

DM 5,90  
8/99

# MEGA FUN

Das Magazin  
für mehr  
Konsolenspaß.

NINTENDO • SEGA • SONY



## Soul Reaver PS

Body & Soul: Auf Herz  
und Nieren geprüft

RIESEN-  
2 POSTER



# Silent Hill PS

Nightmare on Hillstreet: Zu Risiken und Nebenwirkungen alle Infos im Mega-Test



## V-Rally 2 PS

Reife(n) Leistung: Infogrames'

Rallye-Simulation auf dem TÜV-Prüfstand

& tricks zum Sammeln

tips Driver, Star Wars Episode I: Racer, Time to Kill, V-Rally 2, Zero Hour, Lode Runner 3D, Civilization 2, Rampage 2: Universal Tour, Micro Machines 64 Turbo, A Bug's Life





# V-RALLY 2

## CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den Champagner!

**KOPF**

**AUGEN**

**NASE**

Du riechst Benzin, Gummi und den (Angst?)Schweiß - noch Fragen?

**NERVEN**

Zeigst Du Nerven? Fahr heim!

Jenseits der 200 km/h schaut Du der Gefahr ins Auge!



**HERZ**

Defibrilieren!!!

**MAGEN**

Dir dreht's den Magen um!

Du drehst am Rad!

**HAND**

viermal gebrochen!

**GESÄSS**

Hier brauchst Du viel Gefühl!

**OBERSCHENKEL**

Das bringt die PlayStation ans Limit!

**V-RALLY 2**

- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

**FUSS**

Kick down!



Internationale Funkausstellung 1999



Your world of consumer electronics

Berlin, 28. August - 5. September

WIR SIND DA:

Halle 4.1a / Stand 01



www.v-rally.com



# DUMM gelaufen

In diesem Monat wäre es wohl sinnvoller, unsere geliebte Rubrik in "Dumm gefahren" umzutauften. Innerhalb weniger Tage ereigneten sich nämlich an beinahe der gleichen Stelle (unmittelbar vor unserem Redaktionsgebäude) zwei mehr oder weniger schlimme Unfälle. Unser Boss Uwe verlor ein wenig die Konzentration für das Wesentliche, als er sich von Mega-Fun-Kollegen René, der die Straße entlang lief, ablenken ließ. Die Folge davon war ein saftiger Auffahrunfall mit kostspieligem Blechschaden an seinem BMW und dem "gegnerischen" japanischen Kleinwagen. PlayStation-Games-Kollege Udo dagegen striff einen LKW beim zurücksetzen aus unserer Einfahrt. Das Ergebnis: Kotflügel und Fahrertür seines Ford KAs sind reif für den Schrottplatz! Der Lieferwagen dagegen blieb vollkommen unversehrt, was nicht gerade für die Qualität des "rheinischen" Kleinwagens spricht.



## Da waren's wieder drei...

Branchen-Oldie Nintendo ist nicht nur für exzellente Software, sondern auch immer wieder für eine Überraschung gut. Jüngstes Beispiel war die Ankündigung des – zumindest auf dem Papier – überaus potenten N64-Nachfolgers mit dem Code-Namen Dolphin. Dieser Schachzug läutete gleich in mehrfacher Hinsicht eine neue Ära ein. Es ist zunächst einmal der wohl endgültige Abschied der Cartridge-Technik aus dem Konsolenbereich. Ferner beginnt mit dieser spektakulären Ankündigung der unerbittliche Kampf um die Konsolen-Vorherrschaft der Generation 2000, in dem Nintendo erstmals nicht als Marktführer, sondern als Herausforderer antritt. Eine ungewohnte Rolle für den über lange Zeit erfolgsverwöhnten Konzern, in der er sich erst einmal beweisen muss. Wie auch immer die Zukunft aussehen wird, Nintendo hat mit dem Dolphin-Projekt schon jetzt bewiesen, dass sie, wenn es darauf ankommt, flexibel sind. So sind sie binnen kürzester Zeit vom Sorgenkind zum Sony-Herausforderer Nummer 1 aufgestiegen. Mit dieser Kampfanündigung steht die Videospielebranche vor einer ungemein spannenden Situation, in der gleich drei aussichtsreiche Firmen ab diesem September um Marktanteile buhlen werden. Egal wie die Konsolenschlacht auch ausgehen mag, sie wird auf jeden Fall so

unerbittlich sein wie nie zuvor, da jede Firma klare Vorteile auf ihrer Seite hat. Vielleicht werden daher erstmals in der Konsolengeschichte gleich drei Systeme mehr oder weniger gleichberechtigt bestehen, wobei die Vergangenheit allerdings immer wieder gezeigt hat, dass der Trend eher zu einem dominanten Player hingeht. Das Gros der Endverbraucher mag zwar angesichts der bevorstehenden ungewohnt großen Auswahl etwas verunsichert sein, diese harte Konkurrenzsituation zwingt dafür aber die Hersteller zu einem kompromisslosen Qualitätsdenken und knallhart kalkulierten Kampfpreisen. Wenn drei sich streiten, freut sich der vierte... Zurück zum Büroalltag. Während der Sommeranfang von der Qualität her wie ein durchwachsenes Stück Speck anmutet, können wir uns trotz der Videospiele-Nebensaison nicht gerade über mangelnde Software beschweren. Gleich vier absolute Highlights verdienen dabei eine besondere Erwähnung: der Überrascher V-Rally 2, die Action-Adventure-Granate Soul Reaver, das Grusel-Abenteuer Silent Hill sowie N64-Balleraction vom Feinsten bei Duke Nukem: Zero Hour. Jeder Titel hätte locker das Prädikat „Spiel des Monats“ verdient, so dass besonders PlayStation-Besitzer mal wieder vor der viel zitierten Qual der Wahl stehen, in welchen Titel sie ihr sauer verdientes Geld stecken. Neugierig geworden? Dann lasst euch nicht aufhalten und fangt an zu lesen.

Euer Mega-Fun-Team





**TT** Titelthema

**neuheiten**

**Dreamcast**

Soul Fighter ..... 16  
Speed Devil ..... 26

**PlayStation**

Croc 2 ..... 20  
Gungage ..... 23  
Jade Cocoon ..... 12  
Plane Crazy ..... 24  
Shadowman ..... 14  
The X-Files ..... 19  
Theme Park World ..... 22  
Virus ..... 25  
Wächter der Schatten ..... 15  
WWF Attitude ..... 8

**Nintendo 64**

Castlevania 2 ..... 17  
Re-Volt ..... 18  
  
In Arbeit ..... 28

**test**

**PlayStation**

360 ..... 59  
Ape Escape ..... 72  
Attack of the Saucerman ..... 48  
Bugs Bunny ..... 76  
Castrol Honda Superbike Racing ..... 66  
Chocobo Racing ..... 67  
Das Grab des Pharao ..... 49  
Evil Zone ..... 50  
**TT** Legacy of Kain: Soul Reaver ..... 60  
Legend of Kartia ..... 40  
Lunar Silver Star Story ..... 79  
NBA Pro '99 ..... 70  
Omega Boost ..... 64  
Rampage 2 ..... 38  
Shadow Madness ..... 78  
**TT** Silent Hill ..... 44  
V-Rally 2 ..... 32

**Nintendo 64**

Command & Conquer ..... 68  
Duke Nukem: Zero Hour ..... 42

**erste hilfe**

**Dreamcast**

Blue Stinger (JAP) ..... 97

**PlayStation**

Brian Lara's Cricket (PAL) ..... 96  
Bugs Bunny Lost in Time (PAL) ..... 98  
C&C 2: Alarmstufe Rot (PAL) ..... 96  
Caesar's Palace 2 (PAL) ..... 98  
Civilization 2 (US) ..... 96  
Diver's Dream (PAL) ..... 98  
Dreams (PAL) ..... 98  
Driver (PAL) ..... 97  
Duke Nukem: Time to Kill (PAL) ..... 99  
Hugo 2 (PAL) ..... 98  
In the Hunt (PAL) ..... 98  
Kensei: Sacred Fist (PAL) ..... 98  
Monkey Hero (PAL) ..... 98  
Peak Performance (PAL) ..... 98  
Poy Poy 2 (PAL) ..... 98  
Rollcage (PAL) ..... 96  
Shadowmaster (PAL) ..... 98  
Shadow Gunner (PAL) ..... 98  
Street Skater (PAL) ..... 98  
V-Rally 2 (PAL) ..... 102  
X-Com Terror from the Deep (PAL) ..... 98  
YoYo's Puzzle Park (PAL) ..... 98

**Nintendo 64**

A Bug's Life (US) ..... 96  
Duke Nukem: Zero Hour (PAL) 100-101  
Lode Runner 3D (US) ..... 96  
Micro Machines 64 Turbo (PAL) ..... 96  
Rampage 2: Universal Tour (US) ..... 96  
Star Wars Episode I: Racer (PAL) ..... 97  
Star Wars: Rogue Squadron (PAL) ..... 99  
Vigilante 8 (US) ..... 97

**Game Boy**

Men in Black (PAL) ..... 99  
Turok 2: Seeds of Evil (PAL) ..... 99  
Zelda: Link's Awakening DX (PAL) ..... 99

# Fackeln im Sturm

**Soul Reaver:** Kaum ein Titel wurde so heiß erwartet wie dieses 3D-Abenteuer. Ob es hält, was uns der Hersteller im Vorfeld versprochen hat, zeigt unser Mega-Test.



**ab Seite 60**



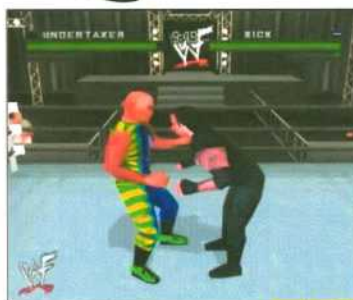
**ab Seite 32**

**V-Rally 2**

Höher, schneller, weiter... Infogrames' neuer Racer schlägt die Rallye-Konkurrenz in allen Belangen. Unser Mega-Boxenstopp auf sechs Seiten verrät euch, ob der Throninhaber Gran Turismo seine Spitzenposition verloren hat.

**rubriken**

Aus aller Welt ..... 78  
Börse ..... 103  
Dolphin-Special ..... 6  
Ihr über uns ..... 92  
Impressum ..... 106  
Inserenten ..... 105  
Game-Boy-Special ..... 82  
Leserecke ..... 90  
Referenzen ..... 80  
Spielhölle ..... 86  
Szenegeflüster ..... 28  
Technik Ecke ..... 88  
Vorschau ..... 106  
Wir über uns ..... 3  
Zockerkönig ..... 93



**ab Seite 8**

**WWF Attitude**

Acclaim lässt es mächtig krachen! Nachdem der Vorgänger im Nintendo-64-Segment bereits über die 90er-Wertungsmarke schnellte, scheint auch die PlayStation-Variante des Nachfolgers ein Top-Hit zu werden.



Soul Reaver: Legacy of Kain. © 1999 Crystal Dynamics. & Published by Eidos Interactive 1999. Alle Rechte vorbehalten.

kmr.de

RÄCHE MEINE SEELE  
RÄCHE MEINE SEELE  
RÄCHE MEINE SEELE

LEGACY of KAIN  
SOUL REAVER



EIDOS  
INTERACTIVE



## Welche Entwickler werden Dolphin mit welcher Software unterstützen?

Die Gerichteküche brodelt. In dieser Rubrik wollen wir etwas über die zukünftige Softwareunterstützung des Dolphin orakeln. Die Hersteller sowie deren genannte Produkte sind keineswegs von offizieller Seite bestätigt, jedoch ist es sehr wahrscheinlich, dass folgende Titel auf Nintendos neuem Schlachtschiff erscheinen werden:

**Nintendo**

Super-Mario-Nachfolger, 1080° Snowboardin' 2, Zelda-Nachfolger, Wave Race 2

**MIDWAY**

Ready to Rumble 2, World Driver Championship 2 (Boss Game Studios)

**AKkaim**

Turok-Nachfolger, WWF-Attitude-Nachfolger



System Shock 2, Dark Project: Der Meisterdieb, Flight Unlimited 3, Terra Nova



Donkey-Kong-Nachfolger, Banjo-Kazooie-Nachfolger, Perfect-Dark-Nachfolger, Diddy Kong Racing 2, Blast Corps 2



Metal Gear Solid 2, International Superstar Soccer 2001



diverse Star-Wars-Spiele, z.B. X-Wing Alliance

**namco**

Ridge-Racer-Nachfolger

**Ubi Soft**

Rayman 2

**CAPCOM**

Resident-Evil-Nachfolger



# Ein Gigant entsteigt dem Meer

**Nintendo Dolphin** Überraschenderweise gab Nintendo auf einer Pre-E3-Presskonferenz erste Infos zum N64-Nachfolger bekannt, der die Konkurrenz dank hervorragender technischer Features und tollem Software-Angebot erzittern lassen soll.

Die diesjährige E3 war wahrlich die Messe der großen Drei. Sega präsentierte mit großem Aufwand sein neues Flaggschiff, den Dreamcast, der Anfang September die Regale amerikanischer Kaufhäuser

füllen wird. Auch Sony kleckerte nicht und lud den Besucher auf dem Messestand zu einer flotten Gran Turismo-Runde ein. Zur Überraschung aller lief das Spektakel auf der PlayStation-2-Hardware ab und

beeindruckte so manchen Testfahrer. Bereits einen Tag bevor die Messehallen ihre Tore öffneten, ließ der dritte im Bunde, Nintendo, auf einer Pressekonferenz die Bombe platzen: Auch Big N wird am Ende des kommenden Jahres eine neue Konsole auf den Markt bringen, die den beiden Konkurrenten mächtig einheizen soll. Eröffnet wurde die Konferenz von Howard Lincoln, dem amerikanischen Nintendo-Chef, der ohne große Umschweife zum Kernpunkt kam. Das zukünftige Flaggschiff Nintendos trägt den Entwicklungsnamen Dolphin und soll laut Lincolns Aussagen weltweit zeitgleich im Spätherbst des kommenden Jahres ausgeliefert werden. Über den Preis machte er dagegen keine Aussagen, jedoch dürfte dieser sich kaum von dem der PlayStation 2 unterscheiden. Wie diese wird auch Nintendos Konsole ein DVD-Laufwerk als Speichermedium nutzen. Den Aussagen Lincolns war zu entnehmen, dass die Konsole somit höchstwahrscheinlich die Möglichkeit bieten wird, Filme diesen Formats abzuspielen. Den



Mit Trickstyle-Nachfolger im Anflug? Bereits Ende des nächsten Jahres soll Dolphin weltweit ausgeliefert werden.

größten Clou soll hingegen die Innenarchitektur der Konsole bieten. Nintendo hat nämlich auf seiner Suche nach leistungsstarker Unterstützung sehr hochkarätige Partner gefunden. Das Herz der Konsole, die CPU, wird von keinem geringeren als dem Mega-Konzern IBM entwickelt. Der so genannte Gekko-Prozessor arbeitet mit einer Taktfrequenz von 400 MHz. Zum Vergleich: Der derzeitige

Standard im PC-Bereich liegt bei etwa 300 MHz. Der Gekko ist eine konsequente Weiterentwicklung des Chips, der auch im IBM Power PC seine Arbeit verrichtet. Das „Gehirn“ der Konsole unterstützt weiterhin bereits die von IBM eigenentwickelte Kupferleiter-Technik, die eine besonders hohe Rechenleistung ermöglicht. Somit schlägt im Dolphin das leistungsstärkste Herz (siehe Vergleichskasten) des Konkurrenzfeldes. Neben der CPU ist natürlich auch der Grafik-Prozessor ein sehr wichtiger Faktor für eine omnipotente Konsole. Auch hier fanden die Japaner mit dem amerikanischen Unternehmen ArtX absolute Spezialisten. Zitat Howard Lincoln: „Die Ingenieure von ArtX sind in diesem Bereich das beste Team auf unserem Planeten.“ Interessanterweise wird das Unternehmen von Dr. Wei Yen geführt, der bereits den N64-Chip mitentwickelte. Der ebenfalls anwesende Akademiker unterstrich während der Pressekonferenz nochmals die



Prügeln im 128-Bit-Zeitalter: Acclaim wird mit größter Sicherheit auch wieder an Bord der Dolphin-Third-Party-Hersteller sein.

# DOLPHIN

## Nintendo®

Unterstützung sehr hochkarätige Partner gefunden. Das Herz der Konsole, die CPU, wird von keinem geringeren als dem Mega-Konzern IBM entwickelt. Der so genannte Gekko-Prozessor arbeitet mit einer Taktfrequenz von 400 MHz. Zum Vergleich: Der derzeitige

Perfect Dark & Co: Rare ist unumstritten Nintendos hochkarätigster Partner in Sachen Software-Hit-Nachschub.





# Die großen Drei im Technik-Vergleich



	Dolphin	PlayStation 2	Dreamcast
<b>Prozessor</b>	IBM Gekko-Prozessor	Toshiba 128-Bit-CPU "Emotion Engine"	64-Bit-CPU Hitachi SH-4
<b>Taktfrequenz</b>	400 MHz	300 MHz	200 MHz
<b>Grafik-Prozessor</b>	200 MHz Grafik-Prozessor der Firma ARTX	150 MHz Grafik-Prozessor "Graphics Synthesizer"	100 MHz Grafik-Prozessor (NEC Power VR2)
<b>Arbeitsspeicher</b>	k.A., jedoch alleine der Grafikchip besitzt 16 MByte RAM	32 MByte Direct Rambus	16 MByte RAM, 4 MByte RAM Grafikchip
<b>Speichermedium</b>	DVD-Laufwerk, 4,7 GB	DVD-Laufwerk, 4,7 GB	GD-ROM, 1 GB
<b>DVD-Film abspielbar</b>	ja (voraussichtlich)	Speicherkapazität technisch möglich, jedoch noch nicht bestätigt	nein (Erweiterung geplant)
<b>Datenbus-Übertragung</b>	3,2 GB pro Sekunde	3,2 GB pro Sekunde	3,2 GB pro Sekunde

Leistungsfähigkeit der Maschine mit den Worten: "Der Dolphin wird die leistungsstärkste Konsole aller Zeiten sein. Wir besitzen Technologien, die beispielsweise Toshiba noch nicht zur Verfügung stehen." Neben IBM und ArtX wurde mit Matsushita, dem weltgrößten Hersteller elektronischer Geräte (Panasonic ist zum Beispiel ein kleiner Zweig des Unternehmens), ein kompetenter Partner im Bereich Speichermedium gefunden. Nintendo löst sich nämlich (endlich) von der Modultechnik, die im Falle des N64 den Speicherplatz für Programmdateien sehr stark eingeschränkt hat. Wie die Konkurrenz aus dem Hause Sony setzt auch Nintendo auf die DVD-Technologie als Datenträger. Insgesamt 4,7 Gigabyte Daten wer-



Die Macht ist mit dem Dolphin: Dank Lucas Arts und Factor 5 werden auch die Star-Wars-Hits auf Nintendos neuem Schlachtschiff erscheinen.

den Platz auf einer Scheibe finden. Ein zusätzlicher Kopierschutz, der das problemlose Vervielfältigen der

Software verhindern soll, ist ebenfalls angedacht. Fasst man alle Fakten zusammen, so lässt sich wohl orakeln, dass mit dem Dolphin eine Konsole auf den Markt stößt, die rein technisch locker mit der Konkurrenz mithalten wird. Betrachtet man außerdem die Software-Hits, die von Entwicklern à la Miyamoto oder den Stamper-Brüdern (Rare) entwickelt werden, verbessern sich die Aussichten für Nintendos neue Konsole nochmals deutlich. Wichtig für Big N wird jedoch sein, dass möglichst viele Third-Party-Hersteller, wie Acclaim oder Electronic Arts, auf den Dolphin-Zug aufspringen werden, denn auch im 128-Bit-Zeitalter gilt die kluge Weisheit: „Software sells Hardware“. (Uwe)



Hits aus der PC-Kiste: Dank Looking Glass werden Dolphin-Zocker wahrscheinlich auch Terra Nova oder Dark Project daddeln dürfen.

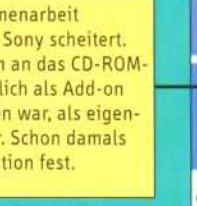
## Wettlauf der Giganten

- 21.05.1998:** Sega unterrichtet die Öffentlichkeit erstmals über ihr neuestes Projekt, den Dreamcast.
- 27.11.1998:** Sony veröffentlicht ihre neue 128-Bit-Konsole in Japan.
- 01.01.1999:** Der Verkauf des Dreamcast läuft mit einer Million in den Handel ausgelieferter Exemplare in Japan gut an, allerdings werden davon lediglich 600.000 Konsolen an den Endverbraucher verkauft.
- 02.03.1999:** Sony gibt offiziell erste Fakten zum Nachfolger der PlayStation in Tokio preis, dessen Veröffentlichungstermin in Japan voraussichtlich das Frühjahr des kommenden Jahres sein wird.
- 12.05.1999:** Auf einer Pre-E3-Presskonferenz spricht Nintendo erstmals offen über den Nachfolger des N64 (Arbeitstitel: Dolphin).
- 13.05.1999:** Auf dem Sony-Stand der diesjährigen E3-Messe in Los Angeles war es erstmals möglich, ein Gran-Turismo-Demo, das auf der PlayStation-2-Hardware lief, zu spielen.
- Juni 1999:** Sega senkt den Verkaufspreis des Dreamcast in Japan auf 19.900 Yen (298 DM) und will somit den Verkauf der Konsole deutlich ankurbeln.

Im Herbst des Jahres erscheint mit dem Dreamcast der Saturn-Nachfolger von Sega.  1998


Nintendo veröffentlicht das N64.  1996

Im Herbst des Jahres kommt der Saturn von Sega auf den Markt. Nur wenige Wochen später folgt die PlayStation von Sony.  1994

Die geplante Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Sony scheitert. Sony entwickelt von nun an das CD-ROM-Laufwerk, das ursprünglich als Add-on für das SNES vorgesehen war, als eigenständige Konsole weiter. Schon damals stand der Name PlayStation fest.  1990

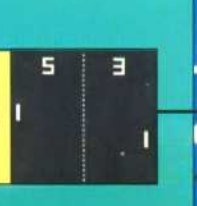
Sega veröffentlicht das Mega Drive. Wenige Monate später erscheint das Super Nintendo.  1989

Atari bringt den ST heraus. Commodore veröffentlicht den AMIGA.  1985

Sony entwickelt zusammen mit Bill Gates das MSX. Gleichzeitig veröffentlicht Commodore seinen C64 und schafft somit einen Videospiele-Standard.  1982

Sinclair veröffentlicht den ZX81, und Atari bringt die legendäre VCS-2600-Konsole auf den Markt.  1981

Der erste weit verbreitete Personalcomputer, der MITS Altair 8800, wird veröffentlicht. Er kostet als Bausatz \$439.  1975

Pong betritt die Spielhallen und sorgt für den ersten Meilenstein in der Geschichte der Videospiele.  1972

Der Physiker William A. Higinboth entwickelt mit "Tennis for Two" ein primitives Tennis-Spiel. Er benutzt einen kleinen analogen Labor-Computer zum Zeichnen und Anzeigen einer Flugbahn eines bewegten Balls auf dem Oszilloskop.  1958





**Running Close-Line:** In WWF Attitude wirken die Bewegungen der Kämpfer wesentlich weicher.



**Wib In:** Mit viel Schwung schickt ihr euren Gegner in die Ringseile, um ihm bei der Rückkehr eine zu verpassen.



**Atomic Drop:** Unsamt setzt ihr euer Opfer auf den verlängerten Rücken auf.

# WWF Attitude

**PlayStation/N64 Wrestling** Ein neuer Wrestling-Leckerbissen, der die Helden der WWF ganz oben mitspielen lassen wird.

Als wir in Ausgabe 10/98 WWF Warzone testeten, waren wir schlichtweg begeistert. WWF Warzone konnte damals sicherlich schon zu einer zweiten Generation von Nintendo-64-Spielen gezählt werden. Aber auch die PlayStation-Version überzeugte durch hohe Spielbarkeit und bis dato nicht gekannter Bedienungsreue. Gerade der vorbildliche Trainingsmodus wies alle anderen Titel des Genres in ihre Schranken. Grund genug für Iguana, die mittlerweile in Acclaim Studios umgetauft wurden, eine Fortsetzung zu kreieren. Allerdings hat man sich damit selbst vor eine gewaltige Herausforderung gestellt, da beide Wrestling-Spiele nach wie vor jeweils den ersten Platz in unseren Referenzen belegen. Bei einem Freitagabend-(nach Feierabend)-Besuch konnten wir beide Versionen ausgiebig probespielen.

**Spielablauf: Modi, Modi, Modi und dutzende Wrestler**

Sofort sticht einem eine Modivielfalt ins Auge, die sich sprichwörtlich gewaschen hat. Sage und schreibe über 30 (!) Wege stehen zur Auswahl, um einen der begehrten Meistertitel einzuheimsen. Diese unterteilen sich in 20 Einspieler-, 29 Zweispieler-, 19 Dreispieler- sowie 18 Vierspieler-Modi. Vier Spieler auf der PlayStation? Ihr lest richtig. WWF Attitude hält nun auch in der Sony-

Version die Option parat, sich gleichzeitig zu viert via Multitap auseinander zu setzen. Realistischen Tag-Team-Matches Zwei gegen Zwei steht somit auch hier nichts mehr im Wege. Zugegeben, bei einer solchen Vielfalt von unterschiedlichen Modes ähneln sich manche etwas, aber man hat als Spieler die Möglichkeit, zwischen feineren Variationen zu wählen. Und bis alle durchgespielt sind, wird so manches Pad das Zeitliche gesegnet haben. Als Nächstes nehmen wir den



**Bastelfreuden:** Der erweiterte Bastelmode bietet so manche Überraschung. Hier seht ihr unseren Versuch, Georg nachzubauen.

Bastel-Mode genauer unter die Lupe. Schon zu WWF-Warzone-Zeiten war dieses Feature unumstößlich einzigartig. Gut, auch andere Spiele hielten die Option parat, das optische Erscheinungsbild der Fighter zu verändern, aber all diese wurden mit WWF Warzone weit nach hinten verwiesen. Erneut hat Iguana bzw. Acclaim Studios nun mächtig die Schrauben angezogen und will mit WWF Attitude dem Vorgänger noch eines drauf-



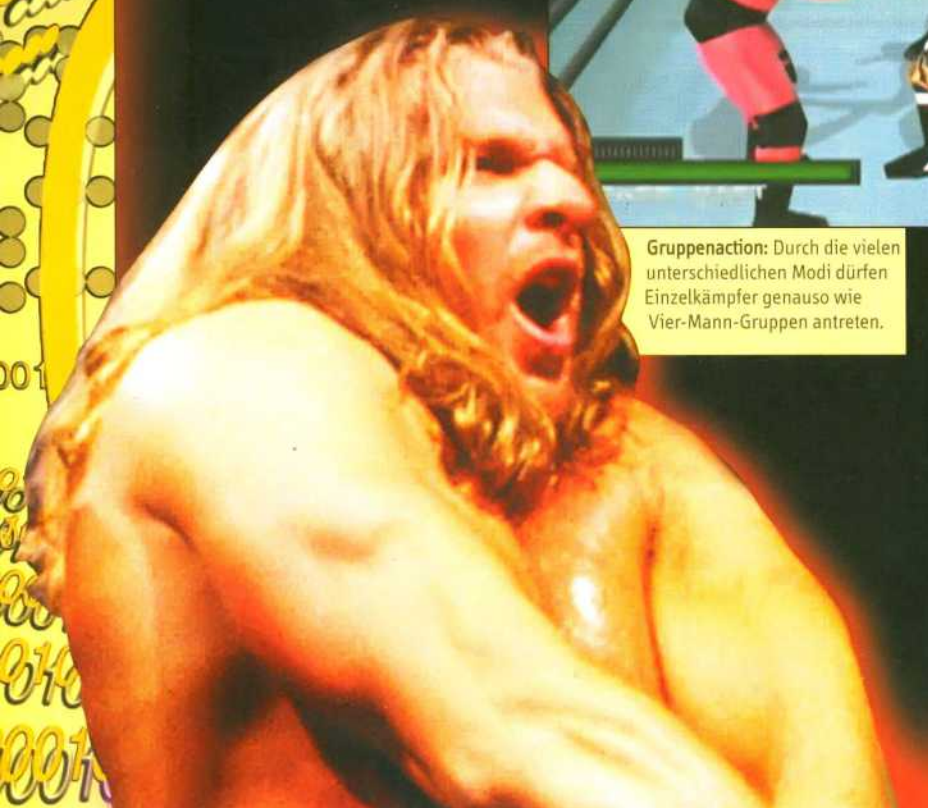
**Gruppenaction:** Durch die vielen unterschiedlichen Modi dürfen Einzelkämpfer genauso wie Vier-Mann-Gruppen antreten.

WINNER	PLAYER 1	PLAYER 2	PLAYER 3	PLAYER 4
MATCH LENGTH	2:08			
SPECIAL ATTACKS	20%	25%	9%	43%
BEHIND ATTACKS		1%	2%	
AERIAL ATTACKS	35%	18%	31%	
GROUND ATTACKS				57%
GRAPPLE MOVES	37%	42%	37%	
READY MOVES				

**Statistiken:** Nach jedem Kampf erhaltet ihr genaueste Informationen, wieviel Prügel euer Wrestler bezogen hat.



**Pin:** Liegt der Gegner am Boden, habt ihr Gelegenheit ihn zu „pinnen“. Seine Schultern müssen dabei drei Sekunden am Stück den Ringboden berühren.







**High Fly Action:** Durch die perfekte Steuerung gelangen euch die härtesten Wrestlingmanöver und Aktionen schon nach kurzer Zeit.



**Handicap-Match:** Ganz hartgesottene Fighter nehmen es mit zwei Gegnern gleichzeitig auf. Allerdings solltet ihr zuvor fleißig üben.

setzen. Ihr dürft euch euren eigenen, individuellen Wrestler jetzt noch mit wesentlich mehr Optionen zusammenbasteln. Das ganze Gesicht kann beispielsweise in feinsten Stufen und Abschnitten kombiniert werden, wobei das Kinn, die Nase, der Mund, etc. wie in einem Fahndungsfoto Stück für Stück zusammengesetzt wird. In Sachen Bekleidungsstücke stehen nun Optionen bereit, durch die man sich zum Beispiel einen individuellen Schriftzug aufs Shirt schreiben kann. Neben Hunderten von optischen Möglichkeiten kreiert ihr dann noch für euren Wunschwrestler seine eigenen Moves, benennt diese nach Belieben und verpasst ihm eine Einzugsmusik, die seinen Antritt zum Ring untermalt (allerdings kann die Einzugsmusik nur aus vorgegebenen Stücken ausgesucht werden). Im Ring selbst herrscht das gewohnte Bild vor. Ihr beharkt mit bis zu 400 unterschiedlichen Standard-Moves und Spezialattacken euren Gegner, bis dieser mangels Energie auf dem Ringboden gepinnt wird (beide Schullern müssen drei Sekunden ohne Unterbrechung den Boden berühren). Neben der Möglichkeit, mit dem eigenen Wrestler in den Ring zu steigen, stehen selbstverständlich noch etliche bekannte Superstars aus der WWF parat. Neben Stonecold Steve Austin, dem Undertaker, Goldust, Kane, Mankind, Edge, Faarooq sind auch Chyna, Sable und der nervende Jerry Lawler anwählbar. Bei allen digitali-



**Illegales Eingreifen:** Im Vier-Mann-Tag-Team habt ihr Gelegenheit, auch illegal in den Fight einzuschreiten, um euch somit einen Vorteil zu sichern.

sierten Charakteren fällt einem sofort auf, dass diese sich nun wesentlich geschmeidiger und realistischer bewegen, als das noch in WWF Warzone der Fall war. Auch wurde die Spielgeschwindigkeit in der PlayStation-Version (was damals noch ein Kritikpunkt war) heraufgesetzt.

**Technik: Die Fahnen Spitze erreicht?**

Grafisch bieten beide Versionen überarbeitete HiRes-Grafiken, die ihresgleichen suchen. Bei der PlayStation-Version scheint man mit WWF Attitude an die Leistungsgrenze gestoßen zu sein. Wir glauben, dass nun wirklich das letzte Quentchen aus dem 32-Bitter herausgeholt wurde. Merklch lange sind in der Preview-Version die Ladezeiten, hervorgerufen durch die Datenmengen, die in die RAM geschaufelt werden. Auch beim N64 wird die RAM-Erweiterung absolute Pflicht sein, um in den Genuss der genialen Technik zu kommen. Steuerungstechnisch bieten beide Versionen auf Neue perfekte Kontrolle über die Charaktere.



**Automatische Kamera:** Die Perspektivenwahl kann dem Spiel überlassen werden, welches diese Aufgabe hervorragend löst.

**Erster Eindruck: Der Thron beginnt zu wanken**

Als simples Rooster-Update kann man WWF Attitude beileibe sicher nicht bezeichnen, denn hierzu wurden dem WWF-Warzone-Nachfolger einfach zu viele neue Features beigemischt. Grafisch und auch spielerisch sind neue Elemente hinzugekommen, die einen Kauf rechtfertigen. Und gerade im Bereich der Titel, die man wunderbar als Vier-Mann-Truppe gegeneinander spielen kann, wird WWF Attitude eine Menge neue Freunde finden und für reichlich Partystimmung sorgen. (Gunther)



**Nintendo 64**

Hersteller: Acclaim Studios  
Fakten: 30+ Modi, 40 Wrestler, Rumble-Pak,  
Erscheint: August

**Erster super Eindruck**

**PlayStation**

Hersteller: Acclaim Studios  
Fakten: 30+ Modi, 40 Wrestler, Dual Shock,  
Erscheint: August

**Erster sehr gut Eindruck**



# DRIVER™



Das Offizielle Playstation Magazin 4-99 (9/10)  
**"Hervorragendes Fahrverhalten...  
 Brilliante Renn-Action im Gangster-Ambiente"**



Playstation Zone (98%)  
**"Noch nie kam ein Spiel den  
 aufregenden Auto-Hetzjagden im TV so nah"**



PowerStation 7-99 (93%)  
**"Ein besseres Spiel die  
 wirst Du so schnell nicht"**

Playstation Games 3-99

**"Noch nie zuvor wurden Autoverfolgungsjagden derart packend in Szene gesetzt."  
 "Driver dürfte eines der originellsten Rennspiele des Jahres werden."**



Playstation / Das Fun-Magazin 7-99  
**"Driver ist der spielgewordene 70er  
 Mein Rat an alle Action-Freunde: Unb..."**

MCV KW09

**"Geheimtip-unbedingt vormerken!"**

Fun Generation 4-99

**"Potentieller Hitkandidat"**

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

Playstation Games 4-99  
**"...potentieller Anwärter auf e..."**

PC Games 3-99

**"Reflections...führt damit das Genre  
 der Rennspiele in ein neues Zeitalter."**

Play Playstation 6-99

**"Driver ist ein absoluter Spitzentitel,  
 das steht außer Frage"**



Games And More 9-99

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

## Features:

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

GT Interactive  
[www.gtinteractive.de](http://www.gtinteractive.de)



DRIVER™ © 1999 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved.  
 Developed and created by Reflections, a GT Interactive development studio.  
 Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections Development Studio.  
 Published and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT is a trademark  
 and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.  
 All other trademarks are the property of their respective owners.

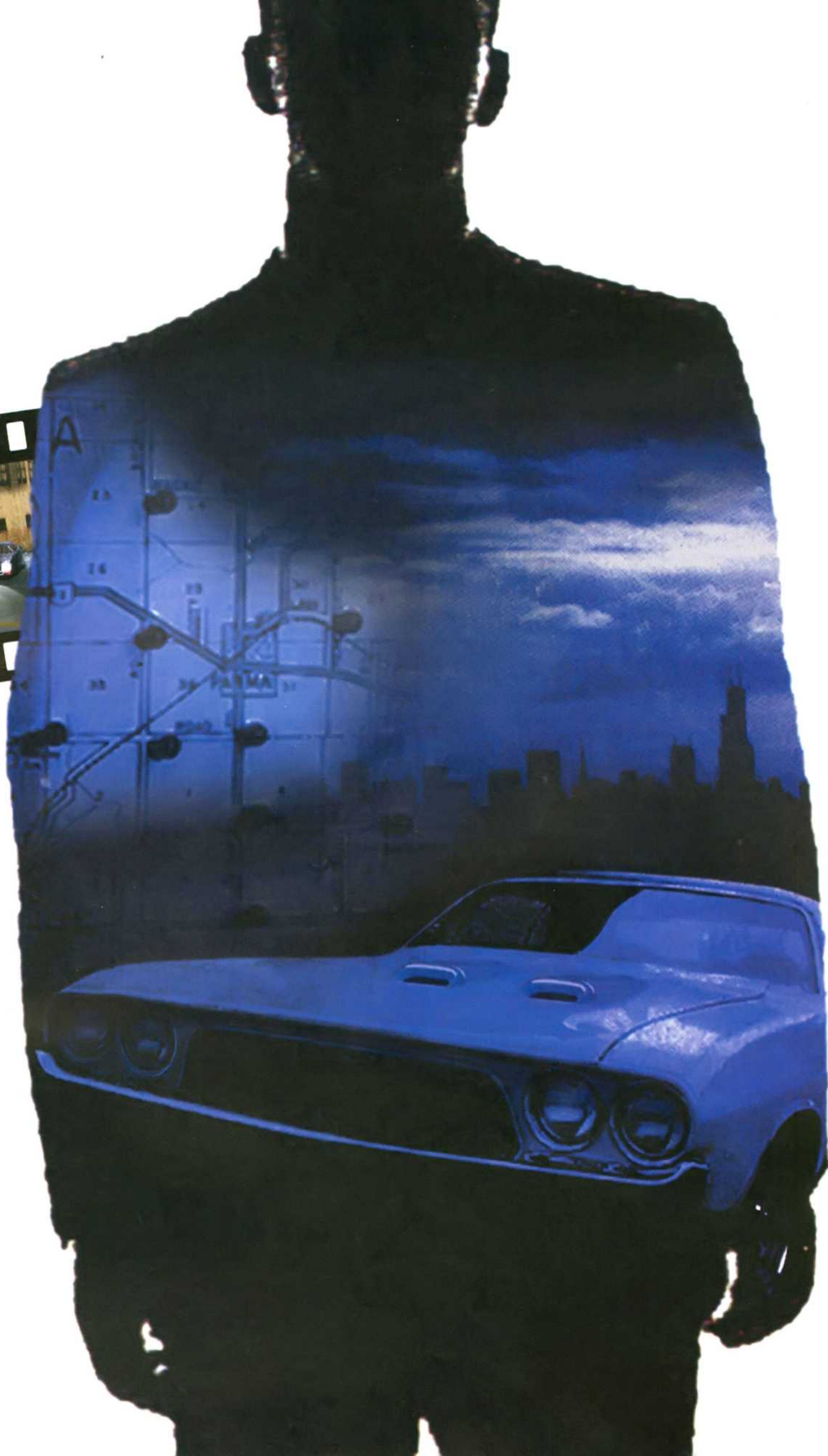




...res  
er finden."

Streifen.  
zugreifen!"

r Wertung..."







**Ende vom Lied:** Koris überreicht Levant den Schlüssel zum nächsten Dungeon, und das Demo ist vorbei.



**Nützlich:** Habt ihr euch einmal einen Weg erschlossen, könnt ihr ihn per Karte abkürzen.



**Endlich gefunden:** In dem Baum ist eine wesentlich bessere Waffe als unser Dolch versteckt.

# Jade Cocoon

**PlayStation Rollenspiel** Auf der E3 stellte das junge Crave-Team seine ersten Spiele vor. Dazu gehört auch Jade Cocoon von den Japan-Codern Genki.

Mit seinen zwei Inhouse-Studios ist Branchenneuling Crave noch relativ mager bestückt. Bei dem hart umkämpften Markt reicht das hinten und vorne nicht, um die Firma zu finanzieren. Daher ist Crave auf Einkäufe bei unabhängigen Entwicklungsbüros angewiesen. So geschehen auch bei Jade Cocoon, bei dem sich Crave die Vermarktungsrechte gesichert hat. Eigentlich wird das Rollenspiel vom japanischen Genki-Team entwickelt und programmiert. Bisher gibt es zwar nur eine Demo-CD, doch auf ihr ist immerhin ein vollständig spielbarer Dungeon

enthalten, so dass wir euch schon einen relativ kompletten Überblick über die Story of the Tamamayu, so der Untertitel, geben können. Die Handlung spielt in einem kleinen Dorf namens Syrus. Dort lebt Levant, ein Jugendlicher, der unbedingt erwachsen werden möchte. Als Sohn eines berühmten Monsterbeschwörers hat er den Ehrgeiz, in die Fußstapfen seines Vaters zu treten und ihn sogar noch übertreffen zu wollen. Doch

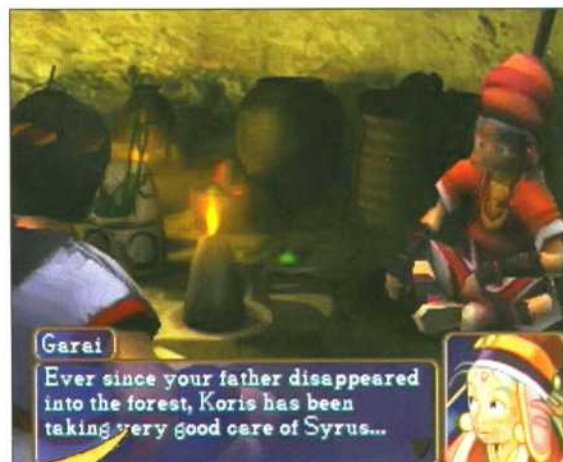
alles, was er von seinem Vater weiß, sind Erzählungen der Hexe Garai, die ihn aufzog, als es seinen Vater wieder in die Wälder trieb. Nun ist Levant alt genug, um ebenfalls auf Abenteuer auszugehen. Die Hexe schickt ihn zu Meister Koris, der ein angesehener Monsterbeschwörer ist. Der akzeptiert Levant als Lehrling, um ihn sofort ins kalte Wasser zu schmeißen: Autogenes Training ist sein Konzept.



**Lehrling:** Die hübsche Mavoo ist die Schülerin der alten Hexe Garai.

## Spielablauf: Monster jagen und beschwören

Was hat es mit dem genannten Monsterbeschwören auf sich? Levant hat eine besondere Fähigkeit. Mit Hilfe einer kleinen Okarina kann er schwer verletzte Monster einfangen. Sie werden in magische Behältnisse



**Die weise Frau:** Garai hat für Levant die Verantwortung übernommen und ihn großgezogen.



**Klangvoll:** Bei jeder Einfang-Aktion holt Levant seine Flöte heraus und spielt darauf.



**Steintafel:** Hin und wieder sind ziemlich unauffällige Gegenstände in der Landschaft verteilt.



**Riesennisse:** Koris Haus sieht aus wie ein überdimensioniertes Insektenheim.



**Mischen:** Wählt ihr zwei Kreaturen, könnt ihr sie bei Mavoo vermischen und das Ergebnis beobachten.





**Hab dich:** Geschlagene Gegner werden mit einem magischen Netz eingefangen.



**Wüstling:** Dieser Papagei wagt es wirklich, sich mit uns anzulegen.

gestopft, die Empties heißen. Zu Beginn sind das gerade einmal zwölf Stück, die der junge Held mit sich herumträgt. Mit den eingesammelten Kreaturen geht es dann zurück zu Garai und ihrem hübschen weiblichen Lehrling. Mavoo verpasst den Wesen eine Gehirnwäsche, die sie zu anhänglichen Dienern ihres Herrn macht und für ihn durch dick und dünn gehen lässt. Mit diesen gezähmten Monstern kann Levant eine Menge anstellen. Zunächst lässt er sie an seiner statt gegen Gegner kämpfen. Das hat so einiges für sich. Zum einen erhält Levant nun Erfahrungspunkte für das Einfangen der Gegner, während seine Kreaturen sich nur durch Kampf verbessern. Andererseits regenerieren sich die Monster, während Levant auf Potions und lange Ruhepausen zurückgreifen muss, um seine Werte wiederherzustellen. Um die Monster für sich kämpfen zu lassen, ruft er eines der bis zu drei Wesen auf, mit denen er herumzieht. Dieses bearbeitet den Gegner so lange, bis er kurz vorm Krepieren ist. Dann schiebt sich wieder Levant in den Mittelpunkt des rundenbasierenden Kampfes. Er zückt seine Okarina und fängt den Kontrahenten ein. Je mehr seine Einfangfähigkeit seinem Gegenüber überlegen ist, desto früher kann er seine Flöte zücken. Schafft er es nicht, das Monster einzufangen, geht ihm ein

Emptie kaputt. Das kann er so lange nicht verwenden, bis er wieder bei Mavoo gewesen ist, um die vollen zu leeren. Wieder bei Mavoo angekommen, kann er mit den Biestern noch mehr anstellen. Neben diversen organisatorischen ist die wichtigste Aktion das Züchten neuer Rassen. Dabei werden zwei Monster zu einer neuen Kreatur magisch verschmolzen. Diese neue Kreatur hat dann die vermischten Eigenschaften der beiden Elterntiere. Ihr könnt die neuen Wesen ebenfalls mit anderen verschmelzen lassen. Doch ist Vorsicht geboten. Der Zuchtstammbaum registriert nur die letzten beiden Entwicklungsstufen, also von den Großeltern an. Da sich das Weiterzüchten bei manchen Ergebnissen nicht mehr lohnt, weil sie beispielsweise im Dutzend schon vorhanden sind, wird in der fertigen Version ein Monsterhändler vorhanden sein, bei dem neue Rassen gekauft werden können.



**Selber schuld:** Der Fremdling legt sich mit uns an und muss dafür büßen.

**Technik: Vom Feinsten**

Auch wenn es nur die Demo-Version ist, lässt sie doch auf das fertige Spiel hoffen. Gerade in puncto Grafik hat sich Genki einiges vorgenommen. Zitat: "Wir wollen das technisch hochwertigste Rollenspiel auf dem gesamten Weltmarkt erschaffen", so Gaku Tamura, der Produktionsleiter von Jade Cocoon. Nach unserer Einschätzung kann es Genki durchaus schaffen, denn die Firma ist auch für die sehr gute Dreamcast-Umsetzung des Edelklopfers Virtua Fighter 3tb verantwortlich und konnte so viele Erfahrungen sammeln. Doch letztendlich bleibt es abzuwarten, ob Genki dem zu gleicher Zeit erscheinenden Final Fantasy VIII den Rang ablaufen kann. Die ersten Eindrücke verraten jedenfalls eine ziemliche Ausgeglichenheit zwischen beiden Projekten.

**Erster Eindruck: Ein Genre-Einstieg, wie er besser kaum sein kann**

Auch wenn Jade Cocoon kein Original-Grave-Produkt ist, wird der Branchen-Neuling damit Aufsehen erregen. Ob das Rollenspiel vom Gameplay her das hält, was die jetzt schon als fantastisch einzustufende Grafik verspricht, bleibt zwar vorerst offen, doch es sind alle Ansätze dafür sichtbar. Einzige Sorge macht mir die Thematik. Monster zu beschwören ist eigentlich nur etwas für den japanischen Markt. Sämtliche ähnlich gelagerten Versuche sind bisher auf dem deutschen Markt hinten runtergefallen. Hoffen wir einfach mit dem neu gegründeten Grave-Team Deutschland, dass bei der sich abzeichnenden hochwertigen Qualität nicht Ähnliches passiert. (René)



**Kurze Wege:** Eine Teleporterstrecke vom Anfang bis zum Ende des Dungeons demonstriert eine vorgesehene Transportmöglichkeit.



**Idyllisch:** Noch besteht das Dorf aus Garais Hütte und dem Tor, später können auch andere Häuser betreten werden.



**Kein RPG ohne Magie:** Wie so oft gehört ein Feuerangriff zur einfachen Elementarmagie.

**PlayStation**

Hersteller: Genki/Grave  
Fakten: keine  
Erscheint: Oktober

**Erster sehr gut Eindruck**







Der kann rechts wie links! Shadow Man ist in der Lage, immer zwei Gegenstände gleichzeitig in den Händen zu halten und einzusetzen.



Sonderzug nach Nirgendwo: Viele grafische Details machen Shadow Man zu einem Hitkandidaten.



Noch nie war Schießen so schön: Unter Einsatz deftiger Spezialeffekte kann Mike nach Herzenslust um sich ballern.

# Shadow Man

**Nintendo 64 Action-Adventure** Die Zeit bis zum Aufbruch des Schattenmeisters in die Unterwelt wird immer kürzer. Hat sich etwas im Reich von Mike LeRoi getan?

Am 9.9.99 will Acclaim simultan auf PC, PS und N64 für Furore sorgen. Mit Shadow Man, dem neuen 3D-Horror-Schocker (wir berichteten bereits in Ausgaben 3/99, 5/99 und 6/99), soll auf den Konsolen ein neues Genre entstehen. Eine Mischung aus einem actiongeladenen Third-Person-Shooter und der Mystik des Aushängeschildes Tomb Raider. Besonders Nintendo-Fans wird dies aufhorchen lassen, da bisher auf dem 64-Bitter keine vergleichbaren Produkte zur Verfügung standen. Vielleicht hat aus diesem Grund das britische Softwarehaus Iguana UK zuerst ihr Hauptaugenmerk auf die N64-Version gelegt. Übrigens: Acclaim hat alle Entwicklungsstudios, wie Probe und die verschiedenen Iguana-Ableger, nun allesamt unter dem eigenen Label versammelt, so dass deren Produkte jetzt auch offizielle Acclaim-Spiele sind.

tels eines ihm in die Brust implantierten Voodoo-Artefakts hat er die Möglichkeit, von unserer Welt in das Reich der Toten zur so genannten Darkside zu wechseln. Dort will er die teuflische Legion aufhalten, deren Intention es ist, Horden von Untoten und fünf berühmte Massenmörder zur Seite der Lebenden zu befördern, um die Apokalypse auszulösen. Über 40 Levels warten darauf, durch Shadow Man von diesem Gesindel gesäubert zu werden.



**Spielablauf: Action-Adventure mit gehörigem Tiefgang**

Ihr übernehmt in den vom Spielablauf her identischen Versionen die Kontrolle von Mike LeRoi alias Shadow Man. Mit-

den. Mit allerlei konventionellen sowie Voodoo-Waffen macht das helle Freude. Der Clou: Ihr dürft



Genversuch: Das Monsterdesign der Darkside muss den Künstlern während ihrer Alpträume in den Kopf gekommen sein.

beide Hände gleichzeitig einsetzen. Beispielsweise in der linken eine Taschenlampe, während ihr rechts die Knarre haltet. Neben der Action gibt es jedoch noch viele Rätsel und Geschicklichkeitseinlagen zu meistern. In diesen Punkten verschwimmt die Zuordnung von Shadow Man in ein Genre. Es sind ebenso Horror-Elemente enthalten wie Shoot'emUp- oder Jump&Run-Fassetten.

Nintendo-Fassung fast fertiggestellt ist und technisch sowie spielerisch einen hervorragenden Eindruck macht, bleibt die PS-Fassung noch hinter den Erwartungen zurück. Die Zeit bis zum Release verstreicht immer schneller und es bleibt fraglich, ob bis dahin alle Probleme behoben sind. Allerdings sind wir guter Hoffnung, da Iguana (Acclaim) einen guten Ruf zu verlieren hat.

**Technik: Einmal hui und einmal pfui**

Bisher liegt mit den beiden Konsolenversionen von PS und N64 eine Zweiklassengesellschaft vor. Während die

**Fazit: Mindestens ein Anwärter auf einen Hit-Titel im Anmarsch**

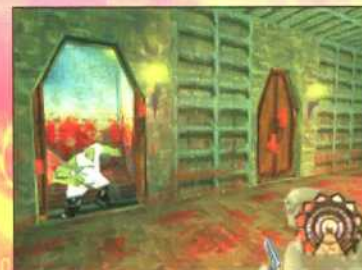
Ob beide Versionen den Sprung an die Spitze schaffen, steht also noch in den Sternen. Die N64-Fassung jedenfalls wird die hohen 80er-Regionen mit Sicherheit erreichen. (Swen)



Wo ist der Schalter? Solche Deckenkonstruktionen hängen meistens nicht zur Zierde da.



Einen Gang zurückgeschaltet: In der PlayStation-Version wirkt die Engine bei weitem nicht so detailliert.



Griff zum Wegwerfen: Einige Monster, wie dieser behäbige Hulk-Verschnitt, sind ungefählicher, als sie aussehen.

## Nintendo 64

Hersteller: Acclaim  
Fakten: 40+ Levels, Rumble-Pak, interne Speicherfunktion, Extension-Pak, deutsche Sprachausgabe  
Erscheint: 9. September

Erster super Eindruck

## PlayStation

Hersteller: Acclaim  
Fakten: 40+ Levels, Dual Shock, deutsche Sprachausgabe  
Erscheint: 9. September

Erster sehr gut Eindruck





**Mittelprächtige Optik:** Dieser Arbeitsplatz zählt noch zu den detailliertesten Räumen, die die Vorabversion bietet.

# Die Wächter der Schatten

**PlayStation Action-Adventure** Exorzisten, Schamanen, Hexer – Cryo kündigt ein mystisches Action-Adventure an.

Schon merkwürdig: Cryo widmete sich jahrelang fast ausschließlich dem PC und behandelte die Konsolen eher stiefmütterlich. Seit gut zwei Monaten hat sich das Bild jedoch auf einmal komplett gewandelt. Neben drei Tests (Dreams, 360, Das Grab des Pharaos), kündigt das Softwareunternehmen noch drei weitere Titel für die PlayStation an. Die Wächter der Schatten gehört dabei fast schon erwartungsgemäß dem breitgefächerten Adventure-Genre an. Die Hintergrundgeschichte zu diesem finsternen Spuk ist dabei ungewohnt mystisch. Im Mittelpunkt steht die Legende um die uralte Bruderschaft Das Portal, die sich selbst als die Wächter der Schatten bezeichnen. Sie überwachen die heilige Grenze zwischen Leben und Tod, die jedes sterbliche Wesen bekanntlich nur einmal durch-



**Religiös:** Okkultismus spielt bei diesem Action-Adventure eine gewichtige Rolle.

queren darf. Da es immer wieder Zeitgenossen gibt, die sich nicht an die Spielregeln halten, entsenden sie Exorzisten-Mönche, die über eine starke Kampf magie verfügen. Ihr übernehmt die Geschicke eines dieser okkultistischen Supermänner namens Ekna Kathar, um zehn gefährliche Missionen zu absolvieren, die ihn zu sehr kontrastreichen Szenarios führen. Egal ob Fast-Food-Laden, Hackfleischfabrik oder Zeppelin, der charismatische Held muss das Böse überall austreiben. Der Spielverlauf gehört zwar zur Gattung Action-Adventure, der Schwerpunkt liegt jedoch eindeutig mehr auf dem Rollenspielanteil, garniert mit einigen eher untypischen Manager-Elementen. So müsst ihr die meisten Zaubersprüche selber herausfinden, viele Dialoge auswerten und knackige Puzzles lösen. (Ulf)



**Öfter mal was Neues:** Ein so genannter Exorzisten-Mönch mit Kutte und Glatze mimt den Helden.



**Textlastig:** Dialoge mit den geschwätzigen Einwohnern gibt es sehr viele.

**PlayStation**

Hersteller: Cryo Interactive  
 Fakten: 10 Levels, Dual Shock  
 Erscheint: Juli

**Erster mittel Eindruck**

# IFA sagt: „Hier spielt sich was @b!“

28. August bis 5. September 1999 in Berlin

**TV/PC  
 Multimedia  
 Internet  
 Edutainment  
 Games**

Internationale Funkausstellung 1999

Your world of consumer electronics

Die IFA auf dem Messegelände Berlin – täglich von 10.00 bis 18.00 Uhr.

Der schnellste Weg zur IFA mit **S5** und **S75** zum **S**-Bahnhof Eichkamp/Messe

Infos zur IFA '99: [www.ifa-berlin.de](http://www.ifa-berlin.de)

Messe Berlin GmbH · Messedamm 22 · 14055 Berlin  
 Tel.: 0 30/30 38-20 87 · Fax: 0 30/30 38-20 59 · E-Mail: [ifa@messe-berlin.de](mailto:ifa@messe-berlin.de)

Veranstalter: **gfu** Organisation: **Messe Berlin**





**Freibeuter-Feeling:** ...kommt bei diesem Anblick auf. Doch lasst euch nicht von Randobjekten ablenken, da ihr sonst schnell im Kampf den Kürzeren zieht.



**Versumpft:** Amphibische Lebewesen und Fischgetier versuchen verständlicherweise, jeden Eindringling aus diesem Biotop zu vertreiben.



**Wandertag:** Die Hatz durch die großen Welten führt euch auch durch eine authentisch wirkende Kampfarena.

# Soul Fighter

**Dreamcast Beat 'em Up** Gute Klopper im Stile von Final Fight sind rar gesät. TOKA schickt sich nun an, den Missstand für Segas Flaggschiff pünktlich zum Europa-Release zu beheben.

Besonders hartgesottene Fans von Prügelspielen werden sich vielleicht noch an einen Titel aus der französischen Schmiede TOKA erinnern. Er trug den vielversprechenden Namen Legend, schaffte es aber leider nicht, zu einer solchen zu werden. Ihr musstet einen eurer drei Recken durch abwechslungsreiche Welten dirigieren und euch dabei mit mehreren Widersachern gleichzeitig auseinandersetzen. Die Schwächen des "Vorgängers" auf der PlayStation lagen nicht im technischen Bereich, sondern vielmehr im Umstand der unpräzisen Steuerung und gelegentlicher unfairer Passagen verborgen. Dies sorgte vermehrt für Frusterlebnisse, die eine bessere Wertung des Vorbilds verhinderten. Mit dem Dreamcast soll nun dem bereits bekannten Gameplay neues Leben eingehaucht werden.

## Spielablauf: Hack and Slash in Reinkultur

Erneut trifft ihr die Auswahl für einen von drei Kämpfern, mit dem es dann sogleich ans Eingemachte geht. Euer Schläger hat noch keine fünf Schritte getan, ehe die ersten Heerschaaren des Bösen auf euch einstürmen und -schlagen. Doch glücklicherweise



## Technik: Klasse verpackt

TOKA ist es gelungen, viele grafische Details im ersten Anlauf einzubauen. Dazu zählt eine sehr



**Mittelalter pur:** Früher war es noch heruntergekippertes heißes Pech. Jetzt sind es schon riesige "Holzkohlen", die euch gehörig an die Substanz gehen.



**Massenschlägerei:** Selbst bei bis zu sechs Gegnern auf einmal geht die Grafik-Engine nicht in die Knie. Dies spricht für die Fähigkeiten der Programmierer.

detaillierte Texturierung der Umgebung samt vieler Kleinigkeiten, wie etwa Wasserfälle oder Windmühlen. Der gut animierte Seelenkämpfer prügelt sich mit einer konstanten Framerate von 60 Bildern durch die riesigen Welten. Hier werden zahlreiche Effekte, von sehr schönen Transparenzeffekten bis hin zum Mip-Mapping, implementiert. Clipping sucht man zumindest in der uns vorliegenden Version vergeblich.

**Erster Eindruck: Technisch sauber, aber Lücken im Gameplay** An Soul Fighter ist im Prinzip nur auszusetzen, dass bei längerem Spiel



**Nashorn-Attacke:** Der gehörnte Fiesling hat nichts Gutes im Sinn und auch gleich seinen Kumpel mitgebracht.

etwas die Motivation nachlässt. Vielleicht liegt das auch darin begründet, dass ihr euch zwar frei durch den Levels bewegt, aber neben den Fights keine Aufgaben zu erfüllen habt. Die Bonusspielchen beschränken sich auf das Ausweichen vor rollenden Steinen oder das Werfen von Äxten oder Messern auf heranstürmende Widersacher. Sollte man hier nochmal einiges anpacken, wie etwa kleinere Mini-Missionen, könnte uns pünktlich zum Europa-Launch des Dreamcast ein interessanter Titel ins Haus stehen. (Ulf)



**Standhafter Recke:** Selbst bei mehreren heranstürzenden Fightern verliert ihr nicht die Fassung. Ihr könnt euch auf euer Waffenarsenal jederzeit verlassen.

## Dreamcast

Hersteller: TOKA  
Fakten: 6 Welten,  
10 Sublevels

Erscheint: September

Erster gut Eindruck







**Nackte Tatsachen:** Den ersten Screenshots mangelt es noch an Texturüberzügen.



**Kopfnuss:** Im Nachfolger soll der Rätselanteil im Vergleich zum Vorgänger deutlich erhöht werden.



**Überdimensionale Vase:** Die Schauplätze wurden mit einer Vielzahl stimmungsvoller Details geschmückt.

# Castlevania 2

**Nintendo 64 Action-Adventure** Kaum ist Castlevania für Nintendos Modul-Toaster erschienen, flattern bereits erste Infos und Screenshots zum zweiten Teil des Kult-Adventures in unsere heiligen Redaktionshallen.

Wilde Gerüchte zu Konamis Erfolgs-adventure kursieren derzeit im Internet. Böse Zungen behaupten, dass ihr mit neuen Spielcharakteren durch die grafisch etwas aufgewerteten Locations des letzten Abenteuers stöbert und auch rein spielerisch keinerlei Verbesserungen vorgenommen werden. Konami jedoch kontert jetzt mit ersten Infos, die auf eine sehr interessante Hintergrundgeschichte und einen daraus resultierenden abwechslungsreichen Spielablauf schließen lassen. Ihr steuert einen Charakter namens Cornell, der nicht menschlicher Abstammung, sondern einer der letzten Überlebenden der Beast-Man-Rasse ist. Er besitzt daher die Fähigkeit, sich ab und an in einen blutrünstigen Werwolf zu verwandeln. Der Haken an der Sache ist jedoch, dass sich diese Metamorphose nicht von Cornell bewusst beeinflussen lässt.



Sie tritt in unregelmäßigen Abständen auf. Im Verlauf des Abenteuers wird es dem Helden wahrscheinlich immer besser gelingen, diese Veränderung eigenständig zu steuern und die zusätzlichen Fähigkeiten, über die ein Werwolf verfügt, geschickt für seine Zwecke zu nutzen. Cornell ist ein sehr friedfertiger Charakter. Er hat bereits beide Elternteile verloren und nur seine kleine Schwester Ada ist ihm als letztes Familienmitglied geblieben. Er lebt in einem kleinen Dorf, in das er eines Tages nach einer sehr langen Reise zurückkehrt. Wider Erwarten findet er die kleine Siedlung niedergebrannt vor und von einem ehemaligen Jugendfreund namens Ortega erfährt der Held, dass Ada von Unbekannten entführt wurde. Auf Rache sinnend, stürzt ihr euch in ein aufregendes Abenteuer und erkennt schon bald, dass Ortega nicht ganz schuldlos am

Verswinden eurer Schwester ist. So viel zur Hintergrund-Story des Nachfolgers, der zeitlich acht Jahre vor dem Sequel spielt und sich somit in einen allgemeinen Sequel- bzw. Prequel-Trend einreicht (Star Wars Episode I, Resident Evil 3 Nemesis). Über den Spielablauf selbst kann leider noch keine Aussage gemacht werden, da Castlevania 2 aller Voraussicht nach erst Mitte nächsten Jahres erscheinen wird. So gut wie fest-zustehen scheint jedoch, dass das Expansion-Pak unterstützt wird und somit eine hochauflösende Grafik-Engine auf den Spieler wartet. Auch dichte Nebelbänke sollen laut Hersteller im Sequel nur noch an Locations anzutreffen sein, an denen die Schleierwolken der atmosphärischen Untermalung dienen. Als weiteres Feature sorgt die differenzierte Rumble-Pak-Unterstützung dafür, dass der Spieler das Abenteuer hautnah erlebt. (Uwe)



**Donkey Kong lässt grüßen:** Ob es auch eine virtuelle Lorenfahrt zu genießen gibt, steht noch nicht fest.

## Nintendo 64

Hersteller: Konami  
Fakten: Expansion-Pak  
Erscheint: 2000

Ersternicht mögl.  
**Eindruck**



**Mystische Stimmung:** Ob in der finalen Fassung der Nebel komplett verschwindet oder als atmosphärisches Mittel eingesetzt wird, das ist noch nicht sicher.

**tausendkugeln eisbitter**

[www.solero-shots.de](http://www.solero-shots.de)





**Vorsicht Falle!** Auf den Strecken befinden sich Hindernisse, die wertvolle Zeit kosten können.



**Abgefahren:** Das ungewöhnliche Streckendesign entstammt der Realität.



**Schwere Aufgabe:** Die drei gegnerischen Fahrer agieren bereits in der Alpha-Version recht intelligent.

# Re-Volt

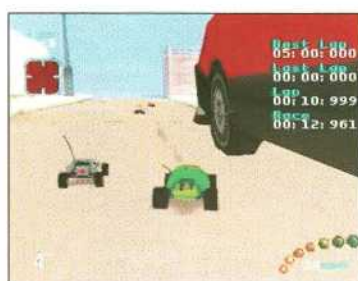
**PlayStation/N64 Rennspiel** Jeder Junge hat den Wunsch, ein ferngesteuertes Rennauto zu besitzen. Re-Volt befriedigt dieses Bedürfnis zumindest virtuell.

Die Acclaim Studios London (ehemals Probe) werkeln derzeit an einem Racer der besonderen Art. Nachdem sie mit Batman und Robin nicht gerade für Furore sorgten, wollen sie nun mit Re-Volt ihr angekratztes Image wieder aufbessern.

### Spielablauf: Mit Vollgas durch den Hinterhof

In Re-Volt steigt ihr ausnahmsweise mal nicht in das Cockpit eines PS-Monsters, sondern steuert ein kleines Vehikel via Fernsteuerung. Zu Beginn habt ihr die Auswahl zwischen 28 verschiedenen Vehikeln, die sich in Attributen wie Höchstgeschwindigkeit, Wendigkeit oder Bremskraft voneinander unterscheiden. Die Wahl des Renners sollte dabei mit Bedacht getroffen werden. Je nach Strecke, auf der das Rennen stattfindet, ändern sich natürlich auch die Anforderungen,

die an den Wagen gestellt werden. Ihr donnert beispielsweise über schlüpfrigen Kies, über festen Asphalt oder über rutschiges Gras. Die ferngesteuerten Renner verhalten sich dabei extrem realitätsnah. Gebt ihr zum Beispiel beim Start zu viel Gas, drehen die Gummipneus des kleinen Flitzers gnadenlos durch und ihr verliert wichtige Sekunden im Kampf um den Spitzenplatz. Drückt ihr in einer engen Kurve zu stark das Gaspedal durch, verliert der Racer die Bodenhaftung und legt olympiareife Pirouetten hin. Die Locations, durch die euch die Rennen führen, wirken sehr realitätsnah. Ihr donnert durch liebevoll gestaltete Gärten, durchquert ein Museum oder düst über die Straßen einer Kleinstadt. Dabei sind die Orte des Spielgeschehens naturgemäß riesig. Ein Basketball beispielsweise, der herrenlos über die Straße hüpfert, ist bereits doppelt so groß wie euer Fahrzeug. Am Straßenrand parkende Autos, unter denen ihr sogar hindurchfahren dürft, wirken wie ruhende Ungeheuer, die jeden Moment erwachen.



**Schlechtwetterzone:** Leider verschleiern Nebelfelder (noch) den Weitblick.



**Psychedelisch:** In der Röhre erwarten euch schöne Lichteffekte.

### Technik: Solide, jedoch nicht überwältigend

Leider lag uns nur die N64-Version von Re-Volt als Preview-Version vor. Daher lässt sich natürlich noch nichts zur PlayStation-Variante des Racers sagen. Die Modul-Fassung wartet bereits in der Alpha-Version mit tollen Transparenz- und Lichteffekten auf. Die Engine ist flüssig, jedoch verhindern Nebelbänke (noch) den totalen Durchblick.

### Erster Eindruck: Ein netter Racer für zwischendurch

Re-Volt besticht nicht gerade durch Innovationen. Dennoch könnten die

16 verschiedenen Kurse, der spaßige Multi-Player-Mode und der Streckeneditor für langen Spielspaß und eine knappe 80er-Wertung sorgen. (Uwe K.)



**Burn-out:** Die Vehikel verhalten sich extrem realistisch.



Alles im Blick: Mehr als vier unterschiedliche Ansichten werden euch in der fertigen Version zur Verfügung stehen.

## PlayStation/N64

Hersteller: Acclaim  
 Pakete: 16 Kurse, 28 Vehikel  
 Erscheint: September

Erster gut Eindruck

Noch in der Mache: Der fertigen Version werden noch einige liebevolle Details, wie hüpfende Bälle, spendiert.





**Schwer bepackt:** Mit Hilfe des Kreis-Buttons lässt sich das Inventar des Geheimagenten auf den Bildschirm einblenden.



**Es werde Licht:** Dank des Nachtsichtgerätes lassen sich auch dunkle Räume durchstöbern.



**Product-Placement:** Per Apple-Newton-Palmtop-Computer bewegt sich der Held von Punkt A nach Punkt B.

# The X-Files

**PlayStation Adventure** Aufstand in Washington! Die beiden Top-Agenten des FBI, Scully und Mulder, sind auf mysteriöse Art und Weise verschwunden.

Seit gut elf Monaten dürfen sich PC-Besitzer bereits an einem Abenteuer erfreuen, in dem sich alles um eine der erfolgreichsten TV-Serien aller Zeiten dreht. Die Rede ist von Akte-X, einer Mysterie-Serie, die weltweit Millionen von Menschen in ihren Bann zieht. Genau wie bei der PC-Version werden euch tonnenweise Videosequenzen präsentiert, die in insgesamt siebenwöchiger Arbeit abgedreht wurden. Da Fox Interactive eine Tochter der Fox Filmed Entertainment Company ist, stellte es kein großes Problem dar, sowohl den Drehbuchautor als auch die gesamte Filmcrew der X-Akten für das Spiel zu verpflichten.

**Spielablauf: Wo sind Scully und Mulder?**

Auf den ersten Blick enttäuschend ist der Umstand, dass die beiden Schlüsselcharaktere der Serie nicht von euch gesteuert werden dürfen. Der Spieler übernimmt vielmehr die Rolle eines FBI-Neulings, der dem rätselhaften Verschwinden der beiden Stars nachgehen soll. Wie das Intro verrät, waren Scully und Mulder gerade mit der Durchsuchung eines Lagerhauses beschäftigt, als ein mysteriöser Zwischenfall stattfand, der beide Akteure verschwinden ließ.

Optisch präsentiert sich X-Files als edle Mischung aus Full-Motion-Videosequenzen und der ebenfalls gefilmten, jedoch in Einzelbildern dargestellten Spielegrafik. Ein auf dem Bildschirm angezeigtes Fadenkreuz, das sich dank analoger Steuerung präzise bewegen lässt, gibt an, welche Aktionsmöglichkeiten im aktuellen Bildschirm für den Spieler bestehen. So lassen sich beispielsweise Türen öffnen oder Gegenstände verschieben. Das Inventar wird durch Betätigung der Kreis-Taste am unteren Bildschirmrand eingeblendet. Hier lassen sich typische Polizeiuensilien, wie eine Dienstmarke oder eine Handfeuerwaffe, auswählen und benutzen. Ferner findet ihr einen Palmtop-Computer, der automatisch die vom Agenten im Spiel aufgeschnappten Adressen oder E-Mails vermerkt. Außerdem wird durch das nützliche Utensil eine Stadtkarte eingeblendet, dank der ihr euch von einem Punkt zum nächsten bewegt.

**Technik: Bei X-Files sitzen Sie in der ersten Reihe!**

X-Files wurde aufgezogen wie eine typische Akte-X-Episode. Die Videos flimmern in einer hervorragenden Qualität über die Mattscheibe. Leider

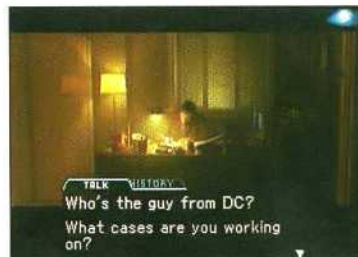
jedoch laufen sie nicht im Vollbild ab, sondern wurden verkleinert, um den für den Hersteller teuren Speicherplatz (noch mehr CDs) zu sparen.

**Erster Eindruck: Gute Alternative zu Myst und Co**

Die Spannung, die sich im Laufe der Story entfaltet, kommt einer Akte-X-Episode recht nahe. Ob jedoch auch für Langzeitmotivation gesorgt ist, wird der Test zeigen. (Uwe)



**Zur besseren Übersicht:** Lassen sich Gegenstände benutzen, verändert sich das Symbol des Zielkreuzes auf dem Bildschirm.



**Ihr solltet alles hinterfragen:** Während des Abenteuers kommt es sehr häufig zu Dialogen mit anderen Charakteren.

**PlayStation**

Hersteller: Fox Interactive  
 Fakten: 4 CDs, Dual Shock, Analog-Pad  
 Erscheint: 22. September

**Erster gut Eindruck**



**Traumfrau und Superman:** Leider lassen sich im Spiel die beiden Serienhelden nicht steuern.

**vorsichtkugelhagel**

[www.solero-shots.de](http://www.solero-shots.de)

Langnese





**Knifflige Lage:** Springen, um die Kurve rennen und an einem Dantini vorbeihuschen. Für einige vielleicht etwas viel, aber dem Freak kann es nie genug sein.



**Indiana-Croc:** Eine halsbrecherische Fahrt mit dem Schienenfahrzeug ist zu absolvieren, falls ihr während dieser Bonusaufgabe zusätzliche Goodies einsammeln wollt.



**Ups!** Ihr solltet im Stollen schon darauf bedacht sein, in der Spur zu bleiben, denn sonst droht der unvermeidliche Absturz.

# Croc 2: Kingdom of the Gobbos



**PlayStation Jump & Run** Nahezu jeder Hüpfspielcharakter wird mit einem Sequel seiner Abenteuer belohnt. Auch im Falle des grünen Krokodils ist dies nicht anders, so dass der putzige Held erneut gegen eine Übermacht aus Fieslingen antritt.



**Virtueller Stromstoß:** Neben einer Vielzahl an fieseln Feinden wurden noch einige Fallen, wie dieser Stromschocker, eingebaut, um euch das Leben schwer zu machen.

Croc's erster virtueller Auftritt führte das Krokodil in die Auseinandersetzung mit dem Obermott Dante. Dieser hatte es sich zum Ziel gesetzt, alle Gobbos zu entführen. Als kleine Gedankenhilfe sei für alle Nicht-Insider gesagt, worum es sich bei den kleinen Gobbos handelt. Die Gobbos sind kugelförmige Wesen von der netten Sorte. Sie fanden den ausgesetzten Croc und gaben ihm in ihren Gefilden ein neues

Zuhause. Part 1 der Krokodil-Saga war zwar im Prinzip bereits ein überdurchschnittliches Hüpfabenteuer, doch die unglückliche Steuerung vermieste den Programmierern positivere Reaktionen. Nichtsdestotrotz hat es Croc geschafft, in die illustre Riege der Platinum-Titel aufgenommen zu werden. Der Charme eines Helden schlägt halt doch so manch technische Ungereimtheit.

**Spielablauf: Lord Dante schlägt zurück**

Der Fiesling Dante wurde am Ende des ersten Teils in eine andere Dimension verbannt. Doch seine Dantini-Schergen blieben nicht untätig und versuchen mit allen Mitteln, sogar mit magischen, ihren Boss aus der Verbannung zurückzuholen. Dabei bleiben, wie gehabt, einige drollige Gobbos auf der Strecke und werden von den Fieslingen entführt. Ihr macht euch sogleich auf den Weg, um das Vorhaben der Dantinis zu stoppen und die Pelzknäuel zu befreien.

Wie in 3D-Jump&Runs üblich, steuert ihr den kleinen Hero in der Verfolgerperspektive durch die üppigen, aus Polygonen bestehenden Levels. Die Welten wurden sehr liebevoll gestaltet. Ihr beginnt noch in einem sehr meeres-typischen Level, während ihr im späteren Verlauf sogar in Eiswelten umherwandert. Dabei bekommt ihr es mit jeweils vier Gobbo-Stämmen zu tun. Der Seemann-, der Kosaken-, der Inka- und der Urzeitstamm wurden individuell gestaltet und unterscheiden sich in erster Linie in ihren verschiedenen Lebensräumen. Zusätzlich hat jeder Stamm andersartige Kleidung und ein unterschiedliches optisches Erscheinungsbild. Für Abwechslungsreichtum ist also gesorgt, so dass die Hatz durch Croc's neues Abenteuer nie langweilig wird. Ihr macht euch sogleich an die Arbeit, die Suche nach den eingesperren und verschleppten Gobbos anzutreten. Auf dieser Befreiungsmision könnt ihr wie bereits im ersten Teil zahlreiche Edelsteine finden. Die Funktion der wertvollen Klunkern ist folgende: Sie versorgen euch mit notwendiger Energie. Die habt ihr nämlich bitter nötig, da eine Vielzahl an Widersachern etwas gegen euer Vorhaben einzuwenden hat. Das Prinzip mit den Kristallen funktioniert ähnlich wie das

Ringsystem bei Segas Sonic. Trefft ihr auf einen Gegner, habt aber vorher bereits eben diese Edelsteine eingesackt, verliert ihr bei Kollisionen "lediglich" alle davon. Euer Energielevel bleibt davon jedoch unangetastet. Ohne Diamanten sieht die Lage etwas prekärer für euch aus, denn nun geht eine Berührung mit Feinden oder etwa das Fallen in heiße Lava direkt zu Lasten eures Energiehaushalts. Ohne die Kristalle wird euch vieles erschwert, weshalb ihr immer darauf achten solltet, einige davon im Gepäck zu haben. Viele dieser wichtigen Items befinden sich (wie originell) in speziellen Kisten. Mit einem gezielten Sprung auf die



**Croc hat ein großes Herz:** Da uns Croc's gutes Wesen schon immer bewusst war, bekommt er in seinem neuen Abenteuer gleich eine große Energiedosis verpasst.



**Piraten-Angriffe:** Der Freibeuter ist weniger nett und will euch gleich mit dem Säbel eins überbraten. Haut mit dem Croc-Schwanz zurück und gebt ihm Saures.



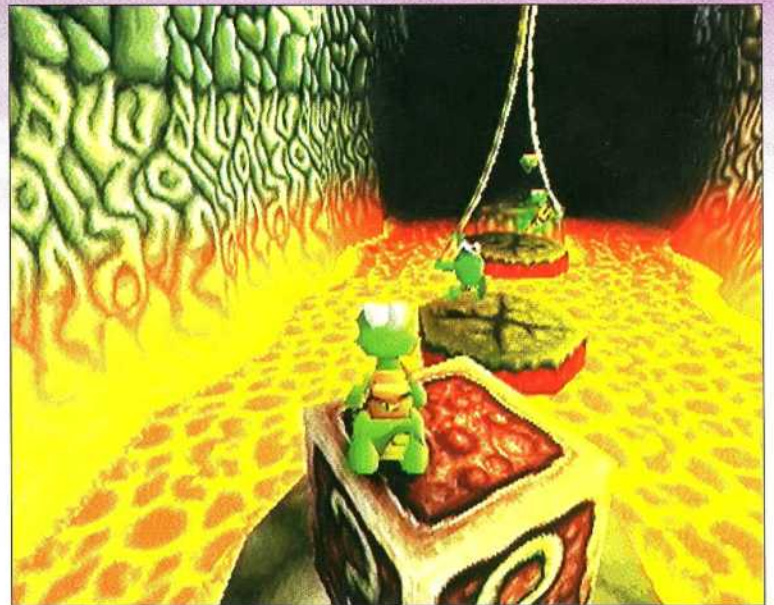
**Spaßiges Synchronhüpfen:** In einem lustigen Zwischenspielchen geht es darum, wer am höchsten springen kann.







**Guter Tausch:** Bei Swap Meet Pete tauscht ihr die mühevoll eingesammelten Kristalle gegen nützliche Items, zum Beispiel bessere Sprünge, ein.



**Gut gesicherte Plattformen:** Nur wer an allen Dantinis vorbeihuscht, wird am Ende mit einer Handvoll Boni belohnt.

Oberseite "knackt" ihr diese und kommt so an den wertvollen Inhalt. Um an entferntere oder versteckte zu gelangen, müsst ihr häufig kleine Anstrengungen unternehmen, wie etwa in Richtung eines Luftballons springen, der euch dann zielstrebig ans Ziel bringt. Um einen kleinen Einblick in die Größe der spielbaren Areale zu bekommen, sei gesagt, dass jeder Stamm in fünf Levels plus zwei Boss-Levels unterteilt ist. In jedem Gebiet werden bis zu 100 Kristalle und fünf farbige Edelsteine gefunden, die euch dann mit einer Gobbo-Statue belohnen. Als Zugabe darf nun der Geheimlevel betreten werden. Insgesamt sind in den vier Secret-Stages noch weitere Items versteckt, mit denen

ihr die Lost Levels spielen könnt. Das Ende zu erreichen dürfte somit ungleich langwieriger sein als im Vergleich zum ersten Teil. Dem kleinen drolligen Krokodil wurde in diesem Kontext hierfür eine merkliche Geschwindigkeitssteigerung gestattet, um beizeiten am Ende anzukommen. Um das Gameplay mit der verbitterten Suche nach allen kleinen Knuddelwesen aufzulockern, baute man einige recht abwechslungsreiche Bonuspielchen ein. Ihr trefft beispielsweise auf einen Gobbo, der euch den Vorschlag macht, in einem Bootrennen gegen Dantinis anzutreten. Daneben können unter anderem eine Ballonfahrt oder ein wagemutiger Flug mit einem Hängegleiter unternommen werden. Bei allen Events sind zahlreiche Boni und Items zu erhaschen. Deswegen lohnt sich die Teilnahme allemal. Zusätzlich zu den bereits bekannten Lebewesen wurde ein neuer wichtiger Charakter kreiert. Mit Swap Meet Pete steht euch ein katzenähnliches Wesen mit einer wichtigen Funktion zur Seite. Bei ihm tauscht ihr die hart erkämpften Edelsteine gegen Power-ups oder beispielsweise Teleporter ein. Für bestimmte Spielpassagen sind Petes Gegen-



**Eine Bootsfahrt, die ist lustig:** Im Auftrag eines Gobbos nehmt ihr die Herausforderung an und tretet zum Rennen gegen die Dantinis an.



**Croc Messner:** Ihr habt bis zum Ende eures Abenteuers mehr Höhenmeter zurückgelegt als der Südtiroler bei einer Erstbesteigung.

stände von erheblicher Bedeutung, da manche Punkte des Spiels ohne diese nicht erreicht werden können.

**Technik: Verbesserung auf ganzer Linie**

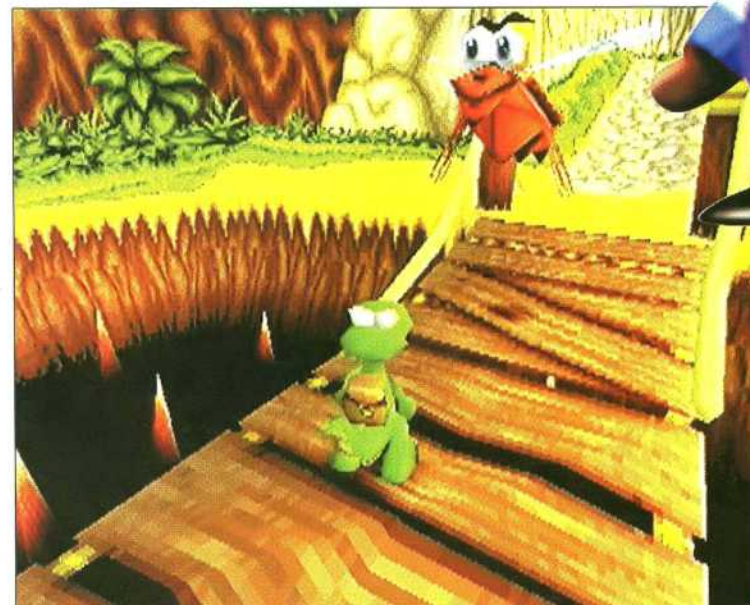
In erster Linie stechen eine merkliche Steigerung bezüglich der grafischen Präsentation und eine erhebliche Ladezeitenverkürzung ins Auge. Am interessantesten ist jedoch der neu integrierte Omni-Play-Modus. Falls jetzt beim einen oder anderen Fragezeichen erscheinen, wird dieses Feature kurz erklärt. Im Menü legt ihr vor Beginn fest, welcher der zwei Controller welche Aufgabe übernehmen soll. Damit legt ihr beispielsweise Attacken auf den einen Port, während das Laufen und Springen vom anderen Port aus geregelt wird. Im Zusammenspiel mit einem Partner ergeben sich so völlig neue Spielmöglichkeiten.

**Erster Eindruck: Würdiger Nachfolger mit Hitcharakter**

Bereits die Verbesserung der Steuerung macht Croc noch anziehender als bereits im ersten Teil. Die anderen Veränderungen schlagen in die gleiche Kerbe. Einem verdienten Überflügeln des Vorgängererfolges dürfte nichts mehr im Wege stehen. (Uwe)



**Eingeknasteter Gobbo:** Eurem drolligen Freund solltet ihr schleunigst wieder die Freiheit bescheren, denn sonst wird er vielleicht noch depressiv im Käfig.



**Stacheliger Geselle:** Wo es nur geht, stellen sich illustre Widersacher in euren Weg. Hier bekommt ihr es mit einem etwas groß geratenen aggressiven Insekt zu tun.



**Lila Kuh:** Der Werbekuh sind scheinbar Hörner gewachsen. Aggressiver ist sie zudem geworden und will euch nicht vorbeilassen.

**PlayStation**

Hersteller: Argonaut  
 Fakten: 45+ Levels, Dual Shock, Analog-Pad  
 Erscheint: Juni

**Erster sehr gut Eindruck**





**Erste Hilfe naht:** Bullfrogen Mechanikern obliegt die Aufgabe, kaputte Fahrgeschäfte möglichst schnell wieder fit zu machen.



**Unzählige Attraktionen:** Mit einer prestigeträchtigen Wasserrutsche in eurem Park rollt der Rubel fast von alleine.



**Der Kunde ist König:** Anhand von Gedankenblasen erfährt ihr mehr über die Stimmung und Wünsche eurer Besucher.

# Theme Park World

**PlayStation Simulation** Auch ohne den Genius von Peter Molyneux dürfte der Theme-Park-Nachfolger ein wahrer Leckerbissen für alle Freunde von Wirtschaftssimulationen werden.

Bullfrog-Gründer Peter Molyneux kann in seiner Karriere als Videospieldesigner auf einige Software-Highlights zurückblicken. Neben dem revolutionären Echtzeit-Strategie-Klassiker Populous und dem genialen Action-Adventure Diablo gehört die Wirtschaftssimulation Theme Park zu seinen schönsten digitalen Werken, die 1995 den PC und sämtliche Konsolen eroberten. Trotz seines Ausstiegs aus seiner Mutterfirma Bullfrog ließ es sich die Firma nicht nehmen, einen rundum erneuerten Nachfolger ins Rennen zu schicken, bei dem ihr wieder die Geschicke eines Freizeitparks managt.

**Spielablauf: Strategische Details bis zum Abwinken**

Am grundsätzlichen Konzept und am Charme des Originals hat sich

erwartungsgemäß nichts verändert. Beim Sequel mimt ihr ebenfalls einen omnipotenten Freizeitpark-Manager, dessen Ziel es ist, mittels eines Imperiums an Vergnügungsvierteln die gesamte Konkurrenz auszustechen. Bis dahin ist es jedoch ein langer und steiniger Weg, gepflastert mit allerlei Tücken. Es reicht nämlich nicht, lediglich ein paar Fahrgeschäfte und Fressbuden zu errichten, um die anspruchsvollen Besucher zu unterhalten. Ständig muss man Geld in die Entwicklung von neuen, noch aufwändigeren Durchschüttlern investieren, kompetentes Personal einstellen sowie unermüdlich Statistiken auswerten und Preise festlegen, damit der Freizeitpark keinen finanziellen Schiffbruch erleidet. Die erfahrenen Entwickler von Climax übernahmen diese motivierende Thematik zwar anstandslos, optimierten aber nahezu alle spielerischen Grundpfeiler. Allgemein umschrieben, bietet

Theme Park World noch mehr taktische Möglichkeiten, Interaktionen und kreative Freiräume. Letzteres ist bereits dadurch

bedingt, dass gleich vier unterschiedliche Themen mit jeweils völlig anderen Fahrgeschäften zur Auswahl stehen: Lost Kingdom, Space, Halloween und Fantasy. Außerdem sorgt ständiges Feedback durch euren treuen Ratgeber dafür, dass ihr nicht die Übersicht verliert, sprich ihr erfahrt sofort, ob eure jüngste Maßnahme in die Grütze ging oder sich positiv ausgewirkt hat. Ferner wurde ein neuartiges Belohnungssystem eingeführt. Für bestimmte Leistungen erhaltet ihr goldene Eintrittskarten, die ihr entweder gegen einige Goodies einlöst oder damit Zugang zu einem neuen Freizeitparkgelände bekommt. Letzteres ist im Hinblick auf das Endziel der Weltherrschaft wichtig, schließlich gilt es insgesamt drei Inselreiche komplett zu erobern.

**Technik: Von Grund auf neu gestaltet**

Der krassste Unterschied gegenüber dem Original ist grafischer Natur. Bot der Vorgänger noch eine hässliche Bitmap-Optik, werden bei TPW alle Objekte per Polygon-Verfahren dreidimensional dargestellt. Climax entfernte sich dabei bewusst von der PC-

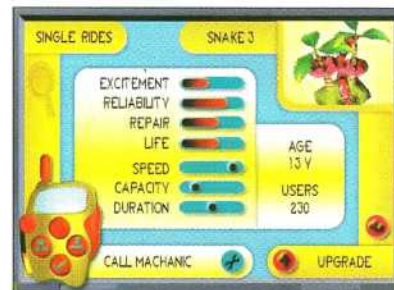


**Intuitive Tastenbelegung:** Die Steuerung wurde sehr übersichtlich gestaltet.

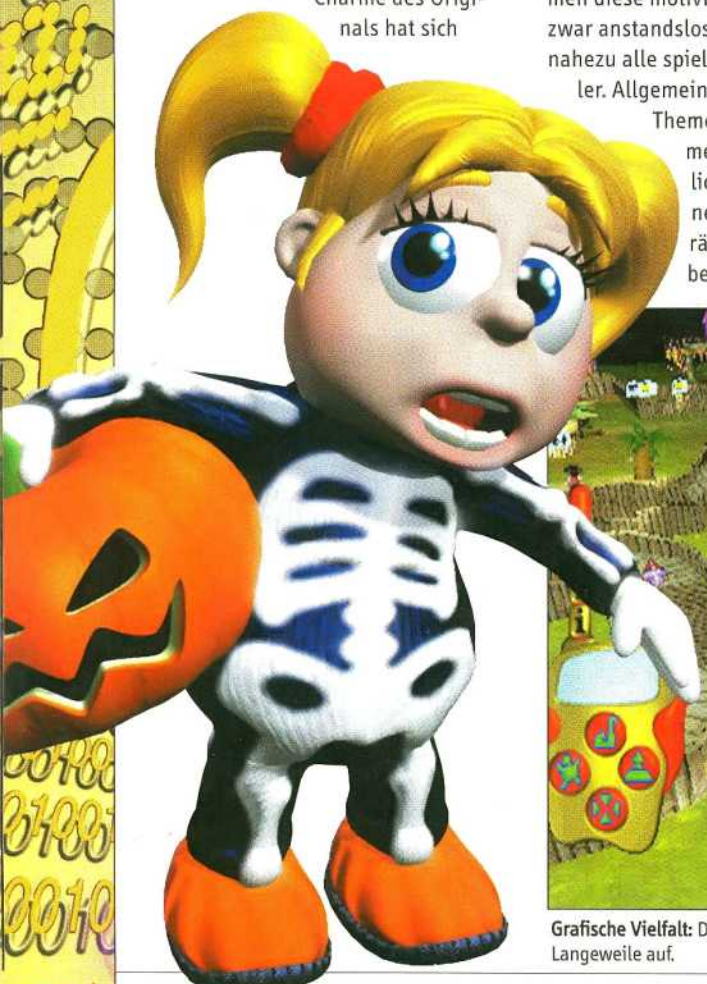
Version, um mittels eigener Tools das Optimum aus der Hardware zu kitzen. Das Unterfangen scheint gelungen. Durch die HiRes-Auflösung und variable Kameraführung bewahrt man trotz unzähliger Fahrgeschäfte und herumwuselnder Besucher die Übersicht. Selbst kleinere Details sind gut erkennbar. Beispielsweise streifen sich die Kids ein neues T-Shirt über, wenn sie ein Klamottengeschäft verlassen.

**Erster Eindruck: Die neue Genre-Referenz?**

Leider reichte der Platz nicht aus, um alle neuen Features von TPW zu nennen, doch bereits dieser erste kleine Vorabbericht deutet auf einen absoluten Spitzentitel hin, der Genre-Fans nächtelang vor der PlayStation festketten dürfte. Als Liebhaber des Originals kann ich es jedenfalls kaum erwarten, meine ersten 3D-Freizeitparks zu managen. (Ulf/Derek)



**Rentabel oder Niete?** Mittels Untermenüs ruft ihr über sämtliche Fahrgeschäfte alle wichtigen Informationen ab.



**Grafische Vielfalt:** Durch vier unterschiedliche Freizeitparkthemen kommt so schnell keine Langeweile auf.

**PlayStation**

Hersteller: Climax/Bullfrog/  
Electronic Arts

Fakten: Analog-Pad, 8 Parks,  
4 Themen

Erscheint: November

Erster nicht mögl.  
Eindruck





**Verschnaufpausen:** Gelegentliche Cut-Scenes spinnen den kargen Handlungsstrang weiter.



**Contra lässt grüßen:** Der Spielverlauf ist streckenweise so, wie man sich den Klassiker Contra in 3D vorgestellt hat.



**Angst vor Spinnen?** Keine Panik! Diese Riesen-Tarantel ist sehr träge und somit leichte Beute, wenn ihr in Bewegung seid.

# Gungage

**PlayStation Jump & Shoot** **Direkt aus Konamis japanischen Entwicklungsstudios: Ein martialisches Jump&Shoot-Werk, bei dem man getrost sein Gehirn ausschalten darf.**

**G**ungage ist ein 100%iges Jump&Shoot-Erlebnis, das voll und ganz in der Tradition des ehemaligen Genre-Klassikers Contra bzw. Probotector steht. Warum "ehemalig"? Nun, nach zwei völlig verpassten PlayStation-Ausflügen (C. The Contra Adventure wurde aus Qualitätsgründen noch nicht einmal in Deutschland veröffentlicht!) und keiner Neuankündigung stellt sich allmählich die Frage, ob Konami den gründlich ramponierten Namen noch einmal ins rechte Licht rückt. Die spielerische Nähe von Gungage legt zumindest den Verdacht nahe, dass der Hersteller mit einem neuen Namen an alte Erfolge anknüpfen möchte.

**Spielablauf: My Baby, baller baller!**

Die Hintergrundgeschichte ist schnell erzählt. In einer fernen Galaxie lebten die Einwohner eines Planeten in friedlicher Eintracht. Unglücklicherweise existiert zu diesem Soap-Opera-reifen Szenario noch eine Parallelwelt namens Dark Moon. Eines Tages gelang den aggressiven Einwohnern der Sprung in die andere Dimension, so dass sich rasch eine Horde von mutierten Rieseninsekten über den Planeten ausbreitete. Da

konnte das Motto natürlich nur lauten: "It's time for a hero!" Soweit zum offiziellen Grund des Ausrückens eines schwer bewaffneten Reckens an die Front, von dem anfangs nur einer zur Auswahl steht, der später aber auf drei Charaktere aufstockbar ist. Der Spielablauf ist im Grunde ebenfalls schnell erklärt. Eingefangen durch eine recht intelligente Verfolgerperspektive läuft ihr durch die 3D-Szenarios, ballert via Plasmawumme die futuristischen Insekten ab und erhöht eure Überlebenschancen durch das Aufsammeln von diversen Gegenständen. Zu letzterer Kategorie gehören neben Energieauffüller und Diamanten (100 Stück = Freileben) auch zeitlich begrenzt einsetzbare Schutzschilder sowie ein fulminanter Superschuss. Apropos schießen, eine semi-automatische Steuerung erleichtert euch das Anvisieren der zahlreichen Gegner erheblich. Hat das Fadenkreuz einmal das Ziel erfasst, lässt es das Objekt nicht mehr so schnell aus den Augen. Hin und wieder müsst ihr allerdings per Schultertaste in eine Zoom-Perspektive wechseln, in der ihr dann das Fadenkreuz manuell in alle Himmelsrichtungen steuert. Gerade bei den zum Teil bildschirmgroßen Endgeg-

nern sollte man diese Funktion reichlich nutzen. Sehr praktisch ist ferner die Möglichkeit, per L- und R-Taste um ein Zielobjekt herum zu laufen, ohne das Mega-Insekt dabei aus dem Visier zu verlieren.

**Technik: 100 % Arcadestil**

Die gesamte Grafik wurde in einem typisch japanischen Arcadestil gehalten, wobei das Niveau eher mittelprächtig ist. Objekte schälen sich am Horizont aus einer künstlichen Nebelbank, auf HiRes-Auflösung und besonders definierte Oberflächentexturen wurde ebenfalls verzichtet. Dafür sehen die einfallsreichen Endgegner, wie eine Mega-Motte oder die tonnenschwere Tarantel, zum Teil recht beeindruckend aus. Der japanische Dudelpop passt als Hintergrundmusik leider überhaupt nicht zum actionlastigen Spielverlauf.

**Erster Eindruck: Simpler Ballerspaß**

Plug & Play in Reinkultur: reinlegen und ohne Probleme loslegen. Teilweise erinnern die Gegner und die Levels sogar an Contra zu seinen besten Zeiten. Leider hat die Steuerung aber seine Tücken, da man nicht schnell genug drehen kann und so oftmals Opfer eines anrückenden Aggressors wird. Wer aber auf solche schnörkellosen Ballerwerke steht, wird sicherlich auf seine Kosten kommen. (Ulf)

**PlayStation**

Hersteller: Konami  
Fakten: 8+ Levels, Dual Shock, Analog-Pad  
Erscheint: September

**Erster gut Eindruck**



**Wau!** Diese gigantische Motte gehört mit zu den schönsten Obergegnern der letzten Monate.

**nixfürlutscher**

[www.solero-shots.de](http://www.solero-shots.de)





**Von wegen grenzenlose Freiheit:** Das strikte Reglement des Rennens untersagt Ausflüge in die höheren Regionen.



**Notgewasser:** Bei Kontakt mit der Wasseroberfläche darf der Beobachter eine der grafischen Spielereien bewundern.



**Grand-Canyon-Ambiente:** Die wohl berühmteste aller Schluchten im Westen Amerikas stand für eine der Strecken Pate.

# Plane Crazy

**PlayStation Rennspiel** Wem Extreme-G oder WipEout zu futuristisch angehaucht ist, der darf sich bei Plane Crazy in klassischen Propellermaschinen ein rasantes Rennen durch atemberaubende Schluchten liefern.

Von WipEout und Extreme-G über Gran Turismo bis hin zu Exoten wie Micro Machines: Rennspiele gibt es bekanntlich wie Sand am Meer, so dass es für ein neues Produkt mittlerweile wahrlich schwierig ist, sich vom Rest des Festes abzuheben. Die Programmierer von Plane Crazy versuchen dieses Meisterstück durch die Wahl des Vehikels zu erreichen und haben sich deshalb dafür entschieden, die Straße zu verlassen und den Himmel als Austragungsort für ihr Rennspektakel zu suchen.

**Spielablauf:** Mit Vollgas durch enge Täler  
Das Spielprinzip von Projekt Twos interessanter Rennspiel-Variante ist dabei leicht erklärt. In einer von acht Propellermaschinen, die zeitlich in der Ära des zweiten Weltkriegs anzusiedeln sind, müsst ihr euch durch bisher sieben verschiedene Flugparcours manövrieren. Diese wurden thematisch stets nach der Devise entworfen, dem Spieler so wenig Raum wie möglich zu lassen. An natürlichen Arealen werden dabei sowohl Wüstencanyons im amerikanischen Stil als auch idyllische



**Cockpit-Anzeigen:** Neben der Geschwindigkeit und dem ablaufenden Zeitlimit ist auch die Miniatur-Streckenanzeige zu beachten.



**Zielsystem:** Nach Aufsammeln einer Extra-Waffe wird der nächstgelegene Gegner automatisch ins Visier genommen.

Berglandschaften mit Flüssen und Wäldern bis hin zu einer apokalyptisch anmutenden Vulkanlandschaft geboten. Weiterhin bleiben jedoch auch die Städte vom Rennspektakel nicht verschont. Infolgedessen kommt es zu wahrlich haarsträubenden Flugeinlagen in den Hafendocks oder in den nächtlichen Straßenschluchten einer an Las Vegas erinnernden Metropole. Im Rennen selbst sollten drei Faktoren nicht aus den Augen gelassen werden: Zum einen das Zeitlimit, das euch zum Erreichen des nächsten Checkpoints zur Verfügung steht, zum anderen das achtköpfige Teilnehmerfeld, mit dem man sich heiße Duelle, aber möglichst keine Karambolage leisten sollte. Zu guter Letzt tauchen an mehr oder weniger schwer zu erreichenden Punkten Energiefelder auf, die euren Flieger mit allerlei Waffensystemen bestücken. Derart beladen, geht es erst recht ans Eingemachte. Durch geschicktes

Manövrieren über die zwei Analog-Sticks heißt es nun, sich an das Heck eines Feindes zu heften, bis ihn die automatische Zielerfassung aufs Korn nimmt. Sofern ihr in der Zwischenzeit nicht selbst mal wieder an einer der Wände zerschellt, stehen euch drei Versuche zur Verfügung, die vor euch platzierten Piloten brachial ans Ende des Feldes zu bugsieren.

## Technik: Der Rausch der Geschwindigkeit

Trotz unschönen Clippings macht die grafische Darstellung Lust auf mehr. Vor allem weil der Eindruck von Geschwindigkeit sehr gut simuliert wurde und man sich unweigerlich dazu verleitet fühlt, sich mit dem Flieger in die nächste Kurve zu lehnen. Hinzu kommen einige nette Spielereien, wie auftauchende Kondensstreifen bei hoher Geschwindigkeit, sowie die farbenfrohen in Szene gesetzten Extra-Waffen.



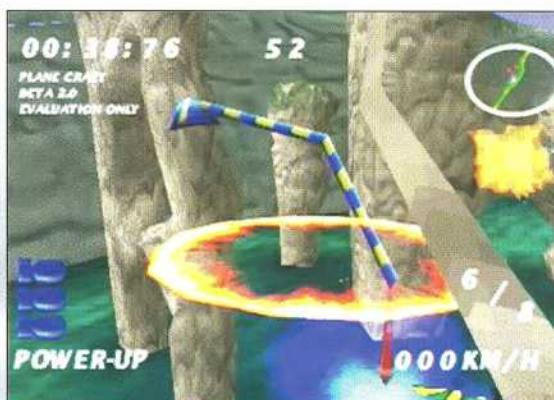
**Dicker Brummer:** Bei der Wahl des Flugzeugmodells müsst ihr euch zwischen schnellen, wendigen und etwas trägen, dafür aber robusten Fliegern entscheiden.



**Micro-Machines-Feeling:** In den Stadtabschnitten fliegt ihr auch schon mal durch Einkaufspassagen oder Kanalisationsschächte.



**Heiß geht's her:** Während euer Flieger je nach Flugzeugtyp einige Kollisionen einstecken kann, macht der Lava-Strom mit ihm kurzen Prozess.



**Hoher Frustrationsgehalt:** Diese Szene, die Explosion des eigenen Fliegers, sieht man als ungeübter Spieler leider noch zu häufig.

## Erster Eindruck: Mayday, ich gerate ins Trudeln

Folgende Spielszene wiederholt sich leider noch des Öfteren: In den sehr beengten Schluchten streift das eigene Flugzeug eine Wand und gerät unweigerlich ins Taumeln. Aufgrund der noch verbesserungswürdigen Steuerung schwer abzufangen, prallt es wie ein Ping-Pong-Ball zwischen den beiden Felsformationen hin und her und zerschellt in einer farbenfrohen Explosion. Daran muss noch gewerkelt werden, damit die guten Ansätze von Plane Crazy nicht zunichte gemacht werden. (Mario)

**PlayStation**

Hersteller: Projekt Two Interactive  
 Fakten: 7 Strecken, 8 Flugzeugtypen, Dual Shock  
 Erscheint: 4. Quartal

**Erster gut Eindruck**





**Bevölkerte Kanalisation:** In den unterirdischen Gängen wimmelt es nur so von mutierten, zombieähnlichen Lebewesen.



**Morbides Szenario:** Um die Geheimnisse rund um das Hotel aufzuklären, müsst ihr euch zuallererst den Weg durch die Kanäle bahnen.



**Schalterrätsel:** Von Rätsel kann hier eigentlich nicht geredet werden, da ihr nur einen Schalter betätigen müsst.

# Virus

**PlayStation Action-Adventure** Ein Spiel zum Film?  
**Viele erschauern schon bei dem Gedanken daran, denn wirklich gute Umsetzungen auf Sonys 32-Bitter gibt es bis dato nicht.**

Der Film Virus bietet sich geradezu für ein Action-Adventure an. Die französische Softwareschmiede Cryo hat sich der Leinwandthematik angenommen und versucht nach einigen eher unglücklichen Ausflügen in die Welt der PlayStation mit einem großen Namen im Rücken verlorenes Terrain wieder gutzumachen.

**Spielprinzip: Auf Bewährtes gesetzt**

Nach merkwürdigen Vorgängen auf einem Schiff wurde die komplette Besatzung ausgelöscht. Das Grauen bahnt sich von da an weiter seinen Weg hinein in die amerikanische Zivilisation. Dies ruft natürlich den Patriotismus in so manchem US-Bürger auf den Plan, sich dem Grauen zu stellen. Das Übel in Virus bildet ein Wesen unbekannter Herkunft, welches unverfrorenerweise die gesamte Menschheit als bedrohlichen Virus betrachtet. Zur Klärung, wer oder was nun genau das Virus ist, wird die Polizistin Joan instruiert, der Sachlage auf den Grund zu gehen. Ihr schlüpft in Joans Rolle, hilfreich steht euch der Cop Sutter zur Seite. In bester Lara-Manier bahnt ihr euch einen Weg in Richtung

Nakomi-Hotel, da dort die vermeintliche Klärung der Vorgänge vermutet wird. Über einen Umweg durch die Kanalisation versucht ihr, das Hotel zu erreichen, weil der direkte Weg versperrt ist. Einige in den unwirtlichen Gängen ansässigen Mutanten haben aber scheinbar etwas gegen euer Vorhaben und malträtiert euch, wo es nur geht. Zu eurer Grundausstattung gehört neben zwei unterschiedlich starken Pistolen auch ein Elektroschocker, so dass ihr die Angriffe nicht tatenlos hinnehmen müsst. Die Aufgaben sind sehr einfach gestrickt. Neben der Eliminierung des Feindvolkes und dem Ausweichen des Beschusses sind noch einige "Finde-den-richtigen-Schalter-Rätsel" zu erledigen.

**Technik: Gesundes Mittelmaß**

Für heutige Verhältnisse bietet sich dem (auch im Genre der Action-Adventure) verwöhnten Auge des Betrachters nichts sonderlich Weltbewegendes. Die Polygongrafik wirkt etwas antiquiert und die Animationen erwecken einen etwas hölzernen Eindruck. Zudem ist die gewählte Farbpalette alles andere als glücklich, da nahezu alles grau ist.



**Gut abgesichert:** Eine Selbstschussanlage, gesichert durch Stromstöße, versperrt euch hier den Weg.

**Erster Eindruck: Teure Lizenz und nichts dahinter?**

Einiges an Potential steckt bereits in der frühen Alpha-Version von Cryos Produkt. Jedoch ist noch einiges an Feinschliff vonnöten, um aus Virus einen Top-Hit zu machen. Der Test in der kommenden Ausgabe wird zeigen, ob lediglich für eine teure Lizenz viel Geld verschenkt wurde oder ob Virus tatsächlich ein ernstzunehmender Konkurrent von Hits wie Alien Trilogy und Co ist. (Swen)



**Schleimig:** Dieses scheinbar Furcht erregende Gebiss gehört wohl dem Obermotz. Ein Besuch beim Zahnarzt wäre auch wieder mal an der Zeit.

**PlayStation**

Hersteller: **Cryo**  
 Fakten: **25+ Levels**  
 Erscheint: **Ende Juli**

**Erster mittel Eindruck**



**Stromstöße:** Mit der Standardausrüstung jedes US-Cops, dem Tazer, geht ihr Widersachern auf größere Entfernung an den Kragen.

**Losballern und gewinnen**

**Solero SHOTS**

www.solero-shots.de

langnese

MES · CITRUS · LIMA · LIMON · AG





**Malerisch:** Jede Strecke wurde durch eine typisch amerikanische Landschaft inspiriert.



**Verträumte Landschaften:** Der Detailreichtum der Rundkurse ist exzellent. Selbst die Schneeflocken werden in Echtzeit berechnet.



**Durchsicht:** Dank fulminanter Transparenzeffekte darf sogar das Interieur betrachtet werden.

# Speed Devils

**Dreamcast Rennspiel** Zum Dreamcast-Launch bringt Ubi Soft einen aktionsgeladenen Racer mit einigen kuriosen Ideen auf den Markt.

Ubi Soft gehört zu den wenigen Firmen, die Dreamcast das volle Vertrauen schenken. Zum Beweis steuern die Franzosen zum Verkaufsstart im Idealfall gleich drei Titel bei, die allesamt dem Rennspielgenre entspringen: Racing Simulation 2, Redline Racer sowie Speed Devils. Dem frisch gebackenen Dreamcast-Besitzer steht somit eine reichhaltige Auswahl an Racern zur Verfügung.

## Spielablauf: Road Rash auf vier Rädern?

Wie der Name bereits andeutet, handelt es sich bei Speed Devils um eine ziemlich wüste Rennschlacht, die mit der Realität nur bedingt etwas zu tun hat. Die Hintergrundidee bei dieser Asphaltthatz besteht darin, andere Mitspieler, seien es CPU-Flitzer oder

im Multiplayer-Modus menschliche Kontrahenten, zu einer Rennwette herauszufordern. Gewinnt ihr das anschließende Rennen, erhaltet ihr neben dem Geld für eine gute Platzierung noch zusätzliche Kohle aus dem Wettgeschäft. Mit den eingefahrenen Moneten begeben ihr euch dann zurück in eure Garage und tunt an eurem Boliden herum, damit er auch in den weiteren Rennen wettbewerbsfähig bleibt. Solche außergewöhnliche Gegenstände wie ein Radarwarnsystem sind ein eindeutiger Hinweis dafür, dass man während des Rennverlaufs mit allerlei Überraschungen zu rechnen hat. So muss man beispielsweise auf dem Rundkurs in Louisiana mit einem schweren Tornado rechnen oder in Arizona mit einem UFO, das euch mittels eines Fangstrahls einsaugt. Apropos Rundkurs, sämtliche sieben Strecken basieren auf charakteristischen amerikanischen Landschaften bzw. Städten wie New York oder Kalifornien. Dem unorthodoxen Rennspielverlauf steht natürlich auch der kunterbunt gemixte Fuhrpark in nichts nach. So gesellen sich zu den klassischen Sportwagen zünftige Geländewagen, Limousinen und elegante Oldtimer.



**Wenig Normalität:** Die Fahrt auf einem Pier zählt noch zu den gewöhnlichsten Strecken.



**Überraschungsmomente en masse:** Solche Schmankelet wie dieses Sportflugzeug im Tiefflug gibt es bei Speed Devils zuhauf.



**UFO-Alarm!** Selbst Außerirdische mischen bei diesem actionreichen Rennspiel mit.



**Illustrier Fuhrpark:** Selbst mit einem Taxi bewältigt ihr die Strecken.

## Technik: Gute Systemausnutzung

Die ersten Screenshots sprechen wohl eine deutliche Sprache. Durch Ubi Softs frühzeitiges Dreamcast-Engagement haben sich die Franzosen gegenüber den meisten westlichen Programmierstuben einen Technikvorsprung erarbeitet, den sie bereits bei Speed Devils voll ausspielen. Sämtliche Strecken warten mit geradezu verschwenderisch vielen Details am Streckenrand auf. Außerdem sorgen die bereits angesprochenen Überraschungsmomente (der Tornado wurde cool animiert) für den zusätzlichen grafischen Kick.

## Erster Eindruck: Funracer-Freunde kommen auf ihre Kosten

Ubi Softs Line-up für den Dreamcast ist, auch wenn es sich vornehmlich um Rennspiele handelt, geschickt gefächert. Racing Simulation 2 bedient Formel-1-Fans, Redline Racer Liebhaber von Motorrädern und Speed Devils appelliert an rauhere Rennspielnaturen, bei denen der pure Gaudi vor dem Simulationsanspruch steht. Aufgrund seiner erfrischenden Innovation und der exzellenten Grafik wird diese PC-Umsetzung sicherlich viele Anhänger finden. (Ulf)



**Glutofen:** Bei dieser Lavapassage hat jeder Fahrfehler tödliche Konsequenzen.



**Naturgewalten:** In Louisiana müsst ihr euch vor einem zerstörerischen Tornado in Acht nehmen.

## Dreamcast

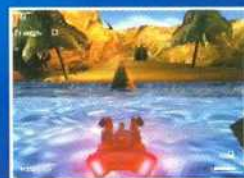
Herstellen: Ubi Soft  
Fakten: 7 Strecken, 10 Wagen  
Erscheint: September

Ersternicht mögl.  
Eindruck



# Willkommen in der Hölle

## 360 FREE SIXTY



Vielleicht denkst Du kurz, Du wärst im Paradies – bis das Rennen beginnt!

Die Erde wurde vollkommen überflutet, nichts ist übrig von unserer Zivilisation. Die Handvoll Überlebender kämpft um ihren Platz in der neuen Weltordnung. Du steigst auf Dein Hoverbike, schaltest die seitlichen Thruster auf 360°-Feuer und jagst los. Der Überlebenskampf beginnt!

Wie war das noch mit dem Naturgesetz – die Starken und die Schwachen?

»Rennspiele gibt es wie Sand am Meer, und wirklich neue Ideen sind rar gesät. Die Lösung: 360...«  
Man!ac 7/99

- geniales 360°-Feuer
- atemberaubende Spielgeschwindigkeit und hervorragende Steuerbarkeit
- Dual Shock™ kompatibel
- 4 Welten, 12 Rennstrecken, 4 Arenen
- grandiose Grafik in Echtzeit-3D
- 2 Spieler Split-Screen-Modus
- jede Menge verschiedener Waffen und Hoverbikes
- 3D Dynamic Sound System



[www.cryo-interactive.com](http://www.cryo-interactive.com)

360 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Cryo Interactive. Entwickelt und erachtet von Cryo Interactive. © 1999 Cryo Interactive Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation Logo sind Warenzeichen der Sony Computer Entertainment, Inc.



mal ehrlich

Schon lustig: Anfangs räumte niemand dem Dreamcast eine Chance gegen Sony und Nintendo ein. Schlechtes Marketing, wenig Software-Unterstützung und kaum Vertrauen beim Handel waren immer wieder die gängigen Argumente, die man vor allem von Drittherstellern zu hören bekam. Beim angeblichen „Softwaremangel“ brauche ich wohl nicht großartig auszuholen. Das massive Auftreten auf der E3-Messe und die Releaseliste zum Verkaufsstart des Dreamcast sprechen wohl eine deutliche Sprache. Auch in puncto schlechtes Marketing und Beziehungen zum Handel verstummen zunehmend die kritischen Stimmen, je mehr Sega neue Pläne verkündet. Den Geniestreich schlechthin stellt dabei ganz klar der Internet-Deal mit der British Telecom dar. Dass dieser Schachzug vielleicht der entscheidendste war, habe ich durch ein Gespräch mit meinen Neffen gemerkt. Als die Schlüsselworte „Internet zum Nulltarif“ fielen, wurden ihre Ohren auf einmal sehr hellhörig, angesichts der Vorstellung, dass man für schlappe 500 DM nicht nur genial Zocken, sondern auch im Internet surfen kann, und zwar ohne Grundgebühr. Ich bin mir sicher: Es gibt sehr viele Videospiele, die gerne surfen möchten, denen aber ein PC zu teuer ist. Und genau diese Klientel schlägt mit dem DC gleich zwei Fliegen mit einer Kappe - Zocken und Internet. Ach ja, zum Abschluss eine Wette: Wetten, dass Sony und Nintendo diesem Beispiel folgen werden?



PS Rennspiel/Shoot 'em Up  
**Aironauts**

Red Lemon Studios überraschen mit der Ankündigung eines grafisch sehr witzig aufbereiteten Geschicklichkeitsspiels, das sich als Hintergrundgeschichte den Film The Running Man zu Nutze macht. Wie beim Schwarzenegger-Streifen schlüpft ihr in die Rolle eines Häftlings, dem die Chance geboten wird freizukommen, wenn er an der mörderischen TV-Show Aironauts mitmacht, die jedoch einem einzigen Speißrutenlauf gleichkommt. Der Name der makaberen Abendshow ist schnell erklärt, denn alle Sträflinge begeben sich mit einem speziellen Gleiter in luftige Höhen. Mit diesem Gerät schwebt ihr durch über 60 Levels, wobei ihr quasi in die Tiefe des Bildschirms hineinfliegt. Natürlich machen euch die Programmchefs das (Über-)Leben nicht einfach, da sie überall Schikanen und Waffensysteme installierten. Das Publikum will ja unterhalten werden. Gerade diese Mischung aus Flugaction und Shoot 'em Up, grafisch witzig verpackt, zeichnet diesen Titel aus. Der Release ist für den Spätsommer geplant.



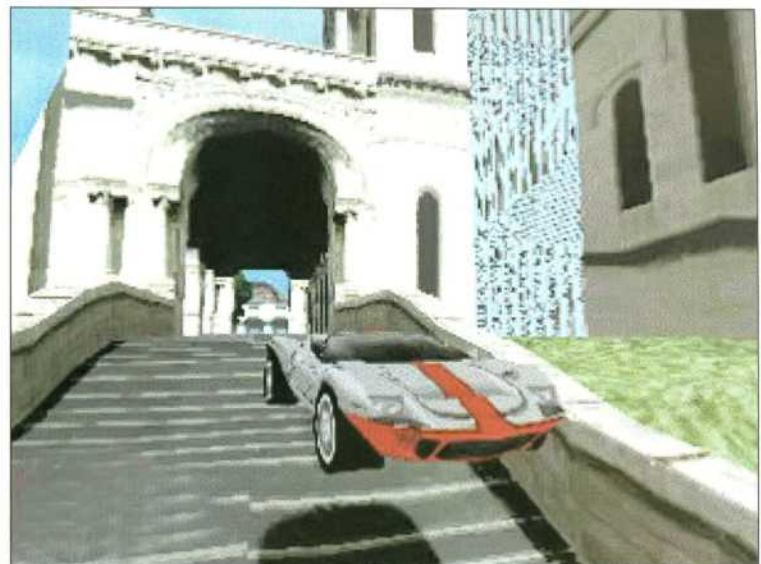
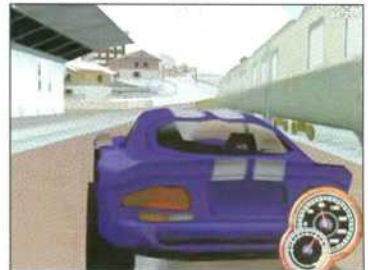
PS/DC Rennspiel

**Test Drive 6**

Accolade bzw. die Programmierer von Pitbull Syndicate können es einfach nicht lassen. Zum mittlerweile sechsten Male schicken die Amis ihre Edelboliden auf die Piste. Unter dem neuen Eigentümer Infogrames dürfen wir bei der neuesten Auflage mal wieder Superlative erwarten. So wird das fertige Asphalttepos ca. 30 Strecken bieten, die euch zu zahlreichen bekannten Städten führen. Der Fuhrpark wird mit rund 40 Sportwagen sogar noch umfangreicher ausfallen und erneut PS-Monster aus aller Herren Länder bieten. Neuerdings darf man sich sogar



künstlerisch betätigen und den Boliden einen neuen Lack verpassen sowie umfangreiche Einstellungen am Fahrwerk vornehmen. Das interessanteste Feature im Zusammenhang mit dem Spielverlauf stellt die neuartige Interaktion mit den Objekten am Straßenrand dar, die man nach Herzenslust zusammenfahren kann. Außerdem wird nach dem Vorbild von Need for Speed ein Spielmodus, der heiße Verfolgungsjagden mit der Polizei bietet, ebenfalls auf den Silberling gepackt. Zusammen mit einer technischen Generalüberholung dürfte uns diesen Herbst wieder ein tolles Rennspielerlebnis bevorstehen. PS: Auch eine Dreamcast-Version ist in Planung.



**Szenegeflüster**

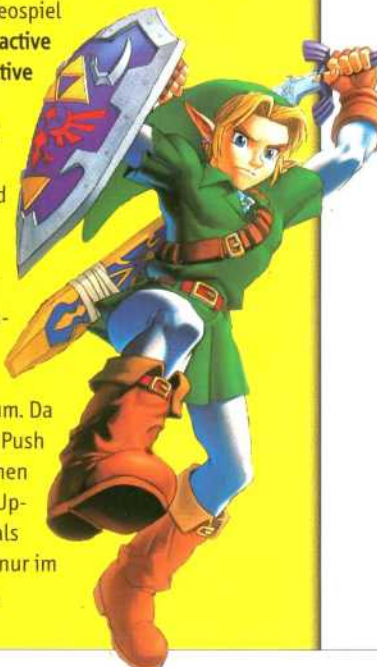
**Dreamcast News**

Zu Segas Flaggschiff gibt es eine ganze Reihe von interessanten News. Deutschland: Zum Verkaufstag am 23. September werden nur **80.000 Einheiten** ausgeliefert, wodurch es sicherlich zu Lieferengpässen kommen wird. DC-Liebhaber sollten daher ihr Gerät auf jeden Fall vorbestellen, denn erst drei Wochen später werden weitere 40.000 Konsolen verfügbar sein. Japan: Auf der jüngsten **New Challenge Conference** kündigte der Hersteller einen radikalen Preiskrieg an. So wurde der VK für die Konsole auf **19.900 Yen** reduziert (rund 300 DM) und fünf Titel (darunter auch Sonic Adventure und Virtua Fighter 3tb) in eine neuartige **Low-Budget-Reihe** aufgenommen (Stückpreis ca. 40 DM). Außerdem wurden einige Neuheiten angekündigt: **Virtua Striker 2 '99**, **Langrigger Millenium** (Warsong) sowie ein neues RPG-Projekt der Phantasy-Star-Macher. Des Weiteren wurde bekannt gegeben, dass man mit dem Telefonriesen **AT & T** wie in Europa einen Online-Service zum Nulltarif plane. Durch das Dreamcast **Heat-Network** soll es möglich werden, dass sich weltweit jeder DC-Besitzer mit anderen messen kann. USA: Zum Thema **DVD** möchte sich Sega immer noch nicht offiziell äußern, obwohl es hartnäckige Gerüchte gibt, dass die Firmen Hitachi, Nippon Columbia und Hirano & Associates bereits an diesem Speichermedium werkeln. Apropos Speichermedium, die Firma **Iomga** entwickelt ein internes **Zip-Drive** für den DC, um das Downloaden aus dem Internet zu ermöglichen.



**Zelda-Nachfolger im Anmarsch**

**Zelda Ocarina of Time** ist nun auch offiziell das Videospiele des Jahres. Auf der E3-Messe überhäuften die **Interactive Achievement Awards** der AIAS (**Academy of Interactive and Science**) das Action-Adventure gleich mit fünf Preisen, darunter auch der Titel „Game of the Year“. Ein Grund mehr, an einen baldigen Nachfolger zu denken. Tatsächlich gab Nintendo of Japan während einer Pressekonferenz bekannt, dass noch in diesem Geschäftsjahr ein neues Zelda-Spiel bzw. Update namens **Zelda Gaiden** veröffentlicht wird. Auf der Nintendo-only-Messe Space World '99 Ende August sollen sich die zahlreichen Besucher ein Bild von diesem Sequel machen können. Ein großes Fragezeichen steht noch hinter dem Speichermedium. Da man auf der einen Seite dem 64DD einen enormen Push geben, auf der anderen Seite aber auch die westlichen Märkte bedienen möchte, könnte es sein, dass das Update in zwei Versionen erscheinen wird, und zwar als 64DD-Diskette und neuartiges Lock-on-Modul, das nur im Zusammenspiel mit dem Zelda-Modul funktioniert.





**Schon gehört?**

+++ Konami und Microsoft unterzeichneten ein gegenseitiges Entwicklungsabkommen, so dass künftig Microsoft-Titel durch Konami für diverse Konsolen umgesetzt werden.

+++ Capcom kickte den Horror-Altmeister George Romero aus dem Resident Evil-Filmprojekt. Begründung: Schlechtes Drehbuch.

+++ Final Fantasy IX wird nun doch für die PlayStation erscheinen.

+++ Das Horror-Adventure D2 wird am 18. November auf vier CDs ausgeliefert.

+++ In den Staaten gibt es die N64-Titel Zelda, Banjo Kazooie, 1080 Snowboarding, Star Wars R.S. sowie Yoshi's Story als preiswerte Players-Choice-Version. Deutschland wird diesem Beispiel mit Sicherheit folgen.

+++ Nintendo zieht Bilanz. Die erfolgreichsten N64-Titel sind: Super Mario 64 (ca. 10 Millionen), Mario Kart 64 (ca. 7,7 Millionen) sowie indiziertes Spiel 007 (6,52 Millionen). Zelda (derzeit 7,1 Millionen) hat allerdings gute Chancen, sich noch auf Platz 1 vorzuschieben.

+++ Die Filmumsetzung Tarzan wird auch für das N64 erhältlich sein. Den Vertrieb hat sich Activision gesichert.

+++ Capcom gibt weitere Dreamcast-Projekte bekannt: Power Stone 2, Star Gladiator 2 sowie ein Mech-Kampfspiel im Stile von Virtual On.

+++ Für das Frühjahr 2000 ist die Filmtrilogie Die Hard 64 (N64) geplant.

**PS Jump & Run**

**Tombi! 2**

Er hat rosa Wuschelhaar und eine Vorliebe für fette Schweine – die Rede ist natürlich vom quirligen Steinzeitmenschen Tombi, der im ersten Teil noch ein raffiniertes Action-Adventure in 2D hinlegte. Beim Nachfolger hat sich augenscheinlich vor allem der Grafikstil radikal verändert. Der Protagonist aus dem Hause Whoopee Camp turnt diesmal durch Welten, die sich radikal alle drei Dimensionen zu Nutze machen, und zwar derart konsequent, dass es zur Einstimmung einen Trainingslevel gibt, durch den man gezielt lernt, wie man sich durch die 3D-Areale hangelt. Abgesehen vom neuen Erscheinungs-

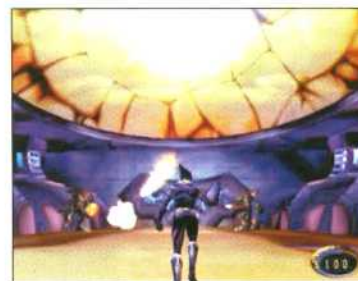


bild bietet Tombi! 2 erneut die motivierende Mischung aus Rollenspiel- und Jump&Run-Elementen, umrahmt von lustigen Dialogen und raffinierten Rätseln. Die Qualität der ersten Screenshots verheißt bereits einen absoluten Hochkaräter, so dass wir es kaum erwarten können, dass der Titel endlich auf der Erscheinungsliste der Vertriebsfirma Sony steht.

**DC Jump & Shoot**

**MDK 2**

MDK war 1997 eines der witzigsten und einfallsreichsten Actionwerke für PC und PlayStation, was zahlreiche Fachzeitschriften auch mit hohen Wertungen honorierten. Erstaunlicherweise fiel der Titel jedoch bei den Endverbrauchern durch, was an der schrägen Grafik und den bizarren Gags der Marke Shiny Entertainment gelegen haben könnte. Das wiederum dürfte auch der Grund gewesen sein, warum das Softwarehaus rund um David Perry die Finger vom Nachfolger ließ und stattdessen die Lizenz an Bioware (Baldur's Gate) verkaufte. Wer nun aber Qualitätseinbußen beim Nachfolger erwartet, sieht sich getäuscht. Im Gegenteil: MDK 2 für den Dreamcast sieht schlichtweg fantastisch aus und bietet darüber hinaus zahlreiche neue Ideen. Diesmal zieht ihr nämlich nicht nur mit Kurt Hectic durch die psychedelischen



Scienc-Fiction-Welten und lasst die Waffen sprechen, sondern auf Wunsch auch mit dem Cyberhund Max oder Dr. Hawkings. Da jeder Charakter über individuelle Fähigkeiten verfügt, verändert sich der Spielablauf signifikant. Wählt ihr beispielsweise den Doktor, liegt der Schwerpunkt auf der Lösung von Puzzleaufgaben, während der Kläffer Max vorzugsweise die Waffen sprechen lässt. Natürlich kommt auch der Humor wieder einmal nicht zu kurz. Visiert ihr zum Beispiel einen Gegner an, kann es durchaus vorkommen, dass er vor lauter Angst seinen Kopf in seinem Schoß versteckt. Rechnet noch diesen Herbst mit dem Release.

**Verkaufsschlager**



**BRD**

**PlayStation**

1. Need for Speed IV
2. Metal Gear Solid
3. Tomb Raider II (Platinum)
4. Ridge Racer Type 4
5. Crash Bandicoot 2 (Platinum)

**Nintendo 64**

1. Mario Party
2. Zelda: Ocarina of Time
3. Castlevania
4. Star Wars R.S.
5. Turok 2



**JAPAN**

1. Ace Combat 3 (PS)
2. Beatmania Append  
Gottamix (PS)
3. Dance Dance Revolution 2 (PS)
4. Die Hard Arcade 2 (DC)
5. SD Gundam (PS)



**USA**

1. Super Smash Brothers (N64)
2. Pokemon Blue (GB)
3. Pokemon Red (GB)
4. Street Fighter Zero 3 (PS)
5. Mario Party (N64)

**Szenegeflüster**

**Lara nackt!**

Wer braucht bitte schön einen Tomb-Raider-Nacktheat, wenn sich die ehemalige, bekannte Lara-Croft-Darstellerin **Nell McAndrew** auch „freiwillig“ auszieht. So geschehen in der jüngsten Ausgabe des amerikanischen **Playboys** (08/99), die ab dem 5. Juli sicherlich nicht nur in den Staaten reißenden Absatz findet. Wer also schon immer einen anatomischen Vergleich zwischen dem Original und ihren Darstellerinnen ziehen wollte, sollte sich diese Ausgabe ruhig bestellen. Apropos Model: Die auf der E3 frisch gekürte Lara-Croft-Darstellerin heißt zufälligerweise auch **Lara Weller**.



**And the winners are...**

Den Hauptpreis beim **New-Beetle-Gewinnspiel** in der Ausgabe 05/99 (ein Wochenende in einem deutschen Hotel nach Wahl) hat gewonnen: **Stefan Hanke aus Berlin**.  
2. bis 5. Preis gehen an:  
**Heike Beckert aus Chemnitz, Andy Lensing aus Rheinberg, Egbert Klara aus Fürth sowie Gregor Rottmann aus Hagen.**  
Wir wünschen allen Gewinnern viel Spaß mit ihren Preisen!

**Videospielheld goes Comic**

Der **Gamix Verlag** hat sich auf den Vertrieb von Videospiel-Comics spezialisiert. Den Anfang machte dabei das optisch überaus reizvolle Heldenteam aus **Lara Croft** und **Witchblade**. Deutlich martialischer geht es hingegen bei den **Resident-Evil-Comicstrips** zu, bei denen derbe Gore- und Splattereffekte zum guten Ton dazu gehören. Für den September ist des Weiteren noch ein **Turok-Special** geplant. Die edlen Comic-Heften erscheinen alle zwei Monate und zeichnen sich durch einen sehr reifen Zeichnungsstil aus. Der Preis liegt bei **7,80 DM**, wobei den Heften hin und wieder auch **Poster** beiliegen. Der **Dino Verlag** hat sich hingegen passend zum Kinostart den Vertrieb der amerikanischen **Star-Wars-Comic-Hefte** gesichert, die monatlich am Kiosk erhältlich sind.





PS Rennspiele

### Jet Moto 3

Futuristische Bikes, adrenalin-fördernde Pisten, waghalsige Sprünge und packende Verfolgungsjagden, das sind die bewährten Zutaten von Jet Moto. 989 Studio werkelt derzeit mit Hochdruck an



der dritten Auflage dieser High-speed-Raserei, die erneut all diese Tugenden beherzigen wird. Neben einer völlig neuen 3D-Engine, die eine HiRes-Darstellung und einen flüssigen Bildaufbau erlaubt, gibt es noch abgefahrenere Stunt-Strecken, auf denen die Profis ihr Können unter Beweis stellen. Außerdem bietet nahezu jeder Rundkurs zahlreiche Gabelungen, so dass die Wahl der richtigen Route vorentscheidend für Sieg oder Niederlage sein wird. Fans dieser Rennspielserie müssen sich noch bis zum Herbst gedulden, ehe sie wieder das virtuelle Bike besteigen dürfen.



PS Golf

### Everybody's Golf

In japanischen Zeitschriften tauchten bereits die ersten Screenshots zu unserer aktuellen Golf-Referenz auf. Unter der Leitung eines zum größten Teil neuen Teams (Camelot wurde Sony einverleibt) lassen sich die Programmierer für den Nachfolger sehr viel Zeit, schließlich sind die Erwartungen vor allem in Japan sehr hoch (der Titel war dort monatelang in den Top 5). Everybody's Golf wird spielerisch erwartungsgemäß am Original anknüpfen, in vielfacher Hinsicht jedoch deutliche Verbesserungen bieten. Dazu gehören unter anderem eine gründlich überarbeitete Grafik mit wesentlich mehr Details und Texturen, noch mehr Golfkurse, neue Spielmodi sowie eine verbesserte Benutzerführung und ein noch spannenderer Karrieremodus. Als weiteren Gag gibt

es speziell für diesen Titel eine Homepage, auf der japanische Fans ihren Highscore verewigen können. Ob und wann der Titel in Deutschland erscheinen wird, ist derzeit noch ungewiss.



N64 Strategie/Rollenspiel

### Ogre Battle 3

In Japan genießt die Ogre-Battle-Serie bereits seit Jahren Kultstatus, handelt es sich doch um eine ungemessen fesselnde Mischung aus rundenbasierenden Strategiekämpfen und Rollenspiel. Fans dieses Taktikfestes sind auf den dritten Teil besonders gespannt, schließlich werkeln die Entwickler von Quest

bereits seit über drei Jahren an der Fortsetzung. Das Mega-Modul wird nun am 14. Juli in Japan ausgeliefert und dürfte Nintendo sicherlich ein paar N64-Besitzer mehr bescheren, da die Cartridge vollgestopft ist mit spannenden Strategieschlachten, wunderschönen Comic-Grafiken und einer tollen Story. Leider dürfte auch dieses Ogre-Battle-Werk nur wenig Chancen haben, offiziell in Deutschland zu erscheinen.



### Schon gehört?

+++ Activision plant eine Intellivision-Collection für die PS mit über 70 Titeln der Oldie-Konsole.

+++ In Japan konzipiert man derzeit ein Internet-Link für den Game Boy Color, zum Downloaden von Upgrades. Der Anschluss erfolgt über ein Handy.

+++ Die amerikanische Spielzeugkette KB Toys bietet die PlayStation und das N64 für schlappe 99 Dollar an.

+++ Resident Evil: Code Veronica (DC) soll die Internet-Funktionen der Konsole unterstützen.

+++ Ein Gerücht: Rock 'n' Roll Racing 2000 soll ein weiteres Rennspiel für den Dreamcast werden.

+++ In Japan ist Segas Dreamcast drauf und dran, das N64 zu überflügeln.

+++ Kein Scherz: Sega of Japan gab offiziell bekannt, dass man für Nintendos GBC und Bandais WonderSwan Spiele entwickeln werde, da der Konzern auch in Zukunft keinen eigenen Handheld in Aussicht stellt.

+++ ArtDink entwickelt die Wirtschaftssimulation A-Train VI für die PS2.

+++ Alle Original-NES-Mega-Man-Module sollen für die PlayStation umgesetzt werden.

+++ Gerüchten zufolge werkelt das Tomb-Raider-Team an einem Ego-Shooter für den Dreamcast mit dem Arbeitstitel Eden.

+++ Destruction Derby 64 soll noch dieses Jahr erscheinen.

## Szenegeflüster

### Luxus-Dreamcast

Passend zum Release des außergewöhnlichen Kommunikationserlebnisses Seaman veröffentlicht Sega eine limitierte Seaman-Edition im schicken Transparenz-Look. Das Paket umfasst das Grundgerät, einen Controller, ein VMS, ein Mikrophon sowie das Spiel Seaman. Wer das begehrte Set haben möchte, braucht sehr gute Beziehungen und ein wenig Kleingeld, denn es werden nur 500 Einheiten dieses edlen Sammlerstücks ausgeliefert.



### Noch mehr PlayStation-Design

Rundum-Aufkleber für die PlayStation sind derzeit der absolute Renner. Nun drängen mit der Graphic-Kit-Serie aus dem Hause Promovideo 15 weitere Aufkleber auf den Markt, die sich allesamt durch sehr wüste Karbonkompositionen und kreative Motive auszeichnen. Der Hersteller verspricht zudem ein ebenso leichtes Aufkleben wie Ablösen der Hochglanz-Aufkleber. Ein Graphic Kit schlägt mit 24,90 DM zu Buche und wird durch die Firma Dynatex vertrieben.



### Innovative Peripherie

Zubehör-Hersteller Innovation hat gleich vier zum Teil sehr ungewöhnliche Peripherie-Geräte im Sortiment. Das Cooling System für 69,90 DM wird unter die PlayStation gesteckt und sorgt so durch einen Ventilator für ausreichende Kühlung. Leider sind aber die Nebengeräusche derart laut, dass dieses Gerät nur bedingt empfehlenswert ist.

Per Emulator Adapter (79,90 DM) könnt ihr den Dual-Shock-Controller an eurem PC anschließen und so PC emulierte PlayStation-Titel zocken, allerdings ohne jegliches Force-Feedback. Das X-Drive für ca. 100 DM ist eine schnelle Kopierstation, mit der man mühelos und binnen kürzester Zeit Speicherstände von einer Memory-Card zur anderen überspielt. Ungewöhnlich ist auch das Fighting Foot Pedal (69,90 DM), das zwischen Pad und Konsole angeschlossen wird, so dass man Rennspiele relativ preiswert mit zwei Pedalen genießen kann. Alle genannten Produkte sind im Vertrieb von The Next Generation und bei gut sortierten Fachhändlern erhältlich.





# CROC 2

TM



**CROC KEHRT AUF DIE PLAYSTATION ZURÜCK!**

*Begleiten Sie Croc auf seiner verrückten Reise durch mehr als 35 aufregende Level. Sein Abenteuer führt ihn in vier Gobbo-Dörfer mit neuen Gobbo-Charakteren, hinterhältigen Monstern und natürlich jeder Menge Spaß!*

[www.foxinteractive.com](http://www.foxinteractive.com)





Heißblütig unterwegs: Durch idyllische Bergdörfer führt euch die Italien-Etappe. Die Kurven haben es dort in sich.



Verfolgerduell: Wenn zwei sich streiten, freut sich meist der Dritte bzw. hier der Hintermann.



Am Ziel der Träume: Gemeinsam mit eurem Konkurrenten wird nach Beenden der Rennserie kräftig abgefieert.

# V-Rally 2

**PlayStation Rennspiel** Nahezu zwei Jahre musste sich der Rallye-Freak gedulden, ehe der Nachfolger zu V-Rally endlich das Licht der PlayStation-Welt erblickte. Doch der Aufwand sollte sich gelohnt haben ...

Zwei Jahre sind im relativ schnelllebigen Konsolengeschäft eine wahrlich lange Zeit. Während die französischen Programmierer aus den Eden Studios fieberhaft am Sequel zu V-Rally arbeiteten, haben sich andere Teams den von Eden zumindest mitinitiierten Boom der Rennspiele zu Nutze gemacht und die einstigen Vorreiter aus dem Land der

Baguettes überholt. Gran Turismo, Ridge Racer Type 4 und Colin McRae Rally sind nur einige wenige Titel, die gerade in der letzten Zeit für reichlich Aufsehen sorgten. Dass man in unserem Nachbarland die Zeit nicht sinnlos hat verstreichen lassen, sondern den bewährten Vorgänger komplett überarbeitet hat, soll mit dem Release des neuen Rallye-Krachers deutlich gemacht werden. Der Vorgänger, der zu Recht Platinum-Status erlangte, hatte trotz vieler positiver Aspekte nämlich auch seine Schwächen. Gerade für Rallye-Novizen waren einige Passagen wegen der schwierigen Steuerung doch eine große Herausforderung. Der hohe Simulationsanspruch des ersten Teils wurde daher gerade für die Anfänger unter den Zockern leicht zurückgeschraubt. Ziel dieses

Vorhabens war es, den Rookies nicht



Japanischer Flitzer: Mit dem Hyundai durch enge Tunnel und über schmale Trassen. Optisch gehört die Kiste zu den schönsten im Feld.

bereits am Anfang den Fun zu nehmen. Im Rahmen geplanter Neuerungen nahm Sony bereits im Vorfeld dem Team rund um den Produzenten Stéphane Bonazza den Wind aus den Ideensegeln. Das geplante Feature der Add-on-CDs wurde ebenso gestrichen wie eine Link-Option. Dies wurde von Sony sogar schon vor einer möglichen Lizenzvergabe unterbunden. Die Elemente, die den Weg ins Ziel gefunden haben, können sich dennoch sehen lassen.

**Spielablauf:** Infogrames setzt sich selbst ein Software-Denkmal Die wohl bereits beim Betrachten der Auswahlmenüs auffälligste Veränderung ist der implementierte Streckeneditor. Dieser erlaubt selbst dem unerfahrensten virtuellen Straßenkonstrukteur das Basteln

hochinteressanter Strecken für den Eigengebrauch. Vom persönlich festgelegten Streckenprofil samt Steigungen, Kurven und Schikanen des jeweiligen Kurses könnt ihr noch weitere Feinheiten, wie den Bodenbelag, Schnee, knochentrockene Pisten bis hin zu reinen Rutschpartien im Matsch, wählen. Wem dies immer noch nicht individuell genug ist, der kann seinen Sadismus darin ausleben, noch ein paar klitzekleine Hügel oder Bodenwellen "zu bauen". Damit dürfte wohl selbst dem anspruchsvollsten Landschafts-



Positionskämpfe: Um zu gewinnen, müsst ihr manchmal an eure Grenzen gehen, um alle Widersacher auszuschalten.



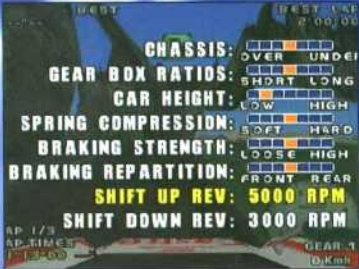
Cockpit-Blick: Neben der totalen Sicht aus dem heißen Geschoss ist dies die am meisten actionlastige Perspektive des gesamten Renngeschehens.



Animierte Randobjekte: Helikopter und Züge säumen das optische Erscheinungsbild und verleihen dem Ganzen einen großen Grad an Realismus.







**Virtueller Mechaniker:** In dem Menü regelt ihr von Schaltwegen über Bremsstärke bis hin zum Tieferlegen die essentiellsten Eigenschaften des Vehikels.



**Schnelles Vergnügen:** Mit mehr als 150 km/h brecht ihr über hügelige Waldetappen, den Sternenhimmel immer vor Augen.



**Bergprüfung:** In den Gebirgsregionen ist schnelle Reaktion gefordert, da haufenweise Haarnadelkurven und fiese Abzweigungen vorkommen.

## 2L Kit Cars

**RENAULT MEGANE**

MAX POWER: 275 HP  
 MAX TORQUE: 26 KG/M

2L ATMOSPHERIC ENGINE  
 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX  
 FRONT WHEEL DRIVE  
 960 KG

**OPEL ASTRA**

MAX POWER: 280 HP  
 MAX TORQUE: 26 KG/M

2L ATMOSPHERIC ENGINE  
 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX  
 FRONT WHEEL DRIVE  
 960 KG

**CITROEN XSARA**

MAX POWER: 280 HP  
 MAX TORQUE: 25 KG/M

2L ATMOSPHERIC ENGINE  
 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX  
 FRONT WHEEL DRIVE  
 960 KG

**SEAT IBIZA**

MAX POWER: 270 HP  
 MAX TORQUE: 22 KG/M

2L ATMOSPHERIC ENGINE  
 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX  
 FRONT WHEEL DRIVE  
 960 KG

**PEUGEOT 306**

MAX POWER: 280 HP  
 MAX TORQUE: 26 KG/M

2L ATMOSPHERIC ENGINE  
 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX  
 FRONT WHEEL DRIVE  
 960 KG



**Vierspieler-Modus:** Trotz geringer Einbußen in puncto Detailvielfalt bietet man vier Spielern den optimalen Mehrspieler-Fun.

architekten genügend Kreativität zugestanden werden. Die Kreationen werden schließlich auf der haus-eigenen Memory-Card gespeichert. Es finden sage und schreibe bis zu 100 editierte Kurse pro Seite (15 Blocks) einer gewöhnlichen Speicherkarte Platz. Die erschaffenen Pisten können bereits während des Entstehungsprozesses probegespielt werden. Doch auch über diese wahrlich meisterliche Umsetzung des Editier-Modus hinaus gehören die nackten Fakten von V-Rally 2 zum Allerfeinsten. Bis zu 26 verschiedene Vehikel stehen zu eurer Verfügung. Die meisten davon sind neuere Modelle aus dem aktuellen Rallye-Zirkus, wobei zusätzlich einige ältere Fahrzeugtypen aus dem Renn-geschehen der letzten Jahre spiel-bzw. fahrbar sind. Der zweite Blick offenbart bereits den nächsten Innovationsknaller in diesem Genre. Eden Studios haben es tatsächlich geschafft, einen Vierspieler-Modus einzubauen. Selbstverständlich müsst ihr dabei leider kleine Einbußen in Kauf nehmen. Diese beschränken sich jedoch darauf, dass die Hintergrund-

szenarien stark vereinfacht wurden. Dadurch wird gewährleistet, dass die Spielgeschwindigkeit wiederum nur geringe Einbußen erleidet. Die Engine im per Multitap ausgetra-genen Mehrspieler-Modus läuft daher nur in einer etwas langsameren Geschwindigkeit als in der Einspieler-Fassung ab. Auf eine HiRes-Auflösung muss glücklicher-weise nicht verzichtet werden. In diesem Zusammenhang wartet man noch mit der stattlichen Kursanzahl von ganzen 94 unterschiedlichen Strecken auf. Deren Gesamtlänge be-trägt umgerechnet mehr als 300 (!) km. Doch reine Fakten und Eckdaten machen bekanntlich noch lange kein gutes Spiel aus. Deswegen auch



**Nachholbedarf:** An dritter Position liegend, lautet die Devise: Vollgas!



**Napoleons Insel:** In den Korsika-Etappen geht es über schöne Küstenstrecken mit malerischen Sonnenuntergängen.





**Gewieftes Überholmanöver:** Um einen Kontrahenten auszuschalten, gilt es den richtigen Zeitpunkt zu wählen. Windschattenfahren ist dabei empfehlenswert.



**Kleiner Flitzer:** Selbst mit dem kleinsten Kraftpaket lehrt ihr der gesamten Konkurrenz das Fürchten.

gleich nahtlos weiter mit dem wichtigsten Element, dem Einzspieler-Modus. Anfangs habt ihr die Auswahl aus den Spielmodi Time-Trial, Arcade, Trophy und Championship. Dabei sollte aber bedacht werden, dass zu Beginn noch nicht alle Wagen und Strecken anwählbar sind und einige erst noch freigeschalten werden müs-



sen. In jedem Land habt ihr mehrere Prüfungen zu absolvieren. Dabei ist das Verhältnis von Rundkursen zu Etappenrennen relativ ausgeglichen. Im Gegensatz zu Colin McRae müsst ihr aber bei V-Rally 2 erneut gegen eine starke Rivalenschar antreten, anstatt alleine auf Zeitjagd über die Pisten zu gehen. Zwölf unterschiedliche Länder, das bedeutet auch zwölfmal eine andere topographische Vorgabe. In den Etappen des nördlichen Skandinaviens, in Schweden und Finnland, trifft ihr vermehrt auf widrige Bodenverhältnisse, von vereisten Fahrbahnen bis hin zu Schneefall. Besonders in haarigen Kurven mit Schneeverwehungen und eisiger Unterlage bricht das Vehikel schon mal zur Seite aus, kann aber mit gekonnten Manövern wieder abgefangen werden. Extrem wird der Fahrspaß jedoch erst nachts in verschneiten Regionen. Ähnlich dem realen Fahrgefühl gibt es Momente, in denen ihr vor lauter Spiegelungen der Scheinwerfer auf der weißen

**Malerischer Sonnenuntergang:** Für derartige Naturscheinungen habt ihr während der hektischen Raserei keine Zeit.



**Zweispeler-Modus:** Das Rennen mit einem menschlichen Kontrahenten birgt harte Positionskämpfe, untermalt von der gleichen Detailfülle wie im Single-Modus.

Schneeoberfläche die Streckenführung nicht mehr erkennt und schnell mal an einer schlüpfrigen Stelle die Kontrolle verliert. Anders sieht die Lage schon im sonnigen Indonesien aus. Eine enge Straßenführung, gemeine Spitzkehren und einen häufig sehr ausgetrockneten und staubigen Bodenbelag gilt es dort zu meistern. All diese Problemstellungen fordern natürlich eine ausgeklügelte Fahrzeugphysik. Im direkten Vergleich zu V-Rally hat der Nachfolger auch hier klar die Nase vorn. Das Fahrverhalten wurde deutlich verbessert, so dass ihr im Sequel tatsächlich das Gefühl habt, einen Rallye-Boliden zu steuern. Jedes noch so kleine Schlagloch oder etwa der Wechsel der Fahrbahnbeschaffenheit wirkt sich konsequent auf die Fahreigenschaften aus. Gutes Timing in Bezug auf die richtige Anfahrt in eine Haarnadelkurve gehört ebenso dazu wie den Kontrahenten durch geschickt "inszenierte" Fahrfehler von der Strecke zu befördern. Entspanntes Dahingleiten Marke Ridge Racer kommt hier nicht in die Tüte. Ihr

### 1.6L Kit Cars

**CITROEN SAXO**

MAX POWER: 220 HP  
 MAX TORQUE: 19 KG/M

1.6L ATMOSPHERIC ENGINE  
 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX  
 FRONT WHEEL DRIVE  
 880 KG

**PEUGEOT 106**

MAX POWER: 220 HP  
 MAX TORQUE: 19 KG/M

1.6L ATMOSPHERIC ENGINE  
 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX  
 FRONT WHEEL DRIVE  
 880 KG

**NISSAN MICRA**

MAX POWER: 155 HP  
 MAX TORQUE: 15 KG/M

1.3L ATMOSPHERIC ENGINE  
 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX  
 FRONT WHEEL DRIVE  
 790 KG





## Die Renn-Locations



**Argentinien**



**Australien**



**England**



**Finnland**



**Indonesien**



**Italien**



**Korsika**



**Monte Carlo**



**Neuseeland**



**Portugal**



**Schweden**



**Spanien**

müsst euch schon individuell auf die unterschiedlichen Strecken einstellen. Wenn ihr längere Passagen auf Asphaltgeraden bewältigt und dann urplötzlich auf eine Schotterpassage trifft, schwimmt eure Karosserie vom einen auf den anderen Moment und tendiert dazu, sich vor allem in den Kurven bei hastigen Lenkbewegungen völlig anders zu verhalten als auf dem geteerten Belag. Diesem Umstand kommen die mannigfaltigen Einstellungsmöglichkeiten der Fortsetzung sehr entgegen. Hier wird zwar nicht ganz die Optionsfülle eines Gran Turismo geboten, die Möglichkeiten können sich aber nichtsdestotrotz sehen lassen. Ihr passt euer Gefährt für jede Strecke mit Hilfe diverser Einstellungen neu auf die Gegebenheiten an. Dazu zählen Modifikationen an der Bremsanlage, individuelle Schaltübersetzung und Abstimmung der Federung. Zusätzlich bietet sich

die Möglichkeit (dank einem bekannten Reifenhersteller), acht unterschiedliche Reifensätze auf eure Kiste zu montieren. Ihr trefft eine Auswahl aus Tiefschnee-, Intermediate-, Regen-, Schnee-/Eis- und je zwei Asphalt- und Schotterreifen. Diese Auswahl toppt sogar noch das ansonsten einmalig große Potential eines Gran Turismo. Wichtig zu erwähnen ist in puncto Gameplay noch der Fakt des Umgangs mit der Straßenbegrenzung. Dies stellte im Vorgänger wohl die meisten Probleme selbst für geübte Piloten dar, da ihr einfach zu leicht von der Strecke geflogen seid. Man hat sich dieses Problems gewissenhaft angenommen-

men und so genannte Auslaufzonen integriert. Bei überhöhten Geschwindigkeiten ist es zwar immer noch möglich, einen ungewollten Überschlag oder Dreher hinzulegen, aber im direkten Vergleich wurde dies doch deutlich minimiert.

### Technik: Tüchtige Arbeit geleistet

Das französische Programmiererteam hat sich mächtig ins

Zeug gelegt und präsentiert V-Rally 2 in einem optisch absolut zeitgemäßen Gewand. Die Grafik-Engine wurde sinnvollerweise komplett überarbeitet und geizt nicht mit schönen Details. Animationen am Streckenrand, wie etwa der aus NFS IV bekannte Zug oder ein vorbei-



**Australien-Etappe:** Im weitläufigen fünften Kontinent kommt auch mal Regen vor. Regenbereifung ist erste Wahl.



**Sliding total:** Auf diesem leicht eisigen Parcours werden eure Fähigkeiten enorm gefordert. Genaueste Kontrolle über die Power-Kisten ist hier Pflicht.



**Wer brems, verliert:** Zumindest in der virtuellen Raserei stimmt diese Devise noch. Nur wer geschickt mit dem Gaspedal umgeht, hat eine reelle Chance zu gewinnen.



## Die Perspektiven



V-Rally 2 bietet neben drei unterschiedlichen Außenperspektiven auch die Cockpit-Perspektive. Mit dem Blick durch die Windschutzscheibe aus dem Inneren des Fahrzeugs ist der Bolide für viele Rennfahrer am besten zu steuern. Zudem ist diese Ansicht am actionreichsten, da ihr direkt am Puls des Geschehens sitzt.



Das Eden-Team hat sich noch ein kleines Schmäckerl einfallen lassen. Im Pause-Modus wählt ihr die frei einstellbare Ansicht. Hierbei könnt ihr die Kamera stufenlos zoomen und mit Hilfe des Steuerkreuzes einen beliebigen Kamerastandort festlegen. Diese Option ist der Konkurrenz sehr ans Herz zu legen.

## erste hilfe HILFESTELLUNG

Der wichtigste Aspekt, ein Rennspiel zu bewältigen, ist die richtige Kurventechnik. Diese setzt sich zusammen aus einer möglichst guten Ein- und Ausfahrt in die jeweilige Schikane. Wer zu schnell hineinfährt, hat meist keine Chance, durch starkes Bremsen wieder in die Ideallinie zu finden. Anders herum bringt es natürlich ebenfalls wenig, mit Halbgas in die Kurve zu gehen. Die Gegner würden euch nur Staub auf der Windschutzscheibe hinterlassen. Euch blieben wenig Chancen, noch etwas aus dem Rennen zu holen.

**Leichte Kurven** lassen sich in fast allen Fällen mit Vollgas durchfahren. Es kann lediglich vorkommen, dass ihr für den Bruchteil einer Sekunde vom Gas gehen müsst. Bremsen ist aber nicht nötig.

**Mittelschwere Kurven** stellen schon eine größere Prüfung dar, da der Scheitelpunkt erst sehr spät zu sehen ist. Schaltet auf alle Fälle den Co-Piloten ein, der euch die Schikanen ansagt. Steuert ihr dann in das Hindernis hinein, geht erstmal vom Gas. Bremsst euch nun leicht in den Scheitelpunkt hinein. Wenn ihr diesen vor Augen habt, tretet das Gas erneut voll durch, so gelingt es in fast allen Fällen, eine Ideallinie zu finden und dabei möglichst wenig Speed zu verlieren. Die meisten Positionskämpfe werden in den Kurven entschieden. Deswegen ist eine optimale Fahrweise hier vorentscheidend für das weitere Geschehen.

**Haarnadelkurven** sind noch eine Stufe schwerer zu handhaben. Um den Einsatz der Handbremse kommt ihr nicht herum, wollt ihr einen vorderen Platz im Klassement belegen. Die Einfahrt verläuft praktisch genauso wie bei mittleren Kurven. Kurz vor dem Scheitelpunkt zieht ihr nun die Handbremse, während ihr voll in Richtung des weiteren Streckenverlaufs einschlagt. Nach einem kurzen Slide mit Gegenlenken das Gaspedal durchtreten und schon seid ihr durch dieses Hindernis durch.

**Abknickende Straßen** können nun entweder mit der gerade beschriebenen Vorgehensweise oder schlicht mit dem Mittel der Vollbremsung und dem langsamen Herumcruisen um die Kurve bewältigt werden. Hier bleibt die Wahl ganz euch überlassen. Die erste Möglichkeit bringt zwar entscheidende Zeit, ist aber enorm schwierig zu meistern.

fliegender Helikopter, machen den Titel zu einem Augenschmaus. Tolle Lens-Flare-Effekte, vor allem bei den Nachtfahrten, und zusätzliches Flammenzüngeln aus dem Auspuff sorgen des Weiteren für eine tolle Atmosphäre. Das Reflection-Mapping (Spiegelungen auf der Oberfläche der Vehikel) fügt sich ebenfalls sehr gut in den Gesamteindruck ein und

steigert den Grad an Realismus fast schon hin zur Perfektion. Die absolute Krönung in diesem Zusammenhang sind jedoch die animierten (!) Fahrzeuginsassen. Sowohl der Fahrer als auch der Co-Pilot gehen wie beim realen Fahren mit. Bei Vollbremsungen schleudern die Köpfe der beiden nach vorne, während ihr starkes Gasgeben darin bemerkt,



**3-2-1-Go:** Der Streckenposten mit dem schicken gelben „Müllsack“ gibt das Startsignal. Gleich kann die Bolidenhatz in die Vollen gehen.

**Protziger Bolide:** Der virtuelle „Reiskocher“ scheint auf den ersten Blick schwerfällig, doch in ihm steckt ein wahres Kraftpaket aus Pferdestärken.



**Alles im Blick:** Die Zuschauer postieren sich an für das Renngeschehen wichtigen Stellen, um nichts zu verpassen. Man beachte hier deren schönes Erscheinungsbild.







Repräsentieren in Monte Carlo: In bester Formel-1-Manier werden sie Siegerwagen am Ende schick vor den Augen der Zuschauer abgestellt.

**Swen:** Um für V-Rally 2 die passenden Worte zu finden, muss man et- was weiter ausholen. Bereits die augenschein- lichsten Neuerungen, der Editor und der Mehrspieler-Modus, beinhalten ein hohes Potential, euch lange Zeit an diesen Titel zu fesseln. Dazu ge- sellt sich noch die Auswahl aus 26 realen Rennern und fast 100 Strecken. Das Sahnehäubchen jedoch bildet die sehr realistische Umsetzung der Fahreigenschaften. Veränderungen im Fahrverhalten sind wirklich spür- bar. Die Klasse eines Gran Turismo wird jedoch trotz all dieser Aspekte nicht ganz erreicht. Das mag zum ei- nen daran liegen, dass die Replay- Qualität nicht so filmreif ist wie die in Sonys Edleracer, zum anderen gibt es in puncto Präsentation Abstriche im direkten Vergleich, da GT einfach ele- ganter wirkt. Beide Kriterien mögen zwar für manchen nicht so zutreffend erscheinen, doch spiegelt dies lediglich meine Meinung wieder. Zumindest für das Rallye-Genre wur- de mit V-Rally 2 eine neue Referenz geschaffen.



... dass die Köpfe genau die entgegen- gesetzte Bewegung vollführen. Nun werden die Oberkörper stark in die Schalensitze gepresst. Es ist zwar unnötig zu erwähnen, dass dies den direkten Spielverlauf eher weniger beeinflusst, aber nichts- destotrotz ein witziges Feature dar- stellt. Erwähnenswert ist zudem, dass ihr nicht etwa durch von Menschen leergefegte Landstriche brettet, sondern zahlreiche Zaungäste das Renngeschehen mit- verfolgen. Das übliche Pressevolk samt blitzende Kameras ist ebenso vertreten wie die Schaulustigen. Doch Gott sei Dank übertreiben diese ihr Gaffertum nicht wie im realen Rallye-Sport und stehen bis kurz vor der Vorbeifahrt mitten in der Strecke. Kommt ihr ihnen bei gewagten Lenkmanövern doch einmal zu nahe, springen die Zuschauer geistesge- genwärtig zur Seite und bringen sich in Sicherheit.

### WRC Cars

<p><b>ON</b></p> <p><b>MITSUBISHI LANCER</b></p> <p>MAX POWER: 300 HP MAX TORQUE: 52 KG/M</p> <p>2L TURBO CHARGED ENGINE 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX 4 WHEEL DRIVE 1230 KG</p>	<p><b>ON</b></p> <p><b>FORD FOCUS</b></p> <p>MAX POWER: 300 HP MAX TORQUE: 56 KG/M</p> <p>2L TURBO CHARGED ENGINE 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX 4 WHEEL DRIVE 1230 KG</p>
<p><b>ON</b></p> <p><b>SUBARU IMPREZA</b></p> <p>MAX POWER: 300 HP MAX TORQUE: 48 KG/M</p> <p>2L TURBO CHARGED ENGINE 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX 4 WHEEL DRIVE 1230 KG</p>	<p><b>ON</b></p> <p><b>TOYOTA COROLLA</b></p> <p>MAX POWER: 300 HP MAX TORQUE: 52 KG/M</p> <p>2L TURBO CHARGED ENGINE 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX 4 WHEEL DRIVE 1230 KG</p>
<p><b>ON</b></p> <p><b>SEAT CORDOBA</b></p> <p>MAX POWER: 300 HP MAX TORQUE: 48 KG/M</p> <p>2L TURBO CHARGED ENGINE 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX 4 WHEEL DRIVE 1230 KG</p>	<p><b>ON</b></p> <p><b>SKODA OCTAVIA</b></p> <p>MAX POWER: 296 HP MAX TORQUE: 50 KG/M</p> <p>2L TURBO CHARGED ENGINE 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX 4 WHEEL DRIVE 1240 KG</p>
<p><b>ON</b></p> <p><b>HYUNDAI COUPE</b></p> <p>MAX POWER: 300 HP MAX TORQUE: 48 KG/M</p> <p>2L TURBO CHARGED ENGINE 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX 4 WHEEL DRIVE 1230 KG</p>	<p><b>ON</b></p> <p><b>PEUGEOT 206</b></p> <p>MAX POWER: 300 HP MAX TORQUE: 53 KG/M</p> <p>2L TURBO CHARGED ENGINE 6 SPEED SEQUENTIAL GEARBOX 4 WHEEL DRIVE 1230 KG</p>



### Test PlayStation

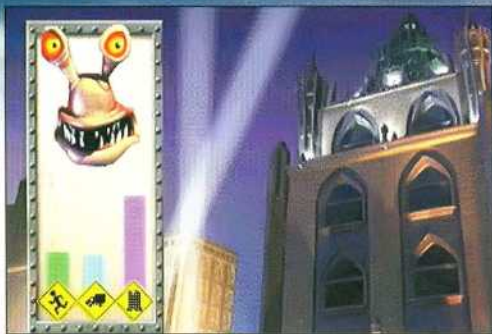
Hersteller: Edén Studios  
Vertrieb: Infogrames  
Spieleranzahl: 1 - 4  
Geeignet für: Anfänger bis Profis  
Ca. Preis: 99,- DM  
Muster von: Infogrames  
Vergleichbar mit: Colin McRae Rally (82%)  
Fakten: 96 Strecken, Dual Shock, Analog-Pad, Strecken-Editor  
Erscheint: Juni

Grafik: 91 Sound: 87

Fun: **93**







**Abgerechnet wird zum Schluss:** In den Kategorien Power-ups, Menschen und Häuser erhaltet ihr je nach Gründlichkeit Bonuspunkte.



**Wohl bekomm's:** Menschen schmecken nicht nur gut, sie dienen auch als wichtige Energielieferanten.



**Gemeinsam sind sie stark:** Erst ab zwei Teilnehmern wird es lustig.

# Rampage 2 Universal Tour

**PlayStation Geschicklichkeit** Midways randalierende Monsterbande begnügt sich bei ihrer neuesten Zerstörungssorgie nicht mehr mit dem Erdball, sondern nimmt gleich die gesamte Galaxie in Angriff.

Wenn man penibel ist, müsste der Titel im Grunde Rampage 3 lauten, schließlich brachten Midways Godzilla-Kollegen im Ur-Rampage bereits Mitte der 80er-Jahre in der Spielhalle sämtliche Bitmap-Häuser zum Einsturz, ehe mit Rampage: World Tour und Rampage 2 Universal Tour erst viele Jahre später die Konsolen erobert wurden. Sei es drum, Fakt ist auf jeden Fall, dass auch bei der dritten Auflage wieder Monster eifrig damit beschäftigt sind, unzählige Städte im Minutentakt zu zerstören.

**Spielablauf: Neues Drumherum, spielerisch jedoch identisch**  
Kenner des Vorgängers erinnern sich sicherlich noch an die drei animalischen Protagonisten Ralph, Lizzie und King-Kong-Vetter George. Nach ihrem letzten Feldzug konnten die drei Vandalisten endlich von der geplagten Menschheit gefangen genommen werden. In großen Käfigen wurde jeder zu einem anderen vermeintlich sicheren Platz gebracht. Drache Lizzie nach Tokio, George nach New York und der mutierte Wolf Ralph fristet sein Dasein in London. Glücklicherweise steht jedoch eine

neue Garde an Riesenmonstern parat, um ihre drei Vorbilder zu befreien, als da wären der Mega-Hummer Ruby, die Ratte Curtis sowie das mächtige Nashorn Boris. Jeder monströse Recke verfügt ebenfalls über Godzilla-ähnliche Ausmaße, mit denen er spielend einfach jedes Hochhaus binnen kürzester Zeit plattmachen kann, wobei wir schon bei der Hauptaufgabe wären: Ein bis drei Monsterdirigenten dürfen sich gleichzeitig in den unzähligen Levels austoben, in denen es nur darauf ankommt, möglichst geschickt und schnell bekannte Städte in Schutt und Asche zu legen, bevor die Luftabwehr mit Bomben an eurer Lebensenergie nagt. Um Letzteres wieder aufzupeppen, lohnt es sich mit kräftigen Faustschlägen bzw. Tritten die Fassaden der Häuser zu zerstören, da sich dahinter oftmals Energieauffrischer, wie Obst, Hamburger oder – besonders lecker – Menschen, befinden. Um ganze Wolkenkratzer höchst effektiv dem Erdboden gleichzumachen, bedarf es einer ausgeklügelten Technik aus Tritten und Schlägen an beiden Häuserseiten sowie des finalen Stampfens auf dem Dach, damit das Gemäuer endgültig wie ein



**Render-Grafik pur:** Gegenüber dem Vorgänger wirken die gerenderten Szenarios wesentlich durchgestylter und detaillierter.

Kartenhaus in sich zusammenbricht. Unermüdliches Zerstören lohnt sich in doppelter Hinsicht, denn durch jede Aktion füllt sich ein weiterer Energiebalken, der, einmal voll aufgeladen, für den ultimativen Specialmove sorgt, der sich stets durch eine noch größere Durchschlagskraft äußert. Wie ihr an dieser Beschreibung bemerkt, hat sich spielerisch kaum etwas verändert, dafür aber die Dramaturgie um einiges. Wenn ihr einen Kontinent erobert habt, gesellt sich das jeweils befreite Monster zu eurem Team dazu. Habt ihr den gesamten Erdball vernichtet, startet ihr zu guter Letzt noch eine Spritztour zu sämtlichen Planeten unserer Galaxie.

**Technik: Immer noch 2D**

Da die Grafik vom Comic-Effekt lebt und eine 3D-Darstellung keine spielerischen Vorteile bietet, gibt es erneut Render-Grafiken in Hülle und Fülle zu sehen. Der Detailreichtum konnte gegenüber dem Vorgänger deutlich angehoben werden, wobei lediglich die dicken Outlines bei den Sprites die Optik etwas trüben. Die Hintergrundmusik ist hingegen geradezu aufdringlich belanglos.



**Ulf:** Obwohl ich ein alt eingessener Rampage-Fan bin, enttäuschte mich der dritte Auftritt der Monsterbande doch ein wenig. Spielerisch hat sich bis auf ein paar kleine Details so gut wie gar nichts verändert, was nicht gerade für die Kreativität der Macher spricht. Okay, die Grafik ist deutlich besser geworden, neue Monster sowie ein verbessertes Drumherum. Doch all diese Features wirken sich vor allem für Solisten nicht positiv auf die Motivation aus. Diese lässt nämlich bereits nach wenigen Stunden aufgrund des repetitiven Spielverlaufes deutlich nach. Daher ist dieser Silberling nur für Rampage-Fans interessant, die ein paar Gleichgesinnte um sich scharen können, denn erst ab zwei Spielern macht dieser Titel Laune.



**Ab in die Galaxie!** Selbst der Planet Pluto wird Opfer der Zerstörungswut.



**Obacht!** Überall lauern versteckte Gefahren, wie dieses freigelegte Stromkabel.

## Test PlayStation

Hersteller: Midway  
Vertrieb: GT Interactive  
Spieleranzahl: 1-3  
Geignet für: Anfänger bis Profis  
Ca. Preis: 99,- DM  
Muster von: GT Interactive  
Vergleichbar mit: Rampage: World Tour (79%)  
Fakten: 125+ Levels, 6 Monster, Dual Shock, Passwort  
Erscheint: Juni

Grafik: 70 Sound: 51

Fun: 66



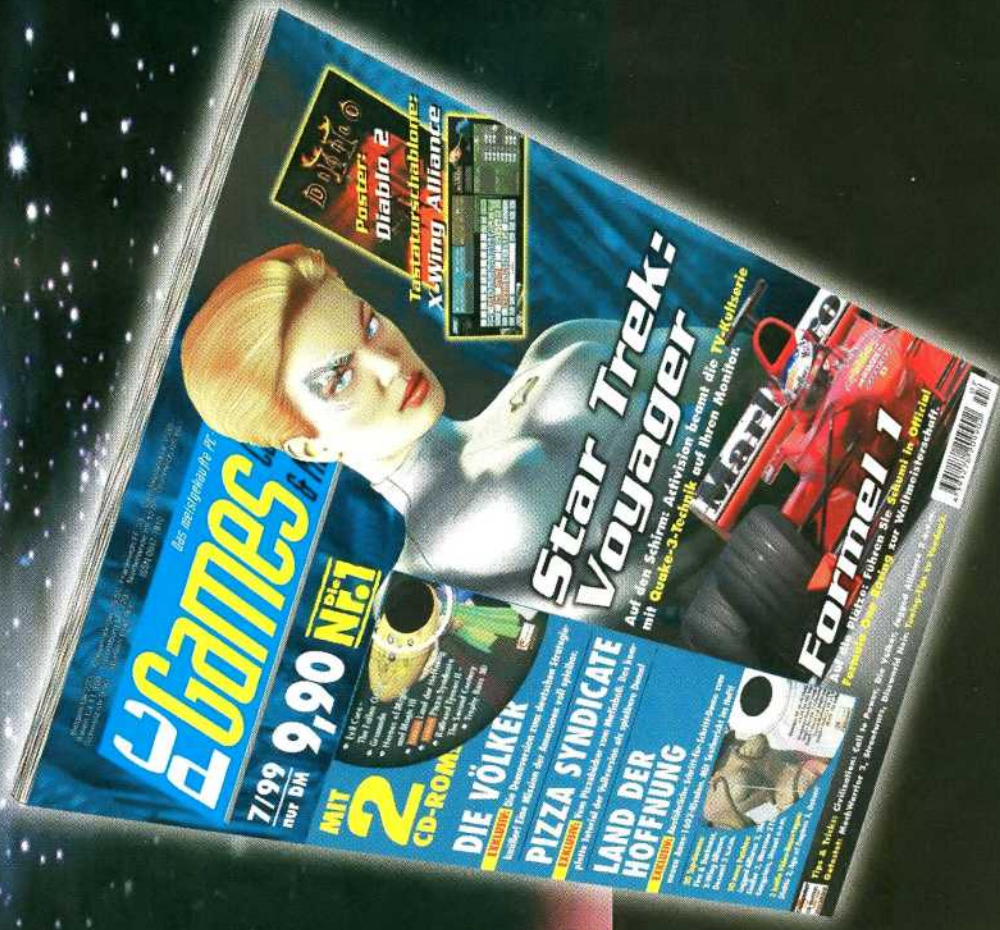


# Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...

... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekaufte PC-Spielmagazin – verrät Ihnen, wie kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews

und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: <http://www.pcgames.de>.

**PC Games - Damit Sie wissen, was gespielt wird!**







**Fragwürdiges Vergnügen:** Um die Formulierungen der Einführung zu verstehen, muss man sie sich mehrmals anschauen.



**Durchschlagend:** Blitze sind eine sehr aggressive Magie und führen bei den meisten Gegnern zum Erfolg.



**Schöpfung:** Ein Licht erscheint und ein neues Phantom wird erschaffen.

# Legend of Kartia

**PlayStation Strategie** Magie besteht nicht unbedingt aus Willenskraft. Auch Karten können Träger der mystischen Energie sein.

Wie jede Fantasy-Welt hat auch Rebus so ihre Probleme. Äonenlang verwendeten die friedvollen Einwohner eine mystische Kartenenergie, um die Ärgernisse des täglichen Lebens in Grenzen zu halten. Doch im Laufe der Zeit wurden die Menschen übermütig und missbrauchten die magischen Kräfte für ihren machthungrigen Ehrgeiz. Eigentlich ist das ein typischer Anfang für ein Rollenspiel, doch hat Atlus mit Legend of Kartia ein Strategiespiel gestrickt, das sehr stark an die altherwürdigen RPG-Strategie-Mixe der 16-Bit-Konsolen erinnert.

**Spielablauf: Auf der Jagd nach Phantomen**

Zu Beginn wählt ihr einen Charakter. Toxa ist ein strebsamer Ritter in der Palastwache des Königshofs von Kartia und verkörpert mehr den heldenhaften

Kämpfer. Lacryma dagegen ist als Tempel-Dienerin viel mehr in die Intrigen des Palastes involviert. Zu Beginn besteht jeder der zwei linear wirkenden Handlungsstränge aus langen Gesprächen zwischen den Hauptfiguren, die die unmittelbare Lage beurteilen. Dazwischen sind verschiedene Kämpfe eingestreut, die euch mit den Möglichkeiten bekannt machen: Neben den Helden, die die Schlacht schlagen, gibt es so genannte Phantome, die euch und dem Gegner dabei zur Seite stehen. Anfangs nur ein Schatten ihrer selbst, erreichen sie erst im Laufe der Zeit eine Stärke, mit der sie den Menschen wirklich gefährlich werden können. Ihre Hauptaufgabe ist es, die gegnerischen Phantome von den Helden abzuhalten. Man unterscheidet drei Sorten von Phantomen: die Schatten, die Puppen und die Normalen. Jede Rasse ist stärker als eine und

schwächer als die andere Gruppe. Die Normalen schlagen die Puppen, die Puppen schlagen die Schatten und die Schatten die Normalen. Ihr müsst in den rundenbasierenden Kämpfen die Phantome daher so einsetzen, dass ihr immer im Übergewicht seid. Während sich die Phantome auf reines Prügeln beschränken, arbeiten die Menschen mit effektvoller Magie. Verschieden starke Heilungen stehen ebenso zur Verfügung wie aggressive Elementarmagie. Wenn ihr die Muse besitzt, könnt ihr auch gegeneinander spielen.

**Technik: Ohne echte Ideen**

Leider sieht Legend of Kartia auch auf den zweiten Blick ziemlich mager aus. Eine Spielgrafik, die eher in die Zeit von vor vier Jahren gepasst hätte, sowie Dialoge verschönernde Portraits, die aufgrund ihres "stylishen" Designs einen geringen Identifikationsgrad beim Spieler erreichen, sind nur zwei Punkte. Ansonsten hält sich die Technik im Mittelfeld. Durchschnittlicher Sound sowie eine intuitive und simple menügeführte Bedienung reißen keinen vom Hocker.



**Aufgepeppt:** Zwischensequenzen sorgen für eine Auflockerung der Handlung.



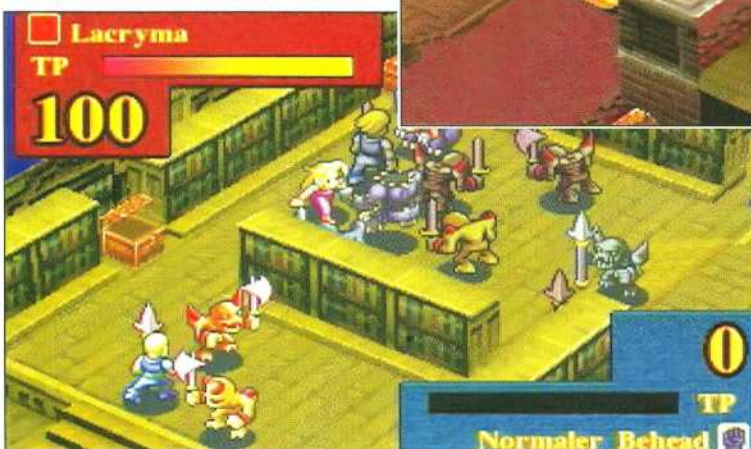
**Gesprächslastig:** Die teilweise endlosen Dialoge ohne Aktionsmöglichkeit können ziemlich nervend sein.



**René:** Irgendwie empfinde ich das typisch für alle Atlus-Spiele: Gute Konzepte werden durch eine magere technische Umsetzung zunichte gemacht. Die ach so stylishen Portraits der Figuren stoßen meine Spielernatur eher ab, als dass sie mich anziehen. Ebenso die 16-Bit-Grafik, die ich eigentlich von der PlayStation verbannt erwartet hatte. Lässt man diese offensichtlichen Kritikpunkte einmal außen vor, erwartet euch ein ordentlicher RPG-Strategie-Mix, der weder besonders gut noch besonders schlecht ist.



**Informativ:** Auf der Landkarte seht ihr genau, wo ihr eure nächste Schlacht schlagen werdet.



**Eingriff:** Die Beheads sind etwas zu stark für unsere kleinen Monster, also müssen die Helden ran.



**Heldenkampf:** Die Menschen, die das Herzstück eurer Truppe bilden, können ziemlich wirkungsvoll in den Kampf eingreifen.



**Ungünstig:** Ob Feuermagie einer Bibliothek wirklich so gut tut?

**Test PlayStation**

Hersteller: Atlus  
 Vertrieb: Konami  
 Spieleranzahl: 1 - 2  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Konami  
 Vergleichbar mit: Final Fantasy Tactics (87%)  
**Fakten: 20+ Schlachten**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 52 Sound: 62**

**Fun: 68**







**NEU: VOLLVERSION**  
in jeder Ausgabe.  
**NEU: 32 Seiten**  
**SPIELERFORUM** zu  
**16 Top-Games!**

PC Action. Lust auf Computerspiele.

# Kontrastprogramm

- Brandaktuell.  
PC Action mit den Top-Spieletests.  
Ab 21. Juli am Kiosk.
- Eigenständig.  
Die selbstbewußte Alternative im  
Dschungel der Spiele-Magazine.
- Anders.  
Schluß mit kunterbunt – Lese-  
unterhaltung ohne Schnickschnack.
- Spielernah.  
Das Forum für Ihr Lieblingsspiel.  
Neu auf 32 Seiten!







**Peilung:** Sorgt dafür, stets den Überblick über das Areal zu behalten, um nicht in einen Hinterhalt zu geraten.



**Überraschung:** Um die Aliens zu überlisten, müsst ihr auch einmal mit vollem Risiko in ein Zimmer eindringen.



**Ausspioniert:** Durch die überall montierten Überwachungskameras peilt ihr erst einmal die Lage genau aus.

# Duke Nukem

## Zero Hour



**Schmerzvoll:** Wird Duke getroffen, blendet das Game einen roten warnenden Rahmen ein.

**Nintendo 64 Shoot 'em Up Kann das funktionieren? Ein klassischer Ego-Shooter in der Third-Person-Perspektive?**

Unserem Kaugummi kauenden, stets maulenden, aber ultracoolen Hero Duke wurde schon mehrfach digitales Leben eingehaucht (Duke: „Time to kick some!“). Nun steht er vor der Aufgabe, auf Nintendos Toaster wieder einmal die Erde gegen hinterlistige Aliens zu verteidigen (Duke: „Nobody steals our Chicks!“). Hierzu tritt er nicht in einer Ego-Perspektive, wie beispielsweise in Turok, an, sondern er bewegt sich wie Lara Croft in Tomb Raider. Eine automatische Kamera, die die Third-Person-Ansicht nutzt, sorgt für den Überblick. (Duke: „I needed that!“).

schließlich muss er auch sich selbst diese wichtige Nachricht zukommen lassen (Duke: „Remember I'm a professional!“). Klar, dass hier ein Trip durch verschiedene Zeitepochen vorprogrammiert ist. Dieser führt durch Städte der Gegenwart, den Wilden Westen sowie ein nebelverhangenes London des vorherigen Jahrhunderts. Während eures Erkundungstrips dürft ihr Duke richtig durch die

Gegend scheuchen. Die Handlungsaktionen sind hierbei auf Laufen, seitlich Rennen, Bücken und Springen begrenzt. Ein affen-artiges Herumklettern, wie es Lara Croft in Tomb Raider zelebriert, ist

nicht zu bewältigen. An jeder Ecke findet Duke Goodies, die entweder aus allerlei abwechslungsreicher tragbarer Artillerie bestehen oder für sein leibliches Wohl sorgen. Gasmasken werden logischerweise gegen heimtückische Giftgas-

**Spielablauf: Time to rock 'n' roll!** Nachdem H. G. Wells Zeitmaschine gestohlen wurde, erhält Duke zufälligerweise eine Nachricht von sich selbst aus den Tiefen der Vergangenheit. In dieser Verlautbarung wird ihm klar, dass er in der Gegenwart, die vor aggressiven Aliens nur so wimmelt, die Teile besagter Zeitmaschine aufspüren muss, um selbst in der Vergangenheit dafür Sorge zu tragen, dass nicht die gesamte Menschheitsgeschichte verändert wird. Und



**Ausgetrickst:** Fiese Aliens lauern hinter jeder Ecke. Gut, dass Duke seine „Home-Defense“ bei sich hat und solche Situationen zu klären weiß.



**Seitenhieb:** Duke brennt in Zero Hour ein wahres Feuerwerk an versteckten Seitenhieben ab. Hier sieht ihr das verfremdete Werbeplakat eines anderen Shooters für das Nintendo 64.





**Duke-Match:** Im Multiplayer geht es anders als im Hauptspiel in der Ego-Perspektive zur Sache.



**Quartett:** Die Königsform des Multiplays ist fraglos der Vierspieler-Mode. Allerdings können eure Mitspieler stets auf eurem Ausschnitt sehen, wo ihr euch befindet.

Attacken verwendet, eine Unterwasser-ausrüstung verlängert Dukes Sauerstoffvorrat in Unterwasseraktionen, der praktische Medi-Koffer kann bei Bedarf Verletzungen auskurieren usw. Das Waffenarsenal umfasst unterschiedliche Feuerwaffen, Granatwerfer, Gaskanonen und weitere Megawummen. Die Gegner, die diese zu spüren bekommen, lauern entweder gut versteckt



**Mario:** Klipp und klar, Duke rules! Was 3DRealms in das Modul gestopft hat, wird euch tagelang vor die Flimmerkiste fesseln. Duke selbst, der schon des Öfteren digital für Entertainment sorgte, zeigt sich diesmal von seiner wohl bissigsten Seite. Ich habe selten so über eine Spielfigur abblachen können, da er sich in keinem Moment des Spiels richtig ernst nimmt. Im Gegenteil, wir haben schon überlegt, ob wir euch hier nicht die dümmsten Sprüche von Duke auflisten sollten, aber holt euch das Modul und hört sie euch selbst an. Auch verdient das gut durchdachte und vor allem abwechslungsreiche Leveldesign ein Lob der obersten Klasse. Speicherpunkte und Energiespender sind zudem fair verteilt und sorgen stets dafür, dass gar kein Frust aufkommen kann. Lediglich geben die manchmal recht stumpfsinnig agierenden Gegner Anlass zur Kritik, die ähnlich wie unser Müll nur darauf warten, abgeräumt zu werden. Fazit: Duke Nukem: Zero Hour, der beste Duke, den man für Geld derzeit kaufen kann!

auf euch oder tauchen unvermittelt an den unmöglichsten Stellen durch ihre Teleportertechnik auf. Gefahr wird hierbei stets von einem warnenden Geräusch begleitet. Allerdings könnt ihr sicher sein, dass nach Situationen mit mehreren Aliens fairerweise so gut wie immer irgendwo ein hilfreiches Energie spendendes Goodie schlummert, um Duke bei Laune zu halten. Wirklich abgefahren ist die Möglichkeit, eine Toilette, die, nachdem sie zerschossen wurde, dem Helden durch Frischwasserzufuhr aufmöbelt. Auch Hydranten können hierfür verwendet werden. Shootertypisch sind selbstverständlich nicht alle Zu- und Durchgänge passierbar. Und so müssen die obligatorischen Öffnungsmechanismen für diese erst einmal lokalisiert werden. Auf einer solchen Suche findet ihr Dutzende von so genannten Secrets, die entweder wichtige und wert-

volle Ausrüstungsgegenstände oder gefesselte „Babes“ beinhalten. „Babes“ sind gefangene, wimmernde, nervende, weibliche Kreaturen, die Duke so lange anbetteln, bis dieser sie befreit. Dafür winken dann ein paar Bonuspunkte. Ein weiteres wichtiges Feature dürft ihr bei euren Erkundungen auch nie außer Acht lassen, und zwar die Möglichkeit, euch in alle Richtungen umzuschauen. Ansonsten könnten euch wichtige geheime Zugänge zu den Secrets verborgen bleiben.

**Technik: Allerfeinste Sahne**  
Grafisch kann Duke locker mit HiRes-Orgien eines Turok 2 mithalten, vorausgesetzt ihr spendiert eurem Nintendo 64 die 4-MB-RAM-Erweiterung. Zwar macht das Spiel auch in einer niedrigeren Auflösung Spaß, aber wieso sollte man mit angezogener Handbremse zocken? Die Steuerung ist anfangs etwas

gewöhnungsbedürftig, aber spätestens nach einer Stunde merkt man, wie gut durchdacht sich Duke lenken lässt. Um euch schnell genug mit allen Aktionsmöglichkeiten vertraut zu machen, wurde in der Startbasis ein Übungskurs (Lara lässt grüßen) eingebaut, auf dem ihr euch erst einmal austoben dürft. Die automatische Kamera, die euch stets aus der so genannten Third-Person-Ansicht ins richtige Bild rückt, zeigte keinerlei Schwächen, was den Punkt Übersichtlichkeit betrifft. Sobald ihr euren Duke mit den Rücken zur Wand steuert, wird sein Körper transparent und sorgt damit weiterhin für perfekte Ballerfreuden.



**Erfrischung:** Hydranten und Toiletten werden zerschossen und Duke frisst am Wasser Lebensenergie auf.



**Gas-Alarm:** Neben Geschossen setzen Aliens auch Giftgas ein. Haltet deswegen stets die Gasmaske parat.



**Babes:** Natürlich ist Duke Gentleman und befreit alle gefangenen „Babes“. Schließlich erhält er dafür zehn Punkte auf der Energieleiste gutgeschrieben.



**Fundstücke:** Besiegte Gegner lösen sich in Luft auf und hinterlassen wichtige Ausrüstungsgegenstände.



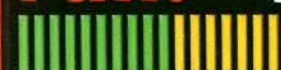
**Geheimschalter:** Wie in vielen anderen Shootern muss für wichtige Zugänge erst einmal der entsprechende Schalter gefunden und benutzt werden.

## Test Nintendo 64

Hersteller: Eurocom  
Vertrieb: GT Interactive  
Spieleranzahl: 1 - 4  
Geeignet für: Anfänger bis Profis  
Ca. Preis: 129,- DM  
Master vom: GT Interactive  
Vergleichbar mit:  
Blast Corps (70%)  
Fakten: 30 Levels, Vierspieler-Modus  
Erscheint: August

Grafik: 85 Sound: 80

Fun: 89





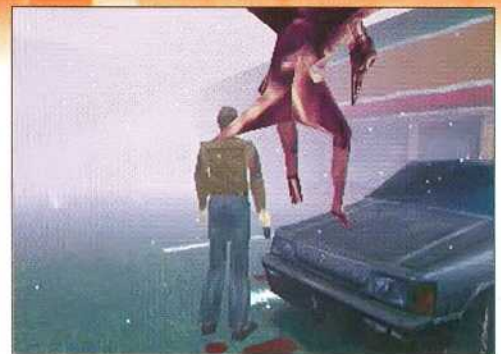


**Taschenlampen-Power:** Der nützliche Gegenstand zaubert mit tollen Lens-Flare-Effekten ein wenig Licht in die vorherrschende Dunkelheit.



Da ist ein Bohrhammer.

**Schade eigentlich:** Dieses Arbeitsgerät bei Straßenbauarbeiten kann leider erst im Next-Fear-Modus benutzt werden. Mindestens zweimaliges Durchspielen ist für Freaks also Pflicht!



**Virtueller Blutspender:** Bei einem Angriff aus dem Hinterhalt kann ein bisschen Lebenssaft verloren gehen. Energiedrinks und Verbandskästen sind empfehlenswert.

# Silent Hill

**PlayStation Action-Adventure** Ein Aufatmen wird sich durch die Reihen der Horrorfans ziehen, denn die PAL-Version des Schockers wird euch eine gehörige Portion Gänsehaut bereiten.

Die japanische Softwareschmiede Konami setzte mit dem Masterpiece Metal Gear Solid einen immer noch gültigen Standard. Im Genre der Action-Adventure muss sich von nun an jeder Titel an diesem Meilenstein der PlayStation-Geschichte messen. Ganz im Gegensatz dazu scheint das artverwandte Segment der Horror-Adventure nach wie vor von Capcoms Schockern inspiriert und vor allem davon dominiert zu sein. Neun Millionen verkaufte Exemplare sprechen nicht nur für die Klasse der beiden Zombieschocker rund um Raccoon City, sondern auch für eine steigende Popularität der Grusel-Adventure. Vorrangiges Ziel von Konami war es nun, die Vormachtstellung der Resident-Evil-Saga zu brechen bzw. dem gesamten Genre neuen Wind einzuhauchen. Die Grundtendenz in Silent Hill schlägt jedoch eine andere Richtung ein als die der großen Vorbilder. Keine Angst, natürlich wird mit

allerlei Waffeneinsatz gegen übelste Kreaturen vorgegangen. Doch in Konamis neuem Werk liegt das Hauptaugenmerk auf einem ständigen unterschweligen Unwohlsein aufgrund der morbiden Gesamtatmosphäre, während bei Capcom eher heftige Schockeffekte und (fast) konstante Action an der Tagesordnung waren.



Nein  
Der Hausschlüssel war in der Hundehütte versteckt. Mitnehmen?

**Spielablauf: Suspense und Thrill, nichts für schwache Gemüter**  
Harry Mason, ein Schriftsteller und Witwer, begibt sich mit seiner Tochter Cheryl Richtung Silent Hill, ein idyllischer Ort. Beide wollen dort für ein paar Tage ausspannen. Doch wie immer kommt natürlich alles ganz anders als geplant. Gerade als Harry den Stadtrand erreicht, wird sein Jeep von einem Polizeimotorrad überholt. Nach kurzer Fahrt entdeckt Harry das Bike im Straßengraben, von der Polizistin fehlt jede Spur. Cheryl bemerkt von diesen Ereignissen nichts, da sie selig schläft. Als Harry sich wieder in Fahrtrichtung dreht, bemerkt er eine Gestalt mitten vor ihm auf der Straße. Er reißt sein Steuer herum und befördert



**Dynamische Kamera:** Manche Szene könnte regietechnisch gesehen nicht abgedrehter präsentiert werden.

seinen Wagen samt Insassen in den Graben. Als er aus der kurzzeitigen Bewusstlosigkeit erwacht, ist der Beifahrersitz verlassen und von Cheryl keine Spur. Panisch vor Angst verlässt er das Autowrack und begibt sich auf die Suche nach seiner geliebten Tochter. In diesem Moment schießen ihm die wirrsten Gedanken durch den Kopf. Wo ist meine Tochter? Wieso fällt Schnee? Wo sind all die Leute? Alle Fragen sind aber nebensächlich, verglichen mit Harrys Sorgen um die kleine Cheryl. Der Akteur macht sich sogleich auf die Suche nach seinem kleinen Liebling und diese führt ihn durch ein menschenleeres Silent Hill, wo im Hochsommer Schnee (!) fällt. Schemenhaft



Ja  
Nein  
Da ist ein Telepathiestein. Mitnehmen?

**Telepathiestein:** Die Funktion dieses Items ist die einzig offene Frage, die sich nach komplettem Durchspielen stellt. Maybe next time!



**Horror-Szenario:** Ein Bild der Verwüstung bietet sich euch in der Alternativwelt. Aufgerissener Boden und Gitterroste säumen das Erscheinungsbild.



**Fünf Rituale:** Kein okkultes Vorhaben, lediglich das Finden von fünf gut versteckten mystischen Gegenständen ist Ziel dieser Aufgabe.



## Kamerafahrt



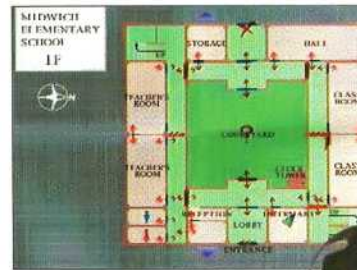
**Witziges Element:** Ob gewollt oder nicht, das sei dahingestellt. Falls ihr Harry seitlich der Stufen hinabsteuert, stürzt der arme Tropf. Einem Superhero wäre das nicht passiert!

erkennt er in einiger Entfernung durch dichte Nebelschwaden eine Kindergestalt. In der Hoffnung, seine Tochter wiederzufinden, folgt er dieser Erscheinung. Durch immer verwinkelter werdende Gassen führt euch eure Hatz vorbei an merkwürdigen Dingen, wie einem umgekippten Rollstuhl oder einem völlig enthäuteten Körper. Am Ende der Sackgasse angelangt, werdet ihr von obskuren Gestalten angegriffen und verliert erneut das Bewusstsein. Harry öffnet seine Augen erst wieder in einem Café, wo er die hübsche Polizistin Cybil Bennett trifft, die den Ereignissen genauso sprachlos gegenübersteht wie er. Bevor

ihr euch daran macht, auf eigene Faust die Suche in die Hand zu nehmen, erhaltet ihr von der Polizistin eine Pistole zu eurem Schutz. Zusätzlich findet ihr ein merkwürdiges Taschenradio, habt jedoch keinen Empfang. Es dringt lediglich ein konstantes leises Rauschen aus den Boxen. Als ihr das Lokal verlassen wollt, splittert die Frontscheibe und ein geflügeltes kreischendes Ungetüm stürzt sich mit vollem Einsatz auf euch. Durch gezielte Feuerstöße aus der Schusswaffe wird dem Flugwesen aber schon relativ schnell das Lebenslicht ausgepustet. In diesem Zusammenhang verdient es Erwähnung, dass es sich bei Harry nicht um einen Superhelden oder um eine Person mit abgeschlossener Waffenausbildung handelt. Dies bringt ein komplett neues Element in das Genre, denn bis dato waren die Protagonisten meist sehr versiert im Umgang mit High-Tech-Waffen aller Art. Der Schriftsteller wird mit dem Gebrauch der Pistole quasi ins kalte Wasser geworfen. Dies äußert sich merklich in seiner schlechten Trefferquote und macht ihn nur noch menschlicher. Beim Verlassen des Gebäudes entdeckt ihr so nach und nach die Aufgabe des Radios. Je



**Surreales Szenario:** Räume voller aufgehängter Körper. Wem hier kein Schauer überkommt, der sollte wohl seine Nerven auf Tauglichkeit testen lassen.



**Auto-Mapping:** Vielfältige Symbole geben Aufschluss über bereits betretene oder verschlossene Räume. Daneben werden Rätsel gesondert gekennzeichnet, wie etwa der Clock-Tower.



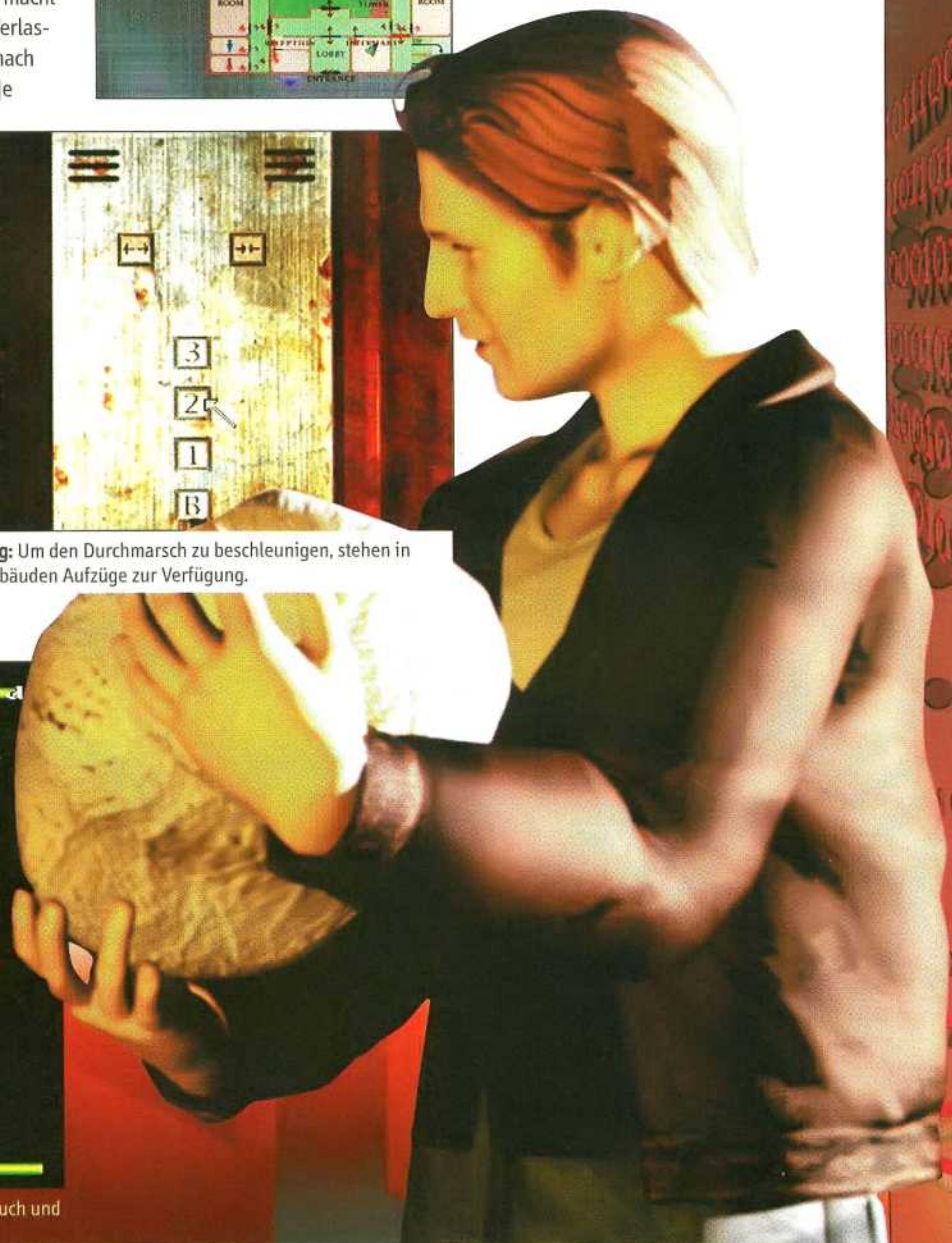
**Lebende Parallelwelt:** So manch obskure Gestalt attackiert euren Leib und eurer Leben. Diesem affenähnlichen Monster scheint es jedenfalls zu schmecken.



**Erleichterung:** Um den Durchmarsch zu beschleunigen, stehen in manchen Gebäuden Aufzüge zur Verfügung.



**Gut sortiert:** Im Gegensatz zu RE habt ihr alle gesammelten Gegenstände ständig bei euch und müsst nicht auf das dortige Kistensystem zurückgreifen.





Hier noch ein paar hilfreiche Einsteigertipps:

Habt ihr einen Gegner niedergedrungen, dann versichert euch mit einem gezielten Fußtritt davon, dass er auch wirklich dahingeschieden ist.

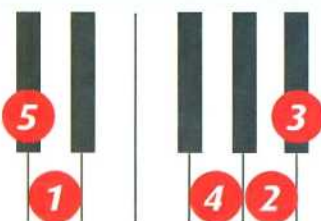
Gegen fliegende Kreaturen ist es am sinnvollsten, Feuerwaffen zum Einsatz zu bringen, da diese im Gegensatz zu Schlagwaffen viel zielgenauer sind. In diesem Zusammenhang ist es besser, sich mit Harry an eine schützende Wand zu stellen, da Flugwesen nur sehr schwer zu lokalisieren sind. Aus einer halbwegs geschützten Position heraus erhöht ihr eure Chancen wesentlich, den Ungetieren eins auszuwischen.

Nicht immer ist es nötig, sich auf Konfrontationen mit den Widersachern einzulassen. In vielen Situationen genügt es, einfach die Beine in die Hand zu nehmen und zu fliehen.

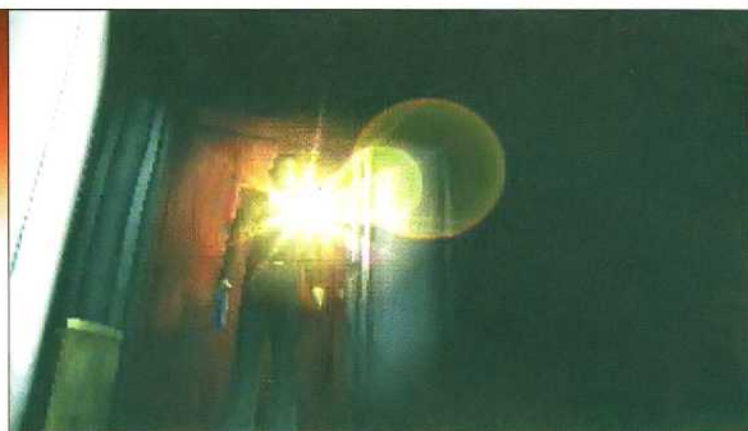
Gerade im ersten Drittel des Spiels solltet ihr darauf bedacht sein, nicht planlos um euch zu feuern. Die Munition ist nämlich anfangs stark limitiert. Hier greift ihr in Notsituationen besser auf anderes Gerät, zum Beispiel das Stahlrohr, zurück. Dies dauert unter Umständen etwas länger, dafür spart ihr aber eine Menge Kugeln.

Treten euch mehrere Feinde aus einer Richtung gegenüber, dann versucht es mit folgendem Trick: Durch gleichzeitiges Drücken der R1- und L1-Tasten wechselt ihr blitzschnell die Laufrichtung und sichert so eine rasche Flucht.

Abschließend noch ein Tipp zum wohl schwierigsten Rätsel in Konamis Grusical. Ein Gedicht bietet zwar hilfreiche Hinweise, doch habt ihr euch einmal um nur eine Nuance vertan, haut es mit der Lösung nicht hin. Deswegen, bevor ihr euch die Haare vor Verzweiflung einzeln ausreißt, die in der richtigen Reihenfolge zu drückenden Klaviertasten. Ihr beginnt natürlich mit der Eins und hört mit der Fünf auf (nur um eventuellen Rückfragen vorzubeugen). Viel Spaß mit den weiteren kniffligen Aufgaben rund um das malerische Silent Hill!



näher sich ein oder mehrere Feinde befinden, desto lauter wird das empfangene Rauschen. Doch wegen des immer vorhandenen Nebels ist es nahezu unmöglich, die Herkunft dieser dämonischen Wesen auszumachen. Ihr macht euch nun auf die Suche nach eurer virtuellen Tochter. Dabei stellen sich euch einige Furcht erregende Bestien in den Weg. Dazu gehören die Höllenhunde, mutierte Kakerlaken, sehr aggressive scharfkralrige Zwergenwesen oder auch die wie Gottesanbeterinnen aussehenden Kanalbewohner, von den Furcht einflößenden Bossgegnern ganz zu schweigen. Um den Attacken des Feindesvolkes nicht wehrlos gegenüberzustehen, findet ihr im Laufe der Zeit einige sehr wirksame Schlag- und Schusswaffen, die



**Licht ins Dunkel:** Die Taschenlampe ist das wohl wichtigste Hilfsmittel des gesamten Spiels. Ohne diese seid ihr aufgeschmissen, obwohl auch ohne sie das Ziel zu erreichen ist.

euch den Widerstand wesentlich erleichtern. Parallelen zum Capcom-Gameplay sind von hier an nicht mehr von der Hand zu weisen. Besonders deutlich wird dies in der Steuerung eures Familienvaters bzw. beim Zielen und Abfeuern der Waffen. Beide Aktionen wurden nahezu 1:1 von Capcom inspiriert. Ihr folgt einer großen Anzahl an Hinweisen, findet Munition und speichert die Fortschritte an Notizblöcken ab. Daneben sind einige wirklich knackige Rätsel zu absolvieren, doch für deren Lösung werden euch sachdienliche Hinweise, meist in Gedichtform, zugetragen. Der Schwierigkeitsgrad ist im direkten Vergleich höher anzusiedeln als in Capcoms Genreferenz. Der Hauptunterschied liegt neben der Rätselkost, hier sei nur das Pianorätsel erwähnt, bei dem heftig getüftelt werden muss, im Detail. Der Großteil der Umgebung befindet sich entweder in konstantem Nebel oder gar in völliger

Dunkelheit. Für den letzten Fall habt ihr eine Taschenlampe im Gepäck. Interessant an diesem Hilfsmittel ist aber, dass wie in der Realität nur ein kleiner Sichtbereich eröffnet wird und die Reichweite des Strahls sehr begrenzt ist. So kann es passieren, dass ihr auf dem Radio ein starkes statisches Rauschen vernehmt, ihr aber trotzdem keinen Unhold erspähen könnt, da dieser außerhalb eures Sichtfeldes lauert. Dies gibt einen Extra-Kick, weil man nie genau weiß, wo der Feind herumlungert, sich aber gewiss sein kann, dass dieser jederzeit auf euch stoßen wird. Das System des Auto-Mappings wird in Silent Hill ebenfalls unterstützt (vorausgesetzt ihr findet die jeweilige Karte), es ist jedoch eine Stufe besser umgesetzt als in RE. Auf der Karte wird angezeigt, welche Räume ihr bereits betreten habt. Daneben sind verschlossene Türen gesondert gekennzeichnet. Zusätz-



**Schock-Therapie:** Bei dieser Krankenschwester hat die Behandlungsmethode nicht gefruchtet, da sie sich etwas gebückt auf euch stürzt.



**Vision oder Realität:** In manchen Szenen verliert ihr die Kontrolle und habt nur noch die Rettung eurer virtuellen Tochter im Sinn.



**Volle Kontrolle:** Mit den detaillierten Plänen verliert ihr nie den Überblick und habt neben eurem Standort noch weitere nützliche Informationen zur Verfügung.

**Wusstet ihr schon ...?**

...dass die Straßen in Old Silent Hill nach bekannten US-Schriftstellern, wie Crichton oder Koontz, benannt wurden?





Habe das Ankh-Kreuz verwendet.

**Magische Symbolik:** Um diese Tür zu öffnen, müssen fünf Symbole gefunden werden, darunter das Ankh-Kreuz, ein altägyptisches Symbol.



Ich möchte Dich bitten, mir ein kleines Büchlein Deiner Macht zu leihen. Mehr nicht.

**Dämonische Dahlia Gillespie:** Welche Rolle die alte Dame in dem Grusical spielt, werdet ihr erst am Ende erfahren. Sind es etwa gute Absichten?



Zur Schule

**Nützliche Hinweise:** Zahlreiche Tipps, wie dieser von der kleinen Cheryl beschriebene Zettel, findet ihr des Öfteren, so dass das Gameplay selten durchhängt.



**Charaktere**



ALESSA GILLESPIE



CHERYL MASON



CYRIL BENNETT



DAHLIA GILLESPIE



HARRY MASON



LISA GARLAND



MICHAEL KAUFMANN

**Mächtiger Regenwurm:** Diesem Getier, einem der Endgegner, ist nur mit roher Gewalt beizukommen.

lich werden markante, für die Lösung essentielle Punkte, für die ein spezielles Rätsel gelöst werden muss, mit einem Fragezeichen markiert. Habt ihr euch einige Zeit mit den Örtlichkeiten in Silent Hill vertraut gemacht, erwartet euch schon die nächste Überraschung. Es existiert eine Paralleldimension, in die ihr anfangs durch den Glockenturm, später aber auch durch Aufzüge gelangt. Das Gesamtbild des spezifischen Ortes hat sich in der Alternativ-Version stark geändert. Wo sich vormals eine reguläre Straße befand, lauft ihr plötzlich auf verrosteten Gittern umher. Blutspritzer säumen die Wände und viele Orte sind gepflastert mit aufgehängten Körpern. Gespickt wird das gruselige Erscheinungsbild mit einigen überraschenden Effekten. Befindet ihr euch gerade in der Schule und wollt den Raum mit den Telefonen verlassen, klingeln diese urplötzlich und Cheryl ist am anderen Ende der Leitung und winselt um Hilfe. Von diesem Kaliber werdet ihr eine Menge an hochklassigen Kicks erleben, die nicht auf abrupte Schockeffekte setzen, sondern eher direkt in Mark und Bein fahren und den Suspense-Faktor unterstützen. Doch soll an dieser Stelle nichts von der guten Backgroundstory um den Verbleib der kleinen Cheryl verraten werden. Enter Silent Hill and find it out!

**Technik: Geniale Atmosphäre**  
Konami verzichtet auf vorgerenderte Hintergrundszenerien und setzt auf die aus Metal Gear Solid bewährten Polygonhintergründe. Das eventuell auftretende Problem eines sichtbaren Grafikaufbaus wird durch den Nebel und die Dunkelheit geschickt umgangen, da eh nur ein kleiner Sichtbereich existiert. Gerade dies macht aber die fast unschlagbare Atmosphäre aus. Die Kamerafahrten scheinen direkt von Horrorfilmen beeinflusst worden zu sein und überzeugen durch teils verworrene und abwegige Einstellungen, fügen sich aber nahtlos in das Gameplay ein. Zusätzlich glänzt man noch in Bezug auf Detailreichtum. Hydranten und gefüllte Schaufenster schaffen einen hohen Grad an Authentizität.

ganz zu schweigen von den fantastischen FMV-Szenen. Man beachte nur einmal das Minenspiel der Akteure! Garniert wird dies noch mit hervorragenden Lens-Flare-Effekten und einer Dual-Shock-Unterstützung, die ihresgleichen sucht. Es ist nicht damit getan, dass euer Controller bei Treffern erzittert. Je mehr Treffer ihr einstecken müsst, desto heftiger spürt ihr Harrys Pulsschlag via Pad am eigenen Leib. Die Sounduntermalung steht dem in nichts nach. Soundeffekte werden äußerst gezielt eingesetzt, um so den Spannungsbogen noch weiter auszureizen. Beim Laufen über Wiesen hört ihr sogar umknickende Grashalme. Im krassen Gegensatz dazu steht der markerschütternde Sound, der entsteht, wenn ihr einem Gegenspieler eins mit der Eisenstange überbratet, nicht zu vergessen die toll in Szene gesetzten Todesschreie. Eher negativ aus dem Rahmen fallen soundtechnisch die schlichten, ohne Gefühl vorgetragenen Sprachausgaben. Die Musik setzt sich größtenteils aus pulsierenden Bässen und von Industrial-Musik angehauchter Untermalung samt Tribal-Drums zusammen.



**Georg:** Ohne jeden Zweifel, um es gleich vorwegzunehmen, ist es Konami mit Silent Hill gelungen, einen sehr guten, atmosphärisch starken Titel auf die Resident-Evil-Flaggschiffe abzufeuern. Doch es gelingt leider nicht, die Qualität von Capcom zu übertreffen. Die Gründe dafür liegen vor allem in dem etwas zu geradlinigen Spielablauf. Der nächste Schritt ist fast immer zu offensichtlich, so dass trotz all der sehr guten Elemente etwa in der Mitte des Ablaufs ein kleiner Bruch entsteht. Die Kontrolle über Harry während der Actioneinlagen ist zwar mit Bezug auf seine Fähigkeiten als "Antiheld" perfekt umgesetzt, doch wäre es zum Beispiel wünschenswert gewesen, dass er bei zugefügten Treffern nicht die bereits angelegte Waffe neu erheben muss. Auf Dauer hemmt das nämlich den Spielfluss. Dies wären neben der etwas unglücklichen Sprachausgabe die einzigen wahren Kritikpunkte. Ohne missverstanden werden zu wollen, Silent Hill ist ein Top-Game, aber um den König zu schlagen, muss man (eventuell im Sequel?!) noch ein wenig zulegen.



**Test PlayStation**

Hersteller: Konami  
Vertrieb: Konami  
Spieleranzahl: 1  
Geeignet für: Anfänger bis Profis  
Ca. Preis: 99,- DM  
Muster von: Konami  
Vergleichbar mit: Resident Evil DC (87%)  
Fakten: Analog-Pad, Dual Shock  
Erscheint: Juni

Grafik: 84 Sound: 88

Fun: 89







**Intelligenz-Ed:** Dieser Blick beweist es endlich: There's no intelligent life in outer space!



**Alien-Humor:** In den Dialogszenen nimmt sich das Spiel und seine Protagonisten konstant auf die Schippe.



**Garstige Wächter:** An vielen Ecken, bevorzugt aber an wichtigen Passagen, erwarten euch die gut bewaffneten Hüter in Area 51.

# Attack of the Saucerman

**PlayStation Jump & Run** Selbst im übersättigten Hüpf-Genre scheint es an neuen Inspirationen nicht zu mangeln. Fube Industries versuchten es einmal mit einer Hommage an die B-Movies vergangener Tage.

Neue Ideen braucht das Land. So oder ähnlich könnte die Devise von Fube Industries gelaute haben. Nahezu jede Inspirationsquelle wurde bereits in Hüpfspielen verbraten. Nun hat man sich scheinbar auf die mehr oder weniger ruhmreichen Zeiten der B-Movies gestürzt und um diese Thematik einen Titel herumgestrickt. Wer kennt sie nicht, die grotenschlechten Filme à la Teenagers from Outer Space oder die Schwarzweiß-Serien rund um Buck Rogers bzw. Flash Gordon? Diese Ergüsse der Filmindustrie hatten vor allem eins gemeinsam: Sie waren schlecht, sehr schlecht. Doch gerade aus diesem Kriterium heraus entstand eine große Anhängerschaft rund um die an Nylonschnüren aufgehängten "Raumschiffe".



**Swen:** Erfreulich ist zunächst die Umsetzung der B-Movie-Thematik. Vom auf Dauer nervigen Sound bis hin zur Grafik passt alles perfekt in den Rahmen der trashigen Filmvorbilder. Die Kommentare und die Tatsache, als Alien exakt über der Area 51 abzustürzen, bringen einen ungeheuren Spaßfaktor ins Spiel. Da kann sich so manche überernste Akte-X-Folge eine Scheibe abschneiden. Doch damit wären wir bereits am Ende der positiven Aspekte angelangt. Auf Dauer fehlt es Attack of the Saucerman schlicht und einfach an der Langzeitmotivation. Der Grund hierfür liegt in der Tatsache, dass man Abwechslung zwar in den jeweiligen Levelzielen findet, in den Aktionen jedoch alles beim Alten bleibt. Schade eigentlich, denn mit dem vorhandenen Humor hätte man wahrlich mehr aus der trashigen Alienthematik machen können. So bleibt unterm Strich leider nur ein durchschnittlicher Titel ohne Tiefgang.

**Spielablauf: Pseudo-E.T. rettet das Universum**

In der äußerst witzigen Story besetzt ihr den Part des kleinen Aliens Ed. Der arme drollige Schlucker befindet sich mit seinem Kumpel Zunk in einer Patrouillenmission auf einer Umlaufbahn um die Erde. Der Grund eures Einsatzes ist einleuchtend: Der machthungrige Big Bubba schickt sich an, das gesamte Universum zu unterwerfen und zu kolonialisieren. Der Hauptgrund dieses Unterfangens sind die drolligen Neds. Diese possierlichen Lebewesen stellen die



**TV-Junkie:** Vor den tragischen Zwischenfällen vertreibt sich der wahre Außerirdische die Zeit mit irdischen Soaps.



**Alien im Spagat:** Wechselt ihr zu schnell von Links- auf Rechtsbewegung, vollführt der wasserköpfige Ed eine künstlerische Übung.

Grundlage der Wirtschaft dar und dienen zudem als Nahrungsquelle. Vom Aussehen erinnern sie ein wenig an gelbe Pilze mit Extremitäten. Da nach und nach die Zuchtmöglichkeiten knapp geworden sind, schmiedet Big Bubba einen vernichtenden Plan: die Kolonialisierung des Universums. Zum Leidwesen für unseren kleinen Freund Ed ist der erste von diesem Vorhaben betroffene Planet die Erde. Schon werdet ihr abgeschossen und stürzt samt Raumschiff gen Erde. Just an diesem Punkt beginnt euer eigentlicher Überlebenskampf. Ihr erwacht in Area 51 mitten in New Mexico, also sehr hartes Brot für einen Alien. In der Verfolgerperspektive bewegt ihr euch nun durch das Militärréal. Zu eurem Vorteil habt ihr noch ein P.O.D., ein mobiles Gehirn, welches immer hinter euch schwebt, dabei. Mit dessen Hilfe ist es möglich, Items und Zusatzwaffen aufzunehmen. Das vorrangige Ziel der Hatz durch Area 51 stellt die Flucht aus der Basis dar. Doch hierzu müssen zuerst Zunk befreit und einige Ersatzteile eures Gleiters gefunden werden. Die Militärmacht zeigt sich davon natür-



**Seziertische:** So oder ähnlich wird der Hochsicherheitstrakt auch in Akte X dargestellt. Hier liegen die putzigen Neds unterm Messer.

lich wenig begeistert. Zahlreiche Wachen und verrückte Wissenschaftler versuchen, euch daran zu hindern. Insgesamt gibt es 21 Levels in unterschiedlichen Zeitperioden.

**Technik: Ungewöhnlicher Grafikstil**

Am auffallendsten bei diesem Titel ist die verwendete grafische Darstellung. Die Cartooncharaktere werden als Sprites dargestellt. Je näher die Kamera heranzoomt, desto grober wird das Erscheinungsbild. Dies wurde bewusst gewählt, um den ohnehin hohen Trash-Faktor noch zu erhöhen. Im Gegensatz dazu bestehen die Hintergründe aus Polygonen. Die Krone setzt dem Ganzen noch die Musik auf. Eine heulende Melodie zieht sich durch das gesamte Spiel. Ähnlichkeiten zum Musikstil aus dem Hollywood-Abraumer Mars Attacks dürften wohl mehr als Zufall gewesen sein.



**Hüpfpassagen en masse:** Absolvierst ihr die zahlreichen Jump-Einlagen, werdet ihr mit Boni und Goodies nahezu überschüttet.

**Test PlayStation**

Hersteller: **Psygnosis**  
 Vertrieb: **SCEE**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Sony**  
 Vergleichbar mit: **Blasto (71%)**  
 Fakten: **21 Levels, Dual Shock, Analog-Pad**  
**Erscheint: Juli**

**Grafik: 49 Sound: 56**

**Fun: 64**



**ALS VON TO ERNANNTER SCHREIBER DES GRABES BIN ICH JEDLICHE HILFE SCHULDIG, UM DIE DU MICH BITTEST.**



**Emotionslose Gesichter:** Die Dialoge sind nicht lippensynchron und die Charaktere sehen zum Teil zum Verwechseln ähnlich aus.



**Ulf:** Gegenüber dem Großteil actiongeladener Videospiele mutet der Titel fast schon wie ein meditatives Erlebnis an. Ohne jeglichen Zeitdruck klickt man sich durch die Räume, löst die zahlreichen Rätsel, während im Hintergrund eine beruhigende Flötenmusik dudelt. Nur Fans dürften sich zu solch einem völlig stressfreien Spielerlebnis hin-

gezogen fühlen. Diese Gruppierung sollte jedoch wissen, dass dieses ägyptische Abenteuer nicht gerade zu den schöpferischen Krönungen seines Genres zählt. Der Spielablauf ist aufgrund vieler Nachladezeiten nämlich recht langatmig, die Dialoge verbreiten keine Atmosphäre und durch den sehr linearen Spielverlauf artet das Abenteuer in eine bloße "Ich-probiere-alles-durch-Spielerei" aus.

# Das Grab des Pharaos

**PlayStation Grafik-Adventure** Cryos neuestes Adventure führt euch ins legendäre Ägypten, 2000 Jahre vor Christus.

Hoppla, Cryo überflutet nach monatelanger Funkstille den Markt förmlich mit PlayStation-Titeln, zumeist aus dem Abenteuerbereich. Das Grab des Pharaos tritt dabei in die Fußstapfen des reinrassigen Grafik-Adventures Atlantis. Zur Story: 2000 Jahre vor Christus Geburt wurde in Ägypten das Grab eines

mächtigen Pharaos geplündert. Kurz darauf präsentiert die Stadt bereits den vermeintlichen Täter, dem nun der qualvolle Tod durch Krokodile droht. Nur sein Sohn Ramose glaubt an seine Unschuld und begibt sich daher zum Grab, um auf eigene Faust Nachforschungen anzustellen. Wie bei Atlantis bietet das

Abenteuer einen reinen Non-Action-Spielverlauf. Mittels eines Cursors dirigiert ihr euren knabenhaften Helden in der Ego-Perspektive bilderweise durch die zumeist kargen Landschaften und Gräber. Verwandelt sich der Pfeil-Pointer in ein Symbol, deutet dies auf eine Bewegungsrichtung oder einen Gegenstand hin. Um die zahlreichen Rätsel zu lösen, sollte man jeden Raum per Kamerасhwenk penibel nach Hinweisen absuchen sowie die Einwohner mit Fragen löchern.



**Lehrreich:** In der Enzyklopädie erfahrt ihr alles über die faszinierende ägyptische Kultur.

## Test PlayStation

**Hersteller:** Cryo Interactive  
**Vertrieb:** Ravensburger Interactive  
**Spieleranzahl:** 1 - 2  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 99,- DM  
**Muster von:** Cryo Interactive  
**Vergleichbar mit:** Atlantis (67%)  
**Fakten:** Analog-Pad, deutsche Sprachausgabe, Maus, Passwort  
**Erscheint:** erhältlich

**Grafik: 59 Sound: 56**

**Fun: 55**



**VIRUS**  
 It is aware

**VIRUS - Der Film mit Jamie Lee Curtis, Donald Sutherland, William Baldwin ab 19. Mai '99 in den Deutschen Kinos**

Sie sind überall. Es werden immer mehr.  
 Wenn sie Dich gefunden haben, ist es bereits zu spät...  
 Action-Shooter für PSX, erhältlich ab Juli '99







**Früh übt sich:** Im Trainingsmodus lassen sich ebenfalls die recht schwierigen Sprünge üben.



**Glatter Durchmarsch:** Die nötige Siegzahl, um die nächste Runde zu erreichen, ist von 1 bis 5 einstellbar.



**Zwei Meister im Clinch:** Befindet man sich im Nahkampf, sind genretypisch neue Moves und Attacken möglich.

# Evil Zone

**PlayStation Beat 'em Up** Ein weiterer Prügler ist auf dem Weg zu uns. Wird dem ehrgeizigen Projekt aus dem Hause Titus eine Überraschung gelingen?

Animes erfreuen sich mittlerweile in Deutschland immer größerer Beliebtheit. Der japanische Zeichentrickstil wurde zwar durch Filme wie Akira oder Ghost in the Shell auch hier zu Lande bekannt, allerdings ist er noch weit davon entfernt, eine solche Rolle wie in Japan zu spielen. Dort sind Animes bzw. Mangas (Comics) zu einem wichtigen Bestandteil der Kultur geworden. Aus diesem Grund gibt es immer wieder Spiele, die auf diese Form der Charakterdarstellung zurückgreifen. So auch Titus' neustes Beat 'em Up Evil Zone. Kurz zur Geschichte: Die finstere Ihadurca hat die Möglichkeit, von Dimension zu Dimension zu wandeln. Auf unserer Welt herrscht sie über I-Praseru (übersetzt: glückliche Insel) und deren

Bewohner. Um ein für allemal die finstere Bedrohung loszuwerden, beschließt man aus anderen Kontinenten die besten Kämpfer zu versammeln, um Ihadurca zu vernichten.

**Spielablauf: Nur eine Eintagsfliege**

Bevor es losgeht, gibt es erst einmal ein sehr schön animiertes Intro zu bewundern, in dem alle zehn Charaktere vorgestellt werden. Spielbar davon sind zu Anfang nur neun, da die Endgegnerin Ihadurca erst freigespielt werden muss. Es verbleiben also nur so skurrile Kämpfer wie Danzaver, eine

Art Roboter (erinnert vom Design an Bubble Gum Crisis), oder Kakurine, die Kind-Prinzessin. Ihre geschmeidigen Moves wirken alle recht freundlich und stehen in der Ausstrahlung denen der Erwachsenen in nichts nach. Neben dem Magier Al und dem bulligen Kopfgeldjäger Gally erwartet euch noch der abgedrehte Psychopath Lie. Natürlich besitzt jeder Charakter sein eigenes Schlagrepertoire, bestehend aus Fernkampfschüssen oder komplizierten Tritten und Attacken aus nächster Nähe. Leider werden alle Kombinationen mit nur zwei Aktionstasten (Schlagen und Verteidigen) und durch das D-Pad aktiviert. Eine größere Varianz wäre sicher von Vorteil gewesen.

**Technik: Tolle Effekte für Anime-Fans**

Nicht nur das Intro weiß zu überzeugen, auch der spieltechnische Rahmen gibt sich keine optische Blöße. Sicher, im direkten Vergleich zu den Aushängeschildern des Prügler-Genres fällt Evil Zone ein wenig ab, es ist jedoch mehr als ausreichend. Besonders opulent sind die Spezialattacken ausgefallen, die vor grafischen FX-Effekten nur so strotzen. Ebenfalls sehr positiv sind die kaum vorhandenen Ladezeiten, die euch immer in Atem halten. Ein wenig aus dem Rahmen fällt der Sound, der nicht über den Genre-Durchschnitt hinwegkommt.

## Wusstet ihr schon ...?

...dass die Chinesische Mauer das einzige Bauwerk ist, das man auch vom Mond aus sehen kann?

**Swen:** Zu Anfang der Prügelei macht Evil Zone gehörig Spaß. Die satten Effekte und die einfache Steuerung machen einem den Einstieg leicht. Mit der Zeit jedoch fehlen die Herausforderungen (ich habe gleich beim ersten Mal den Endgegner bezwungen) und die eher bescheidene Charakterzahl von zehn Kämpfern passt nicht mehr zu einem modernen Beat 'em Up. Unterm Strich bleibt ein interessanter Prügler für Fans des Genres oder Anime-Freaks.



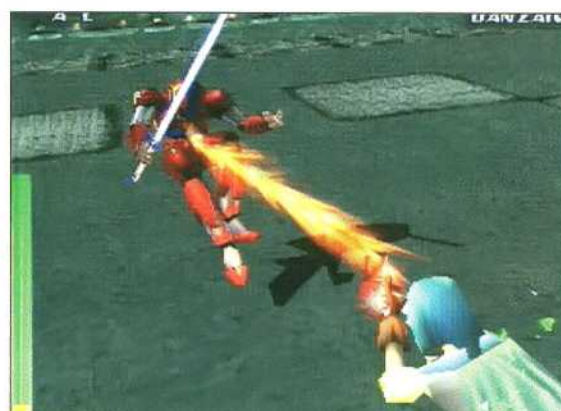
**Explosionen satt:** In Evil Zone sparten die Programmierer nicht mit Spezialeffekten, wenn sich die Kämpfer gegenseitig beharken.



**Hilfreiche Fabelwesen:** Einige Spezialattacken lassen sogar nicht nur Energie, sondern auch andere Geschöpfe aus dem Nichts auftauchen.



**Erstmal schlucken:** Die Endgegnerin Ihadurca sieht nicht nur bezaubernd aus, sie hat auch einiges auf dem Kasten.



**Standardprogramm:** Jeder Kämpfer hat verschiedene Fernkampfvariationen auf Lager.

Test PlayStation

**Hersteller:** Titus  
**Vertrieb:** Konami  
**Spieleranzahl:** 1 - 2  
**Geignet für:** Anfänger  
**Ca. Preis:** 99,- DM  
**Muster von:** Konami  
**Vergleichbar mit:** Tekken 3 (90%),  
 Bloody Roar 2 (82%)  
**Fakten:** 10+ Charaktere,  
 Dual Shock, Auto-Save  
**Erscheint:** Juli

---

Grafik: 73 Sound: 61

Fun: 60



**PlayStation Rennspiel Auch aus Europa kommen nun ganz brauchbare Rennspiele.**

Die Coder von Smart Dog traten bislang als Experten für Tennis-Simulationen in Erscheinung (zum Beispiel All Star Tennis '99). Bei ihrem neuesten Projekt wird jedoch nicht auf Filzbälle eingedroschen, sondern es werden mit futuristischen



Ulf: 360 präsentiert sich als WipEout-Klon, der durch ein paar eigenständige Ideen Genre-Fans begeistern soll. Um es gleich vorwegzunehmen: Gegen Psygnosis' Kultspiel hat dieser Vertreter keine Chance. Die Steuerung verspricht nur ein mittelprächtiges Fahrgefühl, die Strecken sind nicht sonderlich einfallsreich und zudem in technischer Hinsicht glatter Durchschnitt. Die Idee der installierten Maschinengewehre ist außerdem kontraproduktiv, da man gegen einen aggressiven Verfolger nur wenig Chancen hat. Hinzu kommen ein schlechtes Lademanagement und allzu kleine Power-up-Symbole, die schwer einzusammeln sind. Wie gesagt, leider nur ein Durchschnittsprodukt.

Rennmaschinen halsbrecherische Strecken unsicher gemacht. Angesichts dieser Thematik sind Vergleiche zum Vorzeigetitel WipEout natürlich unvermeidlich, was auch zum größten Teil gerechtfertigt ist. Wie bei Psygnosis' Kultracer schaukelt ihr die Antischwerkraftgleiter mittels der Schultertasten elegant durch die kurvenrei-

chen Rundkurse und traktiert die Konkurrenz mit aufgesammelten Power-ups. Es gibt jedoch auch kleine, aber feine Unterschiede. Jeder Bolide sieht nicht nur völlig anders aus, er verfügt auch über ein Maschinengewehr, mit dem man die Konkurrenz, inklusive die Verfolger, schrottreif ballert, was aber nicht automatisch das vorzeitige Ende bedeutet. Außerdem gibt es pro Welt jeweils ein Kampfareal, in dem es nur darauf ankommt, möglichst schnell zehn Konkurrenten auszulöschen. Es gibt übrigens keinerlei Konfigurationsmöglichkeiten und jede Strecke muss einzeln erspielt werden.



Welche Route soll es sein? Jede Strecke bietet mindestens eine Gabelung.



Pure Aggression: Den Abschluss einer Welt bildet ein Kampfareal, in dem ihr möglichst schnell zehn Kontrahenten eliminieren müsst.

**Test PlayStation**

Hersteller: Smart Dog  
 Vertrieb: Cryo Entertainment  
 Spieleranzahl: 1-2  
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Cryo Entertainment  
 Vergleichbar mit: WipEout 2097 (87%)  
 Fakten: 12 Strecken, 8 Fahrzeuge, Dual Shock  
 Erscheint: Juni

Grafik: 56 Sound: 75

Fun: 58



GB Scart Kabel  
 Spezial  
 Playstation kompatibel  
 2m lang  
 CINCH-Ausgänge für  
 die Stereo-Anlage  
 Real Arcade Gun,  
 G-Con Unterstützung



**Blaster Light Gun PRO**

- Playstation™ kompatibel
- G-Con (z.B. Namco) & Normal (z.B. Konami) Modus
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- Force-Feedback-Action
- Dauerfeuer und Auto-„Reload“
- 2.5 Meter Kabel mit AV Stecker



**REAL ARCADE GUN**

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und als Tarnfarben-Edition



**JORDAN-GP-LENKRAD V2**

Playstation™ kompatibel  
 in Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt  
 Eingebaute Elektromotoren für Force-Feedback-Action  
 Kompatibel mit allen gängigen Modi: Dual Shock™ Digital,  
 Dual Shock™ Analog, Namco Negcon™ Analog und  
 Sony™ Digital  
 Gangschaltung durch Schallhebel oder 2 Knopf-System  
 Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand  
 ca. 2,4 m Kabel zum Lenkrad  
 ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

Erhältlich bei



Tel. 0931/3545219

und im gut  
 sortiertem  
 Fachhandel

Im Exklusivvertrieb durch



Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund  
<http://www.dynatex.de>

00  
 101  
 1100  
 0010  
 0100  
 001  
 0001



# Legacy of Kain

## Soul Reaver

**PlayStation Action-Adventure** Durchlebt mit Crystal Dynamics' Vampirgottheit Raziel ein Abenteuer voller Schmerzen, Ängste und dämonischer Kräfte. Spannung pur verheißt das beste 3D-Action-Spektakel aller Zeiten!

**E**in spielerisches und technisches Feuerwerk soll uns laut Hersteller Crystal Dynamics beim neuesten Adventure-Streich bevorstehen. So wurde der Veröffentlichungstermin des Abenteuers immer wieder nach hinten verschoben (habt ihr an unseren ständigen Vorankündigungen bemerkt), um das Optimum aus der Engine zu kitzeln. Zunächst jedoch ein paar Worte zur aufregend klingenden Story, die euch ein minutenlanges Intro schildert: Lord Kain hatte seinen Sitz vor hunderten von Jahren in den Ruinen der Säulen von Nosgoth errichtet und versuchte, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Um an dieses Ziel zu gelangen, tauchte der Bösewicht in die Unterwelt ab, in der er sich sechs Seelen besorgte, aus denen er seine Statthalter schuf. Diese bauten ihrerseits jeweils eine Armee von Untoten auf. Somit wollten sie die Herrschaft auf dem Planeten Nosgoth sichern und die Menschen, die dort lebten, unterdrücken. Dieser Plan ging



**Furcht einflößend:** Ihr trefft auf mehr als 20 unterschiedliche Gesellen, die sich je nach Universum deutlich voneinander unterscheiden.

bereits nach wenigen Jahrhunderten auf. Kain und seine sechs Statthalter regierten somit von nun an im Land des Schreckens. Da alle sieben Charaktere Götter waren, entwickelten sie sich ständig weiter. Sie erhielten in regelmäßigen Abständen neue Fähigkeiten. Stets war Kain der erste Vampir, der eine neue Eigenschaft erwarb. Erst einige Jahre später erfolgte die Weiterentwicklung bei dessen sechs Zöglingen. Eines Tages jedoch änderte sich das Bild vollkommen, als Raziel Flügel wuchs, die sein Schöpfer noch nicht besaß. Wütend vor Neid verdammt Lord Kain seinen Zögling und ließ ihm die Schwinge verstümmeln. Anschließend wurde Raziel in den See der toten Seelen, Vortex, geworfen und somit getötet. So jedenfalls glaubte es Lord Kain,



**In der Falle:** Das Zappeln des Gegners spürt ihr dank Dual-Shock-Unterstützung am eigenen Leib.



**Nichts für schwache Nerven:** Die gegnerischen Vampire lassen sich durch Schläge mit der Faust nicht töten.

denn Wasser ist neben Licht das tödlichste Element für Vampire. Doch Raziel überlebte den Sturz wie durch ein Wunder. Sein gesamter Unterkiefer wurde ihm zwar weggerissen, jedoch erhielt der Vampir von einem übersinnlichen Wesen die Möglichkeit, den Schmerz, der ihm zugefügt wurde, zu rächen. Von nun an galt für Raziel nur noch ein Motto: Kain und die Statthalter mussten vernichtet werden!

**Spielablauf: Tomb Raider lässt grüßen**

Raziel durchwandert das Abenteuer in bester Lara-Croft-Manier. Ähnlich wie in Akuj the Heartless folgt euch die Kamera und wählt automatisch die beste Einstellung, während ihr

Raziel durch die riesigen 3D-Welten des düsteren Nosgoths steuert. Auf Wunsch lässt sich die Perspektive mit Hilfe der L2- und R2-Tasten nachjustieren. Zusätzlich habt ihr die Option, durch Betätigung der beiden L-Tasten in eine Ego-Perspektive umzuschalten, die aufgrund der Größe der Räumlichkeiten ein sehr wichtiges Feature ist. Ihr befindet euch zunächst inmitten monströser Seitenflügel altertümlicher Gemäuer. Dort ragen riesige Säulen aus dem Marmorboden.



**Spektakuläre Lichteffekte:** Fackeln, die sich an den Wänden der Locations befinden, dürft ihr als Waffe nutzen.



**Die tödliche Waffe des Helden:** Dank des Soul-Reaver-Schwerds lassen sich auch die stärksten gegnerischen Schergen niederkämpfen. Seine Kraft erhöht sich im Verlauf des Abenteuers.



**Treffen der Generationen:** Insgesamt trefft ihr fünfmal auf euren Schöpfer, den mächtigen Lord Kain.

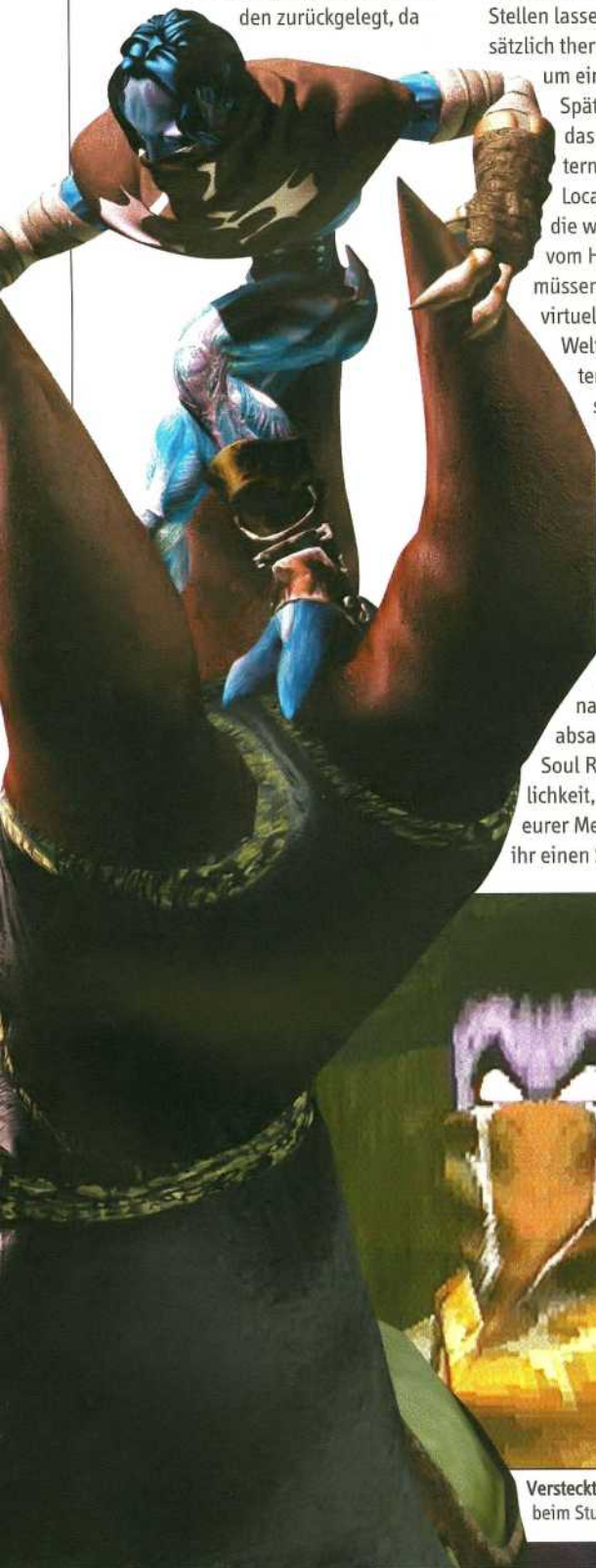






**Futuristischer Lift:** Dank der Portale, die als Teleporter fungieren, bewegt ihr euch komfortabel durch die riesigen Welten.

Erst durch Nutzung der Ich-Perspektive erkennt der Abenteurer die über den Monumenten liegenden Geheimräume. Raziel springt nun geschmeidig auf den Pfeiler und entdeckt beispielsweise einen neuen Pfad oder nette Goodies. Doch auch außerhalb dieser Grüfte gibt es einiges zu bestaunen. Ihr durchstreift gewaltige Höhlenkomplexe, in denen es die richtige Abzweigung zu nehmen gilt. Die langen Wege werden in der Regel zu Fuß vom Helden zurückgelegt, da



**Wer will zuerst sterben?** Betätigt ihr während des Kampfes die R1-Taste, richtet sich euer Held automatisch zum Feind aus und erspart lästiges Zielen.

ihm seine Schwingen aufgrund der Verstümmelungen keine große Hilfe mehr sind. Lediglich bei weiten Sprüngen über tiefe Abgründe können sie zu Hilfe genommen werden. An manchen Stellen lassen sich dank der Flügel zusätzlich thermische Aufwinde nutzen,

um ein weiteres Stück zu fliegen. Später jedoch erlernt Raziel das Schwimmen oder das Klettern und erreicht somit weitere Locations. Die Entfernungen, die während des Abenteuers vom Helden zurückgelegt werden müssen, sind sehr groß, da das virtuelle Nosgoth eine komplexe Welt ist, die nicht in Levels unterteilt wurde. Um möglichst schnell die weiten Wege zurückzulegen, trifft ihr in regelmäßigen Abständen auf Portale, die ihr als Teleporter gebrauchen dürft. Vorbildlich auch die Speicherfunktion: Während ihr beispielsweise beim In-House-Produkt *Akuji the Heartless* erst nach jeder bestandenen Stage absaven durftet, habt ihr bei *Soul Reaver* zu jeder Zeit die Möglichkeit, den Spielefortschritt auf eurer Memory-Card zu lagern. Ladet ihr einen Spielstand, befindet ihr



**Versteckt:** Seinen Unterkiefer hat Raziel beim Sturz in den Vortex verloren.



**Lebendige Fackel:** Um einen Vampir endgültig zu erledigen, solltet ihr diesen ins Feuer werfen.



**Untote am Speiß:** *Soul Reaver* bietet ein paar sehr unappetitliche Möglichkeiten, sich der Gegnerschar zu entledigen.



**Ungeliebter Bruder:** Um die Statthalter zu vernichten, sind besondere Taktiken vonnöten.

euch zwar zunächst im ersten Raum des Abenteuers, doch dank des im Nebenraum befindlichen Portals springt ihr einfach an die Stelle zurück, an der ihr euch beim letztmaligen Absaven befindet. Während eures Abenteuers gilt es jedoch nicht nur lange Wege zurückzulegen, sondern auch diverse Rätsel zu lösen, die sich stark am *Tomb Raider*-Kollegen orientieren. So bestehen die Kopfnüsse meist aus simplen Schalterrätseln oder einfachem Kistenverschieben. Weitaus interessanter ist jedoch der Aspekt, dass sich Raziel in zwei parallel existierenden Universen aufhalten kann. Die spektrale Welt ist die Welt der Toten, in der sich der Held zu Beginn des Abenteuers befindet. Wechselt er in die materielle Welt, ver-

ändern sich die Räumlichkeiten mit samt ihres Inventars. Raziel erreicht in dieser Ebene Abschnitte, die er in der spektralen Welt niemals hätte betreten können. In der materiellen Welt verliert



**Süchtig:** In der materiellen Welt verliert Raziel ständig Energie, die er durch Seelen auffrischt. Ist die Lebensleiste aufgebraucht, muss er in die spektrale Welt zurückkehren.



**Flügelahm:** Die verstümmelten Schwingen lassen euch Abgründe überwinden.



**Den Tod vor Augen:** Die Gegner weisen verschiedene Verhaltensmuster auf.



erste hilfe

HILFESTELLUNG



Um Melchia, den ersten Zwischenboss, zu besiegen, bedarf es einer ausgeklügelten Taktik. Springt zunächst durch die Öffnung oberhalb des ersten verschlossenen Tores. Passt auf, dass euch der Fiesling nicht erwischt. Da er sich sehr langsam bewegt, sollte es kein Problem sein, dem Gegner zu entkommen.



Im Innenraum angelangt, müsst ihr den Hebel betätigen, der sich in der Mitte des Raumes befindet. Somit öffnet sich das Eingangstor. Wartet nun auf euren ungeliebten Bruder, der sich langsam, aber sicher nähert.



Sobald dieser unter das geöffnete Tor gegangen ist, solltet ihr den Hebel loslassen. Die Spieße rammen sich in den Körper des Gegners und fügen diesem enormen Schaden zu.



Springt nun erneut durch die Öffnung ins Freie und achtet dabei darauf, dass euch der Statthalter nicht verletzt. Ein Hieb des Fieslings zieht euch beinahe eine komplette Energieleiste ab. Wiederholt das komplette Manöver am zweiten verschlossenen Tor. Lockt den Fiesling nun in den Käfig, der sich in der Mitte des Raumes befindet. Euer Bruder ist nun so geschwächt, dass er nur ein einziges Mal durch die Gitter gehen kann und somit dem Käfig nicht mehr entkommt.



Lauft anschließend zur Kurbel und betätigt diese. Somit löst ihr eine Betonplatte von der Decke, die sich langsam in Richtung eures Bruders bewegt. Fieserweise befinden sich an der Unterseite der Platte scharfe Spieße.



Der Bösewicht wird zerquetscht und ihr erhaltet von ihm die Fähigkeit, durch verschlossene Türen oder Tore zu gehen. An diesem Beispiel erkennt ihr, dass sich die Zwischenbosse nicht so einfach besiegen lassen, sondern dass eine besondere Strategie gewählt werden muss, um den Schergen zu vernichten.



Wo sind die Beine? Während des Abenteuers lässt sich die Kameraperspektive nach Belieben verändern.

der Held ständig wichtige Lebensenergie. Ist der Vorrat auf ein Minimum abgefallen, wechselt ihr automatisch wieder in die spektrale Ebene zurück. Dort muss der Held erst wieder Lebenssaft sammeln (geschieht automatisch), bevor er zurück in die Welt der Lebenden darf. Leider habt ihr zunächst nur an wenigen Punkten der spektralen Welt die Möglichkeit, die Ebene zu wechseln. Erst im weiteren Spielverlauf erlernt Raziel die Fähigkeit des beliebigen Weltentausches. Um in der materiellen Welt dauerhaft bestehen zu können, ist Raziel gezwungen, gegnerische Vampire aufzusuchen und zu töten. In der Welt Nosgoth findet ihr schnell einige Waffen, die es euch ermöglichen, die Satansbrut zu vernichten. Mit den Fäusten lassen sich die Untoten logischerweise nicht töten. Mit dem Speer beispielsweise prügelt ihr auf euren Gegner ein, wobei euch das gleichzeitige Betätigen der R1-Taste das Anpeilen des Gegners abnimmt. Nach wenigen Schlägen steht der Bösewicht besinnungslos vor euch. Nun jagt ihr dem Recken den Speiß ins Herz und zwingt ihn somit zum frühzeitigen Ableben. Lautlos sackt der Schurke zusammen und lässt bei seinem Tod seine Seele frei, die Raziel unbedingt einsammeln muss. Betätigt dazu den Kreis-Button, und eure Spielfigur zieht den Geist des Gegners scheinbar magisch an. Somit gewinnt Raziel wieder an Lebensenergie und verlängert folglich auch die Verweildauer in der materiellen Ebene. Doch nicht nur Speere erweisen sich als Vampirkiller. Auch

Fackeln, die zur Beleuchtung an den Wänden altertümlicher Gemäuer hängen, eignen sich hervorragend dazu, den Untoten die Seele aus dem Leib zu treiben. Nachdem ihr den Gegner erneut besinnungslos geschlagen habt, werft ihr einfach die Fackel auf den Untoten, der dadurch in Flammen aufgeht. Vampire hassen bekanntlich auch die Elemente Sonnenlicht und Wasser. Daher solltet ihr in den Locations auch immer diese Elementarkräfte nutzen, um die



**Uwe:** Um es gleich vorwegzunehmen: Ja, Legacy of Kain: Soul Reaver ist der erwartete

Top-Titel. In keinem 3D-Action-Adventure zuvor waren die Locations so riesig und die Atmosphäre so dicht wie in Crystal Dynamics' Mega-Abenteuer. Dabei glänzt die hochauflösende Grafik mit feinsten Texturen. Verdichtet wird die beklemmende Atmosphäre zusätzlich vom mystischen Soundtrack, der sich zeitweise sogar rhythmisch an die Geschehnisse anpasst. Vorbildlich sind die automatische Kameraführung, die euch stets den besten Überblick über die Geschehnisse vermittelt, sowie die präzise Steuerung, dank der es nie zu Frustmomenten kommt. Einziger kleiner Kritikpunkt sind die meist zu simpel gestrickten Rätsel, die stark an die der Tomb-Raider-Abenteuer erinnern. Lediglich die räumlichen Veränderungen beim Wechsel in das Paralleluniversum heben sich in diesem Bereich von der Konkurrenz ab.



**Insektenkiller:** Auch bezüglich des Charakterdesigns haben sich die Programmierer von Crystal Dynamics einiges einfallen lassen.



**Viel Liebe zum Detail:** Die Levels wurden mit teils malerischen Texturen überzogen, die hervorragend zur mystischen Atmosphäre passen.



**An Aktionsmöglichkeiten wurde nicht gespart:** Um eine höher gelegene Ebene zu erreichen, krallt sich der Held am Vorsprung fest.



# Die Fähigkeiten einer düsteren Gottheit

## Raziel's Fähigkeiten

Raziel stehen eine Vielzahl unterschiedlicher Fähigkeiten zur Verfügung, die ihm helfen, sein Abenteuer erfolgreich zu bestehen. Im Verlauf des Adventures erlangt er alle besonderen Eigenschaften zurück, die ihm vor dem Sturz in den See der toten Seelen zur Verfügung standen. Er erhält sie zum einen durch den Verzehr verstorbener Statthalter-Seelen und zum anderen durch simples Erlernen.

### - Wände emporklettern:

Dank dieser Aktionsmöglichkeit kraxelt eure Spielfigur steile Wände empor.

### - durch Tore gehen:

Ist Raziel im Besitz dieser Fähigkeit, benötigt er keinen Schlüssel mehr für verschlossene Türen, Gitter oder Tore der spektralen Welt.

### - telekenetisches Projektil:

Erreicht eine solche Kugel einen Gegner, verletzt diese ihn nur indirekt. Erst wenn der Bösewicht an ein Hindernis (Mauer, Tor, etc.) prallt, kann eine solche Kugel für Schaden sorgen.

### - Schwimmen:

Erst wenn Raziel die Fähigkeit des Schwimmens erlangt, erreicht der Held zuvor versperrte Areale der Locations.

### - Energiefessel:

Das Energieband bemächtigt euren Helden dazu, Feinde zu fesseln und somit zu betäuben. Dieser Zauber wirkt sowohl in der materiellen als auch in der spektralen Welt.

## Die Glyphen

In Nosgoth existieren sieben Glyph-Altäre, die einen Element-Zauber (Glyph) verbergen. Raziel erhält diesen Zauber, wenn er ein bestimmtes Rätsel gelöst hat. Glyphen beschwören mächtige Element-Zauber, die euch helfen, eure Feinde zu vernichten. Um einen solchen Spruch auszusprechen, bedarf es einer genügenden Menge an Glyph-Energie, die ihr in den Weiten Nosgoths findet. Folgende Glyphen stehen dem "fertigen" Vampir zur Verfügung:

### - Wechsel-Glyph:

Dieser ermöglicht es dem Helden jederzeit von der materiellen auf die spektrale Ebene zu wechseln.

### - Kraft-Glyph:

Wellen telekenetischer Kraft strömen von Raziel aus und schleudern seine Feinde durch die Lüfte.

### - Stein-Glyph:

Raziel verursacht ein starkes Beben, wodurch Feinde kurzzeitig betäubt werden.

### - Schall-Glyph:

Raziel sendet vernichtende Schallwellen aus, die Vampire sogar auseinander reißen.

### - Wasser-Glyph:

Durch diesen Zauber bricht ein Platzregen aus, der alle Vampire, die sich in unmittelbarer Nähe befinden, schwer verletzt, jedoch nicht tötet.

### - Feuer-Glyph:

Feurige Ringe breiten sich um Raziel aus. Alle Gegner gehen in Flammen auf und finden schnell den Tod.

### - Sonnenlicht-Glyph:

Spricht der Held diesen Spruch aus, werden Feinde für kurze Zeit betäubt.

Gegner zu vernichten. Schlagt einen Vampir dazu einfach ohnmächtig und werft ihn anschließend in das Wasser bzw. das grelle Licht. Im Verlauf des Abenteuers trifft ihr innerhalb der beiden Ebenen auf etwa

20 unterschiedliche gegnerische Charaktere

re. Härteste Widersacher sind natürlich die fünf Statthalter. Diese Fieslinge wechseln sogar von einem Universum in das andere, um euch zu töten. Besiegt ihr einen solchen Obermottz, empfangt ihr aus dessen Seele nicht nur wichtige Lebensenergie. Raziel erhält zusätzlich eine Fähigkeit zurück, die er vor dem Sturz in den See der Toten bereits beherrscht hat. Er erlernt beispielsweise wieder das Klettern an Wänden, wodurch euch neue Passagen der Welt Nosgoth eröffnet werden. Um jedoch all diese Fähigkeiten zu erhalten, müssen zunächst die Statthalter vernichtet werden. Diese Burschen lassen sich nur mit ausgeklügelten Strategien vernichten, simple Waffen schaden der verhassten Blutsverwandtschaft nicht.



**Nicht vergessen!** Nachdem sich der Gegner verabschiedet hat, solltet ihr unbedingt dessen Seele verzehren, um neue Energie zu tanken und die Geister der parallelen Welt zu schwächen.

## Technik: Die Performance der PlayStation voll ausgeschöpft

Technisch präsentiert sich Soul Reaver in höchstmöglicher Auflösung von 512 x 240 Bildpunkten. Detaillierte Texturüberzüge verdichten die klaustrophobische Atmosphäre in der Welt von Raziel und fulminante grafische Feinheiten, wie die dynamischen Lichteffekte oder wunderschöne Transparenzeffekte, untermauern den hohen technischen Anspruch, den sich die Programmierer vor der Entwicklung gesetzt haben. Immer wieder wird der Spieler von minutenlangen Cut-Scenes, die in Spielegrafik gehalten wurden, verwöhnt. Vorbildlich sind auch die fehlenden Ladezeiten während des Abenteuers. Verantwortlich dafür zeigt sich ein neuartiges Lade-

verfahren (Streaming-Technik). Anders als bei vielen Genre-Kollegen wird nicht ein gesamter Level eingeladen, sondern nur der Raum, in dem sich der Held befindet. Zusätzlich, ohne dass der Spieler etwas davon bemerkt, werden automatisch auch die benachbarten Locations eingelesen, so dass diese sofort präsent sind, wenn der Spieler sie betritt.

## Test PlayStation

Hersteller: Crystal Dynamics  
 Vertrieb: Eidos  
 Spieleranzahl: 1  
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Eidos  
 Vergleichbar mit: Tomb Raider III (89%), Akuji the Heartless (84%)  
 Fakten: Analog-Pad, Dual Shock  
**Erscheint: Ende Juli**

Grafik: 90 Sound: 85

**Fun: 93**







**Zielgerichtet:** Um diese Raumstation zu vernichten, gilt es in die kleine Öffnung zu schießen (Pfeil).



**Ausgewichen und getroffen:** Ein schnelles Ausweichmanöver hat unsere Haut gerettet. Zusätzlich konnten wir noch drei Raketen in den Rachen der Metallbestie feuern.



**Den Wurm an der Angel:** Gerade ist der Wurm aufgetaucht und sofort haben wir zahlreiche Ziel-Such-Raketen am Ziel markiert.

# Omega Boost

**PlayStation Shoot 'em Up** Mit einem knallharten Shooter melden sich die Macher von Gran Turismo in den virtuellen Weiten zurück. Ob man ähnliche Erfolge feiern kann, lest ihr auf den folgenden Seiten.



**Feuerball:** In einer herrlichen Explosion macht diese Raumstation ihren endgültigen Abgang.

Sagt euch die Softwareschmiede Polyphony Digital etwas? Nein? Sollte euch aber, denn schließlich ist das Programmierer-Team für die wohl beste Asphaltflitzerei auf der PlayStation verantwortlich. Da sich die Jungs gerade mitten in der Arbeit für den heißen Nachfolger von Gran Turismo befinden, überraschte Sony auf der Tokyo Game Show mit dem Geheimprojekt Omega Boost. Jedoch hat der Titel nicht im entferntesten etwas mit einem Rennspiel zu tun, sondern versetzt euch an das Steuer eines überdimensionalen Kampfroboters. Zur Story: In nicht allzu ferner Zukunft rebelliert wieder einmal das allumfassende Computersystem der Erde und versucht die Herrschaft über die Menschen zu bekommen. Durch eine Zeitmaschine reist Alpha Core, der Kopf der computerisierten Revolution, durch die Zeit in das Jahr 1946. Dort will die künstliche Intelligenz den ersten Computer mit einem Virus infizieren, damit die Machtübernahme in der Zukunft reibungslos über die Bühne geht. Um die zum Untergang geweihte Menschheit zu retten, schicken findige Wissenschaftler den Roboter Omega

Boost ebenfalls durch die Zeit, um mit Alpha Core fertig zu werden. Irgendwie erinnert die Story ja an Terminator 2, aber egal, ihr seid als Pilot des waffenstrotzenden Vehikels sofort nach dem minutenlangen Intro gefordert und schreitet sogleich zur Tat.

## Spielablauf: Knallharte Daueraction in 3D

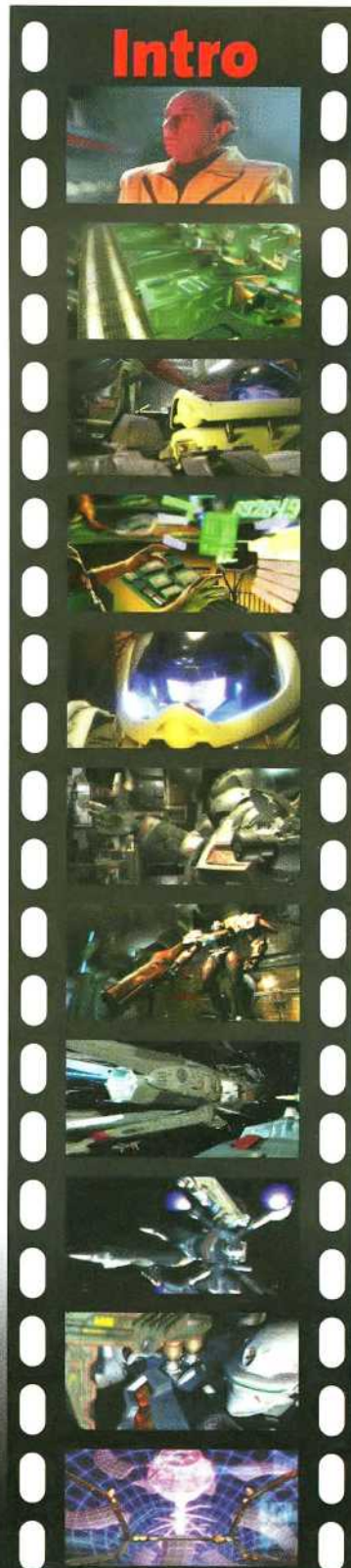
Bevor ihr euch jedoch in die wilde Schlacht stürzt, steht euch noch eine Trainingsfunktion zur Verfügung, die euch in vier kurzen Kapiteln den grundlegenden Umgang mit Omega Boost näher bringt. Via Richtungstasten lenkt ihr den Mech sicher durch die dreidimensionalen Weiten des Weltalls bzw. über die Oberfläche eures Heimatplaneten. Eure Schubdüse brennt immer auf geringer Flamme und versorgt euch so mit einer adäquaten Grundgeschwindigkeit, die sich aber auf drei verschiedenen Wegen beeinflussen lässt. So gibt es einen kurzzeitigen Power-Boost, der euch schnell aus einer Gefahrenzone bringt, und eine Stopp-Funktion, die vor allem im Kampf gegen große Gegner hilfreich zum Einsatz kommt. Mit der Lock-on-Taste wird ebenfalls eure Geschwindigkeit erhöht, jedoch vollführt euer Mech gleichzeitig einen Richtungs-



**Energisch:** Dieser Spinnenroboter hält zwar nicht viel aus, kann aber mit seinem Energielasso für viel Schaden bei euch sorgen.



**Lock-on:** Mit eurem Zielsystem habt ihr ganz schnell die Feinde anvisiert und könnt diese aus sicherer Entfernung abknallen.





erste hilfe

HILFESTELLUNG

Probleme mit den ersten Endgegnern? Hier kommen ein paar Tipps, um mit den ersten vier Burschen fertig zu werden.



1. Der Boss der ersten Zone ist ein riesiges Raumschiff, das von ein paar Jägern eskortiert wird. Fliegt nach eurem ersten Angriff auf die Unterseite der fliegenden Festung und schießt auf die runde Kuppel.



2. Der nächste Endgegner ist ein überdimensionaler Kampfroboter. Bleibt immer in Bewegung und feuert vor allem mit Raketen auf das Metallmonster. Wenn dieses aus großer Entfernung angebraut kommt, schnell ausweichen, denn sonst werdet ihr gerammt.



3. In der dritten Zone erwartet euch ein überdimensionaler B2-Bomber. Abwechselnd fliegt ihr von der Ober- zur Unterseite, je nachdem ob gerade der Bombenhagel einsetzt oder die Lasergeschütze feuern.



4. Der Megapanzer in der Sandwüste erwartet euch am Ende der vierten Stage. Hier müsst ihr vor allem auf die bewegliche Kuppel des Ungetüms aufpassen. Diese schießt tödliche Laserstrahlen auf euch ab. Am besten haltet ihr euch in Bodennähe auf und schwirrt um den Gegner herum.

wechsel, so dass ihr genau in die Richtung eures aktuellen Feindes blickt. Nicht nur die Steuerung kommt bei Omega Boost ohne großen Funktionsschnickschnack aus, sondern auch das Waffenarsenal ist klein und leicht zu bedienen. Der Kampfroboter besitzt eine Vulkankanone, die Hochgeschwindigkeitsgeschosse ausspuckt, und ein zielgerichtetes Raketenarsenal. Bei diesem genügt es einfach mit dem Fadenkreuz über die Feinde zu streichen, und die Ziele, sofern sie vorhanden sind, werden automatisch festgelegt. Danach nur noch den Feuerknopf betätigen und die Raketen gehen mit einem leuchtenden Feuerschweif auf die tödliche Reise. Nach der Trainingstour begeben sich ihr euch ohne großes Federlesen auf die gefährvolle Reise durch Zeit und Raum. Jede der neun Zonen ist in diverse Untersektionen unterteilt, in denen ihr euch mit unterschiedlichen Feindverbänden herumschlagt. Zu Beginn der Ballerorgie gibt es zunächst mal eine appetitanregende Vorspeise, die ihr eigentlich ohne große Probleme ver-

tilgt. Die hier auftretenden Gegner präsentieren sich zum Beispiel als Jagdgeschwader von Luft-/Raumjägern, Planeten umkreisende Satelliten oder kleinere Kampfraumer. Je nach Feindgattung genügen ein paar Salven aus eurer Bordkanone bzw. ein bis drei zielgerichtete Raketen, um diese zu pulverisieren. Danach taucht die nächste Stufe der feindlichen Armee in Aktion, die schon mehr Sprengkraft verträgt und meist auch über eine eigene Statusanzeige verfügt. Diese zeigt euch an, wieviel Schaden der Feind noch aushält. Hier handelt es sich meist um Kleinstgruppen von mittleren Kampfrobotern bzw. Einzelwesen/-objekten, zum Beispiel eine Raumstation oder ein mechanischer Sandwurm. Nachdem ihr euch mit zwei bis drei Nachschlägen solcher Feindgattungen zufrieden gegeben habt, geht es an den Hauptgang des explosiven Menüs. Am Ende jeder Zone erwartet euch ein Mega-Boss, der nicht nur über zahlreiche Waffensysteme, die vom einfachen Laser bis hin zu einem tödlichen Flächenbombardement mit Atomwaffen reichen, verfügt, sondern mit steigender Zonenzahl immer cleverer wird.

Daher genügt es nicht, einfach den Feuerknopf dauernd zu drücken. Vielmehr überlebt ihr die Inkarnation des Bösen nur mit geschickten Ausweichmanövern. So erwartet euch am Ende von Zone 3 ein überdimensionaler Verschnitt eines B2-Bombers. Dieser hat auf der Oberseite



Zwischenspiel: Zwischen den einzelnen Zonen werden immer wieder kurze Videosequenzen eingestreut.



Aufgeschlagen: Die letzte Salve aus eurer Bordkanone hat dem Ungetüm den Garaus gemacht.



Omega Boost: Euer gepanzerter Freund wird immer wieder in klassischen Flugmanövern präsentiert, was die Stimmung zwischen den Levels aufrecht erhält.

seiner Tragfläche dutzende Lasertürme montiert. Kommen diese zum Einsatz, gilt es schnell unter den Bomber zu fliegen, um den tödlichen Strahlen zu entkommen. Hier haltet ihr euch dann für einige Sekunden schadlos und pumpt tausende Megajoule an vernichtender Energie in den Feind. Anschließend schickt dieser einen Bombenhagel auf euch nieder, was euch zu einem erneuten Ortswechsel auf die Oberseite zwingt. Nun setzt ihr wieder eure Waffen auf die ungeschützte Seite des Bombers ein. Hört sich einfach an, wird aber durch die feindlichen Jagdgeschwader, die den Bomber umkreisen, zusätzlich erschwert.

Boost eine breite Palette der Vielfältigkeit. Jedes der überdimensionalen Technikmonster hat ein individuelles Aussehen und saubere Bewegungsabläufe mit in die Wiege gelegt bekommen. Darüber hinaus sorgen mannigfaltige Explosionen und ein optimales Ambiente (ob das nun Weltall oder Planetenoberfläche ist) für die richtige Shooter-Stimmung. Dazu gehören auch die herrlich harten Gitarrenriffs, die von unserem Metall-Freak Gunther als "Verwöhnung für die Ohren" bezeichnet worden sind.

Technik: Zwar kein Feuerwerk wie bei GT, aber trotzdem gut

In puncto Grafik bietet Omega

**Georg:** Mit Omega Boost wird uns wieder mal ein astreiner Shooter geboten, der vor allem durch seine einfache und saubere Steuerung überzeugt. Darüber hinaus sorgen die zahlreichen Zwischen- und Endbosse für eine explosive Stimmung in den heimischen vier Wänden. Im Kampf mit diesen Monstrositäten gibt es keine Ruhepause, sondern pure Daueraction bis zum Abwinken. Ferner ist das Handling mit den Waffen schnell erlernt, so dass man sich bestens auf die Schlacht konzentrieren kann. Gegenüber Genre-Kollegen, zum Beispiel Ray Storm oder Retro-Force, zeigt sich die 3D-Ballerie jedoch wenig innovativ: Es fehlt mir einfach eine breitere Palette an Waffen, die auch eine Megabombe beinhalten, und Power-ups, die euren Energiehaushalt auffüllen oder euch Spezialfähigkeiten verleihen. Dennoch kann Omega Boost mit einer guten Story aufwarten, die euch durch zahlreiche Zwischensequenzen näher gebracht wird, und bietet mit den zehn Extrazonen eine optimale Dauermotivation.



Aufgetaucht: Der mechanische Sandwurm taucht nur für einige Sekunden auf und kann auch nur dann verletzt werden.

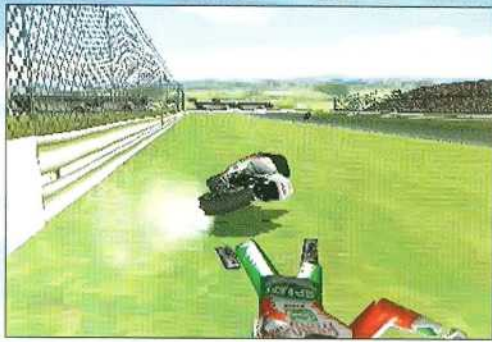
Test PlayStation

Hersteller Polyphony Digital  
 Vertrieb SCE  
 Spieleranzahl: 1  
 Geeignet für Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis 89,- DM  
 Muster von SCE  
 Vergleichbar mit Ray Storm (78%)  
 Fakten 19 Zonen, Dual Shock, Analog-Pad  
 Erscheint: 23. Juli

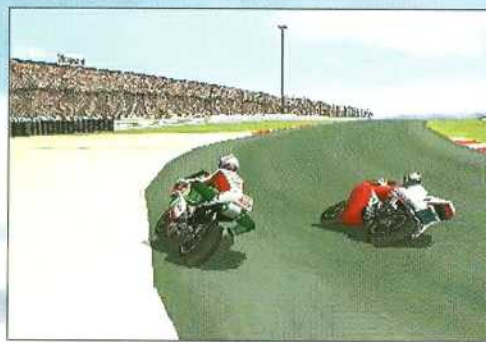
Grafik: 80 Sound: 78

Fun: 84





**Hoppla:** Bei allzu rüder Fahrweise haut es den Fahrer schon mal aus seinem Sattel.



**Das war wohl nix:** Der Versuch, den Gegner von außen zu überholen, endet fast im Kiesbett.



**All around the world:** Die 14 Strecken glänzen durch Abwechslungsreichtum.

# Castrol Honda Superbike Racing

**PlayStation Rennspiel** Schnelle Kisten und heiße Mädels sind die Merkmale des Motorradsports. Zumindest die flotten Zweiräder finden sich in THQs neuester Rennsimulation wieder.

Im Mittelpunkt der flotten THQ-Hetzjagd steht die Honda RC45, die auch in der Realität erfolgreich ihre Runden in der Superbike-Weltmeisterschaftsserie dreht. Die kraftstrotzende 750ccm-Maschine, auf der ihr eure Runden ziehen dürft, erreicht eine Spitzengeschwindigkeit von mehr als 300 km/h.

**Spielablauf: Vollkommen unkomplizierter Rennspaß**

Der Spieler findet dank übersichtlichem Menüaufbau einen sehr schnellen Zugang zum Racer. Es stehen euch drei verschiedene Renn-Optionen zur Verfügung, von denen der Anfänger zunächst die Trainer-Variante wählen sollte. Neben dem Trainingslauf ist dies

die beste Möglichkeit, die Tücken eines Kurses kennenzulernen. Ein virtueller Fahrlehrer, der in angemessenem Abstand vor euch fährt, zeigt euch anschaulich, mit welcher Geschwindigkeit ihr die engen Kurven der Parcours zu durchfahren habt. Zusätzlich wird euch demonstriert, wie eine solche Biegung anzufahren ist. Nach dieser kurzen Übungsphase seid ihr bereit für die große Herausforderung, die eine Weltmeisterschaftsserie an den virtuellen Profi-Rennfahrer stellt. Sieben Kontrahenten treten dabei gegen den menschlichen Heißsporn an. Vor dem Rennen gilt es aber zunächst eine optimale Einstellung für euer Vehikel zu finden. Es lässt sich beispielsweise die Getriebeübersetzung oder die Härte

**Wenig Auswahl:** Die Honda RC45 ist das einzige Motorrad, das der virtuelle Pilot fahren darf.



**Nicht aufgepasst:** Ein Ausritt in das Kiesbett kostet wichtige Sekunden im Kampf um das Spitzenfeld.



**Uwe:** Castrol Honda Superbike Racing macht so richtig Laune. Der Racer besticht durch eine fließende 3D-Grafik-Engine, die jedoch teilweise Schwächen im Aufbau zeigt. So manches Mal ploppen Bäume oder ganze Gebäude plötzlich in die Landschaften. Doch aufgrund des enormen Fahrspaßes, den die Simulation bietet, fällt dieser Schönheitsfehler nicht sonderlich ins Gewicht. Es ist total motivierend, sein Motorrad durch die engen Schikanen der abwechslungsreich gestalteten Rennpisten zu scheuchen und sich dabei heiße Kopf-an-Kopf-Duelle mit der je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger intelligent agierenden Konkurrenz zu liefern. Dass CHSR den Gold-Game-Award verpasst, liegt am etwas lauen Umfang der Simulation. Eine Weltmeisterschaft ist sehr schnell gewonnen und ein Streckeneditor, mit dem sich neue Pisten kreieren lassen, fehlt leider. Trotz der Mängel sollten Rennspiel-Fans unbedingt einen Blick auf diesen Zweirad-Spaß werfen.

eurer Pneu beliebig verändern. Euer Platz im Starterfeld hängt von der Güte der Rundenzeiten ab, die ihr in der Qualifikation gefahren seid. Die Motoren der wartenden Meute röhren vor der roten Startampel, die nach fünf Sekunden auf Grün schlägt. Ihr dreht am Gaspedal und hinterlasst am Startplatz eine qualmende Gummispur. Während der Rennen habt ihr die Auswahl zwischen drei verschiedenen "Außenansichten" und einer Ego-Perspektive, von denen jede einen optimalen Überblick vermittelt. Auch fahrtechnisch findet der Pilot schnell in die Simulation. Die Kurven lassen sich beispielsweise auch von Anfängern dank der Auto-Brake-Option mit der optimalen Geschwindigkeit durchfahren.

**Technik: THQs Racer kann in der Spitzengruppe mitfahren**

Im Vergleich zum direkten Konkurrenten Moto Racer fällt auf, dass die Grafik-Engine etwas pixeliger wirkt. Ansonsten jedoch läuft das Renngeschehen genauso fließend ab wie bei EAs Zweirad-Simulation. Auch im Zweispieler-Modus besitzen die Rennen die gleiche Dynamik, die euch der Solo-Modus bietet. Leider fehlt hier hingegen die Cockpit-Ansicht, so dass euch in der Mehrspieler-Variante lediglich drei Perspektiven zur Verfügung stehen.



**Spannung pur:** Anders als im Formel-1-Sport kommt es bei Motorrad-Rennen häufig zu packenden Duellen.



**Bis die Fußraste glüht:** Im Rennen helfen euch die auf dem Bildschirm angezeigten Daten.



**Windschutz:** Jede der vier unterschiedlichen Perspektiven bietet einen guten Überblick über das Renngeschehen.

## Test PlayStation

Hersteller: Interactive Ent. Ltd.  
 Vertrieb: THQ  
 Spieleranzahl: 1-2  
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: THQ  
 Vergleichbar mit: Moto Racer 2 (84%)  
 Fakten: 14 Strecken, Dual Shock

Erscheint: Juli

Grafik: 79 Sound: 75

Fun: 81





# Chocobo Racing



**Ulf:** Wie heißt es immer so schön: "Schuster, bleib bei deinen Leisten." So virtuos Squares Rollenspiele sind, so eher durchschnittlich fiel ihr erster Funracer aus. Weder die Anzahl der Strecken noch deren Design können begeistern. Hinzu kommt ein mittelprächtiges Fahrgefühl, das einem nur wenig Spielraum zum Herumexperi-

mentieren bietet, da eine coole Drifttechnik fehlt bzw. nicht gut umgesetzt wurde. Außerdem bieten, abgesehen vom Story-Modus, alle Spielvarianten nur kurzfristige Unterhaltung. Nicht das wir uns falsch verstehen: Chocobo Racing ist beileibe kein schlechter Funracer, ihm fehlt aber eindeutig der nötige Feinschliff und die Langzeitmotivation, so dass unterm Strich nur das Prädikat "nett" herauspringt.

**PlayStation Rennspiel** Beim ersten Squaresoft-Europe-Ableger handelt es sich um einen lupenreinen Funracer.

Daran werden wir uns sicherlich schnell gewöhnen: Nach der europäischen Square-Niederlassung in London und dem Vertriebsabkommen mit SCEE werden künftig die meisten Titel der japanischen Edel-Coder in unseren Gefilden erscheinen. Den Anfang macht ein klassischer Funracer rund um den Piepmatz Chocobo, den viele noch aus Final Fantasy VII kennen. Square bemüht bei diesem comicartigen Rennspiel nahezu alle bewährten Spielelemente: kunterbunte Rundkurse, ulkige Rennfahrer, zahlreiche aufsammlbare Power-ups sowie eine ganze Reihe

von Spielmodi. Zur letzteren Kategorie zählen neben den Standards das so genannte Relay-Race, bei dem Dreier-Teams gegeneinander antreten, sowie ein Story-Modus mit lustigen Zwischenbildern und einer kleinen Hintergrundgeschichte. Eine nette Idee ist ferner die Möglichkeit, den Fahrer vor dem Rennen mit einer

besonderen Fähigkeit, wie Turbo-schub oder Flugeinlage, auszustatten. Durch geschicktes Rammen kann man außerdem dem Gegner die aufgesammelten Power-ups abluchsen.



Mitten durch die Feuerglut: Bei der Vulkanstrecke kann man vom Kurs abkommen und in die heiße Lavamasse fallen.



Der Countdown läuft: Das Totenkopf-Symbol müsst ihr durch Rammen an einen anderen Fahrer abgeben, ehe der Zähler auf Null abläuft und ihr explodiert.

## Test PlayStation

Hersteller: Squaresoft  
 Vertrieb: SCEE  
 Spieleranzahl: 1-2  
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: SCEE  
 Vergleichbar mit: Mario Kart 64 (88%)  
 Fakten: 8 Strecken, 8 Fahrer, Dual Shock  
 Erscheint: 13. Oktober

Grafik: 70 Sound: 61

Fun: 68



## PC-Spiele

# Lucky - Games

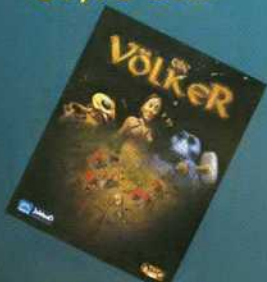
In Oberursel / Ts.

Ackergasse 9

Tel. 06171 - 582193

Outcast  
 TOP-SPIEL

89,90 DM



89,90 DM



89,90 DM

## N64



111.- DM



119.- DM

## PSX



99,90 DM



99,90 DM

## Dreamcast



Dreamcast jp.  
 Nur 589.- DM  
 Spiele auf Anfrage

Ab 23.09.99 Dreamcast Deutsch  
 499.- DM  
 ..jetzt Vorbestellung

## Figuren



Action-Figuren ab 39,90 DM

..Immer Super - Angebote auf Lager  
 ..auch Import - Spiele  
 ..An & Verkauf

- ab 150.- DM versandkostenfrei -  
 Versandkosten: 10.- DM (incl. NN)  
 - Lieferung innerhalb 24 Stunden -





**Aufgereiht:** Die Hände von Nod, wie die Kasernen der Bruderschaft heißen, sorgen für den endlosen Nachschub an feindlichen Soldaten.



**Schwerer Widerstand:** Bunker hinter Brücken sind schwer zu knacken, da die Panzer nur einzeln an das Gebäude herankommen.



**Animationen:** Statt der gelungenen Videos der PS- und PC-Versionen erwarten uns auf dem N64 berechnete Sequenzen.

# Command & Conquer

**Nintendo 64 Strategie** Endlich ist es so weit: Westwoods Dauerbrenner erreicht auch Nintendos Zugpferd.

Zwar hat es ein Weilchen gedauert, doch nun wird auch das N64 mit brauchbarer Echtzeitstrategie eingedeckt. Geschickterweise noch vor dem lang ersehnten Release von Starcraft platziert (hergestellt vom Dauerkonkurrenten Blizzard), können wir endlich sehen, wie die Konsole solche Speicher fressenden Spiele meistert. Die Story ist wie gehabt: Aus der NATO entwickelt sich in der Zukunft eine Gemeinschaft namens GDI (Global Defense Initiative), die sich mit einer Fanatikergruppierung herumärgert. Die Bruderschaft von Nod steht unter der Fuchtel ihres diktatorischen Anführers Kane und hat ebenso wie die GDI entdeckt, dass es sich mit einem neu auf der Erde aufgetauchten Mineral namens Tiberium gut arbei-

ten lässt. Also entbrennt ein Krieg um den neuen Rohstoff.

**Spielablauf: Basisbau und Sturm**

Ihr habt die Wahl, ob ihr für die GDIs oder die Nods streiten wollt. Die insgesamt 55 Missionen, die auf beide Kampagnen aufgeteilt sind, bestehen aus den PC-Original-Levels des "Tiberiumkonflikts" sowie des Erweiterungssets "Der Ausnahmezustand". Hinzu kommen noch 15 neue Levels, die unabhängig von den Kampagnen als Einzelmissionen auswählbar sind. In den ersten einleitenden Missionen werdet ihr mit den Gebäuden und Waffensystemen vertraut gemacht. Ihr errichtet eine kleine Basis, schickt einen so genannten Sammler los, der

auf einem nahen Tiberiumfeld den Rohstoff abbaut, und räumt dann mit einem Rudel Infanterie den Level auf. Später werden die anfänglichen Grundlagen durch schwere Panzer und Spezialgebäude ergänzt. Die Steuerung wurde natürlich an das N64 angepasst. Ihr könnt mehrere Einheiten zu einer Gruppe zusammenfassen, die ihr mit den vier C-Tasten aufruft. Gegenüber der PlayStation-Version hat sich letztendlich nur eine Sache geändert. Westwood hat sich endlich die Beschwerden der PS-Spieler zu Herzen genommen und eine Speichermöglichkeit eingebaut. Ihr könnt nun während der Mission abspeichern. Dazu stehen euch zwei Spielstände auf dem 256Mbit-Modul zur Verfügung.

**Technik: Klasse Sound und schwächelnde Grafik**

Auch wenn die Grafik vom Hersteller als detaillierte 3D-Grafik angepriesen wird, ist diese Äußerung mit Vorsicht zu genießen. Um mit der ordentlich wirkenden HiRes-Grafik (640 x 480 Bildpunkte) zu arbeiten, benötigt ihr das Memory-Expansion-Pak. Ansonsten kommt nur die relativ grobe Standardgrafik auf den Monitor. Leider vermissen wir auch die Klasse Videos der Versionen auf anderen Systemen. Sie mussten mehr oder minder ansehnlichen Animationen weichen. Dennoch lässt sich Westwood kein X für ein U vormachen: Die fantastische Musik gehört ebenso zum Repertoire wie die saubere Sprachausgabe.



**Baumenü:** Auch in der N64-Version finden wir wieder das bewährte Menüsystem.



**René:** Auch wenn es Schwächen in der grafischen Umsetzung gibt, ist die N64-Version des Klassikers gelungen.

Viele Levels und die Ausgewogenheit des Strategicals, die auch die anderen Versionen zum Erfolg führte, sorgen dabei für sehr lange anhaltenden Spielspaß. Die rassige Musik sowie die Sprachausgabe bauen die für C&C so typische Atmosphäre auf. Als besonders positiv werte ich die Speichermöglichkeit während der Levels, die ich auf der PlayStation schmerzlich vermisst hatte. Das Negativum der Nintendo-Version sind die fehlenden Video-Zwischensequenzen, die viel vom Reiz C&Cs nehmen, denn als simple Animationen sieht die Story etwas fade aus. Auch wenn C&C nun immerhin schon vier Jahre alt ist, kann ich jedem Nintendo-Zocker das Strategical dennoch anstandslos empfehlen.



**Nützlich:** Mauern, und seien sie nur aus Sandsäcken, dienen als Schutz gegen Eindringlinge.



**Überrannt:** Gegen Massen an Infanterie hilft auch die beste Verteidigung nur wenig.



**Ausgewalzt:** Der Furt, durch die unsere Infanteristen hindurch waten müssen, sieht man es an, dass sie viel benutzt wird.

## Test Nintendo 64

Hersteller: **Westwood**  
 Vertrieb: **Electronic Arts**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **109,- DM**  
 Muster von: **Electronic Arts**  
 Vergleichbar mit: **Command & Conquer PS (84%), Alarmstufe Rot (89%)**  
 Fakten: **55 Missionen + 15 Einzel-szenarios, Memory-Pak**  
 Erscheint: **Juli**

**Grafik: 47 Sound: 69**

**Fun: 82**





# Immer schneller



**Neu**



nur  
**3,90**

Alle **14** Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun





**Pixelgenaues Passen:** Da die Abwehr in der Regel gut steht, sollte man des Öfteren einen Icon-Pass spielen.



**Aerodynamische Flughaltung:** Die schönsten Spielszenen lassen sich in der Replay-Option noch einmal bewundern.



**So soll es sein:** Es stehen euch nicht nur unterschiedliche Kamerapositionen zur Auswahl, auch Winkel und Zoom sind individuell einstellbar.

# NBA Pro '99

**PlayStation Basketball** Unbeirrt, dass Jordan vor Monaten seine Schuhe an den Nagel gehängt hat, entstehen weiterhin Basketball-Sims wie am Fließband.

Unzählige Fans waren tief betrübt, als die lebende Legende Michael Jordan der NBA für immer Goodbye sagte, und nicht wenige Fachleute prognostizierten eine enorme Popularitätseinbuße nach dem Abgang der Basketball-Koryphäe. Doch es kam alles ganz anders:



**Ulf:** Obwohl Konamis virtuelle Ballzauberer den Spieler bereits ordentlich unterhalten, muss sich der Konzern dem Sport-Know-how von EA geschlagen geben. Hauptmanko ist mangelnde Dynamik im Spiel. Die langen Kerle schleichen derart langsam über den Court, dass man sie am liebsten anschieben möchte. Außerdem ahndet der pingelige Schieri die meisten Steal-Bemühungen mit einem Foul, so dass die Möglichkeiten in der Defensive recht beschränkt sind. Nun aber genug gemeckert: Wer auf einen hohen Simulationsanspruch steht, wird sehr gut bedient, zumal die CPU-Teams nur schwer in die Schranken zu weisen sind. Die detailverliebten Animationen sind außerdem erstklassig.

Abgesehen von Chicago (die Bulls erreichten als drittschlechtestes Team überhaupt nicht das Playoff) verfolgen fast alle Amis begeistert die Finalrunde, da sie so ausgeglichen und damit spannend wie schon lange nicht mehr ist.

### Spielablauf: Hoher Simulationsanspruch

Ich möchte euch sicherlich nicht langweilen, doch Konamis Coder hielten am bewährten Basketball-Konzept fest, das bereits unzählige andere Simulationen boten. Ein flott geschnittener FMV-Clip dient als bewährte Einstimmung. Danach geht es schnurstracks in das Hauptmenü, das mit einigen Spielmodi aufwartet. Neben den gängigen Spielvarianten werft ihr im 3-Punkte-Wettbewerb Körbe im Akkord oder überwindet beim Dunk-Contest die Schwerkraft. Letztere Option weist jedoch eher die Spielkultur von Memory auf, da es einzig darauf ankommt, vorgegebene Tastenkombinationen richtig einzugeben. Darüber hinaus stehen euch beim All-Star-Game die besten Korbwerfer aus der Liga bereit. Habt ihr eure Wahl markiert, gilt es die Spielkonfigurationen festzulegen. Neben der bekannten Dreifaltigkeit Arcade,



**Reine Gedächtnisleistung:** Um beim Dunk-Contest zu punkten, müsst ihr vorgegebene Tastenkombinationen auswendig lernen.

Simulation oder Custom gibt es einige eher ungewöhnliche Optionen. So dürft ihr beispielsweise die Farbe des Balles verändern oder mit einem Heimvorteil im Rücken in das Stadion einlaufen, wobei wir bereits beim Spielablauf wären. Die Tastenbelegung kann getrost als konventionell bezeichnet werden. Mit den vier Knöpfen spult ihr die bekannten Aktionen runter, wobei der Dreieck-Button für situationsabhängige Handlungen, wie raffinierte Dribbling-Einlagen, sorgt. Mit den Schultertasten legt ihr die strategische Marschroute fest, spornt die Spieler zu einem schnellen Spurt an oder spielt Icon-Pässe.

### Technik: Authentische Animationen

Fangen wir mit dem positiven Aspekt an: Bei der Gestaltung der Motion-Capture-Animationen leisteten die Grafiker ganze Arbeit. Egal ob aggressive Manndeckung oder coole Jubel-Shuffels, die Bewegungsabläufe sind so real wie fassettenreich. Bei der Modellierung der Polygon-Spieler kam hingegen nur glattes Mittelmaß heraus. Den Akteuren hätten ein paar Polygone mehr sicher-



**Fair Play:** Vor der Auseinandersetzung legt ihr den Handicap fest, um spielerische Unterschiede auszugleichen.

lich gut getan und der Oberflächen-textur fehlt der nötige Feinschliff. Soundtechnisch ist dafür alles im grünen Bereich.

DEFENSIVE MATCHUP			
CHL		BOS	
player	pressure	opponent	
PG R.Harper	■■■■	PG K.Ahmedjan	
SG B.Barry	■■■■	SG R.Mercer	
SF T.Kukoc	■■■■	SF P.Pierce	
PF M.Bryant	■■■■	PF A.Walker	
C R.Lung	■■■■	C E.Riley	

**Wichtig:** Vor dem Spielbeginn solltet ihr festlegen, welcher Akteur welchen Gegenspieler wie hart deckt.



**Zu einfach:** Das Timing beim 3-Punkte-Wettbewerb hat man schnell im Blut.

## Test PlayStation

Hersteller **Konami**  
 Vertrieb **Konami**  
 Spieleranzahl **1 - 4**  
 Geeignet für **Fortgeschrittene bis Profis**  
 Ca.-Preis **99,- DM**  
 Muster vom **Konami**  
 Vergleichbar mit **NBA Live '99 (88%)**  
 Fakten **alle NBA-Teams, Dual Shock, Multitap**  
**Erscheint: Juni**

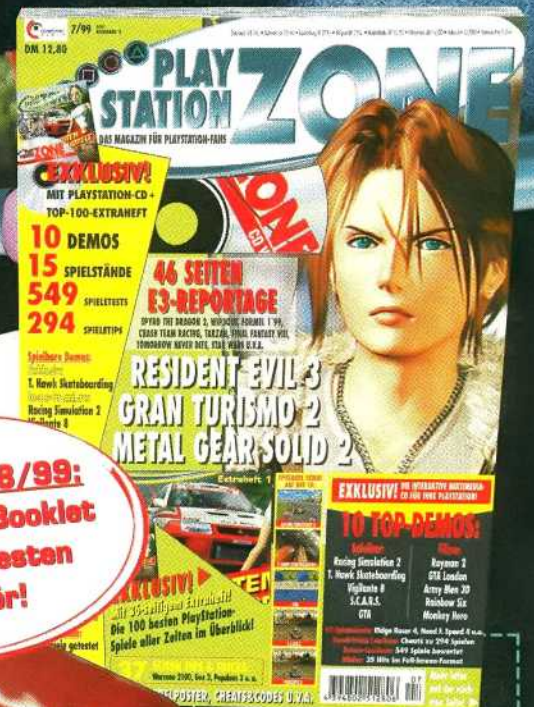
**Grafik: 71 Sound: 73**

**Fun: 77**



# Doping für Deine PlayStation!

**PlayStation Zone -  
starkes Heft plus  
Wahnsinns-CD**



**In Ausgabe 8/99:  
32-seitiges Booklet  
mit dem besten  
Zubehör!**

## Dopingkontrolle!

**Einkaufshilfe -  
Game-Lexikon mit  
Infos, Bildern und  
Experten-Bewertung  
zu 572 PS-Games.  
First Aid - Tips &  
Tricks-Data-Base zu  
300 PS-Games.  
High Score - mit  
den Save Games  
und der Memory  
Card in unentdeckte  
Level vordringen:  
Asterix, Ridge  
Racer Type 4, Need  
For Speed IV, Soul  
Blade...**

**Alles einfach und  
bequem von der CD  
On-screen abrufbar!**

## Suchtgefahr!

**Exklusive spielbare  
Demos zu aktuellen  
Hits und Neuheiten:  
Bloody Roar 2, Croc  
2, Rival Schools,  
VIVA Soccer, Bloody  
Roar 1, Hit-Tip - die  
rasantesten New-  
comer des Monats  
im Überblick:  
Civilization II, UEFA  
Champions League,  
Warzone 2100...**

## Herzflimmern!

**Die Top-Games  
des Monats im  
Video-Überblick -  
atemberaubende  
Trailer und  
Filmsequenzen zu:  
Ape Escape,  
Omega Boost,  
Legend Of Legaia,  
Um Jammer  
Lammy,  
Bomberman**

## Geheimlabor!

**Work in Progress -  
der Blick in die  
Entwicklungs-  
Labors der  
Hersteller. Bilder  
zu über 15 Top  
Secret Games in  
der Vorschau. First  
View - Screenshots  
zu den neuen  
Games in einer  
spannenden On-  
Screen-Show.**

## Mehr Heft - mehr Fun!

**PlayStation Zone  
ist die geballte  
PS-Energie auf 148  
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.****





**Alte Freunde:** Buzz, einst Spikes bester Kumpel, wurde von Spector einer Gehirnwäsche unterzogen und fordert euch im Laufe des Spiels dreimal zum Duell auf.



**Wild, wild West:** Die Bewaffnung der Äffchen lässt nicht zu wünschen übrig. Pistolen, MGs bis hin zu Raketenwerfern werden geboten.

# Ape Escape

**PlayStation Jump & Run** Die steuerungstechnische Revolution ist da! Wie sich Sonys neuester Sprössling jedoch in spielerischer Hinsicht schlägt, erfahrt ihr auf den folgenden Seiten.

Viel Wirbel wurde darum gemacht, dass Sony mit Ape Escape ein Produkt auf den Markt wirft, das ausschließlich Spielern zugänglich ist, die einen Dual-Shock-Controller ihr Eigen nennen. Stellt sich hierbei doch die Frage, ob eine solche Entwicklung nicht Käufer ausgrenzt, für die die Anschaffung eines solchen Pads eine größere finanzielle Aufwendung darstellt, oder ob es vielleicht doch ein Schritt in die richtige Richtung (im Sinne einer optimal realisierten Steuerung der Spielfigur) ist. Und so viel darf bereits vorweg verraten sein: Nach einiger Eingewöhnungszeit steht für mich fest, dass

ohne die Analog-Sticks eine derart differenzierte und lebensnahe Kontrolle des Helden nicht möglich gewesen wäre. Der Trend zu einer ausgetüftelten Analog-Steuerung scheint sich nach Apokalypse und Tomb Raider III weiter fortzusetzen.

**Spielablauf: Stets die Fangquote erfüllen, um Spector zu stoppen**

Für alle Leser, die die letzten beiden Ausgaben verpennt haben (Schämt euch!), sei die Hintergrundgeschichte noch einmal in aller Kürze zusammengefasst. Ein genialer Professor hat eine Zeitmaschine erfunden und es dem



**Kein Affe wie der andere:** Jeder Primat besitzt seine eigenen Attribute in Hinblick auf Aufmerksamkeit, Bewaffnung und Schnelligkeit.



**Das Team im Hintergrund:** Der Professor und Spikes Freundin versorgen euch mit Informationen und den Bonuswaffen.

Bösewicht Spector damit ermöglicht, mit dem Ziel, den Lauf der Evolutionsgeschichte zu ändern, in die Vergangenheit zurück zu reisen. Sarkastischerweise war Spector in seinem früheren Dasein ein Versuchsaffe im Labor des Professors und erlang erst durch einen Intelligenzpotenzierenden Helm seinen größtenwahnsinnigen Intellekt. Statt die Menschen will der undankbare Primat nun natürlich seinen Artgenossen, eine Horde Affen, an die Spitze der Entwicklungshierarchie setzen. Dem Spieler fällt nun die Rolle von Spike, dem jungen

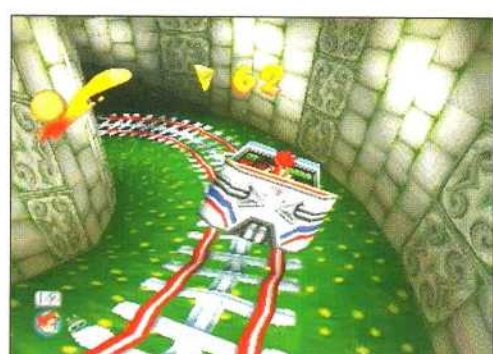
Gehilfen des Professors, zu, der ebenfalls die Zeitmaschine besteigt, um Sectors Pläne zu durchkreuzen. Vom Kommandoraum aus startet nun eine Odyssee durch mehr als 20 haarsträubende Jump&Run-Abschnitte, die sich thematisch grob an den zeitlichen Ablauf der Erdgeschichte halten. Im Klartext bekommt ihr es deshalb anfangs, neben der Affenarmee und zahlreichen von Sectors Hand erzeug-



**Geisterstunde:** Besonderen Einfallsreichtum haben die Programmierer auch beim Entwerfen der Feindkreaturen bewiesen.



**Jump&Run-Varianten:** Ob nun unter Zeitdruck ausgeführt oder perfektes Timing benötigend, die Sprungsequenzen stellen stets unterschiedlichste Anforderungen.



**Circus, Circus:** In Sectors Vergnügungspark stehen eine Nerven aufreibende Achterbahnfahrt sowie einige Zwischengegner auf dem Programm.



**Eiszeit:** Der Jockey dieses Mammuts muss mit viel Geschick an der Zwiile von seinem Reittier heruntergeholt werden.



**Clownsnase:** Die End- und Zwischengegner sind zumeist durch eine ganz bestimmte Taktik besiegtbar.





**Fangquote:** Die Anzahl der geforderten Affen steigt im Laufe des Spiels von drei auf acht und bis zehn an.



**In luftiger Höhe:** Durch die im Spielgeschehen erhaltenen Zusatzausrüstungen können neue Bereiche der bereits bestandenen Abschnitte entdeckt werden.



**Zitteraal in Groß:** Nur durch die Benutzung des Schlauchboots entgeht Spike den gefährlichen Stromstößen dieses Ungetüms.

ten Kreaturen, mit etlichen Dinosauriern zu tun, die später durch Mammut, Ritter und zuletzt durch High-Tech-Roboter ersetzt werden. Die Hauptaufgabe bleibt dabei jedoch stets dieselbe, nämlich eine bestimmte Anzahl an Affen mit dem Zeitnetz, einer Art Schmetterlingskächer, in die Gegenwart zurück zu schicken. Allerdings machen es euch die Primaten alles andere als leicht und

versuchen sich ihrer Gefangennahme mitunter durch den Einsatz von Pistolen und Raketenwerfen oder durch das Besteigen von bewaffneten UFOs sowie gefährlichen Reittieren (Haie, Dinosaurier) zu entziehen. Als Gegenmaßnahme schickt euch der Professor zum einen immer bessere Waffensysteme durch die Zeit zurück, zum anderen darf auch unser Held stellenweise die Kontrolle über Gefährte wie ein



**Zeitreise-Abenteuer:** Je drei Abschnitte pro Zeitepoche, die sich von der Kreidezeit bis in die Gegenwart ziehen, werden geboten.



**Hangelpartie:** Die Möglichkeiten eurer Spielfigur sind schier unendlich und die Animationsphasen ebenfalls.

Schlauchboot oder einen Panzer übernehmen. Auch bei den verschiedenen Vehikeln bleibt Ape Escape seinem Steuerungsprinzip treu. Als bestes Beispiel sei hier das Schlauch-Paddelboot genannt, bei dem der linke Stick entsprechend die Schlaggeschwindigkeit des linken Ruders und umgekehrt festlegt. Eine koordinierte Bewegung ist deshalb nur bei abgestimmter Betätigung beider Analog-Plöppel möglich. Neben den Kämpfen und der Jagd nach den Affen kommen aber auch die

Rätseln und Geschicklichkeitstüftler voll auf ihre Kosten. Zahlreiche Schalter und Hebel warten darauf, umgelegt zu werden, und deren Auswirkungen sorgen zumeist für knifflige, unter Zeitdruck auszuführende Sprungeinlagen, an deren Ende oftmals wiederum ein Opfer für das Zeitnetz wartet. Ihr seht also, wie gekonnt die einzelnen Spielelemente bei Ape Escape ineinander greifen. Sobald ihr die gewünschte Anzahl an Gefangenen gemacht habt, dürft ihr in den nächsten Abschnitt vor-

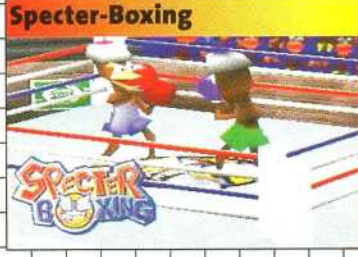
## Die Bonusspiele

**10 Stück**



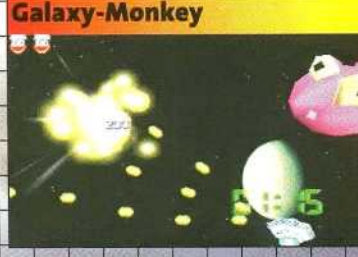
**Ski-Kidz-Racing**  
Als zweidimensionale Strichmännchen-Sprites gehen hier die Hauptcharaktere des Spiels mit Düsenantrieb versehenen Skiern auf drei verschiedene Pisten an den Start.

**20 Stück**



**Specter-Boxing**  
Zwei Affen beharken sich im Boxring mit Upper-Cuts, linken und rechten Graden bis zum bitteren K.o.

**40 Stück**



**Galaxy-Monkey**  
In einem kleinen UFO gilt es hier in bester Asteroids-Manier viele Angriffswellen zu überleben und seine Waffensysteme stetig aufzurüsten.

## Wusstet ihr schon ...?

...dass die Theorie der Evolutionsgeschichte auf dem Buch "Über den Ursprung der Spezies..." von Charles Darwin aus dem Jahre 1859 basiert?



**Im Inneren von Jabu-Jabu?** Im Abschnitt Dexters Insel nimmt Sony Nintendos Vorzeigeheld Link gekonnt auf den Arm.



**Cut-Scenes:** Das Fortschreiten der Handlung wird durch in Spielgrafik gehaltene Zwischensequenzen erzählt.



**Baumwesen:** Gelingt es euch nicht, die Affen schnellstmöglich einzufangen, besteigen sie unter anderem UFOs oder erwecken finstere Kreaturen.



## So spielt sich Ape Escape



1. Im Untergeschoss müsst ihr mit dem Schlagstock das Steuerrad so lange kurbeln, bis der Affenstatue im oberen Abschnitt die Augenbuchstäblich aus dem Kopf treten.



2. Nun geschwind den Hula-Hoop-Reifen umschnallen und wie eine Flipperkugel durch die Beschleunigungsstore zum Trampolin hinübersprinten.



3. Hier auf die nächste Etage emporhüpfen, eine kleine Steigung erklimmen und auf die hervorstehenden Augäpfel springen, bevor diese wieder zurückfahren können.



4. Um den weiten Sprung zur gegenüberliegenden Plattform zu schaffen, solltet ihr nach dem Absprung den Propeller benutzen.



5. Das Finale: Noch im Fallen könnt ihr elegant das Zeitnetz hervorholen und den völlig überrumpelten Affen dingfest machen.



**Der finale Endgegner, oder doch nicht?** Während des Spiels gelingt es euch zwar zweimal, Spector zu stellen, jedoch gelingt ihm immer wieder die Flucht.



**Klein, dreckig und gemein:** Die Klasse des jeweils gejagten Affen bestimmt deren Aufmerksamkeit und die Erfolgchancen dieser Taktik.



**Kamerawechsel:** Um die Auswirkungen der Schalter sichtbar zu machen, dreht die Kamera in eine günstigere Position.



**High-Tech-Gegner:** Stellen sich in den ersten Abschnitten Dinosaurier und Mammuts in den Weg, erwarten euch zum Ende meist Roboter.



**Saumagen:** Im Magen eines riesigen Ungetüms finden sich wahrlich seltsame Gegenstände, wie dieses halbverdaute Schiffswrack links.

dringen. Meist befinden sind jedoch mehr Affen in einem Level versteckt, als nach Erfüllung des Jagdsolds entdeckt wurden, so dass es sich immer lohnt, später mit besserer Ausrüstung noch einmal einen Blick in einen bereits absolvierten Abschnitt zu werfen. Besonders der relativ spät erhaltene Propeller ermöglicht es euch, anfangs unüberwindbare Höhenunterschiede zu meistern. So entdeckt man zum einen völlig neue Bereiche der jeweiligen Welt und zum anderen mitunter die besonders begehrten Spector-Medaillen, die euch den Zugang zu drei sehr unterhaltsamen Bonusspielen ebnen. Wem das nicht genug ist, der darf Levels, in den bereits alle Geheimnisse aufgedeckt wurden, noch in einem Time-Attack-Modus absolvieren und sich mit seinen Kumpels um die Bestzeit streiten. Für Langzeitmotivation sollte bei all diesen Features also ausreichend gesorgt sein. Im Laufe des Spiels tastet man sich so Abschnitt für Abschnitt in der Zeit wieder vorwärts Richtung Gegenwart und in Richtung des unausweichlichen Endkampfes mit dem Oberfiesling. Aber Spector entzieht sich diesem Duell feigerweise bei zwei Gelegenheiten im Spielverlauf, so dass ihr gezwungen werdet, mit seinen Handlangern vorlieb zu nehmen. Im Mittelalter handelt es sich hierbei um einen unter Strom



**Mario:** Sonys neuer Schützling kommt langsam, aber gewaltig. War ich nach den ersten Spielstunden noch der Meinung, dass Ape Escape lediglich für jüngere Spieler von Interesse sei, haben mich die höheren Levels eines Besseren belehrt und den Entschluss fassen lassen, Spikes Abenteuer jedem jung gebliebenen Jump&Run-Fan wärmstens ans Herz zu legen. Da wäre zunächst einmal die erfrischende Idee der Affenjagd zu loben, die durch die verschiedenen Waffensysteme bis aufs Letzte ausgereizt wird. Des Weiteren bewiesen die Programmierer in puncto haarsträubende Sprungsequenzen und knifflige Geschicklichkeitseinlagen sowie in Hinblick auf das Leveldesign enormen Einfallsreichtum. Glücklicherweise stimmt bei Ape Escape auch der Umfang, da nach einmaligem Durchspielen nur etwa 50 Prozent der Levels entdeckt worden sind und außerdem drei unterhaltsame Bonusspielen geboten werden. Anlass zur Kritik bieten nur zwei kleine Punkte: Zum einen ist die Steuerung natürlich sehr gewöhnungsbedürftig und ausschweifende Spielsessions dürften so manchem Billig-Pad den Garau machen, zum anderen sorgt die automatische Kameraführung durch Schwens im ungünstigsten Zeitpunkt stellenweise für unnötig heikle Situationen.



**Pausen-Funktion:** Lasst ihr das Analog-Pad mal für eine Weile in Ruhe, vollführt Spike solch elegante Kunststücke oder er übt sich im Schwertkampf.





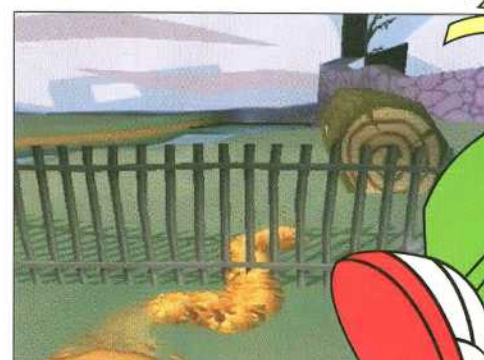




**Zu neugierig für diese Welt:** Da Bugs alles anfingern muss, was er nicht kennt, wurde er quer durch die Zeit geschleudert.



**Auf Samtpfoten:** Dank der Schleichtaste stiehlt sich Bugs geschickt an schlafenden Gegnern vorbei.



**Unter der Erde:** Was ein richtiger Hase ist, der kann sich auch unterhalb der Grasnarbe flink fortbewegen.



# Bugs Bunny auf Zeitreise

**PlayStation Jump & Run** Mein Name ist Hase, ich weiß Bescheid! So oder so ähnlich ist uns das Warner-Bros-Nagetier in Erinnerung geblieben.

Nach den Comic-Umsetzungen Lucky Luke und Asterix lässt Infogrames mit Bugs Bunny auf Zeitreise ein weiteres Zeichentrick-Highlight folgen. Uns allen ist das Langohr sicher noch aus den kultigen Cartoons der Looney-Toons-Serie von Filmriese Warner Bros. bekannt. Neben Bugs agierten der ständig überdrehte Duffy Duck, der sich immer auf Jagd befindliche Elmer Fudd, Piratenanführer Yosemite Sam und das wortkarge Alien Marvin an seiner Seite. In Bugs Bunny auf Zeitreise werden wir unter anderem auf diese Jungs als Endgegner

treffen. Wie der Titel schon erahnen lässt, befindet sich Bugs auf einer Reise quer durch die Zeitepochen der Erde. Natürlich macht er dies unfreiwillig, obwohl er selbst an dieser misslichen Lage nicht ganz schuldlos ist. Seine Neugier ließ ihn nämlich eine Zeitmaschine anfassen, die ihn prompt ins Niemandsland zu Altmagier Merlin teleportierte. Von dort gibt es nur die Möglichkeit, mittels herumliegenden Weckersymbolen die Zeitmaschine Schritt für Schritt zu reparieren.

**Spielablauf: Simpel, aber lustig**

Auf der Suche nach den Zeitsymbolen stehen Bugs recht viele Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Neben den für ein 3D-Jump&Run üblichen Bewegungsarten Laufen und Springen werden mit den Symboltasten Funktionen wie Schleichen (sehr hilfreich bei eingenickten Gegnern), ein kräftiger Fußtritt und eine Kampfrolle ausgeführt. Mit dem R1-Knopf gibt es allerdings noch weitaus mehr zu tun. Je nach Situation werden Hilfsmittel gegen Monster eingesetzt, Schalter betätigt, Kisten bewegt oder Gegenstände geworfen. Leider bedarf es einer recht langen Einspielzeit, bis man alle Tasten unter Kontrolle hat. Zu Anfang des Spiels wartet daher erst einmal ein Trainingsabschnitt darauf, von Bugs gemeistert zu werden. Erst wenn ihr ihn bestanden habt, spricht zehn



**Gib mir Grünes:** Als bewegliche Brücke kann Bugs diesen Dinosaurier missbrauchen.

goldene Mohrrüben finden konntet, geht es auf die eigentliche Zeitreise. Los geht es mit der Steinzeit, in der Dinosaurier und Keulen schwingende Looney Toons auf das Langohr warten. Darauf folgen eine Piratenwelt, die 30er-Jahre sowie die ferne Zukunft. Alle Welten sind nicht nur optisch, sondern auch im Gameplay sehr unterschiedlich ausgefallen. So warten neben Standard-Suchaktionen und -Kistenrätseln auch viele Geschicklichkeitstests auf euch. Beispielsweise muss Bugs gekonnt eine Lore durch lange Minenschächte bugsieren oder mit einem Motorrad ein Rennen absolvieren. Ferner erwartet auch der uns allen bekannte Stierkampf den Spieler, bei dem es darum geht, das wutschraubende Tier gegen die Mauer krachen zu lassen.

Wenig Details und wenig Farbvielfalt. Wer sich jedoch über einen längeren Zeitraum mit dem Spiel beschäftigt, wird schnell merken, dass es die Jungs von Behaviour Interactive verstanden haben, das Flair der TV-Toons sehr gut in die PlayStation zu packen. Dennoch muss man sagen, dass technisch weit aus mehr drin gewesen wäre. Weiter entfernte Objekte verschwinden im Nichts und auch die Steuerung samt dazugehöriger Kamera hätte besser ausfallen können. Positiv ist hingegen die deutsche Sprachausgabe, die zwar nicht an das Original heranreicht, aber für ein Spiel dennoch mehr als respektabel ist.

**Swen:** Was habe ich mich noch zu ZDF-Zeiten auf den Dienstag gefreut! Um 17.50 ging der Vorhang auf und all meine Toon-Freunde versammelten sich, um sich in der folgenden halben Stunde gegenseitig zu verscheren. Um so größer war meine Freude, als ich mit Bugs Bunny auf Zeitreise ein Déjà-vu erleben durfte. Das Spiel verstand es nämlich geschickt den Humor der Zeichentrickstreifen einzufangen und auf die Geschehnisse des Spielers zu übertragen. Leider fehlt die technische Brillanz eines Crash oder Gex, so dass Bugs nur ein respektabler Platz im gehobenen Mittelfeld bleibt.



**Kleinod mit Zielwasser:** Mit der Perle muss der schlaue Hase die rote Zielscheibe im Hintergrund abwerfen, um die Brücke herabzulassen.



**Dealen mit dem Magier:** Der Magier Merlin, der euch immer wieder auf der Reise durch die Zeit begegnet, erzählt allerlei Nützliches.

## Test PlayStation

Hersteller: Behaviour Interactive  
 Vertrieb: Infogrames  
 Spieleranzahl: 1  
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Infogrames  
 Vergleichbar mit: Crash Bandicoot: Warped (89%), Gex: Deep Cover Gecko (89%)  
 Fakten: 19+ Levels, Dual Shock, deutsche Sprachausgabe  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 65 Sound: 71**

**Fun: 75**





PlayStation Games: der komplette Check durch's Game-Universum.  
Mit News, Tips, Tricks, Special Rankings und 'ner  
Menge Background zu Deiner PlayStation.

Am 21.7. für 5,99 DM am Kiosk.

> Von erfahrenen  
> Pädagogen empfohlen!







Mach mal Pause: Die Zwischensequenzen dienen zur Auflockerung der Story.



**Willkommen in der Import-Zone!**

Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg. Einsendeschluss ist der 31.07.99. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



**Finsterburg:** Die Burg der dunklen Ritter sieht so bedrohlich aus, wie sie ist.



**Nahkampf:** Wenn Stinger und Harv einen Gegner angreifen, müssen sie erst hinlaufen, was Zeit kostet.



**Reaktionstest:** Wenn ihr keine Verletzung davontragen wollt, dann müsst ihr schneller zuschlagen als der Gegner.

# Shadow Madness

**PlayStation Rollenspiel** Neben Jade Cocoon hat der Branchenneuling Crave ein weiteres RPG-Eisen im Feuer.

Bei Shadow Madness handelt es sich um ein erstes Inhouse-Rollenspiel vom Craveyard-Team. Auch auf den zweiten Blick erscheint Shadow Madness ein wenig wie Final Fantasy VII: Ähnlich wie bei Jade Cocoon agieren Polygonfiguren auf fantastisch gerenderten Hintergründen. Allerdings merkt man sofort, dass bei der Story noch ein paar erzählerische Anfangshürden genommen werden müssen. Kurzum: Statt gewohnter langer Einleitung findet ihr euch schon zu Beginn mitten in der Handlung wieder. Hauptheld Stinger, dessen Heimatstadt von einer mysteriösen Magie dem Erdboden gleichgemacht wurde,

heult sich bei einem Wirt in der nächstbesten Kneipe aus. Gemeinsam mit zwei Freunden, die er unterwegs traf und die mit ihm das gleiche Schicksal teilen, zog der Jugendliche bis zur Hauptstadt, nur um dort festzustellen, dass sie sich wohl doch selbst helfen müssen.

**Spielablauf: Let's fetz!**

Auf der Suche nach dem städtemordenden Verantwortlichen streifen die drei Helden durch die drei Kontinente der Welt. Diese sind aus einzelnen, ziemlich unansehnlichen Landkarten zusammengesetzt, auf denen verschiedene Locations mit Bildchen und Beschriftung markiert

sind. Neben Städten (und dem, was davon übrig ist) und monsterreichen Dungeons erwarten euch auch mehr oder minder sinnlose Punkte, die allein durch ihre Existenz die zahlreichen Rätsel erschweren. So gibt es beispielsweise einen Katzenliebhaber, der mitten in der Pampa seinen Tierchen einen Schrein gesetzt hat und zu nichts weiter da ist, als den Helden regelmäßig ein Healing zu überreichen. In den platt gewalzten Städten und Outbacks werden die Streiter in gleichmäßigen Abständen von Gegnern überrascht. Es wird dann in einen extra Bildschirm gewechselt, in dem die Schlacht ausgetragen wird. Das menügeführte Kampfsystem ist sehr intuitiv aufgebaut. Mit den vier L- und R-Tasten wechselt ihr zwischen Angriff, Items, Magie und Flucht. Von besonderem Interesse ist vor allem der Angriff: Ihr habt die Wahl zwischen Defensive, einer normalen Attacke, einem aggressiven Berserker Schlag und einem hin und wieder verwendbaren Spezialangriff. Für gewöhnlich ist der Berserker Schlag

die sinnvollste Variante, da ihr eine bis zu viermal so starke Attacke erreichen könnt, auch wenn die Wahrscheinlichkeit für einen Fehlschlag kräftig ansteigt. Das gesamte Kampfsystem ist auf Geschwindigkeit ausgelegt. Statt des üblichen Wartens könnt ihr auch am Anfang schon problemlos einen Gegner umnieten, bevor er seinen Angriff startet.

**Technik: Sehr ansehnlich und doch wieder nicht**

Im Gesamten erscheint Shadow Madness wie eine Mischung aus brillanten Grafiken und einem misslungenen Konzept. Die schönen FF7-ähnlichen Grafiken findet ihr in den Locations, das Verurkoste ist vor allem die Landkarte. Durch ihren simplen Aufbau wirkt sie sogar noch langweiliger als seinerzeit die Weltkarten der 16-Bit-RPGs des Super Nintendo. Wiederum als gelungen ist die intuitive Bedienung zu betrachten.



**René:** Trotz aller Kritik handelt es sich bei Shadow Madness um ein spritziges und charmantes Rollenspiel, das vor allem durch seinen Witz und nicht ganz einfache Rätsel zum Weiterspielen animiert. Neben den offensichtlichen Problemchen zeigt das Game aber, wieviel Know-how im Craveyard-Team steckt und macht Hoffnung auf eine starke Konkurrenz zu Marktführer Squaresoft.



**Hübsch anzusehen:** Die Polygonfiguren laufen auf bereits vorgeordneten Hintergrundgrafiken.



**Landkarte:** Zwischen den Locations bewegt sich die Party auf einer Art Landkarte, auf der sogar die Fasern noch zu sehen sind.







Alex, are you planning to sleep in Luna's bed? She's right over there, you dork!

**Fliegende Katze:** Nall könnt ihr zwar nicht steuern, er ist aber mit den auflockernden Sprüchen ein wichtiger Begleiter.



I finally found a job in Meribia. I can't wait to move...my parents are driving me crazy!

**Klassisch:** Die Hauptbeschäftigung älterer Rollenspiele ist es, in fremde Häuser einzudringen und die wehrlosen Bewohner zu belabern.

# Lunar Silver Star Story

**PlayStation Rollenspiel** Kennt ihr noch Alundra?

Vom gleichen Entwickler kommt auch Lunar, bei dem es sich um ein Remake des Mega-CD-Klassikers handelt.

Hurra, wir sind zurück in den seligen 16-Bitter-Zeiten. Dieser Gedanke kam uns, als wir die erste Grafik des neuen Working-Design-Rollenspiels zu Gesicht bekamen. Das hat aber seine Gründe. Immerhin erschien bereits 1992 das Original des inzwischen zum Klassiker avancierten Rollenspiels. Hintergrund der Story ist ein Junge namens Alex, dem vorausgesagt wird, dass er der neue Drachenmeister werden soll. Er wird damit zum Herrn über die vier weltbeschützenden Giganten. Auf dieser Quest sollen ihm seine Freundin Luna und sein mopsiger Weggefährte Ramus helfen.

**Spielprinzip: Autokampf**

Lunar hat alles, was ein japanisches Rollenspielerherz begehrt: echte

Helden, eine mit vertrackten Rätseln vollgestopfte Handlung, eine amüsante und spannende Story sowie pure Romantik. In den Städten und Dörfern müsst ihr euch wie üblich mit der halben Ortschaft unterhalten, um irgendwelche Infos zu erhalten, und in den Dungeons erwarten euch Monster ohne Ende. Ganz wie in den klassischen Action-Adventures seht ihr die Kreaturen herumlaufen und könnt ihnen gegebenenfalls ausweichen. Das müsst ihr teilweise sogar ausnutzen und durch geschicktes Navigieren die vor Wut rasenden Bestien verschiedene Hindernisse beseitigen lassen. Der rundenbasierende Kampf wird dann in einem speziellen Modus ausgeführt. Dabei könnt ihr wahlweise den Kampf selbst steuern, eine voreingestellte Taktik fahren oder die CPU den

gesamten Streit schlichten lassen – letztendlich werdet ihr euch wohl für den taktischen Angriff entscheiden, da eure Helden zwar eigenmächtig, aber kontrolliert attackieren. Am Ende gibt es dann die unvermeidlichen Erfahrungspunkte, die zu regelmäßigen Aufstiegen samt verbesserten Eigenschaften führen. Von den besseren Eigenschaften sind allerdings nur neue Magie und eine höhere Zahl von Angriffen pro Runde von echtem Interesse.

**Technik: Der Lunar-Director's-Cut**

Angesichts der 16-Bit-Spielegrafik bleibt es fraglich, ob das Lunar für Mega-CD wirklich neu gestaltet wurde. Das Einzige, was dem heutigen Niveau entspricht und offensichtlich neu ist, sind die Zeichentrick-MJPEGS. Von insgesamt 45 Minuten Dauer sorgen vor allem sie dafür, dass sich das RPG auf ganze zwei CDs ausbreitet. Die musikalische Untermalung entspricht wohl eher dem damaligen Niveau und die Sprachausgabe beschränkt sich allein auf die Videos, während im Spiel mit Untertiteln gearbeitet wird.



**Hinterhältig:** Da die aggressiven Waldfliegen unserer Party nicht Herr werden, setzen sie Gift ein.



**Shocking:** Der fliegende Eiskristall geht nicht gerade zimperlich mit unseren Helden um.



**Zeichentricksequenzen:** Auf den zwei CDs lockern 45 Minuten MJPEGS die Story auf.



**René:** Bei aller Liebe, doch das so genannte "Remake" des Klassikers kann man gut und gerne ad acta legen.

Technisch hat sich bis auf die Zeichentricksequenzen kaum etwas verbessert. Wen das allerdings relativ wenig stört oder wer mit einem Nostalgiebonus an die Sache heran geht, den erwartet ein goldiges Nippon-RPG, bei dem es schade ist, dass es irgendwann einmal vorbei ist.



**16-Bit-RPGs lassen grüßen:** Spätestens auf der schematischen Weltkarte seht ihr die grafischen Mängel.



**Schleimbeutel:** Diesen überdimensionierten Oktopus müsst ihr besiegen, um von der Heimatinsel zu fahren.







**Rennspiel**

**Gran Turismo**  
Sony 6/98 S.70 .....Fun 94%

**V-Rally 2**  
Infogrames 8/99 S.32 .....Fun 93%

**Ridge Racer Type 4**  
Namco 4/99 S.44 .....Fun 90%

**Driver**  
Reflections 7/99 S.72 .....Fun 89%

**C3 Racing**  
Eutechmyx 1/99 S.102 .....Fun 89%

**Test Drive 5**  
Accolade 12/98 S.96 .....Fun 88%

**Need for Speed IV**  
EA 6/99 S.70 .....Fun 87%

**TOCA 2**  
Codemasters 12/98 S.100 .....Fun 87%

**WipEout 2097**  
Psygnosis 11/96 S.60 .....Fun 87%

**Total Drivin'**  
Eutechmyx 12/97 S.104 .....Fun 86%

**Golf**

**Everybody's Golf**  
SCEE/Camelot 7/98 S.78 .....Fun 87%

**Tiger Woods**  
Electronic Arts 4/99 S.55 .....Fun 79%

**Actua Golf 3**  
Grenlin 1/99 S.47 .....Fun 76%

**PGA Tour '98**  
Electronic Arts 1/98 S.99 .....Fun 75%

**Actua Golf 2**  
Grenlin 12/97 S.102 .....Fun 73%

**PGA Tour 97**  
Electronic Arts 12/96 S.69 .....Fun 71%

**Pro 18: World Tour Golf**  
Psygnosis 3/99 S.67 .....Fun 71%

**Actua Golf**  
Grenlin 3/96 S.71 .....Fun 61%

**Konami Open Golf**  
Konami 7/96 S.62 .....Fun 57%

**Virtual Golf**  
Core Design 9/96 S.65 .....Fun 53%

**Adventure**

**Discworld 2**  
Psygnosis 12/97 S.103 .....Fun 84%

**Discworld**  
Psygnosis 2/96 S.74 .....Fun 84%

**Baphomets Fluch 2**  
Revolut./Virgin 12/97 S.102 .....Fun 82%

**Baphomets Fluch**  
Revolut./Sony 11/96 S.62 .....Fun 80%

**Riven the Sequel to Myst**  
Cyan/Acclaim 3/98 S.69 .....Fun 78%

**Blazing Dragons**  
BMG Int./10/96 S.42 .....Fun 77%

**Myst**  
Sunsoft 10/96 S.75 .....Fun 73%

**Blood Omen Legacy of Kain**  
Crystal Dynamics 1/97 S.70 .....Fun 69%

**Atlantis**  
Cryo 3/99 S.68 .....Fun 67%

**Diver's Dream**  
Konami 7/99 S.87 .....Fun 55%

**Action-Adventure**

**Metal Gear Solid**  
Konami 3/99 S.58 .....Fun 94%

**Legacy of Kain: Soul Reaver**  
Crystal Dynamics 08/99 S.60 .....Fun 93%

**Silent Hill**  
Konami 9/99 S.44 .....Fun 89%

**Tomb Raider III**  
Core Design 1/99 S.52 .....Fun 89%

**Indiziertes Spiel 2**  
Capcom 5/98 S.102 .....Fun 89%

**Oddworld Abe's Oddysee**  
GT Interactive 9/97 S.39 .....Fun 88%

**Oddworld Abe's Exoddus**  
Oddworld Inh. 11/98 S.92 .....Fun 88%

**Tomb Raider II**  
Core Design 12/97 S.52 .....Fun 87%

**Resident Evil Director's Cut**  
Capcom 12/97 S.100 .....Fun 87%

**Resident Evil 1**  
Capcom 6/96 S.38 .....Fun 85%

**Geschicklichkeit/Denkspiel**

**Bomberman World**  
Hudson Soft 5/98 S.108 .....Fun 83%

**Kula World**  
Game Design/Sony 6/98 S.83 .....Fun 83%

**The Lost Vikings 2**  
Interplay 4/97 S.36 .....Fun 83%

**Swing!**  
Software 2000 4/99 S.61 .....Fun 80%

**Devil Dice**  
Shift 1/99 S.106 .....Fun 76%

**Overboard 2**  
Psygnosis 11/97 S.73 .....Fun 75%

**Kurushi**  
Sony 11/97 S.73 .....Fun 75%

**Blast Chamber**  
ATD 2/99 S.68 .....Fun 73%

**Bust-A-Move 4**  
Taiko 2/99 S.68 .....Fun 73%

**Shanghai True Valor**  
Sunsoft 4/99 S.61 .....Fun 72%

**Shoot 'em Up**

**Forsaken**  
Probe/Acclaim 5/98 S.38 .....Fun 90%

**Colony Wars: Vengeance**  
Psygnosis 1/99 S.92 .....Fun 89%

**R-Types**  
Iren 12/98 S.87 .....Fun 86%

**Colony Wars**  
Psygnosis 12/97 S.56 .....Fun 85%

**Omega Boost**  
SCEE 08/99 S.64 .....Fun 84%

**Ace Combat 2**  
Namco 12/97 S.107 .....Fun 84%

**Elemental Gearbolt**  
Working Design 11/98 S.86 .....Fun 84%

**Wing Commander 3**  
Electronic Arts 4/96 S.81 .....Fun 83%

**Future Cop**  
Electronic Arts 11/98 S.82 .....Fun 82%

**Wing Commander 4**  
Electronic Arts 7/97 S.60 .....Fun 82%

**Rollenspiel**

**Final Fantasy VII**  
Squaresoft 12/97 S.90 .....Fun 95%

**Parasite Eve**  
Squaresoft 11/98 S.96 .....Fun 89%

**Breath of Fire III**  
Capcom/Infogrames 8/98 S.76 .....Fun 88%

**Wild Arms**  
Sony 3/99 S.66 .....Fun 88%

**Diablo**  
Blizzard/EA 5/98 S.41 .....Fun 85%

**Tactics Ogre**  
Atlus 7/98 S.88 .....Fun 84%

**Suikoden**  
Konami 2/97 S.40 .....Fun 83%

**Xenogears**  
Squaresoft 1/99 S.108 .....Fun 83%

**Devil's Deception**  
Tecno 3/97 S.80 .....Fun 78%

**The Granstream Saga**  
THQ 3/99 S.64 .....Fun 78%

**Fußball**

**FIFA '99**  
Electronic Arts 1/99 S.48 .....Fun 89%

**Frankreich '98: Die Fußball.**  
Electronic Arts 6/98 S.73 .....Fun 88%

**FIFA '98: Die WM-Quali.**  
Electronic Arts 1/98 S.84 .....Fun 87%

**Int. Superstar Soccer Pro '98**  
Konami 10/98 S.73 .....Fun 87%

**Int. Superstar Soccer Pro**  
Konami 7/97 S.62 .....Fun 83%

**Actua Soccer 2**  
Grenlin/Funsoft 2/98 S.74 .....Fun 82%

**Int. Superstar Soccer Deluxe**  
Konami 1/97 S.42 .....Fun 82%

**Libero Grande**  
Namco 12/98 S.78 .....Fun 81%

**Olympic Soccer**  
Centregold 8/96 S.62 .....Fun 80%

**FIFA Soccer '96**  
Electronic Arts 1/96 S.83 .....Fun 54%

**Jump & Run**

**Crash Bandicoot: Warped**  
Naughty Dog 1/99 S.76 .....Fun 89%

**Gex: Deep Cover Gecko**  
Crystal Dynamics 5/99 S.70 .....Fun 89%

**Gex 3D**  
Crystal Dynamics 5/98 S.101 .....Fun 88%

**MediEvil**  
SCEE/Millennium 10/98 S.80 .....Fun 88%

**Ape Escape**  
SCEE 08/99 S.72 .....Fun 85%

**Crash Bandicoot 2**  
Sony 12/97 S.84 .....Fun 85%

**Heart of Darkness**  
Amazing Studios 8/98 S.72 .....Fun 85%

**Spyro the Dragon**  
Isomniac Games 11/98 S.66 .....Fun 85%

**Wild 9**  
Shiny/Acclaim 10/98 S.78 .....Fun 83%

**Pitfall 3D**  
Activision 5/98 S.104 .....Fun 82%

**Boxen**

**Box Champions**  
Electronic Arts 2/99 S.66 .....Fun 76%

**Victory Boxing 2**  
JVC 1/99 S.63 .....Fun 70%

**Victory Boxing '97**  
JVC 2/97 S.63 .....Fun 64%

**Boxer's Road**  
New 11/95 S.83 .....Fun 56%

**Basketball**

**NBA Live '99**  
Electronic Arts 1/99 S.66 .....Fun 88%

**NBA Pro '98**  
Konami 5/98 S.116 .....Fun 85%

**NBA Fastbreak**  
GT Interactive 4/98 S.70 .....Fun 85%

**NBA Live '98**  
Electronic Arts 1/98 S.92 .....Fun 83%

**NBA In the Zone 2**  
Konami 2/97 S.36 .....Fun 75%

**Total NBA '96**  
Sony 3/96 S.68 .....Fun 60%

**In the Zone**  
Konami 2/96 S.72 .....Fun 55%

**NBA Jam T.E.**  
Acclaim 11/95 S.89 .....Fun 54%

**NBA Live '96**  
Electronic Arts 5/96 S.38 .....Fun 51%

**Slam 'n' Jam '96**  
Crystal Dynamics 7/96 S.42 .....Fun 48%

**Snowboard**

**Cool Boarders 3**  
989 Studios 12/98 S.88 .....Fun 80%

**Snow Racer 98**  
Infogrames 5/98 S.109 .....Fun 76%

**Extreme Snowbreak**  
Microids 4/98 S.76 .....Fun 72%

**X-Games Pro Boarder**  
Radical Entert. 2/99 S.68 .....Fun 72%

**Cool Boarders 2**  
UEP-Systems 2/98 S.70 .....Fun 71%

**Cool Boarders**  
UEP-System 2/97 S.65 .....Fun 62%

**Chill**  
Eidos Interactive 6/98 S.84 .....Fun 38%

**Flipper**

**Pro Pinball Big Race USA**  
Empire 3/99 S.67 .....Fun 66%

**Tilt**  
Virgin 3/97 S.78 .....Fun 65%

**Timeshock**  
Another Cunnig 3/98 S.64 .....Fun 64%

**Pro Pinball - The Web**  
Empire 8/96 S.65 .....Fun 61%

**Full Tilt Battle Pinball**  
Acclaim 9/97 S.66 .....Fun 61%

**True Pinball**  
Digital Illus. 5/96 S.70 .....Fun 60%

**Extreme Pinball**  
Electronic Arts 6/96 S.66 .....Fun 59%

**Ego-Shooter**

**Indiziertes Spiel**  
Lobotomy Softw. 4/97 S.67 .....Fun 84%

**Lifeforce Tenka**  
Psygnosis 5/97 S.64 .....Fun 81%

**Alien Trilogy**  
Acclaim 3/96 S.40 .....Fun 75%

**Hexen**  
Raven Software 4/97 S.40 .....Fun 60%

**Beat 'em Up**

**Tekken 3**  
Namco 9/98 S.90 .....Fun 90%

**Dead or Alive**  
Tecmo 7/98 S.42 .....Fun 86%

**Street Fighter EX Plus Alpha**  
Capcom 11/97 S.70 .....Fun 85%

**Bloody Roar**  
Hudson/Virgin 1/98 S.88 .....Fun 85%

**Soul Blade**  
Namco 3/97 S.74 .....Fun 85%

**Tekken 2**  
Namco 10/96 S.38 .....Fun 85%

**Bushido Blade 2**  
Square 1/99 S.109 .....Fun 84%

**Bloody Roar 2**  
Virgin 5/99 S.76 .....Fun 82%

**Star Gladiator**  
Capcom 12/96 S.98 .....Fun 82%

**Rival Schools**  
Capcom 1/98 S.46 .....Fun 80%

**Simulation**

**Theme Park**  
BullFrog 1/96 S.72 .....Fun 83%

**Theme Hospital**  
BullFrog/EA 4/98 S.74 .....Fun 76%

**A-Train**  
Maxis 5/96 S.76 .....Fun 76%

**A-Train IV Evolution Global**  
Maxis 8/96 S.64 .....Fun 76%

**Constructor**  
System 3/Acclaim 11/98 S.90 .....Fun 75%

**Tennis**

**Sampras Extreme Tennis**  
Codemasters 8/96 S.42 .....Fun 74%

**Anna Kournikova S. C. Tennis**  
Namco 7/99 S.86 .....Fun 74%

**Smash Court Tennis**  
Namco 11/97 S.70 .....Fun 73%

**All Star Tennis**  
Ubi Soft 11/98 S.79 .....Fun 67%

**V-Tennis 2**  
Tonkin House 4/97 S.66 .....Fun 59%

**Hyper Final Match Tennis**  
Human Ent. 5/96 S.79 .....Fun 59%

**Tennis Arena**  
Ubi Soft 12/97 S.121 .....Fun 58%

**Davis Cup Tennis**  
Telstar 11/96 S.59 .....Fun 55%

**V-Tennis**  
Tonkin House 11/95 S.88 .....Fun 48%

**Power Serve**  
Ocean 11/95 S.88 .....Fun 41%







Jump & Shoot

**Apocalypse**  
Neversoft 12/98 S.82 .....Fun 85%  
**One**  
ASC/Visual C. 2/98 S.76 .....Fun 82%  
**Mega Man 8**  
Capcom 4/98 S.84 .....Fun 81%  
**Small Soldiers**  
Dreamworks 1/99 S.64 .....Fun 72%  
**Blasto**  
SCEE 7/98 S.44 .....Fun 71%  
**Assault**  
Telstar/Konami 10/98 S.75 .....Fun 70%  
**Spot goes to Hollywood**  
Virgin/Burst 1/97 S.62 .....Fun 61%  
**Mega Man X3**  
Capcom 9/97 S.66 .....Fun 60%  
**Agent Armstrong**  
Virgin 8/97 S.66 .....Fun 54%  
**Rabbit Reload**  
Sony 9/95 S.78 .....Fun 52%



Strategie

**Command & Conquer 2**  
Westwood/Virgin 12/97 S.98 .....Fun 90%  
**Final Fantasy Tactics**  
Squaresoft 4/98 S.82 .....Fun 88%  
**Warcraft 2**  
EA/Blizzard 9/97 S.40 .....Fun 88%  
**Command & Conquer 2: Gegenschlag**  
Westwood/Virgin 10/98 S.86 .....Fun 88%  
**Populous: The Beginning**  
Electronic Arts 4/99 S.62 .....Fun 88%  
**Warzone 2100**  
Pumpkin/Eidos 6/99 S.62 .....Fun 84%  
**Command & Conquer**  
Westwood/Virgin 1/97 S.36 .....Fun 84%  
**Worms**  
Team 17/Ocean 2/96 S.68 .....Fun 82%  
**KKND Krossfire**  
Infogrames 4/99 S.52 .....Fun 80%  
**Panzer General 2**  
SSI 7/97 S.66 .....Fun 80%

Platinum

**Oddworld Abe's Oddysee**  
GT Interactive 9/97 S.39 .....Fun 88%  
**WipEout 2097**  
Psygnosis 11/96 S.60 .....Fun 87%  
**Total Drivin'**  
Eutechnyx 12/97 S.104 .....Fun 86%  
**Tekken 2**  
Namco 10/96 S.38 .....Fun 85%  
**V-Rally**  
Infogrames 7/97 S.40 .....Fun 85%  
**Soul Blade**  
Namco 3/97 S.74 .....Fun 85%  
**Resident Evil 1**  
Capcom 6/96 S.38 .....Fun 85%  
**Tomb Raider**  
Core Design 12/96 S.44 .....Fun 84%  
**TOCA**  
Electronic Arts 1/98 S.96 .....Fun 84%  
**Worms**  
Team 17 2/96 S.68 .....Fun 82%



Wrestling

**WWF Warzone**  
Acclaim 9/98 S.95 .....Fun 84%  
**WWF Wrestlemania**  
Acclaim 12/95 S.41 .....Fun 75%  
**WCW Nitro**  
THQ 7/98 S.68 .....Fun 75%  
**WCW Thunder**  
THQ 3/99 S.66 .....Fun 68%  
**WCW vs the World**  
THQ 6/97 S.81 .....Fun 55%  
**Power Move Pro Wrestling**  
Capcom 3/97 S.84 .....Fun 50%  
**WWF In Your House**  
Acclaim 1/97 S.68 .....Fun 40%



Eishockey

**NHL '99**  
Electronic Arts 12/98 S.92 .....Fun 85%  
**NHL '98**  
Electronic Arts 11/97 S.64 .....Fun 82%  
**NHL Powerplay '98**  
Virgin 4/98 S.68 .....Fun 81%  
**NHL Breakaway '98**  
Acclaim 11/97 S.62 .....Fun 77%  
**NHL Face Off '99**  
SCEA 4/99 S.60 .....Fun 74%  
**NHL Powerplay**  
Virgin Int. 9/97 S.60 .....Fun 71%  
**NHL Face Off '98**  
Sony 2/98 S.72 .....Fun 69%  
**NHL Open Ice**  
Williams/Midway 4/97 S.73 .....Fun 65%  
**NHL Face Off '97**  
Killergame/Sony 4/97 S.62 .....Fun 58%  
**Actua Ice Hockey 2**  
Grenlin 7/99 S.84 .....Fun 52%

Baseball

**Triple Play 2000**  
Electronic Arts 7/99 S.85 .....Fun 85%  
**VR Baseball '97**  
Interplay 8/97 S.61 .....Fun 77%

Billard

**Virtual Pool**  
Interplay 4/97 S.71 .....Fun 63%  
**Pool Hustler**  
Sunsoft 4/99 S.60 .....Fun 53%

Bowling

**Brunswick C. Pro Bowling**  
THQ 2/99 S.64 .....Fun 41%  
**Ten Pin Alley**  
ASC Games/Adr. 5/97 S.81 .....Fun 25%

American Football

**Madden NFL '99**  
Electronic Arts 12/97 S.100 .....Fun 87%  
**Madden '98**  
Electronic Arts 1/97 S.64 .....Fun 86%  
**Madden '97**  
Electronic Arts 11/98 S.75 .....Fun 85%  
**NFL Gameday**  
Electronic Arts 4/96 S.38 .....Fun 84%

Funsports

**Riot**  
Beyond/Psygnosis 3/97 S.79 .....Fun 60%  
**Cyball Zone**  
GT Int./Rage 6/98 S.85 .....Fun 55%  
**Pitball**  
Warner Int. 11/96 S.67 .....Fun 54%

Funracer

**Micro Machines v3**  
Codemasters 4/97 S.38 .....Fun 82%  
**Wrecking Crew**  
Telstar/Konami 7/98 S.70 .....Fun 78%  
**Rogue Trip**  
Singletac 12/98 S.94 .....Fun 75%  
**Vigilante 8**  
Activision 7/98 S.77 .....Fun 74%  
**Circuit Breakers**  
Supersonic/Minds. 8/98 S.81 .....Fun 72%  
**Mega Man Battle & Dash**  
Capcom 4/98 S.86 .....Fun 71%  
**Twisted Metal 2**  
SCEA 1/97 S.61 .....Fun 58%

Sonstige Sportarten

**V-Ball**  
American Technos 6/98 S.79 .....Fun 67%  
**Nagano Winter Olympics**  
Konami 3/98 S.66 .....Fun 61%  
**Olympic Games**  
U.S.Gold 8/96 S.40 .....Fun 60%  
**International Track & Field**  
Konami 7/96 S.38 .....Fun 58%



Action-Adventure

**Zelda - Ocarina of Time**  
Nintendo 1/99 S.38 .....Fun 98%  
**Nightmare Creatures**  
Kalisto 2/99 S.71 .....Fun 74%  
**Mission Impossible**  
Infogrames 10/98 S.88 .....Fun 72%



Geschicklichkeit/Denkspiel

**Bomberman 64**  
Hudson 12/97 S.110 .....Fun 90%  
**Iggy's Reckin' Balls**  
Acclaim/Iguana 9/98 S.102 .....Fun 85%  
**Mario Party**  
Hudson/Nintendo 4/99 S.51 .....Fun 83%  
**Wetrix**  
Ocean/Laguna 8/98 S.87 .....Fun 81%  
**Silicon Valley**  
DMA Design 12/98 S.91 .....Fun 76%  
**Tetrisphere**  
Nintendo 3/98 S.77 .....Fun 76%  
**Bust a Move 2**  
Taito/Acclaim 6/98 S.86 .....Fun 70%



Beat 'em Up

**Indiziertes Spiel**  
Nintendo/Rare 3/97 S.42 .....Fun 86%  
**Mace the Dark Age**  
Midway 12/97 S.112 .....Fun 83%  
**Fighters Destiny**  
Imagineer/Laguna 3/98 S.70 .....Fun 75%  
**Dark Rift**  
Kronos/Vic Tokai 9/97 S.66 .....Fun 74%  
**Bio F.R.E.A.K.S.**  
Midway 8/98 S.78 .....Fun 70%  
**Rampage World Tour**  
Midway/GT Int. 8/98 S.86 .....Fun 61%  
**Dual Heroes**  
Hudson 3/98 S.68 .....Fun 60%  
**Clayfighter 63 1/3**  
Interplay 1/98 S.102 .....Fun 50%  
**Rakugakids**  
Konami 2/99 S.64 .....Fun 31%



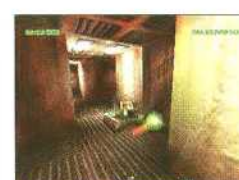
Wrestling

**WWF Warzone**  
Iguana/Acclaim 10/98 S.82 .....Fun 91%  
**WCW vs NWO**  
THQ 12/98 S.86 .....Fun 84%  
**WCW vs NWO - World Tour**  
THQ/Konami 5/98 S.118 .....Fun 68%



Jump & Run

**Super Mario 64**  
Nintendo 3/97 S.36 .....Fun 95%  
**Banjo Kazooie**  
Rare/Nintendo 7/98 S.46 .....Fun 94%  
**Gex 64 Enter the Gecko**  
Crystal Dynamics 10/98 S.74 .....Fun 83%  
**Mischief Makers**  
Nintendo 1/98 S.104 .....Fun 81%  
**Bomberman Hero**  
Hudson 7/98 S.72 .....Fun 81%  
**Goemon 64**  
Konami 11/97 S.84 .....Fun 81%  
**Yoshi's Story**  
Nintendo 3/98 S.75 .....Fun 80%  
**Starshot**  
Ocean 1/99 S.84 .....Fun 79%



Shoot 'em Up

**Forsaken**  
Iguana/Probe 6/98 S.88 .....Fun 92%  
**Duke Nukem: Zero Hour**  
GT Interactive 8/99 S.42 .....Fun 89%  
**Star Wars: Rogue Squadron**  
Factor 5 2/99 S.60 .....Fun 86%  
**Body Harvest**  
Grenlin 12/98 S.80 .....Fun 83%  
**Lylat Wars**  
Nintendo 10/97 S.38 .....Fun 83%  
**Wild Choppers**  
Seta 2/98 S.82 .....Fun 78%  
**Buck Bumble**  
Ubi Soft 11/98 S.94 .....Fun 76%  
**Star Wars: Shadow of the Empire**  
Lucas Arts Ltd. 3/97 S.64 .....Fun 76%  
**Aerofight Assault**  
Vic Tokai 2/98 S.83 .....Fun 71%  
**Knife Edge**  
Kemco 2/99 S.64 .....Fun 52%



Fußball

**FIFA '99**  
Electronic Arts 5/99 S.68 .....Fun 91%  
**FIFA '98: Die WM-Qualifikation**  
Electronic Arts 2/98 S.64 .....Fun 91%  
**International Superstar Soccer '98**  
Konami 10/98 S.76 .....Fun 90%  
**International Superstar Soccer 64**  
Konami/Major A 6/97 S.62 .....Fun 87%  
**FIFA 64**  
Nintendo 6/97 S.66 .....Fun 74%



Ego-Shooter

**Turok 2: Seeds of Evil**  
Acclaim 11/98 S.68 .....Fun 94%  
**Indiziertes Spiel**  
Rare 11/97 S.78 .....Fun 92%  
**Turok: Dinosaur Hunter**  
Acclaim 3/97 S.62 .....Fun 88%  
**Indiziertes Spiel 64**  
Midway 6/97 S.60 .....Fun 74%  
**Hexen**  
Raven Software 9/97 S.68 .....Fun 65%  
**South Park**  
Iguana 3/99 S.66 .....Fun 35%



Basketball

**Kobe Bryant NBA Courtside**  
Nintendo 6/98 S.90 .....Fun 91%  
**NBA Jam '99**  
Iguana Ent. 1/99 S.68 .....Fun 89%  
**NBA Live '99**  
Electronic Arts 1/99 S.66 .....Fun 81%  
**NBA Pro '98**  
Konami 5/98 S.116 .....Fun 75%  
**NBA Hangtime**  
Williams/Midway 4/97 S.81 .....Fun 71%

**Baseball**  
**All-Star Baseball 2000**  
Acclaim 6/99 S.69 .....Fun 86%  
**All-Star Baseball '99**  
Acclaim 9/98 S.101 .....Fun 85%

**American Football**  
**NFL Quarterback Club '99**  
Iguana 1/99 S.86 .....Fun 92%  
**NFL Quarterback Club '98**  
Iguana 12/97 S.114 .....Fun 91%  
**Madden 64**  
Electronic Arts 3/98 S.77 .....Fun 88%

**Jump & Shoot**  
**Quest 64**  
THQ/Konami 9/98 S.104 .....Fun 64%

**Schach**  
**Virtual Chess 64**  
Acclaim 9/98 S.103 .....Fun 61%

**Simulation**  
**Pilotwings 64**  
Paradigm/Nintendo 3/97 S.60 .....Fun 78%

**Strategie**  
**Command & Conquer**  
Westwood Studios 8/99 S.68 .....Fun 82%

**Tennis**  
**Centre Court Tennis**  
Hudson 3/99 S.74 .....Fun 79%  
**All Star Tennis**  
Ubi Soft 4/99 S.55 .....Fun 63%



Rennspiel

**Diddy Kong Racing**  
Rare 12/97 S.108 .....Fun 93%  
**F-1 World GP2**  
Nintendo 6/99 S.50 .....Fun 93%  
**Wave Race 64**  
Nintendo 3/97 S.66 .....Fun 93%  
**F-1 World Grand Prix**  
Nintendo 10/98 S.42 .....Fun 92%  
**Star Wars Episode I: Racer**  
Lucas Arts Ltd. 7/99 S.76 .....Fun 91%  
**Extreme-G2**  
Acclaim 12/98 S.70 .....Fun 91%  
**Beetle Adventure Racing**  
EA 5/99 S.56 .....Fun 89%  
**Mario Kart 64**  
Nintendo 6/97 S.38 .....Fun 88%  
**Blast Corps**  
Rare 9/97 S.64 .....Fun 87%

**Snowboard**  
**1080° Snowboarding**  
Nintendo 11/98 S.84 .....Fun 88%  
**Snowob Kids**  
Atius 3/98 S.76 .....Fun 76%

**PlayStation-Memory-Cards**  
**Real 120 Block MC**  
Joytech 49,95 DM .....super  
**4 MB MC**  
Blaze 49,90 DM 1/99 S.122 .....super  
**Mega Memory Card PS**  
Interact 89,95 DM 3/98 S.84 .....super  
**Memory Card 2X**  
Interact 39,95 DM 1/99 S.122 .....super  
**Memory Card**  
SCEI 29,95 DM .....sehr gut



PlayStation-Joypads

**Barracuda 2**  
Interact 69,95 DM 1/99 S.122 .....super  
**Dual Shock Controller**  
SCEI 59,95 DM 7/98 S.108 .....super  
**Double Shock**  
**Analog Controller**  
Sunflex 44,95 DM 1/99 S.122 .....super  
**Dual Force PSX**  
Gamestar 49,95 DM 1/99 S.122sehr gut  
**Twin Shock**  
**Analog Controller**  
Best A. 39,95 DM 1/99 S.122 .....sehr gut



PlayStation-Pistolen

**Scorpion**  
Blaze 89,95 DM 7/98 S.108 .....super  
**Real Arcade Light Gun**  
Joytech 99,95 DM .....super  
**G-Con**  
Namco 89,95 DM .....super  
**Eraser**  
Blaze 89,95 DM 7/98 S.108 .....sehr gut



Eishockey

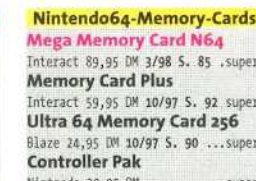
**NHL '99**  
Electronic Arts 12/98 S.92 .....Fun 86%  
**NHL Breakaway '99**  
Acclaim 3/99 S.72 .....Fun 79%  
**NHL Breakaway '98**  
Nintendo 3/98 S.72 .....Fun 71%  
**Wayne Gretzky 3D-Hockey '98**  
Midway/GT 8/98 S.75 .....Fun 64%  
**Olympic Hockey**  
Midway 6/98 S.82 .....Fun 61%  
**Wayne Gretzky's 3D Hockey**  
Williams/Midway 7/97 S.74 .....Fun 60%



Rennspiel

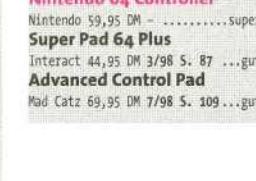
**Diddy Kong Racing**  
Rare 12/97 S.108 .....Fun 93%  
**F-1 World GP2**  
Nintendo 6/99 S.50 .....Fun 93%  
**Wave Race 64**  
Nintendo 3/97 S.66 .....Fun 93%  
**F-1 World Grand Prix**  
Nintendo 10/98 S.42 .....Fun 92%  
**Star Wars Episode I: Racer**  
Lucas Arts Ltd. 7/99 S.76 .....Fun 91%  
**Extreme-G2**  
Acclaim 12/98 S.70 .....Fun 91%  
**Beetle Adventure Racing**  
EA 5/99 S.56 .....Fun 89%  
**Mario Kart 64**  
Nintendo 6/97 S.38 .....Fun 88%  
**Blast Corps**  
Rare 9/97 S.64 .....Fun 87%

**Nintendo64-Memory-Cards**  
**Mega Memory Card N64**  
Interact 89,95 DM 3/98 S.85 .....super  
**Memory Card Plus**  
Interact 59,95 DM 10/97 S.92 .....super  
**Ultra 64 Memory Card 256**  
Blaze 24,95 DM 10/97 S.90 .....super  
**Controller Pak**  
Nintendo 39,95 DM .....super



Nintendo 64-Joypads

**Nintendo 64 Controller**  
Nintendo 59,95 DM .....super  
**Super Pad 64 Plus**  
Interact 44,95 DM 3/98 S.87 .....gut  
**Advanced Control Pad**  
Mad Catz 69,95 DM 7/98 S.109 .....gut



PlayStation-Lenkräder

**Act RS Wheel**  
Act Labs 199,95 DM .....super  
**Top Drive**  
Logic 3 179,95 DM .....super  
**Speedster**  
Fanatec 179,95 DM .....super  
**Rallye**  
Fanatec 149,95 DM .....super  
**Top Drive**  
Logic 3 179,95 DM .....gut



# Game Boy Color: Offensive '99

**GBC Marktübersicht** Er geht in Japan öfter als die PlayStation über die Ladentische, er trumpft jedes Jahr in der Urlaubszeit groß auf – die Rede ist natürlich von Nintendos kleinstem. Genug Gründe also, einmal eine komplette Marktübersicht abzdrukken.



## Super Mario Bros. Deluxe

Das neueste Abenteuer des berühmten Klempners ist gleichzeitig ein Rückblick der besonderen Sorte. Den Machern gelang es nämlich, den NES-Klassiker aus dem Jahre 1985 1:1 auf den GBC zu übertragen. Damit aber noch nicht genug: Wer alle 32 Levels absolviert hat, darf sich gleich an die wesentlich schwereren Lost Levels wagen (ebenfalls 32 Stages). Sämtliche erspielten Abschnitte könnt ihr im Challenge-Modus noch einmal erleben. Hier gilt es, als Zusatzaufgabe ein Yoshi-Ei sowie drei rote Münzen einzusammeln, um diverse Boni freizuspielen. Dazu gehört unter anderem die Möglichkeit, per Drucker 100 Mario-Motive auszudrukken. Es geht noch weiter: Im

brandneuen Vs-Modus liefern sich via Link-Kabel zwei Widersacher hitzige Gefechte. Innerhalb eines abgeänderten Levels versuchen beide Parteien als Erster die Zielfahne zu erreichen. Gemeinerweise kann man dem Gegner Barrikaden rüberschicken, um ihn auszubremsen. Weitere Features: Kalenderfunktion und Horoskop.

**Uf:** Typisch Nintendo! Während sich andere Hersteller damit begnügen, Oldies halbherzig auf den GBC überzuziehen, pepen die Designer den Jump&Run-Klassiker noch mächtig auf. Alleine der innovative Zweispieler-Modus ist purer Gaudi und allein bereits sein Geld wert. Hinzu kommen 64 Levels voller Spielfreude, mit dem Challenge-Modus ein motivierender Spielmodus und zahlreiche Goodies. Kurzum: Die hohe Wertung hat sich dieses Wonnemodul redlich verdient.

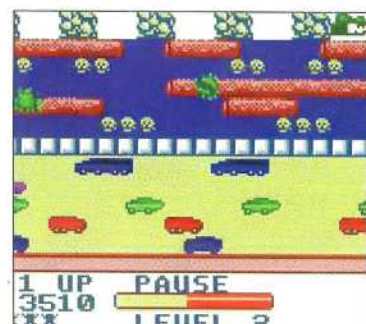


WERTUNG: Fun: 86% GOLD GAME

## Frogger

Konamis Spielhallen-Oldie aus dem Jahre 1981 wurde für den GBC noch einmal aktiviert. Das Spielprinzip ist denkbar einfach: Es gilt, einen Frosch mit gut getimten Bewegungen vom unteren bis zum oberen Bildschirmrand zu dirigieren, vorbei an schnellen Autos, schnappenden Krokodilen und anderen Gefahren. Leider verpassten die Macher die Gelegenheit, dem Platinen-Gruffie nachträglich mit neuen Spielelementen aufzupeppen, so dass dem simplen Froschtreiben nach einiger Zeit die Luft ausgeht.

WERTUNG: Fun: 59%



## Dropzone

Der freche Defender-Klon Dropzone (1984) aus der Feder von Archer



Maclean gehört zu den wenigen Titeln, die besser sind als das Vorbild. Wie bei Defender verteidigt ihr per purer Waffengewalt euer Hab und Gut gegen außerirdische Aggressoren. Damit man auf dem GBC trotz kleiner Feindsprites noch alles erkennt, darf man praktischerweise den Hintergrund weiß einfärben (tolle Idee!). Insofern eine durchaus gelungene Umsetzung, wengleich das Spielprinzip sicherlich nicht mehr ganz zeitgemäß ist und die Langzeitmotivation eindeutig zu kurz kommt.

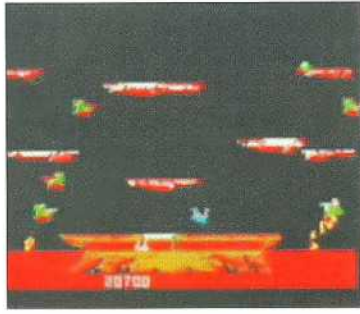
WERTUNG: Fun: 61%





## Arcade-Hits: Joust/Defender

Das Geschäft mit den Arcade-Oldtimern blüht weiter. Diesmal werden die beiden Midway-Klassiker Joust und der Ballermann Defender neu



aufgelegt. Letzterer bietet zwar sehr gute Soundeffekte, ist aber aufgrund der mickrigen Feindsprites und der trägen Steuerung sehr schwer spielbar. Das Geschicklichkeitswerk Joust spielt sich da schon weitaus besser und bietet sogar einen Zweispieler-Modus per Link-Kabel. Auf Dauer ist der spielerisch einfältige Kampf gegen die Vogelreiter aber recht öde. Für Fans.

WERTUNG:  
Fun: 52%

## Die Biene Maja & ihre Freunde

Schmunzeln nach dem Einschalten: Im Hauptmenü spielt die Original-Titelmelodie auf (leider ohne Karel Gott's glasklare Stimme), und sofort werden nostalgische Gefühle hervorgerufen. Ganz klar, die Biene Maja ist Kult und das möchte sich Acclaim Deutschland zu Nutze machen. Wer aber ein 0815-Jump&Run erwartet, liegt völlig verkehrt. Vielmehr gleicht der GBC-Abstecher einer Miniatur-Version des Geschicklichkeitsklassikers The Lost Vikings. Mittels der drei Charaktere Maja, Flip und Willi versucht ihr in

jedem verschachtelten Level einen Schalter umzulegen, um den rettenden Ausgang zu öffnen. Das funktioniert allerdings nur, wenn ihr geschickt die individuellen Fähigkeiten der Charaktere ausnutzt. Während Maja als einzige Figur Schalter betätigt, springt Flip deutlich höher und Willi kann per Huckepack-Technik quer über den Screen geschmissen werden.

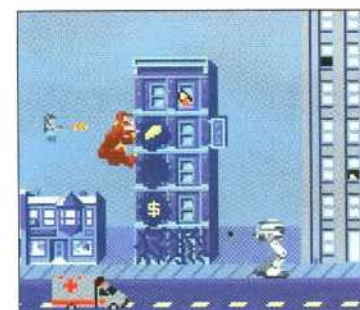
Ulf: Manchmal sollte man ohne Vorteile eine Spielsession beginnen. Statt der erwarteten kindergerechten Hüpferei präsentiert sich Die Biene Maja als intelligenter Geschicklichkeitsspaß, der eure Gehirnwindungen mächtig auf Trab bringen dürfte. Einziger Kritikpunkt: Der Schwierigkeitsgrad zieht bereits frühzeitig mächtig an.

WERTUNG:  
Fun: 79%



## Rampage World Tour

Midways muntere Monsterbande Maus der Spielhalle zerstört nun auch auf dem Handheld unermüdlich sämtliche Großstädte dieser Welt. Um



welche Stadt es sich gerade handelt, bleibt jedoch der Fantasie überlassen, da es keinerlei Hintergrundlayout gibt, sprich die Levels sehen allesamt nahezu gleich aus. Das wäre ja noch zu verschmerzen gewesen, nicht aber die fehlende Zweispieler-Option, die bei diesem Spielprinzip gerade den Hauptreiz ausmacht. Alleine auf die Sprite-Gebäude einzukloppen ist nämlich auf Dauer alles andere als spaßig.

WERTUNG:  
Fun: 41%

## Bust A Move 4

Endlich darf man Taitos clevere Tetris-Variante mit hohem Geschicklichkeitsanteil auch unterwegs in Farbe genießen. Die neue Farbigkeit macht bei der Blasenballerei nämlich viel aus, auch wenn es nach wie vor leichte Orientierungsprobleme gibt. Ansonsten spielt sich die Mini-Version sehr gut und bietet nahezu alle Features des Konsolenvorbildes, inklusive das neuartige Seilzug-Element. Unverständlicherweise fehlt allerdings der wichtige Zweispieler-Modus, weshalb es einige Prozentabzüge gibt.

WERTUNG:  
Fun: 71%



## Turok 2

Wow, ein Ego-Shooter auf Nintendos Kleinem! Leider nicht. Beim GBC-Ableger handelt es sich um einen reinrassigen Actiontitel aus der klassischen Seitenperspektive, bei dem viel gesprungen wird und noch mehr Waffen zum Einsatz kommen. Die insgesamt acht Levels bieten erfreulicherweise viel Abwechslung und wurden gut in Szene gesetzt. So gilt es ebenso eine Kajakpassage zu meistern wie einen Ritt auf einem Flugsaurier zu überstehen. Eingestreute Mini-Missionen sowie ein

reichhaltiges Arsenal an Waffen sind weitere Positiva dieses Actiontitels.

WERTUNG:  
Fun: 74%



## NFL Blitz

Fußballsimulationen für den GBC gelten bereits als verdammt heikle Angelegenheit, und ein American-Football-Spiel für Nintendos Kleinem

ist mindestens genauso schwierig umzusetzen. Erwartungsgemäß erlitt dieser Versuch auch eindeutig Schiffbruch. Die pummeligen Dinger namens Spieler werden ständig durch ein Zeilenflackern verzerrt, der Spielverlauf ist unübersichtlich bis eintönig und die CPU-Teams sind nur schwer zu besiegen. Da können auch die Print-Option und eingespielten FMV-Clips nichts mehr retten.

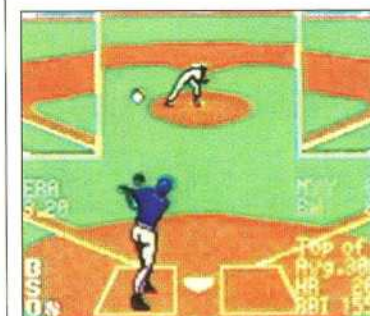


WERTUNG:  
Fun: 41%

## All Star Baseball

Baseball auf dem Game Boy Color? Ohne Zweifel ein gewagtes Unterfangen. Doch Acclaims Programmierer zogen sich beachtlich gut aus der Affäre.

Dank übersichtlicher Grafik und einer verstärkten CPU-Unterstützung findet man zu dieser unkomplizierten Simulation sehr schnell Zugang und feiert alsbald seinen ersten Homerun. Puristen dürften zwar die mangelnden Möglichkeiten und wenige Interaktionen bemängeln, aber angesichts der Hardware-Voraussetzung sind spielerische Abstriche unvermeidlich gewesen.



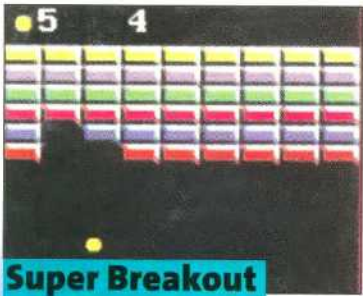
WERTUNG:  
Fun: 79%





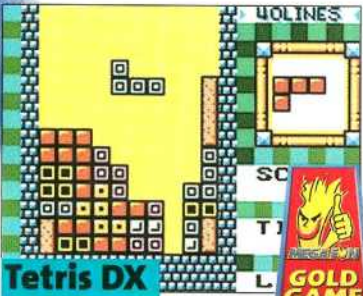
**720°** TICKET = 15000  
10900

Hersteller: Konami/Midway  
Genre: Skateboard-Simulation  
Fazit: Nur anfangs witzig, doch spätestens nach einer Stunde fällt die Motivationskurve rapide ab.  
Fun: 54%



**Super Breakout**

Hersteller: Take 2  
Genre: Geschicklichkeit  
Fazit: Spielhallengruftie ohne spielerische Innovationen. Für Fans jedoch noch immer ein Muss.  
Fun: 59%



**Tetris DX**

Hersteller: Nintendo  
Genre: Denkspiel  
Fazit: Der überarbeitete Klassiker mit neuen und vor allem sinnvollen Features.  
Fun: 90%



**V-Rally**

Hersteller: Infogrames  
Genre: Rennspiel  
Fazit: Technisch hochwertig, spannend, umfassend - Rennspiele können auch auf dem GBC gut sein.  
Fun: 76%



**Warioland 2**

Hersteller: Nintendo  
Genre: Jump & Run  
Fazit: Nintendo hat es einfach drauf: Eine hochwertige Hüpforgie mit vielen zündenden Ideen.  
Fun: 83%



**Zelda-Link's Awaken. DX**

Hersteller: Nintendo  
Genre: Action-Adventure  
Fazit: Die unbestrittene Handheld-Referenz in diesem Genre mit stundenlangem Spielvergnügen.  
Fun: 87%



**Shanghai**

Hersteller: Infogrames/Sunsoft  
Genre: Denkspiel  
Fazit: Eine ordentliche Umsetzung des fernöstlichen Brettspiels mit einem tollen Zweispieler-Modus.  
Fun: 53%



**Shadow Gate Classic**

Hersteller: Kemco  
Genre: Grafik-Adventure  
Fazit: Nur für Genre-Fans mit viel Geduld geeignet.  
Fun: 53%



**Die Schlümpfe im Alptraumland**

Hersteller: Infogrames  
Genre: Jump & Run  
Fazit: Gut geschlumpft: Traditionelles Hüpfspiel, das die Hardware optimal ausnutzt.  
Fun: 72%



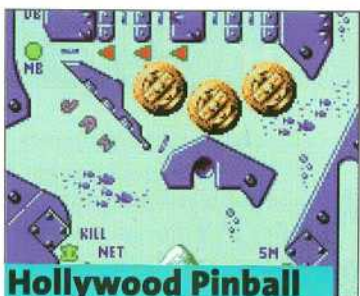
**RugRats - Der Film**

Hersteller: THQ  
Genre: Jump & Run  
Fazit: Simples Gehopse, an dem nur die jüngsten Zocker Gefallen finden dürften.  
Fun: 51%



**NBA-Jam '99**

Hersteller: Acclaim  
Genre: Basketball  
Fazit: Angesichts der technischen Möglichkeiten eine erstaunlich gute Umsetzung.  
Fun: 65%



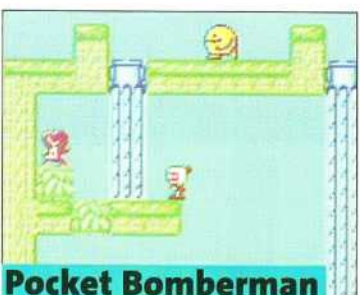
**Hollywood Pinball**

Hersteller: Take 2  
Genre: Flipper  
Fazit: Eine Simulation mit vielen Flipper-tischen, die aber allesamt nur wenig Spielfreude verbreiten.  
Fun: 53%



**Pitfall**

Hersteller: Virgin  
Genre: Jump & Run  
Fazit: Schwieriges Geschicklichkeitsspiel, dem es an Überraschungsmomenten mangelt.  
Fun: 60%



**Pocket Bomberman**

Hersteller: Nintendo  
Genre: Jump & Run  
Fazit: Hudsons Sprengmeister in einem witzigen Hüpfspiel, das viel Übersicht verlangt.  
Fun: 70%



**Power Quest**

Hersteller: Infogrames/Sunsoft  
Genre: Beat 'em Up/Adventure  
Fazit: Ungewöhnlicher Genre-Hybrid mit eher mittelprächtigen Kampfeinlagen.  
Fun: 61%



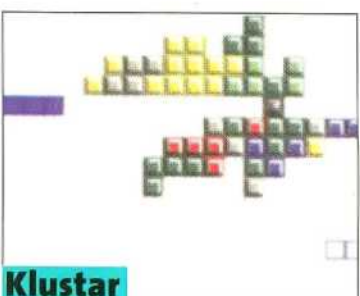
**Lucky Luke**

Hersteller: Infogrames  
Genre: Jump & Run  
Fazit: Nett aufbereitetes Jump & Run mit viel Abwechslung und hohem Schwierigkeitsgrad.  
Fun: 71%



**Logical**

Hersteller: THQ  
Genre: Denkspiel  
Fazit: Typisches GBC-Grübelspiel, dem der Suchfaktor jedoch fehlt.  
Fun: 58%



**Klustar**

Hersteller: Infogrames  
Genre: Denkspiel  
Fazit: Raffinierte Tetris-Variante, die es bislang in dieser Form noch nicht gab. Ein echter Geheimtipp!  
Fun: 77%



**Int. Superstar Soccer '99**

Hersteller: Konami  
Genre: Fußball  
Fazit: Großer Name, jedoch nur wenig Spielspaß.  
Fun: 44%

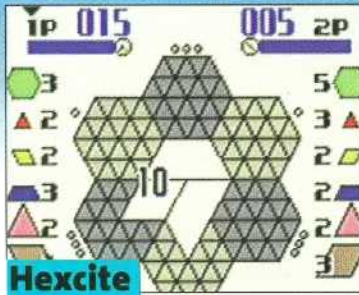


**Hugo 2 1/2**

Hersteller: Infogrames  
Genre: Geschicklichkeit  
Fazit: Fünf minimalistische Geschicklichkeitstests für Fans des kleinen TV-Kobolds.  
Fun: 54%

GAMEBOYCOLOR





**Hexcite**

Hersteller: Ubi Soft  
 Genre: Denkspiel  
 Fazit: Überaus intelligentes Denkspiel, das viel strategisches Gespür verlangt.  
 Fun: 80%



**Quest for Camelot**

Hersteller: Titus/Nintendo  
 Genre: Action-Adventure  
 Fazit: Ein Abenteuerspiel, das sich konsequent konventioneller Spielelemente bedient.  
 Fun: 73%



**Harvest Moon**

Hersteller: Nintendo  
 Genre: Action-Adventure  
 Fazit: Kindergerechtes Adventure mit einigen netten Einfällen und niedrigem Schwierigkeitsgrad.  
 Fun: 72%



**Reservoir Rat**

Hersteller: Take 2  
 Genre: Jump & Run  
 Fazit: 75 Levels voller Jump&Run-Einfalt, gezeigelt von einer nervigen Hintergrundmusik.  
 Fun: 37%



**Gex - Enter the Gecko**

Hersteller: Virgin  
 Genre: Jump & Run  
 Fazit: Nette Hüpforgie, jedoch mit einigen Durchhängern in puncto Steuerung und Grafik.  
 Fun: 69%



**Bugs Bunny & Lola**

Hersteller: Infogrames  
 Genre: Jump & Run  
 Fazit: Ein in jeglicher Hinsicht überzeugendes Hüpfspiel mit guter Optik.  
 Fun: 71%



**Cool Hand**

Hersteller: Take 2  
 Genre: Kartenspiel  
 Fazit: Drei Kartenspiele auf einem Modul (Black Jack, Solitär, Cribbage). Wem es gefällt?  
 Fun: 55%



**Centipede**

Hersteller: Take 2  
 Genre: Shoot 'em Up  
 Fazit: Schnörkellose Spielhallen-Adaption ohne jeglichen spielerischen Tiefgang.  
 Fun: 52%

**Software-Ausblick**

Titel	Hersteller	Genre	Erscheint
1942	Capcom	Shoot 'em Up	1999
A Bug's Life	Activision	Jump & Run	Juli
All Star Tennis '99	Ubi Soft	Tennis	Sommer
Antz	Infogrames	Jump & Run	August
Asterix & Obelix	Infogrames	Jump & Run	Sommer
Asteroids	Activision	Shoot 'em Up	September
Azure Dreams	Konami	Rollenspiel	September
Battleships	Take 2	Strategie	Juli
Black Bass Fishing	Take 2	Angeln	September
Bomberman Quest	Hudson/Virgin	Geschicklichkeit	September
Carmageddon	Acclaim/SCI	Rennspiel	Sommer
Casper	Virgin	Jump & Run	September
Catz	Mindscape	Künstliches Leben	September
Chessmaster	Mindscape	Schach	August
Conker's Pocket Tales	Nintendo/Rare	Jump & Run	Juli
Crazy Bikers	Konami	Rennspiel	August
Duffy Duck	Infogrames	Jump & Run	Sommer
Die Maus	Infogrames	Geschicklichkeit	Sommer
Dogz	Mindscape	Künstliches Leben	September
Duke Nukem	GT Interactive	Shoot 'em Up	August
Earthworm Jim 3D	Virgin	Jump & Run	November
Evil Knievel	Take 2	Rennaction	Oktober
F-1 World GP	Nintendo	Rennspiel	Juli
FIFA 2000	THQ	Fußball	September
Ghosts'n Goblins	Capcom	Jump & Shoot	1999
Godzilla Series	Crave	Geschicklichkeit	September
Golden Goal	Take 2	Fußball	Juli
Grand Theft Auto	Take 2	Strategie/Action	November
Holy Magic Century	Virgin	Action-Adventure	August
Janosch	Infogrames	Geschicklichkeit	September
Jeremy McGrath Supercross	Acclaim	Rennspiel	Sommer
Jodas' Story	THQ	Action	September
Klax	Midway/Konami	Denkspiel	Juli
Live Wire	Acclaim	Geschicklichkeit	August
Looney Tunes Collector Games	Infogrames	Geschicklichkeit	Oktober
Looney Tunes	Infogrames	Jump & Run	Sommer
Madden NFL 2000	THQ	American Football	Dezember
Micro Machines	THQ	Funracer	September
Micro Machines v3	THQ	Funracer	November
Missile Command	Take 2	Shoot 'em Up	Oktober
Mission Impossible	Infogrames	Action	September
Moomins	Infogrames	Geschicklichkeit	Oktober
NASCAR 2001	THQ	Rennspiel	2000
NBA Live 2000	THQ	Basketball	2000
NBA Pro '99	Konami	Basketball	September
NHL 2000	THQ	Eishockey	Oktober
NHL Pro '99	Konami	Eishockey	September
Paperboy	Konami	Geschicklichkeit	Juli
Prince of Persia	Mindscape	Jump & Run	Juli
Pumuckel	Acclaim	Jump & Run	Sommer
Rainbow Six	Take 2	Strategie	November
Rayman 2	Ubi Soft	Jump & Run	1999
Resident Evil	Capcom/Virgin	Action-Adventure	Oktober
Road Runner	Infogrames	Jump & Run	August
Roadster	Konami/Titus	Rennspiel	1999
R-Type DX	Nintendo/Irem	Shoot 'em Up	Juli
Schweinchen Babe & Freunde	Crave	Action-Adventure	September
Space Station Silicon Valley	Take 2	Action	August
Space Invaders	Activision	Shoot 'em Up	November
Speedy Gonzales	Infogrames	Jump & Run	September
Spy Hunter & Moon Patrol	Midway/Konami	Genre-Mix	Juli
Street Fighter Alpha	Capcom/Virgin	Beat 'em Up	Oktober
Survival Kids	Konami	Action-Adventure	August
Tarzan	Activision	Jump & Run	Herbst
Tazmania - Devil Rush	Infogrames	Jump & Run	Sommer
Ten Pin Bowling	Take 2	Kegeln	September
The Muppets	Take 2	Jump & Run	November
Tiger Woods PGA Tour 2000	THQ	Golf	November
Tonka Raceway	Take 2	Rennspiel	Oktober
Tom & Jerry	Take 2	Jump & Run	Oktober
Track & Field	Konami	Sport	September
Triple Play 2001	THQ	Baseball	2000
V-Rally	Infogrames	Rennspiel	Sommer
World Rally	Konami	Rennspiel	August
Wicked Surfing	Virgin	Surfen	September
WWF (Arbeitstitel)	THQ	Wrestling	November

**Außerdem noch erhältlich...**

Sylvester & Tweety	Infogrames	Jump & Run	21%
Montezuma's Revenge	Take 2	Jump & Run	67%
Mortal Kombat	Konami	Beat 'em Up	9%
Men in Black	Virgin	Jump & Shoot	32%
Game & Watch Gallery 2	Nintendo	Geschicklichkeit	32%
Cracy Castles	Nintendo	Geschicklichkeit	63%
WWF Attitude	Acclaim	Wrestling	43%

GAMEBOY COLOR



# Brave Fire Fighters

Das Sega der Spielhallen-Konkurrenz schon immer weit voraus war, ist nichts Neues, doch auch in puncto Kreativität sind Segas Mannen immer wieder für eine Überraschung gut. Neuester Beweis: Die Feuerlösch-Simulation Brave Fire Fighters. Ihr habt richtig gelesen: Bei diesem neuesten Naomi-Projekt schlüpft ihr in die Rolle eines wagemutigen Feuerwehrmannes, dessen Ziel es

ist, per gezieltem Wasserstrahl Raum für Raum eines Hochhauses von den lodernen Flammenherden zu befreien, ehe sie sich im gesamten Zimmer ausbreiten. Da das feurige Geschehen in der Ego-Perspektive präsentiert wird und man per Cursor auf die Flammenzungen zielt, erinnert der Spielablauf ein wenig an The House of the Dead 2. Im Gegensatz zum Zombie-Massaker haltet ihr einen

Feuerwehrschauch (!) anstatt einer Wumme in der Hand. Die Dreamcast-Konvertierung ist natürlich nur eine Frage der Zeit.



**Zielarbeit:** Der runde Cursor symbolisiert euren Wasserstrahl.



**Gleich wird's brenzlich!** Wenn das Flammenmeer überhand nimmt, droht der Exitus.



**Löscharbeit:** Mittels limitierter Wasserbomben geht es dem Feuer an den Kragen.

# F355 Challenge



**Doppelte Naomi-Power:** Gleich zwei Platinen wurden zusammengeschlossen.

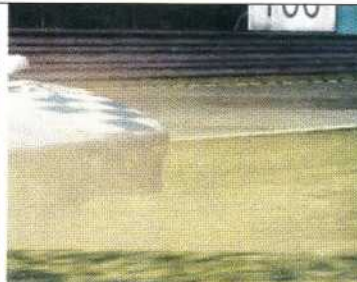
Wenn AM2-Mastermind Yu Suzuki seine Finger im Spiel hat, kommen meistens Superlative heraus. Das neueste Rennspiel-Projekt rund um den schnittigen Ferrari-Boliden bildet da wahrlich keine Ausnahme. Um die technischen Voraussetzungen für den Super-Racer zu schaffen, wurden zwei

Naomi-Boards zusammengeschaltet, wodurch sich die Performance um ca. 70% erhöht. Dieses Platinen-Tandem ist auch bitter nötig, denn der luxuriöse Automat bietet eine Rundumsicht durch gleich drei Bildschirme. Die neuartige Kabine setzt überhaupt einen neuen Stand in puncto Realismus. Das Cockpit wurde einem Ferrari nachempfunden und bietet eine 5-Gang-Schaltung, ein mit Kunstleder überzogenes Lenkrad sowie gleich vier Pedale. Der Ausdruck Rennspiel-

simulation erhält somit eine völlig neue Bedeutung. Dass auch der Spielverlauf packende Rennen und ein realistisches Fahrgefühl bieten wird, ist fast schon zwangsläufig, schließlich ist Yu Suzuki bereits seit mehreren Jahren ein passionierter Ferrari-Fahrer. Alles deutet somit auf eine neue Rennspielreferenz im Spielhallensektor hin.



**Liebe zum Detail:** Wie im richtigen Rennen säumen Mitglieder des Teams die Strecke.



**Fast schon fotorealistisch:** Die Laser gescannten Ferraris sehen einfach genial aus.

## kurz erwähnt

### +++ Noch mehr Tanzvergnügen

Nach dem Erfolg von Dance Dance Revolution legt Konami mit Dancing Stage noch mal einen drauf. Das Spielprinzip ist dabei nahezu unverändert: Durch gut getimte Schritte auf Sensoren "tanzt" ihr den Rhythmus der Musik nach.

### +++ Crazy Taxi - Cheat

Witzig! Bei der wüsten Taxihatz gibt es einen lustigen Cheat. Einmal aktiviert, habt ihr die Möglichkeit, mit einem Fahrrad plus Anhänger eure Passanten durch die Stadt zu befördern.

### +++ Ehrlicher Schlagabtausch

SNK liefert mit Buriki One ein ungewöhnlich authentisches Kampfspiel für ihre Arcadeplatine Neo Geo 64, bei dem auf unrealistische Specialmoves weitestgehend verzichtet wurde. Die komplizierte Steuerung zieht außerdem das Steuerkreuz sehr stark ins Spielgeschehen mit ein.

## Street Fighter EX 2 Plus

Capcom scheint derzeit noch drei Street-Fighter-Linien zu verfolgen: die 2D-Varianten Street Fighter 3 und Street Fighter Zero sowie die EX-Ableger in 3D. Der mittlerweile dritte SF-Teil, der sich die dritte Dimension zu Nutze macht, wurde wiederum auf keiner neuen Hardware entwickelt, so dass eine PlayStation-Version im Bereich des Möglichen liegt. Liebhaber dürfen sich über mindestens 22 Charaktere freuen (inklusive die zwei neuen Gesichter Vulcano Rosso und die futuristische Blade-rin Area), spektakuläre Specialmoves (neue Laserwaffen) sowie eine deutlich verbesserte Grafik gegenüber dem ersten Teil mit hohem Farbreichtum.



**Farbenprächtig:** Die tristen Hintergründe wichen farbenfrohen Szenarios.



**Effektvoll:** Wie nicht anders gewohnt, werden Supermoves spektakulär in Szene gesetzt.



# Jetzt Zuschlagen!

Als Dankeschön für  
einen neuen MEGA FUN-  
Abonnenten erhältst Du  
eine von den vier neben-  
stehenden Prämien – gratis!

1. Das transparente PlayStation Game Pad mit 8 Feuer-tasten, Dauerfeuer, Zeitlu-penfunktion und 8-Wege-Steuerkreuz.
2. Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der PlayStation Memory Card hast Du 1 MB freien Speicherplatz!
3. Der Tips&Tricks-Sammelordner. Unentbehrlich, wenn Du Deine Tips&Tricks immer griffbereit haben willst.
4. Mit dem LX4 Rumble Pak für N64 kannst Du Deine Videospiele jetzt auch spüren! Es funktioniert ohne Batterien!



## Mega Fun im Abo bedeutet:

**! Jede Ausgabe günstiger  
als beim Händler!**

**! Jede Ausgabe bequem  
per Post nach Haus –  
ohne Versandkosten!**

**! Jede Ausgabe druckfrisch,  
pünktlich, top-aktuell!**

**JA, ich möchte das MEGA FUN Abo** P3 F 020  
(DM 62,-/Jahr; Ausland: DM 86,-/Jahr; OS: 528,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (Empfänger der Abrechnung): (in Druckbuchstaben)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse: (in Druckbuchstaben)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!  
Das Abo gilt für mind. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen  
vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht: (bitte nur eine ankreuzen)

- Tips & Tricks-Ordner (Art.-Nr. 995)     PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)  
 N64-LX4 Rumble Pak (Art.-Nr. 1172)     PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

Datum    1. Unterschrift

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

Datum    2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

- Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung  
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

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



# Netzwerk

**Technik Ecke Folge 9** Immer mehr kommen Begriffe wie „Netzwerk“ und „Internet“ auch für die Konsolen ins Gespräch. Welche Spielarten es gibt und welchen Sinn und Unsinn sie machen, verraten wir euch heute.

## Leserecke

**Kann ich, wenn ich zu Hause ISDN habe, mit dem Dreamcast im Internet surfen?**

So ganz problemlos ist das nicht möglich. Segas Dreamcast hat ein Modem eingebaut und keine ISDN-Karte, die zum Surfen per ISDN nötig ist. ISDN verschickt sämtliche Daten (auch beim Telefonieren) digital, während sie mit einem Modem analog versendet werden (heißt daher auch: Analoganschluß). In einem Modem werden die Informationen von digital nach analog gewandelt. Da ISDN aber digital ist, benötigt ihr noch ein spezielles Gerät, das die analogen Daten, die das Modem sendet, wieder digitalisiert. Solche „TK-Anlagen“ genannten Wandler sind allgemein recht teuer. Daher lohnt sich die Anschaffung extra zum Surfen nicht.

**Was bedeutet die Abkürzung MJPEG?**

Hierbei handelt es sich um ein für die PlayStation adaptiertes Video-Kompressionsverfahren. Im Vergleich zu unkomprimierten Videos benötigen solche MJPEG-(Motion Joint Photographic Experts Group)-Videos nur ca. ein Zehntel des Platzes.

**Was sind Manga-Sequenzen?**

Ein vor allem für Japan typisches Phänomen sind die Manga-Zeichentrickfilme. Sie haben dort Kultstatus und es gibt sie für alle Bereiche des Lebens. Besondere Kennzeichen sind kindliche runde Gesichter mit großen Augen - das ist das japanische Schönheitsideal. Bei Nippon-Spielen werden des Öfteren solche Manga-Filme eingebaut. Diese nennt man dann Manga-Sequenzen, um den typisch japanischen Charakter der Zeichentrick-Videos herauszustellen.

Habt ihr technische Fragen, dann schreibt, faxt oder mailt uns ein-fach.

Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Technik Ecke  
Franz-Ludwig-Straße 9  
97072 Würzburg  
Fax: 0931/7842515  
E-mail: leserecke@megafun.de

Vor allem auf dem PC gehören Netzwerkzugänge und Internet-Connections zum Standard. So dürfte es auch niemanden verwundern, dass die bald erscheinenden Konsolen wie Dreamcast, PlayStation 2 und Nintendos Dolphin ebenfalls mit ähnlichen Technologien die Kunden locken wollen.

**Wie sind Netzwerke entstanden?**

Zunächst solltet ihr wissen, was sich hinter dem wohlklingenden Sammelbegriff "Netz" verbirgt. Die Idee von Netzen ist es, mehrere Computer zu vereinen und miteinander kommunizieren zu lassen. Dazu wird eine Verbindung aus Kabeln zwischen den Geräten hergestellt. Ziel der bereits in den 50er-Jahren entwickelten Technologien war es, die extrem teuren Speicher vernünftig auszulasten. So konnten bald Daten, die den Rahmen eines Computers sprengten, auf mehrere verteilt werden, die noch etwas Speicher frei hatten. Gerade den Militärs ist es hoch anzurechnen, dass diese Entwicklung gefördert wurde. Nur die wenigsten Firmen hatten die finanziellen Möglichkeiten, sich ein solches Netz hinstellen zu lassen. Gegen Ende der 70er-Jahre wurden in zunehmendem Maße auch andere staatliche Einrichtungen mit Netzwerken versehen. Innerhalb weniger Jahre wurden die amerikanischen und westeuropäischen Universitäten bestückt, die so im zivilen Bereich wichtige Forschungsarbeit leisten konnten. Die Preise sanken rasant und Mitte der 80er konnte jeder mittelgroße Betrieb zumindest ein kleines Netzwerk in Betrieb nehmen, um den wachsenden Datenmengen Herr zu werden. So entwickelten sich unterschiedliche Formen, doch dazu später. Für den Hausgebrauch dauerte es bis Mitte der 90er-Jahre, ehe die ersten Netzwerke eingesetzt wurden. Die meisten privat genutzten Netzwerke sind nahezu reine Spiele-Netzwerke. Strategiespiele und Ego-Shooter sind dabei die beliebtesten Gründe, bei Freunden eine der immer mehr in Mode kommenden Sessions abzuhalten.



**PlayStation-Linkkabel:** Um gegeneinander spielen zu können, muss per Linkkabel ein kleines PS-Netzwerk aufgebaut werden.



**Das PlayStation-Linkkabel**

Die einfachsten Netzwerke bestehen aus zwei Computern, die über so genannte Nullmodem- oder Linkkabel miteinander verbunden sind. Diese aus der Anfangszeit der PC-Netzwerke entstammende Technologie ist besonders billig zu produzieren, da kurze Wege zwischen beiden Computern (bzw. PlayStations) vorausgesetzt werden und so auf besondere Sicherungen verzichtet werden kann. Man unterscheidet hier zwischen zwei Spielarten. Zum einen gibt es das so genannte vis-à-vis. Bei ihm werden die Signale von einem Pin des einen Steckers auf das gegenüberliegende Pin des anderen Steckers übertragen. Nehmt ihr ein Scartkabel von eurem Videorecorder, habt ihr ebenfalls ein vis-à-vis-Kabel. Auch die PlayStation-Linkkabel gehören zu dieser Gruppe. Die andere Gruppe sind die so genannten Patchkabel. Sie sind in der Mitte gedreht, so dass bei beiden Steckern über Kreuz liegende Pins eine Verbindung haben.

**Intranet und Local Area Network**

Hinter der in der Technik oft gebrauchten Abkürzung LAN (Local Area Network) stehen gleich mehrere Technologien, die eigentlich nur eine Gemeinsamkeit haben: Sie sind zumeist innerhalb eines Gebäudes untergebracht (Faustregel). Sie alle hier vorzustellen, würde den Rahmen der Technik Ecke sprengen. Ob es nun eine Firma oder ein Privatnetz innerhalb der Wohnung ist, spielt dabei

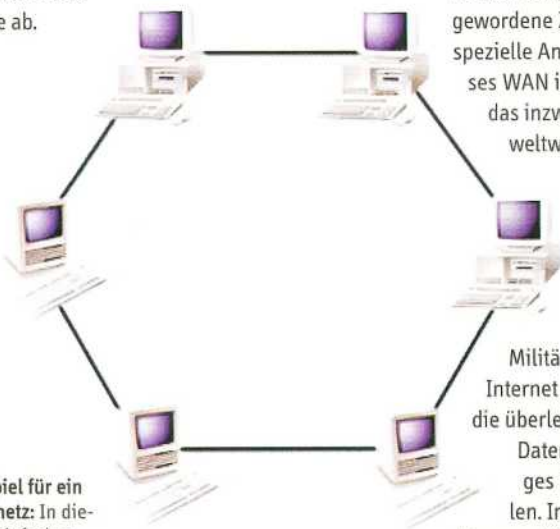
keine Rolle. Man unterscheidet auch hier zwei typische Varianten. In den Ringnetzen sind die Computer wie auf einer Perlschnur aufgereiht. Diese vom Markt verschwindende Technik hat den Nachteil, dass jeder Rechner mit allen Informationen beliefert wird und er sich die an ihn gerichteten herausfiltern muss. Das macht den Gebrauch sehr langsam, da viel unnützes Zeug durch die Leitungen geht. Die andere Form sind Sternnetze. Hier übernimmt ein zentrales Gerät, das so genannte Hub, die Verteilung der Daten. Zu jedem Computer führt dann ein extra Kabel. Diesen erreicht dann nur die für ihn relevante Information. Der Nachteil davon sind bedeutend höhere Kosten beim Verlegen des Netzes. Steht in einem Raum der Hub in einer Ecke und zwei Computer sind direkt nebeneinander in der gegenüberliegenden Ecke, so genügt beim Ringnetz ein langes Kabel bis zum ersten Computer und ein sehr kurzes bis zum zweiten. Sternnetze benötigen dagegen zwei lange Kabel quer durch den Raum. Die größeren Netzwerke von Firmen nennt man auch Intranet.

**Server und Workstations**

Eine weitere Unterscheidung der LAN-Varianten kann anhand der im Netz befindlichen Computer vorgenommen werden. Zum einen gibt es die Workstations. Sie sind ganz normale Computer, mit denen gearbeitet wird, daher auch der passende Name. Zum anderen gibt es Server. Meist befinden sich eins bis drei



solcher Server in einem Netzwerk. Sie übernehmen die Organisation des Netzwerkes. Dazu gehört unter anderem die Überwachung der Benutzer, die einen beliebigen Computer des Netzwerkes verwenden. Ferner stellen sie Ressourcen zur Verfügung. So können auf einem Fileserver verschiedenste Daten abgelegt werden. Server verwalten auch den Druckerpool für einen angeschlossenen Netzwerkdruker. Auch Anwendungen können vom Server aus auf den Workstations laufen. Die Möglichkeiten, die ein Server bietet, werden letztendlich nur durch die Geschwindigkeit des Netzwerkes begrenzt. Ein Netzwerk, in dem ein Server die Oberhoheit hat, nennt man Domäne. Steht nun beispielsweise in einem privaten Netz kein extra Rechner bereit, der als Server dient, so kann auch ein Netz aus gleichberechtigten Workstations errichtet werden. Diese so genannten Arbeitsgruppen haben aber längst nicht die Möglichkeiten wie eine servergesteuerte Domäne. Auch das Verlinken von PlayStations ist nichts anderes als eine Arbeitsgruppe, und ebenso läuft das Vernetzen von mehreren Dreamcasts auf dieser Ebene ab.



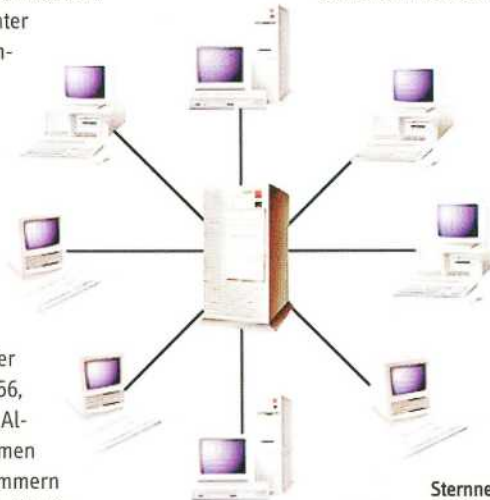
**Beispiel für ein Ringnetz:** In diesem einfachen Netz ist kein Server zu finden, der die Workstations überwacht. Daher handelt es sich hier um eine Arbeitsgruppe aus gleichberechtigten Workstations.

**Internet und Wide Area Network**

Die Steigerung des LAN ist das Wide Area Network (WAN). Ihr müsst euch das WAN als ein überdimensioniertes Netzwerk vorstellen, in dem statt der Computer viele kleinere Netzwerke miteinander kommunizieren. Stellvertretend für das kleinere Netzwerk übernimmt ein so genannter Domain-Server diese Kommunikation. Inzwischen gibt es weltweit Tausende solcher Domänen. Dadurch entsteht ein dichtes Netz von Verbindungen. Sie kann man nur durch Nummerierung auseinander halten. Diese Nummerierung besteht aus vier Zahlen zwischen 0 und 256, zum Beispiel 10.10.10.10. Alternativ dazu werden Namen vergeben, da sich die Nummern keiner merken kann. So heißt die Internet-Adresse unseres Verlags auch [www.compute.de](http://www.compute.de). Eine solche Adresse lässt sich natürlich bedeutend besser

merken als ein paar wild gewordene Zahlen. Eine spezielle Anwendung dieses WAN ist das Internet, das inzwischen zum weltweiten Informationsnetz mutiert ist. Ursprünglich auch wieder eine Erfindung des Militärs, sollte das Internet dazu dienen, die überlebenswichtigen Daten auf ein riesiges Netz zu verteilen. Im Falle eines Atomangriffs, der in einer Region sämtliche Computer ausfallen lässt, können die Daten dann auch von anderen, weit entfernten Gegenden aus benutzt werden. Inzwischen steht der Begriff "Internet" als Synonym für eine spezielle Technologie, das HTTP bzw. Hyper Text Transfer Protocol. Als Hypertexte oder HTML-Seiten (Hyper Text Markup Language) bezeichnet man die Internetseiten (auch: Homepages), die man mit einem Hypertext-Betrachter anschauen kann. Solche Browser sind zum Beispiel der Netscape Communicator oder der Microsoft Internet Explorer. Die Hypertexte sind sehr simpel zu erstellen und haben den Vorteil, dass sie von allen Betriebssystemen interpretiert und dargestellt werden, egal ob es nun Windows, MacOS oder Unix ist. Neben dem HTTP existieren noch andere Technologien. Die bekannteste von ihnen ist das schnelle FTP oder File Transfer Protocol, mit dem man die Downloads, also das problemlose Herunterladen von Dateien aus dem Internet, durchführen kann. Um Zugang zum Internet zu erhalten, muss man bei einem Provider einen solchen für ein gewisses Entgelt

beantragen. Zu solchen Providern zählen beispielsweise T-Online (Telekom) oder Freenet (Mobilcom). Segas Dreamcast wird in Deutschland mit Modem erhältlich sein. Mit dem Modem kann per Telefonleitung eine Verbindung ins Internet hergestellt werden. Dafür hat Sega erst vor kurzem mit der British Telecom



**Sternnetzwerk:** In diesem Beispiel steht in der Mitte ein Server mit einem Hub, von dem aus alle anderen Rechner verwaltet werden.

einen Exklusivvertrag abgeschlossen. Die BT stellt den Zugang fürs Internet zur Verfügung, ist also dann für die DC-Liebhaber der Provider. Als Preis hat man sich auf den Tarif für Ortsgesprächen geeinigt, der vor allem abends und nachts recht günstig ist, so dass all die unter euch, die bis in die Puppen zocken oder surfen wollen, davon profitieren können.

**Briefe schreiben per Internet: E-Mails**

Eine der wichtigsten Anwendungen des Internets ist das Mailen. Abgeleitet wird der Begriff von E-Mail (Abkürzung für: Electronic Mail). Mit einer E-Mail kann man einfache Texte verschicken. Sie werden dann so lange auf dem Mailserver des Providers behalten, bis ihr sie per Internet-Zugang abholt. Die Mails werden auf euren Rechner geladen und können dann gelesen werden. Zum Lesen muss die Internetverbindung nicht mehr aktiv sein, so dass ihr Telefonkosten spart. In zunehmenden Maße werden auch die E-Mails komfortabler. In den so genannten HTML-E-Mails kann der Text sogar formatiert werden, und Microsoft hat erst Anfang Juni angekündigt, dass die Mails, die mit dem Microsoft-E-Mail-Programm erstellt werden, sogar kleine Anwendungen beherbergen sollen.



**Wide Area Network:** Vorrangig in Europa und den USA sind viele Knoten verteilt, die den weltweiten Internetverkehr regeln sollen. Staus sind bei einer solchen Belastung, die von Jahr zu Jahr steigt, kaum zu vermeiden.

**Browser**

Um Hypertext-Seiten aus dem Internet auf den Rechner zu laden, benötigt man ein spezielles Programm, das Browser genannt wird. Es sucht auf der angegebenen URL nach der Homepage und stellt sie dann in einem Fenster dar. Die bekanntesten sind Netscape Communicator und Microsoft Internet Explorer.

**Ethernet**

Gemeinsamer Standard für ein lokales Netzwerk eines Firmenkonsortiums (u.a. IBM).

**Host**

Zentralrechner, auf dem Inhalte liegen, die per Netzwerk abgerufen werden können. Auch: Remote Host. Das Gegenstück dazu ist das Local Host, der eigene Rechner.

**IP-Adresse**

Nummer, aus vier durch Punkte getrennten Zahlen zwischen 0 und 255. Diese Nummer soll einen Computer im Netzwerk einwandfrei kennzeichnen. Die meisten dieser Nummern sind für das Internet reserviert. Für private Netzwerke stehen zum Beispiel die IP-Adressen 10.10.10.1 bis 10.10.10.254 bereit.

**Pin**

In der Technik ist ein Pin ein Stift. Im Zusammenhang mit Kabeln nennt man also einen Stift im Stecker einen Pin. Dieser Pin ist mit einer Leitung im Kabel verbunden, die im anderen Stecker mit einem weiteren Pin abschließt. Oft wird das erste Pin rot markiert.

**Homepage**

Die Internetseite einer Firma oder einer Person nennt man Homepage oder Homesite. Sie ist üblicherweise für jeden zugänglich und nicht durch Passwörter geschützt.

**URL**

Unified Resource Locator. Andere Bezeichnung für eine Internet-Adresse. Hier kann sowohl die IP-Adresse als auch der Domänenname gemeint sein.

**WWW**

World Wide Web (weltweites Netz). Andere Bezeichnung für das Internet. Im allgemeinen Sprachgebrauch wird damit das HTTP-Internet gemeint. Aufgrund der langsamen Übertragungsraten bekam das Internet auch die ironische Benennung „World Wide Waiting“ (weltweites Warten).

**Index**

- Folge 1 12/98 Video
- Folge 2 01/99 Audio
- Folge 3 02/99 Interner Aufbau
- Folge 4 03/99 Betriebssystem
- Folge 5 04/99 Datenträger
- Folge 6 05/99 Memory-Card
- Folge 7 06/99 Peripherie I
- Folge 8 07/99 Peripherie II
- Folge 9 08/99 Netzwerk
- Folge 10 09/99 Grafik-Engine
- Folge 11 10/99 Entwicklung
- Folge 12 11/99 Konsolenvergleich



# Dreamcast-Verteidigung

Dass die Mega-Fun-Leser ein Herz für den Dreamcast haben, machen die jüngsten Zuschriften deutlich, die Segas Flaggschiff gegenüber dem leistungsstärkeren PS-Nachfolger verteidigen. Die leidenschaftliche Dreamcast-Verteidigung von Florian Auer sprengte mit über 8000 Anschlägen jedoch jeglichen Leserecke-Rahmen. Ansonsten: Coole Briefe! Euer Ulf

## 128 oder 64 Bit?

Hallo MF-Team! Seitdem ich meine Skepsis gegenüber dem Dreamcast abgelegt habe und neidlos anerkennen musste, dass er selbst einen High-End-PC um ein Vielfaches überflügelt, habe ich mich intensiv mit der Hardware des DCs auseinander gesetzt. Da kam die neue MF (Heft 6/99) natürlich genau richtig. Jedoch ist mir bei euren DC-Specs ein Fehler aufgefallen: Wie viele Bits offiziell eine CPU besitzt, gibt die externe Busbreite an. Das habe ich mir nicht ausgedacht, sondern sagt die SIA („Semiconductor Industry Association“). Da jeder Bus im Dreamcast höchstens 64bittig ist, ist die SH-4 auch „nur“ eine 64-Bit-CPU und nicht eine 128bittige. Allerdings ist die SH-4 nicht eine reine 64-Bit-CPU. Zum Beispiel ist die „Vector Graphics Engine“ der FPU-Einheit 128bittig (das ist allerdings das

einzigste 128bittige „Ding“ in der CPU und im Dreamcast überhaupt). Daher wäre der Ausdruck „Multiple-Bit-CPU“ besser. Diese Infos habe ich nicht von irgendwoher, sondern aus den Datenblättern Hitachis, und ich gehe davon aus, dass die es wissen sollten. Das mit den Bits hat aber sowieso nur marketingstrategische Hintergründe und auf die Leistung keine Auswirkung, wobei die des Dreamcasts nun mal verdammt gut ist, vor allem in Sachen Fließkomma-Performance! Es wäre schön, wenn Sie diesen kleinen Fehler den Lesern mitteilen könnten, ansonsten meinen viele, Hitachi hätte doch tatsächlich die erste 128-Bit-CPU der Welt produziert.

David Holzeisen, Südtirol/Italien

Lieber David, grundsätzlich hast du mit fast allen Punkten recht. Die Bezeichnung Multiple-Bit-CPU wäre tatsächlich am treffendsten, da die ausgeklügelte CPU-Architektur des DC sehr viele unterschiedlich hoch bestückte

Prozessoren bietet (16 bis 128 Bit). Entscheidend für die Bit-Bezeichnung ist jedoch die Floating-Point-Performance, und da liegt

Neuer Hoffnungsträger: Die Akzeptanz unter den Lesern gegenüber dem Dreamcast wurde in den letzten Monaten immer größer.

der Datenaustausch bei einer Floating-Busbreite von 128 Bit (3,2 GB pro Sekunde). Darüber kann man natürlich auch streiten, doch letztendlich klingt 128-Bit-Konsole weit aus besser als 64-Bit-Konsole.

## Arbeitsplatzgefährdung

Ich möchte etwas zum Leserbrief von Markus Ritter (Raubkopien-Misere) loswerden: Ich finde es schade, aber leider auch schon fast normal, dass eine solch lockere Meinung zum Thema Raubkopieren existiert. Da ich selbst in einem Videospielegeschäft als Ein- und Verkäufer arbeite, bin ich leider direkt von solchen Spinne- rern betroffen. Wenn er als Schüler „nur“ 50 DM Taschengeld bekommt, ist doch wohl nicht die Spieleindustrie und erst recht nicht der Händler daran schuld (kleiner Tipp: man kann auch etwas zum Taschengeld durch Arbeit hinzuverdienen). Für die 5 bis 20 DM, die man an einem Spiel abzüglich Steuern, Versicherungen, Ladenmiete, Strom und Gehältern noch nicht einmal verdient, muss man sich leider noch solche Meinungen bieten lassen, und ich weiß, wovon ich schreibe! Mich machen solche Meinungen und dummen Argumente nur sauer, denn solche Leute gefährden meinen Arbeitsplatz. Man kann nur hoffen, dass irgendwann die Rechtsprechung so weit ist, richtig harte Strafen gegen Raubkopierer zu verhängen. Wenn er, wie er in seinem Brief schreibt, sich die Spiele von Freunden kopieren lässt, warum spart er nicht mit seinen Freunden gemeinsam und kauft sich dann ein Spiel oder mehrere? Ich hoffe nur,



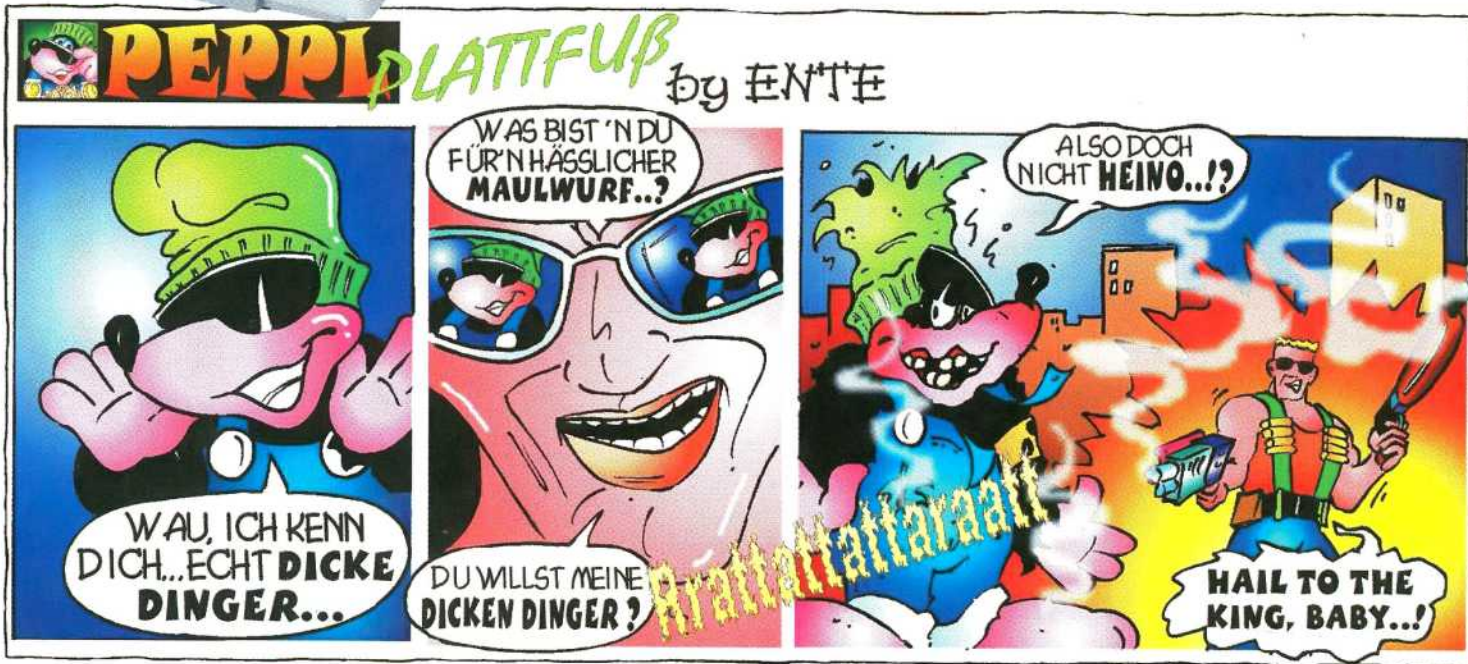
dass er und andere Irrgeleitete zur Einsicht kommen, denn mit dieser Einstellung könnte es passieren, dass entweder die Spiele immer teurer werden oder Spiele-Entwickler sich nach und nach vom Markt verabschieden, da die Entwicklungskosten sich nicht mehr einspielen. Heutzutage kostet alles nun einmal Geld, denn schließlich ist seine Schulbildung ja auch nicht umsonst (und ich hoffe nicht, dass sie vergebens ist).

René Menzel

Ich finde es sehr gut, dass sich endlich einmal jemand von der „anderen Seite“ zu diesem brisanten Thema zu Wort meldet. Deiner Meinung schließe ich mich voll und ganz an!

## Ewige Terminverschiebungen

Ich habe ein Problem: Ich erledige bei der Fa. Videoland den Einkauf von PlayStation- und N64-Titeln für den Verleih. Als begeisterter PS-Gamer weiß ich, dass es eher selten vorkommt, dass ein Spiel vom angekündigten Termin erscheint. Für mich als Zocker heißt es dann halt warten (was sonst). Doch wenn ich im Monat als Einkäufer nur einen bestimmten







Betrag zur Verfügung habe und sämtliche Titel aus den Monaten zuvor endlich erscheinen, kann ich meinen Kunden nicht alle Spiele, die in dem Monat herauskommen, bieten. Ich glaube eigentlich nicht, dass es dafür eine Lösung gibt, ich wollte nur mal hören, was ihr dazu meint.

Markus Homm, Nürnberg

Mit diesem Problem stehst du wahrlich nicht alleine da, wobei vor allem kleinere Firmen darunter leiden. Auch die Mega Fun ist von diesem leidigen Thema betroffen. Beispiel Soul Reaver: Wie oft haben wir diesen Titel schon angekündigt, und wie oft wurde er verschoben! Sieh es aber einmal von der anderen Seite: Lieber Titel verschieben als nur noch termingerecht Gurken abliefern, wie es vor allem zu den 16-Bit-Zeiten sehr häufig der Fall war. Bleibt nur noch zu hoffen, dass die Videospieldindustrie allmählich so professionell arbeitet wie die Filmbranche. Doch das wird noch eine Weile dauern.

### Anschlussprobleme

Wieso lese ich immer wieder, dass der Dreamcast keinen RGB-Ausgang hat, sondern nur SVHS? Ich habe ein stinknormales RGB-Kabel mit AV-Ausgang, ohne dass irgendwelche zusätzliche Technik oder Umbau (außer drei Kondensatoren im Scart-Stecker für die RGB-Signale) vonnöten waren (50 DM)!

Robert K. aus Kaufbeuren

Diese nicht korrekte Aussage beruht darauf, dass die japanische DC-Version nicht für den RGB-Einsatz konzipiert wurde, da in Nippon der SVHS-Eingang sehr populär ist. Die deutsche Version wird hingegen ganz anders ausgelegt sein. Dem Grundgerät liegt ein RF/HF-Modulator bei, mit dem man in den AV-Eingang rein geht. Das Kabel ist dem vom Saturn ähnlich und bietet eine bessere Qualität als das normale AV-Kabel. Sega kündigt außerdem zum Kampfprijs von 30 bis maximal 50 DM ein separat erhältliches RGB-Kabel an.

### Wenig Vertrauen

Die Aussage von Volker Rieck von EIDOS ruft bei mir Unverständnis hervor. Wie kann der Mann von der Leistung einer Konsole überzeugt sein, die noch nicht einmal existiert? Dem Dreamcast aber reserviert gegenüberstehen, weil er mit 500 DM etwas teuer erscheint? Meiner Meinung nach wird es die PS2 auch nicht einfach haben, wenn sie im Jahre 2000 auf den Markt kommt und Experten sie um 200 DM teurer einschätzen als den DC. Die Multimedia-Fähigkeit der neuen PS ist mir ziemlich schnuppe und zieht bei mir als Kaufargument überhaupt nicht, denn in erster Linie will ich zocken. Also, wenn das so ist, dann werde ich der neuen PS erst einmal reserviert gegenüberstehen, bis sich der Kaufpreis rechnet. Sony kündigt ja solch einen „Kampfprijs“ an, der nur gering über dem des DC liegen soll. Haben die denn auch bedacht, dass Sega nach einem Jahr zur Einführung der neuen PS den Preis für das DC noch mal um ca. 50 bis 100 DM senken könnte?

Guido, Remscheid

Man sollte zu Volker Riecks Verteidigung hinzufügen, dass er zu dem Zeitpunkt noch nichts über den Deal mit der British Telecom als Provider wusste. Vielleicht hätte das seine Meinung etwas geändert. Sein Statement spiegelt aber vor allem das geringe Vertrauen in Sega Deutschland wider, da diese Sega-Niederlassung sich in den jüngsten Jahren nicht gerade mit Ruhm bekleckert hat. Ich bin aber sicher, dass Eidos sehr schnell auf den DC-Zug aufspringen wird, sobald sich der Erfolg einstellt. Übrigens: Das geringe Vertrauen in Sega ist vor allem ein deutsches Phänomen, wie mir zahlreiche Gespräche gezeigt haben.

### Enttäuschendes RRT 4

Ridge Racer Type 4 90 %? Seid ihr sicher? Also ich bin enttäuscht - es ist viel zu leicht. Ich habe das Teil jetzt

ca. zwei Wochen und habe gestern zum ersten Mal einen Continue gebraucht - und das nur, weil ich mit dem Schlaf kämpfend vergessen habe, in den fünften Gang zu schalten. RRT 4 ist meines Erachtens ein landschaftlich atemberaubend schönes Schlafmittel mit coolem Intro.

Thomas Krismer

Uns ist es ebenfalls bewusst, dass RRT 4 in puncto Langzeitmotivation nicht so ein Brett wie Gran Turismo ist. Dennoch macht Namcos Flitzer sehr viel Spaß. Bis man den kompletten Fuhrpark freigeschaltet hat, vergehen aber schon einige Tage. Außerdem ist der Zweispieler-Modus nicht zu verachten. Davon mal abgesehen: Wenn man sich nach zwei Wochen immer noch mit einem Videospiel beschäftigt, dann kann der Titel doch nicht so schlecht sein, oder?

### Schmutzige Fantasie

Hallo Ulf! Zunächst einmal ein dickes Lob für euer hervorragendes Magazin. Ich bin seit der Januarausgabe '94 Leser der Mega Fun und geradezu süchtig danach, das Heft am Monatsanfang in meine Hände zu bekommen. Doch jetzt zu dir, lieber Ulf. Auf den Leserbrief von Tobias Laß antwortest du, dass es albern sei, mit dem Nacktcheat von Lara herumzuoperieren, und dass du die „Originale“ vorziehst. Im selben Atemzug schilderst du jedoch deine Versuche mit dem Xploder-Code. Da kamen bei mir doch die Zweifel, ob es sich bei den „Originalen“ nicht nur um P-Bilder aus dem Internet gehandelt hat? Na ja, wie dem auch sei, jeder so, wie er oder sie es am liebsten hat.

Cüneyt Tunc

Lieber Cüneyt, kann es sein, dass du mir einige Worte im Munde umgedreht hast? Ich möchte an diese Stelle einmal klarstellen, dass ich selber keine Sekunde daran verschwendet habe, Lara Croft ein pixeliges Eva-Kostüm überzustülpen. Der angebliche „Erfahrungsbericht“ beruht lediglich auf Angaben von Lesern, die versucht haben, den Xploder-Code einzutippen (die Betonung liegt dabei auf dem Wort „versucht“). Was ich mit dem Begriff „Originale“ gemeint habe, bleibt der allgemeinen (schmutzigen?) Fantasie überlassen.

### Mehr Humor bitte!

Mal wieder Zeit, dich mit einem Leserbrief zu nerven. Auch diesmal war wieder einmal die Leserecke ausschlaggebend, dass ich der Telekom sechs Pfennige schenke. Und zwar geht es da um den Leserbrief von Tobias Laß. Dass sich viele Leute einen Lara-Croft-Nacktcheat wünschen, geht ja noch in Ordnung, aber diesen Brief dann mit Argumenten zu beantworten, ist ja wohl ein Witz. Ich finde es zwar in Ordnung, Briefeschreiber nicht zu verarschen, aber bei diesem

## Lesercharts

### Leserhits Nintendo 64

1. **Beetle Adventure Racing**  
(4) 2. Monat Rennspiel  
Electronic Arts
2. **Zelda - Ocarina of Time**  
(1) 9. Monat Action-Adventure  
Nintendo
3. **Turok 2: Seeds of Evil**  
(2) 5. Monat Ego-Shooter  
Acclaim
4. **F-1 World Grand Prix 2**  
(-) 1. Monat Rennspiel  
Paradigm Entertainment
5. **Star Wars: Rogue Squadron**  
(-) 1. Monat Shoot 'em Up  
Factor 5

### Leserhits PlayStation

1. **Metal Gear Solid**  
(1) 5. Monat Action-Adventure  
Konami
2. **Silent Hill**  
(-) 1. Monat Action-Adventure  
Konami
3. **Ridge Racer Type 4**  
(2) 2. Monat Rennspiel  
Namco
4. **Hard Edge**  
(-) 1. Monat Action-Adventure  
Infogrames
5. **FIFA 99**  
(3) 5. Monat Fußball  
Electronic Arts

Brief sind ja Argumente und ernste Antworten fehl am Platz. Meine Frage daher: Ist in der Mega-Fun-Redaktion Nadelstreifenanzug- und Ernsthaftigkeits-Pflicht? Dazu noch ein kleines Zitat (Mega Fun 11/93): „Auch wenn es die Funmail nicht mehr gibt, werden wir uns doch hin und wieder zu einer lustigen Antwort verleiten lassen.“

Florian Auer

Keine Panik: Obwohl ich aufgrund meines betagten Alters mittlerweile täglich Blasentee trinken muss, mir die Kollegen von der PlayStation Games den Glauben an den Weihnachtsmann genommen haben und der Begriff „Gehaltserhöhung“ zu einer Art Mythos verkümmert ist, sind nach wie vor gelegentliche Späßchen drin. Wie wäre es mit diesem: Was ist rot und fliegt? – Die Binde Maja! (Harharhar!). Genug gelacht: Da der Brief offensichtlich ernst gemeint war, steht es mir nicht zu, den guten Tobias öffentlich auf den Arm zu nehmen. Humor sollte meines Erachtens von beiden Seiten kommen und nicht auf den Schultern eines Lesers ausgetragen werden, sprich: Auch ihr seid beim Verfassen der Briefe gefordert!



Eine Schlaftablette? Nicht alle Leser halten die 90 % für Ridge Racer Type 4 für gerechtfertigt.





### Königlich amüsiert

Ich muss ehrlich zugeben, dass ich mich beim Schmökern der Mega-Fun-Ausgabe 07/99 königlich amüsiert habe. Besonders der Brief von Tobias Laß (Lara-Nacktcheat) war der absolute Brüller - selten so gelacht! Also, gleich vorweg: Der Tobias hat absolut recht! Deshalb muss ich dich lieber Ulf ziemlich schimpfen. Wie kannst du nur einen vereinsamten Zocker jede Hoffnung nehmen, jemals in seinem Leben nackte Pixeltatsachen sehen zu dürfen?! Spendiere ihm wenigstens ein Playboy-Abo, denn Tobias scheint sich die falschen Zeitschriften zu kaufen. Also, putz die Leser nicht so runter. Gerade wenn es um ein derartig wichtiges Thema geht wie den Nacktcheat. Aus diesem Grund präsentiere ich euch meine Vorschläge zum Wohle aller Spanner, äh Spieler:

1. Tomb Raider 4 darf auf keinen Fall erneut ein Action-Adventure werden. Nein, ich plädiere für ein Aufklärungsprogramm, in dem Mrs. Croft anhand ihrer Polygonkurven der gesamten Männerwelt die weibliche Anatomie näherbringt - Prädikat: besonders schweinish.
  2. Auch Tekken sollte mehr für die sexbessenen Zocker tun. Wir pfeifen auf den Survival-Modus & Co! Wir fordern Lendenschurz- und Stringtanga-Cheats sowie Specialmoves der Marke „Jetzt bist du fällig, Mädel!“ Angriffe unterhalb der Gürtellinie.
  3. Die Jungs von Capcom könnten ebenfalls mehr an die männlichen Spieler denken. Die weiblichen Hauptpersonen müssen sich immer noch eingängigt in lästigen Uniformen mit Zombies herumschlagen. Folgt dem Ruf der Natur und bekämpft die Untoten, wie Gott euch schuf. Mein Titelvorschlag: Resident Nudist.
  4. Ihr solltet mit gutem Beispiel voran gehen und euren Namen in Mega Strip ändern. Auf der „Wir über uns“-Seite solltet ihr stets einen nackten Luxuskörper abdrucken. Wenn euer Heft dann vom Markt genommen wird, nicht so schlimm. So tragt ihr immerhin zum Umweltschutz bei und gut bezahlte Kломänner werden immer gesucht.
- Kurzum: Ich persönlich finde diesen ganzen Wirbel um Laras Nacktcheat ziemlich dämlich!

Claudia Batzer, Trostberg

Ich persönlich finde es gut, dass das weibliche Geschlecht den zum Teil wohl offensichtlich notgeilen männlichen Zockern einmal die Leviten liest. Eine Maßnahme hast du allerdings vergessen: Wir könnten doch regelmäßig Sonderausgaben herausgeben („Mega Fun Extreme“), die es eingeschweißt an jeder Tankstelle gibt und die nur geheim auf der Toilette gelesen werden dürfen - frei nach dem Motto Sex & Games.

### Kurz beantwortet

Erscheint in Deutschland auch House of the Dead 2 (DC)?

**Ja, allerdings dürfte die BPS recht schnell zuschlagen.**

Kann man schon sagen, ob man den DC auch auf Multinorm umbauen kann?

**Mit Sicherheit wird es einen Umbau geben. Laut Hersteller wird der Umbau aber weitaus komplizierter als bei der PlayStation sein.**

Lohnt es sich denn, auf den deutschen DC zu warten, oder sollte ich mir lieber die japanische Version holen?

**Warte auf jeden Fall auf die deutsche Version. Neben dem Plus einer Garantiezeit bietet die PAL-Version den großen Vorteil des Internet-Zugangs zum Nulltarif.**

Wird es für den Dreamcast in absehbarer Zeit mal ein ADSL-Modem geben?

**Die Hardware wurde für einen problemlosen Modem-Austausch konzipiert. Ein ADSL-Modem wurde jedoch noch nicht angekündigt.**

Wird bei einem Platinum-Game eigentlich etwas beim Spielablauf nachträglich verändert?

**In der Regel nicht. V-Rally (nachträgliche Dual-Shock-Unterstützung) bildet bislang die einzige Ausnahme.**

Warum habt ihr keine Tests zu Syphon Filter, Silent Hill und Final Fantasy VIII gebracht?

**Wir machen keine Importtests zu Titeln, die offiziell in Deutschland erscheinen. Syphon Filter wurde bekanntlich erst nachträglich gecancelt. Aus Aktualitätsgründen jetzt noch einen Importtest zu bringen, macht keinen Sinn mehr.**

Ich möchte mir ein RGB-Kabel für die PlayStation kaufen. Würdet ihr mir eines von Sony oder von einem Fremdhersteller empfehlen?

**Die Unterschiede zwischen den einzelnen RGB-Kabeln sind nicht allzu groß, so dass du bedenkenlos zugreifen kannst. Im Zweifelsfall kannst du dir bei Wolfsoft (02622/82517) einen Tipp geben lassen.**

Wie kommt man an Testmuster von Spielen heran?

**Als Privatperson erhält man logischerweise keine Vorabversionen. Unsere Redaktion kriegt die Silberlinge direkt vom Hersteller.**

### Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung und Kritik dankbar.

Schickt eure Briefe an:  
**Redaktion Mega Fun**  
Stichwort: Leserecke  
Franz-Ludwig-Straße 9  
97072 Würzburg  
Email:  
leserecke@megafun.de

# Ihr über uns

**Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.**

## Persönliche Angaben

Du bist  männlich  weiblich  
Alter \_\_\_\_\_

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation  Nintendo 64  
 andere Systeme, nämlich: \_\_\_\_\_

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja  Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja  Nein

Beabsichtigst du dir die PlayStation 2-Konsole zuzulegen?

Ja  Nein

Beabsichtigst du dir die Nintendo Dolphin-Konsole zuzulegen?

Ja  Nein

## Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität \_\_\_\_\_

Kompetenz/Objektivität (kritisch) \_\_\_\_\_

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game Boy & Co)?

Ja  Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

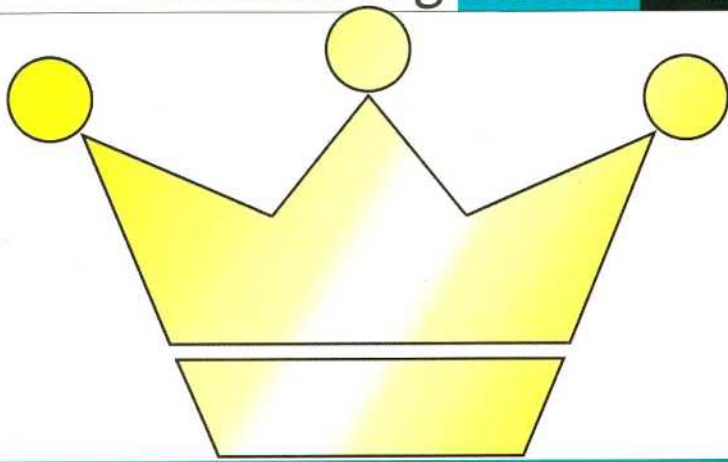
Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Ihr über uns  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg  
Fax: 0931/7842515







# Zockerkönig

Gäh! Was ist denn los mit euch? Ungewöhnlich wenige Einsendungen trudelten bislang ein. Vielleicht liegt das an der Jahreszeit? Wie dem auch sei, vergesst bitte auf keinen Fall den Rennverlauf komplett per Videoband festzuhalten.

**Die Regeln:**

**New Beetle Adventure**

Wer legt die schnellste Rundenzeit auf der Strecke Metro Madness hin? Bis auf den Polizeiwagen sind alle Autos erlaubt. Der Spielmodus bleibt euch überlassen.

**Need for Speed 4**

Es gilt auf der Strecke Landstraße die beste Rundenzeit hinzulegen. Wagen und Spielmodus sind frei wählbar.

**Sega Rally 2**

Auch hier suchen wir die beste Rundenzeit. Als Strecke haben wir Mountain SS3 gewählt. Wagen und Spielmodus sind frei wählbar.

Schickt uns einfach ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!) plus ein Passbild von euch an folgende Adresse:

**Redaktion Mega Fun**  
**Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)**  
**Franz-Ludwig-Str. 9**  
**97072 Würzburg**

Einsendeschluss ist der 19.07.99 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).



**New Beetle Adventure**

- 1. -
- 2. -
- 3. -



**Need for Speed 4**

- 1. 1.38.12 Minuten, Mehmet Balta, Köln
- 2. 1.46.03 Minuten, Manuel Conrad, Hörstel
- 3. 1.53.53 Minuten, Andreas Riemer, Eberbach



**Sega Rally 2**

- 1. 1.00.933 Minuten, Kenan Demic, Wiesbaden
- 2. 1.01.864 Minuten, Mike Elsenbruch, Duisburg
- 3. 1.01.876 Minuten, Dominik Laudner, Wiesbaden

Da viele keinen NTSC-Videorekorder besitzen, akzeptieren wir auch das Schwarzweiß-Video, das auf einem normalen Pal-Rekorder aufgezeichnet wurde.

05/99



06/99



07/99



**Heft verpaßt?**



**Kein Problem!**

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 05/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 06/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 07/99	zu DM 5,90	
	zugüglich Versandkostenpauschale	<b>DM 3,-</b>
<b>GESAMTBETRAG</b>		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto-Nummer

BLZ

**Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!**





Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

**N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!**

# Ich wollt, ich wär' ein Turok.



Illustration: O. Schneider

**Das meistverkaufte  
Nintendomagazin!**

7/99 Ausgabe 26 DM 3,90

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

## N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

**NUR DM 3,90 DIE NR. 1** Das meistverkaufte Nintendomagazin

**RIESEN-POSTER**  
Die 64 besten-N64-Spiele aller Zeiten enthüllt!

Die E3-Reportage  
**PRESIDENT EVIL 64**  
**DRIFT RACER 64**  
**PERFECT DARK**  
Messeneuheiten im Vorabtest!

**COMMAND & CONQUER**  
Endlich getestet: Die lange erwartete N64-Umsetzung des PC-Klassikers!

Die E3-Sensation  
**DONKEY KONG 64**

Poster & 3-Seiten-Bericht: Der Nintendo-64-Weihnachtshit 1999

**DEIN N64-SPIELEBERATER: 20 SEITEN**

Im Test: Tiger und Ferkel & 1 Party Ultra, Pokémon Stadium 2, Professor Spross, Samba de Amigo & Kamek, Mario Kart 64, Double Dragon, Adventure Island, Contra 3 & 4, Super Mario Kart, Dragoon, Tetris, The Legend of Zelda: Majora's Mask, Super Mario 64, Super Mario Bros. Deluxe, Super Mario World, Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. 3, Super Mario Bros. 1, Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. 3, Super Mario Bros. 4, Super Mario Bros. 5, Super Mario Bros. 6, Super Mario Bros. 7, Super Mario Bros. 8, Super Mario Bros. 9, Super Mario Bros. 10, Super Mario Bros. 11, Super Mario Bros. 12, Super Mario Bros. 13, Super Mario Bros. 14, Super Mario Bros. 15, Super Mario Bros. 16, Super Mario Bros. 17, Super Mario Bros. 18, Super Mario Bros. 19, Super Mario Bros. 20, Super Mario Bros. 21, Super Mario Bros. 22, Super Mario Bros. 23, Super Mario Bros. 24, Super Mario Bros. 25, Super Mario Bros. 26, Super Mario Bros. 27, Super Mario Bros. 28, Super Mario Bros. 29, Super Mario Bros. 30, Super Mario Bros. 31, Super Mario Bros. 32, Super Mario Bros. 33, Super Mario Bros. 34, Super Mario Bros. 35, Super Mario Bros. 36, Super Mario Bros. 37, Super Mario Bros. 38, Super Mario Bros. 39, Super Mario Bros. 40, Super Mario Bros. 41, Super Mario Bros. 42, Super Mario Bros. 43, Super Mario Bros. 44, Super Mario Bros. 45, Super Mario Bros. 46, Super Mario Bros. 47, Super Mario Bros. 48, Super Mario Bros. 49, Super Mario Bros. 50, Super Mario Bros. 51, Super Mario Bros. 52, Super Mario Bros. 53, Super Mario Bros. 54, Super Mario Bros. 55, Super Mario Bros. 56, Super Mario Bros. 57, Super Mario Bros. 58, Super Mario Bros. 59, Super Mario Bros. 60, Super Mario Bros. 61, Super Mario Bros. 62, Super Mario Bros. 63, Super Mario Bros. 64, Super Mario Bros. 65, Super Mario Bros. 66, Super Mario Bros. 67, Super Mario Bros. 68, Super Mario Bros. 69, Super Mario Bros. 70, Super Mario Bros. 71, Super Mario Bros. 72, Super Mario Bros. 73, Super Mario Bros. 74, Super Mario Bros. 75, Super Mario Bros. 76, Super Mario Bros. 77, Super Mario Bros. 78, Super Mario Bros. 79, Super Mario Bros. 80, Super Mario Bros. 81, Super Mario Bros. 82, Super Mario Bros. 83, Super Mario Bros. 84, Super Mario Bros. 85, Super Mario Bros. 86, Super Mario Bros. 87, Super Mario Bros. 88, Super Mario Bros. 89, Super Mario Bros. 90, Super Mario Bros. 91, Super Mario Bros. 92, Super Mario Bros. 93, Super Mario Bros. 94, Super Mario Bros. 95, Super Mario Bros. 96, Super Mario Bros. 97, Super Mario Bros. 98, Super Mario Bros. 99, Super Mario Bros. 100.





# erste hilfe inhalt



## tips & tricks 8/99

### Dreamcast

Blue Stinger (JAP) ..... Tipps ..... 333

### Game Boy

Men in Black (PAL) ..... Level überspringen ..... 335  
 Turok 2: Seeds of Evil (PAL) ..... Diverses ..... 335  
 Zelda: Link's Awakening DX (PAL) ..... Versteckter Musiktitel ..... 335

### Nintendo 64

A Bug's Life (US) ..... Cheat ..... 332  
 Lode Runner 3D (US) ..... Cheat ..... 332  
 Micro Machines 64 Turbo (PAL) ..... Cheats ..... 332  
 Rampage 2: Universal Tour (US) ..... Passwörter ..... 332  
 Star Wars Episode I: Racer (PAL) ..... Cheats ..... 333  
 Star Wars: Rogue Squadron (PAL) ..... Passwörter ..... 335  
 Vigilante 8 (US) ..... Cheats ..... 333

### PlayStation

Brian Lara's Cricket (PAL) ..... Passwörter ..... 332  
 Bugs Bunny Lost in Time (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 C&C 2: Alarmstufe Rot (PAL) ..... Cheats & Passwörter ..... 332  
 Caesar's Palace 2 (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 Civilization 2 (US) ..... Geldtrick ..... 332  
 Diver's Dream (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 Dreams (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 Driver (PAL) ..... Cheats ..... 333  
 Duke Nukem: Time to Kill (PAL) ..... Cheats ..... 335  
 Hugo 2 (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 In the Hunt (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 Kensei: Sacred Fist (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 Monkey Hero (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 Peak Performance (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 Poy Poy 2 (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 Rollcage (PAL) ..... Passwörter ..... 332  
 Shadowmaster (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 Shadow Gunner (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 Street Skater (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 X-Com Terror from the Deep (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334  
 YoYo's Puzzle Park (PAL) ..... Xploder-/Game-Buster-Codes ..... 334

## komplettlösung 8/99

### Nintendo 64

Duke Nukem: Zero Hour (PAL) ..... Ultimative Überlebenstaktik ..... 336-337

### PlayStation

V-Rally 2 (PAL) ..... Einsteigertipps ..... 338

## tip des monats

### Kein Tipp No Cheat

Was ist denn los? Dass in puncto Neuerscheinungen derzeit wahrlich Ebbe herrscht, merken wir auch deutlich. Kein wirklich fetter Cheat, der den Titel „tip des monats“ einheimsen konnte, erreichte uns. Somit stehen fette **600 DM** bis zur nächsten Ausgabe an!



## Xploder-Pro-Verlosung

### Blaze Gewinnspiel

Ja! Wir verlosen sie! In Zusammenarbeit mit Blaze verlosen wir in dieser Ausgabe zum dritten Mal jeweils fünf Xploder. Die Götter haben aber bekannterweise vor dem Lohn den Schweiß gesetzt. Deswegen wollen wir Folgendes von euch wissen:

**Nennt uns die möglichen Werte im Hexadezimalsystem!**

(Kleiner Tipp: Diese Werte sind identisch mit den Eingabemöglichkeiten in einem Schummelmodul.)

Also, schnappt euch eine Postkarte, notiert euren Absender und die richtige Antwort und schickt das Ganze an:

Redaktion Mega Fun  
 Stichwort: Xploder  
 Franz-Ludwig-Str. 9  
 97072 Würzburg

Einsendeschluss ist der 30. August (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



## tip des monats

### Games und Kohle zu gewinnen!

Dumm gelaufen? Auffahrunfälle? Das kommt eben von den neuen Plastikautos. Nachdem sich Udo und Uwe ihre Kisten sauber demoliert haben, versuchte ein kleineres japanisches Kleinfahrzeug neueren Datums meine Stoßstange genauer zu untersuchen. Als Resultat bröselte endlich sämtlicher getrockneter Straßendreck von meinem 14jährigen Audi herunter, während der Unfallgegner nicht mehr fahrtüchtig war. Früher war eben doch alles besser. Da gab's noch Autos mit Metall, viel Hubraum, 18 Liter Verbrauch. Wieso früher? Die Kiste rostet gerade unten in der Tiefgarage.

Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier, da wir hierzu nichts abdrucken dürfen. Zwar rätsel ich recht gern, aber Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deswegen: **Schreibt LESERLICH** oder tippt das Ganze doch gleich ab. Unter den Zuschriften wird der Tip des Monats ausgelobt, und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar (diesmal sogar 600 DM). Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt deswegen bitte unbedingt, welches System ihr besitzt, da Theo uns immer einen Mix aus N64- und PS-Titeln gibt.

Unsere Adresse lautet:  
 Redaktion Mega Fun  
 Kennwort: Erste Hilfe  
 Franz-Ludwig-Str. 9  
 97072 Würzburg  
 Fax: 0931/7842515  
 erstehilfe@megafun.de

**Theo  
 KRANZ  
 VERSAND**

Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!  
 GreetinZZZ Gunther



## Brian Lara's Cricket

**PlayStation (PAL) Passwörter** Gebt die folgenden Codes ein, um den Effekt zu erzielen:

- |                                 |                                |
|---------------------------------|--------------------------------|
| <b>Classic Games:</b> NOWAYEAS  | <b>World-XI-Mode:</b> PENSIONS |
| <b>Immer gewinnen:</b> GETBRIBE | <b>Beach-Ball:</b> BIGBALLS    |
| <b>Helm-Ansicht:</b> CHRISREA   | <b>Slick-Balls:</b> DROPBALL   |
| <b>Superman:</b> SUPERMAN       | <b>Beach-Play:</b> SUNSHINE    |
| <b>Stumps:</b> SOLIDOAK         |                                |

## C&C 2: Alarmstufe Rot

**PlayStation (PAL) Cheats & Passwörter** Die Cheats: Geht mit der

Maus (rechte Maustaste) bzw. dem Pad auf die Herstellungsanzeige. Hier seht ihr eure Bau- und Herstellungsmöglichkeiten. Dort befinden sich unter den Symbolen für Reparieren (Schraubenschlüssel) sowie unter dem Dollarzeichen die Padknöpfe der PS. Mit dem Steuerkreuz wechselt ihr nun zwischen ihnen hin und her und drückt auf dem jeweiligen Zeichen den Cancelknopf (in der Standardeinstellung ist dies die Kreistaste). Mit dem richtigen Timing lässt sich der entsprechende Cheat dann aktivieren.

- Level gewinnen: X□□○△○
- Level verlieren: ○○○△□×
- Unshroud (nur Multiplayer): □△○×△□
- Our Names (nur Multiplayer): ○○○△△△
- Soylent Green (nur MP): ×○△△○×
- Money: □□○×△○
- Parabomb: □×○○×△
- Nuke: ○×○△□△
- Chronoshift: △○○□□×
- Iron Certain: ○□○×□△



### Alliierte Seite:

- Mission 01 - "Finden Sie Einstein": HFHE70T7Q
- Mission 02 - "Räumen Sie den Weg für den Konvoi frei": T3T2JZ7IE
- Mission 03 - "Tanjas Alleingang": 17VLTWLS2
- Mission 04 - "Zerstören Sie alle sowjetischen Einheiten": CVKQJSPLC
- Mission 05 - "Tanjas Befreiung": NQ72A45T2
- Mission 06 - "Eiserner Vorhang": XNL23MQHH
- Mission 07 - "Radarstation besetzen und die U-Boot-Werft vernichten": J11KNDFZ9
- Mission 08 - "Verteidigen Sie den Stützpunkt während des Zeitlimits": 17DCQT9V8
- Mission 09 - "Überläufer": RLSGCHBB9
- Mission 10 - "Atomare Gefahr": X9FJZVJ21
- Mission 11 - "Schalten Sie die feindlichen Kontrollzentralen aus": T3BB8NoGJ
- Mission 12 - "Räumen Sie die Wolga frei": 17DUIKEQ7
- Mission 13 - "Operation Eiserner Vorhang": BUQ1ASYIY
- Mission 14 - "Die unterirdische Waffenfabrik": 9BFSSU2G
- Mission 15 - "Moskau sehen und zerstören": ENDE

### Sowjetische Seite:

- Mission 01 - "Zerstören Sie die alliierten Truppen": 17DCOSNDF
- Mission 02 - "Verteidigen Sie die Basis und vernichten Sie den Gegner": FEUZDoKY3
- Mission 03 - "Vernichten Sie den Spion": LZRJA0FYR
- Mission 04 - "Angriff": 7YYG5WMJF
- Mission 05 - "Inselbesetzung": RMVQHII8L
- Mission 06 - "Beschützen Sie den Konvoi": P1ATR8VHO
- Mission 07 - "Verhindern Sie eine Kernschmelze": HFZ54RNUC
- Mission 08 - "Säubern Sie Elba": 1PMRW6JEQ
- Mission 09 - "Vernichten Sie den LKW": DV7WUUY5E
- Mission 10 - "Bringen Sie den Konvoi durch": QKZNBX7ID
- Mission 11 - "Vernichtung der alliierten Hafenanlagen": W5V2HMCHO
- Mission 12 - "Besorgen Sie die Chronosphäre": IHDUUGJGB
- Mission 13 - "Chronosphäre Teil 2": 5XAE2LIIN
- Mission 14 - "Der Fall Europas?": ENDE



## A Bug's Life

**Nintendo 64 (US) Cheat** Um den Level-Select zu erhalten, solltet ihr auf den Ameisenhügel gehen. Haltet die Z-Taste und dann alle vier C-Knöpfe. Drückt abschließend R. Bei richtiger Eingabe leuchtet oben ein Pfeil auf.

## Rollcage

**PlayStation (PAL) Passwörter** **Master-Passwort:** HHMPNEED  
Außerdem solltet ihr folgende Passwörter ausprobieren: MAXCHEAT, HHMPNEED, KKKJBCFA, HAFJJEAF, EEFNIEBA, EEFPHMBC, HEMPCMDD, BESTLAPS, AIRHORNS, EADNCMAH, BDGENADM, EAFNLEAM.  
**Mirror Mode:** Erspielt den ersten Platz in sämtlichen Ligen.

## Rampage 2: Universal Tour

**Nintendo 64 (US) Passwörter** Für die US-Version einige brauchbare Passwörter:  
Als Alien spielen: B1G4L  
Als George spielen: SM14N  
Als Lizzy spielen: S4VRS  
Als Myukus spielen: NOT3T (Eine Null, und kein O!)  
Als Ralph spielen: LVPVS

## Lode Runner 3D

**Nintendo 64 (US) Cheat** Pausiert einfach einen Level und gebt mit dem richtigen Timing (mehrmals probieren) Folgendes ein: Haltet die Z-Taste gedrückt, dann R, B, A, B, A, C↑, C↓, C←, C→, C↑, C↓, C←, C→ eingeben. Nun erscheint der Punkt, auf dem ihr das Yes aktivieren müsst, um im Hauptmenü alle Welten betreten zu dürfen.

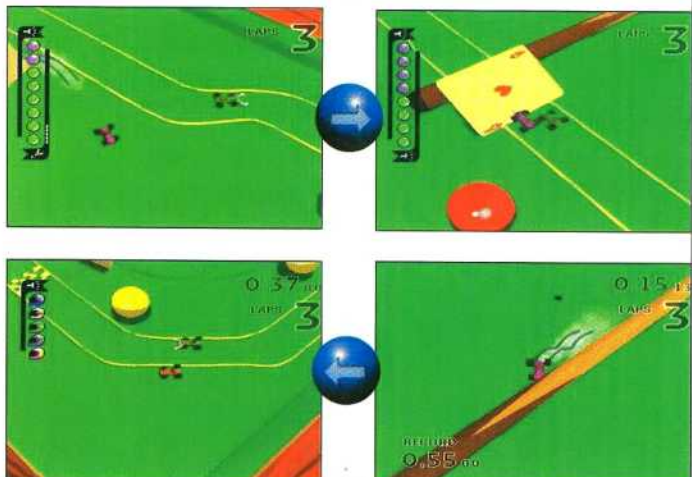
## Civilization 2

**PlayStation (US) Geldtrick** Nachdem ihr eure erste Stadt angelegt habt, schaut ihr euch unter dem Optionspunkt „City“ um. Benennt eure Stadt in \_Ca\$h um. Haltet die R1-Taste bei der Eingabe des großen Hs gedrückt. Und nun dürft ihr euch über einen Geldsegen freuen.

## Micro Machines 64 Turbo

**Nintendo 64 (PAL) Cheats** Gebt diese Cheats ein, während ein aktuelles Spiel pausiert wird. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Um den Code rückgängig zu machen, braucht ihr ihn nur erneut einzugeben.

- Gegenstände:** ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.
  - Rückperspektive:** ←, →, C←, C→, ←, →, C←, C→.
  - Riesensprünge:** C←, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.
  - Schneller:** C←, C↓, C→, C←, C↑, C↓, C↓, C↓.
  - Langsamere CPU-Gegner:** C→, C↑, C←, C↓, C→, C↑, C←, C↓.
  - Debug-Mode:** C←, ↑, ↓, ↓, C←, C→, C↑, C↓.
- Beendet dann die aktuelle Runde.  
Gebt dann folgende Codes ein, während ihr spielt:  
(Debug-Mode-Cheat muss aktiv sein!)  
**Rennen beenden:** Z + C↓.  
(Nicht im Time-Trial!)
- Kamera verändern:** Z gedrückt halten, dann ↑, ↓, → / ← eingeben.
  - Zoom verändern:** Z gedrückt halten, dann L oder R drücken.
  - Spieler in CPU-Drohne verwandeln:** Z gedrückt halten, dann C← eingeben.
  - Autos sprengen:** Haltet folgende Tasten gedrückt: Z + C↑ + C→ + C←.





## Star Wars Episode I: Racer

**Nintendo 64 (PAL) Cheats** Im Folgenden einige Cheats für die PAL-Version des Star Wars

Episode I: Racer:

**Debug-Menü:** Schnappt euch einfach einen leeren Platz im Tournament-Mode. Dann geht ihr wie folgt vor. Vor dem Tippen der Initialen drückt ihr den Z-Button und haltet diesen. Um das richtige Codewort zu tippen, drückt ihr nicht wie gewöhnlich den A-Button, sondern den L-Button. Die Buchstaben erscheinen dann auf dem unteren Bildschirmrand. Ihr müsst auf diese Weise **RRDEBUG** eingeben. Während ihr Z immer noch gedrückt haltet, geht ihr auf End und bestätigt die Eingabe erneut mit der L-Taste. Dann wird OK am unteren Rand erscheinen. Gebt nun auf die herkömmliche Weise euren Namen ein. Pausiert das Spiel und drückt auf dem Digital-Stick ←, ↓, →, ↑. Jetzt könnt ihr das Debug-Menü benutzen!



**Dual-Control-Mode:** Geht erneut wie oben vor, nur gebt ihr als Passwort jetzt **RRDUAL** ein. Dieser Cheat hat zur Folge, dass ihr das Spiel mit zwei Analog-Sticks bestreiten könnt (in den Ports 1 und 3).

**6 Pitroids:**

Gebt hier als Cheat (s.o.) **RRPITDROID** ein. Drückt dann End und geht in Wattos Shop. Drückt dort ↑, ↓, ←, →, →, ↑ und schwuppdwupp habt ihr 6 Pitroids.

**Unsichtbarkeit:** Diesmal wählt ihr **RRJABBA** als Code und beendet wie oben. Während des Spiels pausiert ihr erneut und drückt auf dem D-Pad ←, ↓, →, ↑ und ihr seid schon unsichtbar.

**Spiegel-Modus:** Der Cheat für diesen Modus läuft folgendermaßen ab. Als Passwort gebt ihr **RRTHEBEAST** ein und drückt im Pause-Modus die folgende Kombination: ↓, →, ↑. Nun könnt ihr im Spiegel-Modus racen.



**Spielt als Cy Yunga:**

Wie oben gebt ihr auf bekannte Art und Weise den Namen **RRCYUN** ein. Nachdem ihr mit der L-Taste beendet habt, drückt ihr noch die A-Taste.

**Spielt als Jinn Reeso:**

Gebt **RRJINNRE** ein, um Jinn Reeso als Fahrer zu erhalten. Beendet wieder, indem ihr mit Hilfe der L-Taste End markiert. Bemerkung: Dieser Code funktioniert nur, wenn Mars Guo bereits freigespielt wurde.

**Witzige Zwischensequenz:** Damit ihr in den Genuss eines lustigen Gesprächs zwischen zwei Kontrahenten kommt. Im Tournament-Main-Menü haltet ihr die Z-Taste gedrückt und drückt A, um das Rennen zu starten. Jetzt werdet ihr Zeuge eines Dialoges.

**Credits anzeigen:** Um ein Foto der Programmierer zu sehen, müsst ihr in allen Tournament-Modi den ersten Platz belegen. Anschließend aktiviert ihr den Spiegel-Modus (s.o.) im Track-Info-Screen. Schaltet der Titelschirm in den Demo-Modus um, drückt ihr einfach ↑ und C.



**Turbo-Boost:** Kurz vor dem Start des Rennens, gerade bevor der Sprecher „1“ sagt, drückt ihr den Stick nach oben und haltet dabei A gedrückt. Klappt es, schreit euer Pilot vor Freude laut auf.



## Driver

**PlayStation (PAL) Cheats** Direkt vom Hersteller trudelten per E-Mail Cheats zu Driver ein. Das sind Produktionen, wie wir sie lieben! Kurzerhand haben wir diese Seite geändert, um euch das knallharte Undercoverleben zu erleichtern. Here we go! Gebt die Zahlenkolonnen mit den Schultertasten ein. Hierbei gilt folgende Belegung: L1 = 0, L2 = 1, R1 = 2, R2 = 3.

0123023123012 = Credits (Abspann)  
1133131032100 = Invincible (Fahrzeug wird nicht beschädigt)  
0122221122003 = Immune (die Polizei sieht euer Fahrzeug nicht)  
2223123103210 = Rear wheels (Heckantrieb)  
2323012302111 = Minis (kleine Autos)  
3123103311032 = Stilts (anderes Fahrverhalten)  
3321031033130 = Australia (Mirror-Mode)

Die Codes müssen übrigens im Menü Screen eingegeben werden!



## Vigilante 8

**Nintendo 64 (US) Cheats** Einen ganzen Stapel an Passwörtern konnten wir für euch zu Vigilante 8 auf dem Nintendo 64 aus dem Internet herausfischen. Gebt die entsprechenden Cheats einfach als Passwörter ein.

**Alien-Vehicle:**  
GIMME\_DA\_ALIEN  
**Alle Charaktere und Levels:**  
JTB77CFD1LRMGW  
**Alle Fahrzeuge, außer dem Alien:**  
GANGS\_UNLOCKED  
**Dieselben Fahrzeuge im Multiplayer:**  
MIX\_MATCH\_CARS  
**Ultra-High Resolution:**  
MAX\_RESOLUTION  
**Missiles:**  
MISSILE\_ATTACK.  
**God-Mode:**  
LIVING\_FOREVER

**Rapid-Fire-Weapons:**  
FIRE\_NO\_LIMITS  
**Weniger Schwerkraft:**  
A\_MOON\_GETAWAY  
**Keine Gegner:**  
POPULATION\_OUT  
**Slow Motion:**  
GO\_REALLY\_SLOW  
**Superschwer:**  
I\_AM\_TOUGH\_GUY  
**Alle Levels:**  
LEVEL\_SHORTCUT  
**Alle Enden:**  
LONG\_SLIDESHOW

## Dreamcast-Corner



**Dreamcast (JAP) Allerlei** Nachdem für Dreamcast immer Dreamcast™

mehr Spiele als Importversion erhältlich sind, wollen wir auch diesen mit Hinweisen hier Tribut zollen. Da der Kreis derer, die sich den Luxus leisten können, sich die Spiele als Importversion zuzulegen, jedoch noch verhältnismäßig klein ist, halten wir diese Dreamcast-Corner so kompakt wie möglich. Auch hat sich in der Vergangenheit immer wieder herausgestellt, dass Cheats zu Segas Importversionen auch mit den lokalen Versionen bei uns funktionieren. Deshalb sollten sich alle die unter euch, die mit einer Anschaffung eines bald erhältlichen deutschen Dreamcasts liebäugeln, diese Seiten vorsorglich einmal gut aufheben.

**Blue Stinger (JAP) - Tipps**

**200 Hassy-Drinks:** Schließt das Spiel erfolgreich ab und speichert. Startet dann vom Savestand ein neues Spiel. Ihr solltet jetzt 200 Hassy-Drinks besitzen (100 große und 100 kleine).

**Bank-Card-Passcodes:** Geht zur Bank von Kimra und wendet die folgenden Codes an:

Eliots Bankkarte – Code: 3532 - \$20  
Kimra-Bankkarte – Code: 1008 - \$4000  
Yucatan-Bankkarte – Code: 1861 - \$5700  
Bermud-Bankkarte – Code: 1394 - \$6000



# Xploder-/Game-Buster-Codes

## PlayStation (PAL) Codes

**Poy Poy 2**  
65.535.000 Guthaben:  
800A 9970 FFFF  
Unendlich Energie Spieler 1:  
800A C890 00FF  
Unendlich Energie Spieler 2:  
800A C8AA 00CD

**YoYo's Puzzle Park**  
Unendlich Zeit - Musical World:  
8012 9B74 FFFF  
Unendlich Zeit - Sea World:  
8014 33E4 FFFF  
Unendlich Zeit - Nanado World:  
8012 756C196A  
Unendlich Zeit - Lounge World:  
8013 1DB4 FFFF  
Unendlich Zeit - Jungle World:  
8013 DC84 FFFF  
Unendlich Zeit - Castle World:  
8014 6A9416F2  
Unendlich Puzzle-Karten:  
8003 6C20 FFFF  
Unendlich Leben:  
3003 6BD4 0063

**Dreams**  
Unendlich Gesundheit:  
800A 5A86 3FFF

**Bugs Bunny Lost in Time**  
Unendlich Energie:  
3001 0041 0006  
Viele goldene Karotten:  
3001 0047 00DD  
Levels geöffnet:  
3001 0045 00DD  
99 Karotten:  
3001 0043 0063

**Monkey Hero**  
Unverwundbarkeit:  
800D 717C 0002  
Unendlich goldene Schlüssel:  
3008 E0A6 0090  
Unendlich silberne Schlüssel:  
3008 E0A1 0090

**Diver's Dream**  
Maximal LP:  
800C 101C 423E  
800C 101E 000F  
Unendlich Gesundheit:  
800C 1014 1C20  
Unendlich HP:  
800C 101A 0384  
Maximal Munition:  
800C 1024 03E7  
Unendlich Leprous:  
800C 1026 03E7  
Unendlich Harpoons:  
800C 1028 03E7  
Unendlich Flanker:  
800C 102A 03E7  
Unendlich Layer:  
800C 102C 03E7  
Unendlich Monster:  
800C 102E 03E7  
Alle Schätze:  
800C 0FA0 FFFF  
800C 0FA2 FFFF  
800C 0FA4 FFFF  
800C 0FA6 FFFF  
800C 0FA8 FFFF  
800C 0FAA FFFF  
800C 0FAC FFFF  
800C 0FAE FFFF  
800C 0FB0 FFFF  
800C 0FB2 FFFF

**In the Hunt**  
Unendlich Leben Spieler 1:  
800D B6C0 0003

**Caesar's Palace 2**  
Unendlich Geld Spieler 1:  
801D 5CB4 FFFF

**X-Com Terror from the Deep**  
Unendlich Energie Soldat 1:  
8001 AE42 03E7  
Unendlich Energie Soldat 2:  
8001 AF4A 03E7  
Unendlich Energie Soldat 3:  
8001 AEC6 03E7  
Unendlich Energie Soldat 4:  
8001 AFCE 03E7  
Unendlich Moves Soldat 1:  
8001 AE44 5500  
Unendlich Moves Soldat 2:  
8001 AF4C 5500  
Unendlich Moves Soldat 3:  
8001 AEC8 5500  
Unendlich Moves Soldat 4:  
8001 AFD0 5500  
Unendlich Geld (Wichtig! Der Code darf nicht während eines Kampfes aktiv sein! Spiel starten, einkaufen, speichern und Code deaktivieren!):  
800D F30E 03E7

**Hugo 2**  
Unendlich Leben:  
8003 8E42 2400  
Alle Filme:  
800C 6340 0004

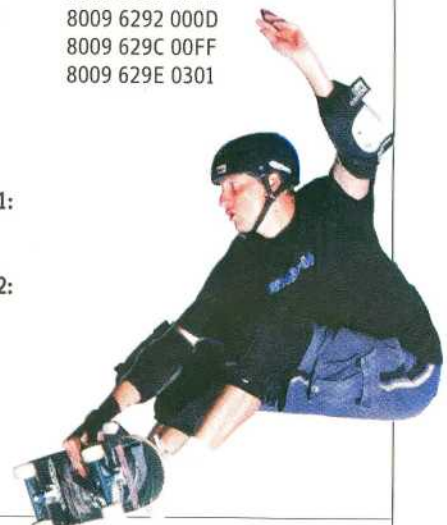
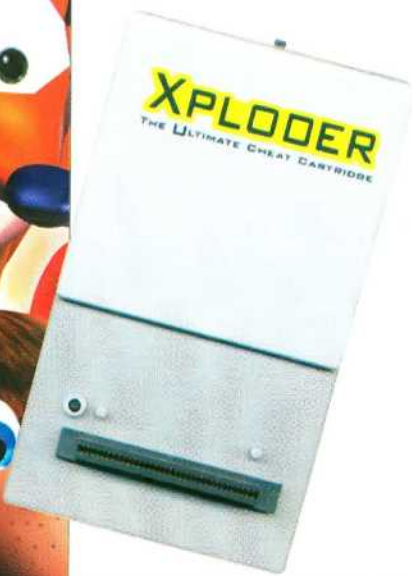
**Kensei: Sacred Fist**  
Unendlich Gesundheit Spieler 1:  
800C 4D4A 0090  
800C E23C 00C0  
Unendlich Gesundheit Spieler 2:  
800C 4D60 0090  
800C F5D8 00C0  
Alle Charaktere:  
8001 0588 FFFF  
8001 058A 003F

**Peak Performance**  
Immer Erster:  
8009 D5C8 0000

**Shadow Gunner**  
Unendlich Energie:  
8006 DA60 0640

**Shadowmaster**  
Rechte Waffe überhitzt nicht:  
8008 38E8 0000  
Unendlich linke Waffe:  
8008 3314 1200

**Street Skater**  
Alle Levels:  
8007 6398 3F3F  
Alle Charaktere:  
8007 62A0 FFFF  
Alle Skateboards:  
8007 62A4 FFFF  
8007 62A6 3FFF  
Unendlich Checkpoint-Time:  
8005 D468 270F  
Maximal Punkte:  
8005 D46C CCCC  
Mirror-Mode:  
8009 6278 2BE0  
8009 627A 0009  
8009 627C A3A0  
8009 627E 000D  
8009 6280 A5B0  
8009 6282 000D  
8009 6290 3E7E  
8009 6292 000D  
8009 629C 00FF  
8009 629E 0301



## Hotlines der Hersteller

### Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertrieber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: [erstehilfe@megafun.de](mailto: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:**  
Spielehotline: 040/2270961  
(Mo.-Fr. 10.00-18.00)  
HP: <http://www.sega.de>

**Sony:**  
Spielehotline: 0190/578578  
(Mo.-Fr. 10.00-20.00)  
HP: <http://www.playstation-europe.com>

**Take 2:**  
Spielehotline: 0180/5304525  
(Mo.-Fr. 10.00-17.00)  
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



# Star Wars: Rogue Squadr.

**Nintendo 64 (PAL) Passwörter** Hier die wichtigsten Passwörter, um der

Macht über die üblen Kräfte des Imperiums zu verhelfen:

**Unendlich Leben:**

Gebt als Passwort IGIVEUP ein.

**Alle Power-ups:**

Gebt als Passwort TOUGHGUY ein.

**Credits:**

Gebt als Passwort CREDITS ein.

**Radar-Display:**

Gebt als Passwort RADAR ein.

**Control AT-ST:**

Gebt als Passwort CHICKEN ein.

**A-Wing benutzen:**

Gebt als Passwort ACE ein.

**Intermission-Sequenzen:**

Gebt als Passwort DIRECTOR ein.

**Millennium Falcon:**

Gebt als Passwort FARMBOY ein.

**TIE Interceptor:**

Gebt als Passwort FARMBOY ein und dann TIEDUP. Markiert in der Flugauswahl den Falcon und drückt den Analogstick nach oben.

**Musik-Test:**

Gebt als Passwort MAESTRO ein. Wählt nun die Option Showroom.

**Anderer Titelscreen:**

Gebt als Passwort HARDROCK ein. Lasst dann den Demo-Mode laufen und brecht diesen mit der A-Taste ab.

**Beggars-Canyon-Level:**

Verdient euch Bronze in allen Missionen. Hierfür darf dann mit einem T-16 Skyhopper in Beggars Canyon geflogen werden.

**Death-Star-Trench-Level:**

Verdient euch Silber in allen Missionen.

Hierfür erhaltet ihr einen

Trench, um im

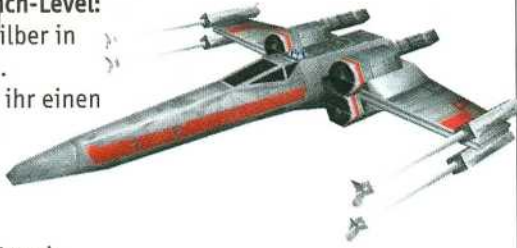
Angesicht des

Death Stars

zuzuschlagen.

**Battle-of-Hoth-Level:**

Verdient euch Gold in allen Missionen. Dafür dürft ihr mit einem Snowspeeder im Battle of Hoth loslegen.



# Game-Boy-Corner

**Game Boy (PAL) Allerlei** Nachdem sich

Game-Boy-Spiele

höchstem Zuspruch erfreuen, wollen wir zu den aktuellsten Titeln hier zwanglos einige Tipps abdrucken. Schreibt uns, ob ihr diese Ecke in Zukunft regelmäßig in der Mega Fun sehen wollt!



**Turok 2: Seeds of Evil - Diverses**

Gebt eines der folgenden Passwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen:

DLVTRKBLVL -Level überspringen

DLVTRKBWPS - alle Waffen

DLVTRKBNRG - unendlich Energie

DLVTRKBLVS - unendlich Leben

DLVTRKBIRD - Vogel-Modus

**Zelda: Link's Awakening DX - Versteckter Musiktitel**

Startet als neuer Spieler und tragt euch mit dem Namen ZELDA ein.

**Men in Black - Level überspringen**

Gebt folgendes Passwort ein: 2409. Startet ein neues Spiel und drückt Start, um zu pausieren. Betätigt ihr nun Select, werdet ihr in den nächsten Level transportiert.

# Duke Nukem: Time to Kill

**PlayStation (PAL) Cheats** Pausiert ein Spiel und gebt die entsprechende Tastenkombinationen ein:

**Unendlich Munition:**

←, →, ←, →, Select, ←, →, ←, →, Select.

**Alle Waffen:**

L1, L2, ↑, L1, L2, ↓, R1, →, R2, ←.

**Inventar:**

R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2.

**Alle Schlüssel:**

↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓.

**Unverwundbar:**

L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

**Unsichtbar:**

L2, R1, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, Select, Select.

**Doppelten Schaden anrichten:**

L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

**Kurzfristig unverwundbar:**

R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.

**Big-Head-Mode:**

R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, ↑.

Remember Kids! I'm a professional ... don't try this at home!



Ja, ich möchte den HELP-Sammelordner für meine Mega-Fun-Tipps bestellen:

\_\_\_ Stück Help-Sammelordner der Mega Fun je DM \_\_\_

Gesamt DM \_\_\_  
zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM \_\_\_

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM \_\_\_  
o bar (Geld liegt bei)  
o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Media  
Leserservice  
Postfach  
90327 Nürnberg**

Name \_\_\_\_\_  
Straße \_\_\_\_\_  
PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_  
Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_

# JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tipps aus der Mega Fun

- für die wichtigsten Seiten des Jahres

- für nur DM 10,- (+ DM 6,- für Versand)



**VON SPIELEPROFIS  
FÜR SPIELEPROFIS!!!**



# Duke Nukem Zero Hour



**Nintendo 64 (PAL) Tipps** Kein leichter Job, die gesamte Erde zu retten. Nebenbei darf Duke auch noch sich selber in der Vergangenheit zur Seite stehen. Eine Zeitmaschine gilt es zu finden und andauernd nerven diese Aliens.



Stellt die Option „Auto Center“ unbedingt auf ON! Im Spiel habt ihr kaum Gelegenheit, Duke stets auf die Gegner auszurichten, da ihr mit Ausweichen und in Deckung Gehen beschäftigt seid. Diese aktivierte Option nimmt euch viel Arbeit ab und bringt einen Vorteil.



Schon zu Spielbeginn im Hauptquartier findet ihr einen Trainingskurs. Hier solltet ihr ausgiebig mit Dukes Fähigkeiten üben, um im eigentlichen Spiel für alles gewappnet zu sein.



Untersucht das Hauptquartier ganz genau. In den Vorratslagern befinden sich wichtige Goodies. Hier kann Duke auch Verletzungen aus dem Übungskurs heilen.



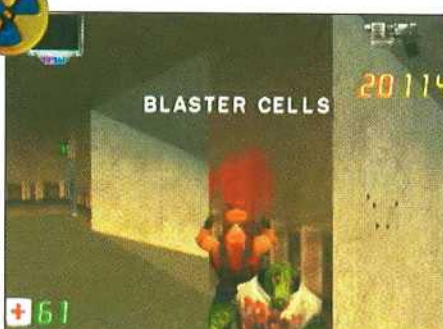
Schaut euch stets erst einmal in Ruhe um, vorausgesetzt die Aliens lassen euch die Zeit. Duke Nukem: Zero Hour bietet die Möglichkeit, wunderbar um Kanten herum zu spionieren. Diese solltet ihr nutzen, bevor Duke ins Verderben rennt. Blindes Drauflosrennen bringt nicht viel.



Sobald ihr mit Duke auf Tauchstation geht und noch keine Taucherausrüstung habt, solltet ihr euren Sauerstoffvorrat im Auge behalten. Schwimmt lieber einmal mehr an die Oberfläche hinauf, um Luft zu schnappen. Untersucht unter Wasser alle Ecken, denn auch hier befinden sich viele Goodies. Unter Wasser kann Duke übrigens auch schießen.



Schmerzanzeige. Sobald Duke unter feindlichen Beschuss gerät, zeigt das Spiel ringsherum einen roten Schmerzring. Wenn dieser erscheint, heißt es Duke aus der Gefahrenzone schleunigst herauszubringen!



Gegnerische Schutzschilder. Gegner, die anderen im Wege stehen, dienen euch als Schutzschild. Allerdings werden diese durchlässig, sobald sie keine Lebensenergie mehr haben. Jedoch habt ihr dann schon die Möglichkeit, durch sie hindurchzurennen, um eventuell Goodies abzustauben.



Duke kann hervorragend gleichzeitig seitlich rennen und schießen. Nutzt diese Option in brenzligen Situationen! Auch weicht ihr Schüssen aus, indem ihr im Zickzack-Kurs auf einen Gegner zurent.







Versucht erst gar nicht, Gegner, die höher postiert sind, mit schwachen Faustfeuerwaffen zu attackieren. Sucht euch lieber eine gute Deckung und erledigt sie von hier aus in aller Ruhe mit Waffen wie dem Sniper-Gewehr.



Hydranten, Toilettenschüsseln, etc. sollte Duke zerschießen. Steht ihr mit der Spielfigur davor und betätigt fleißig die A- bzw. die B-Taste, könnt ihr den gesamten Energievorrat auffrischen.



Gas-Angriffen ausweichen! Aliens in blauen Schutzanzügen verschießen äußerst gerne todbringendes Gas. Bringt Duke sofort aus diesen Gefahrenzonen heraus! Habt ihr schon eine Gasmaske im Inventar, solltet ihr euch diese auf die Inventar-Option legen, um sie schnell per L-Taste aktivieren zu können.



Nachdem sich Duke an Wasserquellen erfrischen kann, solltet ihr Erste-Hilfe-Pakete sparsam einsetzen. Ist eine Wasserquelle in der Nähe, dann nutzt lieber diese mehrfach und merkt euch die Orte, wo Erste-Hilfe-Pakete liegen, falls ihr in brenzligen Situationen sehr schnell Lebensenergie benötigt.



Das ewige Spiel mit den Schaltern. Kommt ihr an einer Stelle das Spiels nicht weiter, könnt ihr davon ausgehen, dass ihr irgendwo einen wichtigen Schalter übersehen habt. Dann heißt es den Level noch einmal genau abzusuchen!



Die Babes, die Duke retten muss, verwöhnen euch mit Lebensenergie. Auch diese Energiequelle kann man sich aufsparen, vorausgesetzt Duke rennt gerade mit maximaler Lebensleiste durch die Gegend. Merkt euch die entsprechenden Orte und schöpft später.



Gefährlicher Straßenverkehr. Sobald ihr Fahrzeuge in den Straßenschluchten seht, die sich in Fahrtrichtung bewegen, solltet ihr in Deckung gehen. Auch wenn diese zu euch gehören und gegen die Aliens kämpfen, walzen sie den armen Duke einfach platt.



Kisten, Fässer und so weiter sollten grundsätzlich zu Kleinholz verarbeitet werden. Sehr oft befinden sich in ihnen wichtige Goodies, die Duke dringend benötigt.



Duke kann sehr viele Objekte erklimmen. Bevor ihr ihn jedoch wieder nach unten schickt, solltet ihr vorher genau ausspähen, welche Vorsprünge er nutzen kann. Ein Sturz von einem Dach kann sehr schnell den Tod bedeuten.



# V-Rally 2

**PlayStation Tips und Tricks** V-Rally 2 bietet nicht nur dem Rallye-Neuling, sondern auch dem Könner der Fahrsimulationen anspruchsvollen Fahrspaß. Damit ihr in dem Wust aus individuellen Einstellmöglichkeiten an eurer Kiste nicht zu schnell den Überblick verliert, soll euch hier mit einigen Tipps geholfen werden. Die Abstimmung des Fahrzeugs auf die jeweilige Piste ist bitter nötig, denn ihr wollt ja sicher das Letzte aus dem Boliden herauskitzeln.



### Die Bereifung:

Aus der Vielzahl an unterschiedlichen Reifen-Sets heißt es erstmal die passenden auszuwählen. Das ist bei alleine vier verschiedenen Asphaltsätzen eine schwierige Wahl. Schaut euch im Vorfeld genau die Streckenbeschaffenheit und das Wetter an, was euch die Wahl erleichtert. Gut, es ist natürlich möglich, sogar im staubigen Portugal ein Rennen mit Schneebereifung zu absolvieren, doch habt ihr in puncto Grip ein Problem weniger, wenn ihr hier beispielsweise Reifen für dry/damp gravel auswählt.



### Die Bremsanlage:

Eine exakt abgestimmte Bremsanlage ist optimal dafür geeignet, eventuelle Hundertstel-Sekunden gutzumachen. Wichtig zu erwähnen ist ferner, dass die Bremsen nicht zu hart eingestellt werden sollten, denn sonst ist das Vehikel ungleich schwerer zu kontrollieren. Meist genügt eine mittlere Härte, um mit einer relativ guten Kontrolle und einer optimalen Zeit über die Runden zu kommen.

### Die Bodenfremheit:

Ein tiefer gelegtes Auto bringt eine erhöhte Stabilität durch den starken Abtrieb mit sich. Der Nachteil dabei ist aber, dass ihr parallel dazu eure Federung härter wählen müsst, damit euch euer Flitzer nicht im wahrsten Sinne des Wortes auf dem (Unter-)Boden dahingleitet. Wer dies nicht tut, wird sehr schnell erleben, wie seine Kiste bei der kleinsten Unebenheit aufschleift.



### Die Stoßdämpfer:

Die richtige Auswahl der passenden Stoßdämpfer ist ein Thema für sich. Bei zu weichen Dämpfern federt der Flitzer in den Kurven stark ein. Sind die Dämpfer zu hart gewählt, kann es passieren, dass ihr die durch die Unebenheiten verursachten Stöße nicht mehr richtig abfangen könnt. Meistens ist das gesunde Mittelmaß hier die richtige Wahl.



### Die Federung:

Die Federung sollte nun anschließend auf die Strecke abgestimmt werden. Wählt ihr eine zu harte Federung, verliert man auf holprigen Strecken leicht die Stabilität. Bei zu weicher Suspension "fällt" ihr regelrecht in die Schlaglöcher. Eine optimale Abstimmung ist daher unerlässlich.



### Die Getriebeabstimmung:

Die individuelle Getriebeabstimmung stellt wohl die schwierigste aller Einstellungen dar. Wählt ihr die Gear-Ratio sehr hoch, erreicht ihr eine hohe Endgeschwindigkeit, müsst dabei aber Einbußen in Bezug auf die Beschleunigung in Kauf nehmen. Umgekehrt habt ihr zwar schnelle Beschleunigungswerte, jedoch verbunden mit einem langsameren Erreichen der Höchstgeschwindigkeit.

### Über-/Untersteuern:

Anfänger sollten diese Option unangetastet lassen, da euch sonst schnell der Fahrspaß verloren geht. Nur für Fortgeschrittene zu empfehlen! Also solltet ihr hier am besten die goldene Mitte zwischen den Extremen wählen und gar nicht erst versuchen, mit Über-/Untersteuern zu experimentieren.

Wie ihr seht, hat nahezu jede Option, an eurem Boliden "herumzuschrauben", sowohl positive als auch negative Auswirkungen zur Folge. Gerade bei schwierigeren Wettbewerben, in denen es um hart zu erkämpfende Bonus-Cars geht, ist längeres Tüfteln fast schon Pflicht, bevor ihr euch mit optimal abgestimmtem Fahrzeug auf die Piste wagt.





# Kleinanzeigen

## Verschiedenes

**Dreamcast**, RGB-Kabel, 2 Joypads, Memory Card, House of Dead 2 Gun Set, Monaco GP 2, Blue Stinger, Sega Rally 2 zu verkaufen! Topzustand! Tel.:07545/6561 VB DM 950.

**HALLO! Nicht vergessen!!!**

<http://www.konsolenboerse.de>. Jetzt noch schneller, komfortabler, einfacher, schöner etc. Hier ist für jeden Konsolenbesitzer was dabei. Von den neuen Konsolen wie Dreamcast, N 64 über Playstation, Saturn bis hin zu den Wurzeln der Videospieldgeschichte! Nie war verkaufen, tauschen und kaufen so einfach wie auf unserer PAGE. KOSTENLOS Kleinanzeigen aufgeben, lesen ..... Bitte unterstützt uns ..... Danke für euer Interesse!

**Verkaufe** HU-Filme auf DVD!!!

Tel.:05232/86159, nach Thomas fragen.

**Verkaufe** Spiele und Zubehör für Mega Drive/CD/32X, Master System, SNES, NES, N 64, PSX, 3 DO, Jaguar, PC-Engine, viele US und JAP. Spiele z.B. PC-Engine (US) für DM 185, Jaguar (US) für DM 125, N 64 (JAP) für DM 265, Coleco Vision für DM 85, Sony MSX für DM 85, 3 DO FZ-1 PAL für DM 165, SNES PAL für DM 85, NES für DM 65, PSX-Namco G-Con 45 für DM 65, PSX Dual Shock Lenkrad für DM 95, Saturn Maus (AP) für DM 85 etc.

Tel./Fax.:030/6258637

**Kaufe, verkaufe, tausche** Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Verkaufe z.B. Vectrex, Coleco, NEO GEO-CD, Intellelevision, Mega Drive, Mega CD, Atari 2600 usw. Auch PC-Engine Spiele. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

**Verkaufe, Kaufe und Tausche** Spiele, Geräte, Sammlungen für PS, N 64, NEO GEO Pocket und alle anderen Handhelden. Verkaufe auch noch S-NES Games sowie MD mit 9 Spielen (überwiegend Sport-Spiele) für DM 200. Tel.:08251/3217 Markus  
**Suche** für Saturn: Steep Slope Sliders, Winter Heat, Burning Rangers, Deep Fear, Alien Trilogy, Resident Evil 1, Sonic Jam, Shining Force III, Fighters Megamix, Panzer Dragoon Saga, Shining Wisdom, Dead or Alive, Rampage World Tour, Magic Knight Rayearth (US). Habe auch Spiele zum Tausch. Such noch NEO GEO Module und Memory Card (!!!). Tel.:06103/42581 Achim

**Suche** für Super Nintendo das Spiel Super Game of Life, für Game Boy Monopoly und Mahjongg (Shanghai). Spiele aller Art für Playstation oder N 64. Suche außerdem Master System Spiele, die in Europa nicht erschienen sind. (Außer Sportspiele). Tel.:05362/66049

**Kaufe** alles von Playstation (Konsole bis DM 120) und Spiele, sowie alle Spiele von Saturn, Dreamcast und N 64 zu guten Konditionen. Alles anbieten.

Tel.:0177/5461913 von 10.00 bis 17.00 Uhr

**Verkaufe, Tausche und Kaufe** Spiele und Konsolen für Sega, Nintendo, Sony, auch Oldies z.B. Jaguar, 3 DO, Amiga CD 32, Atari 7800. Suche zum Kauf oder Tausch Sega Dreamcast! 13 Game-Gear Spiele für DM 140! Suche MPEG-Karte, Game-Buster und Importspiele für Saturn, günstig!  
Tel./Fax.:05561/982042 oder Handy 0170/2047356. Bitte ab 16.30 Uhr anrufen!  
Thomas

**Kaufe und Verkaufe** Spiele für PC-Engine. Tel.:0621/784131

**Verkaufe** PC Engine Spiele: Ginga Fukei Densetsu Sapphire für DM 850 und weitere Games, Turbo DVO (US) umgebaut. Bitte nur ernsthafte Anfragen!!!

Tel.:04101/74324 von 19.00 bis 21.30 Uhr Christian (evtl. auch Tausch von Sapphire gegen mindestens 10 Hochwertigen Spielen) Fax.:04101/72388

**Verkaufe** Dreamcast-Original JAP-Grundgerät mit Modem und Godzilla-Memorycard und Sonic Adventures für nur DM 650, Turok 2 (PAL-uncut), Zelda (DT.) für N 64, CuC-Gegenschlag (DT) und Metal-Gear-Solid (US) Sammlerstück zu verkaufen. Preise auf Anfrage.

Tel.:07123/4931 Matthias ab 18.00 Uhr

**Biete:** Mega Fun, vollständiger Jahrgang 1996 ohne Gebrauchsspuren. Nichts herausgetrennt! Nur komplett für DM 30 (zzgl. Porto und Verpackung, als Nachnahme). Martin Urschel, Huxelrebenweg 100 a, 55129 Mainz

**Verkaufe/Tausche:** Sp.=MD (PG-Star II, III, IV; Sch. Force II; Light Crusader; Popolus II, Alisia Dragon)=SAT=(Myst; Magic Carpet; Bust A Move 2; Shellshock; Alone in the Dark 2; Com. & Con. 1; Mega Man3)=GB(Mystic Quest)=S\_NES(Tertan I of Time; S. of Erem als PAL; S. of Mana; Lufia II; New Horizon als US). Suche RPG's und adv. Für MD; S-NES, GB, SAT, (z.B. MS=Fery Tales Adv. (DT), Mster System=Miracle Warrior Ph-Star I; (SAT=Albert Odyssey Force III Part 2, S-NES (=Crono Trigger; Bread of Fire II; Earthbound; Soul Blazer) PSX=RPG's und Str. und andere) Original Hintbook's (DT, Engl., JP) u. d. o. engl. Kompl. Lösungen. Suche Speziell Hintbook für Cr. Trigger, FF III, Brainlord (SNES), Ph. Star III, IV, Dung. Dragon (MD). Lösung zu Paladin Quest, Ultima VI (SNES), Traysia, Battle Master, Warsong, Rings of Power, (MD) Hintbook Bread of Fire II. Suche noch GB=Spiele FF I-III, Final Fantasy Advent. GB-Color, US\_SNES. Suche generell Spiele in Dt, US, JAP; Lagoon nur in Deutsch. Bitte melden unter Tel.:03332412451 nur! Fr.-So. oder immer unter Tel.:01723974083 bei Frank. Frank Berger, Lindenallee 74, 16303 Schwedt/O.

**Suche** für Game Boy: Star Wars 3, für NES: Metal Gear 1 und 2, Star Wars 2, für Jaguar: CD-Laufwerk, Ego Shooter (Dumpf), für PSX: Boom, Krazy Ivan, Colony Wars 1, für N 64: Ego Shooter (Bond, Dackel.....) Bei fairen Preisen kommen wir ins Geschäft. Tel.:0171/6942233 ruft an ich beisse nicht!

**Verkaufe** Saturn mit 10 Spielen, 3 Pads, (Enemy0, Athlete Kings, Scorcher u.a.) für DM 300 und N 64 mit 7 Spielen, 2 Pads, Rumble Pak, 4 MB Memory Card (Forsaken, Zelda, F 1 World GP) VHB für DM 450, auch einzeln. Ruft an!! Tel.:03987/52835 15.00 Uhr

**Stop!!!** Suche für NG Cart.: NEO Mr.Do., NEO Turf Master, Kizuna Encounter Super Tag Battle, Mahjong Shogi, Bust A Move, Puzzle de Pon, Fight Fever, KoF 97 (US), Shock Trooper., Magicial Drop 1 und 3...MD: Yuyu Hakushuu, Snow Bros.  
Verkaufe/Tausche auch (PC-E, PC-Fx, NG, Jag. SAT, MD, VB, SNES ...) Tel.:0221/699101 ab 16.00 Uhr Markus, 0171/8758577 ab 17.00 Uhr Sascha

## Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

**Stop!!!** Verkaufe Systeme/Spiele für PC-E, PC-Fx, NG, MD, SNES, SAT, DC..(PC-Fx:Langrissler, Tenchi Muyo..., NG Cart: Aof 3, Kof 94 bis 97, FFRB/FFRBS, Shin Oh Ken, Ninja Master's, Aero Fighters 3..., SNES: FF 4-6, Bahamut L., Crono T... PC-E: Bomberman 1-94, Langrissler, Gunhes 1-4, NEO Nec...). Verkaufe/Suche auch Anime LD's, Model Kit's, Soundtracks...  
Tel.:0221/699101 ab 16.00 Uhr Markus,  
Tel.:0171/8758577 ab 17.00 Uhr Sascha

## Master System/Game Gear

**Suche** für Sega Game Gear gut erhaltene Spiele von Sonic 3, 4 und Sonic Spinball.  
Tel.:05681/6752

**Verkaufe** über 100 Master Spiele (Streets of Rage, Aladdin, Alien 3, Indiana Jones 4, Dschungelbuch, Asterix 1 und 2, König der Löwen, Popolus, Terminator Dragon Crystal, Special Criminal Investigation, Speedball 1 und 2, Deep Duck Trouble, Ottifants, Ecco the Dolphin, Spiderman 1 und 2, Off Road, Hulk, Superman, Batman Returns, Double Dragon II, Paperboy, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine etc.) für zusammen DM 300.  
Tel.:02237/890 Andreas

## Mega Drive

**Ich will** Gunstar Heroes. Zahle DM 100 aufwärts. Bitte PAL. Guter Zustand.  
Tel.:07306/2404 Andreas 18.00 Uhr

**Verkaufe** 11 Mega Drive Spiele für je DM 20: Rebel Assault, Winterolympics, Red Zone, Dune, Phantasy Star II, Mega Games I, NHL 95, Ground Zero Texas, Formula One-Begondt. Limit Thunderhawk, Mic 29.  
Tel.:0241/37959 oder 01718186965, e-mail:b.reinhold@operamail.com

**Verkaufe/Kaufe** Sega Spiele/Konsolen z.B. MD, DC, MS, MCD, 32 X, SAT. Verkaufe Dune 2 (MD) für DM 65, Asterix (MD) für DM 35, Phantasy Star 2 (MD) für DM 95, Mickey Mouse Castle of ... (MS) für DM 40, Asterix (MS) für DM 40, Incomming (DC) für DM 90. Suche Sega Multi Mega, Sonic Jam (SAT), Fighters Megamix (SAT), Virtua Racing (MD), Metal Head (32 X).  
Tel.:0171/7919202

oder Fax:07323/921087 (Steffen)  
**Verkaufe** Atari Arcade Classics, Bugs Bunny, Speedy Gonzales, Batman Revenge of the Joker (US), Light Crusader, Cadash (US) Starflight, Shack F 4, Ecco 2, Urban Strike, Garfield, Izzy's Quest, Marsupilami, Marvel Land (JAP), Road Runner, TAZ 2, Beast Wrestler (US), Psycho Pinball, Forgotten Worlds, Alien Storm, WWF Arcade etc. für je DM 55. Alles incl. Porto.  
Tel./Fax.:030/6258637

## Dreamcast

**Verkaufe** DC-Spiele, z.B. Blue Stinger, Dynamite Deka 2, Power Stone, F 3, Monaco Racing Simulation 2, Sega Rally 2, Redline Racer. Habe immer wieder neue Spiele. Also Nummer merken! Tel.:0179/2904427. Falls in Berlin, Tausch auch möglich. Achtung: Ich übernehme keine Versandkosten!

**Dreamcast**, RGB-Kabel, 2 Joypads, Memory Card, House of Dead 2 Gun Set, Monaco GP 2, Blue Stinger, Sega Rally 2 zu verkaufen! Topzustand! Tel.:07545/6561 VB DM 950.

**Verkaufe** Dreamcast mit VMS, Spannungswandler, 3 Spielen (z.B. House of Dead und Pistole), RGB-Kabel. Alles in Top Zustand. Preis nach Vereinbarung. Tausche auch DC-Spiele und PSX-Spiele. Verkaufe Philips Cdi und Spiele und Filme und N 64 Spiel ISS 64. Verkaufe Metal Gear Solid Lösungsbuch (NED) für DM 20. Tel.:07546/929976

**Verkaufe:** Dreamcast-Spiele: Sega Rally, Sonic, Pen Pen, 7th Cross, Incoming, Power Stone, Blue Stinger, Godzilla, Evolution, Virtua Fighter, Top Zustand für je DM 60 bis DM 80. VMS, Fighting Sticks, Konsole (incl. Modem). Tel.:0441/776215 oder e-mail: yepi@hrz1.uni-oldenburg.de

**Verkaufe** Dreamcast und Games, die Games auch einzeln. House of Dead 2, Marvel, Get, Bass, Soul Fighter, Metropolis uvm. DVD Movies und diverse Heimkinokomp. Barco 800 Röhrenprojektor usw. Tel.:07263/2489

**Verkaufe/Tausche** und Kaufe Spiele und Zubehör für Dreamcast (keine Grundgeräte!). Suche vor allem aktuelle Spiele. Alles anbieten! Anzeige gilt länger! Mo-Fr. 17.00 bis 22.00 Uhr. Tel.:07131/484680 oder Handy 0172/9903656, e-mail: ocnarf@gmx.de. Besucht unsere Homepage: <http://www.konsolenboerse.de> Trade or die! Vielen Dank für euer Interesse!

**Verkaufe** HU-Filme auf DVD!!!

Tel.:05232/86159, nach Thomas fragen.

## Neo Geo

**Suche!!!** NEO GEO Modul Sammlungen zu kaufen gesucht!! Und suche!! NEO GEO CD. Gerät und Spiele und Zubehör! Suche: außerdem, noch eine komplette P.C. Engine Sammlung oder Konsole! Die weisse im Interfacekoffer mit C.D. bevorzugt oder Turbo Duo und Spiele! Suche auch P.C. Engine GT Handheld mit oder ohne Spiele! Bitte alles anbieten!!! Verkaufe für NEO GEO 20 Module (Raritäten!)  
Tel.:08431/41991

**Kaufe, verkaufe** NEO GEO CD-Spiele. Verkaufe z.B. Metal Slug 1 und 2, K.o.F. 94 und 95, Samurai 2-4, F.F. 1 und 2, Aerofighter 3, Prikinger und vieles mehr. Ca. noch 20 Spiele. Suche z.B. Sengoku 1, Samurai 1, A.o.F. 3, Cyper Lip, Gjost Pilots, Macarian Lord usw. P.S. Zahle gut!!!  
Tel.:0177/5979186







**Tausche/Verkaufe** N 64 mit 2 Controllern und 8 Spielen (Zelda 6, Worldcup 98, DKRacing, Mario Kart ...) und Rumble und Memory Card. Preis nach Vereinbarung. Tausche gegen Playstation mit 8 Spielen (wenn möglich mit Tomb Raider, Resident Evil 1 oder Final Fantasy 7). Tel./Fax.:06021/91536

**Verkaufe** Castlevania 64 (US) mit Import Adapter für DM 50 bis 60 (Top Zustand). Tel.:0211/4370986 ab 20.00 Uhr fragt nach Christian

**Verkaufe** N 64 mit 3 Pads, Memory Card, Expansion Pak, Rumble Pak, und 5 Spielen (Castlevania, Fifa 98, Mortal Kombat 4, mit Official Fighter's Kampanion Heft Tips und Tricks, N 64 Passport, Mario Kart, Prügelspiel.) Alles zusammen für DM 500. Ruft an!!! Tel.:0831/18115 N 64 Zelda Ausstattung!!!! Alles 100 % ok., Deniz!!!

**Suche dringend** folgende PAL uncut Titel: Turok 2, Bio Freaks, Nightmare Creatures, Duke Nukem Zero Hour und einen 3 D Egoshooter (RARE). Verkäufe außerdem (DM 70) oder Tausche Turok 2 (DT). Schreibt an: Cedric Percy, Scheerbachstraße 17, 77933 Lahr. Angebot steht für längeren Zeitraum. Nehme auch andere Spiele.

**Verkaufe** N 64 mit 3 Controllern, einem Sharkpad Pro, 2 Rumble Paks, 1 Memory Card, Roge Squadron und Agentenspiel von Rare. Preis auf Anfrage. Tel.:0228/364837 E-Mail:puetz-@t-online.de Fragt nach Nico

**Verkaufe** N 64 mit 6 Spielen (Bond, Zelda, Star Wars usw.), 2 Controller, Rumble Pak, Memory Pak, Top-Zustand. Versendung per Nachnahme, Preis VB ca. DM 500. Käufer dringend gesucht! Verkäufe auch Video Games, Mega Fun in Massen. Tel.:0351/2510645 Enrico ab 15.00 Uhr

**Verkaufe/Tausche** N 64 mit 3 Spielen (Turok 2, Mission Impossible, Star Wars), 2 Controller, Memory Card für VB DM 280 (7 Monate alt) oder tausche gegen Playstation. Tel.:0871/41714 Michael oder Handy:0170/2370835

## Saturn

**Verkaufe** After Burner 2 (JAP), Athlete Kings (JAP), Blazing Tornado (JAP), Bubble Boble, Creature Shock (JAP), C-Croc, Dark Savior (JAP/US), Daytona Championship, Fist (JAP), Fighting Vipers (JAP), Hang on (JAP), In the Hunt (JAP), Last Gladiators (JAP), Layer Section (JAP), Manx TT, Outrun (JAP), Panzer Dragon 2 (US), Puzzle Bobble 2X (JAP), Swagman etc. für je DM 65. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

**Verkaufe** After Burner 2 (JAP) für DM 65, Athlete Kings (JAP) für DM 65, Blazing Tornado (JAP) für DM 65, Daytona USA (JAP) für DM 45, Fighting Vipers (JAP) für DM 65, Formula Karts für DM 55, Game Ware 3 (JAP) für DM 85, Hebereke (JAP) für DM 65, Last Gladiators (JAP) für DM 65, ZAP! Snowboarding (JAP) für DM 65, Street Fighter Collection (JAP) für DM 85, Streetfighter Zero 2 (JAP) für DM 85, Layer Section (JAP) für DM 65, etc. alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

**Verkaufe** Iswat Special Weapon & Tactics Team (JAP) für DM 85, After Burner 2 (JAP) für DM 65, Dark Savior (US/JAP) für DM 65, F 1 Challenge (US) für DM 55, Fighting Vipers (JAP) für DM 65, Formula Karts für DM 55, Gradius Deluxe (JAP) für DM 85, In the Hunt (JAP) für DM 55, Manx TT für DM 65, Panzer Dargon 2 (US) für DM 65, Sega Rally (US/JAP) für DM 65, Bomberman SS (JAP) für DM 65, Tomb Raider für DM 55, Darius 2 für DM 45, etc. alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

**Verkaufe** Sega Saturn mit 1 Pad, 4 MB Memory und 13 Spielen z.B. NHL 98, NBA 98, Warcraft 2, Command & Conquer, Sega Rally, WWS 97, Shooter usw. für DM 250 VB. Tel. 03576/241291 Enrico

**Suche** günstig Sega Nomad! Suche auch alle guten Ballerspiele (z.B. Thunderforce V, Radiant Silvergun usw.)!!!! Bei mir gibt's auch noch folgende Saturnschätzchen: SWWS '98, (Best Soccer!), Prügelspiel, Virtua Fighter II, Street Fighter Alpha, Steep Stope Sliders, ID verhext, Guardian Heroes, X-Men, Fighting Vipers, Skeleton Warriors, Thunderhawk II, Athlete Kings, World Cup Golf, Bases Loaded '96, Croc, Tomb Raider und Robopit (alles Pal!) Mad Catz Analog-Lenkrad (incl. Pedalen), Lightguns, Action-Replay, Gambuster, 6-Spieler-Adapter (biete auch Bomberman) und Grundgeräte. Tel.:05205/10438 (17.00 bis 21.00 Uhr und am Wochenende

**Suche** für Saturn: Deep Fear (dt.), Marvel Super Heros (dt.), Gun Griffon 2 (JAP), X-Men vs. Street Fighter (JAP und 4 MB Karte), Marvel vs. Street Fighter (JAP und 4 MB Karte), Metal Slug (JAP und 1 MB Karte). Biete für dt. Games DM 50 und Porto, für JAP Games DM 80 und Porto. Suche für Mega-CD: Lunar 1 und 2 VHS. Ruft an Tel.02421/292563 (AB)

**Biete** nochmals neu gekauften Saturn aus Geldnot! Mit neuwertigen Spielen wie: Riven, Resident Evil 1, Pandemonium, Sega Rally, Virtua Fighter Kids, 3D-Pad mit Nights, Tunnel B 1. Alle CD's haben keine Kratzer. Preis verhandelbar. Mindestgebot je Spiel ca. DM 40 bis DM 50. Also auch einzeln erhältlich. Per Nachnahmeversand. Tel.:033203/22721 ab 18.00 Uhr Danke!

**Verkaufe** Blazing Tornado (JAP) für DM 65, Congo (US) für DM 65, Dark Savior (US/JAP) für DM 85, Iswat (JAP) für DM 85, Layer Section (JAP) für DM 65, Lode Runner (JAP) für DM 85, Outrun (JAP) für DM 55, Bomberman (JAP) für DM 65, Fighting Vipers (JAP) für DM 65, Vampire Hunter (JAP) für DM 55, Turfwind 96 (JAP) für DM 65, Rockman X 3 (JAP) für DM 85, Creature Shock (JAP) für DM 65, Astal (JAP) für DM 55, incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

**Suche** Sonic Jam. Zahle gut. Tel.:05932/1348, Thomas

**Verkaufe** 14 Saturn Spiele über 20 Demo CD's und Tips und Tricks Buch. Tel.:06332/72181

**Suche** das Saturn-Spiel Riven. Preis VB. Tel.:0221/361751

**Sammlungsauflösung!** Verkäufe ca. 80 Saturn Spiele und Zubehör ab DM 10. Tel.:09922/6756

**Verkaufe** Saturn, 2 Pads, 2 Infrarot-Pads, Action Replay, 18 Spiele (Sega Rally, Manx TT, NFS, PD 2, Tomb Raider, Myst, BUG) und andere. Alles Top Zustand. VB DM 450. Tel.:05151/21421

**Suche** alle möglichen Spiele für Saturn zum Tauschen gegen Shining Force 3, Deep Fear, Lost World, Bug Too u.a. Suche Die Hard Arcade, 3 D 4, Mass Destruction. Tel.:04131/61460. Tausche Sega Rally, Sat. Bomberman, NHL 98, Pandemonium, Nascar 98 und Rayman. Suche Burning R. Shooter u.a. Tel.:04131&61931 Einfach alles anbieten.

**Verkaufe** Saturn, 2 Pads, 16 Spiele (ausschließlich Top Titel wie z.B. War Craft II, Dackel, Shining, Resident Evil 1, Night Warriors, Dragon Force, Deep Fear, Enemy Zero uvm.) und 11 Demo CD's (alles Original und in 1 A-Zustand!!!) für DM 480. Tel.:04743/8170 Fragt nach José (vor 18.00 Uhr) Langen bei Bremerhaven

**Nur für ernsthaft interessierte Käufer!** Verkäufe Saturn mit 2 Pads und 10 diversen Spielen u.a. SWWS '98, Winter Heat, S-Strike, NBA '98, Andreotti R. Preis DM 350. Zzgl. 16.40 DM Versand per Nachnahme! Tel.:03447/831536 ab 18.00 Uhr Alex

## Inserentenverzeichnis

Activision.....	U4
CompuTec Media .....	39, 69, 71, 77, 87, 93, 94
Cryo .....	27, 49
Dynatex.....	59
Eidos.....	5
Electronic Arts .....	31
Gamers Point.....	75
GT Interactive .....	10, 11
Infogrames.....	U2
Langnese .....	17, 19, 23, 25
Lucky Games.....	67
Media Tunnel.....	105
Messe Berlin.....	15
MLC.....	27
Theo Kranz Versand .....	U3

## MEDIA-TUNNEL

Neue und gebrauchte Spiele auf über 200qm

### ANKAUF Wir kaufen Eure Spiele! VERKAUF

Wir freuen uns auch über Händler- und Sammleranfragen

Telefon: 030 - 32 70 60 34

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

über 60	verschiedene	N64
über 800	"	PC
über 500	"	PlayStation
über 400	"	GameBoy
über 300	"	Master System
über 400	"	Mega Drive
über 60	"	Sega Saturn
über 400	"	Amiga
über 60	"	Game Gear
über 200	"	Nintendo
über 500	"	Super Nintendo

Unsere aktuellen Top-Angebote:

* N64 Spiele - neu und gebraucht	ab DM 40,-
PlayStation Spiele - neu und gebraucht	ab DM 40,-

#### \*\*\*\*Gebrauchte Konsolen\*\*\*\*

Super Nintendo	DM 60,-
Mega Drive	DM 60,-
Master Konsole	DM 40,-
Amiga	DM 40,-
NES	DM 40,-
Saturn	DM 110,-

Spiele und außerdem:

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

Spiele, darunter viele Raritäten!

Unser Service:

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

Unser Laden:

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

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

Funk: 0177 - 61 41 781/ 82

Fax: 030 - 32 70 60 34

Geschäftszeiten: Montag-Freitag 09.30 - 19.00 Uhr Samstag 09.30 - 16.00 Uhr  
Alle Preise incl. MwSt., Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten, Auslieferung solange Vorrat reicht



# Das lest ihr in der nächsten



## Donkey Kong 64

Man braucht kein Prophet zu sein, um den Edelcodern von Rare bereits im Vorfeld der Veröffentlichung einen Riesenerfolg vorauszusagen. Werden die Abenteuer des zotteligsten Oldies der Geschichte der Videospiele auch den heimischen Freak zu Begeisterungstürmen hinreißen? Das ausführliche Preview in der nächsten Ausgabe wird dies klären!



## WWF Attitude



Iguana meldet sich mit dem neuesten Streich rund um die Wrestler-Liga WWF zurück. Eine neue Preview-Version und eventuell ein Test auf Herz und Nieren im nächsten Heft wird ein wahres Catcher-Fest einläuten. Mehr als 40 Wrestler und ein genialer Editor. Was will der heimische Zucker mehr?

**Mega Fun 9/99 erscheint am 4.8.99**

**Weitere Themen:**  
• Croc II: Die wandelnde Handtasche im ultimativen Härtestest!  
• Bomberman: Neuester Partyspaß aus Hudsons Schmiede  
• No Fear Downhill Mountainbiking-Test  
• Silent Hill: Komplettlösung!

# sekunde +++ in 1s



## Square meets Nintendo?!

Neues aus der Gerüchteküche: In einer von Square abgehaltenen hauseigenen Konferenz wurde bestätigt, dass man dort mit interessanten Next-Generation-Plänen liebäugelt. Square scheint nun auch mit dem in der Entwicklung befindlichen Dolphin-System aus dem Hause Nintendo anzubündeln. Neben dem bereits sicheren Engagement für die PlayStation 2 wäre dieser Fakt eine unheimlich große Bereicherung für die Next-Generation-Szene. Ausschlaggebend für Squares Pläne ist wohl die Tatsache, dass man bei Nintendo ebenfalls auf DVD als Medium setzen wird. Nintendo-Freaks werden deswegen sicherlich erfreut aufschreiben, da bereits ältere Square-Titel etwa auf dem SNES begeisterten.



## index

360	Test	59
A Bug's Life (US)	Cheat	96
Ape Escape	Test	72
Attack of the Saucerman	Test	48
Blue Stinger (JAP)	Tipps	97
Brian Lara's Cricket (PAL)	Passwörter	96
Bugs Bunny (PAL)	XP/GB	98
Bugs Bunny	Test	76
C&C 2 (PAL)	Cheats	96
Caesar's Palace 2 (PAL)	XP/GB	98
Castlevania 2	Neuheiten	17
Castrol Honda S. Rac.	Test	66
Chocobo Racing	Test	67
Civilization 2 (US)	Geldtrick	96
Command & Conquer	Test	68
Croc 2	Neuheiten	20
Das Grab des Pharao	Test	49
Diver's Dream (PAL)	XP/GB	98
Dreams (PAL)	XP/GB	98
Driver (PAL)	Cheats	97
Duke: Time to Kill (PAL)	Cheats	99
Duke: Zero Hour (PAL)	Hilfe	100
Duke Nukem: Zero Hour	Test	42
Evil Zone	Test	50
Gungage	Neuheiten	23
Hugo 2 (PAL)	XP/GB	98
In the Hunt (PAL)	XP/GB	98
Jade Cocoon	Neuheiten	12
Kensei: Sacred Fist (PAL)	XP/GB	98
Legacy of Kain: Soul Reaver	Test	60
Legend of Kartia	Test	40
Lode Runner 3D (US)	Cheat	96

Lunar Silver Star	Test	79
Men in Black (PAL)	Tipps	99
Micro Machines 64 (PAL)	Cheats	96
Monkey Hero (PAL)	XP/GB	98
NBA Pro '99	Test	70
Omega Boost	Test	64
Peak Performance (PAL)	XP/GB	98
Plane Crazy	Neuheiten	24
Poy Poy 2 (PAL)	XP/GB	98
Rampage 2	Test	38
Rampage 2 (US)	Passwörter	96
Re-Volt	Neuheiten	18
Rollcage (PAL)	Passwörter	96
Shadow Madness	Test	78
Shadowman	Neuheiten	14
Shadowmaster (PAL)	XP/GB	98
Shadow Gunner (PAL)	XP/GB	98
Silent Hill	Test	44
Soul Fighter	Neuheiten	16
Speed Devil	Neuheiten	26
Star Wars: Racer (PAL)	Cheats	97
Star Wars: Rogue Sq. (PAL)	Passwörter	99
Street Skater (PAL)	XP/GB	98
The X-Files	Neuheiten	19
Theme Park World	Neuheiten	22
Turok 2: Seeds of Evil (PAL)	Diverses	99
Vigilante 8 (US)	Cheats	97
Virus	Neuheiten	25
V-Rally 2 (PAL)	Einsteigertipp	102
V-Rally 2	Test	32
Wächter der Schatten	Neuheiten	15
WWF Attitude	Neuheiten	8
X-Com T. fr. the Deep (PAL)	XP/GB	98
YoYo's Puzzle Park (PAL)	XP/GB	98
Zelda: Link's Aw. DX (PAL)	Musiktitel	99

## Ercheinungstermine

### Japan

Dino Crisis	1. Juli	PS
Ogre Battle	14. Juli	N64
Vandal Hearts II	15. Juli	PS
Grandia	Juli	PS
J-League 2	Juli	N64
Frame Gride	Juli	DC
Street Fighter Zero 3	Juli	DC
Geist Force	Juli	DC
Hydro Thunder	Juli	DC
Climax Landers	Juli	DC
D2	Juli	DC
Legend of Mana	Juli	PS
Mermaid	August	PS
Shenmue	5. August	DC
Street Fighter Zero 3	August	SAT
Gundam	September	DC
Lake Masters Pro	September	PS

### USA

Harrier 2001	6. Juli	N64
Tonic Trouble	10. Juli	N64
Monaco Grand Prix	16. Juli	N64
All Star Tennis '99	16. Juli	N64
Mario Golf	27. Juli	N64
Bass Landing	Juli	PS
Carmageddon	Juli	PS
Jade Cocoon	Juli	PS
V-Rally Edition '99	16. August	N64
Shadowman	17. August	N64
Duke Nukem: Zero Hour	18. August	N64
Gex 3: Deep Cover Gecko	25. August	N64
Goemon's Great Adv.	25. August	N64
NFL Extreme 2	August	PS
Soul of the Samurai	August	PS
South Park	August	PS
Shogun Assassins	August	PS
NFL Blitz	August	PS
NFL Quarterback 2000	August	N64

### Deutschland

Ape Escape	2. Juli	PS
Attack of the Saucerman	16. Juli	PS
Omega Boost	23. Juli	PS
Croc 2	23. Juli	PS
Soul Reaver	Juli	PS
NBA Pro '99	Juli	PS, N64
Silent Hill	Juli	PS
Bomberman F. Race	Juli	PS
Bomberman	Juli	PS
Aeronaus	Juli	PS
Castrol H. Superbike R.	Juli	PS
Q 2	Juli	N64
WWF Attitude	Juli	PS
Kurushi Final	6. August	PS
Bundesliga Stars 2000	12. August	PS
Speed Freaks	27. August	PS
Um Jammer Lammy	27. August	PS
Point Blank 2	27. August	PS
South Park	August	PS
Donkey Kong 64	August	N64
Monster Truck Madness	August	N64
Madden NFL 2000	9. September	PS
Sled Storm	9. September	PS
NHL 2000	23. September	PS
Alien Resurrection	24. September	PS
Hot Wheels	24. September	PS
Ruff & Tumble	September	PS
Tony Hawk's Pro S.	September	PS
Rainbow Six	September	PS
Road Rash	September	N64
Shao Lin	September	PS
World League Soccer	September	N64
Re-Volt	September	PS
Shadow Man	September	PS
Superman	September	N64

## So erreicht ihr uns:

**Zentrale Abo-Nummern:**  
Tel.: 0180 / 5959506  
Fax.: 0180 / 5959513  
email: [computec.abo@dsb.net](mailto:computec.abo@dsb.net)  
**Anschrift der Redaktion**  
Computec Media, Mega Fun  
Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg  
e-Mail: [leserecke@megafun.de](mailto:leserecke@megafun.de)  
Fax: 0931/7842515  
**Anschrift des Abo-Service**  
Abo-Betreuung Nürnberg  
Computec Media  
Postfach 90 02 01  
90495 Nürnberg  
**Vorstand**  
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

## Redaktion

**Chefredakteur**  
Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)  
**Textkorrektur**  
Claudia Brose  
**Redaktion**  
Uwe Kraft, Gunther Hruby, Swen Harder  
**Bildredaktion**  
Karel Stumpf  
**Redaktion England**  
Derek dela Fuente  
**Freie Mitarbeiter**  
René Schneider, Georg Döller, Mario Brkujl

**Layout**  
Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby, Björn Harisaußen

**Konzeption**  
Uwe Kraft  
**Titel**  
Konami

**Manuskripte und Programme**  
Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht**  
Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

## Computec Media Services GmbH

Roonstraße 21  
90429 Nürnberg  
Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 - 143  
Fax: +49 - (0)911 - 28 72 - 241  
email: [carudolph@computec.de](mailto:carudolph@computec.de)  
Web: [www.computec.de](http://www.computec.de)

## Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144)

Jens Klöver (-348)

## Anzeigendisposition

Andreas Klopfer (-140)

## Anzeigenassistentin

Ina Schubert (-346)

## Online-Werbeflächen

Susanne Szameitat (-142)

## Anzeigenleitung

Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141)

## Anzeigenmarketing

Monika Fleener (-345)

## Assistenz der Anzeigenleitung

Claudia Rudolph (-143)

## Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.12.1998

## Verlag

### Computec Media

Innere Cramer-Klett-Str. 6

90403 Nürnberg

### Verlagsleitung

Roland Bollenhoff

### Produktionsleitung

Martin Clossmann

### Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth<, Sandra Wendorf

### Vertrieb

Gong Verlag GmbH

### Abonnement

Mega Fun kostet im Abonnement

DM 62,- (Ausland DM 86,-)

### Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277

eMail: [eebner@pgvsalzburg.com](mailto:eebner@pgvsalzburg.com)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

### Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

### ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und

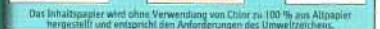
Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN 0946-6282 VKZ | 11355

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 1. Quartal 1999: 50.810 Exemplare

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:



Das Inhaltsverzeichnis wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.



# Theo Kranz Versand

44135 Dortmund  
Im Brückcenter  
**Laden & Versand**  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11

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

## PlayStation

**SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK** 239,-  
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD  
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK  
**CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN** ... 19,95  
**CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN)** 29,95  
**CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG.** ... 59,95  
VERSCHIEDENE FARBEN



**CONTROL PAD DUAL SHOCK** ... 39,95  
**CONTROLLER-VERLÄNGERUNG** ... 19,95  
**PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE** ... 9,95  
**ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT** ... 29,95  
**GAMEBUSTER DELUXE** ... 89,95  
**CHEATMASTER - BLAZE** ... 29,95  
**X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE** 84,95  
**X-PLÖDER SCHUMMELBUCH** ... 29,95  
**X-PLÖDER PROFESSIONAL** ... 134,95  
**RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHL.)** 16,95  
**LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)** 129,95  
**LENKRAD DUAL FORCE WHEEL** ... 149,95  
**JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP** ... 34,95  
**PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)** 59,95  
**PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.)** 69,95  
**MEMORY CARD 15 BL.-ORIG.** ... 29,95  
**MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 in 1)** 129,95  
**MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 in 1)** 134,95  
**MEMORY CARD 120 BLOCKS** ... 44,95  
**MEMORY CARD 720 BLOCKS** ... 64,95  
**MOUSE LOW BUDGET** ... 34,95



**360** ... 89,95  
**ABE'S EXODUS (DODWORLD 2)** ... 79,95  
**ACM 1918 (JULI)** ... 84,95  
**AIRNAUTS (JULI)** ... 89,95  
**ALIEN RESURRECTION (SEPT)** ... 89,95  
**APE ESCAPE (JULI)** ... 89,95  
**APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR.** 139,95  
**ASTERIX** ... 89,95  
**ATTACK OF THE SAUCEMAN (JULI)** 79,95  
**BASEBALL EDITION 2000** ... 89,95  
**BIG AIR** ... 89,95  
**BILIARD NIGHTS (SEPT)** ... 79,95  
**BLOOD LINES** ... 79,95  
**BLOODY ROAR 2** ... 84,95  
**BOMBERMAN** ... 79,95  
**BOMBERMAN FANTASY RACING** ... 89,95  
**BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED.** ... 99,95  
**BREATH OF FIRE 3** ... 89,95  
**BUGS BUNNY AUF ZEITREISE** ... 84,95  
**BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG.)** ... 89,95  
**BUST A MOVE 4** ... 64,95  
**CAPCOM GENERATIONS 1 (JULI)** ... 84,95  
**CARMAGEDDON - F.Z.H. (DT.) (SEPT)** 84,95  
**CASTROL HONDA SUPERBIKE (JULI)** 89,95  
**CENTIPEDE PSX** ... 89,95  
**CHESSMASTER MILLENIUM** ... 89,95  
**CIVILIZATION 2** ... 89,95



**RAILROAD TYCOON 2 (SEPT) (PSX) 89,95**  
**SPEED FREAKS (SEPT) (PSX) 89,95**

**NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN  
VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG  
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR  
MAGAZIN**  
PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE  
NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI!  
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE  
KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES  
PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIER-  
TEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM  
RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

**COLONY WARS 2: VENGEANCE** ... 89,95  
**COMMAND & CON. 2: GEGENSCHL.** ... 89,95  
**COOL BOARDERS 3** ... 89,95  
**CRASH BANDICOOT 3** ... 89,95  
**CROC 2 (JULI)** ... 89,95  
**DARK STALKERS 3** ... 84,95  
**DESCENT 3 (JULI)** ... 79,95  
**DISCWORLD NOIR (SEPT)** ... 84,95



**DIVER'S DREAM (DEEP BLUE)** ... 89,95  
**DRIVER** ... 89,95  
**EARTHWORM JIM 3D (AUG.)** ... 89,95  
**EVIL ZONE (JULI)** ... 89,95  
**FIFA '99** ... 89,95  
**FORMEL 1 '98** ... 99,95  
**G-POLICE 2 (SEPT)** ... 89,95  
**GEX 3: DEEP COVER GECKO** ... 89,95  
**GOLF PRO** ... 94,95  
**GRAND THEFT AUTO - LONDON** ... 44,95  
**HARD EDGE** ... 89,95  
**HUGO 2** ... 89,95  
**KAGERO DECEPTION (JULI)** ... 79,95  
**KENSAI - SACRED FIST** ... 89,95  
**KINGSLEY (AUG.)** ... 89,95  
**KKND - KROSSFIRE** ... 89,95  
**KURUSHI FINAL (SEPT)** ... 89,95  
**LE MANS (24 STUNDEN) (SEPT)** ... 89,95  
**LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER** ... 99,95  
**LEGEND OF KARTIA** ... 99,95



**DISCWORLD NOIR (SEPT) (PSX) 89,95**  
**TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95**

**MARVEL SUPERHER. VS. STREETF.** ... 84,95  
**MASTER OF MONSTERS** ... 99,95  
**METAL GEAR SOLID** ... 89,95  
**METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK** 159,95  
**SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID** 24,95  
**MISSION IMPOSSIBLE (OKT)** ... 89,95  
**MYSTICAL NINJA (GOEMON) (SEPT)** 99,95  
**NBA PRO '99** ... 99,95  
**NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPH.** 89,95  
**NFL BLITZ** ... 89,95  
**NHL '99** ... 89,95  
**NHL PRO '99 (AUG.)** ... 89,95  
**NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT)** 89,95  
**OMEGA BOOST (JULI)** ... 79,95  
**PLANE CRAZY (JULI)** ... 89,95  
**PLAYER MANAGER - ANCO** ... 84,95  
**POPOULOS - THE 3RD COMING** ... 89,95  
**POINT BLANK 2 (AUG.)** ... 89,95  
**POY POY 2** ... 89,95  
**R-TYPE DELTA** ... 79,95  
**RACING SIMULATION 2** ... 49,95  
**RAILROAD TYCOON 2 (SEPT)** ... 89,95  
**RAINBOW SIX (SEPT)** ... 89,95



**RALLYMASTERS (JULI)** ... 79,95  
**RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR** ... 84,95  
**RC STUNT COPTER (AUG.)** ... 79,95  
**REVOLT (AUG.)** ... 89,95  
**RIDGE RACER TYPE 4** ... 89,95  
**RUGRATS** ... 89,95  
**SHADOWMAN (AUG.)** ... 84,95  
**SILENT HILL (JULI)** ... 89,95  
**SPIELEBER. SILENT HILL ORIG. (JULI)** 24,95  
**SMASH COURT TENNIS: A. KOORN** 79,95  
**SOUTHPARK (AUG.)** ... 84,95  
**SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (AUG.)** 89,95  
**STAR WARS: EP. 1 - RACER (AUG.)** 89,95  
**STREETFIGHTER ALPHA 3** ... 79,95  
**STREETFIGHTER COLLECTION 2** ... 79,95  
**SWING** ... 74,95  
**SYPHON FILTER** ... 89,95  
**T'AI FU** ... 79,95  
**TANKTICS** ... 84,95  
**TEKKEN 3** ... 89,95  
**TOCA TOURING CAR 2** ... 89,95  
**TOMB RAIDER 3** ... 99,95  
**TOMORROW NEVER DIES (AUG.)** ... 89,95  
**TRAP RUNNER** ... 89,95  
**TUNGUSKA (SEPT)** ... 84,95  
**UBIK** ... 99,95



**UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99** ... 99,95  
**UEFA STRIKER (SEPT)** ... 84,95  
**UM JAMMER LAMMY (AUG.)** ... 89,95  
**V-RALLY 2** ... 89,95  
**VIRUS** ... 89,95  
**WARZONE 2100** ... 89,95  
**WILD NINE'S SPECIAL EDITION** ... 69,95  
**(INKL. PSX-T-SHIRT)**  
**WIPEOUT 3 (SEPT)** ... 89,95  
**WWF ATTITUDE (AUG.)** ... 84,95  
**X-GAMES PRO BOARDER** ... 89,95



**STAR WARS EPISODE 1 (AUG.) (PSX) 89,95**  
**BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (PSX) 84,95**

**GAMEBOY COLOR (VERSCH. FARBEN)** ... 139,-  
**A BUG'S LIFE** ... 59,95  
**ASTOR & MELLIE** ... 59,95  
**BIENE MAJA** ... 59,95  
**BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3** ... 59,95  
**BUST A MOVE 4** ... 59,95  
**CONKER'S POCKET TALES** ... 59,95  
**GAME & WATCH GALLERY 2** ... 44,95  
**HEXICITE** ... 64,95  
**HOLY MAGIC CENTURY** ... 64,95  
**HUGO 2 1/2** ... 64,95  
**JUUST & DEFENDER** ... 64,95  
**KLUSTAR** ... 64,95  
**LEGEND OF RIVER KING** ... 64,95  
**LOONEY TUNES** ... 64,95  
**LUCKY LUKE** ... 64,95  
**MARIO PARTY (N64) 89,95**  
**NBA PRO '99** ... 64,95  
**PITFALL** ... 64,95  
**PRINCE OF PERSIA** ... 44,95  
**RUGRATS** ... 64,95  
**SHADOWGATE - CLASSICS** ... 64,95  
**SHANGHAI POCKET** ... 64,95  
**SILICON VALLEY** ... 64,95  
**SUPER BREAKOUT** ... 54,95  
**SUPER MARIO BROS. DELUXE** ... 84,95  
**TETRIS DELUXE** ... 44,95  
**TOM UND JERRY** ... 54,95  
**TWEETY & SYLVESTER** ... 54,95  
**WARLAND 2** ... 64,95  
**WWF ATTITUDE** ... 59,95  
**ZELDA II** ... 84,95

**GameBoy Color**

**Rechtzeitig vorbestellen!**  
Voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!

**Dreamcast**  
am 23.09.'99 bei uns  
Rechtzeitig vorbestellen!

**Dreamcast (Sept)** ... 494,-  
deutsche Version, inkl. Modem!  
**Controller (Sept)** ... 59,95  
**Dreamcast-Stick (Sept)** ... 94,95  
**Keyboard (Sept)** ... 59,95  
**VMU-Card (Sept)** ... 59,95  
**Racing CP (Sept)** ... 124,95  
(Lenkrad)  
**Buggy Heat (Sept)** ... 94,95  
**Cool Boarders DC (Okt)** ... 94,95  
**D 2 (Dez)** ... 94,95  
**Dynamite Cop (Sept)** ... 94,95  
**Get Bass (Sept)** ... 189,95  
(inkl. Fishing Controller)  
**House of the Dead 2** ... 149,95  
(inkl. Gun) (Sept)  
**Metropolis (Sept)** ... 114,95  
**NBA (Nov)** ... 94,95  
**Red Dog (Sept)** ... 94,95  
**Sega Rally 2 (Okt)** ... 114,95  
**Sonic Adventure (Sept)** ... 114,95  
**Soul Calibur (Nov)** ... 94,95  
**Toy Commander (Sept)** ... 94,95  
**Virtua Fighter 3 tb (Sept)** 94,95



## Nintendo 64

**MARIO KOMPLETT PAK** ... 244,-  
**STAR WARS EP. 1 RACER LTD. ED. SET** 299,-  
N 64 + STAR WARS EPIS. 1 RACER  
**ANTENNENKABEL** ... 24,95  
**ANTENNENKABEL ORIG.** ... 49,95  
**CONTROL PAD - ORIGINAL** ... 54,95  
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)  
**EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)** 64,95  
**CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS** ... 49,95  
**JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH** ... 14,95  
**LENKRAD 664 BUMBLE WHEEL** ... 129,95  
**MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.** ... 34,95  
**MEMORY CARD 1 MEG** ... 26,95  
**MEMORY CARD 8 MEG** ... 59,95  
**RUMBLE PAK** ... 34,95  
**RUMBLE PAK JOYTECH COLOR** ... 19,95



**X-PLÖDER - SCHUMMELMOD. (JULI)** 109,95  
**1080° SNOWBOARDING** ... 89,95  
**ALL STAR BASEBALL 2000** ... 99,95  
**ALL STAR TENNIS '99** ... 99,95  
**BANJO & KAZOOIE** ... 89,95  
**BEEBLE ADVENTURE RACING** ... 109,95  
**BODY HARVEST** ... 49,95  
**BOMBERMAN HERO** ... 89,95  
**BUCK RUMBLE** ... 99,95  
**BUST A MOVE 3** ... 99,95  
**CARMAGEDDON 64 - F. Z. H. (DT.)** 109,95  
**CASTLEVANIA 3D** ... 109,95  
**CHAMALEON TWIST 2** ... 99,95  
**CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY** ... 89,95  
**COMMAND & CONQUER (JULI)** ... 109,95  
**DIDDY KONG RACING** ... 89,95  
**EXTREME G 2** ... 99,95  
**F1 WORLD GRAND PRIX 2 (JULI)** ... 89,95  
**FLYING DRAGONS** ... 109,95  
**F-ZERO X** ... 89,95  
**GEX 64 (GEX 2)-ENTER THE GECKO** 109,95  
**GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA** ... 114,95  
**JET FORCE GEMINI (SEPT)** ... 109,95  
**LODE RUNNER 3D** ... 99,95  
**MARIO PARTY** ... 89,95  
**MICRO MACHINES 64 TURBO** ... 114,95



**MILO'S ASTRO BOWLING** ... 109,95  
**MISSION IMPOSSIBLE** ... 99,95  
**MONSTER TRUCK MADNESS (SEPT)** 89,95  
**NASCAR '99** ... 109,95  
**NBA LIVE '99** ... 109,95  
**NBA PRO '99** ... 114,95

**TONIC TROUBLE (ED) (N64) 109,95**  
**CASTLEVANIA 3D (N64) 109,95**

**STAR WARS EP. 1 RACER (PSX) 89,95 (N64) 109,95**  
**F1 WORLD GRAND PRIX 2 (JULI) (N64) 89,95**

**NFL QUARTERBACK CLUB '99** ... 94,95  
**NHL BREAKAWAY HOCKEY '99** ... 94,95  
**NHL PRO '99 (SEPT)** ... 114,95  
**PENNY RACERS** ... 89,95  
**PREMIER MANAGER 64 (JULI)** ... 109,95  
**RACING SIMULATION 2 (SEPT)** ... 119,95  
**RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR** ... 109,95  
**RAYMAN 2 (SEPT)** ... 119,95  
**REVOLT (AUG.)** ... 99,95  
**SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RAC.** 109,95  
**S.C.A.R.S.** ... 109,95  
**SHADOWGATE 64** ... 109,95



## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

**SONY PLAYSTATION**

**ABE'S EXODUS** ... 79,95  
**BUST A MOVE 3** ... 49,95  
**CRIME KILLER** ... 49,95  
**DIABLO** ... 49,95  
**MR. DOMINO** ... 49,95  
**POY POY** ... 49,95  
**RACING SIMULATION 2** ... 49,95  
**RIVEN (MYST 2)** ... 69,95  
**S.C.A.R.S.** ... 49,95  
**SENTIENT** ... 49,95  
**SENTINEL RETURNS** ... 44,95  
**SPACE JAM** ... 49,95  
**SUPERCROSS (J. MCGRATH)** ... 49,95  
**VIGILANTE 8** ... 49,95  
**WARHAMMER 2 (DARK OMEN)** ... 49,95  
**WILD NINE'S - SPEC. ED.** ... 69,95  
**WWF IN YOUR HOUSE** ... 49,95  
**WWF WARZONE** ... 59,95  
**XENOCRAZY** ... 69,95

**PLATINUM-EDITION**

**ABE'S ODDYSEE** ... 49,95  
**ALIEN TRILOGY** ... 44,95  
**BUST A MOVE 2** ... 49,95  
**C & C 2: ALARMSTUFE ROT** ... 49,95  
**COOL BOARDERS 2** ... 49,95  
**COLIN MCRAE RALLY (JULI)** ... 49,95  
**CRASH BANDICOOT 2** ... 49,95  
**CROC** ... 49,95  
**DESTRUCTION DERBY 2** ... 49,95  
**FIFA '98** ... 49,95  
**FINAL FANTASY VII** ... 49,95  
**G-POLICE** ... 49,95  
**GRAN TURISMO** ... 49,95  
**GRAN THEFT AUTO** ... 44,95  
**HEART OF DARKNESS** ... 44,95  
**MEDIEVIL (SEPT)** ... 49,95  
**HERCULES** ... 49,95  
**INT. SUPERSTAR SOCCER PRO** ... 49,95  
**JURASSIC PARK** ... 49,95  
**MICRO MACHINES V3** ... 49,95  
**MICKEY'S WILD ADVENTURES** ... 49,95  
**MOTO RACER** ... 44,95  
**PORSCHE CHALLENGE** ... 49,95  
**RAYMAN** ... 44,95



**NINTENDO 64**

**BODY HARVEST** ... 49,95  
**BUST A MOVE 2** ... 49,95  
**HOLY MAGIC CENTURY** ... 59,95  
**IGGY'S RECKIN' BALLS** ... 79,95  
**INT. SUPERSTAR SOCCER '98** ... 59,95  
**MYSTICAL NINJA GOEMON** ... 89,95  
**NAGANO WINTER OLYMPICS** ... 59,95  
**NBA COURTSIDE** ... 59,95  
**NBA PRO '98** ... 49,95  
**SPACE STATION - SILICON VA.** ... 94,95

**PLAYER'S 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

**SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!**

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE:  
IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE  
VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG  
UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL  
SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI  
IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3  
LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG  
SOGAR PORTOFREI! \*

**Theo KRANZ VERSAND**

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 35 45 20

VERSANDKOSTEN: POST NACHNAHME: 6,40 DM ZUGL. NACHNAHMEGEBÜHR. UPS NACHNAHME: 16,50 DM. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN: 0,10 DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN: 0,10 DM. LADENPREISE KÖNNEN VARIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. \*GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/371602. ALLE PREISE IN DM.

**0931/3545222** oder **0180/5211844**  
INTERNET: [HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ](http://WWW.LOGON.DE/KRANZ)

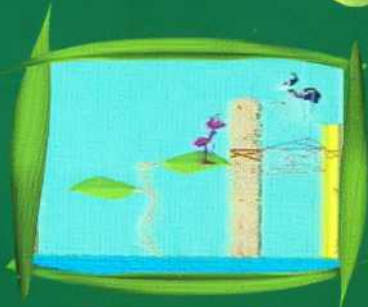


Disney  PIXAR

# a bug's life



**Bist Du  
Ameise  
genug?**



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.