichteter Dinge zurückgehen müsst. Angekommen an der Gabelung, solltet ihr jetzt weiter geradeaus gehen, um in einen neuen Sektor zu gelangen. Tötet die Zombies, die sich euch in den Weg stellen (auch unter Zuhilfenahme eines roten Fasses). Der Tote, der direkt an der Tür liegt, verbirgt Schrotflintenmunition. Steigt nun über die Paletten und betretet das hintere Abteil der Straßenbahn. Setzt hier das Kabel ein, das ihr aus dem Parkhaus habt. (Bild 17)



17

Geht nun ins vordere Abteil und sprecht mit den beiden Umbrella-Söldnern. Schnappt euch den Schraubenschlüssel und die Hinweise des Mechanikers. Lauft zurück zur Werkstatt und öffnet das Rolltor mit dem gefundenen Schraubenschlüssel. (Bild 18)



18

Bedient das elektronische Schloss und aktiviert alle Lichter. Nehmt das Maschinenöl und geht zur Tür. Nach der Explosion lauft ihr zurück zur Gabelung und geht in Richtung Raccoon City zurück. Die zuvor verschlossene Tür auf der linken Seite springt nun auf und es strömen euch einige Zombies entgegen. Geht in diesen Raum und betätigt den grünen Schalter an der Statue. Nehmt das Bronze-Buch. (Bild 19)



19

Lauft zurück zum Restaurant. Vor diesem findet ihr eine Stelle, in die ihr das Buch einfügen könnt. Somit erhaltet ihr den Bronze-Kompass. (Bild 20)



20

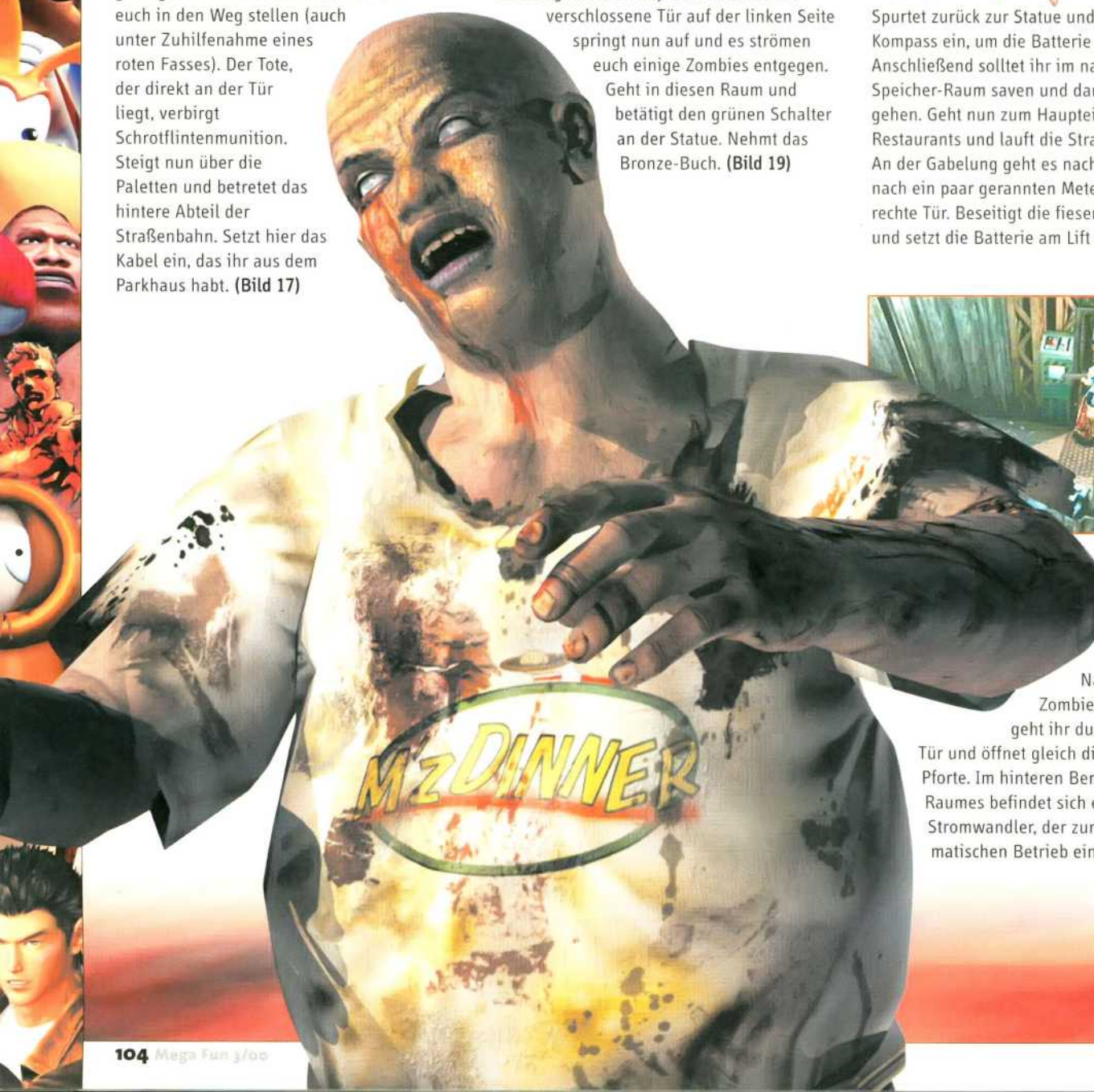
Das Kraftwerk

Spurtet zurück zur Statue und setzt den Kompass ein, um die Batterie zu erhalten. Anschließend solltet ihr im nahegelegenen Speicher-Raum save und dann nach Süden gehen. Geht nun zum Haupteingang des Restaurants und lauft die Straße nach unten. An der Gabelung geht es nach rechts und nach ein paar gerannten Metern durch die rechte Tür. Beseitigt die fiesen Kreaturen und setzt die Batterie am Lift ein. (Bild 21)



21

Nutzt den Aufzug und lauft den Pfad entlang. Nachdem ihr alle Zombies erledigt habt, geht ihr durch die rechte Tür und öffnet gleich die nächste Pforte. Im hinteren Bereich des Raumes befindet sich ein Stromwandler, der zunächst auf automatischen Betrieb eingestellt ist.





22

Unterhalb steht ein Gerät, dank dem sich der Wandler auf manuelle Steuerung umstellen lässt. Tut dies und betätigt den Stromwandler. Betätigt nun einmal den roten Schalter und dreimal den blauen Schalter, um die erste Rolltür zu öffnen. Hier findet ihr im Regal eine Sicherung. (Bild 22)

Ein Haufen wild gewordener Zombies empfängt euch anschließend hinter dem Zaun. Erhöht die elektrische Leistung, um diese vom Bildschirm zu putzen. Geht erneut zum Stromwandler und betätigt folgende Schalter: rot, rot, blau, rot. Jetzt öffnet sich das zweite Rolltor, hinter dem sich ein Granatwerfer verbirgt. Verlasst nun das Kraftwerk und benutzt den Lift nach oben. Folgt dann dem Pfad und geht an der Gabelung nach rechts und dann durch die Tür am Ende des Ganges. Vernichtet die Zombies auf der Straße und geht durch die nächste Tür in den Save-Raum. Verlasst den Raum. Durch das Parkhaus geht es ins Freie, wo euch bereits einige biestige Krähen erwarten. Lauft durch die nächste Tür und folgt dem Weg bis zum roten Punkt am Ende des Ganges. Nutzt hier euren Schraubenschlüssel, um den Schlauch zu demontieren. (Bild 23)

Lauft nun nach unten und öffnet die nächste



23

Tür auf der rechten Seite. Folgt dem Pfad und lauft an der ersten Gabelung nach links bis zum Feuer. Dort findet ihr erneut einen rot blinkenden Punkt, an dem sich der Schlauch befestigen lässt. Somit wird es Jill ermöglicht, das Feuer zu löschen und einen neuen Weg freizulegen. (Bild 24) Folgt diesem Pfad und bewaffnet euch schon



24



25

mal mit der Schrotflinte. Tötet die mutierte Kreatur und sammelt die Kurbel ein. Den anderen Mutanten tötet ihr am besten, indem ihr das Explosive-Pack an der Wand abfeuert. Geht durch die Tür und genießt die kurze Sequenz. Nehmt nun das Firmen-Fax, die Mitteilung des Abteilungsleiters und das Erste-Hilfe-Spray an euch. Schaltet mit Hilfe der Fernbedienung den Fernseher ein und merkt euch, welches Produkt beworben wird. Es gibt folgende Möglichkeiten: Aquacure, Safsprin, Adravil. Nutzt nun den Computer und gebt das Produkt als Passwort ein, um eine Tür zu öffnen. Folgt dem neuen Pfad und sammelt den Ölzusatz und die Pulver ein. Mischt nun das Öl mit dem Zusatz, um Platz im Inventar zu schaffen. Um der nun einströmenden Masse an Zombies Herr zu werden, müsst ihr die Räder an den Heißluftrohren zerschießen. Auch im Raum dahinter wimmelt es nur so vor lauter Untoten. Verlasst den Bereich und kehrt zum Parkhaus zurück. Dabei vernichtet ihr Nemesis, der euch mit einem Raketenwerfer bedroht. Im Parkhaus angelangt, erwartet euch ein leichtes Beben und der Boden reißt auf. Wählt "Hinaufklettern" als Option, dem Übel zu entkommen. (Bild 25)

Speichert im Parkhaus ab und lauft nun wieder zur Bahn. Auf dem Weg dorthin begegnet ihr erneut Nemesis, den ihr mit ein paar gezielten Schüssen aus eurer Schrotflinte beseitigt. Dass ein Übel selten alleine kommt, zeigt sich bereits nach wenigen Metern. Der Boden reißt nämlich auf und unsere Heldin fällt in ein tiefes Loch. Ein mutierter Riesenwurm lauert darin, den ihr jedoch mit ein paar gezielten Schüssen aus eurer Schrotflinte vernichtet. Anschließend müssen die beiden Schalter aktiviert werden, um die Leiter herabzulassen. (Bild 26)



26

Angelangt an der Straßenbahn, müsst ihr im

Die Straßenbahn

ersten Wagen die Sicherung einsetzen und das Öl einfüllen. Laft gemeinsam mit Carlos in den vorderen Teil der Bahn. Carlos setzt das Gefährt in Gang. Plötzlich hört ihr Schreie des Söldners Mikhail. Rennt in das hintere Abteil, in dem bereits Nemesis auf euch wartet. Ballert den Aggressor nieder. Nemesis erholt sich jedoch sehr schnell, aber Mikhail erledigt ihn mit einer Handgranate. Der Zug lässt sich von Carlos nicht mehr stoppen. Zieht nun die Handbremse und ihr landet vor dem Glockenturm, den ihr bereits auf einem eurer Fotos habt. (Bild 27)

Beseitigt die Krähen und öffnet die linke Tür



27

Der Glockenturm

(nicht die Tür zum Glockenturm). Geht nun nach unten durch die Pforte und sichert den Spielefortschritt. Nehmt den Glockenturmschlüssel und die verschiedenen Pulversorten auf und verlasst den Raum. Durch die Fenster stürmen Zombies herbei, die ihr mit ein paar gezielten Schüssen erledigt. Öffnet mit dem Glockenturmschlüssel die obere Pforte. Hier trifft ihr auch wieder auf Carlos, mit dem ihr ein paar Worte wechselt. Nehmt die Granaten aus dem Kamin und öffnet die Doppelflügeltür. Hier findet ihr auf dem Tisch die Glockenturm-Karte und ein Erste-Hilfe-Spray. Auf dem Boden hält ein Toter Schrotflintenmunition und eine Dienst-anweisung parat. Laft nun in den rechten Raum, in dem ihr von kleinen Spinnen begrüßt werdet. Nachdem die lästigen Insekten beseitigt wurden, nehmt ihr euch die Kunstpostkarte vom Tisch. Schaut euch die Uhrzeiten darauf genau an, denn sie sind der Schlüssel für das erfolgreiche Lösen eines späteren Rätsels. Geht durch die obere



28

braune Tür (nicht durch die grüne) und speichert ab. Geht nun durch die obere Tür und nehmt euch den zweiten Glockenturmschlüssel. (Bild 28)

Geht zurück in die Vorhalle und marschierst in den zweiten Stock. Vernichtet dort die Spinnen und ihre Nachkömmlinge. Solltet ihr vergiftet sein, dann lauft flugs runter in die Halle, in der blaue Kräuter stehen. Geht dann wieder hinauf und öffnet die Tür. Benutzt nun den Glockenturmschlüssel, um die Leiter hinabzulassen, und steigst die Stufen empor. Nehmt die Pulver und das Silberzahnrad aus dem Regal. (Bild 29)

Geht nun zur Spieluhr und spielt das Stück



29

in der korrekten Tonart (Schalter A = hoch; Schalter B = runter; Schalter C = hoch; Schalter D = hoch; Schalter E = runter; Schalter F = hoch). Ihr erhaltet somit die Chronoskette, die ihr mit dem Glockenturmschlüssel verbindet. Steigt nun die Treppe hinab und benutzt die Stromleitung, um den Schurken Nemesis für einen Moment zu betäuben. Nun zurück ins Wohnzimmer, wo ihr euren Spielefortschritt abspeichert. Dank des Chronoschlüssels lässt sich nun auch die grüne Tür öffnen. (Bild 30)



30

Die Spinnen im nächsten Raum solltet ihr auf Distanz halten, da sie Gift versprühen, das euch nach und nach schwächer werden lässt. Daher solltet ihr entweder ein blaues Kraut im Inventar bereithalten oder im



31

Erdgeschoss des Glockenturms die Wunderpflanze aufsuchen. Untersucht den Polizisten, der im Spinnennetz gefangen ist. Er hält Granaten für euch bereit. Hinter der nächsten Pforte steckt ihr euch das Notizbuch des Söldners ein, der in der rechten oberen Ecke liegt. Im Raum befinden sich drei Uhren (Waagen), deren Anzeigen sich durch Gegenstände verändern lassen, die ihr in die Schalen legt. An den drei Statuen rechts von den Uhren findet ihr unterschiedlich schwere Edelsteine, die sich hervorragend zum Beschweren der Waagschalen nutzen lassen. Die drei verschiedenen Kugeln beeinträchtigen den Zeigerstand einer jeden Uhr unterschiedlich. Hier eine genaue Auflistung:

Ziel des Rätsels ist es, die Zeiger der mittlere

Stein	linke Uhr	mittlere Uhr	rechte Uhr
Kristallkugel	- 1 Std.	+ 1 Std.	+ 2 Std.
Obsidiankugel	- 2 Std.	+ 2 Std.	+ 4 Std.
Bernsteinkugel	- 3 Std.	+ 3 Std.	+ 6 Std.

ren Uhr auf zwölf zu stellen. Habt ihr diese Aufgabe gemeistert, öffnet sich eine Klappe und ihr gelangt in den Besitz eines Goldzahnrades. (Bild 31)

Verbindet jetzt das goldene und das silberne Zahnrad miteinander, um das Chronoszahnrad zu erhalten. Speichert anschließend ab und bewaffnet euch mit euren schwersten Waffen und genügend Erste-Hilfe-Flaschen. Steigt erneut den Glockenturm hinauf und setzt das Zahnrad in die entsprechende Lücke ein. (Bild 32)

Verlasst den Glockenturm und genießt die Rendersequenz. Ein Rettungshubschrauber scheint Jill und Carlos aus der Hölle befreien zu können, doch Nemesis, der mittlerweile mit einem Raketenwerfer ausgerüstet ist, schießt das vermeintliche Rettungsfahrzeug ab. Jill wird außerdem mit dem tödlichen Virus infiziert. Nachdem ihr Nemesis besiegt



32



33

habt, bricht die Heldin bewusstlos zusammen. Carlos bringt die regungslose Schönheit in die sichere Kapelle und macht sich seinerseits auf, in den Laborien des Umbrella-Unternehmens nach einem Gegengift zu suchen. (Bild 33)

Verlasst die Kapelle und lauft zum Raum, in

Carlos' Auftritt

dem ihr das Uhrenrätsel gelöst habt. Auf dem Weg dorthin solltet ihr die Zombies und die drei Spinnen vernichten. Lauft in den hinteren Teil des Raumes und verschiebt die riesige Glocke, die den Weg zum Krankenhaus freimacht. (Bild 34)

Betretet das Krankenhaus und wagt euch ein



34

paar Schritte nach vorn. Zwei neue Gegner (Hunter) begrüßen den Eindringling auf imposante Art und Weise. Tötet die Fieslinge und holt euch die beiden roten Kräuter im Hinterzimmer. Geht dann durch die Tür, nehmt die Erste-Hilfe-Flasche und speichert ab. Betretet das nächste Zimmer und greift euch das blaue Kraut auf dem Desk rechts neben der Tür. Hier findet ihr ferner eine Karte des Krankenhauses, Munition für eure Pistole und einen Kassettenrekorder. Lauft zum Lift und betätigt den rechten Knopf. Da der Fahrstuhl jedoch mit einer Stimm-erkennung ausgestattet ist, solltet ihr den Kassettenrekorder nutzen, um die Tür zu öffnen. (Bild 35)

Fahrt in das dritte Untergeschoss (B3) und



35

DR. EXPERT TEAM

Resident Evil 3 raubt mir den letzten Nerv!

Olli, 17: Ich bin völlig am Ende! Eigentlich bin ich Profi-Spieler und nehme NIE den leichten Schwierigkeitsgrad. Bei Resident Evil 3 komme ich auf "hart" aber ums Verrecken nicht weiter – helf mir!

Dr. Expert Team:
Ruhig Blut! Dir kann geholfen werden ...

Olli, du bist nicht alleine! Auch wir waren am Anfang oft dem Nervenzusammenbruch nahe. Es wollte einfach nicht so richtig losgehen. Andauernd waren wir verletzt, hatten keine Munition

mehr und wußten nicht, wo der nächste Speicherraum ist. Und dann noch dieser hundsgemeine Nemesis, der einen immer dann angreift, wenn man es am wenigsten erwartet. Aber wir haben es in tage- und nächtelanger Arbeit dann doch geschafft. Du brauchst Munition? Einen Speicherpunkt? Du willst wissen, wo es wieder Heilungssprays gibt? Wir haben detaillierte Karten gezeichnet, auf denen du alles findest. Und natürlich haben wir Resident Evil 3 auf "hart" durchgespielt.

Verliebt in Lara, doch sie stürzt immer ab!

Torsten, 15: Für Lara Croft würde ich alles tun. Wirklich alles! Aber ich stürze andauernd in die Tiefe und muß mit ansehen, wie meiner geliebten Lara die Lebensenergie unaufhaltsam schwindet. Ich kann es einfach nicht ertragen, dass die Liebe meines Lebens so unter mir leiden muss.

Dr. Expert Team:
Keine Bange, so rettest du deine Süße:

Es ist allerdings kein schöner Anblick, wenn die graziöse Lara leblos am Boden liegt, nur weil sie den richtigen Absprungpunkt verpasst hat. Beruhige dich erstmal. Wir haben alle Sprünge geschafft und verraten dir (und allen anderen) natürlich gerne, wie Frau Croft ihr Abenteuer

unbeschadet übersteht. Und noch was: Wir verlosen jede Menge Lara-Croft-Fanartikel – wenn das nichts ist!

Bei 007 blick' ich nicht durch

Mike, 18: Ich zweifle ernsthaft an meinen Fähigkeiten als Geheimagent. Könt Ihr mir nicht weiterhelfen?

Dr. Expert Team:
Fernsehen hilft!

Nein! Nicht mit der Glotze! Aber mit dem Scharfschützengewehr! Mit dieser Präzisionswaffe kannst du aus weiter Entfernung lästige Wachen aufs Korn nehmen. Wie? Wann? Welche Wache? Unser Handbuch für Geheimagenten hilft dir weiter!

Ich will Komplettlösungen, die nicht gleich alles vorwegnehmen

Hans, 19: Wenn ich in einem Spiel nicht weiterkomme, möchte ich schnell und unkompliziert den richtigen Tipp bekommen. Wenn ich dann in eine Komplettlösung schaue, muß ich erst lange suchen und verderbe mir dabei den ganzen Spielspaß, weil zuviel verraten wird.

Dr. Expert Team:
Aber Hans, das gibt's doch schon!

Wenn man rund 100 Mark für ein Spiel abdrückt, will man auch Spaß haben – klar! Wir verraten in unseren Lösungen zwar alles, aber ein ausgeklügeltes Frage-Antwort-System läßt dich schnell den richtigen Tipp finden. Lies dir einfach die Fragen durch. Nur wenn du die Antwort auch wirklich wissen willst, kannst du sie lesen. Außerdem gibt es auf jeder Doppelseite eine kurze Über-

sicht, damit du dich auch in der Lösung schnell zurecht findest. So kommst du leicht zu dem Tipp, den du suchst!

Ich hänge bei Final Fantasy 8

Sandra, 21: Ich bin bei Final Fantasy 8 schon ziemlich weit. Aber die Propagatoren im Raumschiff Ragnarok kann ich einfach nicht besiegen. Die kommen immer wieder!

Dr. Expert Team:
Ein hartes Rätsel, aber wir wissen, wie es geht.

Die widerlichen Propagatoren sind mit einem Trick zu besiegen: Immer schön in der richtigen Reihenfolge. Hält man die richtige Folge nicht ein, regenerieren sich die Biester immer wieder, und man kann nie die Heimreise antreten.

Komplettlösungen, Tipps, Tricks für die PlayStation

PLAYSTATION Tomb Raider 4 | FF 8 | Res

DM 6,90

PlayStation expert
Das Komplettlösungs-Magazin

Der Morgen stirbt nie
ALLE LEVELS, ALLE KARTEN Agent 007 rettet die Welt!

Final Fantasy VIII
AUF 30 SEITEN Das Rollenspiel-Epos durchgespielt!

Resident Evil 3

Auf 30 Seiten komplett gelöst:
 ✕ EXKLUSIVE Levelkarten
 □ ALLE Bonuslevels
 ▲ ALLE Gegenstände
 ○ ALLE Waffen

Tomb Raider 4
LARA CROFTS REISEFÜHRER Auf der Jagd nach den verborgenen Schätzen Ägyptens!

Mit vielen weiteren Spielertipps, Hardware- und Zubehörvorstellungen und Gewinnspiel!

Von den Machern der PLAYSTATION ZONE

Jetzt neu!
Ab 26. Januar am Kiosk!



36

lauft den Korridor entlang. Geht durch die Tür am Ende des Ganges und erfährt, dass Nikolai ein Verräter ist. Lauft in den nächsten Raum und schnappt euch die Nährbodenbasis aus dem Regal. Schaltet anschließend die Stromversorgung ein und setzt den Nährboden in die Syntheseapparat. Nachdem ihr die beiden Anzeigen auf einen Level gebracht habt, nehmt ihr den Impfstoff-Nährboden aus der Apparatur. Die Froschwesen brechen nun aus und greifen euch an. Beseitigt sie und geht zurück zum Fahrstuhl. Fahrt nun in den 4. Stock und lauft den Gang bis zum Ende durch. Geht durch die rechte Tür und tötet die beiden Kreaturen. Nehmt aus dem kleinen Raum den Krankenzimmerschlüssel und das Foto D. Betretet dann den ersten der beiden Räume, die im linken Korridor liegen. Beseitigt die Zombies und sucht den Wachmann am Boden nach einem Zahlen-Code ab. Geht nun in das danebenliegende Krankenzimmer. Schiebt den Krankentisch in eine Ecke (schaut nach der Metallplatte in der Ecke des Nebenimmers und stellt das Tischchen genau auf die gegenüberliegende Platte). (Bild 36)

Das Bild löst sich von der Wand und gibt einen Safe frei, in den ihr den Code tippt, den ihr vom toten Wachmann habt. Somit erhaltet ihr den lebenswichtigen Impfstoff. Verlasst den Raum, tötet die beiden Unholde und nutzt den Fahrstuhl, um in den ersten Stock zu gelangen. Tötet die Zombies, die euch im ersten Stock erwarten, und geht in den Save-Raum. Dort wird erst einmal zwischengespeichert, bevor ihr das Krankenhaus verlasst (coole Sequenz!). Lauft nun zur Kapelle und vernichtet Nemesis auf dem Weg dorthin. Nur bei zu kleinem Munitionsvorrat solltet ihr dem Oberschurken davonlaufen. Mischt nun die beiden Impfstoffampullen und gebt sie Jill. (Bild 37)

Unbedingt solltet ihr euch den Dietrich ein-



37

Aber... ich dachte, er sei tot!

Jill is back!

stecken. Geht dann zum Raum, in dem die Glocke steht. Auf dem Weg dorthin trefft ihr erneut auf Nemesis, den ihr unbedingt erledigen müsst. Nachdem ihr den Glockenturm verlassen habt, öffnet ihr die gegenüberliegende Tür mit eurem Dietrich. (Bild 38)

Nehmt hier den Parkschlüssel, die Granaten



38

und das Foto E an euch. Speichert nun euren Spielefortschritt ab und verlasst den Raum. Spurtet die rechte Treppe hinauf. Öffnet das Tor zum Park und tötet das Monster. Geht jetzt nach links und folgt den Stufen, die nach unten führen. Lauft über den Steg und beseitigt die Untoten. Geht durch die Pforte und tötet die Monster. Folgt dem Pfad, bis ihr an einen Toten gelangt. Nehmt ihm den schriftlichen Befehl an die Supervisoren und den Parkschlüssel ab. (Bild 39)

Lauft zurück zum Eingang des Parks und



39

geht durch die Pforte an der linken Seite, die euch zur Fontainen-Area bringt. Greift euch direkt am Tor die Karte. Seht euch ganz genau das Bild an, das zeigt, wie man den Pool leert. (Bild 40)

Stellt die Zahnräder am Schaltpult so ein,



40



Sie haben den Parkschlüssel benutzt.

41

wie es die Zeichnung besagt. Steigt nun hinab durch die Öffnung in die Kanalisation und kümmert euch im Gang nicht um die Würmer, da diese in endloser Zahl vorhanden sind. Steigt die nächste Leiter wieder hoch, lauft vorwärts und dann rechts. Nutzt den Parkschlüssel, um in das Haus zu gelangen. (Bild 41)

Nehmt dort das Eisenrohr und die Munitionspulver. Speichert jetzt im Nebenzimmer euren Spielstand ab. Nehmt das Feuerzeug aus der Kiste und zündet damit das Holz im Kamin an. Nutzt jetzt das Eisenrohr, um durch die Feuerstelle zu brechen. (Bild 42)

Kriecht in den Nebenraum und schnappt



42

euch den Parkschlüssel, das Fax vom Hauptquartier und den Bericht des Supervisors. Nach Verlassen des Zimmers stellt sich euch Nikolai entgegen. Rüstet euch nach dem Gespräch mit euren stärksten Waffen aus und nehmt genügend Erste-Hilfe-Flaschen aus der Kiste. Lauft nun zurück zum Friedhof und beseitigt den Riesenwurm. Steigt den neu entstandenen Ausgang hinauf. (Bild 43)

Geht zurück zum Parkeingang und steigt die



43

Treppen am gegenüberliegenden Ende hinab. Lauft den Pfad entlang, bis ihr am Ende an die verschlossene Pforte gelangt, die ihr dank des neu erworbenen Schlüssels öffnen könnt. Ihr gelangt an eine Brücke, auf der euch Nemesis überrascht. Stoßt ihn in



44

die Tiefe und rennt in den Gebäudekomplex. (Bild 44)

Geht den Korridor ganz durch und öffnet die

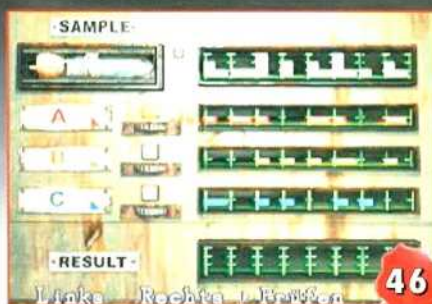
Die verlassene Fabrik

linke Tür. Hier trifft ihr auf Carlos, der schlimme Nachrichten übermittelt. Sammelt die Goodies (Laborschlüssel, diverse Pulversorten, Tagebuch des Abteilungsleiters, Erste-Hilfe-Spray) ein und speichert jetzt den Spielefortschritt ab. Seht euch den Laborschlüssel im Inventar mal etwas genauer an. Geht nun durch die zweite Tür und lenkt den Heißluftstrom so, dass ihr das Schaltpult erreicht. (Bild 45)



45

Betätigt den Schalter, um die Stromversorgung zu aktivieren. Somit habt ihr ein Schloss der Sicherheitstür deaktiviert. Spurtet nun durch den Save-Raum in den Korridor und öffnet die nächste Tür mit dem gerade erworbenen Schlüssel. Nehmt euch die Fabrik-Karte von der Wand und greift nach der Systemdiskette. Geht durch den Raum und beseitigt die Fieslinge am anderen Ende des Zimmers. Hier befindet sich übrigens auch die Tür, deren erste Sicherheitsstufe ihr bereits gelöst habt. Benutzt den Lift, fahrt ein Stockwerk nach unten und beseitigt die drei Monster. Steigt jetzt die Treppe hinunter, lauft durch die Kanalisation und öffnet die linke Tür. Speichert hier das aktuelle Spiel, nachdem ihr das Sicherheitshandbuch und die Wasserprobe aufgenommen habt. Geht jetzt durch die Tür und steigt die Treppen hinab. Nutzt die Wasserprobe an der Maschine und verschiebt die einzelnen Ebenen, wie im Bild zu sehen. (Bild 46) Somit beseitigt ihr auch die zweite und



46

letzte Sicherheitsstufe an der Sicherheitstür. Jetzt solltet ihr euren Schlüssel an der rechten Maschine nutzen. Die Plastikkarte eures Schlüssels wurde nun mit einem Code versehen. Rüstet euch mit euren besten Waffen aus und geht hoch in den zweiten Stock. Am Liftausgang lauft ihr nach rechts und öffnet die Sicherheitstür. Hier trifft ihr auf Nikolai, der im Anschluss auf mysteriöse Art und Weise sein Leben verliert. Legt die Systemdiskette in den Slot und öffnet somit die Tür zum Labor. (Bild 47)

Hier taucht Nemesis auf, den



47

ihr innerhalb weniger Minuten wegblasen solltet. Nehmt euch nun die Karte des toten Wissenschaftlers und öffnet damit die verschlossene Tür. Wenn ihr in den Besitz des Rocket-Launchers kommen möchtet, geht ihr zum Fahrstuhl, der sich im Raum mit den Heißluftrohren befindet. (Bild 48)

Nutzt die rote Schlüsselkarte und fahrt einen



48

Stock nach unten. Nehmt die Granaten und steckt die Plastikkarte eures Schlüssels in den Schlitz am Schrank. Geht nun zum Rolltor, das in der Nähe des Eingangs liegt. (Bild 49)

Nutzt auch hier die Schlüsselkarte, um das



Diese Schlüsselkarte wird nicht mehr benötigt.

49



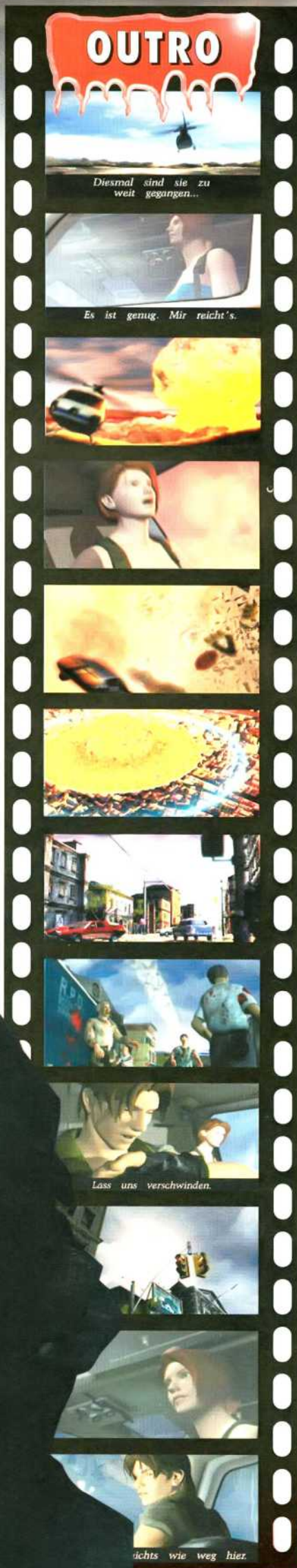


Tor zu öffnen. Erledigt die Zombies, die sich euch in den Weg stellen, und nehmt die beiden Kräuterpflanzen auf. Geht durch die Tür und lauscht dem Funkspruch. Jill greift nun automatisch nach dem Radargerät. Geht zur Leiter und ein Alarm ertönt. Steigt die Stufen hinab, tötet die Zombies und geht zum Schaltpult der Kanone, um diese zu aktivieren. (Bild 50)

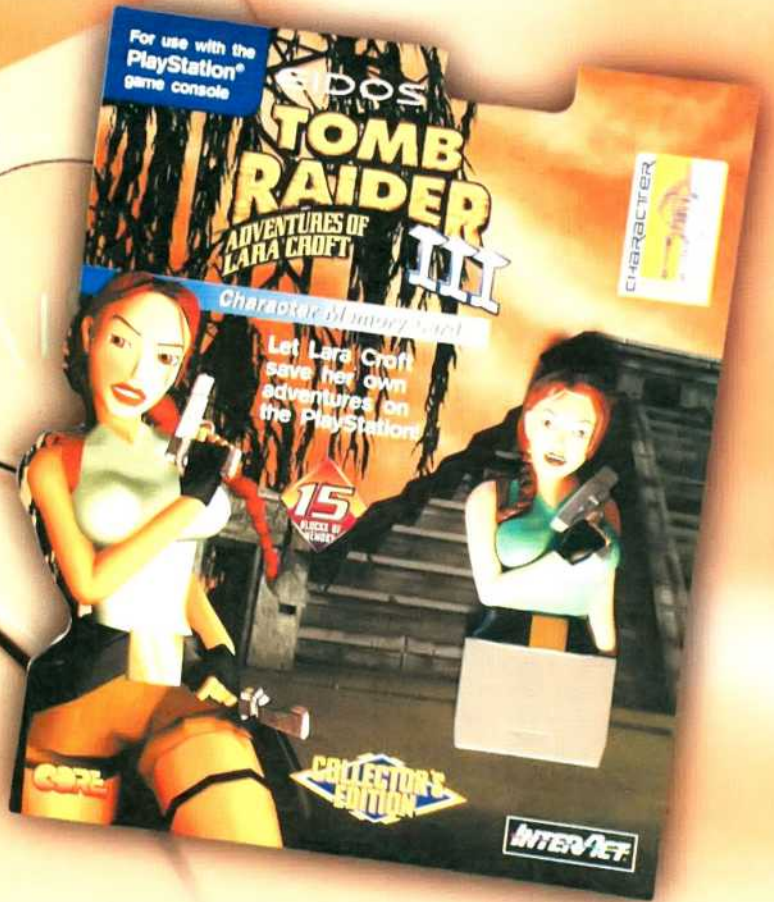
Schiebt dann die Batterien in der richtigen Reihenfolge in die Vorrichtungen. Nutzt die Schrotflinte, um Nemesis zu schwächen. Geht nun durch die obere Tür. Nemesis taucht ein letztes Mal auf. Wählt die Option "Nemesis beseitigen" und flüchtet durch die Tür. Nutzt den Lift, um auf die untere Ebene zu gelangen. Lauft hinaus und schaut dem Untergang Raccoon City zu. Im Anschluss

werdet ihr für euer Schaffen mit dem Boutiquen-Schlüssel (plus neue Kostüme) und einem Bonus-Modus (Mercenaries-Mode) belohnt. (Bild 51 + 52)

The End ...



Voll der Speicher



Wenn Sie für Mega Fun einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als Dankeschön die Lara-Memory-Card – europaweit exklusiv nur bei uns im Abo. So haben Sie wieder 1 MB freien Speicherplatz.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm



- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.**
- **Da die Auflage limitiert ist, erfolgt die Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.**

JA, ich möchte das Mega-Fun-Abo

für nur 69,- DM jährlich (Ausland: 93,- DM jährlich); 528,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Als Dankeschön erhalte ich die Lara-Memory-Card für meine PlayStation (Art.-Nr. 1196)

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die Mega Fun selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen.

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der Mega Fun.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können ihr innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas – restliches Ausland auf Anfrage!

Powerstone für DM 60; Street Fighter Zero 3 für DM 75; oder alles zusammen für DM 700! Ab 18.00 Uhr Tel.:09523/448 Frank

Verschiedenes

Suche günstig DVDs und VCDs. Version und Ländercode sind egal. Einfach alles mal anbieten, mit Preisvorstellung etc. (Spielfilme, Hong Kong, Splatter, etc.). E-Mail: zero@megafun.de

Verkaufe Spiele in Top-Zustand! Dragon Force (US) für DM 45, Iron Storm (US) für DM 35, Romance IV (US) für DM 35, Dark Savior (US) für DM 40, Breath of Fire III (PAL) für DM 45, F.F. VII (PAL) für DM 35, Shining the Holy Ark (PAL) für DM 45, Torico (PAL) für DM 30, Tetris Plus (PAL) für DM 30, Astal (JAP) für DM 25, Fighters Magamix (JAP) für DM 25, Seag Rally (JAP) für DM 25, Daytona (JAP) für DM 20, CCE (PAL) für DM 30, Game Buster für PS usw. Suche Beatém ups. Tausche, kaufe und suche immer! Tel.:05241/904258, Marcello

Verkaufe Spiele und Geräte für fast alle Systeme! MS (R-Type, Sagaia, Ultima 4, Shinobi ...), NES (Gradius, Mega Man 2 und 3, Probotector 2, Zelda ...) GG (Axe Battler, Power Strike 2, Fantasy Zone, Sonic ...) sowie Zubehör, Boards, Adaptern ... Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Verkaufe über 600 verschiedene Science Fiction-, Manga/anime und Erotik Modelbausätze. Vollbildeter Farbkatalog für DM 7 Rückporto (in Briefmarken). Bei Ingo Siemon, Diepenbrockstr. 36, 48145 Münster. Auch im Internet unter WWW.Spaceart-online.de

Verkaufe verschiedene Videospieldmagazine z.B. Mega Fun, Manial, Fun Gen., 64Power, N.-Zone, Fun Vision, Next Level und viele andere. Tel.:09405/961724, nach Torbian fragen

Tausche Sonic (DC) gegen Tastatur oder DC-Game. Tausche Iss 64, Bomberman 64, Mario 64 gegen N 64-Game oder DC-Game.

Tausche für Saturn WW Soccer 97, Mysteria Mansion, D, Nascar 98, BUG! Tausche für PSX Andretti Racing, Fifa 96, Formel 1 98, Loaded, Tomb Raider 1. Suche 32 X oder 32 X CD Games z.B. Fahrenheit. E-mail:joachim.Paul@de.Dreamcast.com

Kaufe, Verkaufe, Tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme, auch Oldie Systeme. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Tel.:089/1403732 oder 0173/8453399

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive, 32 X, MCD, Saturn, Master System, Dreamcast, PSX, 3 DO, Neo Geo, SNES, NES, PC viele Japan und US Importe z.B. Saturn Maus (JAP) neu für DM 85, Jaguar US/RGB für DM 125, 32 x für DM 85, Mega Drive 1 US/JAP für DM 85, SNES Gamesaver für DM 65, SNES Action Replay 3 für DM 65, PSX Namco G-Con für DM 65. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe MAK-Platinen ab DM 10. Violent Storm, Cabal, Fantasia 2, Monster Maulers, Miss World 96, Mustang, Robocop, Turtels, Snow Bros, Aerofighters, Insektor X, Bucky o`Hare, Mak-Konsole, Neo Geo Board, Preis VS, Neo Geo Module ab DM 20. Tel.:09261/629282

Verkaufe und Kaufe Spiele und Hardware für PC-Engine/Turbo-Duo. Tel.:02374/850355. Ab 17.00 Uhr HTTP://Beam.To/PCE

Verkaufe 55 Spielmagazine Dm 2 pro Stück, play Play, Mega Fun, PS-Zone, 1 Jahressammlung Powerstation (12 Stück) usw. 1 Game Buster de Luxe 3.1. für DM 35. Beim Kauf aller Hefte 9 Demos, 2 Virtual CD's gratis dazu und 1 Lösungsbuch Ridge Racer 4. Alles Top Zustand! Tel.:D und CH 0043/699/10212729, Österreich 0699/10212729

Verkaufe 4 PC, 6 MD und 11 SAT Spiele. Achtung: Derjenige der alle SAT Spiele kauft erhält dazu eine 8 Meg Memory, Game Buster 5 Demo CD's und Nights mit Original Analog Pad. PC je DM 50, MD ab DM 10, 11 SAT komplett für nur DM 440. Ruft an unter Tel.:02225/3850 Kay ab 16.00 Uhr

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele für Sega MD, MCD, Game Gear, Saturn. Suche Dreamcast Multinorm und Spiele! Suche auch SNES Spiele und Konsolen! Kaufe auch große Sammlungen! Auch andere Konsolen 3 DO, Jaguar, Neo Geo und noch viele mehr! Alles anbieten, Bitte! Tel./Fax.:05561/982042 Bitte ab 16.30 Uhr Thomas

Verkaufe verschiedene Videospieldmagazine. Verkaufe auch PC, Playstation, Master System, Saturn und Nintendo 64. Einfach anrufen oder Liste anfordern (Liste wird nur verschickt, wenn ein frankierter Rückumschlag beiliegt): Torsten Richter, B.-v.-Suttner-Weg 1, 32657 Lemgo Tel.:05261/189440

Verkaufe 50 Spielmagazine von Playstation (offiziell) über Mega Fun, Maniac, Play Zone, inkl. Virtual CD usw. 1 komplette Serie von Powerstation 99, 1 Gamebuster de Luxe, Preis nach Vereinbarung. Bodenseeregion bevorzugt sonst per Nachnahme. Habe auch 10 Demos. Wohnen in Lustenau (A, VLBG) Tel.:0049/69910212729 in Österreich 0699/10212729

Verkaufe PSX-Spiele: Gran Turismo für DM 40, Tomb Raider 2 für DM 35, FF 7 für DM 40, Metal Gear Solid für DM 60, Super Sonic Racers für DM 30, Controller DM 20. Für N 64: Bond-Spiel für DM 65, DKR für DM 50, Bomberman 64 für DM 40, Fifa 98 für DM 45, Fighter's Destiny für DM 45, Blast Corps für DM 40, Expansions Pak für DM 40, GB-Pocket für DM 55 und diverse Spiele. 1/2 Nachnahme. Tel.:02226/4896 Michael

Game XX-Videospiele-Börse (Flohmarkt) Berlin im Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf: Prinzenstr. 14.00 bis 17.30 Uhr, Spiele von Gestern und Heute! Von Freaks für Freaks! Tombola ab 16.00 Uhr. Termine: 8. Börse: 20.02., 9. Börse: 02.4.2000. Weitere Termine folgen! Game XX-Hotline (Infos und Tische) Tel.:030/6858756, Handy: 0170/8339162

Verkaufe oder Tausche Snowsurfers, Bucky Heat, Speed Devils (DC) und Tony Hawk (PS) und suche Dynamite Cop 2, NBA Showtime (DC), Bruce Willis Arcade, Dragon Force (SAT), Probotector, Silver Axe, Story of Thor (MD), Williams Greatest Hits, Pacman World (PS). Torsten Tel.:0202/4250780

Verkaufe SN (US) FF 3, Dragonballz (PAL), MD-Probetator, Thunderforce II, Gynoug, Gunstar Heroes, TR 4 X Ton, Herzog 2, Gragons Fury, Alien 3, Shinobi 2 und 3, MS Ultia 4, Phantasy Star 2 bis 4, Shining Force 1 und Hintbook (US) und viele andere -Jump'nrun-strategie-action auch von NES usw. Tel.:030/6946321 Tausche auch.

Löse meine komplette Spielesammlung auf. Liste unter: STENIC@T-online.de

Jetzt testen!



Sie erhalten sechs Ausgaben der PC Games zum Preis von nur DM 57,-.
Als Dankeschön senden wir Ihnen das PC-Games-Komplett-Archiv 1999 auf CD.
 ➤ Alle Hefeseiten und Tipps & Tricks aus 13 Ausgaben PC Games
 ➤ Über 2.000 Seiten im Original-Layout

Einfach anrufen: 01 80/5 95 95 06



Inserentenverzeichnis

Acclaim.....	97
Activision.....	U3, 5
Bau con Tech.....	29
Cdg.....	35
Close Up.....	54, 63
CMF Hotline.....	71
Computec.....	77, 79, 83, 93, 94, 99, 101, 107, 111, 113
Dynatex.....	67
Eidos.....	U2, 31
Freak Shop.....	69
Game Store.....	21
Interact.....	89
Playcom.....	19
Power Videospiele.....	75
Sega.....	22, 23, 24, 25
Softsale.....	47
Sony.....	53
Take 2.....	11, 13
Theo Kranz.....	36, 37, 38, 39
Virgin.....	U4

Das lest ihr in der nächsten



Crazy Taxi

Sega gibt Vollgas! Kurz vor dem PlayStation2-Release powert der Spielehersteller die besten Titel auf den japanischen Markt, darunter auch der Arcade-Hit Crazy Taxi. Ausgestattet mit einer Bombast-Grafik und einem konkurrenzlos genialen Soundtrack, könnte dieses Spiel der absolute Hit werden. Ob die rasante Taxifahrt allerdings Spiele wie Driver auf die hinteren Ränge schiebt, klären wir in der nächsten Ausgabe der Mega Fun.



Mega Fun 4/00 erscheint am 13.2.2000

Weitere Themen:

• Dead or Alive 2 im ausführlichen

Preview • Codemasters' LMA Manager auf den Zahn gefühlt •

Armored Core: Project S.W.A.R.M. (PS) - Die neue Shooter-Referenz? • Mit

Ford Racing über die Pisten dieser Welt

sekunda +++ in la

Neue PlayStation-2-Entwickler

Um zum Release der PlayStation 2 genügend Spiele parat zu haben, verpflichtet Sony immer mehr Spielehersteller. Nun hat sogar der Spiele- und Film-Gigant Lucas Arts unterschrieben. Es dürften eine ganze Menge Spiele in Frage kommen, die von dem Branchen-Oldie auf der neuen PlayStation-Hardware umgesetzt werden könnten. Darunter mit Sicherheit der ein oder andere Star Wars-Titel, die rechtzeitig zum nächsten Filmstart fertig programmiert sein dürften. Hoffentlich setzt Lucas Arts den nächsten Indiana-Jones-Teil für die PlayStation 2 um, denn dann bekommt Lara ordentlich Konkurrenz im Grabkammer-Plündern. Auch PC-Spezialist Raven hat den großen Deal mit Sony unterzeichnet. Es sind zwar noch keine Informationen über den ersten PS2-Titel bekannt, betrachtet man aber das bisherige Software-Line-up, dürfte es sich um ein sehr actionlastiges Spiel handeln.



index

40 Winks (us)..... EH..... 100	Rainbow Six (us)..... EH..... 100
Army Men: Air Attack (us) .. EH..... 98	Rally Championship..... T..... 51
Autobahn Raser 2..... T..... 53	Renegade Racers..... T..... 67
Banjo- Toobie..... N..... 12	Resident Evil 3: Nemesis (dt) EH..... 102
Castlevania 2..... T..... 70	Resident Evil 3: Nemesis..... T..... 44
Cool Boarders 4..... T..... 68	Ridge Racer 64 (us)..... T..... 78
D2..... N..... 30	Shenmue..... N..... 14
Dune 2000..... T..... 50	South Park Rally..... T..... 66
Ehrgeiz..... T..... 72	Space Invaders (dt)..... EH..... 96
F1 World Grand Prix..... T..... 71	Spec Ops..... T..... 52
Fighting Force 2..... T..... 74	Spiderman..... N..... 26
Galerians..... N..... 21	Starcraft 2..... N..... 27
Gran Turismo 2 (us)..... EH..... 96	Supercross 2000 (dt)..... EH..... 96
Gran Turismo 2..... T..... 40	Syphon Filter 2..... N..... 27
In Cold Blood (Arbeitstitel) N..... 28	Tee Off..... T..... 76
International.....	Test Drive 6 (us)..... EH..... 100
Track & Field 2 (dt)..... EH..... 96	The Dukes of Hazard..... N..... 18
International.....	Tomb Raider IV (dt)..... EH..... 98
Track & Field 2..... T..... 64	Toy Commander (dt)..... EH..... 96
ISS Pro Evolution..... T..... 48	Urban Chaos..... N..... 18
Jimmy White's Cueball 2..... T..... 73	Vigilante 8: 2nd Offense (us) EH..... 98
Marvel vs Capcom..... T..... 74	Virtua Striker 2000..... T..... 76
Micro Maniacs..... N..... 20	WWF Attitude (dt)..... EH..... 100
NBA 2K..... T..... 75	
NBA Live 2000 (dt)..... EH..... 96	
NBA 2K (us)..... EH..... 98	
No Fear Downhill.....	
Mountainbiking (dt)..... EH..... 100	
Panzer Front (jp)..... T..... 78	
Paperboy (us)..... EH..... 98	
Railroad Tycoon 2..... T..... 73	

Legende: T = Test; N = Neuheiten; EH = Erste Hilfe

Japan

Lode Runner..... März..... PS
Super Magnetic Niu Niu..... Februar..... DC
Resident Evil: C. Veronica..... Februar..... DC
Pop 'N Muisc 3..... Februar..... DC
Sega GT..... Februar..... DC
Treasure Strike..... Februar..... DC
Dead or Alive 2..... Februar..... DC
Carrier..... Februar..... DC
Aero Dancing..... Februar..... DC
Sakura Wars..... Februar..... DC
Virtua Cop 2..... März..... DC
Puzzle Bobble 4..... März..... DC
Twinkle Star Spirits..... März..... DC
Sentimental Graffiti 2..... März..... DC
Spirit Machine Live Red..... März..... DC
World Neverland 2 Plus..... März..... DC
Advanced Daisenkyaku..... März..... DC
Bird Cage Kap. 4..... März..... DC
The King of Fighters '99..... März..... DC

USA

Wild Metal..... Februar..... DC
Rainbow Six..... Februar..... DC
NHL 2K..... Februar..... DC
Deep Fighter..... Februar..... DC
Dark Angel..... Februar..... DC
1-Spy Op.Esp..... Februar..... DC
Climax Landers..... Februar..... DC
Draconus..... Februar..... DC
Nightmare Creatures 2..... Februar..... DC
Monster Breeder..... Februar..... DC
Samurai Showdown..... Februar..... PS
Deception 3..... Februar..... PS
Colin McRae Rally..... Februar..... PS
Crus. of Might & Magic..... Februar..... PS
Wild Wild West..... Februar..... PS
All-Star Tennis..... Februar..... PS
NASCAR Rumble..... Februar..... PS
Fear Effect..... Februar..... PS
Too Human..... Februar..... PS
Lunar 2: Eternal Blue..... März..... PS
Front Mission 2..... März..... PS
Nightmare Creatures 2..... März..... PS
Galerians..... März..... PS
Countdown: Vampires..... März..... PS
Syphon Filter 2..... März..... PS

Deutschland

Armored Core: Pr. S.W.A.R.M. Februar..... PS
Toy Story 2..... Februar N64, PS
Galerians..... Februar..... PS
Battlezone 64..... Februar..... N64
Harvest Moon 64..... Februar..... N64
Resident Evil 3: Nemesis Februar..... PS
The Golf Pro..... Februar..... PS
Sheep!..... Februar..... PS
Ford Racing..... Februar..... PS
Premier Manager 2000..... Februar..... PS
Bundesliga 2000:
Der Fußball-Manager..... Februar..... PS
Dune 2000..... Februar..... PS
Rally Championship..... Februar..... PS
Superbike 2000..... Februar PS, N64
Slave Zero..... Februar..... DC
Suikoden 2..... Februar..... PS
Renegade Racers..... Februar..... DC
Streetfighter Alpha 3..... Februar..... DC
Resident Evil 3: Nemesis Februar..... PS
Railroad Tycoon 2..... Februar..... PS
Grudge Warriors..... Februar..... PS
Silicon Valley..... März..... PS
Star Wars Ep. I: Obi-Wan März..... PS
Tony Hawk's
Skateboarding..... März..... N64
Toy Story 2..... März..... DC
Fear Effect..... März..... PS
UEFA 2000..... März..... PS
Gekido..... März..... PS
Ronaldo V-Football..... März..... PS
Rallymasters..... März..... PS, N64
Jet X..... März..... PS
Tazmanian Express..... März..... N64
Paperboy 3D..... März..... N64
NHL: Blades of Steel..... März..... PS
Vandal Hearts 2..... März..... PS
Rally..... März..... PS
NBA: In the Zone 2000 .. März..... PS
Beatmania..... März..... PS
Viva Europ. Super League März..... PS

Zentrale Abo-Nummern:
Tel.: 0180 / 5959506
Fax.: 0180 / 5959513
email: computec.abo@dsb.net

Anschrift der Redaktion
Compute Media, Mega Fun
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
e-Mail: leserecke@megafun.de
Fax: 0931/7842515

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
Compute Media
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Vorstand
Christian Gettenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne
Redaktion

Chefredakteur
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur
Claudia Brosse

Redaktion
Uwe Kraft, Gunther Hruby, Swen Harder

Bildredaktion
Karel Stumpf

Redaktion England
Derek dela Fuente

Freie Mitarbeiter
René Schneider, Georg Döllner, Mario Brklj

Layout
Karel Stumpf, Uwe Kraft, Petra Mensing, Gunther Hruby, Björn Harhausen

Konzeption
Uwe Kraft

Titel
Namco/Capcom

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
Compute Media Services GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - (0)911 - 28 72-143
Fax: +49 - (0)911 - 28 72-241
email: serviceteam@compute.de
Web: www.compute.de

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne (-144) (Fax -244) wgmene@compute.de
Jens Klüver (-348) (Fax -240) jskluever@compute.de

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer (-140) (Fax -240) askloper@compute.de

Anzeigenassistent
Ina Schubert (-346) (Fax -241) aschubert@compute.de

Online-Werbeflächen
Susanne Szameitat(-142) (Fax -241) szameitat@compute.de

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141) (Fax -241) trszameitat@compute.de

Anzeigenmarketing
Monika Fleener (-345) (Fax -240) mafleener@compute.de

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph (-143) (Fax -241) carudolph@compute.de

Anzeigenpreise
Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.12.1998

Verlag

Compute Media
Innere Cramer-Klett-Str. 6
90403 Nürnberg

Verlagsleitung
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Martin Clossmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung),
Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Abonnement
Mega Fun kostet im Abonnement
DM 69,- (Ausland DM 93,-)

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax:06246/8825277
eMail: aeberner@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

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für im Heft dargestellte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden können. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Abnehmerkunden, dessen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazins (inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph.

COMPUTEC MEDIA - Sonderdrucke
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an.
Kontakt: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IWV), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999 38.958 Exemplare

Vertrieb durch:
GAMES, MCV, E-Games, PC ACTION, PlayStation, SEGA, N-ZONE

Das Inhaltsverzeichnis wird ohne Verwendung von Color zu 100 % aus Antipaper hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltbundesamtes

ACTIVISION®

Disney PIXAR

a bug's life



Bist du Ameise genug?



www.disney.de/Disneyinteractive/

www.activision.de



Ein Wiedersehen mit deiner Lieblingsfigur aus dem Film.



Nimm dich in Acht vor Bienen, Würmern und Grashüpfern.



Hilf Flik und seinen Freunden bei ihrer Aufgabe, die Ameisenkolonie vor der Tyrannei durch Hoppers rücksichtslose Grashüpferbande zu schützen. In diesem großen Abenteuer, das auf dem Film **A Bug's Life** von Disney und Pixar basiert, muss Flik klettern, springen, krabbeln, Gegenstände finden und Rätsel lösen, um seine Kolonie zu retten und sich bei seinen Kameraden Respekt zu verschaffen.

Disney/Pixar's "A Bug's Life" auf dem Nintendo® 64 © Disney/Pixar. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

NINTENDO®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



NBS EDV Handels & Verlags GmbH & Co. KG
Telefon: 09471/7017-0
Telefax: 09471/7017-899

WURMKUR



EARTHWORM JIM 3D

Für alle, die vom Alltag gewurmt sind, gibt es jetzt den rezeptfreien Lustigmacher mit Langzeitwirkung. Schon nach der ersten Einnahme von Earthworm Jim wirst Du das Leben mit anderen Augen sehen. In einer bunten, verrückten Welt wirst Du sammeln, puzzeln und jede Menge schräge Gestalten wegblasen. Zu Nebenwirkungen frage bitte Deinen Psychiater oder Game-Dealer.



www.shr.cc



© 1999 Interplay Productions. All Rights Reserved. Game developed by and Software Engine © VIS Interactive plc. All Rights Reserved. Earthworm Jim and all related characters © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Interplay, the Interplay are trademarks of Interplay Productions. VIS and the VIS logo are trademarks of VIS Interactive plc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the properties of their respective owners. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

