

MEGA FUN

Das Magazin für mehr Konsolenspaß.

6/2000
DM 5,90



+ **2** Mega-Poster
Nightmare Creatures II
MDK 2

NINTENDO • SEGA • SONY

Nightmare Creatures II

Auf Herz und Nieren getestet:

Kalisto entführt euch in das Reich der Toten



Driver 2

Fahrlässig gut: Einsteigen, abfahren und durchdrehen



LIVE AUS JAPAN

- JETZT ENTHÜLLT: DAS GEHEIMPROJEKT VOM SOLID-SNAKE-SCHÖPFER
- SEGAS MESSETRIUMPH
- BRANDHEISSE INFOS ZU FINAL FANTASY IX



TOKYO GAME SHOW



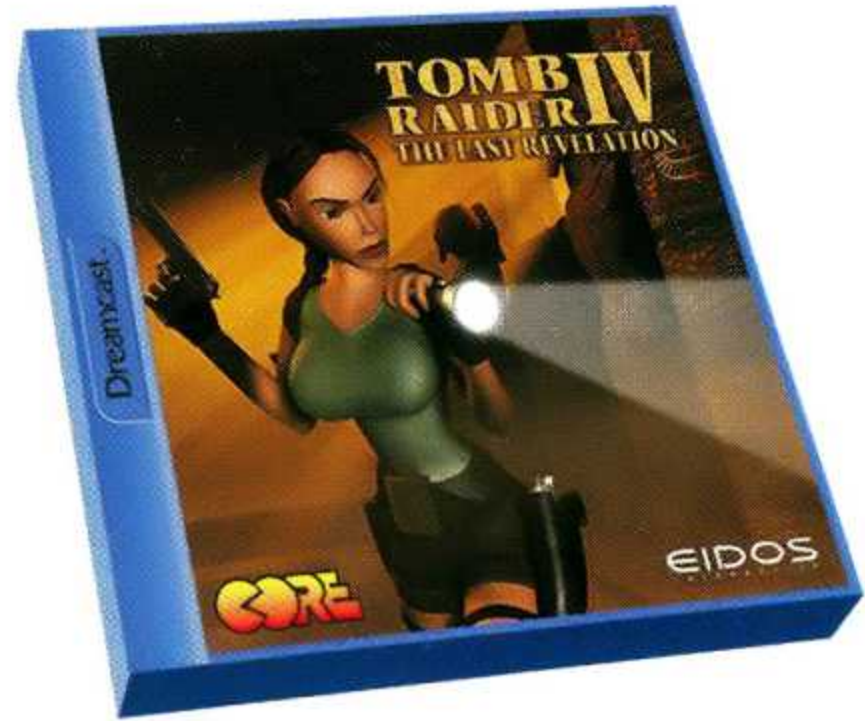
& tricks zum Sammeln

tipps

Syphon Filter 2, Hydro Thunder, Fear Effect, Ridge Racer 64, Rollcage 2, Toy Story 2



So schön war Lara noch nie.



Jetzt auch erhältlich für



TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION



www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

WUMM gelaufen

Mit dieser Information hätte Sony besser schon etwas eher an die Öffentlichkeit gehen sollen. Dass man mit der neuen PlayStation 2 nicht nur Videospiele, sondern auch Luftabwehrraketen steuern kann, ist wahrscheinlich nur den wenigsten bekannt. Grund genug für uns, dieses neue Feature auszuprobieren. Unser knallharter Tester Swen zog sich gleich sein Sturmtruppen-Häubchen über und stöpselte die PlayStation 2 an die Zentral-Computer der Luftabwehr an. Das alles hätte beinahe in einer kleinen Katastrophe geendet, als er fälschlicherweise ein Cruise-Missile mit Atomsprenkopf an die Strippe bekam. Nur in letzter Sekunde konnte Gunther mit einem getunten Game Boy Color den Urknall verhindern. Das ist gerade noch einmal gut gegangen. Also, liebe Kinder, spielt nicht zu viel mit eurem Taschenrechner, nicht dass ihr den Ofen eurer Mutter ausschaltet und deshalb die Küche am Abend kalt bleibt.



Zu Ostern nichts Neues im Nest!

Es ist schon wirklich erstaunlich! Kaum hat sich jedermann an die kleine, noch etwas schüchterne PlayStation 2 gewöhnt, kehrt in unserer Redaktion wieder der normale Alltagstrott ein. Während sich unser lieber Swen begeistert dem Meucheln von Zombies in Nightmare Creatures 2 hingab, rannte Markus von unserem Schwester-magazin PSG wild schreiend aus dem Redaktionsgebäude, als er die Testversion von Tomb Raider IV für den DC zu sehen bekam. Für unseren letzten Dead-or-Alive-2-Test sieht es leider nicht besonders gut aus. Da die netten Jungs von Acclaim die GD-Rom zu früh als Testmuster freigaben, müssen wir dieses Spiel aller Wahrscheinlichkeit nach noch einmal nachtesten. Tecmo hat sich nämlich entschlossen, das Beat 'em Up für uns Europäer zu überarbeiten, damit es etwas umfangreicher wird. Um den motorisierten Straßenraub zu perfektionieren, besuchten wir diesen Monat die britischen Coder von Reflections. Wir haben für euch vor Ort die neusten Infos zu Driver 2 abgegriffen. Weiter in die Ferne hat es unseren fleißigen Udo getrieben. Zusammen mit Nils, PR-Recke von Ubi Soft, schipperte er ins asiatische Shanghai, um dort die lang erwartete PlayStation-Version von Rayman 2 zu begutachten (und noch einiges mehr, Gruß an Kollegen Wolfi vom Münchner Fun-Magazin). Dort informierte ein Ubi-Soft-Mitarbeiter namens Ding Dong über die Fortschritte des Spieles. Der Trip wurde überschattet vom Rauswurf des

mazedonischen Sympathieträgers Zladdi, den Niels und Udo (beide fanatische Zlatko-Anhänger) nur unter Zuhilfenahme von einer mächtigen Überdosis Asahi-Medizin verkrafteten. Fast schon als Klassiker könnte man ein Modul bezeichnen, welches ebenfalls den Weg in unser Haus fand. Mit Daikatana 64 hielten wir ein Spiel in der Hand, das von unseren PC-Freaks schon seit einigen Jahre sehnsüchtig erwartet wird. Beinahe schon ungläubig steckten wir es in unser N64 und (wie soll es schon anders sein) es enttäuschte nach allen Regeln der Kunst. Natürlich trudelten auch einige Neuheiten für die PlayStation 2 ein. Neben Dead or Alive 2 war vor allem Tekken Tag Tournament der absolute Renner. Verlierer des Monats ist leider Square-soft. Mit Driving Emotion Type-S haben die Software-Spezialisten, Udos Meinung nach, den absoluten Tiefpunkt in ihrer Rennspiel-Karriere erreicht. Auch Swen trieb es in die weite Ferne. Wegen der harten Einfuhrgesetze von Tieren musste er sich kurzfristig die Haare schneiden lassen, um in England einreisen zu dürfen. Sonst hätte er womöglich zwei Wochen in die Pudel-Quarantäne gemusst und die neusten Infos zur Dreamcast-Version von Black & White somit keinesfalls rechtzeitig nach Hause gebracht. Ansonsten ist aber alles beim Alten geblieben. Viel Spaß!

Euer Mega-Fun-Team



TT Titelthema

neuheiten

Dreamcast

- Alone in the Dark 4 26
- Black & White..... 36

PlayStation

- Alone in the Dark 4 26
- TT** Driver 2..... 20
- Front Mission 3..... 23
- Rayman 2..... 24
- Sno-Cross..... 22
- Tenchu 2..... 34
- Tony Hawk's Pro Skater 2 30
- Walt Disney's Magical Racing Tour 32
- World Touring Cars 28

PlayStation 2

- Alone in the Dark 4 26
- Dead or Alive 2 12
- Doukyo Billiard Master 2 14
- Driving Emotion Type-S 14
- Golf 15
- IQ Remix + 14
- Tekken Tag Tournament 10
- TT** Live aus Japan: Tokyo Game Show... 6
- PlayStation 2: Europa-News..... 38
- News..... 40

test

Dreamcast

- 4 Wheel Thunder 66
- Evolution 68
- Grand Theft Auto 2 50
- Roadsters (us)..... 76
- Tomb Raider IV..... 48

PlayStation

- Alundra 2 74
- Armorines: Project S.W.A.R.M. 65
- Army Men: Sarge's Heroes 63
- Big Ol' Bass: Fisherman's Bait 2 .. 61
- Everybody's Golf 2..... 63
- Jackie Chan's Stuntmaster 61
- Jedi Power Battles 59
- NBA in the Zone 2000 62
- NFS: Porsche Unleashed 60
- N-Gen Racing 72
- NHL Blades of Steel..... 67
- TT** Nightmare Creatures II..... 44
- Rugrats..... 73
- Street Sk8ter 2 64
- Suikoden II 70
- Tiger Woods: PGA Tour 2000 61
- Vampire Hunter D 67
- Wild Metal..... 73

Nintendo 64

- Daikatana..... 68
- Hydro Thunder 65
- Ridge Racer 64 78
- Tarzan 73
- Top Gear Hyper Bike 69
- Winback: Covert Operations 71

erste hilfe

PlayStation

- Army Men: Sarge's Heroes (dt) ... 88
- Colony Wars: Red Sun (dt)..... 89
- Die Hard Trilogy 2 (dt) 88
- Die Hard Trilogy 2 (dt) 89
- Eagle One - Harrier Attack (dt).... 89
- Fear Effect (dt) 90
- Fighting Force 2 (dt) 89
- Jet Moto 3 (us) 88
- MediEvil 2 (dt) 89
- Rainbow Six (dt) 89
- Rollcage 2 (dt) 90
- Street Sk8ter (dt) 89
- Supercross 2000 (dt)..... 89
- Syphon Filter 2 (dt) 94
- Syphon Filter (us) 90
- Theme Park World (dt) 89
- Urban Chaos (dt) 90
- Vandal Hearts 2 (dt) 88

Kalistos Schocker im Härtetest

Nightmare Creatures II Hack'nSlay-Fans aufgepasst! Das Monster-Meuchel-Abenteuer geht in die zweite Runde.

ab Seite 44



ab Seite 10

ab Seite 38

Tekken Tag Tournament

Erfüllt Namcos neuester Prügelspiel-Streich die hohen Erwartungen? Wir haben der Beat'emUp-Legende ausführlich auf den Zahn gefühlt.

erste hilfe

PlayStation 2

- Ridge Racer V (jp)..... 88

Nintendo 64

- Cyber Tiger (us) 88
- Earthworm Jim 3D (us)..... 88
- Hydro Thunder (dt) 90
- Monster Truck Madness 64 (us) ... 88
- Ridge Racer 64 (us)..... 88
- Toy Story 2 (us) 88

PlayStation 2: Euro-News

Das erwartet euch wahrscheinlich zum Europa-Start der PlayStation 2: erste Infos über WipeOut Fusion, den Metropolis-Killer The Gateway und den aufreizenden Drakan-Nachfolger.

rubriken

- Best of Mega Fun..... 80
- Börse..... 104
- Ihr über uns..... 84
- Impressum..... 106
- Inserenten..... 105
- Klein & Fein..... 79
- Leserecke..... 82
- Gewinnspiel THQ..... 42
- Vorschau 106
- Wir über uns 3
- Zockerkönig..... 85

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



- Inhalt 7
- Black & White (DemNächst) 8
- Star Wars Episode I (DemNächst) . 10
- Jet Set Radio (DemNächst)..... 12
- Powerstone 2 (DemNächst)..... 13
- BrandHeiß (Dreamcast-News) 14
- Tomb Raider IV 16
- 4 Wheel Thunder 18
- Evolution 20
- Roadsters (us)..... 21
- Grand Theft Auto 2 22
- Sega Millennium Quiz 23
- MailBox 24
- SecretService (Tipps&Tricks)..... 27
- LeXikon (DC-Spiele im Überblick) . 28
- VorSchau 30

KPM STAR AS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN AUSGABE 5/2000 10 von 10	World of PlayStation HIT WORLD OF PLAYSTATION AUSGABE 5/2000 91%	PLAY BEST BUY! PLAY THE PLAYSTATION AUSGABE 4/2000 9 von 10	IN SEITE FUN GENERATION AUSGABE 5/2000 9 von 10	ZONEHIT PLAYSTATION ZONE AUSGABE 5/2000 89%	 MANIAC AUSGABE 5/2000 85%	PLAY FUN MAGAZIN PLAYSTATION DAS FUN MAGAZIN AUSGABE 5/2000 87%	GOLO PLAYSTATION POWER AUSGABE 3/2000 9 von 10
--	---	---	--	---	---	--	--

TÖDLICHE SPIONAGE IN EINER GEFANGENEN WELT...

SYPHON FILTER 2

DM 89.95
 PORTOFREI*

ERHÄLTICH ÜBER UNSERE
 "SYPHON FILTER 2 BESTELLSHOTLINE":

0931 35 45 245

ODDER
 BEI:

dynatex
 BRÜCKSTR. 42-44
 IM BRÜCKCENTER
 44135 DORTMUND

Theo KRAENZ GAMES
 JULIUSPROMENADE 11
 97070 WÜRZBURG

DER ANGEGEBENE
 PREIS BEINHÄLTET DIE
 LIEFERUNG FREI HAUS
 BEI BESTELLUNG ÜBER
 EINE DER ANGEGEBENEN
 BESTELL-HOTLINES!
 DIESES ANGEBOT GILT
 NICHT FÜR AUSLAND!

In autorisierten
JOYSOFT POINTS
 in Ihrer Nähe

0221 94 86 10 50 Joysoft

TOWN bei Bücher-Walther Schneeburgerstr. 19 03771/72 13 13	JOYPOINT DÜSSELDORF 40211 Düsseldorf Am Wehrhahn 24 0211/36 44 45	PLAYER ONE 47839 Krefeld-Hüls Kampener Str. 22 02151/518 90 04	SOFT PARADISE 53474 Bad Neuenahr Hans-Frick-Str. 1a 02641/206 506	JOYSOFT POINT FRANKFURT 60311 Frankfurt Fahrgasse 27 069/91 39 83 71	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH 77933 Lahr Breihausstr. 37 07821/94 23 14
CORE! merhoven Bm.-Smidt-Str. 92 0471/4 19 29 39	COMPUTERSPIELE & MEHR 41061 M'Gladbach Eickener Str. 14 02161/78 30 93	CHEOP'S SYSTEM KÖLN 50676 Köln Mathiasstr. 24-26 0221/9 23 15 45	CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG 53721 Siegburg Kaiser Str. 54 02241/6 80 45	SOUNDCHECK 63045 Offenbach Kaiserstr. 31 069/88 42 99	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH 79312 Emmendingen Elzdamm 61 07641/5 80 41 61
MEDIA WORLD nge Burgstr. 13 05041/97 08 77	CONNECTION 41460 Neuss Klarissen Str. 15 02131/27 57 51	KPM COMPUTER FUN STORE GbR 51065 Köln Galerie Wiener Platz 0221/9 62 44 48	JOYSOFT POINT KOBLENZ 56068 Koblenz Stegmannstr. 33 - 41 0261/30 96 34	JOYSOFT POINT RAMSTEIN NEU 66077 Ramstein Miesener Str. 18 06371/59 85 35	A & L COMPUTER GmbH 89518 Heidenheim Wilhelmsstr. 23 07321/98 25 10
SHOP sen Katharinengasse 21 0641/79 17 94	GAMESHOP 41515 Grevenbroich Ostwall 12 02181/23 13 23	JOYSOFT POINT AACHEN 52062 Aachen Blondel Str. 10 0241/40 69 12	JOYSOFT POINT SIEGEN 57072 Siegen Am Bahnhof 35 0271/2 21 20	MYSTIC GAMES 72458 Albstadt J. Wauthe Str. 7 07431/93 30 80	SOFTPRICE WERTHEIM 97877 Wertheim Lindenstr. 16 09342/91 23 15
BY & GAME ningen Markt 7 05352/90 98 67	WOLLYWORLD 45127 Essen Vischof Str. 17 0201/2 43 72 95	JOYBO 53111 Bonn Münster Str. 11 0228/65 97 26	JOYSOFT POINT LÜDENSCHIED 58507 Lüdenscheid Knapper Str. 12 02351/39 07 72	TECHNO LAND AUDIO VIDEO GmbH 73779 Delaisow Straußer Str. 56 07153/82 99 0	

0931-35452222 ODER 0180-5211844

TOKYOGAMESHOW2000SPRING

Sega trumpft auf!

Messebericht Zweimal jährlich gibt sich das Who-is-Who der Videospiele-Branche auf der Tokyo Game Show ein Stelldichein. Das Bild der diesjährigen Messe prägte eindeutig der japanische Games-Gigant Sega, der mehrere innovative Projekte präsentierte.

Vom 31.3. bis zum 2.4. fand auf dem Makuhari-Messegelände in Tokyo die diesjährige Frühlingssmesse der Tokyo Game Show statt. Neben der E3, die alljährlich in Amerika abgehalten wird, ist dieser Event der wichtigste Termin des Jahres für den begeisterten Videospeler. Im Gegensatz zu den vergangenen Jahren boten sich dem Besucher keinerlei größere Überraschungen. Vor allem Fans der PlayStation 2 verließen enttäuscht die Hallen, da bis auf die Mega-Schmiede Squaresoft kein



Zaubersprüche wurden bei **Phantasy Star Online** grafisch spektakulär in Szene gesetzt.



Phantasy Star Online: Riesige Welten dürfen zukünftig dank Internet-Tauglichkeit gemeinsam mit mehreren menschlichen Mitspielern erforscht werden.



Das **Besucherinteresse** der diesjährigen TGS lag deutlich unter dem der letzten Jahre.

Aussteller wirkliche Neuheiten präsentierte. Ganz anders zeigte sich der Sega-Konzern, der gleich mehrere innovative Games im Angebot hat. Dabei stechen vor allem das abgedrehte Jet Set Radio und das internet-taugliche RPG Phantasy Star Online ins Auge. Vollkommen außergewöhnlich ist auch die Arcade-Umsetzung des Musikspiels Samba de Amigo. Hier müsst ihr zwei Rasseln passend zum Takt der südamerikanischen Rhythmen schütteln und erlangt dafür eine entsprechende Punkt-

zahl. Das legendäre Sonic-Team werkelt bereits seit geraumer Zeit an einem Nachfolger des Mega-Drive-Kult-Games. Erstmals wird es möglich sein, via Internet gemeinsam mit einer Vielzahl

menschlicher Mitspieler ein virtuelles Abenteuer zu erleben. Fest steht jedoch, dass das RPG über eine äußerst aufwändige Grafik-Engine verfügen wird, die alles bisher

Jet Set Radio - Dreamcast

Bereits grafisch war Jet Set Radio der absolute Augenfänger der diesjährigen Tokyo Game Show. Parallelen zu Crazy Taxi zeigen sich schon bei einem ersten Probespiel. Die kunterbunte Comic-Grafik und das abgedrehte Spielprinzip laden zu stundenlangen Spiel-Sessions ein. Der Spieler düst auf Inline-Skates durch ein buntes Stadt-Szenario und verziert großflächige Wände oder parkende Nobelkarossen mit aufwändigen Graffiti. Dabei wird er natürlich von aufmerksamen Ordnungshütern gestört, die ihn durch die gesamte

Metropole jagen. Um ihnen zu entkommen, nutzt der Spieler Abkürzungen und seine skatertypischen Stunts. So rutscht ihr über Treppengeländer oder springt über Fahrzeuge. Einen Release-Termin gab Sega leider noch nicht bekannt, jedoch dürfte der Fun-Racer (?) nicht vor dem Herbst in den Videospel-Stores Japans stehen. Ob der Titel in den USA und Europa ebenfalls Jet Set Radio lauten wird, muss aufgrund von Aussagen der Sega-Verantwortlichen bezweifelt werden.



Immer wachsam sein: Die Polizisten der Stadt wollen die unschönen Schmierereien verhindern.



Take it cool, man: Das gesamte Game wurde in ein stimmungsvolles Comic-Ambiente gehüllt.



Immer im Blick behalten: Die Leiste in der oberen linken Ecke zeigt eure Lebensenergie an.



Aufgespritzt: Für jedes Graffiti erhaltet ihr eine entsprechend hohe Punktzahl.

TOKYOGAMESHOW2000SPRING

TOKYOGAMESHOW2000SPRING

Z.O.E. Zone of Endors - PlayStation 2

Das Action-Game Z.O.E. wurde vom Solid-Snake-Schöpfer Hideo Kojima entwickelt. In meterhohen Mechs liefert ihr euch Schlachten gegen klug agierende CPU-Gegner oder ihr zieht gegen bis zu vier menschliche Gegenspieler in die virtuelle Schlacht. Neben den Action-Elementen wird es dem Spieler möglich sein, eine riesige virtuelle Welt zu erforschen. Über einen Veröffentlichungstermin kann noch keine Aussage gemacht werden.



Bombastisch: Die virtuellen Schlachten wurden sehr aufwändig vom Mastermind Hideo Kojima in Szene gesetzt.

Erschienen in den Schatten stellt sich. So zeigen erste Screenshots bereits, dass die hochauflösende Grafik-Engine mit einer verschwenderisch anmutenden Vielzahl stimmungsvoller Details ausgestattet wurde. Phantasy Star Online könnte aufgrund der Online-Tauglichkeit ein neues Videospiele-Zeitalter einleiten. Auch in puncto Hardware wusste Sega einige Neuerungen zu bieten. So sind dank der DreamEye-Kamera via Internet zukünftig wohl spaßige Konferenzschaltungen denkbar, während der ihr euer Gegenüber sogar im Bild sehen könnt. Des



Über den Preis und den Erscheinungstermin des **DreamEye** kann leider noch keine Aussage gemacht werden.

Weiteren lassen sich die mit der Kamera geschossenen Fotos an eine E-Mail anhängen und verschicken. Alles in allem jedoch hinterließ die Messe einen enttäuschenden Gesamteindruck, was



Samba de Amigo baut das Beatmania-Spielprinzip weiter aus. Das Spiel wird gemeinsam mit zwei Rasseln ausgeliefert.



Wenig Neues? Auch Segas Dreamcast spendiert man eine Tetris-Variante, die grafisch sehr ansprechend wirkt.

auch die Besucherzahlen belegten. Der Sonntag beispielsweise war im Gegensatz zu den vergangenen Jahren sehr schlecht besucht, was nicht nur an den frühlingshaften Temperaturen und dem

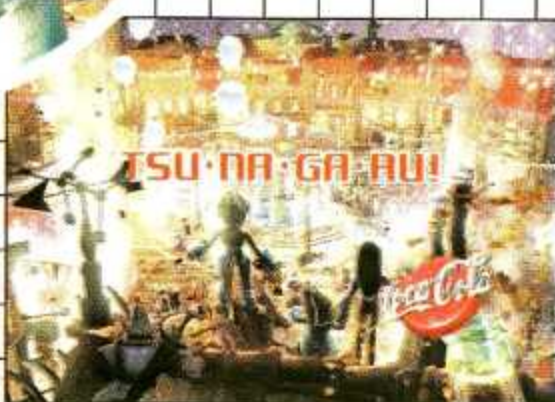
strahlenden Sonnenschein lag. Hoffen wir also darauf, dass es bereits im Zuge der E3-Messe, die im Mai ihre Pforten öffnet, spektakulärere News zu vermelden gibt. (Udo)

Final Fantasy IX - PlayStation

Squaresoft präsentierte auf der Frühjahrsausgabe der diesjährigen Tokyo Game Show das kommende Final-Fantasy-Line-up. Dabei wurde klar, dass FF IX der letzte Streich für Sonys 32-Bitter sein wird. Bereits im Sommer soll das mehrere CDs umfassende Rollenspiel die Verkaufsräume japanischer Videospiele-Stores säumen. Zum letzten PS-Titel ließen sich die Verantwortlichen etwas ganz Besonderes einfallen. Für den neusten Werbespot kooperierte Square nämlich mit dem amerikanischen Getränke-Multi Coca-Cola. Den beeindruckenden Spot präsentierte man auf einer riesigen Leinwand. Interessant ist weiterhin, dass die japanische Edelschmiede derzeit parallel an FF X und FF XI für die PlayStation 2 werkelt. Die jeweiligen Release-Termine stehen jedoch noch nicht fest, dennoch sollten japanische Zocker nicht vor dem Ende des vierten Quartals mit Final Fantasy X rechnen. Sicher ist aber, dass man das Online-Feature, welches es mehreren menschlichen Mitspielern gleichzeitig erlaubt ein virtuelles Abenteuer zu erleben, bereits fest in das neue Abenteuer integrieren wird. Die nächste TGS wird's zeigen...



Squaresofts letztes Final-Fantasy-Abenteuer für den 32-Bitter verlangt alle Ressourcen der CD-Schleuder.



Mit dem Getränke-Multi **Coca Cola** angelte man sich einen potenten Werbepartner.



Die **Rendersequenzen** wurden erneut cineastisch inszeniert.

TOKYOGAMESHOW2000SPRING

Kap. 2) Leibesübungen für die Daumenpartie.

Fig. 1)
Die Daumenbeuge.

Zeigefinger und Daumen spreizen.
Den Daumen beugen, der Zeigefinger bleibt bei dieser Übung gerade.
Ordentlich Druck ausüben. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

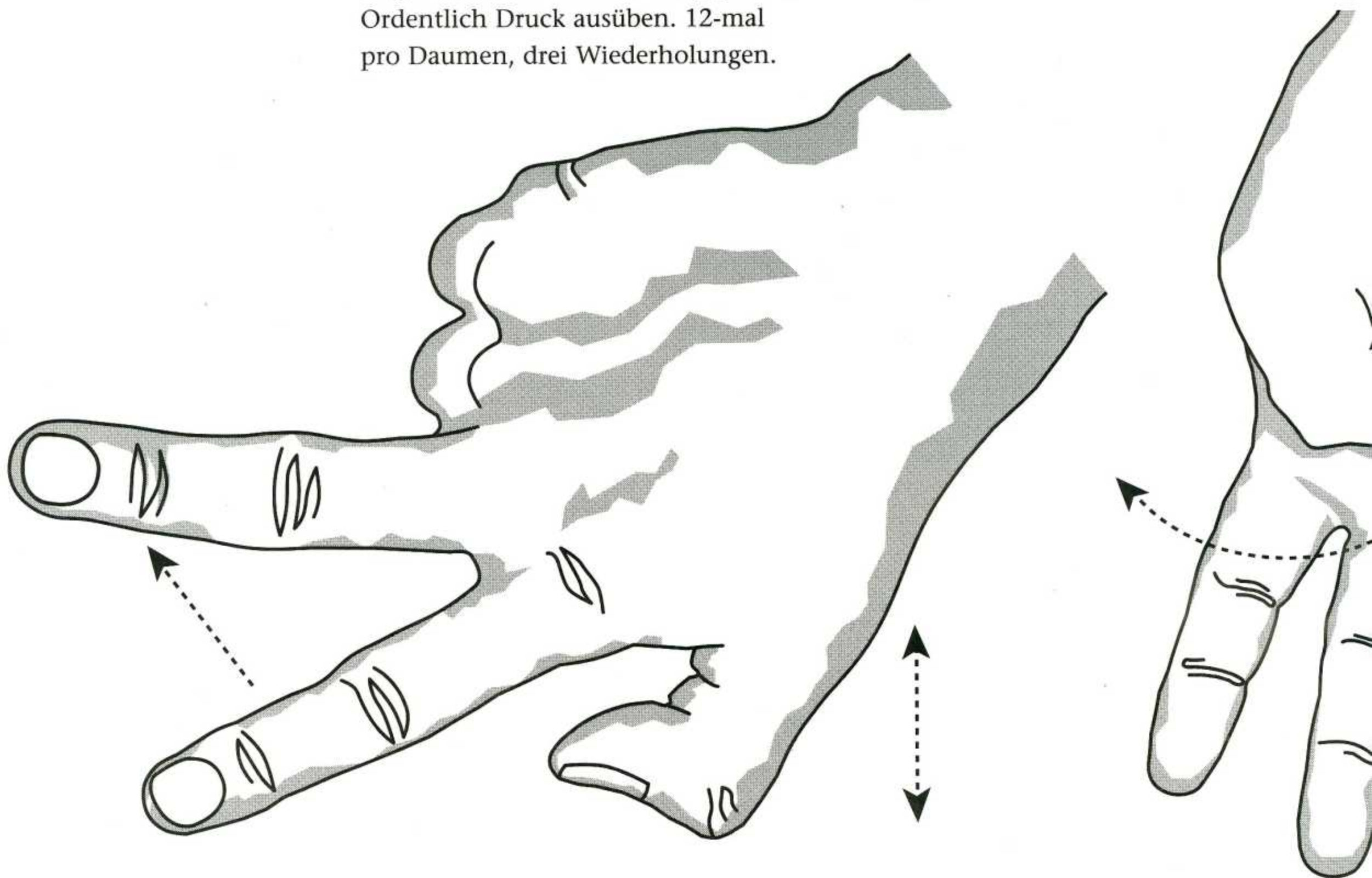
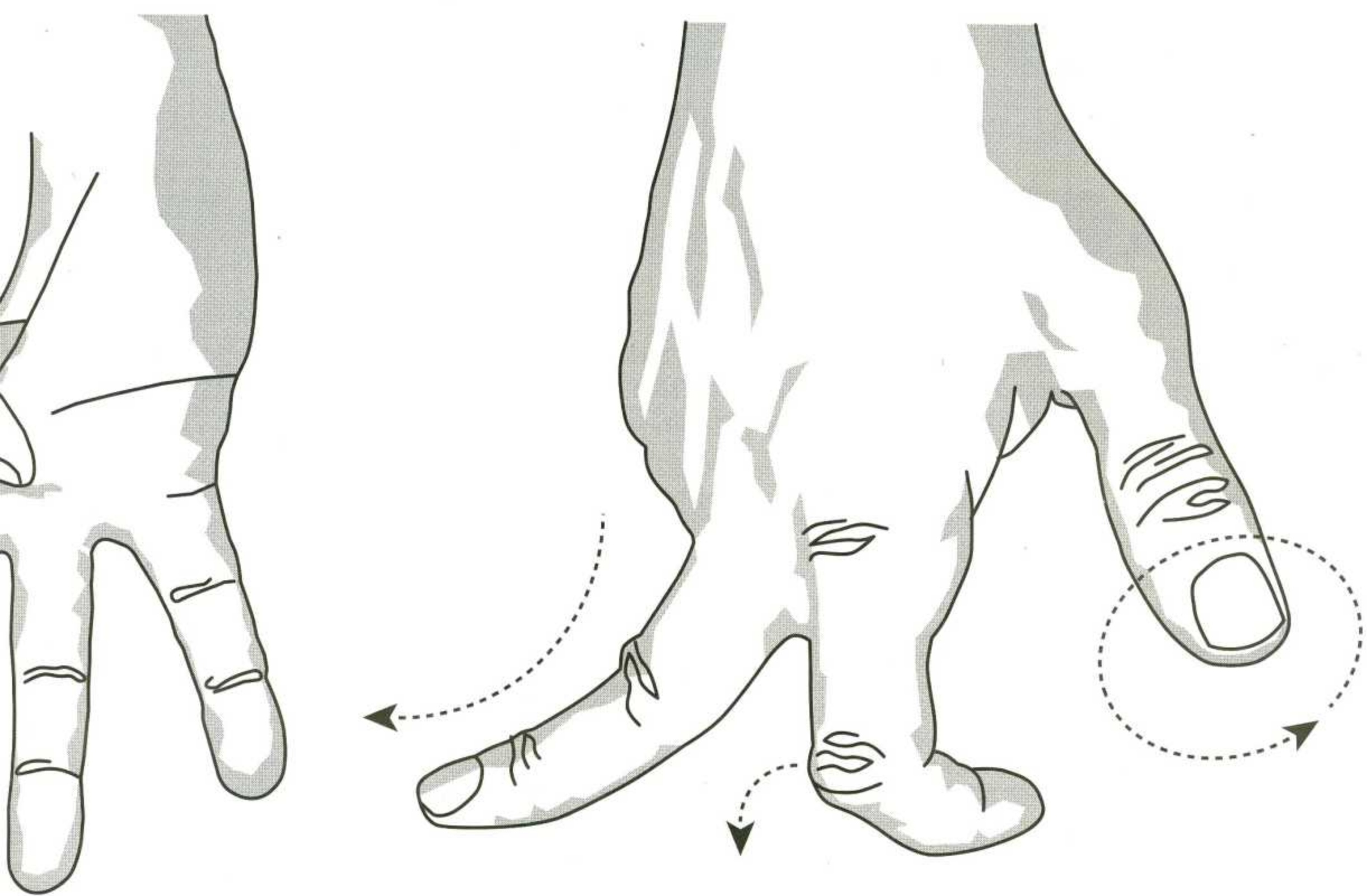


Fig. 2)
Der Daumen-Sit-up.

**DAUMEN FIT FÜR
ANSTOSS
PREMIER MANAGER.**



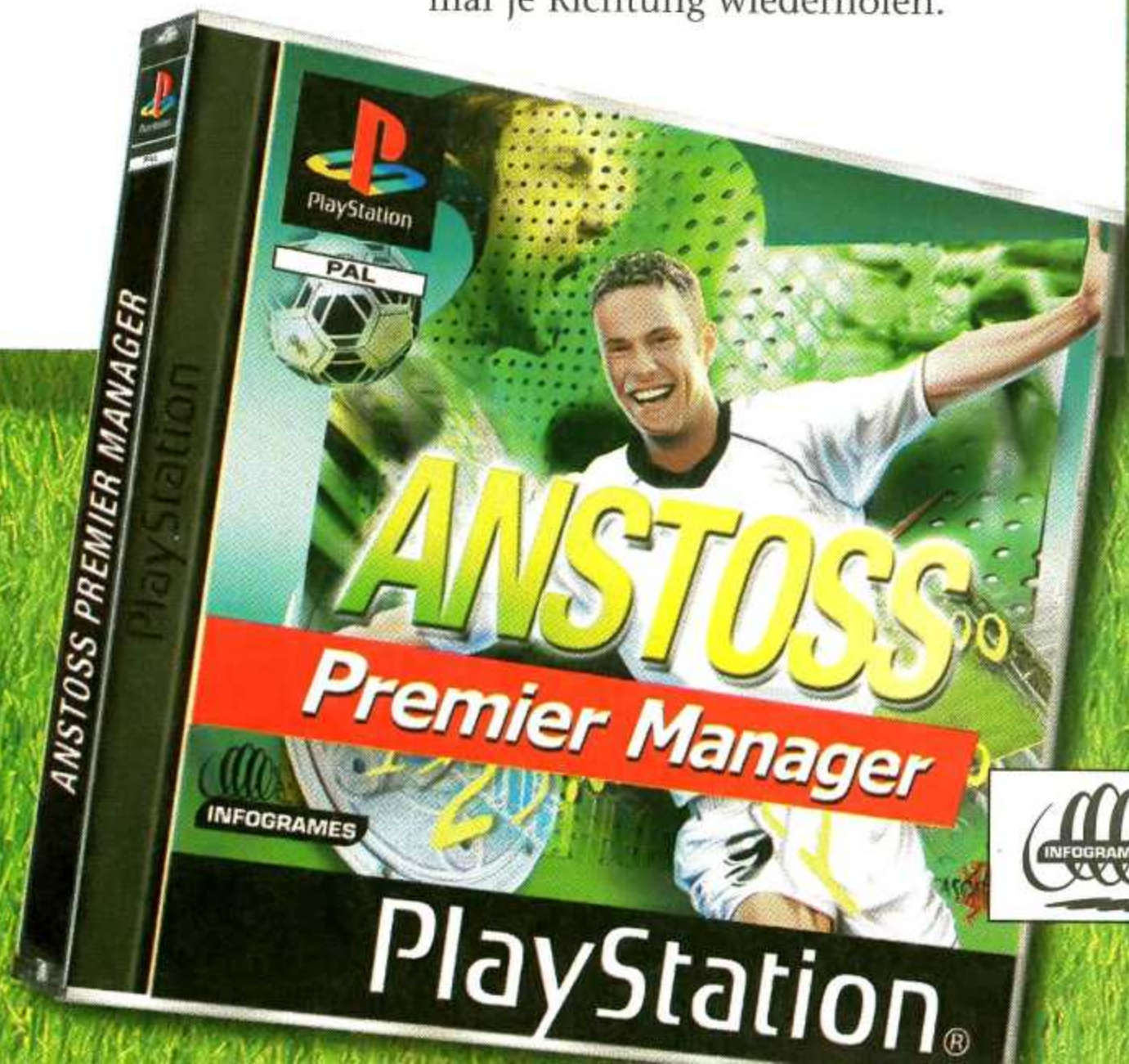
Legen Sie den Handrücken auf eine gerade Unterfläche. Den Daumen so weit wie möglich von rechts nach links biegen. Die restlichen Finger leicht spreizen. 12-mal pro Daumen, drei Wiederholungen.

Fig. 3)
Der Daumenschwung.

Den Daumen so schnell wie möglich kreisen, dabei Zeige- und Mittelfinger auf festen Untergrund pressen. Pro Daumen 120-mal je Richtung wiederholen.

...ltreffer! Den derzeit erfolgreichsten Fußballmanager auf PC* gibt es jetzt auch auf eure PlayStation. 3D-Fußballmotion vom ersten. Kein Wunder, schließlich haben wir eure Ideen und Wünsche umgesetzt. Also! Augen, biegen, kreisen – die nächste Zeit wird hart für eure Daumen. ANSTOSS PREMIER MANAGER. Darauf habt ihr gewartet.

...r. 1 der VUD PC-Charts
(Stand: 10.02.–10.03.2000)





Nicht ganz gelungen: Die Bewegungen der Charaktere im Hintergrund wirken nicht sonderlich lebensnah.



Musik im Blut: Eddy und Tiger sind Meister des tödlichen Capoeira-Kampfstils.



Formationskampf: Während des Kampfes dürft ihr euren Spieler wechseln. Dabei lassen sich coole Tag-Moves vollführen.

Tekken Tag Tournament

PlayStation 2 Beat 'em Up Die Eisenfäuste sind zurück, und wie! Namcos komplette Heldenriege versammelt sich zum 128-Bit-Schlagabtausch auf Sonys neuer CD-Schleuder.

Die Tekken-Saga fand im Jahre 1995 ihre Gründung, als der erste Sprössling der Serie in der Spielhalle das Licht der Welt erblickte. Kurze Zeit später folgte dann eine Heimversion für Sonys brandneue PlayStation,

der der Mega-Entwickler Namco wenige Monate zuvor bereits eine Arcade-Umsetzung des pfeilschnellen Rennspiels Ridge Racer spendiert hatte. In regelmäßigen Abständen von jeweils ca. einem Jahr folgten dann zwei weitere Klopfer der Familie, die nicht nur bezüglich ihrer grafischen Qualitäten, sondern auch hinsichtlich ihrer Langzeitmotivation mehr als begeisterten. Der Güte der Serie spiegelt sich natürlich auch in den absoluten Verkaufszahlen wider. Hier zu Lande errang jeder Titel der Reihe Platinum-Status. Somit blickt derzeit alle Welt verständlicherweise nach Japan, wo kürzlich der neuste Tekken-Ableger für Sonys neues Schlachtschiff veröffentlicht wurde.

Spielablauf: Nie mehr alleine prügeln

Der Titel des Kloppers ist gleichzeitig Programm. Das Tag-Tournament zeichnet sich nämlich dadurch aus, dass sich in einem Fight nicht mehr zwei Einzelkämpfer gegenüberstehen. Vielmehr kämpfen nun zwei Teams gegeneinander, die aus zwei Fightern bestehen. Während der erste Charakter gerade im Ring um den Sieg ringt, wartet der zweite Recke auf seinen Einsatz. Kommt dieser dann schließlich zum Zuge, ruht sich der erste Protagonist im Hintergrund aus und tankt wichtige Energien für even-



Von der aufgehenden Sonne geblendet: Schmankele wie diese Lens-Flare-Effekte verwöhnen das Spielerauge.

tuelle weitere Einsätze in der Runde. Ansonsten jedoch ist eigentlich alles beim (guten) alten Spielprinzip geblieben, so dass sowohl Neulinge als auch Tekken-Kenner sofort Zugang zum vierten Teil finden. Jeder der 34 Kämpfer verfügt über eine Vielzahl Schmerzbringender Schläge und Tritte, die mit den Aktionstasten ausgeführt werden. Vor gegnerischen Attacken verteidigt ihr euch, indem ihr eure Spielfigur einen Schritt zurück manövriert. Natürlich verfügen die Eisenfäuste auch wieder über



Die Qual der Wahl: Tekken Tag Tournament bietet euch 34 Charaktere der Saga.



Neuling: Fiesling Unknown besteht aus zwei Personen, einem Wolf und einer Amazone.

Neben 33 bereits bekannten Charakteren, wie Jin, Heihachi oder Hwoarang, komplettiert ein mysteriöser neuer Doppelcharakter namens Unknown das Kämpferfeld.



Besser als der Automat: Noch keine Tekken-Variante bot bislang eine solch aufwändige Grafik-Engine.

Tekken-Bowl-Tournament

Die **Bowling-Simulation** gehört mit Sicherheit zu den abgedrehtesten **Bonus-Modi** der Videospiegelgeschichte. Vor dem Event müsst ihr euch zunächst für zwei Akteure entscheiden, die auf **Heihachi Mishimas Bowling-Bahn** auf Pin-Jagd gehen. Dabei solltet ihr als ersten Bowler einen **kräftigen Charakter**, wie Jack 2, dessen geworfene Kugel mehr als **100 km/h** erreichen kann, selektieren. Der zweite Recke hingegen muss über mehr Feingefühl während des Stoßes verfügen. Nur so lassen sich nämlich die nach dem ersten Wurf stehen gebliebenen Pins treffen. Prädestiniert für diesen Job sind unter anderem **Michelle** oder **Xiaoyu**. Wurden **200 Punkte** erreicht, schaltet ihr eine Jukebox im Pause-Menü frei.



Mehr als ein Dutzend können durch erfolgreiches Bestreiten des Arcade-Modus freigespielt werden.

Technik: Das Arcade-Vorbild wurde deutlich übertroffen

Die Polygonkämpfer zeigen sich auf dem Screen in einer zuvor noch nie gesehenen Pracht. Während der spektakulär inszenierten Replays beispielsweise lassen sich sogar Mimiken von den Gesichtern der Fighter ablesen. Zudem besticht die Engine erneut durch die Tekken-typischen Lichteffekte, die sich zum Beispiel in Form von Energieentladungen beim Treffen des Gegners auf dem Screen zeigen. Die Hintergründe wurden animiert, wobei dieser Punkt nicht 100%ig überzeugt. Jubelnden Menschen beispielsweise spendierte man lediglich drei bis vier verschiedene Animationsphasen, so dass diese nicht gerade sehr lebensecht erscheinen. Auch das Scrolling des Hintergrundes ist nicht

immer authentisch, weil eine unreal wirkende Verbindungsebene zwischen der Kampfplattform und dem Background zu erkennen ist.

Erster Eindruck: Wir warten aufs Christkind

Fasst man alle Aspekte zusammen, lässt sich bereits jetzt vermuten, dass uns im vierten Quartal ein echter Mega-Klopper erwartet, den nicht nur Tekken-Fans lieben werden. Endlich wird es möglich sein, in einem ansprechend inszenierten 128-Bit-Szenario mit 34 Kämpfern der Tekken-Saga in den Kampf zu ziehen. (Udo)

Yoshimitsu ist eindeutig der ausgefallenste Charakter der Tekken-Saga. Daher integrierte Namco den Redaktionsliebling auch in ihrem DC-Beat'emUp Soul Calibur.



Böses Knuddeltier: Die Charaktere wurden sehr liebevoll designt. So trägt Panda beispielsweise eine gelbe Schlaufe.

PlayStation 2

Hersteller: **Namco**
 Fakten: **34 Charaktere,**
Tekken-Bowl-Tournament
 Erscheint:
4. Quartal 2000
Erster super Eindruck



Unknown

Nur dem neuen Charakter **Unknown** spendierte Namco einen Render-Abspann.



K.o. geboxt: Alle Specialmoves der Vorgänger sind natürlich auch in der aktuellen Tekken-Version enthalten.

spektakuläre Specialmoves, die zumeist durch gleichzeitiges Drücken mehrerer Tasten ausgeführt werden. Damit auch Tekken-Veteranen der nötige Langzeitpaß gewährt bleibt, bauten die Entwickler zusätzliche neue Moves ein. Zudem spielt natürlich auch das strategische Wechselspiel der beiden Partner während der Kämpfe eine große Rolle. So solltet ihr ständig eure Energieleiste im Auge behalten, um den richtigen Zeitpunkt nicht zu verpassen, wann ihr eure Protagonisten austauscht. Genial bei einer solchen Aktion sind die so genannten Tag-Moves, dank der sich eure beiden Recken kurzzeitig gemeinsam den gegnerischen Fighter zur Brust nehmen. Natürlich sind zu Beginn nicht alle Kämpfer des Feldes anwählbar.



Sieht vollkommen realistisch aus: Feinstes Bump-Mapping zierte die Böden der Tekken-Landschaften.



Gern gesehen: In alter Tekken-Tradition spiegeln solche Lichteffekte kritische Treffer am Körper des Gegners wider.



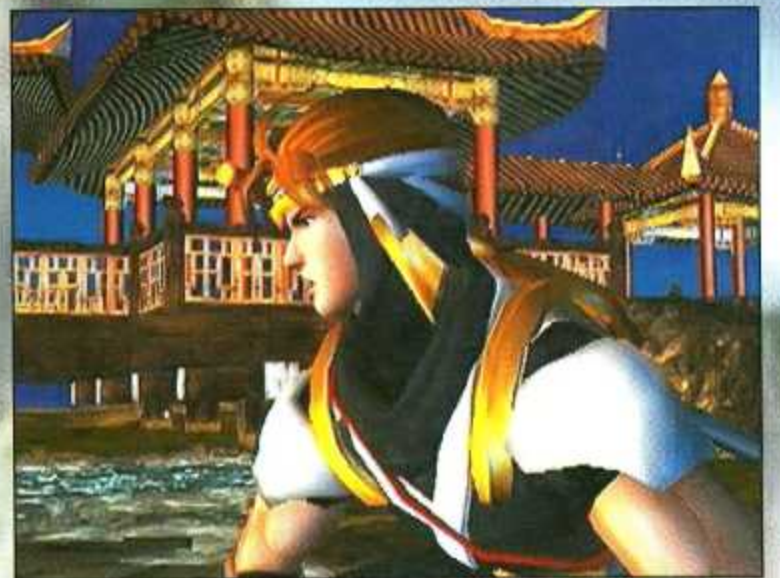
Eye of the Tiger: Während spektakulär in Szene gesetzter Replay-Sequenzen lassen sich die letzten Moves des Kampfes in Ruhe genießen.



Umgestylt: Treten zwei gleiche Charaktere gegeneinander an, tragen sie unterschiedliche Kostüme. Beachtet hier vor allem den genialen Spiegeleffekt auf dem Boden.



Eingesunken: Im knietiefen Schnee balgen sich die beiden Kämpfer. Fällt einer hin, versinkt er fast ganz im frischen Pulverschnee.



Wohlgeformt: In den zahlreichen Cut-Scenes zoomt die Kamera ganz nahe an die Echtzeit-Kämpfer heran. Hier erkennt man die ganze Detailstufe erst so richtig.

Dead or Alive 2

PlayStation 2 Beat 'em Up Mit Dead or Alive 2 schickt Tecmo einen harten Konkurrenten für Namcos Tekken Tag Tournament in den Ring.

Kaum haben sich die Begeisterungstürme um die Dreamcast-Fassung von Dead or Alive 2 gelegt, steht schon das Preview der PlayStation2-Version ins Haus. Blickt man etwas zurück in die Vergangenheit der Dead-or-Alive-Serie, wird man prompt von einem Déjà-vu-Erlebnis eingeholt. Der erste Konsolentitel von DoA erschien nämlich ebenfalls für ein Sega-Gerät. Mit diesem Game gelang es Tecmo auf dem Saturn, beinahe den Altmeister Virtua Fighter vom Beat'emUp-Thron zu stoßen. Einige Monate später folgte dann die PlayStation-Version, welche sich, vor allem grafisch, von dem vorhergehenden Produkt abhob. Mit neuen Lichteffekten und noch etwas runder wirkenden Kämpfern zeigte Tecmo eindrucksvoll, wie viel einfacher die PlayStation zu programmieren

war. Mit Dead or Alive 2 auf dem Dreamcast läutete Tecmo ein neues Zeitalter der Prügelspiel-Ära ein. Wird die brandheiße PlayStation2-Version ebenfalls so überzeugen können? Wir warfen für euch einen ersten Blick auf den Edelklopfer.

Spielablauf: Geniale Prügelkost mit geringer Spieltiefe

Wer sich mit Dead or Alive 2 ein Kampfspiel im Stile von Tekken erhofft, den müssen wir an dieser Stelle leider sehr enttäuschen. Während man bei dem Beat 'em Up von Namco mit wenigen Knöpfen ein wahres Schlag-Feuerwerk entfacht, ist bei dem Produkt von Tecmo wesentlich mehr Köpfchen gefragt. Deshalb ist es auch lange nicht so wichtig, mehr als zwei Knöpfe auf dem Pad als

Action-Buttons zu belegen. Vor allem nach ausgedehnten Spiel-Sessions rücken die Konter- und Block-Tasten bei DoA2 immer mehr in den Vordergrund. Durch diese erhält dieses Vorzeige-Beat'emUp seine taktische Komponente. Kämpft man beispielsweise gegen einen aggressiven Widersacher, der die eigene Spielfigur nur so mit Schlägen bombardiert, hilft euch ein flotter Druck der Konter-Taste, den Prügelknaben mit einem harten Wurf aufs Kreuz zu legen. Mit einer der Schultertasten kann sich der Zocker sogar völlig frei auf den dreidimensionalen Arealen bewegen, um den Gegner zu umrunden. Setzt man diese Option besonders geschickt ein, gelingt es vielleicht, den Feind über eine Brüstung oder einen Zaun auf eine tiefer gelegene Ebene zu werfen. Die eige-



Freiflug: Die Stages bestehen aus mehreren Stufen, die durch bestimmte Schlüsselpositionen erreicht werden können.

ne Spielfigur folgt ihm dann in einer kleinen Zwischensequenz. Beherrscht man dann noch einige Combo-Attacken, wird der Kontrahent ferner mit schmerzlichem Energieabzug bestraft. Durch diese lehrreiche Aktion wandelt sich der Kampf über kurz oder lang zu einem taktischen Intermezzo, welches nur Joy-pad-Akrobaten perfekt meistern. Ebenso vielfältig wie die Moves sind auch die zahlreichen Spielmodi. Neben dem obligatorischen Sparring, welches sich als Trainings-Mode entpuppte, und dem VS-Modus existiert noch ein interessanter Story-Mode, der für jeden Charakter eine eigene Geschichte in kleinen Cut-Scenes



Tag-Team: Hier bearbeiten eure Kämpfer den Gegner gemeinsam.



Ausgeknallt: Nicht nur kräftige Schläge, auch der ein oder andere Knebel kommt bei DoA2 zum Einsatz.



Kein Respekt: Nur wer in den Ring steigt, darf sich der leicht bekleideten Lady nähern.



Posing: Nach dem erfolgreichen Sieg zeigen sich die Krieger von ihrer besten Seite.



Achtung: Wer denkt, dieser alte Mann wäre keine Gefahr, wird im Kampf eines Besseren belehrt.



Aufgeschnappt: Ist die Spielfigur erst einmal vom Gegner erfasst, gibt es kein Entrinnen mehr.



Gewaltig: Mit einem starken Schlag schmettert Tina Ayane gegen einen Pfosten. Zum Glück ist alles nur ein Spiel.

erzählt. Wer dem ganzen Geschehen noch ein Quäntchen mehr Kampftaktik hinzufügen möchte, findet seine Herausforderung in dem Tag-Battle. Um in dieser Spielvariante anzutreten, muss sich jeder Spieler erst einmal zwei Figuren zum Fight auswählen. Ähnlich wie in manchen Wrestling-Veranstaltungen wartet im anschließenden Kampf einer der beiden Charaktere am Rande des

Ringes, um bei Bedarf abgeklatscht zu werden. Der jeweilige Fighter, der

Kunterbunte Schlüpfershow



Wer sich gerne Schlüpfers und Tangas anschaut, der ist bei Dead or Alive 2 genau richtig. Mit gezielten Schlägen wirft es die weiblichen Kämpfer so auf den Boden, dass man die neckischen Höschen betrachten kann.

nicht in das Kampfgeschehen verwickelt ist, regeneriert sich in seiner Ruhepause etwas, während sein Partner den Feind vermöbelt. Zeigt man sich besonders geschickt, sind sogar einige Tag-Moves möglich, bei denen beide Sportler für einen kleinen Augenblick gleichzeitig über den verdutzten Widersacher herfallen. Diese gestalten sich besonders aufwändig, wenn man die richtigen Paarungen wählt. Beispielsweise harmonisieren Bass und Tina Armstrong, Vater und Tochter, besonders gut und warten mit sehr ausgefallenen Tag-Moves auf.

Technik: Kann neben Tekken locker bestehen

Wer vielleicht gedacht hat, dass Dead or Alive 2 auf der PlayStation 2 der Dreamcast-Version um Längen überlegen sein wird, sieht sich leider getäuscht. Bis auf wenige kleine Effekte und einige neue Stages gleichen sich die beiden Versionen wie ein Ei dem anderen. Weder an

den Kämpfern noch an den Welten hat sich Tecmo die immense Power der PlayStation 2 zu Nutze gemacht, um diese wesentlich feiner und detaillierter zu gestalten. Leider trübt der etwas unschöne Treppeneffekt, wie bei einigen anderen Titeln auch, die Optik. Ausgeglichen wird dieses Manko aber mit Spiegel- und Blur-Effekten, die der DC-Version noch fremd waren.

Erster Eindruck: Erstklassiges Beat 'em Up

Betrachtet man Dead or Alive 2 und Tekken Tag Tournament im direkten Vergleich, wird schon nach kurzer Zeit klar, dass es sich bei diesen Titeln um ein gleichwertiges Paar handelt. Vor allem wenn der Umfang der hier zu Lande lokalisierten Version von Dead or Alive 2 noch aufgepeppt wird, hat Sony eine weitere starke Lizenz für seine Superkonsole in der Tasche. (Mario)

Intro

Das Intro zeigt euch einige Ausschnitte der Cut-Scenes.



Daneben: Mit einem flotten Konter gelingt es gerade noch, dem Angriff des Kontrahenten auszuweichen.



Eingenäss: Wer den Widersacher im kalten Fluss niederschlägt, darf das hübsch animierte Wasser betrachten.



Vorsicht: Wer sich dem Endgegner mit wenig Respekt nähert, wird mit immensem Energieabzug gestraft.



Ups: Nach dieser schmerzhaften Attacke legt sich Kasumi auf den Rücken und zeigt gleichzeitig viel Bein.

PlayStation 2

Hersteller: Tecmo
 Fakten: Memory-Card, Dual Shock
 Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster **super Eindruck**



Doukyu Billiard Master 2

PlayStation 2 Sport

Gute Billard-Simulationen sind rar gesät auf dem Markt virtueller Videospielderhaltung. Titel wie Virtua Pool oder Backstreet Billards zählen bereits mit ihren knapp 60% zur Crème de la crème in diesem Sektor. Besserung geloben nun die Programmierer der relativ unbekannteren japanischen Software-Schmiede ASK, die mit Doukyu Billiard Master 2 ihr PlayStation2-Debüt ablegen. Bis zu acht Spieler dürfen in allen erdenklichen Varianten die virtuelle Kugel rollen lassen. Es stehen euch beispielsweise Spieloptionen wie US-Nine-Ball, JAP-Nine-Ball, Eight-Ball, Rotation oder Straight-Pool zur Verfügung. Besonders wichtige Kriterien, wie das physikalisch korrekte Verhalten der Spielbälle, wurden von den Programmierern brillant gelöst. Zudem begeistert die grafische Gestaltung der vielen verschiedenen Locations, in denen die Turniere stattfinden. So schiebt ihr in verrauchten Bars oder in gemütlich eingerichteten Wohnzimmern eine ruhige Kugel. Die musikalische Untermalung, die meist aus sanften Jazz-Stücken besteht, gestaltet sich dabei ausgesprochen passend. Bleibt also zu hoffen, dass auch PAL-Spieler in den Genuss der Simulation kommen werden. Ein Release-Termin für Deutschland wurde bis zum heutigen Tage leider noch nicht bekannt gegeben. (Udo)

IQ Remix+

PlayStation 2 Denkspiel

Eine neue Version von Kurushi, das in Japan als IQ bekannt ist, eröffnet den Reigen der Denkspiele. Es ist eure Aufgabe, diverse Blöcke, die auf euren davor herumrennenden Charakter zugerollt kommen, zu sprengen. Während weiße Würfel einfach verschwinden, hinterlassen grüne einen Sprengsatz, der gleich eine Fläche von drei mal drei Feldern exterminiert. Aufpassen solltet ihr hingegen bei schwarzen Quadern. Sie zu beschädigen gilt als Fehler und lässt euch den Level neu beginnen. Es sind zwei Spielmodi umgesetzt. Der erste setzt auf mehr Action. In diesem Modus ist es egal, wie ihr die Steine verschwinden lasst. Je nach Erfolg wird die Größe der Spielfläche verändert. Der zweite Modus ist eher zum Nachdenken geeignet. Hier habt ihr eine vorgegebene Anzahl, wie viele Reihen die Quader rollen dürfen, bis der Level vollbracht ist. (Sven)



Gentlemen, start your engines: Die starken Kontrahenten gibt es zumeist nur am Start zu sehen.



Platz da! Solchen Drängeleien solltet ihr besser aus dem Weg gehen, da sie dem menschlichen Fahrer kostbare Zeit rauben.

Driving Emotion Type-S

PlayStation 2 Rennspiel Poleposition oder Formel Junior? Squaresofts PS2-Racer hinterlässt einen zwispältigen Gesamteindruck.

Im Fahrwasser des Mega-Racers GT2 verspricht sich Hersteller Square mit seinem neuesten Renner Driving Emotion Type-S einen großen Erfolg. Dabei engagierten sich die Coder von Escape, die sich für die Entwicklung des Racers verantwortlich zeigten.

Spielablauf: Wenig Innovation

Im Hauptmenü erwarten euch durchweg bekannte Spielmodi. Blutige Anfänger sollten sich zunächst an den Driving-School-Mode wagen, denn Squares Racer stellt selbst an Profis unglaublich hohe Anforderungen, die aus der, meiner Meinung nach, vollkommen missratenen Steuerung der Boliden resultieren. Lenkt ihr nämlich nach kurzem Einschlagen des Steuerrades nicht gegen, ist euer Rennwagen kaum noch in den Griff zu bekommen. Er schleudert dann absolut unrealistisch von einer Seite der Piste zur anderen und ein Zeit raubender Unfall ist die logische Folge einer solchen Aktion. Größere Schäden an eurem Renner habt ihr glücklicherweise dabei nicht zu erwarten. Lediglich kostbare Zeit im Kampf um die Spitze geht euch bei einem solchen Unternehmen ver-

loren. Nach einem ausgiebigen Training geht es dann auf einer der insgesamt sechs Strecken auf Punktejagd. Bei erfolgreichen Rennergebnissen schaltet ihr neue Fahrzeughersteller, zum Beispiel Porsche, und ihre Wagen frei.

Technik: Fast perfekte 3D-Engine

Die grafische Präsentation des Renners befindet sich auf einem hohen Niveau. Die mit vielen authentischen Details gespickte 3D-Engine flimmert zu jeder Zeit vollkommen fließend über den Screen. Die Boliden wurden darüber hinaus mitsamt genialer Spiegeleffekte des Lackes sehr real digitalisiert. Auch die Motoren-Sounds können durchweg als realistisch verbucht werden. Die musikalische Untermalung hin-



Schräge Ansichten: Die Replays wurden äußerst spektakulär in Szene gesetzt.

gegen sollte flugs abgestellt werden, da das japanische Gedudel schnell in den Gehörgängen schmerzt. Unbegreiflich sind die extrem langen Ladezeiten. So kann es durchaus vorkommen, dass Sonys neue CD-Schleuder beinahe 60 Sekunden arbeiten muss, bevor ihr ein Rennen starten dürft.

Erster Eindruck: Ziel klar verfehlt?

Driving Emotion Type-S bietet rein grafisch alles, was das Herz begehrt. Dass die Rennsimulation jedoch keinen Redakteur so wirklich packen konnte, liegt an der verkorksten Steuerung. Sollte dieses Manko in der möglichen PAL-Version nicht ausgemerzt sein, wird sich der Titel im unteren Mittelmaß des Genres wiederfinden. Schade wär's drum. (Udo)



Dumm gelaufen: Einmal auf dem Rasen gelandet, fällt es unglaublich schwer, wieder den Anschluss an die Spitze zu erlangen.



Teure Lizenzen: Zu Beginn stehen euch lediglich japanische Fahrzeughersteller zur Verfügung. Erfolgreiche Piloten schalten jedoch auch "Exoten" wie Porsche frei.

PlayStation 2

Hersteller: Escape
Fakten: 6 Strecken,
Dual Shock
Erscheint: tba.

Erster mittel Eindruck

Golf Paradise

PlayStation 2 Sport Das erste Golfspiel auf Sonys neuer Vorzeige-Hardware im Stile des neuen Referenztitels Everybody's Golf 2.

Mit dem brandneuen Golf Paradise für die PlayStation 2 präsentiert sich uns bereits das dritte Golfspiel in dieser Ausgabe. Das ist absoluter Rekord! Da fällt es dem stressgeplagten Redakteur schon mal schwer, eine passende Einleitung zu finden. Man fragt sich wirklich, weshalb sich Camelot nicht die Rechte auf ihren Klassiker Everybody's Golf sichern lassen haben. Gerade in den letzten Monaten erscheinen immer wieder neue Sport-Titel, die vom Spielprinzip ganz eindeutig an diesen renommierten Klassiker erinnern, sei es Everybody's Golf 2, welches von Clapp Hanz entwickelt wurde, oder das neue Golf

für die PlayStation 2, das ebenfalls ein naher Zwilling des genannten Werks sein könnte. Wie bei den PSX-Spielen wird auch bei dem Next-Generation-Golf auf der PS2 sehr viel Wert auf ein simples Gameplay gelegt. Mit wenigen Einstellungen und einem kinderleichten Schlag-Menü ist dieses Spiel vor allem für Einsteiger dieser Sportart sehr zu empfehlen. Natürlich hat sich an der Optik einiges verändert. Damit der Spieler etwas von der immensen Power der PlayStation 2 zu sehen bekommt, wurden sämtliche Charaktere in feinstes Polygon-Gewand gehüllt. Ebenso haben die Programmierer die Kurse sehr liebevoll gestaltet. Durch die schnelle Hardware der PlayStation



Abgekupfert: Wie bei vielen Golfspielen zuvor, gestaltet sich das Schlag-Menü als sehr übersichtlich und einfach zu verstehen.

2 ist es spielend möglich, komplexe Bäume und Sträucher auf den Platz zu stellen, die aus dutzenden von kleinen Ästen, ja sogar richtigen Blättern, bestehen. Schlägt man den Ball einmal in den Wassergraben, ist sehr schön zu beobachten, wie fraktale Kreise über das Wasser ziehen. Schon jetzt könnte man behaupten, dass Golf ein genialer Titel wird. Allerdings muss ich mir eingestehen, dass dieses Spielkonzept mit der Zeit etwas langweilig werden könnte. Das liegt nicht am eigentlichen Spiel, sondern viel mehr an dem bereits bei diversen anderen Sport-Titeln verwendeten Gameplay.

Mal ehrlich, liebe Programmierer, habt bitte wieder etwas mehr Mut und versucht, auch mal was Neues, was Innovatives, zu entwickeln. (Georg)



Fein modelliert: Die geniale Optik der Charaktere darzustellen ist für die neue Hardware kein Problem.



Eingelocht: Gelingt gleich der erste Putt-Versuch, schaltet die Kamera in eine besonders nahe Perspektive.

PlayStation 2

Hersteller: T&E Soft
Fakten: 6 Kurse
Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck

KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

SONY PLAYSTATION

PS Multinorm	279,95
Avenger Gun	79,95
Falcon Light Gun	99,95
Exploder FX	99,95
Collin Rally 2	99,95
Dune 2000	99,95
Eagle One	79,95
Euro 2000	99,95
ECW Hardcore uk	99,95
Fear Effect	99,95
F1 2000	99,95
Fußball Live	44,95
Galerians	99,95
Grandia	99,95
GT 2	89,95
ISS Pro Evolution	59,95
Metal Gear Solid	44,95
MGS Special Mission	29,95
MediEvil 2	59,95
Micro Maniacs	99,95
Need 4 Speed Porsche	99,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil 3	99,95
Resident E. Gun	99,95
Saga Frontier 2	99,95
Star Ocean 2	59,95
Smack Down	99,95
Syphon Filter 2	99,95
Thoshinden 4	99,95
Theme Park World	99,95
Track & Field 2	99,95

UEFA Champions	99,95
Vampire Hunter	99,95
Vandal Hearts 2	99,95
V-Rally 2	44,95

DREAMCAST

Grundgerät Multinorm	469,95
Multinorm Umbau	99,95
VMS Memory	59,95
Blue Stinger	99,95
Carrier ntc	139,95
Chu-Chu Rocket	i.V.
Crazy Taxi	99,95
Dead Or Alive II	109,95
Deadly Skies	69,95
Dragons Blood	99,95
Ecco The Dolphin	99,95
ECW Hardcore uk	99,95
Hydro Thunder	69,95
MDK 2	109,95
Metropolis Speed R.	115,95
NBA 2K	99,95
Nightmare C. 2 ntc	i.V.
Plasma Sword	109,95
Rainbow Six	i.V.
Rayman	99,95
Resident Evil: Code V.	i.V.
Red Dog	89,95

PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

www.primalgames.com



Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega GT ntc	139,95
Soul Calibur	109,95
Soul Reaver	89,95
Street Fighter W-Impact	109,95
Tomb Raider IV	99,95
Tony Hawk	99,95
Time Stalkers ntc	149,95
Virtua Striker	79,95
Zombie Revenge	99,95
NINTENDO 64	
Castlevania 2	109,95
Donky Kong Country 64	139,95
F1 World GP2	39,95
Mario Party 2	i.V.
Ridge Racer 64	119,95

Star Wars Racer	99,95
Track'n Field Summer G.	129,95
Perfect Dark	139,95
Pokemon Stadion	149,95
Winback	139,95
Zelda	49,95

NEO GEO POCKET COLOR

Grundgerät versch. Farben	159,95
King of Fighters	89,95
Metal Slug 2	99,95
Match Of The Millenium	99,95

ANIMES

Darkside Blues	49,95
Vampire Hunter D	49,95

UNSERE SHOP'S

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

02 34-9 16 06 30
 AB 70 DM VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN*



*Voraussetzungen: pro Nachnahme + 6,00 DM Nachnahmegebühr, *für Bestellungen unter 70,- DM berechnen wir 9,- DM Frachtkostenanteil. Preisänderungen vorbehalten.

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren
DM = 7,80; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

0931-354522 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGGAMES.DE

Laden
Theo KRAENZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
dynabook
Brückstrasse 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

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

Theo KRAENZ VERSAND

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

UND LADEN

Memory Card

Blaze - 60 Blocks 34,95

Innovation 60 Blocks 29,95

Innovation 15 Blocks 16,95

Innovation 30 Blocks 19,50

Original Sony 15 Block color 29,95
Innovation 120 Block 34,95
NexGen/Datel 120 Blocks 44,95
JoyTech 360 Block-colour 54,95
NexGen/Datel 360 Blocks 54,95
Gamester 30 Block - blau 19,95
Gamester 30 Block - schwarz 19,95
NexGen/Datel 720 Blocks 64,95
NexGen/Datel 1080 Blocks 84,95



PlayStation Dual Shock

249,-

PORTOFREI*



Control Pad

Contr. Original Dual Shock 59,95

Control Pad Evolution 69,95

PORTOFREI*



Mouse

PORTOFREI*

Innovation Mouse 34,95

Mouse Original inkl. MousePad 59,95



Light Gun

PORTOFREI*

Pistole Scorpion 39,95

Pistole orig. G-Con 45 79,95



Lenkrad

Jordan GP 2 in 1 (PSX und N64) 79,95



Schummelmodul

XPloder CD 9000 69,95

XPloder FX 69,95



Kabel

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



MultiTap

Innovation MultiTap 44,95

MultiTap Original 69,95

PORTOFREI*



Ferrari Shock 2

109,95



ArcadeStick

Blaze Twin Shock Arcade 99,95



Sonstiges Zubehör

GraphicKit Collection PSX-Aufkleber (24 Motive) je 22,90

Home Arcade System (ohne Inhalt) 179,95

Pro Carry Case Blaze (ohne Inhalt) 54,95



Jubiläum SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Poy Poy 2 39,95	Popoulos 49,95	Ninja - Shadow of Darkness 39,95	Unholy War 49,95
Trap Runner 39,95	Wrestling (J. McGrath) 39,95	Hard Boiled 19,95	R-TYPES 29,95
TOCA 2 44,95	WWF Attitude 49,95	Wreckin' Crew 29,95	Breath of Fire 3 39,95
TOCA Touring Car 2 44,95	Wild 9's 29,95	Newman Haas Racing 39,95	Gungage 39,95
			Evil Zone 39,95
			Rally Cross 39,95
			Ridge Racer Revolution 39,95
			Rollcage 34,95
			Zero Devide 2 29,95

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

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

PlayStation	
4x4 World Trophy	59,95
Ace Combat 3	89,95
Action Pack (3 Spiele)	89,95
Alien Resurrection (Mai)	89,95
Armored Core in Project Sw.	79,95
Army Men 3D	89,95
Army Men Air Attack	89,95



Army Men-Sarge's Her.	89,95
Baldur's Gate (Juni)	89,95
Barbie Super Sports	59,95
Barbie Race & Ride	49,95
BattleTanx - Global Assault	69,95
Beatmania (Spiel + Contr.)	119,95
DJ Controller	69,95
Box Champions 2000	89,95
Brunswick Bowling 2	89,95
Bugs Bunny Comic Star Col.	49,95



A Bugs Life Malen & Spielen	49,95
Caesar's Palace 2000	89,95
Catan - die erste Insel	89,95
Chessmaster II	89,95
Colin McRae Rally 2	89,95
Colony Wars 3 - Red Sun	59,95
CSC Alarmst. Rot:Gegenschlag	89,95
Cool Boarders 4	89,95
Crash Team Racing	99,95
Crusaders of Might & Magic	89,95
Demolition Racer	89,95
Destrega	99,95
Die Hard Trilogy 2	89,95

UEFA 1999/2000 (PSX)	89,95
Rollcage 2 (PSX)	59,95
Colony Wars 3 - Red Sun (PSX)	59,95
ISS Pro Evolution (PSX)	89,95
Dino Crisis	89,95
Discworld Noir	84,95
Disneys Magical Tetris	89,95
Walt Disney Magical Racing	89,95
Dracula	89,95
Driver	89,95
Dukes of Hazzard Racing	89,95
June 2000	89,95
Eagle One Harrier Attack	89,95
ECW Hardcore Revolution	89,95
Ehrgeiz	99,95
Euro 2000 (Mai)	89,95
Everybody's Golf	59,95
F1 2000	89,95
F1 Racing Championship	89,95
Fear Effect	89,95
Fifa 2000	89,95
Fighting Maker	79,95
Fighting Force 2	89,95
Fisherman's Bait 2	89,95
Final Fantasy VIII (SVR)	89,95
Final Fantasy 8 Spec.Ed. (SVR)	109,95
Flintstones: Bedrock Bowling	89,95

3% Rabatt
Skonto, ab 179,- DM Bestellwert

Theo KRANZ VERSAND
keine Nachnahmegebühr
keine Kreditkartengebühr

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

10 Jahre



Besuchen Sie uns im Internet!
Die aktuellsten Release-Termine finden Sie im

Theo KRANZ GAMES ONLINE-Shop

auf www.tkgames.de

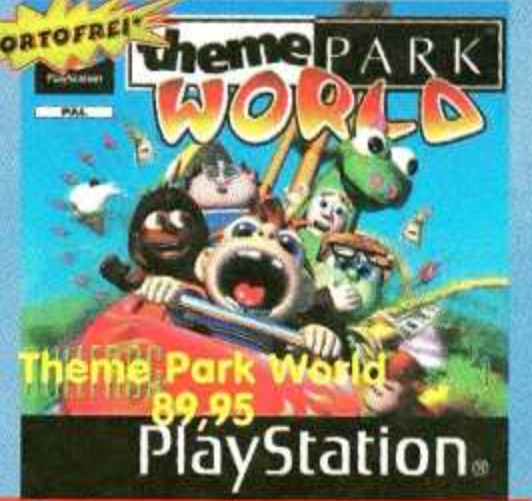
PlayStation	
Ford Racing (Juni)	89,95
Formel 1 '99 (SVR)	59,95
Fussball Live (SVR)	59,95
Fussball Live + MultiTap (SVR)	99,95
Galerians	79,95
Gekido	69,95
Ghoul Panic	89,95
Gran Turismo 2	89,95
Grand Theft Auto 2	89,95
Grandia (dt.)	89,95
Grudge Warriors	89,95
Hydro Thunder	89,95
International Track & Field 2	89,95
ISS Pro Evolution	89,95
Jackie Chan's Stuntmaster (Mai)	59,95
Jade Cocoon: Tamamayu I.	89,95
J. Bond: Der Morgen stirbt nie	89,95
Jimmy White's Cueball 2	79,95
Legacy of Kain: Soul Reaver	99,95



NHL Face Off 2000	89,95
Pac-Man World	69,95
Player Manager 2000	69,95
Point Blank 2 + G-Con45 (SVR)	119,95
Pool Palace Academy	89,95
Prem. Manager (Anstoß) (Juni)	79,95
Prince Naseem Boxing	89,95
Pro Pinball - Fantastic Journey	89,95
Psychic Force 2	79,95
Q-Bert	79,95
Radical Bikers	59,95
Railroad Tycoon II	89,95
Rainbow Six	89,95
Rally Championship Mobil 1	89,95
Rally Masters	69,95
Rayman 2 (Mai)	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	89,95
Rescue Shot (Mai)	59,95
Resident Evil 3 (dt.)	99,95
Resident Evil: Survivor	99,95
Road Rash Jailbreak	89,95



Legend of Legaia (Mai)	59,95
LMA Fussball - Manager	89,95
Lucky Luke Comic Star Col.	44,95
Martian Gothic Unification	39,95
MediEvil 2	59,95
Metal Gear Solid VR Miss.	44,95
MGS Pack (Plat.Vers. + Miss.)	74,95
MGS Arthook	89,95
Micro Maniacs	89,95
Mission Impossible	89,95
Muppet Race Mania	59,95
Music 2000	89,95
N-Gen Racer (Mai)	69,95
NBA Live 2000	89,95
NBA In The Zone 2000	89,95
NBA Showtime - NBA on NBC	89,95
Need for Speed 4	89,95
Need for Speed Porsche	89,95
The Next Tetris	79,95
NFL Blitz 2000	89,95
NHL 2000	89,95
NHL Blades of Steel 2000	89,95



Roadsters	79,95
Rollcage Stage 2	59,95
Ronaldo V-Football (Mai)	84,95
Rugrats - Studio Tour	89,95
Saga Frontier 2	99,95
Silent Bomber (Mai)	84,95
Silicon Valley	89,95
Sno Cross	79,95
South Park	84,95
South Park Rally	89,95
Space Debris	89,95
Spec Ops	89,95
Speed Freaks - Wheel Nuts	99,95
Spiderman	99,95
Spyro 2 - Gateway to Glimmer	99,95
Star Ixiom	59,95
Star Ocean 2	59,95
Star Wars Episode 1: Dunkle B.	89,95
Star Wars Jedi Power	89,95
Street Skater 2	89,95



PlayStation	
Suikoden 2 (Juni)	89,95
Superbike 2000	89,95
J. McGrath Supercross 2	89,95
Supercross 2000	89,95
Syphon Filter (SVR)	59,95
Syphon Filter 2	89,95
Tarzan	99,95
Techno Mage (Juni)	89,95
Tenchu 2 (Juli)	99,95
Theme Park World	89,95
Tiger Woods PGA Tour 2000	89,95
Tiny Tank	89,95
Tomb Raider 4 - Last R.	49,95
Tombi 2	59,95
Tommy Hawk's Pro Skater	89,95
Toshinden 4	84,95
Toy Story 2	89,95
Trasher Skate & Destroy	89,95
UEFA Champ. L. 1999/2000	89,95
UEFA Striker	84,95
Urban Chaos	89,95
V-Rally 2	89,95
Vagrant Story (Juni)	89,95
Vampire Hunter D	79,95
Vandal Hearts 2	89,95
Vanishing Point (Juni)	89,95
Victory Boxing 3	79,95
Warzone 2100	89,95
WCW Mayhem	89,95
Wipeout 3	89,95
Worms Armageddon	89,95
Worms Pinball	79,95
WWF Attitude	49,95
WWF Smack Down!	89,95
X-Files	99,95



PlayStation	
Alien Trilogy	29,95
A Bug's Life	49,95
C&C 2 Alarmstufe Rot	49,95
Colin McRae Rally	49,95
Cool Boarders 2	49,95
Crash Bandicoot 3	49,95
Destruction Derby 2	49,95
Fifa 98	49,95
Final Fantasy VII	49,95
Formel 1 97	49,95
Gran Turismo	49,95
Grand Theft Auto	44,95
Heart of Darkness	44,95
Hercules	49,95
Int. Track and Field	44,95
Jurassic Park	49,95
MediEvil	49,95
Metal Gear Solid	49,95
Mickey's Wild Adventure	49,95
Micro Machines V3	49,95
Moto Racer 2	49,95
Oddworld: Abe's Oddysee	49,95
Rayman	44,95
Ridge Racer Type 4	49,95
Spyro the Dragon	49,95
Street Fig.EX Plus Alpha	44,95
Tekken 3	49,95
Tomb Raider 2	49,95
Tomb Raider 3	49,95
True Pinball	44,95
V-Rally	49,95
Worms	44,95



0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

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

NSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

09313545245

TEILNEHMEN - KOSTENLOS - KOSTENLOS

Fordern Sie unser **kostenloses** Versandmagazin an:
 x durch Einsenden dieses Coupons - oder
 per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag - oder
 einfach per E-Mail an info@tkgames.de

0931-3545222 ODER 0180-521844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGGAMES.DE

Theo KLANZ VERSAND

Laden
Theo KLANZ GAMES
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

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

Versand
KLANZ VERSAND
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
 Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Verandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg



Dreamcast

Crazy Taxi (DC) 89,95

Dreamcast

Tomb Raider 4 (DC) 89,95

Dreamcast

Rayman 2 (DC) 89,95

Dreamcast

SEGA DREAMCAST DM 399,- (kein Skonto!)

Dreamcast

Resident Evil Code Veronica (DC) 99,95

3% Rabatt
 Skonto, ab 170,- DM Brutto
 keine Nachnahmegebühr bei Kreditkartezahlung

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

10 Jahre

- Tastatur / Keyboard - SEGA .. 59,95
- VGA Adaptor Blaze .. 39,95
- 4 Wheel Thunder (Mai) .. 99,95
- Jimmy White's 2 - Cueball .. 84,95
- Blue Stinger .. 94,95
- Caesar's Palace 2000 (Apr.) .. 84,95
- Chu-Chu-Rocket (Online)(Mai) 59,95
- Crazy Taxi .. 89,95
- Dead or Alive 2 (Aug.) .. 89,95
- Deadly Skies .. 89,95
- Deep Fighter (Apr.) .. 89,95
- Dragon's Blood (Apr.) .. 89,95
- Ecco the Dolphin (Juni) .. 89,95
- ECW Hardcore Revolution .. 89,95
- Evolution-World of Sacred Dev. 84,95

PORTOFREI!

MDK 2 (DC) 99,95

- F1 Racing Championship (Mai) 89,95
- Fighting Force 2 .. 94,95
- SEGA Bass Fishing inc. Contr. 169,95
- Giga Wing (Mai) .. 99,95
- Grand Theft Auto 2 (Apr.) .. 79,95
- Heroes of Might & Mag.3(Mai) 89,95
- Hidden & Dangerous (Apr.) .. 79,95
- House of the Dead 2 .. 89,95
- Jojo's Bizarre Adventure (Apr.) 94,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver .. 89,95
- MDK 2 (Apr.) .. 99,95
- Millenium Soldier - Expendable 89,95
- Metropolis MS-R (Juli) .. 99,95
- NBA 2K .. 94,95
- NBA Showtime .. 99,95

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

- NFL Blitz 2000 .. 99,95
- NFL Quarterback Club 2000 .. 94,95
- The Nomad Soul (Apr.) .. 89,95
- Power Stone .. 89,95
- Psychic Force .. 94,95
- Rayman 2 .. 89,95
- Red Dog (Apr.) .. 94,95
- Renegade Racing (Mai) .. 89,95
- Resid. Evil: Code Veronica(Mai) 99,95
- Roadsters (Apr.) .. 89,95

Resident Evil Code Veronica (DC) 99,95

- Sega Rally 2 .. 99,95
- WorldWide Soccer Euro (Mai) 89,95
- Shadowman .. 89,95
- Slave Zero .. 99,95
- Sonic Adventures .. 89,95
- Soul Calibur .. 89,95
- Soul Fighter .. 94,95
- Spirit of Speed (Mai) .. 89,95
- StarWars EP1: Racer (Mai) .. 89,95
- Streetfighter Alpha 3 (Mai) .. 99,95
- Super Magnetic Neo (Apr.) .. 89,95
- Tech Romancer (Mai) .. 99,95
- Tee Off .. 89,95

Dreamcast

Evolution (DC) 84,95

- Tomb Raider IV .. 89,95
- Tony Hawk's Skateboard.(Apr.) 89,95
- Toy Story 2 (Apr.) .. 89,95
- Vigilante 8: Second Offense .. 94,95
- Virtua Fighter 3 TB .. 89,95
- Virtua Striker 2 Version 2000.1 89,95
- V-Rally 2 Expert Edition (Mai) 89,95
- Wetrix .. 79,95
- Wild Metal .. 89,95
- WWF Attitude .. 49,95

Tony Hawk's Skateboarding (DC) 89,95

- Dreamcast (kein Skonto!!!) 399,00
- Controller Innovation - black .. 49,95
- Controller Innovation - blue .. 49,95
- Controller Innovation - grau .. 49,95
- Controller SEGA .. 59,95
- RGB Kabel+ AV - Innovation .. 24,95
- RGB(Scart)-Kabel Sega .. 49,95
- Joypadverlängerung Innovation 19,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel 129,95
- MadCatz MC2 Racing Wheel 114,95
- Innovation VMU 4meg .. 64,95
- Memory Card SEGA VMU 1meg 59,95
- Pistole Hunter Lightgun .. 64,95
- Pistole MadCatz Dreamblaster 74,95
- Innovation - Rumble Pack .. 39,95
- SEGA Vibration Pack .. 49,95

PORTOFREI!

NBA 2K (DC) 94,95

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

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE

0931 3545223



Besuchen Sie uns im Internet!
 Die aktuellsten Release Termine finden Sie in **Theo KLANZ GAMES ONLINE-Shop** auf www.tkgames.de

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

10 Jahre Theo Kranz Versand



Unser
Osterangebot
für
NINTENDO 64
nur solange Vorrat
reicht!

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	199,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad Innovation	34,95
Control Pad orig. clear purple	54,95
Joyadv. verlängerung Innovation	13,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	109,95
Lenkrad Gamester G64	119,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - original	64,95
Expansion Pak orig. (in Bulk)	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr. + 1M	49,95
Transfer Pak orig.	39,95

Donkey Kong 64* (N64) 99,95

POKÉMON

Pokémon - blaue Edition	64,95
Pokémon - rote Edition	64,95
Pokémon - gelbe Ed. (Juni)	64,95
Spieleberater Pokémon	24,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter	44,95
Pokémon Soundtrack-CD	29,95
Sammelkarten:	
Starter Set	24,95
Theme Decks	24,95
neu: Dschungel	
Booster	9,95
neu: Dschungel	
Sammelordner:	18,95
Card Box:	9,95
Deck Box:	23,95
Pokémon Playmat	12,95
Power Bouncer (Flummi)	9,95
Leucht-Schlüsselanhänger	14,95
Schlüsselanh. Pika. sprech.:	19,95
Pikachu Plüschfigur gross	29,95
Pokémon Plüschfigur klein	19,95

Pokémon Schnapp die Diabale!

Ball Blaster:	29,95
Battle Figuren Set: je 2 Fig.	24,95
Pokémon Murmel Shooter:	44,95
Pokémon Murmeln Serie 1-5: je Serie 10 Stck im Beutel	19,95
Sammelbox inkl. Murmeln:	19,95
Sammel magnet:	24,95
tragbare Sammelbox:	59,95

NINTENDO inkl. Transfer Pak orig.

Pokémon Stadium (N64) 139,95

Mario Golf	109,95
Mario Party	89,95
Mario Party 2 (Juni)	109,95
NBA Jam 2000	89,95
The New Tetris	89,95
Nuclear Strike	109,95
Operation Winback (Apr.)	99,95
Perfect Dark (Mai)	109,95
Pokémon Stadium + Tr. Pak (Apr)	139,95
Rainbow Six	99,95
Rayman 2	119,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95

Rayman 2 (N64)	119,95
Army Men (N64)	99,95
Starcraft (N64)	109,95
Operation Winback (N64)	99,95
Ridge Racer 64 (Apr.)	109,95
Road Rash	114,95
Ruff & Tumble	109,95
South Park Luv Shack	89,95
South Park Rally	89,95
Starcraft	109,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Super Smash Bros.	89,95
J. McGrath Supercross 2	89,95
Tarzan	89,95

Armorines in Project Swarm	89,95
Army Men-Sarge's Heroes	99,95
Asteroids Hyper 64	89,95
Battle Zone 64	109,95
Castlevania: Leg. of Darkness	109,95
Command & Conquer	109,95
Daikatana	109,95
Diddy Kong Racing	89,95
Donkey Kong 64*	99,95
Earthworm Jim 3D	89,95
ECW Hardcore Revolution	99,95
EPGA Golf	89,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Gauntlet Legends	49,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	119,95
Hot Wheels Turbo Racing	99,95
Int. Superst. Soccer 2000 (Mai)	109,95
Int. T&F Summer Games (Apr)	109,95
Jet Force Gemini	109,95
Lego Racers	109,95

ECW Hardcore Rev. (N64)	99,95
Toy Story 2 (N64)	89,95
Perfect Dark (N64)	109,95
Tarzan (N64)	89,95

Tony Hawk's Skateboard. (N64) 89,95

Tony Hawk's Skateboarding	89,95
Top Gear Rally 2	109,95
Toy Story 2	89,95
Vigilante 8 - 2nd Offense	89,95
Worms Armageddon	109,95
WWF Wrestlemania	114,95
Zelda 64	109,95

Nuclear Strike (N64)	109,95
Mario Party 2 (N64)	109,95
Ridge Racer 64 (N64)	109,95
Int. Tr.&F. Summer-games (N64)	109,95

PLAYERS CHOICE

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

Pokémon GB-Spiele:
gelbe, rote oder blaue Edition
solange Vorrat reicht
inkl. Linkkabel
je DM 64,95

Unser
Osterangebot für
GAME BOY
nur solange Vorrat
reicht!

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel universal original	19,95
Armorines	59,95
Army Men	59,95
Bomberman Quest	54,95
A Bug's Life	54,95
Croc (Mai)	59,95
Dragon Quest Monster	64,95
Driver (Juni)	59,95
Earthworm Jim 3D	54,95
ECW Hardcore Revolution	64,95
F1 World Grand Prix 2	64,95

GAME BOY SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Bust A Move 2	29,95
Gargoyles Quest	34,95
Oddworld: Abe's Adv.	34,95
On the Tiles	34,95
Spirou	34,95
Superman	29,95
Tamagotchi	29,95
Top Gear R. (Rumble) COLOR	49,95

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

GAME BOY COLOR

FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 3	44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko	64,95
Gute Zeiten - Schl. Zeit. 2 (Mai)	59,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Track & Field	59,95
Janosch - das grosse Panama	59,95
Jay & die Spielzeugliebe (Mai)	59,95
Konami GB Collection	64,95
Mask of Zorro	59,95
Metal Gear Solid	64,95
Mickey's Toon Racing	64,95
Pumuckl + Case (SVN)	59,95
Rainbow Six	64,95
Rayman	64,95
Rugrats - Zeitreise	59,95
Star Wars Racer (Rumble-Fkt.)	64,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Tarzan	64,95
Tomb Raider (Juni)	64,95
Turok: Rage Wars	59,95
Wario Land 2	64,95
Wario Land 3	64,95
WCW Mayhem (Mai)	49,95
Worms Armageddon	59,95
Wrestlemania 2000	64,95
Yoda Stories	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

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

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: [HTTP://WWW.TKGAMES.DE](http://www.tkgames.de)

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE: 0931 3545235



Wahnsinn: Schlaue Fahrer nutzen ihre Umgebung, um mit Hilfe von kleinen Schanzen Blockaden zu umgehen.



Nobel: Auch Luxuskarossen wie dieser alte Mercedes dürfen im neusten Teil geklaut werden.



Optisch beeindruckend: Anscheinend gehören Texturverzerrungen in Driver 2 der Vergangenheit an.

Driver 2

PlayStation Rennspiel Kann Driver 2 an den Erfolg seines Vorgängers anknüpfen? Wir waren für euch vor Ort und haben neue Infos gesammelt.

Mit Driver gelang GT Interactive im vergangenen Jahr ein absoluter Top-Hit. Durch ein fast perfektes Gameplay und die sehr gute Grafik begeisterte dieser Titel die gesamte Fachpresse. Kaum ein anderes Spiel erzeugte diese erstklassige 70er-Jahre-Gangster-Atmosphäre. Mit der Unterstützung von Bild Interactive gelang es letztendlich, diesen Titel zu einem der erfolgreichsten des letzten Jahres zu machen. Grund genug für die Coder von Reflections, welche sich auch für den ersten Teil verantwortlich zeigten, ein Sequel zu programmieren, das den ersten Teil locker in den Schatten stellen soll.

Spielablauf: Renn-Action mit Third-Person-Mode

Erneut beginnt die Story von Driver in Chicago, wo Obergangster Pink Lenny einen Deal mit einem brasilianischen Drogenboss abschließt. Um diese kriminelle Vereinigung zu zerschlagen, wird der Spieler als Tanner in den Untergrund eingeschleust. Zusammen mit seinem Partner Tobias Jones versucht der Undercover-Cop das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wiederherzustellen. Genau wie bei Driver 1 brettet ihr größtenteils mit dem Auto durch die Gegend und müsst sehr viele Aufträge erfüllen, ohne euch von der örtlichen Polizei erwischen zu lassen. Aber nicht nur die fleißigen Gesetzeshüter verfolgen euch bei euren Schandtaten, auch feindliche Gangster-Banden, welchen ihr des



Mit diesem Oldtimer rast ihr bei Driver 2 durch die Städte.

Öfteren in die Quere kommt, hetzen euch bei der Fahrt durch vier unterschiedliche Städte. Egal ob in Chicago, Havanna, Las Vegas oder Rio, um die authentische Kulisse bestaunen zu können, hat der Spieler leider nur sehr wenig Zeit. Jede der riesigen Metropolen besteht aus über 150 000 Gebäuden und hat mehr als 34 Kilometer Straßenweg, auf denen das heiße Rennen ausgetragen wird. Damit diese Strecken noch perfekter in den



Keine Gnade: Wer oft mit dem Turbo-Start beschleunigt, wird bald Probleme mit seinen Reifen bekommen.



Aufwändig: Für die ausgefallenen Fahrzeuge haben die Coder in diesem Teil sehr viele Polygone verbaut.

Spielablauf integriert werden, gibt es bei Driver 2 neben geraden Wegen auch gebogene und kurvige Strecken, die einige Fahrkünste vom Spieler abverlangen. Ebenso gestaltet sich das ganze Straßensystem jetzt komplexer. Die parallel über oder untereinander liegenden Straßen dürfen nun dazu genutzt werden, mit einem Stunt die Straße oder Fahrspur zu wechseln, um damit hartnäckige Verfolger abzuhängen. Damit das ganze Geschehen wesentlich realistischer wirkt, gibt es



Genial: Das Fahrverhalten der Oldtimer ist sehr realistisch und fällt bei jedem Boliden anders aus.



Hoppla: Wer gegen eine massive Straßenlaterne rast, muss mit dem baldigen Ableben seines Rennwagens rechnen.

Das Story-Board

Um den zahlreichen Video-Sequenzen eine passende Atmosphäre zu verleihen, haben etliche Story-Board-Zeichner viele Monate Arbeit investiert. Ähnlich wie bei Kino-Filmen wird nach diesem Script die Sequenz gestaltet.



Texturwunder: Es ist schon wirklich verwunderlich, wie viele Texturen in dem kleinen Speicher der PlayStation Platz finden.

Direkt aus dem Kino geklaut!

Um ein Produkt wie **Driver** zu entwickeln, braucht es einer guten **Inspiration**. Diese fand das Team um **Martin Edmondson** in zahlreichen Kino-Filmen. In **Klassikern** wie **Bullitt**, **Blues Brothers**, **French Connection** oder **Mad Max** suchten die **Programmierer** nach neuen Ideen für ihr neuestes Werk. Vermutlich entstand so das unverkennbare **70er-Flair** des Spieles.

Bullitt



Blues Brothers



French Connection



Mad Max

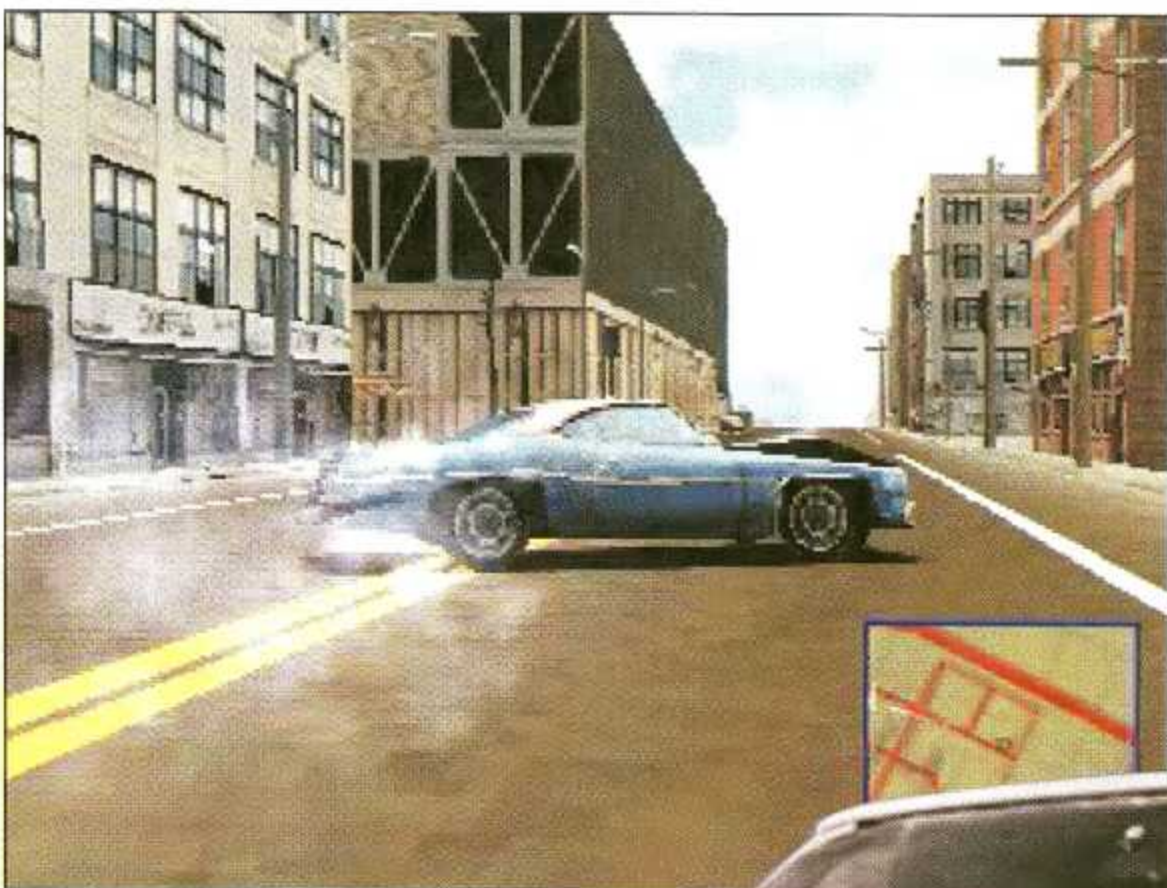


in **Driver 2** etliche verschiedene Fahrzeug-Typen, welche der Stadt eine besonders lebendige Atmosphäre verleihen. In die herumlaufenden

Passanten haben die Coder auch einige Arbeitsstunden investiert. Diese gehen diesmal richtigen Beschäftigungen nach, verlassen Gebäude, kommunizieren miteinander oder liegen am Strand. Eine gänzliche Neuerung stellt hingegen der **Third-Person-Modus** dar. Damit sich eure Aufgabe nicht nur auf das Fahren beschränkt, könnt ihr mit **Tanner** in bester **Tomb-Raider-Manier** selbstständig durch die Gegend laufen, um neue Autos zu besetzen oder gegnerische Widersacher zu eliminieren. Leider gibt es bis zum jetzigen Zeitpunkt keine spielbare Version, die dieses Feature beinhaltet.



Weitsicht: Anscheinend haben es die Coder von **Reflections** geschafft, die Sichtweite bei **Driver 2** zu verbessern.



Leicht defekt: Bei diesem Auto erkennt man deutlich, wie sich bereits die Motorhaube nach oben wölbt.

Wusstet ihr schon ...?

... dass der erste Teil von **Driver** unter dem Label von **Bild Interactive** erschienen ist und eines der erfolgreichsten Spiele des letzten Jahres war.



Hochauflösend: Selbst aus geringer Entfernung sehen die Texturen der Fahrzeuge nicht besonders pixelig aus.



Abgekürzt: Wer etwas Zeit bei der Verfolgungsjagd gutmachen will, kürzt einfach durch den Park ab.



Nichts wie weg: Mit dem geklauten Taxi solltet ihr euch schnell aus dem Staub machen.

Technik: Nur gering verbessert

Durch die neu überarbeitete **Grafik-Engine** ist es den Programmierern möglich, eine sehr viel komplexere Stadt zu entwickeln. Mit dem vollkommen neuen **Straßensystem**, welches um einiges komplizierter ausfallen wird als beim Vorgänger, öffnen sich völlig neue **Spiel-Perspektiven**.



Übersichtlich: Die Karte rechts unten im Bildschirm zeigt dem Spieler an, wo er sich gerade befindet.

Der Fahrer kann sehr viel genauer seine **Flucht** planen und die **Verfolger** gezielter abschütteln. Hierbei ist das **Fahrverhalten** der **Boliden** entscheidend. Um den Fahrzeugen eine möglichst **realistische Physik** zu verpassen, entwickelte **Reflections** einen speziellen **Editor**, so dass jedes **Vehikel** einzeln bearbeitet werden kann. Das ist bei **Driver 2** sehr wichtig, denn **Tanner** hat nun nicht nur ein einzelnes Auto zur Verfügung, sondern darf gezielt jedes umherfahrende **Gefährt** übernehmen, um damit die **Flucht** zu ergreifen.

Erster Eindruck: Perfekte Gangster-Simulation

Sollte der **Third-Person-Modus** noch einwandfrei umgesetzt werden, steht dem Erfolg dieses Titels nichts mehr im Wege, zumal **Driver 2** auch ohne dieses neue **Feature** ein absoluter **Top-Hit** werden dürfte. Wir halten euch auf alle Fälle auf dem Laufenden. (Sven)

PlayStation

Hersteller: **Reflections**
Fakten: **4 Städte, 2 CDs**

Erscheint: **3. Quartal 2000**

Erster **super Eindruck**

Nach der **Autonummer** zu urteilen, müsste dieses **Gefährt** einem Mitglied von **Reflections** gehören.



Detailverliebt: Ihr durchpflügt den Schnee und unterdessen kreuzen Flugzeuge den Himmel.



Schneegestöber: Während der schnell ausgeführten Turns spritzt die weiße Pracht in meterhohen Fontänen.



Nächtliche Fahrt: Selbst nach Einsetzen der Abenddämmerung schwingt ihr euch auf die Vehikel.

Sno-Cross

PlayStation Rennspiel Brettet mit dem Snow-Mobil über verschneite Hügel oder baut euch euren eigenen winterlichen Parcours.

Allmählich werden wir nahezu jede noch so abstruse Sportart in verweichteter Form auf der heimischen Konsole zocken können. Nachdem uns EA im letzten Herbst bereits eine hochinteressante Version des Schneemobil-Sports präsentierte, geht Crave nun einen ähnlichen Weg.

Spielablauf: Heiße Hatz im eisigen Element

Wohl die wenigsten werden in der Realität schon einmal das spaßige Vergnügen gehabt haben, mit einem hochmotorisierten Gefährt durch winterliche Gefilde zu düsen. Um dieses Manko zumindest für den Heimbereich abzustellen, befördert euch Crave direkt hinter das Steuer eines Snow-Mobils. Die renommierte Herstellerfirma Yamaha liefert hierbei tatkräftige Unterstützung, denn alle fahrbaren Untersätze stammen aus den japanischen Werkshallen. Wahlweise stürzt

ihr euch im wahrsten Sinn des Wortes aberwitzige Steilhänge hinab oder versucht euer Glück im Hill-Climb-Modus. Letzterer Modus verlangt einen Steilhang möglichst schnell zu erklimmen, um die gesamte Konkurrenz hinter euch zu lassen. Stehen zu Beginn lediglich ein paar der mehr als zehn Pisten zur Verfügung, so werden die restlichen, etwa eine rasante Spritztour in München, durch gutes Abschneiden im Meisterschaft-Modus freigeschaltet. Schon die Kurse im sonnigen Aspen bereiten durch ihren Abwechslungsreichtum teils Kopfzerbrechen. Steile Anstiege stehen in direktem Wechsel mit knallhart zu nehmenden Haarnadelkurven, welche wiederum in einem vereisten See münden. Selbst Multiplayer-Freuden werden via Split-screen zur Genüge befriedigt. Am imposantesten neben der ansehnlich in-

szentierten Renn-Action ist aber ohne Zweifel der kinderleicht zu bedienende Editor. Eure persönlichen Vorstellungen der idealen Wintersport-Stätte lassen sich mit diesem Tool hervorragend umsetzen. Spielend leicht reiht ihr Unterführungen, große Sprunghügel oder vereiste Passagen zu einem kompletten Parcours aneinander.

Technik: Durchwachsene Angelegenheit

Optisch liefern die schwedischen Programmierer ein relativ gutes Bild ab. Die Strecken wirken durch viele unterschiedliche Elemente, zum Beispiel Steilkurven oder haarsträubende Anstiege, sehr abwechslungsreich. Leider trüben kleinere Pop-ups und leichter Nebel die uneingeschränkte Fernsicht. Im Rahmen der rasanten Geschehnisse fallen diese Umstände



Schadensmodell: Die zweiköpfigen Kletterkünstler lassen sich in mehreren Punkten beschädigen. Genau abzulesen ist dieser Zustand links unten.

dennoch kaum ins Gewicht. Im Gegensatz zum recht gut gelungenen optischen Erscheinungsbild tut sich in puncto Sounduntermalung eher wenig. Abgesehen von den netten Motorgeräuschen der Boliden dringen keine Töne an eure Ohren.

Erster Eindruck: Ernst zu nehmender EA-Konkurrent

Hoffentlich nehmen sich die Coder die Schwachpunkte dieser Version noch zu Herzen. Gerade im Soundbereich muss sich noch einiges tun. Sollten die oben genannten Aspekte noch verbessert werden, würde UDS ein gutes Pendant zu EAs Sled Storm gelingen. Anhänger dieser Sportart werden mit Sicherheit an Sno-Cross nicht vorbeikommen. Für den Titel spricht schon allein der imposante Editor, der selbst Anfängern das kinderleichte Kreieren der eigenen Parcours gestattet. Da bis zum Release noch einige Wochen ins Land ziehen, darf man gespannt sein, welche Verbesserungen bis hin zur fertigen Version in dieser Zeit noch getätigt werden. (Mario)



Sponsoring: Am Streckenrand angebrachte Werbebänder machen selbst vor Konsolen-Games nicht Halt.



Nachzügler: Um die geschickt agierenden CPU-Piloten einzuholen, müsst ihr tief in die Trickkiste greifen und die eine oder andere galante Finte auspacken.



Knallharte Positionskämpfe: Absoluter Fahrspaß kommt erst während der im richtigen Moment einzusetzenden Rempel-einlagen ins Spiel.



Western-Stadt: Das Ambiente der realen Locations wurde, wie hier in Aspen, gut eingefangen.



Japanische Edelfitzer: Yamaha stellte die besten Benzinschlucker aus der eigenen Fertigung zur Verfügung.

PlayStation

Hersteller: UDS
Fakten: Dual Shock, Analog
Ersteinsicht: Mai 2000

Erster gut Eindruck



Übersichtlich: Auf der großen Karte erkennt ihr die Reichweite und die Positionen der feindlichen Einheiten.



Beeindruckend: Die in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen haben fast Kino-Qualität.

Front Mission 3

PlayStation Strategie Mit Front Mission 3 erscheint ein knallhartes Strategie-Spiel, das keine Parallelen zu Command & Conquer aufweist.

Wer sich an Spielen wie Final Fantasy Tactics oder Vandal Hearts erfreuen konnte, wird sicherlich über diese News glücklich sein. Mit Front Mission 3 schafft es zum ersten Mal ein Teil dieser in Japan überaus erfolgreichen Strategie-Serie zu uns nach Deutschland.

Spielablauf: Taktisch anspruchsvoll

Im Spiel übernehmt ihr die Rolle des Kazuki Takewa. Obwohl ihr ebenfalls alle anderen Mechs steuert, führt euch dieser Charakter durch die komplexe Story. Als Testpilot einer Waffenfabrik erprobt ihr gerade einen neuen Kampfroboter. Doch plötzlich gibt es eine gigantische Explosion, welche die ganze Militärbasis zum Erbeben bringt. Jetzt ist

das strategische Können des Spielers gefragt, denn die Detonation hat das Abwehrsystem aktiviert. Bei Front Mission 3 handelt es sich um ein rundenbasierendes Strategie-Spiel. Anders als bei Command & Conquer besteht euer Team aus einer bestimmten Anzahl von Mechs, die abwechselnd bewegt werden. Hierbei hat jeder Roboter eine bestimmte Reichweite, die von seinem aktuellen Zustand abhängt. Ist beispielsweise ein Fuß im Kampf zerstört worden, legt der angeschlagene Kämpfer nur die Hälfte seines ursprünglichen Weges zurück. Hat die Spielfigur die angestrebte Position erreicht, wird die Angriffsart ausgewählt. Je nachdem wie weit ein Gegner entfernt ist, sollte zwischen einer Nah- oder Fern-Attacke entschieden werden. Diese haben eine begrenzte Reichweite, welche anhand von orangenen Quadraten am Boden festzustellen ist. Nach einem erfolgreichen Angriff erhält der Roboter eine gewisse Anzahl von Erfahrungspunkten, die seine Fähigkeiten steigern. Ist der Kampf letztendlich zu Gunsten des Spielers verlaufen, erhält die Mannschaft einen Geldbetrag, der in bestimmten Städten in neues Equipment investiert werden darf.



Kein Entkommen: Am Ausgang der Basis wartet bereits ein feindlicher Roboter.



Bombastisch: In besonders aufreibenden Kampfsituationen teilt sich der Bildschirm, um das Geschehen vollständig anzeigen zu können.



Treffer: Während wir in sicherer Entfernung warten, schlägt unsere Missile hart beim gegnerischen Mech ein.

Technik: Gewaltige Roboter-Schlachten

Bei einem Strategie-Spiel fällt der Grafik eine eher zweitrangige Rolle zu. Aber auch in diesem Punkt weiß Front Mission 3 zu begeistern. Während die Mechs auf der dreidimensionalen Übersichtskarte nur als Bitmap dargestellt werden, verwandeln sie sich im Kampf zu polygonstrotzenden Monstern. Genauso faszinierend sind die Kämpfe anzuschauen. Bis zu den Zähnen bewaffnet, schlagen oder schießen die Gegner aufeinander, bis einer von ihnen aufwändig explodiert.

Erster Eindruck: Geniales Taktikgeplänkel

Front Mission 3 bringt endlich wieder einmal Schwung in das langweilige, von Echtzeit-Spielen beherrschte Genre. Durch das rundenbasierende Kampfsystem ist es viel mehr erforderlich, sein Köpfchen zu gebrauchen. (Mario)



Umzingelt: Scheinbar an jeder Ecke erwartet den Spieler ein Widersacher, der den Fluchtweg versperrt.

PlayStation

Hersteller: **Squaresoft**
 Fakten: **Memory-Card, Dual Shock**
 Erscheint: **Mai 2000**

Erster sehr gut Eindruck

PVU
 Power Videospiele Ullrich
 Ihr Videospiele-Spezialist!
 SEGA DREAMCAST IM.-U. EXPORTE

Sega Dreamcast Im.-u. Export
**nur unglaubliche
 439,- DM**

Multinorm

(Preis auf Anfrage)
 (beide Konsolen inkl. Joypad und Spannungswandler!)

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

Dreamcast Spiele Im.- u. Export:

CRASH - PREISE

Blue Stinger	Sega	69,- DM
Dynamite Deka-2	Sega	59,- DM
Sega Rally-2	Sega	69,- DM
Sonic Adventure	Sega	49,- DM
Giant Gram	Sega	89,- DM
Buggy Heat	CRI	99,- DM
Virtual Striker-2	Sega	69,- DM
Zombie Revenge	Sega	69,- DM
F 1-World Grand Prix	Sega	69,- DM
Death Crimson-2	Ecole	69,- DM
Under Cover AD 2025 Kei	Sega	89,- DM
Gun - Bird 2	Sega	119,- DM
Daytona - 2	Sega	139,- DM
The King of Fighters-99		129,- DM
Evolution	SNK	129,- DM
Twinkle-Star-Spirites	SNK	129,- DM
Powerstone - 2	Capcom	129,- DM
Marvel VS-Capcom-2	Capcom	129,- DM
SNK vs. Capcom	Climax	119,- DM
Dead or Alive - 2	Tecmo	139,- DM
Super Euro Soccer 2000	Imaginier	129,- DM
Sambade Amigo	Sega	129,- DM
Star Wars - Episode 1	LucasArts	Preis a.A.
NBA - 2K	Sega	Preis a.A.
Ecco the Dolphin	Sega	Preis a.A.

MERCHANDISE:

Dreamcast-Tasche 25,- DM
 in Verbindung mit einem Spiel

NEU! NEU! NEU!
Dreamcast Umbau

Dreamcast Konsole dt.
 -multinorm- **479,- DM**

Dreamcast Spiele dt. z.B.:
 Hydro Thunder 99,- DM
 Shadow Man 89,- DM
 World Wide Soccer 2000 87,- DM

Playstation Spiele z.B.:
 Resident Evil 3 - Nemesis 99,- DM
 Tomb Raider III 99,- DM

Bestell Hotline

Mo. - Fr. 10.00 - 20.00 Uhr
 Tel. 06 11 - 6 02 99 62
 außerhalb der Geschäftszeiten
 Fax: 06 11 - 6 02 99 60

Annahmeverweigerung
 wird mit den entstandenen Lieferkosten von 20 DM berechnet. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Druckfehler und Irrtümer behalten wir uns vor!



Rayman will hoch hinaus: Klettern gehört zu den Moves, die der kleine Held bereits zu Beginn des Abenteuers besitzt.



Kunterbunte Welten: Solche Pilze lassen sich als Trampolin missbrauchen.



Nur Fliegen ist schöner: Seine Ohren nutzt der gliederlose Rayman, um über tiefe Abgründe hinweg zu gleiten.

Rayman 2

PlayStation Jump & Run Ubi Soft versorgt im Herbst auch die PlayStation mit einer Rayman-2-Version. Kann sie die hohen Erwartungen erfüllen?

Beinahe jede gängige Spieleplattform wurde bis zum heutigen Datum mit einer Rayman-Version versorgt. Auch für Sonys betagten 32-Bitter ist bereits seit Jahren eine Variante des Hüpfers

angedacht. Schon vor zwei Jahren auf der E3 in Atlanta wurde eine spielbare Fassung vorgestellt, die jedoch noch in einer zweidimensionalen Welt spielte. Nachdem aber Produkte wie Gex den Markt säumten, entschlossen sich die Entwickler, ihr komplettes Konzept zu überdenken. Rayman sollte nun ganz zeitgemäß in die dritte Dimension verfrachtet werden.

Spielablauf: Schnörkellos gut
Im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie Donkey Kong 64 ist Rayman ein sehr lineares Jump & Run. Nur selten bietet sich dem Spieler die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Wegen eine Entscheidung zu treffen. Ihr müsst nicht langwierig nach Aufgaben



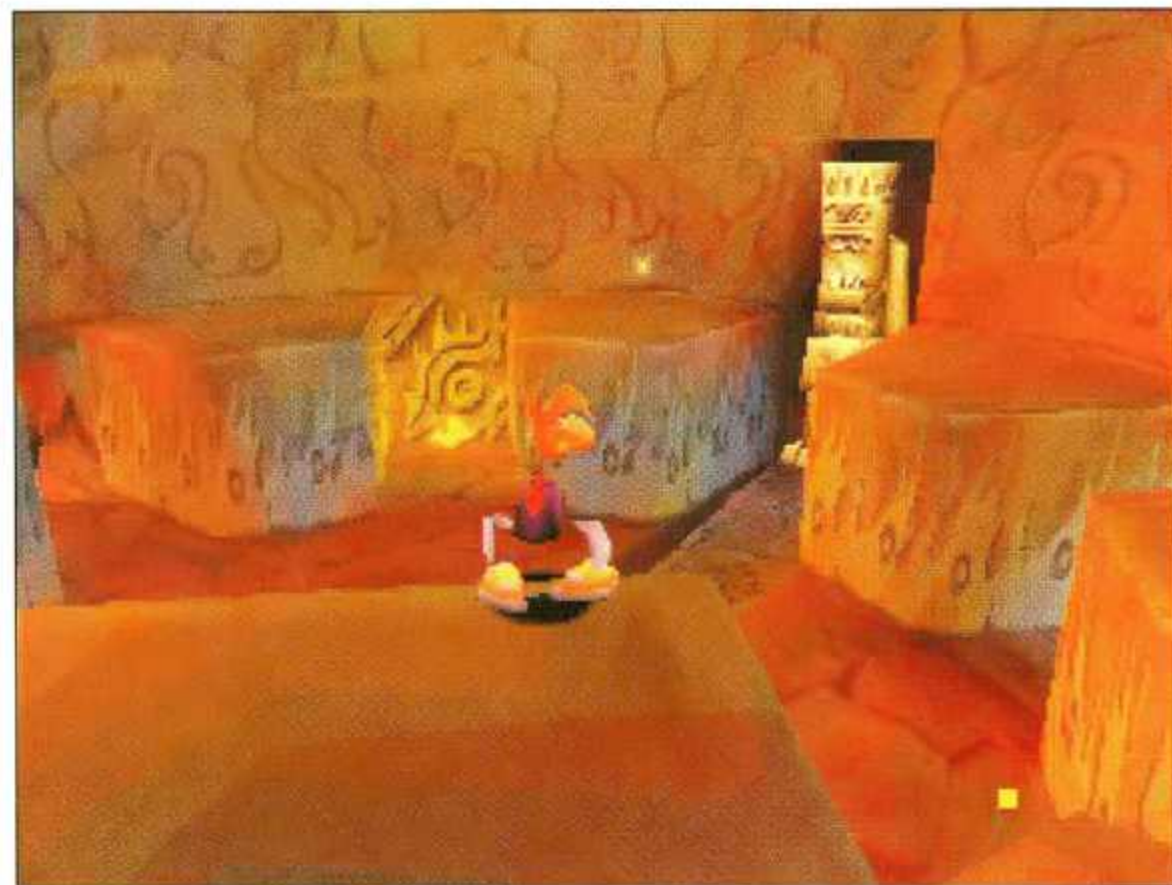
Filmreif: Die Animationen des Helden wurden bewusst sehr comiclastig gestaltet.



Abgefahren: Viele Gegenstände, die ihr in den Levels vorfindet, entpuppen sich als geniale Fortbewegungsmittel.

suchen, sondern trifft ganz automatisch beim Betreten der Welten auf knifflige Rätsel, die zumeist darin bestehen, in kleinen Käfigen gefangene Lums zu befreien. Hat der gliederlose Held eine bestimmte Anzahl dieser kleinen Fabelwesen befreit, darf Rayman eine zuvor verschlossene Welt betreten. Neben der Lum-Suche gilt es, wichtige Aktionsfähigkeiten zurückzuerlangen, die er zuvor auf mysteriöse Art und Weise verloren hat. Der böse Admiral Klingensbart, der die Weltherrschaft

an sich reißen will, hatte den kleinen Protagonisten nämlich gefangen genommen und ihm all seine Kräfte geraubt. Nur die gute Fee Ly besitzt die Möglichkeiten, Rayman alle Specialmoves zurückzugeben. Nachdem die Spielfigur dank einer List seines besten Kumpels Globox aus der Gefangenschaft entflohen ist, macht er sich natürlich sofort auf die Suche nach der virtuellen Schönheit Ly. Dass ihr dabei auf die fiesen Handlanger des Admirals stoßt, ist nur logisch. Um der lästigen Gegnerschar



Auf Laras Spuren: Die Locations des ersten Rayman-Hüpfers wurden perfekt in die dritte Dimension verfrachtet.



Der gliederlose Rayman ist Ubi Softs Firmenmaskottchen.



Vorsicht vor der Spinne! In einigen Passagen lassen sich Aufwinde nutzen, um ein Stück zu fliegen.

Wusstet ihr schon ...?

...dass besonders geschickten Spielern als Belohnung ein Original-Rayman-1-Level winkt.

Rayman 2 meets China



Dank seiner langen Ohren übersteht Rayman so manches Abenteuer unbeschadet.



Hitzeschlacht: Um sicher über die glühende Lava zu gelangen, muss eine Blaubeere missbraucht werden.

Im Zuge ihrer weltweiten Expansion errichtete das französische Unternehmen Ubi Soft auch in China zwei Produktionsstätten. Neben Peking wählte man die 17-Millionen-Menschen-Metropole Shanghai als zweiten Sitz im kommunistisch regierten Staat. Während der Präsentation von Rayman 2 durften wir auch einen ausgiebigen Blick in die heiligen Hallen des Unternehmens werfen, dessen Büroräume sich in einem Wolkenkratzer am Times Square befinden. Hier werkeln derzeit 270 fleißige Chinesen nicht nur an der Fertigstellung des Vorzeigehüpfers Rayman 2, auch Racing Simulation 2, ein Donald-Duck-Jump&Run oder ein Dschungelbuch-Game werden momentan im fernen Osten entwickelt. Für die Zukunft haben sich die Chinesen viel vorgenommen. Neben der Entwicklung neuer Spiele-Hits für PC oder die X-Box schustern die Coder an interessanten Online-Games, die unter anderem mit dem Handy gespielt werden können.



Herr zu werden, nutzt Rayman kleine Energiebälle, die er seinen Feinden entgegen wirft. Dabei sollte der Spieler unbedingt Gebrauch von der Auto-Aim-Funktion machen, dank der euer Ziel, also der Gegner, selbst bei Bewegung immer anvisiert bleibt.



Angriff ist die beste Verteidigung: Mittelbosse lassen sich nur mit einer durchdachten Strategie erledigen.



Reaktion ist gefragt: Durch eine solche Röhre rutschend, gilt es für den Spieler, alle Goodies einzusammeln.

Technik: Alles aus dem 32-Bitter herausgeholt

Rayman 2 hat uns technisch mehr als nur überrascht. Bereits die ersten Schritte in den kunterbunten dreidimensionalen Welten zeigen deutlich, dass sich die enorm lange Entwicklungszeit gelohnt hat. Die 32-Bit-Version gleicht der Dreamcast-Variante. Lediglich in puncto Auflösung mussten natürlich Abstriche gemacht werden. So stören keinerlei



Alte Stärke wiedererlangt: Wurde Ly befreit, schenkt sie euch die Möglichkeit, einen solchen Reifen zu ergreifen und durch ihn an neue Locations zu gelangen.



Rayman verfügt über unendlich viele Leben: Sobald ihr in die ätzende Lösung segelt, werdet ihr zum letzten Rücksetzpunkt verfrachtet.



Nichts wie weg: Die Piraten lassen sich dank der Auto-Target-Funktion problemlos beseitigen.

Texturverzerrungen oder -blitzer das Auge des Spielers. Zusätzlich wurden alle Zwischensequenzen des Hüpfers mit deutscher Sprachausgabe unterlegt, eine Premiere in der Rayman-2-Geschichte. Last but not least übernahm man die geniale musikalische Untermalung des Dreamcast-Vorbildes 1:1.



Genialer Programmier-Trick: Die Texturen bestehen lediglich aus 16 verschiedenen Farben.

Erster Eindruck: Konkurrenzlos gut?

Ein erstes Probespiel zeigt deutlich, dass es auch die PlayStation-Version vermag, den Spieler dank des strahlenden Gameplays sofort in seinen Bann zu ziehen und ihn gleich für mehrere Stunden an den Fernseher zu fesseln. Zudem sorgt die geniale technische Umsetzung für offene Münder bei den Betrachtern. Somit sollten sich nicht nur Fans des Jump&Run-Genres Ubi Softs Werk vormerken. Leider müssen wir uns noch bis zum September gedulden, um Rayman auf die Test-Reise schicken zu dürfen. (Udo)

PlayStation

Hersteller: Ubi Soft
 Fakten: Rayman-1-Bonus-Stage, dt. Sprachausgabe + Bildschirmtexte
 Erscheint:
September 2000
Erster super Eindruck



Bekanntes Horror-Szenario: Geöffnete Fenster verheißen nichts Gutes. Fraglich ist hier wohl nur, welche Kreatur sich durch das Fenster auf euch stürzen wird.



Modergeruch: In den schummrigen Gewölben spürt ihr förmlich den Gestank der Verwesung.



Akrobatische Einlagen: Um entferntere Passagen zu erreichen, müsst ihr schon einmal in die Trickkiste greifen, damit ihr an den Sims gelangt.

Alone in the Dark 4

DC/PS2/PS Action-Adventure Der "Urvater" aller Survival-Adventure kehrt nach langer Zeit zurück, um die Nachahmer das Fürchten zu lehren.

Alone in the Dark gilt nach wie vor als der wegweisende Titel, der ein komplett neues Genre, das der Horror-Adventure, begründete. Nun kehrt der Held aus den drei bislang erhältlichen Episoden auf die Mattscheibe zurück, um ein viertes Mal gegen Furcht einflößende Kreaturen der Nacht anzutreten. Laut Infogrames wird Alone in the Dark 4 vollmundig als "Survival Terror" umschrieben. Beabsichtigen die französischen Publisher etwa erneut den Grundstein für ein Sub-Genre zu legen?



Es ist Vorsicht geboten: Die kleineren Kreaturen lassen sich vom Schein der Lampe verscheuchen.

Spielablauf: Überleben in andauernder Dunkelheit

Wie der Titel schon andeutet, befindet ihr euch wieder in einer Situation, die beängstigender nicht sein könnte: in der alles verschlingenden Dunkelheit. Ihr erhaltet das Vergnügen, die Geschicke des Edward Carnby zu lenken. Euer bester Freund, Charles Fiske, wurde tot auf einem Eiland vor der Küste des US-Bundesstaates Maine aufgefunden. Nun werdet ihr, alias Carnby, von einem

weiteren Weggefährten darüber in Kenntnis gesetzt, was euer verstorbener Freund auf der gottverlassenen Insel gesucht hat. Objekt seiner Nachforschungen waren mehrere sagenumwobene Tafeln, von denen eine enorme Macht ausgehen sollte. Einerseits liegt euch das Schicksal eures verblichenen Begleiters am Herzen, andererseits wollt ihr herausfinden, was es mit besagten Tafeln auf sich hat. Ihr startet eure Untersuchungen auf Shadow Island in



Ungewisser Ausgang: Noch schreitet ihr erhobenen Hauptes über die Brücke, doch die Ungeheuer lauern überall!



Bessere Übersicht: Zumeist stolpert ihr von einer finsternen Örtlichkeit in die nächste. Einzig eure Lampe bringt Licht ins Dunkel.

der Nähe eines alten Landhauses, in dessen Räumlichkeiten auch Fiskes Leiche aufgefunden wurde. Einzig eine Licht spendende Taschenlampe sowie ein Peacemaker befinden sich hierbei in eurem Marschgepäck. In dem sich nahezu ausschließlich im Dunkeln abspielenden Ablauf des Handlungsstranges bietet die Taschenlampe die einzige Möglichkeit, Licht in die schummrige Umgebung zu bringen. Im Zuge eurer Schnüffeleien trifft ihr hier schon auf die ersten Kreaturen, die alleine nach eurem Ableben trachten. Doch glücklicherweise zeichnen sich die meisten der Monster durch eine extreme Angst vor Helligkeit aus. Hier liegt der besondere Reiz bei Infogrames' neuestem Survival-Titel. Nicht alle angriffslustigen Ungeheuer reagieren ähnlich abgeschreckt, sobald sie von eurem Lichtkegel eingefangen werden. So manche Kreatur erzeugt erst im Schein der Lampe ein Angriffspotential, dem es sich zu erwehren gilt.

Darkworks im Skizzenfieber



Die Coder von Darkworks haben sich mächtig ins Zeug gelegt und für Alone in the Dark 4 fünf komplette Bücher voller skizzierter Entwürfe abgeliefert. Insgesamt liegen hunderte handgefertigter Entwürfe vor, um die ca. 1000 vorgeordneten Locations ansprechend in Szene zu setzen.

Die düsteren Gemäuer des Landhauses verbergen viele Geheimnisse bis hin zur indianischen Mythologie.



Abstieg: Nachdem ihr das Landhaus hinter euch gelassen habt, beginnt der Abstieg in die Tiefe der Insel.



Verwirrter Blick: Wohin geht es von hier aus? Das Haus erscheint euch oft wie ein regelrechtes Labyrinth.



Der Sumpf lebt: In der immerfeuchten Umgebung bekommt ihr neben nassen Füßen auch genügend Kanonenfutter für eure Pistole.

Apropos Gegenspieler, die mutierten Lebewesen zeichnen sich ihrerseits neben dem vielschichtigen äußeren Erscheinungsbild vor allem durch unterschiedliche Angriffsmuster aus. Mal bedrängen euch zeitgleich mehrere echsenähnliche Widerlinge, ein anderes Mal treten euch die abscheulichen Ausgeburten alleine gegenüber. Die Inspirationen reichen von literarischen Vorgaben eines H.P. Lovecraft bis hin zu filmischen Einflüssen eines "Dunklen Kristalls" aus Jim Hensons Ideenschmiede. Summa summarum treten mehr als 20 Wesen an, um euch euer Leben so schwer wie möglich zu gestalten. Wer jedoch in Alone in the Dark 4 einen übermäßig hohen Rästelanteil vermutet, wird sicherlich enttäuscht werden. Einerseits wurde der Rästelanteil im Vergleich zur Konkurrenz eher niedrig angesetzt, andererseits soll die Lösung der

einzelnen Aufgaben, hauptsächlich Schlüsselrätsel, eher intuitiv ausfallen. Das Herumdenken um viele teils unlogische Ecken soll entfallen, um den Spielspaß nicht nachteilig zu beeinflussen.

Technik: Optik de Luxe

Insgesamt wurden mehrere hundert vorgerenderte Locations implementiert, die vor Abwechslungsreichtum nur so strotzen. Im späteren Verlauf betretet ihr solch unwirtliche Gefilde, wie neblige Sümpfe oder die Katakomben unterhalb des Landhauses. Am meisten beeindruckt optisch jedoch die Echtzeit-Lichteffekte, die vom Schein der Lampe erzeugt werden. Hinzu kommen in der Dreamcast-Version noch in Echtzeit berechnete Schattenwürfe der einzelnen Personen bzw. Lebewesen. Auch in Bezug auf die eingesetzten Sounds und Musikstücke ließen sich die Jungs einiges einfallen. Die Bandbreite reicht von atmosphärischen Stücken bis hin zu Industrial-Collagen à



Feuerbereit: Von oben kommt nichts Gutes. In diesem Falle werdet ihr im Handumdrehen von Fledermäusen attackiert.



Gezückte Waffe: Da ihr den Feind meist nicht sehen könnt, sondern nur hört, ergreift ihr besser Vorsichtsmaßnahmen.



Blutige Angelegenheit: Wer oder was war für diese Blutlache verantwortlich? Die düsteren Gänge des Gemäuers beherbergen viele Ungereimtheiten.



Gefahr im Anmarsch: Der Supernatural Detective tritt seinen Widersachern mutig und mit gezücktem Peacemaker entgegen.



Lichtquelle: Schöne, in Echtzeit berechnete Lichteffekte sorgen für einen besseren Durchblick.

la Skinny Puppy. Um wirklich authentische Sounds einzufangen, setzte man nicht auf Samples, sondern kreierte durch verschiedene Spielereien in freier Wildbahn eigene, sehr stimmungsvolle akustische Leckerbissen.

Erster Eindruck: Lobenswerter Arbeitsaufwand

Sega-Jünger werden in den Genuss eines zwar nicht derart actionlastigen Games wie Code Veronica kommen, aber dennoch bestens den Thrill auf einer abgeschiedenen Insel verspüren. Für die Anhänger des 32-Bitters hingegen dürfte Alone in the Dark 4 zu den letzten Highlights einer beispielhaften Konsolengeschichte gehören, ehe der graue Kasten allmählich von dem 128-Bit-Nachfolger abgelöst wird. Ich persönlich sehne mich schon nach einer fertigen Version. (Swen)



Edward Carnby, der 32-jährige selbsternannte "Supernatural Detective", lebt und arbeitet in Massachusetts, USA.

Dreamcast

Hersteller: Darkworks
 Fakten: VMU, VGA-Box
 Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster super Eindruck

PlayStation

Hersteller: Darkworks
 Fakten: Dual Shock, Memory-Card
 Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster super Eindruck



Realistische Auswirkung: Nach dem Touchieren der Randbebauung werden hier und da Teile verloren.



Rauchende Reifen: Ausritte bzw. Dreher werden durch qualmenden Gummi authentisch in Szene gesetzt.



Cockpit-Perspektive: Sobald ihr die Innenperspektive wählt, verringert sich das Sichtfeld.

World Touring Cars

PlayStation Rennspiel Die Macher einiger Rennspiel-Perlen schlagen wieder zu und entführen euch in die Welt des Tourenwagen-Sports.

Codemasters scheint ein besonderes Faible für rasante Rennspiele zu besitzen. Nach den beiden Erfolgstiteln TOCA bzw. TOCA 2 betreten die Coder erneut das Terrain der Tourenwagen-Rennen. Nicht zuletzt das überzeugende Colin McRae Rally und dessen noch in der Mache befindlicher Nachfolger zeugen eindeutig von einem Beherrschen der PlayStation als Arbeitsgerät und von einem tiefgründigen Wissen über die Eigenheiten des Rennsports.

Spielablauf: Realismus wird groß geschrieben

Wem schon die beiden TOCA-Titel ein Begriff sind, der wird sich im neusten Codemasters-Titel sofort heimisch fühlen. Leider war

der in der endgültigen Version vorhandene Championship-Mode noch nicht spielbar. Anfangs werdet ihr vor die Qual der Wahl gestellt, euch für eines der insgesamt mehr als 80 Vehikel zu entscheiden. Im virtuellen Fuhrpark stehen die Größen des Rennzirkus einträchtig nebeneinander. Die bekanntesten Tourenwagen-Hersteller sind vertreten. Neben dem Volvo S 40 oder einem BMW 328i, einem Fiat Marea, einem Alfa Romeo 156 oder einem Peugeot 406 stehen solch namhafte Boliden wie AC Superblower, Audi TT oder Dodge Viper parat. Der virtuelle Rennzirkus spielt sich über dem gesamten Erdball ab. Ihr dürft auf den Renn-Parcours der Tourenwagen-WM euer Glück suchen. So düst ihr mit Vollgas über den heißen Asphalt des australischen

Adelaide oder vegnügt euch im amerikanischen Laguna Seca. Ferner stehen euch mit Watkins

Glen, Brands Hatch, dem Nürburgring oder Silverstone insgesamt 22 Pisten zur Verfügung. Nachdem ihr das passende Wetter gewählt habt, dürft ihr im Qualifying euer Glück versuchen, um eine gute Ausgangsposition für das Rennen zu erhaschen. Elf gegnerische CPU-Piloten wollen euch das Rennfahrer-Dasein durch geschickte Brems- und Drängelmanöver so schwer wie nur irgend möglich gestalten. Ferner dürfen Hobby-Mechaniker im Tuning-Menü vielerlei Modifikationen am Arbeitsgerät durchführen. Wahlweise legt ihr das Fahrwerk des PS-Monsters tiefer, um eine verbesserte Bodenhaftung für die jeweilige Gegebenheit zu erzielen. Die Wahl der richtigen Bereifung spielt ebenso eine rennentscheidende Rolle wie die passende Abstufung des



Original-Hersteller: Mehr als 80 verschiedene Fahrzeuge namhafter Fabrikanten stehen zur Probefahrt bereit.

Getriebes. Besonders zu empfehlen ist es gerade für Renn-Neulinge, für jede Piste mehrere unterschiedliche Einstellungsvarianten an euren PKW zu testen, um wirklich die letzten Reserven aus den Motoren zu holen. Sobald ein Rennen beendet wurde, eröffnen euch die Programmierer die Möglichkeit, in einem für Laien etwas unübersichtlich wirkenden Wust an Telemetrie-Daten die Leistungsfähigkeit der Boliden zu überprüfen. Nach einiger Einarbeitungszeit werden jedoch selbst Anfänger mit den vielen bunten Kurven zurechtkommen und ihre Schlüsse aus den jeweiligen Statistiken ziehen können.



Aufholjagd: Um die Spitze des Feldes zu erreichen, wird stellenweise knallhartes Fahrverhalten verlangt.



Vorbei geflogen: Sobald euch die Motorhaube um die Ohren fliegt, hindert euch diese Ansicht am Vorankommen.



Drifteinlage: Nur derjenige Fahrer, der das perfekte Driftverhalten seines Boliden beherrscht, gelangt hier unbeschadet um die Kurve.

Millimeterarbeit: Während der Zweikämpfe zahlt sich besonders eine genaue Fahrweise aus, um Schaden zu vermeiden.



Gut getunt: Nur durch das genaue Testen der jeweiligen Einstellungen erzielt ihr das gewünschte Ergebnis.



Großer Schaden: Frontalzusammenstöße haben meist den Verlust wichtiger oder tragender Teile zur Folge.

Technik: Authentizität selbst nach Karambolagen

Besonders beeindruckend ist das sehr realistisch eingefangene Fahrverhalten der vielen Kisten. Euch wird hier gerade in Bezug auf die punktgenaue Beherrschung der Bremsen bzw. den gut dosierten Gaspedaleinsatz alles abverlangt. Solltet ihr dennoch im Falle einer zu spät getätigten Vollbremsung gegen die Leitplanken knallen, werden die Auswirkungen der Crashes nicht nur hinsichtlich des neuen Fahrverhaltens überdeutlich. Brettert ihr beispielsweise in einen Reifenstapel, kommt es des Öfteren vor, dass ihr an eurem Vehikel harte Verluste zu beklagen habt. Eine herab hängende Stoßstange, zersplitternde Scheiben oder zertrümmerte Kotflügel deuten auf einen hohen Grad an Realismus hin. Scheinbar waren die Auto-Hersteller im Falle World Touring Cars nicht um ein eventuell angekratztes Image besorgt. In diesem Zusammenhang sollte die gelungene Steuerung Erwähnung finden, die das Gefühl, einen echten PKW zu dirigieren, bestens verstärkt. Auch in Sachen Grafik haben die Macher einiges aus dem Hütchen gezaubert. Zwar fährt man "nur" etwa ein Sechstel des GT2-Fuhrparks auf, dennoch wirkt selbst die vergleichbar geringe Anzahl fahrbarer Untersätze enorm realistisch in Szene gesetzt. Unterstützt wird dieses Bild von echt wirkenden Feuerstößen aus dem Auspuff, während ihr harsch beschleunigt oder forsch durch euer Getriebe schaltet.



3-2-1-GO: Während des Wartens auf die grüne Ampel steigt die Anspannung bis ins Unermessliche.



Flammenwerfer: Führt ihr Schaltmanöver besonders forsch aus, sprühen Flammen aus dem Auspuff.



Telemetrie-Daten: Der komplette Rennverlauf lässt sich über anfangs unübersichtliche Kurven ablesen.

Zusätzlich eingestreute Rauchwolken unterstützen den hinterlassenen Eindruck im Falle einer knallharten Beschleunigung oder eines herben Bremsmanövers. Dazugelernt haben die Macher nicht zuletzt in Sachen Strecken-Design, welches im Vergleich zu den TOCA-Titeln durch eine höhere Detailfülle authentischer wirkt.

Erster Eindruck: Rennsport in Perfektion?

World Touring Cars ist mit absoluter Sicherheit kein Titel für zwischendurch oder ein schnelles Spielchen. Hierfür ist einerseits das vorhandene Potential zu groß, andererseits besteht auch eine für Anfänger hohe Lernkurve in punkto Vehikel-Beherrschung. Abgesehen von diesen Punkten bietet WTC



Zerstörungsfahrt: Gegnerische Fahrzeuge lassen sich durch unfaires Verhalten eurerseits beschädigen, jedoch wird auch euer PKW in Mitleidenschaft gezogen.

jedoch enorm authentisch umgesetzten Fahrspaß, der locker mit den Genre-Referenzen mithalten kann. Allmählich erlangt man vor den Programmierern aus dem Hause Codemasters großen Respekt, denn was sich hier bereits in bestechender Form andeutet, ist phänomenal. Wer Gran Turismo oder die beiden TOCA-Titel zu seinen Favoriten zählt, wird hier bestens bedient werden. Selten zuvor gab es ein Rennspiel sowohl mit hohem technischen Anspruch

als auch mit einem derart authentischen Fahrverhalten zu bewundern. Man kann an dieser Stelle nur hoffen, dass World Touring Cars nicht ein ähnliches Schicksal ereilt wie das In-House-Produkt Colin McRae Rally 2, denn ähnliche lange Verschiebungen des angestrebten Release-Termins wären gerade bei derartigen Hit-Aspiranten bitter. Die endgültige Version wird zeigen, ob sich WTC in den hohen Wertungsregionen festbeißen kann. (Sven)



Und weg: Sobald euch ein derartiges Missgeschick passiert, enteilt euch nahezu das komplette Feld.



Coolness ist angesagt: Selbst bei horrenden Geschwindigkeiten zeigt euer Alter Ego durch einarmiges Lenken Abgebrühtheit.



Malerische Umgebung: Leider bleibt wegen der harten Positionskämpfe kaum Zeit, die Detailfülle der Umgebung zu betrachten.

PlayStation

Hersteller: Codemasters
 Fakten: 22 Strecken, 80+ Fahrzeuge
 Erscheint: Mai 2000

Erster sehr gut Eindruck



Neue Aktionen: Neversoft spendierte den Skatern unzählige neue Moves, wie den Weak Indy.



Grandiose Airs: Waghalsige Sprünge über weite Distanzen sorgen für eine hohe Punktwertung.



Down in the pool: Bei einer Fahrt in den leer gepumpten Pools erreicht ihr sehr schnell hohe Geschwindigkeiten.

Tony Hawk's

Pro Skater 2

PlayStation Fun-Sports **Der Überraschungserfolg 1999 schlechthin, Tony Hawk's Skateboarding, erhält ein Sequel.**

Im Herbst des letzten Jahres gelang den Neversoft-Programmierern mit Tony Hawk's Skateboarding der große Wurf. Die Coder kreierten einen Titel, der selbst heute noch nichts von seinem anfänglichen Flair eingebüßt hat. Auf geschickte Art und Weise kombinierten die Macher eine perfekte Spielbarkeit mit einem technischen Rahmen, der noch ein halbes Jahr nach dem Release für staunende Zocker sorgt. Was liegt nun näher, als dem Sport-Hit 99 ein Sequel zu bescheren? Gesagt, getan. Die Macher setzten sich erneut auf ihre vier Buchstaben, um die Engine des Vorgängers weiter zu verbessern und darüber hinaus einige neue Features einzubauen.

Spielablauf: Skaten und Basteln in einem

Bereits der erste Blick ins völlig neu gestaltete Menü offenbart euch die offensichtlichsten Änderungen des Nachfolgers. Hinter den Schlagworten „Create Skater“ und „Park Editor“ verbergen sich wohl die zwei am häufigsten an Neversoft herangetragenen Verbesserungsmöglichkeiten. Wie nicht anders zu erwarten, sind die beiden Optionen lupenreine Editoren, die euch sowohl das Generieren eines persönlichen Lieblingskaters als auch das Kreieren eines Spots mit dem gewissen eigenen Touch erlauben. Erstere

Möglichkeit gestattet euch, eigene

Skater nach elf grundverschiedenen Variablen, wie etwa der Kopf-



Ansehnliches Panorama: Was kann es Schöneres geben, als in dieses malerische Abendrot hinein zu springen?

bedeckung, zu der unter anderem ein Stahlhelm zählt, oder der Wahl der Socken, zu gestalten. Ferner dürfen individuelle Merkmale wie Muskeln oder Körperbau festgelegt werden. Noch interessanter als besagter Editor ist jedoch zweifelsohne der Park-Editor. Eine vorher ansehnlich hohe Zahl an Obstacles, Pools, Ramps, Rails und ähn-

lichen Highlights sind auf einem abgegrenzten Areal frei zu verteilen. Noch während ihr am Wunsch-Spot bastelt, dürft ihr eine kleine Testrunde einlegen, um eventuelle Schwachpunkte auszumerzen. Nachdem euer Bastelwahn einen perfekten Ausgang genommen hat, speichert ihr die Locations via Memory-Card, um hiermit bei



Test-Ride: Die eigens gestalteten Kreationen lassen sich nach dem Basteln sofort befahren.



Punktesammler: Mehrere aneinander gereihete Moves versorgen euer Punktekonto mit sehr hohen Wertungen.



Und tschüss: Ungewollte Stürze werden optisch ansehnlich in Szene gesetzt und schmerzen selbst beim Zusehen.



Athletischer Handplant: Um einen einarmigen Move am Beckenrand auszuführen, müsst ihr genaues Timing beweisen.



Editor-Variationen: Selbst in der Realität kaum machbare Abfolgen dürfen hier ausprobiert werden.



Kein Stillstand: Täglich werden in der Realität neue Moves kreiert. Auch Tony Hawk bietet unzählige Neuerungen.



Autsch! Die Weichteile des Brettartisten werden hier auf eine harte Bewährungsprobe gestellt.



Genialer Air: Der bei Insidern als Christ Air bekannte Flug zählt mit Sicherheit zu den aufregendsten Aktionen im Skater-Leben.



Skaten in Frankreich: Selbst Marseille besitzt einen ansehnlichen Park, den ihr gehörig rippen dürft.



euren Freunden für Aufsehen oder für durchzockte Nächte zu sorgen. Abseits dieser Neuerungen hat sich im Hause Neversoft einiges mehr getan. Anstatt nur auf die bewährten Skater zu setzen, gruppiert man neue Gesichter um den Mastermind Tony Hawk. Leider sind die Neulinge noch nicht offiziell bestätigt, so dass wir an dieser Stelle leider noch keine Namen verraten dürfen. Freut euch dennoch schon einmal auf bekannte Größen aus dem Profizirkus. Im Mittelpunkt des Geschehens steht wieder der Karriere-Modus, in welchem ihr die Fähigkeiten der Pros in mehreren Bereichen verbessern dürft. Voraussetzung für verbesserte Attribute stellen wiederum die in den Spots zu lösenden Aufgaben dar. Apropos Spots, im

neuesten Skater-Vergnügen führt euch die Tour um den ganzen Erdball. Angefangen im französischen Marseille über Venice Beach bis hin zu einem leer stehenden Hangar in Tadschikistan und einem Kurs in Mexiko bleibt kein Wunsch unerfüllt. Als Sahnehäubchen spendierten die Programmierer allen aus dem Vorgänger bekannten Vert- und Street-Skatern neue Moves und Specials, die selbst eingefleischten Freaks genügend Aufgaben präsentieren.

hinterlassen aufgrund vieler Details, zum Beispiel Falten in den Hosen, ein ungläubiges Staunen. Auch in Sachen Musikuntermalung tat sich einiges. Die Song-Auswahl stand noch nicht zu 100 % fest, dennoch liefern gerade Cover-Versionen, etwa das von Social Distortion verwurstete „Ring of Fire“ (bekannt aus einer Levi's-Werbung), eine angenehme Untermauerung des Geschehens. Besonderes Lob verdient erneut die leicht erlernbare Steuerung der Protagonisten, um die zwar nicht immer besonders realistischen Moves perfekt umzusetzen.

nahezu perfekten Sport-Game noch durch den imposanten Editor das Sahnehäubchen aufzusetzen? Die Frage bleibt wohl eher rhetorischer Natur! Tony Hawk's Pro Skater 2 wird zu einem der letzten Hits für die mittlerweile in die Tage bzw. Jahre gekommene PlayStation werden, so viel steht fest. Den Jungs von Neversoft gelingt es erneut auf beeindruckende Art, Spielbarkeit und Motivation perfekt zu kombinieren und daraus einen unverwechselbaren Mix zu schaffen, der einfach fesselt. Bis alle neuen Aufgaben gemeistert werden, dürften einige Wochen vergehen. Darüber hinaus bietet der Editor selbst nach dem Absolvieren der Quests einen schier unbegrenzten Spaß- und Bastelfaktor. Hut ab, ich kann mich vor Vorfreude schon kaum mehr auf dem Sitz halten! (Mario)



Kinderleicht: Wenige Knopfdrücke genügen, um einen tollen Spot zu kreieren.

Technik: Skaten in Edelohtik
Leider war in der spielbaren Demo nur die erste Örtlichkeit, Marseille, wählbar. Dennoch deutet sich bereits zu diesem Entwicklungszeitpunkt ein Potential an, welches dem Vorgänger in keinem Punkt nachsteht. Die Animationen der Brettkünstler

Erster Eindruck: Definitiver Mega-Hit im Anmarsch

Jeder Zocker, der bereits Tony Hawk's ersten Ausflug auf die Mattscheibe verschlungen hat, wird im Sequel ohne jeden Zweifel mit einer Reihe neuer Elemente bestens versorgt. Was will man mehr, als einem ohnehin



Long Rail: Während der langen Grind-Sessions lassen sich zwischen den Moves diverse Grabs einbauen.



Aus dem Pool in den Pool: Skatet direkt von einem leer gepumpten Pool in den nächsten hinein.

PlayStation

Hersteller: Neversoft
Fakten: 8+ Locations, 10 Skater
Erscheint: 3. Quartal 2000

Erster super Eindruck



Siegerehrung: Habt ihr alle Maschinenteile im Championship-Modus gewonnen, fahrt ihr alle Strecken nochmals um diese hübschen Pokale.



Auf die Nüsse: Durch das Einsammeln von solchen Nuss-Pick-ups könnt ihr euch bewaffnen und lästige Gegner oder auch Mitspieler vom Hals halten.



Trübe Brühe: Das Wasser wird gerade im Mehrspieler-Modus mehr schlecht als recht dargestellt. Diese grüne Fläche könnte problemlos auch eine Wiese sein.

Walt Disney's Magical Racing Tour

PlayStation Rennspiel Niemand Geringeres als die Edelschmiede Crystal Dynamics werkelt derzeit an einem Fun-Racer der besonderen Art.

Wenn es Abend wird in Disney World freuen sich alle auf die Attraktion schlechthin, das legendäre Feuerwerk. Doch dank Chip und Chap fällt dieses Ereignis in der nächsten Zeit wohl aus, denn durch ein Versehen hat man die Feuerwerksmaschine zum Explodieren gebracht und ihre Teile über die ganze Disney-Welt verteilt. Hier greift ihr in das Geschehen ein, denn durch Siege auf den Rennpisten rund um das Schloss könnt ihr die Teile der Maschine zurückgewinnen.

Spielablauf: Rennspiel-Spaß in Disney World

Dieses Spiel ist als Fun-Racer ausgelegt und Spaß macht es eine ganze Menge. Zunächst solltet ihr euch dem Adventure-Modus widmen, denn hier sind neue Strecken freizuspielen. Und wie es im Leben nun mal so ist, zählt auch hier nur der Sieg. Um diesen wird mit allen Mitteln gekämpft, denn auch bei Walt Disney's Magical Racing Tour gibt es jede Menge Pick-ups. Fahrt ihr über einen der vielen bunten Mickey-Maus-Luftballons, erhaltet ihr per Zufallsgenerator eines von sieben verschiedenen Goodies. Am lustigsten ist davon das Frosch-Goodie, weil ihr mit diesem alle Gegner für kurze Zeit in

einen solchen Kaltblütler verwandelt. Nicht nur auf "richtigen" Rundkursen wird gestartet, vielmehr gehören ebenso Schneemobile und Boote zu eurem Fuhrpark, mit denen ihr in winterlichen Landschaften oder zu Wasser unterwegs seid. Jede der 13 Strecken bietet ferner die ein oder andere Abkürzung, was die Rennen sehr spannend macht. Zu zweit lässt sich dieser Titel selbstverständlich auch spielen.

Technik: Alleine hui, zu zweit pfui

Die technische Seite dieses Spiels hat Licht und Schatten. Im Einzelspieler-Modus offenbart das Spiel, was es kann, denn sowohl die Grafik als auch die Steuerung und der Sound überzeugen. Die Grafik läuft sehr flüssig ab und Pop-



Unbekannt: Viele der mitwirkenden Disney-Charaktere sind in Deutschland eher unbekannt, so auch diese Amanda Sparkle.



Na endlich: Die Feuerwerksmaschine ist wieder komplett und die allabendliche Attraktion gerettet. 100 % habt ihr aber noch lange nicht!

ups sind keine auszumachen. Zwar erkennt man teilweise noch den Aufbau, im Rennstress fällt das aber kaum auf. Hervorzuheben ist der Sound, der in allen Levels disneytypisch angepasst ist. Im Zweispieler-Modus hingegen erkennt man deutlich, dass die PlayStation langsam, aber sicher ihre Grenzen erreicht hat. Sichtbarer Grafikaufbau, Slowdowns und kaum Weitsicht prägen hier das optische Bild.



Kaffeepott: Vor diesen solltet ihr euch besonders in Acht nehmen, denn geratet ihr in einen solchen, schlittert ihr eine Weile schwer kontrollierbar über die Piste.

Erster Eindruck: Überdurchschnittlicher Fun-Racer

Die Programmierer von Crystal Dynamics und die Designer von Walt Disney zeigen mal wieder ihr Können, denn bis auf eine teilweise noch etwas unfaire KI macht dieser Titel einem Fun-Racer schon alle Ehre. (Mario)



Deathmatch: Im Zweispieler-Modus kommt es nicht immer auf die schnellsten Runden an. Hier gewinnt beispielsweise derjenige, der zuerst 30 Münzen eingesammelt hat.



Volltreffer: Mit einem gezielten Schuss schleudert ihr euren Konkurrenten durch die Luft. Das kostet ihn nicht nur Zeit, sondern auch nicht minder wertvolle Münzen.



Schneemobil: Wer gedacht hat, in der Disney-Welt gibt es nur asphaltierte Kurse, täuscht sich. Auch im Schnee und auf dem Wasser wird Gas gegeben.

PlayStation

Hersteller: Crystal Dynamics
Fakten: 13 Strecken,
10+ Charaktere, Adventure-Modus
Erscheint: Juni 2000

Erster gut Eindruck

Versand Zentrale
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Bestellhotline: 0221/94 86 10 50
Bestell Fax: 0221/94 86 12 22

Sie wissen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht mehr weiter? Joysoft Hotline: 0221/94 86 10 17

NEU

Versandkostenfrei
Syphon Filter 2
89,90
Komplett Deutsch

ca. 9. Juni

Versandkostenfrei
Colin McRae 2
89,90
Komplett Deutsch

Versandkostenfrei
Ronaldo
89,90
Komplett Deutsch

Versandkostenfrei
EURO 2000
99,90
Komplett Deutsch

Versandkostenfrei
Rally Masters
79,90
Komplett Deutsch

Versandkostenfrei
Medieval 2
59,90
Komplett Deutsch
Versandkostenfrei

Wöchentliche Sonderangebote finden Sie im Internet unter www.joysoft.de oder telefonisch 0221/94 86 10 50

Bis 50 DM

Tomb Raider 4
44,00
Limited Edition mit Schlüsselanhänger
Komplett Deutsch
PlayStation

V-Rally 2
44,00
Championship Edition
Komplett Deutsch

Syphon Filter
49,90
Komplett Deutsch

WWF Attitude
39,90
Deutsche Anleitung

Multitap Joytech
44,00

Blaster Pro
39,90
PlayStation Compatible

Alle vorrätigen Artikel werden innerhalb von 24 Stunden versendet

Bis 40 DM

Breath of Fire III
29,99
Komplett Deutsch

Ninja
29,99
Komplett Deutsch

F1 Racing Simulation 2
29,90
Komplett Deutsch

GEX 2 - Deep Cover Gecko
33,00
Komplett Deutsch

Memory Card "GTA 2" 1MB
9,90
card

Martian Gothic
29,90
Komplett Deutsch

Über 2000 Artikel stehen Ihnen innerhalb kürzester Zeit zur Verfügung

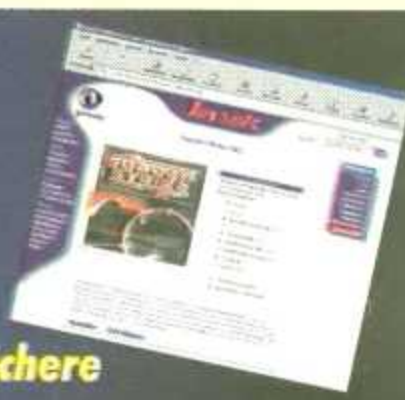
SONY PLAYSTATION		DM	DREAMCAST		DM	NINTENDO 64		DM
Armorines KD	89,90	Legend of Legia KD *	55,00	Vandal Hearts 2 KD	89,90	Tomb Raider 4 KD	99,90	
Catan - Die erste Insel KD	89,90	Need for Speed Porsche KD	89,90	WWF Smackdown DA	89,90	Tony Hawks KD *	84,90	
Colin McRae 2 KD *	89,90	NHL Blades of Steel 2000	89,90	Arcatera KD *	89,90	Daikatana KE (ab 18)	109,90	
Colony Wars 3 KD	55,00	Nightmare Creatures 2	i.V	Deep FighterKD *	99,90	Operation Winback KD *	129,90	
Crisis Beat DA *	89,90	Prince Naseem Boxing KD	99,90	Ecco the Dolphin KD*	89,90	Perfect Dark (ab 18) *	109,90	
Dracula Resurrection KD	89,90	Rollcage 2 KD	55,00	Evolution DA	89,90	Pokemon Stadium & Transfer	129,90	
Everybody's Golf 2 KD	55,00	Saga Frontier 2 KD	89,90	Grand Theft Auto 2 KD	89,90	Starcraft KD *	119,90	
F1 2000 (EA-Sports) KD	89,90	Speed Freaks KD	55,00	Heroes of Might & Magic 3 KD	99,90	Track & Field Summer Games *	109,90	
F1 Racing Championship KD	99,90	Star Ocean 2 KD	55,00	Hidden & Dangerous KD	89,90	GAMEBOY	DM	
Galerians KD	89,90	Star Wars Jedi Power Battle KD	89,90	MDK 2 KD *	89,90	Pokemon Blaue oder Rote Edition	65,00	
Ghoul Panic DA	79,90	Suikoden 2 DA *	89,90	Resident Evil 2 KD *	99,90	Pokemon Gelbe Edition *	65,00	
Grandia KD	89,90	TOCA WTC KD *	55,00	Resident Evil Code Veronica KD *	99,90	KD: Komplett Deutsch DA: Deutsche Anleitung KE: Komplett Englisch *: angekündigter Titel Import Versionen auf Anfrage		
Jackie Chan Stunt Master KD *	55,00	Tombi 2 KD	55,00	Star Wars Racer KD	89,90			
		Vagrant Story KD *	99,90					



www.joysoft.de

Die Welt der Computerspiele im Internet

- Erscheinungstermine
- Neuheiten
- Angebote
- aktuelle Infos
- Produktinfos
- technische Daten
- Abbildungen
- Screenshots
- über 2.000 Artikel für
- PC CDROM
- PSX
- Nintendo 64
- Dreamcast
- Importe
- Zubehör
- DVD u.v.m.
- Exklusiver Kundenservice:
- Security-Server für Ihre sichere Kreditkartenabrechnung
- E-mail Service
- Hotline
- ab 149,- DM keine Versandkosten,
- wöchentliches Gewinnspiel



Versand (innerhalb Deutschland): Ab einem Warenwert von 149,- pro Sendung liefern wir im Inland versandkostenfrei aus! Nachnahme Post: 9,90 DM, Nachnahme UPS: 16,90 DM.
Wenn Sie bequem per Kreditkarte oder Bankeinzug zahlen, entfallen die Nachnahmegebühren und Sie zahlen nur Versandkosten: Post: 4,90 DM bzw. UPS: 7,90 DM.
Auslandsversandkosten bitte vorab erfragen. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Angebote nur solange der Vorrat reicht, Preise gelten nur im Joysoft Versand, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

**Joysoft News Katalog
Kostenlos anfordern!**



Giftküche: Nicht nur ihr habt einen Vorrat an Giftgranaten, auch die Gegner wissen dieses Mittel zu schätzen.



Automap: In größeren Gebieten steht euch eine hilfreiche automatische Karte zur Verfügung.



Fairness? Vergesst diesen Ausdruck gleich wieder. Bei Tenchu 2 kämpft ihr ums nackte Überleben.

Tenchu 2

PlayStation Beat 'em Up Leise durchstreifen sie die Dunkelheit. Kein Laut ertönt. Das Ziel ist nahe. Eine Klinge durchschneidet die Luft und verkündet den Tod.

Ninjas waren in der japanischen Geschichte nichts anderes als Leibeigene geheimer Organisationen, namenlose, zum lautlosen Morden abgerichtete Tötungswerkzeuge, ohne jedes Recht oder Anspruch auf einen eigenen Willen, verlorene Seelen, von niemanden gemisst. Betrachtet man sich diese Situation etwas genauer, spaltet sich die Realität wieder einmal weit von der Heroisierung vieler Titel der Film- und Spiele-Branche ab, die die eigentlich unterjochte Person des Ninjas ausgiebig glorifizieren. So auch Tenchu 2, in welchem ihr die Rolle eines Ninjas übernehmt. Eure Aufgabe besteht darin, Lord Gohda um jeden Preis zu schützen. Da dieser von Feinden bedroht wird, macht ihr euch zunächst einmal auf, diese auszuspionieren, denn ein bekannter Feind ist ein geschwächter Feind.

Spielablauf: Bewegungsvervielfalt Japanische Kampfkünste ähneln sich in gewissen Grundsätzen. Beispiels-

weise muss jeder Schüler zuerst einmal lernen, richtig zu stehen, sein Hara zu beherrschen, und in der Lage sein, seine Bewegungen zu koordinieren. Also ist es auch absolute Pflicht bei Tenchu 2, sich mit seinem Ninja zuerst auf dem Trainingskurs alle Bewegungsmöglichkeiten anzueignen. Neben normalen, selbstverständlichen Dingen wie Laufen und Springen gilt es, sein Können so zu verfeinern, dass ihr an Häuserwänden entlang schleichen könnt,

lautlos Gegner überrascht und eins mit der Dunkelheit werdet. Viele Aktionen werden durch Kombinationen der Steuerbefehle heraus durchgeführt. Genaues Timing ist hier Pflicht. Neu ist, dass ihr euren Ninja nun auch durch tiefes Wasser steuert. Er hat nicht nur triviales Schwimmen erlernt, sondern auch unter der Wasseroberfläche zu agieren. Zusätzlich nutzt er das Wasser als Deckung, um sich besser anzuschleichen. Aber nicht nur auf seine körperliche Perfektion kann ein wahrer Ninja zurückgreifen. Da er oft in unfaire Situationen gerät, bedient er sich einer reichlichen Sammlung an Waffen. Neben gängigen Ausrüstungsgegenständen, wie mehrzackige Wurfmesser (Shaken) und ein Schleuderseil, kommt auch die japanische Chemieküche zum



Waffenarsenal: Zu euren Streifgängen solltet ihr stets die richtige Ausrüstung parat haben. Stopft euch also die Taschen voll.

Einsatz. Giftgas, Blendgranaten und weitere Goodies zeigen, dass Japan schon sehr früh mit solchen Dingen hantierte. Nach eurem ausführlichen Training macht ihr euch dann daran, eure Aufträge mit Erfolg abzuarbeiten. Neben Spionage- und simplen Schutzaufträgen steht auch ein breites Einsatzspektrum an Seek-and-Destroy-Missionen bevor, wobei sich die gesamte Storyline unterschiedlich abspielt. Dies ist abhängig davon, mit welchem



Sicherheit: Es empfiehlt sich, die Gegner von sich aus angreifen zu lassen, um diese in die Klinge zu schicken.

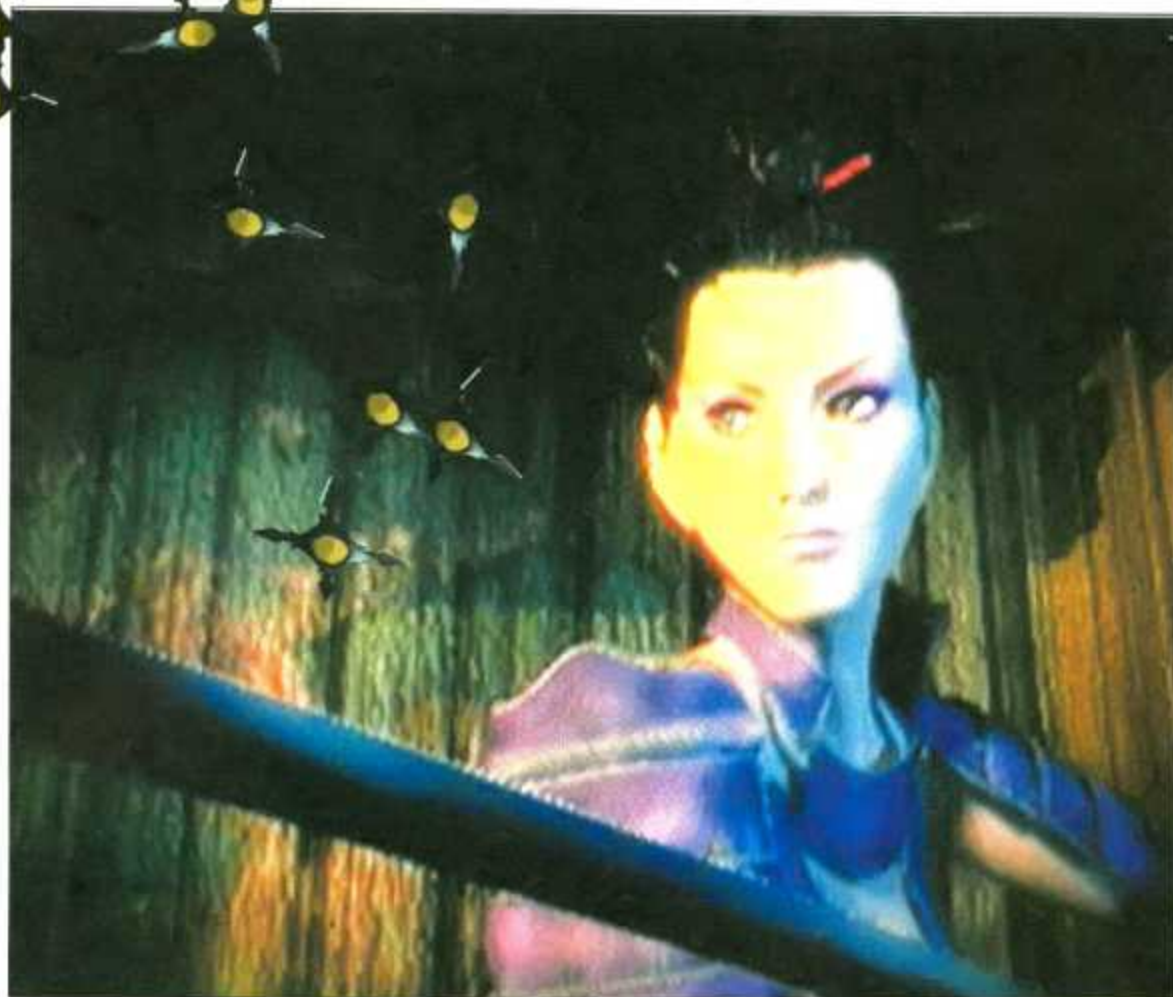


Vorsorge: Entdecken euch Zivilisten, schreien diese um Hilfe. Euer Auftrag ist es, diese zum Schweigen zu bringen, bevor Wachen auf euch aufmerksam werden.



Vorsicht! Ist ein Primärziel neutralisiert, heißt es dennoch weiterhin die Umgebung zu sondieren.





Ergebnisheit: Die Schicksale der Charaktere werden im Vorspann mit aller Härte gezeigt.

Charakter ihr zuerst den Weg ins Abenteuer nimmt. Habt ihr alle Missionen gemeistert, wird ein dritter Ninja freigeschaltet. Erledigt ihr auch seine Aufträge, kristallisiert sich ein ungeheuer feiner Situationsstrang heraus. Wem von euch übrigens die einzelnen Missionen zu langweilig erscheinen, der bekommt sogar die Gelegenheit, eigene Szenarien auszuarbeiten. Per Level-Editor und mit viel Arbeitszeit zimmert ihr euch eure Aufträge selbst zurecht. Eifrige Bastler dürfen dann sogar ihre Eigenkreationen auf Memory-Card sichern und mit Freunden austauschen.

Technik: Dunkelkammer

Grafisch zeigt sich das gesamte Spiel sehr, sehr dunkel und farbarm. Zum einen wird hierdurch zwar eine dichte, düstere Stimmung erzeugt, zum anderen kann es aber auch passieren, dass Gegner nicht sofort zu sehen sind. Auch Gegenstände bleiben zunächst verborgen. Aber es handelt sich ja noch um eine Preview-Version, die noch in Arbeit ist. Da es bei Tenchu 2 streckenweise recht hart zur Sache geht, wird Activision vermutlich den Titel in einer abgeschwächten, dem deutschen Markt angepassten Version veröffentlichen.



Trainingskurs: Ohne viel Übung scheitert jede Mission. Nehmt euch also die Zeit und trainiert alle Bewegungen fleißig.



Überraschung: Erst schleicht ihr euch im Schutz der Dunkelheit an, um danach zuzuschlagen.



Opfer: Es ist unumgänglich, jeden Einwohner zu verschonen. Alles, was letztendlich zählt, ist eure Mission.

Erster Eindruck: Schwächen in der Steuerung

Grafisch und bezüglich der spielerischen Thematik hat Tenchu 2 das

Zeug zu einem Spiele-Hit. Allerdings zeigt die Steuerung noch Ungeheimheiten. So fehlt eine Funktion, den Charakter schnell auf einen Gegner zu fixieren. Läuft man an diesem nämlich vorbei, bleibt kaum Zeit, sich neu auszurichten. Energieverlust ist somit selten vermeidbar und kann (zumindest mir) mit der Zeit ganz schön auf die Nerven gehen. (Gunther)



Zwickmühle: Vermeidet grundsätzlich zwischen zwei Gegnern zu geraten. Hier habt ihr nur wenig Chancen.



Zielgenauigkeit: Weiter entfernte Objekte werden mit einem Zielkreuz anvisiert und aus sicherer Entfernung ausgeschaltet.

PlayStation

Hersteller: Sonic Music
 Fakten: 3 Charaktere, Dual Shock
 Erscheint: September 2000
Erster gut Eindruck

VIDEO & PC-GAMES
BESTELLSHOTLINE
02 34-9 16 06 30
 AB 70 DM VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN

PRIMAL GAMES
 THE GAME SOURCE

BOCHUM
PRIMAL GAMES
 THE GAME SOURCE
 EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
 KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7
 44787 BOCHUM-CENTRUM

RECKLINGHAUSEN
PRIMAL GAMES
 THE GAME SOURCE
 KAISERWALL 2
 45657 RECKLINGHAUSEN-CENTRUM
 02361/48 30 79 NUR LADENVERKAUF

UNSERE SHOP'S

MasterCard VISA

www.primalgames.com



Idyllisch: Die Menschen schlafen nach einem langen Arbeitstag erschöpft in ihren Häusern.



Merkwürdig: Die Bewohner fragen sich, wo eigentlich diese riesige Kuh herkommt?!



Sehr detailliert: Egal wie nahe der Spieler die Perspektive wählt, die Grafik wirkt durchgehend hervorragend.

Black & White

Dreamcast Strategie Wer hat noch nicht den Traum gehabt, als Gott die Welt zu beherrschen, die Menschheit zu unterjochen oder sie gerecht zu behandeln? Dieser Traum könnte bald in Erfüllung gehen...

Wenn dem Dreamcast noch ein Highlight fehlt, dann betrifft das sicher die Strategie-Spiele. Dieses Manko sieht Lionhead-Mastermind Peter Molyneux scheinbar ähnlich und bringt nun mit seinem wahren Mammutprojekt Black & White eine ganz besondere Spiele-Vision auf den Weg.

Spielablauf: Geniale künstliche Intelligenz

Eden, die perfekte Welt. Ein friedliches, unbeflecktes Paradies inmitten blauer, sanfter Wogen. Acht Stämme leben dort in Harmonie. Sie arbeiten, fischen, bauen Häuser und züchten Tiere. Alles nur, um einem Gott zu huldigen. An diesem Punkt greift der Spieler ins Geschehen ein. Es ist höhere Gewalt. Die Bewohner

sind in Schwierigkeiten geraten, flehen nach Hilfe und der Spieler gibt ihnen den göttlichen Beistand, den sie benötigen. Von nun an beten sie ihren neuen Gott an, erbauen ihm zu Ehren einen Tempel und machen alles, um ihm zu gefallen. Der Lohn ist klar, je mehr Menschen an euch glauben, um so größer wird eure Macht. Das ist der Lauf der göttlichen Dinge. Neben den Menschen wandeln zahlreiche Kreaturen auf der idyllischen Insel. Wählt eine davon aus und macht sie zu eurem Werkzeug. Insgesamt hat man die Wahl aus 13 unterschiedlichen Tieren, wie Löwe, Bär, Wolf, Affe oder Ziege. Zu Anfang sind diese Wesen noch wenig intelligent, besitzen aber die kindliche

Fähigkeit des Lernens durch Beobachten. So ist es relativ einfach, einer Kreatur neue Verhaltensweisen beizubringen. Nimmt man beispielsweise einen Felsbrocken auf oder reißt einen Baum samt Wurzeln aus dem Erdreich (für einen Gott kein Problem), macht euer Tier - soweit im Rahmen seiner Möglichkeiten - dies nach. Gefällt euch sein Verhalten, dann belohnt ihr die Kreatur, missbilligt ihr es, bestraft ihr es. So

ahmt das Tier euch immer mehr



Bitte lächeln: Der Affe macht gerne Faxen mit seinem Herrchen.

nach. Im Laufe des Spiels werden euch göttliche Aufgaben gestellt, die ihr, je nach Gemüt, nach den moralischen Vorstellungen von Gut oder Böse absolvieren könnt. Beispielsweise fleht euch irgendwann eine Frau um Hilfe an (sie richtet ein Stoßgebete in den Himmel), sie vermisst ihren Mann, der seit längerer Zeit nicht wieder aus dem Wald aufgetaucht sei. Jetzt hat man quasi mehrere Möglichkeiten, sich diesem Problem zu stellen. Am einfachsten wäre es, die schwachen Menschen zu ignorieren. Oder man versucht es auf die sanfte Tour. Besonders nett wäre es, den verwundeten Mann im Wald aufzunehmen und der verdutzten, aber dankbaren Frau vor die Füße zu legen. Etwas weniger freundlich, allerdings noch unter die Rubrik "nett" fallend, wäre es, die Frau zum Mann zu stellen, die ihn dann selbst nach Hause bringen könnte. Muss ein Gott immer freundlich sein? Natürlich nicht. Daher



Nachmacher: Die Kreatur erlernt recht schnell eure Verhaltensweisen. Sogar göttliche Magie ahmt der Affe nach.



Akropolis: Die Zitadelle ist quasi euer Götterheim.



Gut gelernt: Hier spricht der Affe gerade einen Lichtblitz. Die zusehenden Menschen quittieren dies mit einem staunenden Aufschrei.



Kampf der Titanen: Treffen zwei oder mehrere Kreaturen aufeinander, kommt es recht schnell zum Kampf. Übrigens werden sie um so größer, je stärker die Macht ihres Gottes ist.



Wusstet ihr schon ...?

...dass die Dreamcast-Version im Vergleich zum PC-Vorbild zwei zusätzliche Kreaturen (ein Schaf und eine noch geheime, vielleicht Sonic) beinhalten wird.

Wer ist Peter Molyneux?

Peter Molyneux ist einer der bekanntesten Namen in der Computer- und Videospiele-Branche. 1987 gründete er die legendäre Softwarefirma Bullfrog, die sich für Erfolgstitel wie Populous und Powermonger verantwortlich zeigte. Fast all seine Spiele wurden zu Bestsellern. Besonders die erste „Gott-Simulation“ Populous (erschien auf allen wichtigen Systemen) verkaufte sich mit über vier Millionen Mal erstaunlich gut. Bis zum Jahre 1995 verkaufte Bullfrog von den Titeln Powermonger, Magic Carpet 1 & 2, Syndicate und Theme Park ebenfalls beachtliche 400.000 Exemplare. Seither galt Peter Molyneux als einer der erfolgreichsten Game-Designer seiner Zunft. 1995 wurde Bullfrog schließlich vom Software-Riesen Electronic Arts



aufgekauft. Kind dieser finanziellen Zweck-Ehe war der im Juli 1997 erschienene PC-Hit Dungeon Keeper. Er verkaufte sich eine halbe Million Mal alleine im ersten Monat. Zunehmend von der Arbeit als Manager ermüdet, wollte sich Peter Molyneux wieder dem Entwickeln von Spielen zuwenden und gründete daher kurz nach dem Dungeon-Keeper-Release zusammen mit Mark Webley, Steve Jackson und Tim Rance seine neue Firma Lionhead. Dank dieser Aktion dürfen wir uns heute überhaupt erst auf Black & White für den Dreamcast freuen, da von Electronic Arts bis dato noch kein einziger DC-Titel angekündigt wurde. Peter Molyneux ist eben ein Spieler, und kein Manager.

gibt es ebenfalls immer böse Formen der "Hilfe". Sucht den Mann, tötet ihn auf der Stelle und erspart ihm so Stunden des Leidens oder seid richtig fies und tötet zunächst die Frau und legt ihre Leiche vor die Augen ihres Gemahls.

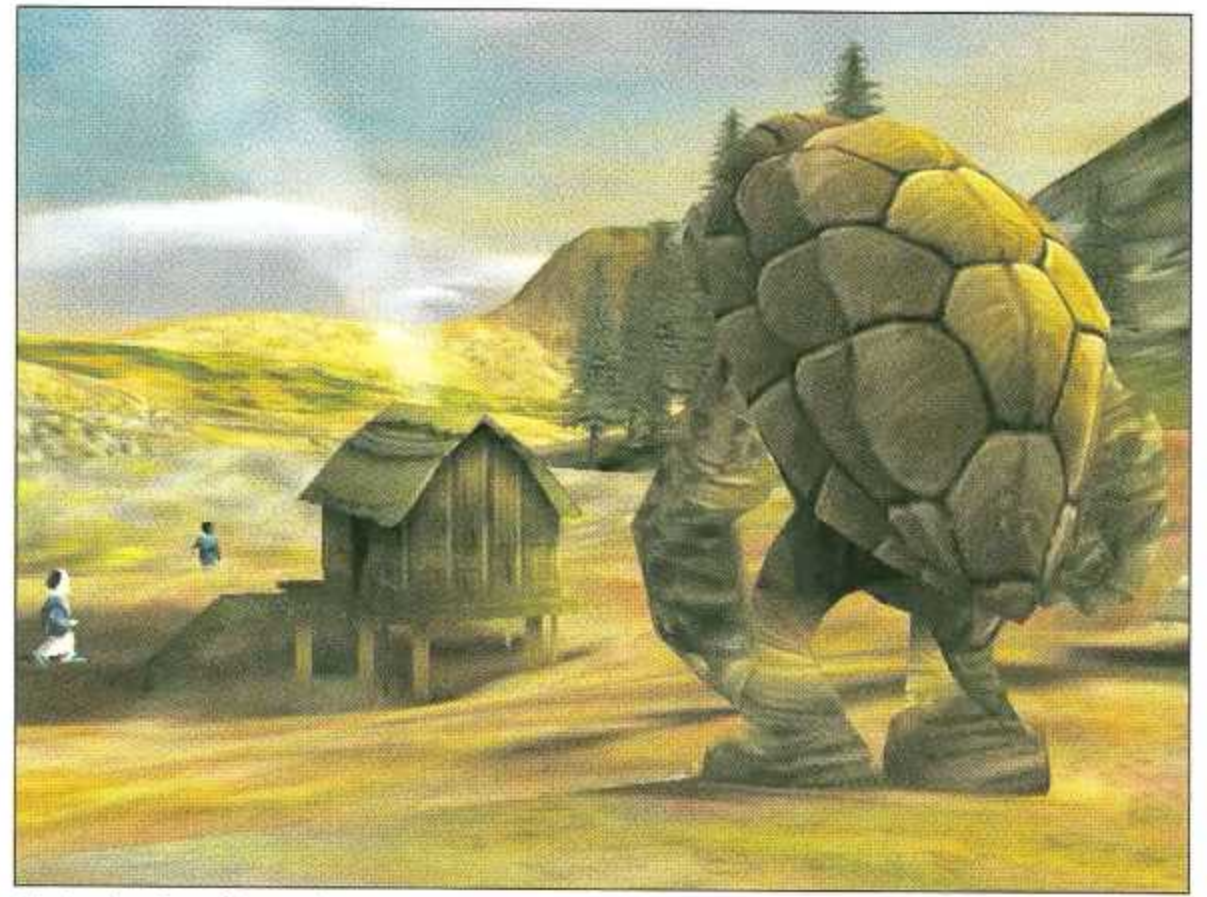


Strand-Kampf: Der Beobachter rechts wird sein Erlebnis in der Stadt weitererzählen.

Je nachdem wie ihr diese oder andere Aufgaben absolviert, ändert sich die Einstellung eurer Untertanen. Seid ihr böse, wird die Welt finster, die Menschen fürchten euch und opfern Jungfrauen. Ist eure Gesinnung gut, wird die Welt mit Regenbogen erhellt und die Menschen huldigen euch. Entsprechend eurem Dasein ändert sich eure Kreatur. Je böser euer Verhalten, desto finsterner das Äußere eures Tieres. Der eigentliche Hintergrund von Black & White ist es, andere Götter von der Insel zu vertreiben, indem ihr deren Völker für euch gewinnt und somit die Macht der anderen Götter beschneidet.



Ohne Rücksicht auf Verluste: Kämpfen zwei Tiere miteinander, gehen auch mal Gebäude zu Bruch.



Elefant im Porzellan-Laden: Glücklicherweise ist die göttliche Schildkröte freundlich, ansonsten würde sie aus dem Haus Splitterholz machen.



Kornkreise: Mit mythischen Symbolen lässt sich die Kraft der Zauber erhöhen.



Stadtblick: Im Laufe des Spiels wird die Siedlung immer größer.

Technik: Erstes Online-Spiel auf PC-Niveau

Fast alle technischen Aspekte von B&W sind Superlative, angefangen von der detail- und abwechslungsreichen Grafik, über die atmosphärische Soundkulisse, bis hin zu den versprochenen Online-Funktionen. Zum ersten Mal wird

der Dreamcast in einem Spiel also mit einem Chat (die Kreaturen unterhalten sich) und mit in Echtzeit berechneten Multiplayer-Levels ausgestattet sein.

Erster Eindruck: Eine Revolution für den Dreamcast

Es ist schon erstaunlich, welches Feingefühl Peter Molyneux für interessante und spannende Spielkonzepte hat. Ob der DC wirklich alle versprochenen Features zu handeln vermag, bleibt abzuwarten. Wenn er es aber kann, dann hängt es Auszeichnungen. Ich jedenfalls kann es kaum erwarten, diesem außergewöhnlichen Spiel die Ehre zu erweisen. (Swen)



Götterwohnheim: In der Zitadelle habt ihr alle Spieloptionen in der Hand.

Dreamcast

Hersteller: Lionhead
 Fakten: 13 Kreaturen, 8 Rassen, VMU, VGA-Box
 Erscheint: 4. Quartal 2000

Erster super Eindruck



Die ersten PS2-Titel für den Europa-Start

Im September soll die PlayStation 2 hier zu Lande erhältlich sein. Um jede Menge Software parat zu haben, laufen die Entwicklungen der Software-Hersteller auf Hochtouren. Wir stellen euch bereits jetzt die ersten Titel vor.

WipEout Fusion

Psygnosis sorgte mit seinem Mega-Hit WipEout bereits für große Abverkaufszahlen bei der PlayStation. Damit auch die PS2 einen entsprechenden Schub bekommt, steht der Future-Racer bereits in den Startlöchern. Die ersten Bilder des High-Tech-Rennspiels sind atemberaubend. Während der Spieler bei einer wahnsinnigen Geschwindigkeit krampfhaft versuchen muss, seinen Gleiter auf der Strecke zu halten, flitzt er an gigantischen Gebäuden vorbei oder durchquert neblige Talsenken. Auf ein großes Waffenarsenal darf man ebenfalls gespannt sein. Bei der Power der PlayStation 2 dürfte es kein Problem mehr sein, diesen Projektile einige Special-Effekte zu verleihen

und somit ein gigantisches Feuerwerk abzufackeln. Die Gestaltung der Strecken erweist sich im neusten Teil als sehr geräumig. Damit dürfte der Schwierigkeitsgrad des dritten Teiles auch wieder der Vergangenheit angehören.



Unter der Erde: Jetzt trägt ihr die futuristischen Rennen sogar komplett im Untergrund aus.



Fantastisch: Wer sich schon immer für Wipeout begeistern konnte, wird spätestens bei diesem Screenshot schweißnasse Hände bekommen.

The Getaway

Mit diesem sehr vielversprechenden Titel dürften Videospiele dem Begriff fotorealistisch wieder um eine gewaltige Stufe näher kommen. Studio Soho, welche sich schon für Renntitel wie Porsche Challenge oder Rapid

Racer verantwortlich zeigten, arbeiten zur Zeit an diesem Vorzeige-Racer. Ähnlich wie bei MSR versuchen die Programmierer das gesamte Straßennetz von London in ein virtuelles Spiel zu packen. Um dem Geschehen eine möglichst realistische Atmosphäre zu verleihen, scannen die Coder momentan tausende von Gebäude-Texturen ein, um diese später wieder an die Polygon-Gebäude im Spiel kleben zu können. Vom Spielprinzip ist leider noch nicht so viel bekannt. Jedoch darf man aller Wahrscheinlichkeit nach mit einer harten Konkurrenz zu Driver rechnen. Wir sind gespannt und halten euch natürlich weiter auf dem Laufenden.



Lebendig: Nicht nur andere Fahrzeuge, sondern auch jede Menge Passanten bewegen sich in der riesigen Stadt.



Realistisch: Betrachtet man die gesamte Kulisse, ist es fraglich, ob die Screenshots nicht nachbearbeitet wurden.

Drakan 2

Psygnosis setzt anscheinend voll auf die neue PlayStation. Noch bevor man etwas von der PC-Version zu sehen bekommt, schleichen sich die ersten Bilder von dem Sequel zu Drakan auf der PS2 in das Internet. Das zweite Adventure rund um die bildhübsche Rynn und ihren tapferen Drachen scheint ein absoluter Knüller zu werden. Genau wie der Vorgänger auch, spaltet sich dieses Spiel in zwei Hauptaufgaben. Während ihr oft alleine in bester Tomb-Raider-Manier durch die riesigen Levels streift, müsst ihr auf dem Rücken eures Drachen

heiße Fights ausgetragen werden. Also, Lara, zieh dich warm an, denn du bekommst Konkurrenz!



Bildhübsch: Die wohl geformte Rynn ist das einzige Videospiele-Babe, das Lara Croft den Rang ablaufen könnte.

SnowboardSuperX

Still und leise naht Electronic Arts' erster PlayStation2-Titel. Snowboard Super X ist eine reinrassige Snowboard-Simulation, die vor allem grafisch auf sich aufmerksam macht. So verwöhnen eindrucksvolle wie authentische Licht- und Schatteneffekte das Auge des Spielers. Damit der Spaß-Faktor bei diesem Game nicht zu kurz kommt, sollen auch die Moves der verschiedenen Charaktere absolut authentisch sein. Ein Half-Pipe-Modus gehört mittlerweile ebenso zum guten Ton wie ein Stunt-Modus. Verläuft alles nach der Pla-

nung des Publishers, wird das Snowboard-Spektakel bereits im Mai in den Regalen japanischer Software-Stores stehen.



Kunterbunt: Da der Titel in der nahen Zukunft spielt, ist das Strecken-Design sehr poppig ausgefallen.

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

Ladenlokal: Rheinstr.28 47799 Krefeld

**Alle Pal-Spiele ab sofort:
VERSANDKOSTENFREI!!!**

Nintendo 64 & GBC

N64 Grundgerät	199,00
Armorines in Projekt Swarm Engl.Pal	99,95
Castlevania 2 Legacy of Darkness	89,95
Army Men Sarges Heroes *	109,95
Daikatana *	114,95
F 1 World Grand Prix III *	99,95
F 1 Racing Championship *	109,95
Donkey Kong 64 + Exp. Pak	109,95
Grand Theft Auto (GTA)	99,95
Int.Track & Field Summer Games *	109,95
Inter. Superstar Soccer 2000 *	109,95
Mario Golf	94,95
Mario Party II *	94,95
Metal Gear Solid (Gameboy) *	64,95
Paperboy	99,95
Operation Winback *	114,95
NBA Live 2000	99,95
Pokemon Gelb (Gameboy) *	64,95
Ruff & Tumble	99,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
Ridge Racer 64	109,95
Pokemon Stadiumincl. Transferp.	139,95
Starcraft 64 *	109,95
Super Smash Brothers	94,95
Turok: Legende des verl.... Engl. Pal	59,95
Top Gear Hyperbike *	109,95
Toy Story II	109,95
Tony Hawk Skateboarding	99,95



Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Dreamcast Japan

Adv. Military Commander DC *	149,95
Gunbird 2 *	139,95
King of Fighters 99	139,95
Sega GT	139,95
Lake Masters Fishing	139,95
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Crazy Taxi	139,95
Virtual On	139,95
Zombie Revenge	139,95
Undercover	139,95
Tokyo Bus Guide	139,95
Take the Bullet *	139,95
Soul Calibur	129,95
Virtua Striker V2	139,95
Sonic Adventure	99,95
Carrier	149,95
Star Gladiator II	129,95
F1 World Grand Prix	129,95
Daytona USA - Battle on the Edge *	149,95
Street Fighter III	139,95
Rainbow Cotton 3D	139,95
D2 D's Diner	149,95
Chu Chu Rocket	89,95
Maken X	139,95
Hiryu No Ken Retsuden	79,95
King of Fighters 99	149,95
Death Crimson II	129,95
Panzer Front	139,95
Typing the Dead	139,95
Shen Mue (Free)	169,95
Dreamcast US	
NHL 2 K	139,95
NBA 2 K	139,95
NFL 2 K	139,95
Rayman II	139,95
Zombie Revenge	129,95
MDK 2	139,95
Rainbow Six	139,95
Microsoft Flight Combat *	139,95
Dead or Alive II	129,95
Carrier *	139,95
Crazy Taxi	139,95
Shadowman	139,95



Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 21.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation + Memory + 2 Pad	270,00
McLaren Racing Wheel	139,95
Anstoß Premier Manager *	99,95
Army Men Sarge's Heroes	89,95
Army Men Air Attack	89,95
Armorines *	89,95
Beatmania	129,95
Bundesliga 2000	89,95
Dracula	89,95
Euro 2000 *	94,95
Front Mission 3	94,95
F1 2000	94,95
F 1 Racing Championship *	99,95
Fear Effect	94,95
Jade Cocoon	79,95
Grandia *	94,95
Grudge Warriors	29,95
GZSZ Quiz	59,95
Int. Track & Field 2	94,95
Galerians *	89,95
Medi Evil II *	59,95
Metal Gear Solid Platinum	49,95
Muppet Race Mania	59,95
NBA Showtime	89,95
Need for Speed Porsche *	94,95
N-Racer *	104,95
Railroad Tycoon II	94,95
Road Rash Jailbreak	69,95
Syphon Filter II	89,95
Roadsters	89,95
Star Ocean 2 *	59,95
Star Wars Jedi Power Battles	94,95
Suikoden 2	89,95
Saga Frontier 2	89,95
Theme Park World	94,95
Toy Story II	89,95
Vampire Hunter	89,95
Vandal Hearts II	89,95
Victory Boxing III	89,95
WWF Smackdown	94,95



Dreamcast Deutsch

Dreamcast Deutsch	399,00
VMU	59,95
Controller	59,95
Crazy Taxi	94,95
Arcatera *	94,95
Armada *	89,95
Dead or Alive 2 *	99,95
Deadly Skies	99,95
Deep Fighter *	89,95
NBA 2 K	89,95
Ecco the Dolphin *	99,95
ECW Hardcore Revolution	89,95
Evolution *	89,95
F 1 Racing Championship *	99,95
Fighting Force II	89,95
GTA 2 *	94,95
Heros of Might & Magic 3 *	99,95
Hidden & Dangerous *	94,95
Jo Jo's Bizarre Adventure	109,95
Rayman 2	94,95
MSR (Metropolis..) *	99,95
Dragons Blood *	94,95
Plasma Sword *	109,95
MDK 2 *	99,95
Red Dog	94,95
Resident Evil Code Veronica *	109,95
Roadster	99,95
Shadowman	94,95
Slave Zero *	99,95
Sonic Adventure	94,95
Soul Calibur	99,95
Soul Reaver : Legacy of Kain	94,95
Spirit of the Speed *	94,95
Star Wars Episode 1 Racer *	99,95
Street Fighter Alpha III *	99,95
The Nomad Soul *	94,95
Tomb Raider IV	99,95
Toystory 2	99,95
Tony Hawk's Skateboarding *	99,95
Virtua Striker	69,95
WWF Attitude	49,95



An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

* = Bis Drucktermin noch nicht erhältlich

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Angebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Pal-Spiele versandkostenfrei. Import-Spiele 4,50 DM Versandkosten. Nachnahmegebühr 5,00 DM. Ladenpreise können variieren.

Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers. Bei Annahmeverweigerung erheben wir eine Gebühr von 30,00 DM.

Händleranfragen erwünscht. Fax:02151-487246

Email: FCGAMES@AOL.COM

Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Gran Turismo 2
2. Medal of Honor
3. Ace Combat 3
4. Eagle One - Harrier Attack
5. Ehrgeiz

Nintendo 64

1. Donkey Kong 64
2. WCW Mayhem
3. WWF Wrestlemania
4. Armorines
5. Rainbow Six

Dreamcast

1. Crazy Taxi
2. Tomb Raider IV
3. NBA 2K
4. Rayman 2
5. Legacy of Kain: Soul Reaver



JAPAN

1. Kirby 64 (N64)
2. Tekken Tag Tournament (PS2)
3. Ridge Racer V (PS2)
4. Dead or Alive 2 (PS2)
5. Pawafuru Kun Pocket 2 (GBC)



USA

1. Gran Turismo 2 (PS)
2. Fear Effect (PS)
3. Donkey Kong 64 (N64)
4. Dukes of Hazard (PS)
5. Resident Evil: Code Veronica (DC)

Nintendo 64 Ego-Shooter

Turok 3: Shadow of Oblivion

Was wäre aus dem Nintendo 64 geworden, wenn die Software-Schmiede Acclaim nicht gewesen wäre? Titel wie Extreme-G, WWF Attitude und vor allem die Turok-Serie machten neben den hauseigenen Nintendo-Titeln das Gros der interessanten Games für den Modul-Toaster aus. Jetzt schickt sich der Schöpfer der digitalen Rothaut Turok, David Dienstbier, an, einen wahrscheinlich letzten Teil für den betagten 64-Bitter zu veröffentlichen. Die Story knüpft unmittelbar an den zweiten Teil der Saga an. Nachdem der Indianerhäuptling den Primagen und dessen Raumschiff zerstört hat, erweckt die daraus resultierende Energie ein neues, noch stärkeres Wesen namens Oblivion. Dieses schlüpft in die Körper von Lebenden und ernährt sich von ihrer Lebensenergie. Diesen Feind gilt es für Turok zu vernichten. Dazu stehen ihm zu Beginn acht verschiedene Waffensysteme



Nur atmosphärisch genutzt? Auch im Nachfolger verhüllen Nebelbänke die Weitsicht.



Feuer frei: Die Mittelbosse und Endgegner verlangen nach einer gut durchdachten Strategie.



zur Verfügung, die jedoch aufgerüstet werden können (Waffen erhalten eine zweite Funktion), so dass euch im späteren Spielverlauf insgesamt 16 unterschiedliche Systeme bereit stehen. Im Vergleich zum Vorgänger fällt auf, dass die Areale bis

zu 40 % verkleinert wurden, was für einen größeren Überblick sorgt. Zudem soll der Spieler zu jedem Zeitpunkt des Abenteuers den aktuellen Spielfortschritt speichern können. Auf der technischen Seite haben sich die Programmierer auch wieder einiges einfallen lassen. Natürlich unterstützt auch Turok 3 das Expansion-Pak, so dass das Geschehen konstant hochauflösend mit 30 Bildern über den Screen flimmert. Die Mitte Mai in Los Angeles stattfindende E3-Messe dürfte weitere Erkenntnisse zum neuesten Turok-Abenteuer bringen. Wir bleiben für euch dran.



Den Tod vor Augen: Neben der alten Gegnerschar spendierte man dem Sequel einige neue Recken.



Nettes Feature: Die Waffen können wesentlich differenzierter ausgebaut werden als im Vorgänger.

Szenegeflüster

Grand Theft Auto 2 - Gewinnspiel

Wir lieben die Strichmännchen einfach! Und auch ihr habt die Chance, eines von fünf herrenlosen GTA-2-DC-Games zu gewinnen! Um an eines der Spiele heranzukommen, wollen wir Folgendes von euch wissen: **Wie viele verschiedene Fahrzeuge sind im Spiel versteckt?** Ruft bis zum 6. Juni 2000 folgende Nummer an: **0190 / 59 58 57** (dieser Service der Computec Media AG kostet euch maximal 1,80 DM pro Anruf) und sprecht eure Antwort deutlich auf. Der Rechtsweg sowie Mitarbeiter der Computec Media AG sind vom Gewinnspiel ausgeschlossen.



Twilight Zone in der Game Boy Color Zone

In der letzten Ausgabe haben sich drei Fehler in unserer Game-Boy-Corner eingeschlichen. Aufgrund von unglücklichen Missverständnissen wurden die GBC-Preview-Versionen von Spirou, DSF Fußball Manager und International Karate 2000 getestet. Mittlerweile liegt uns die fertige Testversion von Spirou vor. Das Abenteuer des kleinen Helden zeigt sich jedoch nur unwesentlich verbessert, so dass die Wertung um zwei Prozent-Punkte auf satte 80 % ansteigt. Die Tests der beiden anderen Module werden wir in einer der nächsten Ausgaben nachreichen.



Schon gehört?

+++ Leider wurde der Release-Termin des Mega-Kloppers **Dead or Alive 2** um sage und schreibe vier Monate verschoben. Somit werden wir erst **Ende August** in den Genuss des hochklassigen Beat 'em Ups kommen. Der Hersteller Tecmo erklärte, man benötige die Zeit, um u.a. neue **Charaktere** und Hintergründe einzubauen. In den USA wurde DoA2 bereits ausgeliefert, so dass man im Herbst dort den überarbeiteten Klopfer als **Dead or Alive 2 Alpha** an den Mann bringen wird.

+++ **Konami** gab bekannt, dass man die Arbeiten am DC-Schocker **Castlevania Resurrection** eingestellt hat. Noch nicht bestätigt, jedoch stark anzunehmen ist, dass bereits seit einiger Zeit fleißig an einer **PlayStation2-Variante** gewerkelt wird.

+++ Laut diverser Internet-Meldungen wird die **US-Version** der **PlayStation 2** zusätzlich mit einer Festplatte und einem Modem ausgestattet sein. Sony will mit diesem Schritt das neue **Flaggschiff** hinsichtlich der im kommenden Jahr erscheinenden **X-Box** aus dem Hause Microsoft konkurrenzfähiger machen.

Weitere Einzelheiten sollen auf der **E3** bekannt werden.

+++ **Rare** scheint auch für den Dolphin an einem **Perfect-Dark-Abenteuer** zu arbeiten. Vor allem die Online-Tauglichkeit der Konsole dürfte dem **Shooter** neue spielerische Möglichkeiten eröffnen.

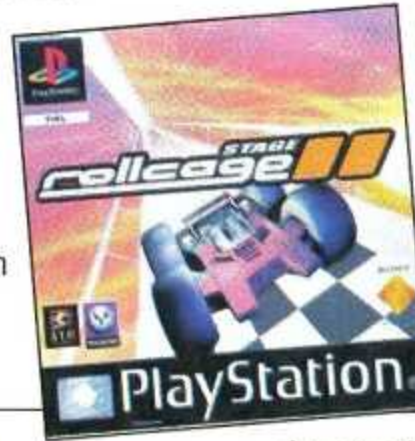
+++ Im kommenden Jahr will die japanische **Edelschmiede Namco** noch unbekannt zwölft Titel für die **PlayStation 2** veröffentlichen. Mögliche Kandidaten wären **Tekken 4** sowie ein neuer **Ridge-Racer-Teil**.



PS Gewinnspiel

Rollcage 2 Gewinnspiel

SCEE zeigt Mitleid mit Seuren hungrigen PlayStation-Laufwerken und gibt zehnmal Rollcage 2 zum Besten! Um an eines der Games heranzukommen, wollen wir



Folgendes von euch wissen: **Nennt uns den Hersteller des Spiels!** Ruft bis zum 6. Juni 2000 folgende Nummer an: **0190 / 59 58 57**

(dieser Service der Computec Media AG kostet euch maximal 1,80 DM pro Anruf) und sprecht eure Antwort deutlich auf. Der Rechtsweg sowie Mitarbeiter der Computec Media AG sind vom Gewinnspiel ausgeschlossen.

GBC Hardware

Schummelmodul

Nachdem der Xploder von Blaze bereits seit langer Zeit zur Grundausrüstung eines jeden PlayStation- bzw. N64-Besitzers gehört, veröffentlicht Blaze nun auch für Nintendos Reisekonsole einen Cheat-Modul. Für 69,95 DM erhält der Spieler ein überaus nützliches Utensil, auf dem bereits Cheats zu

den gängigsten Spielen schlummern. Zusätzlich lassen sich immer wieder neue Cheats hinzufügen, die ihr u.a. auf der Blaze-Hompage (www.blaze.de) findet. Solltet ihr Tricks zu einem gerade erworbenen, brandaktuellen Game suchen, lassen sich diese dank des eingebauten Cheat-Finders in Eigenregie ermitteln.



PlayStation Shoot 'em Up

Time Crisis Titan

Genieler Nachschub für die mittlerweile schon etwas angestaubte Lightgun wird derzeit in den heiligen Hallen der Edelschmiede Namco entwickelt. Dabei überrascht es, dass der Shooter Time Crisis Titan noch für den betagten 32-Bitter entwickelt wird und nicht für Sonys neue High-Tech-Konsole.



Nervenkitzel: Achtet auf den herunterzählenden Counter.

Inhaltlich wurde während der Präsentation in Japan noch nicht viel preisgegeben. Klar ist, dass das Spielprinzip des Vorgängers nur unwesentlich verändert wurde. Ihr trefft in den Locations erneut auf eine ganze Menge fieser Burschen. Ob ihr euch vor den heranschwirrenden Kugeln abducken könnt, ist derzeit noch nicht bekannt. Fest steht jedoch, dass euch neben einer normalen Pistole weitere nette Wummen zur Verfügung stehen werden.



Ausgebaut: Neben einer Pistole stehen euch Waffen wie eine Uzi zur Verfügung.

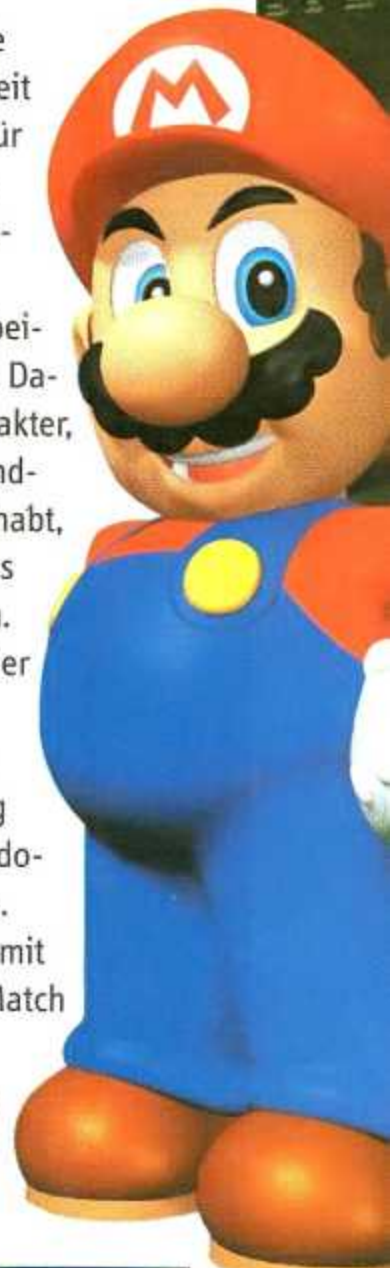


Advantage Mario: Specialmoves sorgen auch grafisch für große Augen beim Spieler.

Nintendo 64 Sport

Mario Tennis

Die Software-Schmiede Camelot werkelt derzeit an Tennis-Simulationen für das Nintendo 64 und den Game Boy Color. Besonderes Feature wird das der 64-Bit-Version eventuell beigelegte Transfer-Pak sein. Damit könnt ihr Bonus-Charakter, die ihr bereits auf der Handheld-Version freigespielt habt, auch in das Spielfeld des großen Bruders einreihen. Hier dürfen dann bis zu vier menschliche Mitspieler gegeneinander antreten. Die grafische Aufmachung präsentiert sich in Nintendo-üblichem Knuddel-Design. Interessierte werden sich mit einem virtuellen Tennis-Match aller Wahrscheinlichkeit nach noch bis zum vierten Quartal dieses Jahres gedulden müssen.



Vielfalt: Neben den bekannten Helden, etwa Yoshi, werden auch neue Recken präsentiert.

Szenegeflüster

Neues von Rares Banjo Tooie

Kurz vor der Fertigstellung steht Rares neuester Hüftspaß Banjo Tooie. Bereits der Vorgänger glänzte durch brillantes Level-Design und eine spektakuläre Grafik-Engine. Diese wurde für den Nachfolger nochmals deutlich aufgepeppt und auch spielerisch hat sich einiges getan. Die Stages wurden wesentlich vergrößert, womit auch der Langzeitspielspaß enorm verlängert wurde. Nach jedem erfolgreich gemeisterten Level erwartet euch nun ein Bonus-Game. Von den Edel-Codern wurde zudem ein neuartiger Vierspieler-Modus integriert. Außerdem wird es dem Spieler im Sequel auch möglich sein, Charaktere wie Mumbo Jumbo durch die Locations zu steuern. Angestrebter Veröffentlichungstermin von Banjo Tooie ist der 24. Juli.



Neuerung: Die Stages wurden vergrößert und Bonus-Levels integriert.

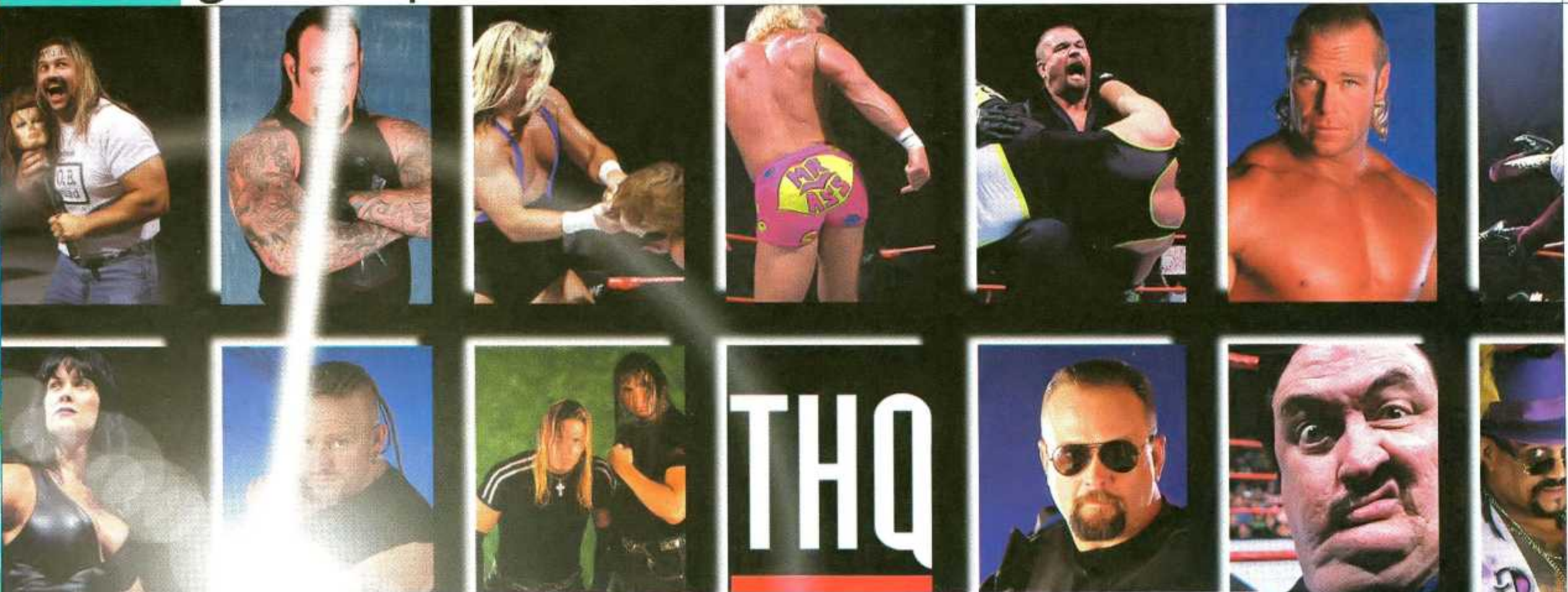


ECW Hardcore Revolution Gewinnspiel


Accclaim lässt die Wrestler los und gibt fünfmal ECW Hardcore Revolution für euren Dreamcast aus! Um an eines der Games heranzukommen wollen wir Folgendes von euch wissen: **Nennt uns einen der Spielmodi im Game!** Ruft bis zum 6. Juni 2000 folgende Nummer an: **0190 / 59 58 57**

(dieser Service der Computec Media AG kostet euch maximal 1,80 DM pro Anruf) und sprecht eure Antwort deutlich auf. Der Rechtsweg sowie Mitarbeiter der Computec Media AG sind vom Gewinnspiel ausgeschlossen.



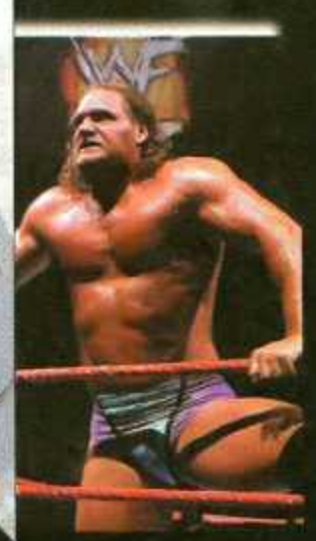


THQ



SMACK!
D O W N

Gewinnspiel

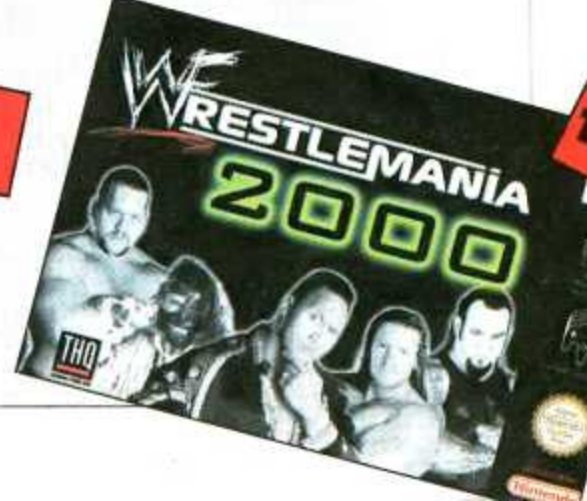


WWF TOTAL!!! THQ gibt was aus!

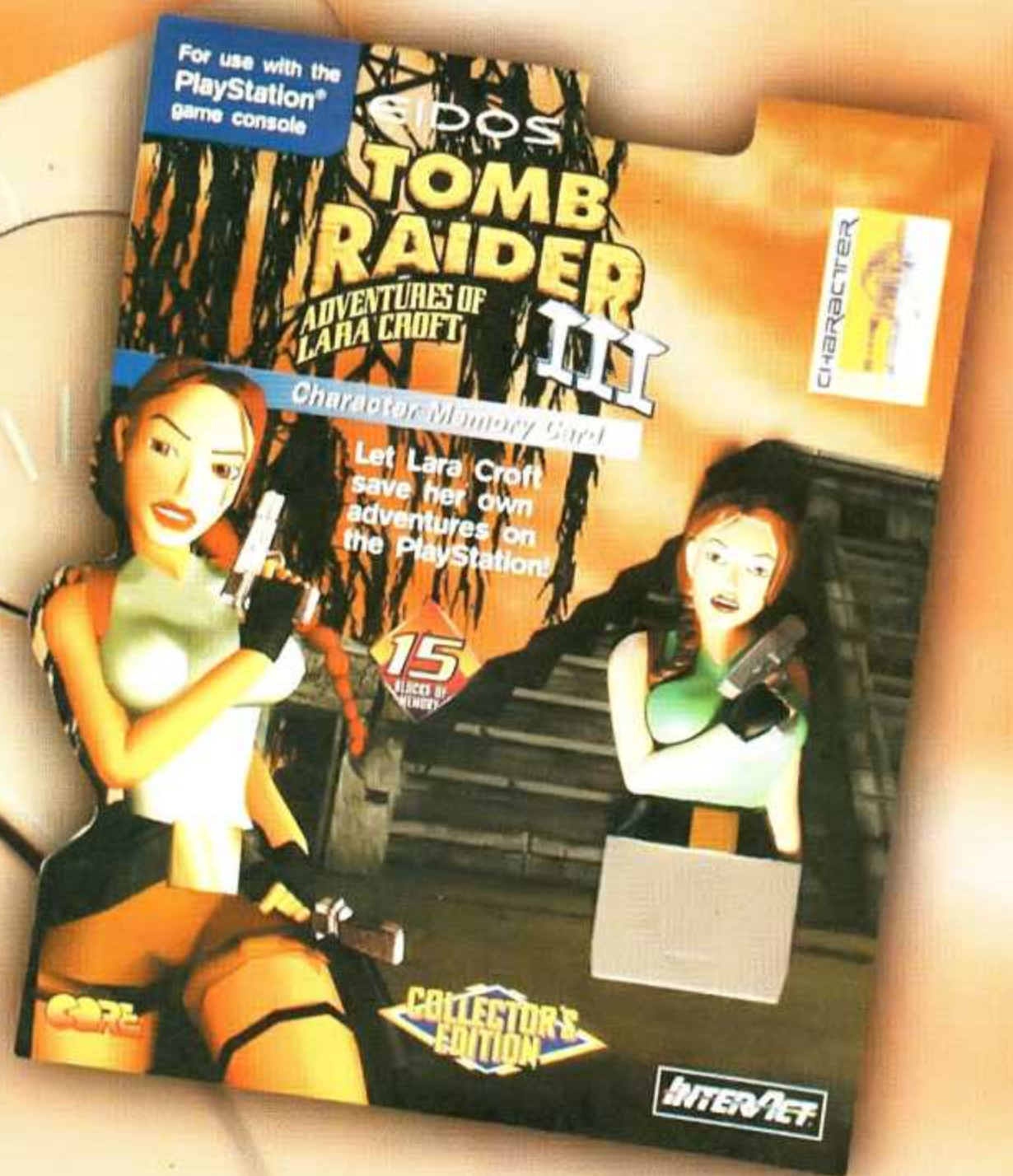
Für alle Freunde der amerikanischen Prügelkost brechen rosige Zeiten an! In Zusammenarbeit mit THQ verlosen wir 10x **WWF SmackDown!** (PS), 10x **WWF Wrestlemania 2000** (N64) sowie 10x **WWF Wrestlemania 2000** (GBC). Alles, was ihr zu tun habt, ist unter 0190/59 58 57 anzurufen und uns euren Lieblingswrestler der WWF zu nennen (dieser Service kostet euch maximal 1,80 DM pro Anruf). Das Gewinnspiel läuft bis zum 6. Juni 2000 und wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Auch Mitarbeiter der Computec Media AG dürfen leider nicht teilnehmen.

Let's get ready to rumble!!!!

die Preise:



Voll der Speicher



Wenn Sie für Mega Fun einen neuen Abonnenten werben, erhalten Sie als Dankeschön die Lara-Memory-Card – europaweit exklusiv nur bei uns im Abo. So haben Sie wieder 1 MB freien Speicherplatz.



- **Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.**
- **Pünktlich – keiner kriegt sie früher.**
- **Da die Auflage der Memory Card limitiert ist, erfolgt die Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.**

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

JA, ich möchte das Mega-Fun-Abo

für nur 69,- DM jährlich (Ausland: 93,- DM jährlich); 528,- ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Abrechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Als Dankeschön erhalte ich die Lara-Memory-Card für meine PlayStation (Art.-Nr. 1196)

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die Mega Fun selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen.

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der Mega Fun.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können ihr innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Bitte beachten: Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas – restliches Ausland auf Anfrage!

Nightmare Creatures II

PlayStation Beat 'em Up Konamis Programmier-Team Kalisto bringt knapp drei Jahre nach ihrem Hit Nightmare Creatures den Nachfolger auf den Weg. Grund zum Sparen?

Es ist schon eine Weile her, um genau zu sein fast drei Jahre, als Activision mit Nightmare Creatures auf der PlayStation für Furore sorgte. Damals schlugen sich der Priester Ignatius Blackward und die Gelehrte Nadia Franciscus durch ein klassisches Third-Person-Beat'emUp. Als Schauplatz der Geschichte diente das schmutzige London des frühen 19. Jahrhunderts. Dort versetzte der verrückte Wissenschaftler Adam Crowley die Stadt mit seinen abscheulichen Experimenten in Angst und Schrecken. Er erschuf abscheuliche Monster, Untote und Schimären, die



Dunkel und feucht: In London des Jahres 1934 herrscht Angst und Schrecken.

ihm auf seinem Weg zur Unsterblichkeit unterstützen sollten. Ignatius und Nadia stellten sich ihm entschlossen entgegen und konnten Crowley rechtzeitig stoppen. Aber was wäre ein richtiger Endgegner, ohne dafür Vorsorge zu tragen, dass er spätestens nach 100 Jahren wieder auftaucht. Dank Crowleys Voraussicht kann uns nun das Programmier-Team von Kalisto mit Nightmare Creatures II beglücken.

Spielablauf: Axt wetzen und drauf!

Das Setting des zweiten Teils spielt exakt 100 Jahre später, also 1934. Diesmal übernehmt ihr aber nicht die Rolle von Ignatius oder Nadia, sondern die von Herbert Wallace.



Mörderische Kreaturen: Teilweise halten sich Crowleys Monster gut versteckt, um euch dann hinterrücks zu attackieren.



Hochexplosiv: Wenn Wallace an Straßenbarrieren nicht vorbei kommt, sprengt er diesen Unrat einfach per Dynamit.

Die arme Seele wurde vom wieder-auferstandenen Crowley von der Straße geholt und in seinem Laboratorium gefangen gehalten, gefoltert und missbraucht. Jahre der Qualen musste Wallace so über sich ergehen lassen, bis er eines Tages die Chance ergriff und sich aus seinem Gefängnis befreien konnte. Hier beginnt quasi der zweite Teil von Nightmare Creatures. Mit einer Axt bewaffnet, macht sich der geschundene Wallace auf den Weg durch Crowleys Versuchsanstalten. Von purem Hass beseelt, macht er keine

Verluste und mäht alle Monster nieder. Um es gleich vorwegzusagen: Nightmare Creatures II ist kein Spiel für Zartbesaitete. Schaut man sich alleine schon den Helden an, wird schnell klar, dass diese hässliche, von Mullbinden zusammengehaltene Fratze schlecht mit einem Knuddel-Jump&Run konform geht. Eine Dame wie Nadia trifft Wallace nur in den Zwischensequenzen. Die vorgeordneten Animationen spinnen die



Selbst ist der Mann: Entweder man öffnet die Türen mit einem schweren Seitenschneider...



...oder findet den passenden Schalter. Möglichkeit Nummer 3: Einfach feste dagegen treten!



Let's fetz! Mit einem Reagenzglas Nitro verarbeitet ihr jedes Monster in Windeseile in einen Haufen Matsch.

Herbert Wallace ist wahrlich gezeichnet von den jahrelangen Qualen von Adam Crowley.

Loading...

Wusstet ihr schon ...?

...dass diesmal auf einen weiblichen Charakter verzichtet wurde, angeblich um eine Verwechslungsgefahr mit Tomb Raider zu vermeiden?

Herbert Wallace



Wallace war ein junger Draufgänger, gut bekannt für seine Eskapaden im Londoner Nachtleben. Er fühlte sich insbesondere zur Esoterik und dem Übernatürlichen hingezogen. Nachdem er sich mit einigen okkulten Vereinigungen arrangierte, wurde "Der Kreis" schließlich auf ihn aufmerksam. In Herbert sahen sie einen geeigneten Agenten. Wallace ging in seinen neuen Aufgaben richtig auf und wurde zusammen mit seinem alten Freund Havensmith zu einem Team formiert. Während einer ihrer Missionen deckten sie einen kleinen Teil der Hecate-Bruderschaft auf, die an Crowley's Wiederauferstehung arbeitete. Leider scheiterte die Mission und Wallace wurde gefangen genommen. Crowley nutzte seinen Körper für unmenschliche Versuche, bis Wallace schließlich entkommen konnte. Nachdem man ihn in einer Gasse Londons völlig verwirrt aufgabelte, steckte man ihn kurzerhand in die Irrenanstalt. Dort verbrachte er viele Jahre, bis er endlich ein weiteres Mal entkommen konnte, einzig vom Gedanken beseelt, seinen Schänder zu finden und zu vernichten...

Geschichte atmosphärisch weiter, so dass man sich manchmal in einem Adventure wähnt. Allerdings beschreibt „Tomb-Raider-Hack'n'Slay“ Nightmare Creatures II wohl am besten. Primär geht es nämlich darum, mit diversen Waffen (Axt, Pistolen, etc.) Monster zu metzeln. Genau in diesem Punkt trumpft Kalisto auch mit den größten Verbesserungen im Vergleich zum

Vorgänger auf. Ist ein Gegner stark angeschlagen (im wahrsten Sinne des Wortes) fängt seine Lebensenergie-Anzeige an zu blinken, was bedeutet, dass Wallace nun zu einem finalen Specialmove ansetzen kann. Diese unterscheiden sich von Monster zu Monster und sind eigentlich eher nur eine nette Dreingabe als wirklich hilfreich. Neben der Move-Anzahl wurde ebenso die



Zauberkraft: Dank des Feuer-Spruchs verwandelt Wallace seine Axt in ein glühendes Inferno.



Wer sucht, der findet: In einigen Räumen gibt es Geheimgänge, hinter denen Goodies auf Wallace warten.



Zielwasser: Flinken Flugwesen begegnet man am besten mit einer Ladung Schrott aus der gezogenen Muskete.



Und tschüss: In wenigen Augenblicken befindet sich unser Gegenüber im Jenseits (falls er da noch nicht ist).



Diese Stimmen, diese Stimmen! Wallaces Sicherungen sind im Laufe der Jahre nacheinander durchgeknallt.

Auswahl an Waffen und Zaubersprüchen (sprich Spezialattacken) stark vergrößert. Ohne sie wäre es sogar ein Ding der Unmöglichkeit, ungeschoren durch die Abschnitte zu kommen, denn der Schwierigkeitsgrad ist ungemein hoch angesiedelt. Extras wie Dynamit, Nitro oder die Bleispritze sollten also mit Bedacht eingesetzt werden. Kommt es nämlich zu einer Auseinandersetzung mit einem Untoten, wird augenblicklich



Klettermaxe: Kleinere Höhenunterschiede überwindet Wallace ohne Probleme.

Intro

Finstere Mächte übernehmen die Kontrolle über europäische Metropolen.



Das Charakter-Design zu Nightmare Creatures II ist Kalisto wirklich gelungen.

Der Vorgänger

Teil 1 der Nightmare-Creatures-Serie war 1997 ein wahres atmosphärisches Highlight. Spielerisch war es auf Dauer vielleicht ein wenig eintönig, aber das Game-Setting, also die Spielwelt, wurde hervorragend vom französischen Hersteller Kalisto eingefangen. Die Locations waren schmutzig und feucht, eben genau so, wie man sich das London des frühen 19. Jahrhunderts vorstellt. Dem Spieler standen zwei Charaktere zur Auswahl: Priester Ignatius Blackward und die gelehrte, aber schlagkräftige Nadia Franciscus. 18 Levels mit fünf Bossen mussten überstanden werden, um dem Endgegner Adam Crowley gegenüberzutreten. Technisch war Nightmare Creatures damals durchaus ansprechend. Heute hingegen wäre die Engine mit ihren sich verbiegender und ploppenden Polygonen natürlich nicht mehr zeitgemäß. Vorteil zum zweiten Teil sind die zwei wählbaren Charaktere und das überschaubarere Level-Design.



vom üblichen Explorer-Modus in den Kampf-Modus umgeschaltet. Jetzt kann Wallace nicht mehr frei umherlaufen, sondern ist immer mit dem Gesicht zum Gegner positioniert, das heißt, Rechts/Links-Bewegungen haben Sidesteps zur Folge - sehr praktisch. Dummerweise kann man so einem Kampf niemals aus dem Wege gehen oder flüchten. Es wird immer bis zum bitteren Ende

gekämpft. Dennoch ist dies eine der stärksten Verbesserungen im Vergleich zu Teil 1, bei dem Kämpfe meist recht konfus und hektisch waren. Jetzt hat der Spieler immer den vollen Überblick über sich und seinen Kontrahenten, so dass Nightmare Creatures II in diesem Punkt stark an ein klassisches Beat 'em Up erinnert. Kalisto verstand es geschickt, die zahlreichen Kämpfe in



Erster Kontakt: Nachdem im Gefangenentrakt des Hospitals die Hölle los ist, flieht Wallace.



Erfrischung: Unter dem Wasser macht Wallace auch die ein oder andere unliebsame Bekanntschaft.



Ringkampf: Ist man während einer Auseinandersetzung zu unvorsichtig, gewinnt das Monster schnell die Oberhand.



Finish him! Monster, die nur noch sehr wenig Lebensenergie zur Verfügung haben, kann Wallace per Specialmove komplett den Garaus machen.

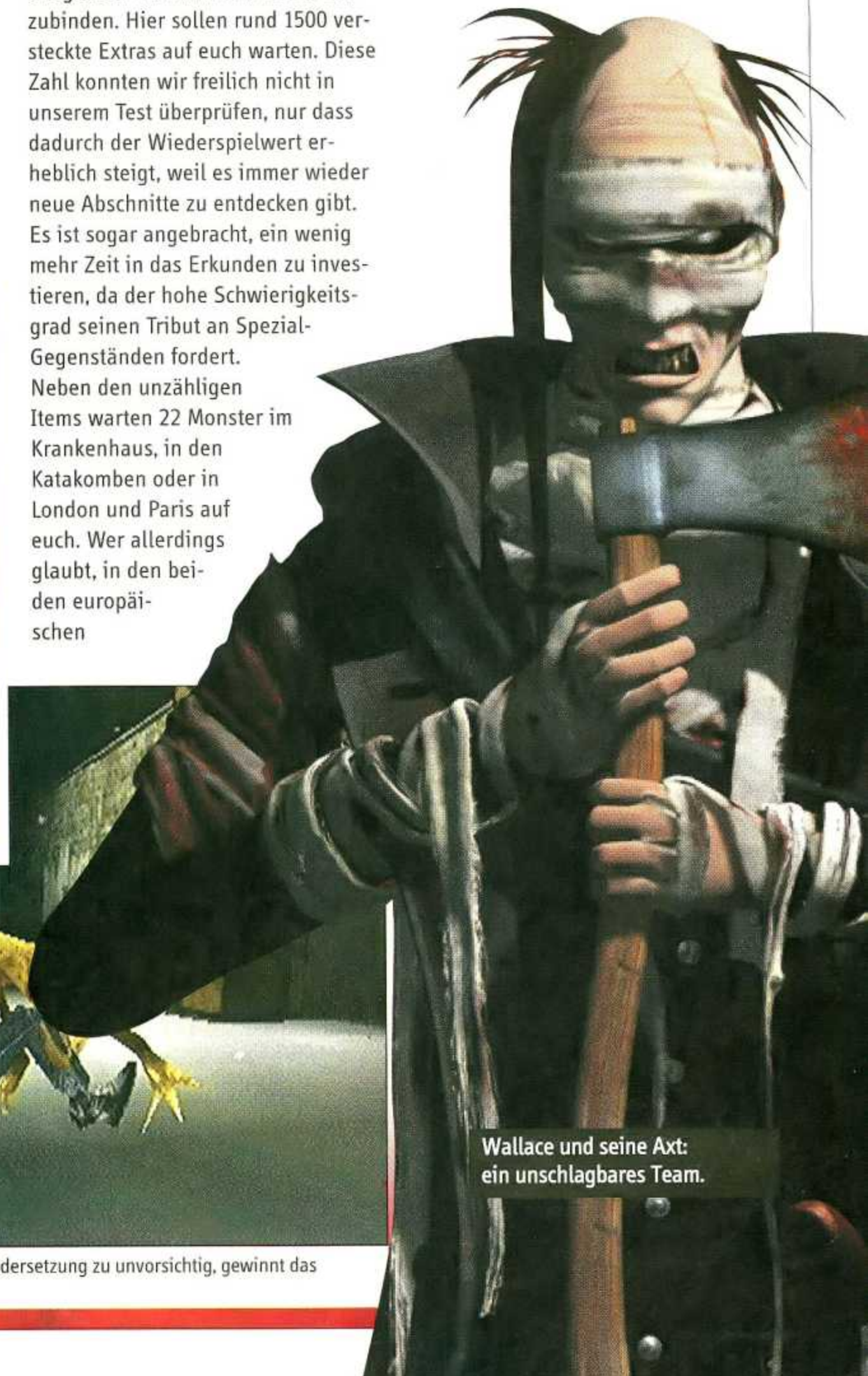


Lautstarker Auftritt: Dieses Monster hat gerade einmal so viel nichts dir nichts die halbe Hauswand eingerissen.



Rechte Gerade: Die Animationen während des Kampfes wirken sehr intensiv und realistisch.

die großen verwinkelten Levels einzubinden. Hier sollen rund 1500 versteckte Extras auf euch warten. Diese Zahl konnten wir freilich nicht in unserem Test überprüfen, nur dass dadurch der Wiederspielwert erheblich steigt, weil es immer wieder neue Abschnitte zu entdecken gibt. Es ist sogar angebracht, ein wenig mehr Zeit in das Erkunden zu investieren, da der hohe Schwierigkeitsgrad seinen Tribut an Spezial-Gegenständen fordert. Neben den unzähligen Items warten 22 Monster im Krankenhaus, in den Katakomben oder in London und Paris auf euch. Wer allerdings glaubt, in den beiden europäischen



Wallace und seine Axt: ein unschlagbares Team.



Autoknacker: Um hinter dem LKW auf den Weg zu gelangen, muss Wallace die Handbremse lösen und ihn wegschieben.



Nackenprobleme: Für eine zu gewagte Annäherung gibt es einen saftigen Biss ins Kreuz.



Qualitätskontrolle: Teil 2 von Nightmare Creatures bietet eine wesentlich verbesserte Grafik-Engine.

Wusstet ihr schon ...?

...dass Kalisto bereits an einem dritten Teil von Nightmare Creatures mit neuen Charakteren arbeitet.



Auge in Auge: Kommt es zu einer Feindbegegnung, schaltet NCI automatisch in den Kampf-Modus. Flucht unmöglich.

Großstädten wäre Entspannung angesagt, der täuscht sich gewaltig! Auch hier haben Crowleys Horden alle Menschen aus der Stadt vertrieben oder getötet. Im Gegensatz zu Teil 1 hat Kalisto diesmal verstärkt Wert darauf gelegt, dass das Gameplay abwechslungsreicher und tiefgründiger ist. War Teil 1 noch recht geradlinig, bietet Nightmare Creatures II nun zahlreiche Geheimräume und -wege. Teilweise sind die Levels dermaßen weitläufig (zehnmal größer als beim Vorgänger), dass man recht schnell den Überblick verliert.

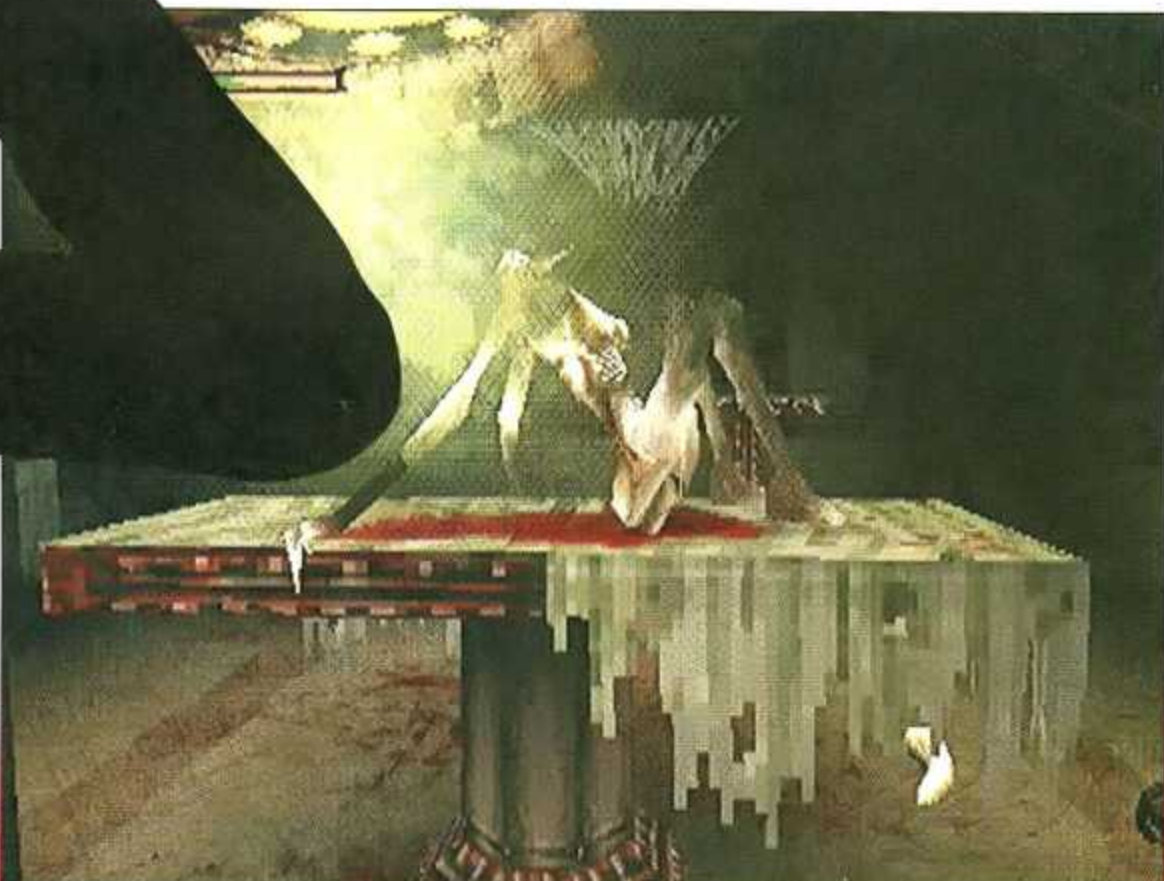
Technik: Dank toller Optik eine düstere Atmosphäre

Zuerst einmal fällt natürlich auf, dass Nightmare

Creatures in Teil 2 ein erhebliches Facelifting erfahren hat. Die Umgebung wirkt wesentlich ausgefeilter in puncto Details und Authentizität. Es macht richtig Spaß, durch die verwinkelten Straßen und unterirdischen Wege zu hinken (Wallace hat ein kleines Problem mit seinem linken Bein). Kalisto hat beim Charakter-Design ganze Arbeit geleistet. Dank der besseren Engine-Performance der neusten PlayStation-Generation wirkt Wallace richtig durchgeknallt und absolut passend für die Rolle des Psychopathen. Der Neue kommt einfach besser rüber als Ignatius und Nadia aus dem Vorgänger. Beide waren als Charakter austauschbar, Herbert Wallace hingegen ist einzigartig. Aber auch die Monster sorgen mit ihren gekonnten Bewegungen für



Stinkbombe: Mit der Giftgas-Attacke setzt ihr ohne Probleme die Gegner außer Gefecht.



Blind Date: Kleine Zwischensequenzen in Echtzeit sorgen für die nötige Atmosphäre während der Action.



Große Brocken: Nur mit der richtigen Taktik kann Wallace gegen diese Kolosse überleben. Zunächst ist es immer ratsam, die ersten Schläge abzuwehren und auf einen Fehler im Angriff der Monster zu warten.



Begeisterung, obwohl ihr Kampfverhalten auf Dauer zu eintönig ist. Hat man nämlich einmal den Dreh gegen eine bestimmte Monster-Brut heraus, ist es eigentlich kein großes Problem, sie ohne größeren Energieverlust umzuhausen. Die Ladezeiten sind aufgrund der umfangreichen Levels akzeptabel. Nur die kurzen Ladeaussetzer vor einem Kampf (die PlayStation lädt kurz für die Animationen nach) stören ein wenig, sind aber nicht gravierend. Der Sound hingegen mit seiner deutschen Sprachausgabe kann sich durchaus sehen bzw. hören lassen. Leider konnte sich Kalisto - wahrscheinlich aus Lizenzgründen - nicht dazu durchringen, den amerikanischen Soundtrack von Rob Zombie zu integrieren. Die nun verwendete Musik fällt leider im Vergleich ein wenig ab.



Swen: Nightmare Creatures II hat mich wirklich positiv überrascht. Der erste Teil war seinerzeit wahrlich nicht schlecht, aber Teil 2 anno 2000 überzeugt fast auf ganzer Linie. Das Level-Design ist ebenso wie die Endgegner recht abwechslungsreich gestaltet. Vielleicht wurde sogar hier und da ein wenig zuviel des Guten getan, denn manchmal sind die Abschnitte dermaßen umfangreich, dass man sich nicht mehr zurechtfindet. Klar verbessert hat Kalisto die Engine. Viele abwechslungsreiche und atmosphärische Szenarien, gepaart mit finsternen Monstern, machen Nightmare Creatures II nahezu perfekt. Abzüge muss das Hack 'n' Slay hingegen für den zu hohen Schwierigkeitsgrad und die vergleichsweise magere musikalische Untermalung hinnehmen.



Erfinderisch: Gibt es einen Weg, um an dieser Feuerbarriere vorbei zu kommen? Kleine Rätsel lockern das eigentliche Gemetzel auf.



Da kommt Freude auf: Adam Crowley freut sich natürlich diebisch über euer Ableben. Game Over.

Test PlayStation

Hersteller: **Kalisto**
 Vertrieb: **Konami**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Konami**
 Vergleichbar mit: **Soul Reaver: Legacy of Kain (87%)**
 Fakten: **8 Levels, Dual Shock, Memory-Card**
 Erscheint: **Mai 2000**

Grafik: 83 Sound: 71

Fun: **85**





Aufgepasst: Euer Mentor Werner von Croy erklärt euch am Anfang die wichtigsten Moves.



Hoppla! Dieser nette Nomade entschärft für euch eine Falle, die euch wahrscheinlich in tausend Stücke zerteilt hätte.



Zielgenau: Nur wenn ihr kein anderes Feld berührt, öffnet sich das Gittertor.

Tomb Raider IV

The Last Revelation

Dreamcast Action-Adventure Auf keinem anderen Videospiel-System sah Lara Croft knackiger aus als auf dem Sega-Gerät.

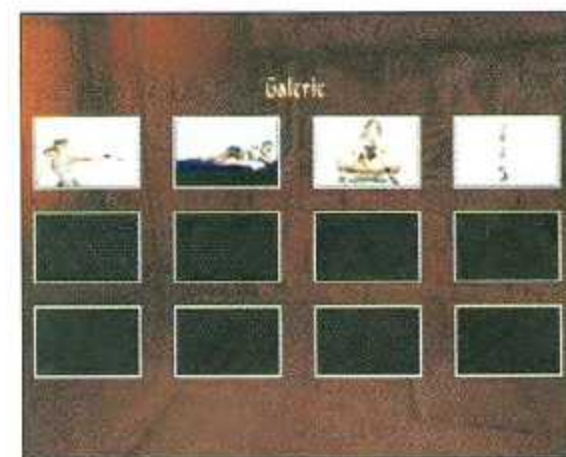
Was viele Zocker mittlerweile als alljährlichen Fluch bezeichnen, ist vor wenigen Tagen jetzt auch auf dem Dreamcast erhältlich. Dass Lara Croft mit ihrem vierten Abenteuer auch wieder eine Sega-Konsole beehren darf, hat verschiedene Gründe. Da von dem aktuellsten Teil der Tomb-Raider-Serie eine per-

fekte PC-Fassung vorhanden ist, war es ein Leichtes, eine DC-Version zu entwickeln. Eidos hat schon einige PC-Titel für die Sega-Hardware konvertiert, so dass man nun sogar noch einen Schritt weiter ging und die vorhandene Version gehörig aufpeppte. Mit neuen Grafik-Effekten, die bei einer Ressourcen schonenden PC-Version nie möglich gewesen wären, schmückt sich Tomb Raider IV: The Last Revelation damit, das bisher schönste Lara-Croft-Abenteuer auf einer Spielkonsole zu

sein. Spielerisch hat sich leider nur wenig geändert. Das hätte dieser Teil aber auch nicht nötig gehabt. So bewegt sich die vollbusige Schönheit erstmals durch vollkommen geglättete Welten. Mal sehen, was dahinter steckt.

Spielablauf: Old-School-Tomb-Raider

Dieses Mal beginnt der Adventure-Spaß einige Jahre in der Vergangenheit. Als Teenager-Lara schleicht ihr mit eurem Mentor und Professor Werner von Croy durch die finsternen Ruinen von



Extra: Als Bonus hat Eidos eine kleine Galerie spendiert, in der ihr Lara in Action mit einem Dreamcast sehen könnt.

Kambotscha. Hier erklärt euch euer Freund alle wichtigen Moves, damit ihr gut vorbereitet in das Abenteuer starten könnt. Die eigentliche Story setzt einige Jahre später an. Lara befindet sich in Ägypten, wo sie sich auf die Suche nach dem Grab des Seth macht. Ganz im alten Tomb-Raider-Stil bewegt ihr euch durch die finsternen



Nebelig: In den ägyptischen Gräbern findet sich seltsamer Dunst. Ob es sich hierbei um einen Sandsturm handeln soll, ist nicht ganz klar.



Gefährlich: Wer bei TRIV unachtsam ist, wird schnell von fiesen Fallen als Nadelkissen missbraucht.



Level-Swap: In Alexandria darf der Spieler jederzeit zwischen drei verschiedenen Welten wechseln.



Nicht nur im tiefen Dschungel, auch zu Hause vor dem Dreamcast steht Lara ihren Mann bzw. ihrer Frau.



Georg: Es ist wirklich sehr zuvorkommend von Eidos, dass sie den Dreamcast mit vielen PC-Umsetzungen versorgen. Auch Tomb Raider IV: The Last Revelation sorgt dafür, dass der DC eine immer interessantere Konsole wird. Sollten eingefleischte Sega-Fans noch keinen Teil auf der PlayStation gespielt haben, können diese jetzt mit dem vierten Teil auf DC bedenkenlos zugreifen. Allerdings muss man den Entwicklern ankreiden, dass sie vielleicht etwas zu wenig auf eine konstante Framerate geachtet haben, denn besonders in großen Räumen geht diese ein bisschen in die Knie. Auch wo viele Nebel- und Dunst-Effekte zum Einsatz kommen, könnte TRIV eigentlich flüssiger laufen.



Unvorsichtig: An dieser Stelle geht euer Freund im ersten Level verloren. Hätte er nur die Finger von dem Artefakt gelassen, müsste er später nicht humpeln.



Eingebrochen: Um im ägyptischen Museum an die benötigten Gegenstände zu gelangen, schießt Lara kurzerhand die Tür auf.



Trübend: Selbst in unterirdischen Zitadellen kommt der neue Dunst zum Einsatz.

Intro

Auf der Suche nach dem Grab des Seth durchstreift Lara Croft Ägypten.



Katakomben hindurch. Im harten Adventure-Alltag gibt es zwischen Kletter- und Rätsel-Passagen nur wenig Abwechslung. Lediglich einige neue Moves frischen den vierten Teil etwas auf. Trifft Lara jetzt an eine große Stange, nimmt sie diese prompt in die Hand und klettert an dieser nach oben. Auch das selbstständige Öffnen von Türen zählt zu ihrem neuen Repertoire. Sind einige Level erfolgreich beendet, findet sich der Spieler in Alexandria wieder, wo er jederzeit zwischen drei verschiedenen Welten wechseln darf. Das ist zwar ein ganz netter Gimmick, weitet das Gebiet, welches es zu durchsuchen gilt, aber auf eine gigantische Ebene aus. Ohne Hinweise können hier schon einige Stunden vergehen, bis es in einem anderen Level weiter geht.

Technik: Nicht ganz perfekt

Durch die immense Power des Sega Dreamcast war es den Codern von Eidos möglich, das ganze Spiel noch etwas zu verbessern. Obwohl diese Elemente nur grafischer Natur sind, schaffen sie in manchen Bereichen eine sehr gute Atmosphäre. Mit neuen Nebel- und Dunst-Effekten sollen keine Ressourcen geschont werden, vielmehr versucht das Umsetzungsteam dadurch noch realistischere Locations zu schaffen. Ebenso hat man die Texturen der zahlreichen Gebäude überarbeitet. Betrachtet man die Mauern aus der Nähe, fällt sofort ein feiner Bump-Mapping-Effekt auf. Ferner hat die wohlgeformte Schönheit einen realistischen Schattenwurf verpasst bekommen, der sich je nach dem Einfallswinkel der Lichtquelle verändert. Ein ganz spezielles PC-



Finger weg: Nur wer sich dieser Mumie lange genug entziehen kann, erreicht den rettenden Ausgang.

Feature haben die Programmierer dennoch unverändert übernommen. Betrachtet man den Raum aus der Free-Look-Perspektive, wird die Heldin transparent. Somit erhält der Spieler immer den vollen Überblick.

Die Tomb-Raider-Schnitte

Nach jahrelangen Spekulationen ist es nun endlich bekannt. Die bildhübsche und mit den nötigen Ambitionen versehene Angelina Jolie soll die weibliche Hauptrolle im Tomb-Raider-Film spielen. Die Regie-Arbeit übernimmt Simon West, der mit „Die Tochter des Generals“ und „Con Air“ schon einige Erfolge feierte.



Der schmale Grat: Beim Überqueren dieser Passage sollte der Spieler den Jeep gut beherrschen.



Fantastisch: Durch die geglätteten Texturen wirkt das ganze Ambiente sehr viel schöner. Die Proportionen von Lara scheinen ebenfalls etwas runder zu sein.

Test Dreamcast

Hersteller: Core Design
 Vertriebs: Eidos
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Eidos
 Vergleichbar mit: Tomb Raider 3 (81%)
 Pakete: Vibration-Pak, VMU
Erscheint: erhältlich

Grafik: 84 Sound: 76

Fun: 87



Grand Theft Auto 2

Dreamcast Shoot 'em Up Von einem, der auszog, das Verbrechen kennen zu lernen. Der Kultmix aus Chaos und guter Laune landet auf dem DC!

Strichmännchen-Reinkultur endlich auch auf Dreamcast! Für alle, die Grand Theft Auto noch nicht kennen, hier ein kurzer Tipp zum allgemeinen Umgang mit dem Spiel und seiner Thematik: Nicht ernst nehmen!

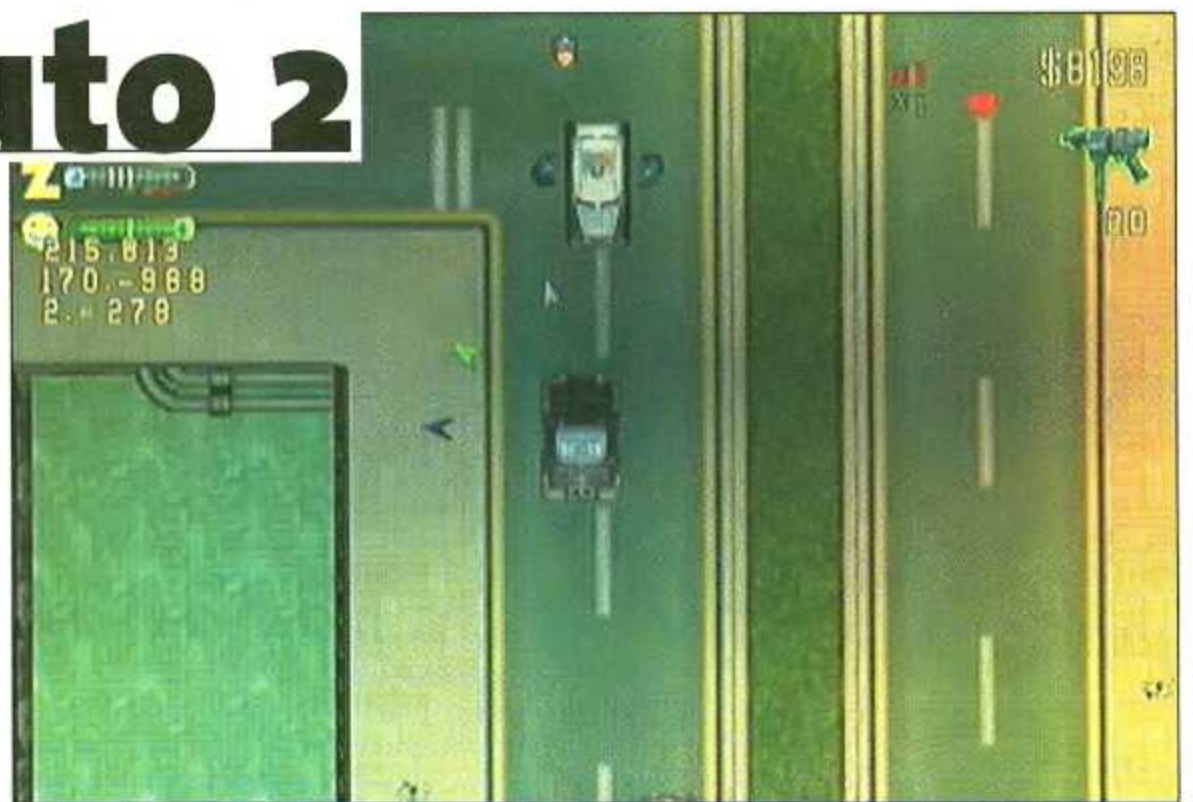
Spielablauf: Abwechslung pur
Erneut schlüpft ihr in die Rolle eines Kleinkriminellen, der versucht, bei den Obermotzen der ansässigen Unterwelt-Gangs Eindruck zu schinden. Hierzu besteht eure Aufgabe darin, Verbrechen zu begehen. Ihr startet in einem kleinen neutralen Stadtgebiet und müsst euch entscheiden, welcher Gang ihr eure Aufwartung schenken wollt. Da die Orientierung in einer Großstadt alles andere als einfach ist, zeigen euch drei farbig markierte Pfeile die einzelnen Gebiete an. Klaut ihr nun beispielsweise in einem Gebiet ein Fahrzeug, ist die dort ansässige Gang logischerweise stinksauer, bei den anderen jedoch steigt euer Ansehen. Aber nicht nur Auto-

beschaffung liegt in eurem Auftragsbereich. Neben Tätigkeiten wie Botengänge, Sprengstoffanschläge und Geldbeschaffung steht noch die ein oder andere delikate Mission an. Dummerweise dürft ihr in GTA 2 nicht wüten, wie es euch beliebt, denn sehr schnell wird die Polizei auf euch aufmerksam und versucht euch das Handwerk zu

legen. Während man im ersten Teil noch locker einige Streifen loswerden konnte, bietet GTA 2 schon heftige Steigerungen. So taucht neben dem FBI auch schon mal die Armee auf, um euch dingfest zu machen. Es empfiehlt sich also, anfangs (vor allen wenn noch nicht genügend Waffen auf dem Habenkonto liegen) das Ganze etwas ruhiger anzugehen.

Technik: Grafik pfui, Steuerung hui

Grafisch steht die DC-Version der PC-Fassung in nichts nach. Sicher, Hand aufs Herz, der DC kann mehr auf den Screen zaubern, aber das würde das einmalige Flair von GTA 2 sicherlich zerstören. Denn gerade in seiner schlichten Darstellung liegt ein Reiz des Spiels. Was man als Spieler geboten bekommt, lässt sich liebevoll mit kunterbunter Smarties-Grafik umschreiben. Zusätzlich werden die Gehörgänge mit fetziger Musik, die der Thematik angepasst ist, verwöhnt. Steuerungstechnisch benötigt man sicherlich einige Minuten, um seinen Charakter gezielt und genau durch die Stadt zu steuern, aber dann macht es wahre Freude. Warum man bei GTA 2 darauf verzichtet hat, die Internet-tauglichkeit der Konsole zu nutzen, bleibt uns ein Rätsel. Gerade durch

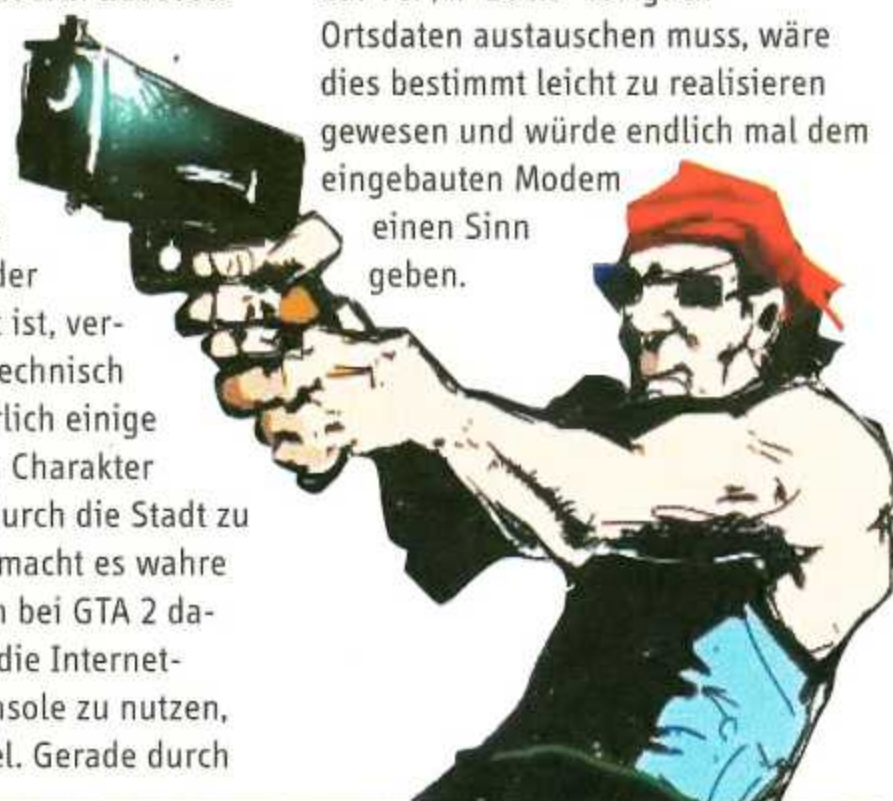


Polizei-Einsatz: Böses Verhalten zieht die Aufmerksamkeit der ansässigen Polizei auf sich. Allerdings solltet ihr das vermeiden, da diese so penetrant wie Filzläuse sind.



Goodies: Wer sich in der Stadt genau umschaute, findet reichlich Power-ups.

die Tatsache bedingt, dass ein Spiel auf TCP/IP-Basis "lediglich" Ortsdaten austauschen muss, wäre dies bestimmt leicht zu realisieren gewesen und würde endlich mal dem eingebauten Modem einen Sinn geben.



Uwe: Was soll ich zu Grand Theft Auto 2 noch schreiben? Schon der gesamte Haupttext wird sich wie ein Lobgesang lesen. Entweder man liebt es oder man kann damit nichts anfangen. In unserem Fall geht der Daumen steil nach oben. Vor allem weil Gunther drohend hinter mir steht und es bestimmt nicht zulassen würde, dass man seiner geliebten GTA-Serie auch nur ein Härchen krümmt. Es ist aber tatsächlich nicht einfach, Kritik am Spiel zu finden. Die Grafik sieht trotz Strichmännchen-Look klasse aus, die Steuerung ist sehr sauber, die Story erneut abgefahren und auch die abwechslungsreichen Missionen bieten wochenlange Unterhaltung. Lediglich der Schwierigkeitsgrad ist ein wenig höher als in den Vorgängern angesetzt. Hier hätte eine Einstellmöglichkeit in mehrere feine Stufen seine Berechtigung gefunden. Ansonsten einfach perfekte Unterhaltung. Und während Gunther neben mir ablacht, noch das kurze Fazit: Daumen hoch!

Test Dreamcast

Hersteller: DMA
 Vertrieb: Take 2
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Take 2
 Vergleichbar mit: Grand Theft Auto: London 1969 (85%, PS)
 Faktoren: Passwörter, VMU
Erscheint: erhältlich

Grafik: 68 Sound: 65

Fun: 89



Aufstand an der Straßenecke: Erschossene Rivalen locken Rettungswagen an. Sprengt ihr diese, trifft kurz darauf die Feuerwehr ein.



Flammenwerferrealität: Sehr effektiv ist das Feuer des Flammenwerfers.

Explosiv, durchgeknallt: Wer ein paar Dollar auf seinem Kontostand verbuchen will, kann sinnlos alles, was in der Stadt ist, in die Luft sprengen. Bringt zwar nichts, beruhigt aber die Nerven.

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

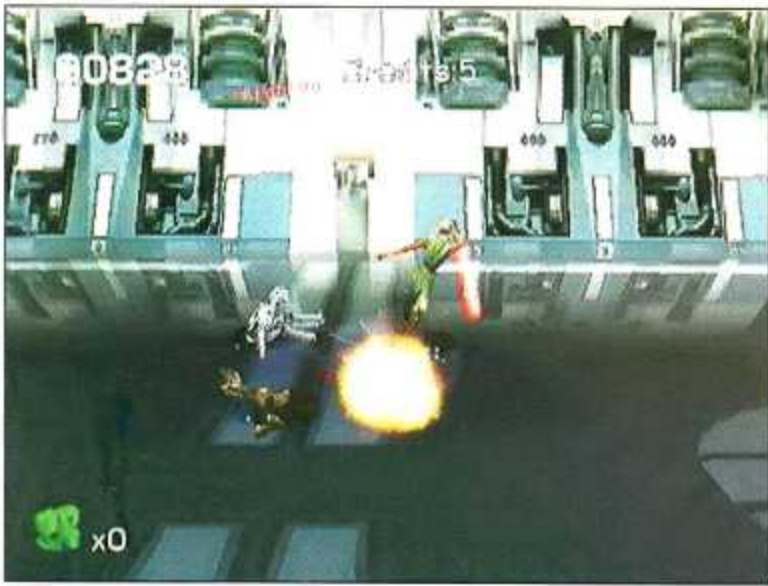
MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

MISSING PAGE

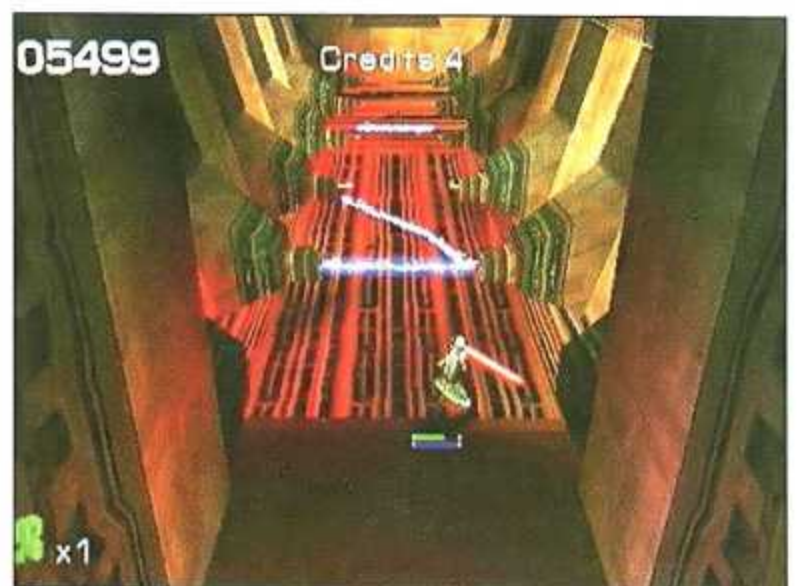
MISSING PAGE



Schlagtechniken: Ihr dürft mit den Buttons immerhin drei verschiedene Attacken ausführen.



Frust ablassen: Habt ihr von den Druiden die Nase voll, dürft ihr euren Ärger an den wehrlosen Konsolen auslassen.



Geschicklichkeitstest: Diesen unter Strom stehenden Abgrund passiert ihr am besten über die Blöcke am Rand.

Star Wars: Episode I Jedi Power Battles

PlayStation Action-Adventure Nach "Die dunkle Bedrohung" kommt nun ein weiterer Star-Wars-Teil, der die Episode I nachspielt.

Die nicht gerade prickelnde „Dunkle Bedrohung“, mit der sich die Fans aber zumindest anfreunden konnten, wird nun von Lucas Arts in den Jedi Power Battles neu aufbereitet. Dass es dabei wieder um die Geschichte der Episode I geht, dürfte wohl die wahren Fans wenig abschrecken.

Spielablauf: Mit fünf Jedis ins Vergnügen

Ihr spielt wahlweise einen von fünf mehr oder weniger bekannten Jedi-Rittern aus Episode I. Neben Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn, die die Fahne der Jedis durch den Film hindurch hoch hielten, dürfen nun auch Plo Koon, Mace Winden und Adi Gallia in die Story eingreifen. Ähnlich wie in „Die dunkle Bedrohung“ beginnen die zehn Levels, die ihr in zwei Schwierigkeitsgraden



Ganz nett: Das Intro, in dem die spielbaren Jedis vorgestellt werden, ist beinahe das Interessanteste am gesamten Spiel.

durchspielen dürft, auf dem Handelsschiff vor Naboo. In gepflegter Hack&Slay-Manier prügelt ihr euch durch die großen Levels und schlägt auf alles, was sich bewegt. Neben den Druiden dürft ihr auch diverse Steuerkonsolen zu Kleinholz verarbeiten. Selbstverständlich gibt es wieder Stellen, an denen eure Geschicklichkeit gefragt ist. Ihr hüpfert auf verschiedenen Plattformen umher oder überwindet eine unter Strom stehende Senke. Zwischendurch trifft ihr immer wieder auf knifflige Bosse, die euch mit ihren Spezialangriffen schwer zusetzen.



Bosse: Diesem Zwischengegner müsst ihr die Arme abschlagen.

Technik: Ein Schuss in den Ofen

In Sachen Technik präsentiert sich Jedi Power Battles von seiner schlechtesten Seite. Die total pixelige Grafik zählt noch zu den Punkten, die man am leichtesten verkraftet. Ebenso einfallslos ist die Musik, die sich zwar an der Star-Wars-Thematik orientiert, aber nichts Neues bietet. Der Aufhänger ist die Steuerung. Steht ein Gegner vor euch, ist er leicht zu treffen. Ist er hinter euch, habt ihr ein Problem, da sich euer Charakter mit einer Geschwindigkeit

umdreht, die eine Schnecke überbieten kann. Dass ihr nebenbei vom Gegner kräftig unter Beschuss genommen werdet, ist wohl klar. Die eingebaute Möglichkeit, einen Gegner zu fokussieren, ist entsprechend unzuverlässig. Das Gleiche trifft auf die Geschicklichkeitstests zu, die mal einfach, mal schwer sind, je nach dem welche Laune euer Pad gerade hat. Als Krönung sterbt ihr an Stellen, an denen nicht einmal der Hauch



René: Was Lucas Arts mit diesem Spiel erreichen will, ist ziemlich offensichtlich. Hier geht es nur um reines Vermarkten des Namens Star Wars, also um Abzocke. Die grotten-schlechte Technik und Steuerung kann man nur als schlampig programmiert brandmarken. Jedes weitere Wort ist ein Wort zu viel. Auch von der Geschichte weist Jedi Power Battles nichts Neues auf. Ihr spielt die gleiche Story wie in „Die dunkle Bedrohung“, nur dass ihr hier einen Charakter auswählen dürft. Zwischen den zwei Schwierigkeitsgraden habe ich keinen Unterschied feststellen können. Ferner wurde die mangelnde Intelligenz der feindlichen Druiden durch Quantität ausgeglichen. Letztendlich ist Jedi Power Battles wesentlich schlechter als „Die dunkle Bedrohung“.

Test PlayStation

Hersteller: Lucas Arts
 Vertrieb: THQ
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
 Ca. Preis: 89,- DM
 Muster von: THQ
 Vergleichbar mit: Die dunkle Bedrohung (68%)
 Fakten: 5 Charaktere, Dual Shock, 2 Schwierigkeitsgrade
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 43 Sound: 58

Fun: 51





Slalomkurs: Absolvier den eng gesteckten Parcours innerhalb des knappen Zeitlimits und erhaltet nette Boni.



Staubiger Ritt: Was kann es Schöneres geben, als mit einem solchen PS-Monster durch die Städte zu brausen?



Schönes Erscheinungsbild: Die einzelnen Flitzer aus den schwäbischen Werkhallen wurden ansprechend modelliert.

NFS: Porsche Unleashed

PlayStation Rennspiel Electronic Arts schaltet einen Gang hoch, denn die NFS-Reihe begibt sich in die fünfte Runde.

EA verzichtet im aktuellen Produkt der meist überzeugenden NFS-Serie auf mehrere teure Lizenzen. Dahingegen setzen die Publisher vollständig auf die Edel-Modelle aus schwäbischen Landen. Porsche Unleashed stellt nun nach Porsche Challenge bereits den zweiten Titel dar, der sich vollkommen der von Ferdinand Porsche gegründeten Firma widmet.

Spielablauf: Porsche ohne Ende
Anfangs mag euch die Vielfalt der fahrbaren PKW vielleicht etwas verwirren, dennoch wurden die unzähligen Boliden in mehrere Gattungen, wie etwa die 911er-Reihe, unterteilt. Zum einen dürft ihr in den Quick-Races beispielsweise mit einem Porsche 914 1,7 oder einem 911 S auf die Pisten, um euer Glück im

Time-Battle oder der Verfolgungsfahrt zu suchen. Die Cops stellen hier die ganze Härte des Gesetzes unter Beweis, denn ihr werdet durch ihre Aktionen hartnäckig gefordert. Wahlweise dürft ihr gegen bis zu vier menschliche Mitspieler eine Hatz nach einer vorher festgelegten Anzahl von Flaggensymbolen durchführen. Ferner wird euch in der Option Factory-Driver die einzigartige Chance offeriert, einmal den Testpiloten spielen zu dürfen. Die Werks-Ingenieure stellen euch verschiedene Vorgaben, die es zu erfüllen gilt. Zum Beispiel muss ein in sonnigen Gefilden beheimateter Slalomkurs mitsamt knackigem Zeitlimit gemeistert werden. Erreicht ihr die gesteckten Ziele, erhaltet ihr als Belohnung neue, seltene Porsche-Modelle. Des Weiteren bietet EA in dem mit

Evolution betitelten Menüpunkt die ansehnliche Möglichkeit, mit den Produkten der Schwaben durch die letzten 50 Jahre hinweg Rennen zu bestreiten. Ihr beginnt eure Entwicklung mit den Flitzern aus den 50er-Jahren. Um an die begehrten Preisgelder zu gelangen und der gesamten Konkurrenz eure Heckansicht zu präsentieren, tretet ihr bei Turnieren oder Wochenend-Rennen an. Das gewonnene Geld darf sogleich im Porsche-Zentrum angelegt werden, um bessere Boliden zu erstehen. Nachdem die jeweils drei Klassen umfassende Ära durchgespielt wurde, gelangt ihr in den Genuss eines speziell angefertigten Videos vom staubigen Ritt in der Nähe des Grand Canyon bis hin zu einer Fahrt im verschneiten Schwarzwald.

Technik: EA-Level klar verfehlt
Technisch betrachtet wirkt NFS: Porsche Unleashed klar veraltet. Zwar fährt EA im Einzspieler-Modus eine konstante Framerate auf, trotzdem offenbart sich gerade in Bezug auf einen schönen Grafikaufbau die klare Schwäche. Deutlich auf die Mattscheibe ploppende Landschaftsabschnitte sprechen nicht gerade für EA. Man bietet jedoch einen



Rückblick: Ein Blick nach hinten und ihr seht genau, wo die Konkurrenz fährt.

angenehmen Motoren-Sound. Ganz in der Tradition der Steuerung der Vorgänger setzt EA auch im Porsche-Game auf eine eingängige und leicht zu beherrschende Lenkung der einzelnen Boliden.

Swen: Am neusten Aufguss der NFS-Reihe werden sich mit Sicherheit die Gemüter scheiden. Auf der einen Seite muss hervorgehoben werden, dass man gegenüber den beiden Vorgängern optisch klar den Kürzeren zieht. Grobpixelige Umgebungen sowie überdeutlich ins Bild ploppende Häuserzeilen zeugen nicht gerade von einem durchgestylten Produkt. Auf der anderen Seite stechen gerade die opulent gestaltete Präsentation und der relativ große Gesamtumfang heraus. Doch was nützen letztere Punkte, sobald der technische Rahmen den Spielspaß überdeutlich in die Tiefe reißt?



Duell der Schwaben: Die Zweikämpfe vor den Haarnadelkurven gehören zu den Höhepunkten in NFS: Porsche Unleashed.



Original-Vehikel: Mehrere Dutzend Porsche-Modelle stehen bereit, um die Pisten zu beackern.



In die Falle geraten: Um dem Polizeiwagen zu entkommen, solltet ihr knallharte Fahrmanöver auf den Screen bringen.



Capture the flag: Wie der Name bereits andeutet, besteht eure Aufgabe hierbei im Einsammeln der Flaggensymbole.

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **Need For Speed 3 (85%)**
 Fakten: **Porsche-Lizenz, Dual Shock, Multitap**
Erscheint: Mai 2000

Grafik: 63 Sound: 70

Fun: 73



Keilerei in der Werkstatt: Zeitgleich treten euch mehrere Schergen gegenüber, um euren Rettungsauftrag zu vereiteln.

Jackie Chan's Stuntmaster

PlayStation Beat 'em Up Einzig der gelenkige asiatische Kampfsportler besitzt die Fähigkeiten, seinen vermissten Opa zu retten.

Das fernöstliche Multitalent Jackie Chan treibt nunmehr bereits seit vielen Jahren sein Unwesen in spaßigen Prügelfilmen. Immer wieder stellt der wieselflinke Jackie seine Klasse unter Beweis. Radical Entertainment widmet sich nun im neusten Titel vollkommen dem dauergrinsenden Derwisch, welcher bis heute auf ein Stunt-Double verzichtet.

Spielablauf: Prügeln wie im Film

Bereits in der in Spielegrafik gehaltenen Eröffnungssequenz werdet ihr mit den Tatsachen konfrontiert, denen ihr euch stellen müsst. Euer heiß geliebter Opa wurde von machthungrigen Triaden-Mitgliedern entführt. Euer einziges Ziel ist es, das Familienmitglied aus den Fängen der kriminellen Schergen zu befreien. Aber der Weg ist mit Hindernissen aller Art nur so gepflastert. Zahlreiche Schergen versuchen, dieses Vorhaben erfolgreich zu vereiteln. Ihr schlüpft natürlich in die virtuelle Haut des Faust-Akrobaten, um euch prügelnd durch die Reihen der Halunken zu schlängeln. Hierzu bewegt ihr euch relativ frei durch die düsteren Locations. Kisten oder Markisen werden genutzt, um in bester Plattformer-Manier an erhöht



Flucht nach vorn: Während der Zwischenspiele müsst ihr ankommenden Vehikeln entronnen.

gelegene Passagen zu gelangen. Zusätzlich zu den ohnehin schon actionreichen Beat'emUp-Einlagen sollten noch diverse Symbole, etwa chinesische Masken, eingesammelt werden, die euch Zusatzpunkte einbringen. Ferner ist eure angeschlagene Gesundheit durch aufgenommene Fast-Food-Päckchen wiederherzustellen. Herumliegende Gegenstände, zum Beispiel Pfannen, Fische (!) oder ein Auspuff, lassen sich trefflich im Nahkampf gegen die chinesische Mafia einsetzen.

Technik: Potential nicht genutzt

Betrachtet man die Ergebnisse, die so manche Schmiede aus Sonys 32-Bitter zu kitzeln vermag, lässt euch Jackie Chan nur gähnen! Die Animationen des Hauptdarstellers wurden stimmungsvoll inszeniert. Demgegenüber wurde jedoch bezüglich der einzelnen Locations kräftig gespart. Nahezu alle Levels ähneln sich nach kurzer Spieldauer zu sehr, um längerfristige Abwechslung zu garantieren. Zudem laufen die eingestreuten Kampfeinlagen meist nach dem Motto des schnellen Button-Drückens ab. Lediglich die teils süffisanten Kommentare des Großmeisters persönlich sorgen hier und da für ein wenig Grinsen.



Unfairer Einsatz: Selbst verrostete Auspuffanlagen lassen sich vorzüglich als Schlagwerkzeug einsetzen.



Artistische Einlage: Wie das reale Vorbild, so hat auch euer virtueller Held den waghalsigen Mauersprung auf dem Kasten.



Vorsicht, heiß! Tretet ihr auf die Kochplatten, springt Jackie in bester Film-Manier über den Herd.



Mario: Ich war gerade auf dieses Game sehr gespannt. Doch wieder einmal hat sich deutlich gezeigt, dass eine zugkräftige Lizenz oder ein großer Name noch lange kein gutes Spiel ausmachen. Wäre Jackie Chan vor drei Jahren erschienen, hätte man damit wohl noch jemanden hinterm Ofen hervorlocken können. Aber wir schreiben das Jahr 2000. Hier erwarte ich von einem Prügler nicht nur auf der technischen Seite viel mehr. Gut, die technischen Mängel ließen sich noch einigermaßen verdrängen, würde nicht zusätzlich der Spielspaß auf der Strecke bleiben. Einzig einige in planloser Reihenfolge aneinander gereichte Aktionen sorgen für den schnellen Knockout der Widersacher. Tut mir leid, Jackie! Der Asiate hätte wahrlich mehr verdient.

Test PlayStation

Hersteller: Radical Entertainment
Vertrieb: SCED
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 59,95 DM
Muster von: SCED
Vergleichbar mit: Ehrgeiz (81%)
Fakten: Analog, Dual Shock
Erscheint: Mai 2000

Grafik: 61 **Sound:** 48

Fun: 55



Big Ol' Bass Fisherman's Bait 2

PlayStation Geschicklichkeit

Neben Pferde-, Koch- oder Musik-Simulationen steht der virtuelle Angelsport ganz oben in der Gunst japanischer Videospiele. Mit Big Ol' Bass: Fisherman's Bait 2 erreicht ein Ableger dieser ungewöhnlichen Spielgattung nun auch unsere heimischen PAL-Gefilde. Konamis Angelsim bietet eine Vielzahl an Modi, die an den verschiedensten Schauplätzen unseres Planeten spielen. Dabei verändern unterschiedliche Wasserqualitäten und Wetterverhältnisse nachhaltig das Beißverhalten der Fische. Die Wahl des Köders sollte mit Bedacht getätigt werden, da jeder Kaltblüter eine andere Vorliebe besitzt. Des Weiteren sorgt der Zweispieler-Modus für Langzeitspielspaß. Auch technisch bietet die Fischjagd ein solides Gesamtbild, so dass nicht nur Freunde des Angelsports einen Blick auf Big Ol' Bass werfen sollten. (Udo)

Fun 73%

Tiger Woods PGA Tour 2000

PlayStation Sport

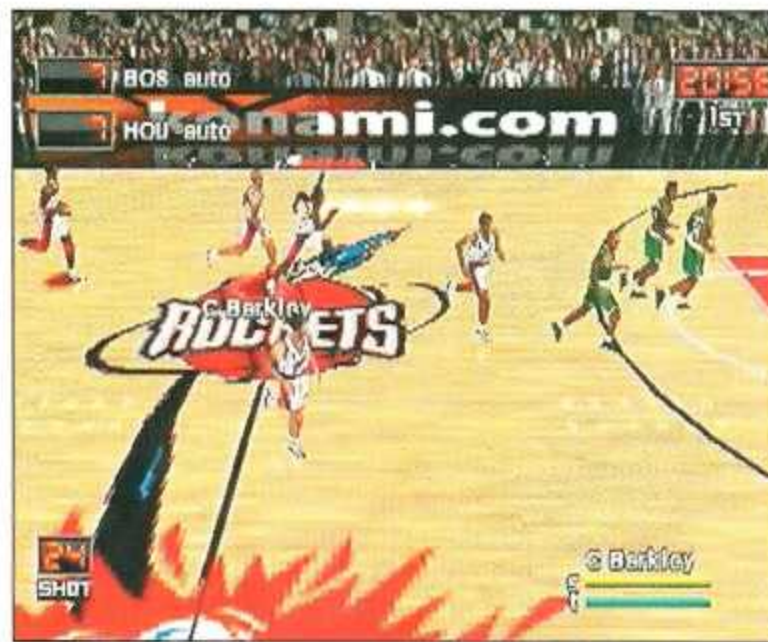
Freunde der Golfschläger-Zunft haben in dieser Ausgabe wirklich viel Stoff zum Schmökern. Mit Tiger Woods PGA Tour 2000 liegt uns der neueste Vertreter aus der Electronic-Arts-Familie vor. Schon mit Cyber Tiger gelang es den Codern, etwas frischen Wind in die angestaubten Golfspiel-Segel zu blasen. Durch die neuen Möglichkeiten des Dual-Shock-Analog-Sticks simulierten die Profi-Coder die Bewegung des Schlagarmes. Somit konnte der Ball wesentlich gefühlvoller über den Platz bewegt werden. Auch in Tiger Woods PGA Tour 2000 wird diese Idee weitergesponnen, jedoch erweist sich diese Schlagmethode als nicht besonders genau. Es ist nahezu unmöglich, den Ball mit gezieltem Effekt abzuschlagen. Selbiges Problem hat der Spieler dann beim Einlochen des weißen Geschosses. Hier verschiebt man meist unnötig, weil die Anzeige erst nach dem Putt-Versuch eingeblendet wird. Obwohl man sich bei den acht unterschiedlichen Spiel-Modi sichtlich Mühe gegeben hat, will auf Dauer keine Motivation aufkommen. Grafisch ist Tiger Woods sehr schlicht und kann nicht einmal neben Sonys Everybody's Golf 2 bestehen. (Georg)

Fun 63%





Slam-Dunk! Mit der etwas kompliziert zu steuernden Replay-Funktion lassen sich die Dunks begutachten. (PS)



Strichmännchen unter sich: Die Spieler werden auf der PlayStation recht mager dargestellt. (PS)



Weichspüler: Die N64-Variante wirkt hingegen richtiggehend verwaschen. (N64)

NBA in the Zone 2000

N64/PS American Sports Basketball erfreut sich dank des ausgeklügelten NBA-Marketings mittlerweile auf der ganzen Welt größter Beliebtheit. Grund genug für Konami, in die dritte Runde zu gehen.

NBA in the Zone 2000 ist ein typisches Basketball-Spiel. Zum einen verbindet es Simulation mit Arcade-Elementen und zum anderen eine komplette NBA-Lizenz mit dem gesamten Spielplan der aktuellen Saison. Diese Features gelten als normal und reißen niemanden mehr vom Hocker. Daher versucht Konami, Basketball-Fans mit zusätzlichen Modi, wie 3-Punkte- und Dunking-Wettbewerb, zu ködern. In diesen Punkten sind die PlayStation- und die N64-Version identisch. Ansonsten unterscheiden sie sich sehr stark voneinander.

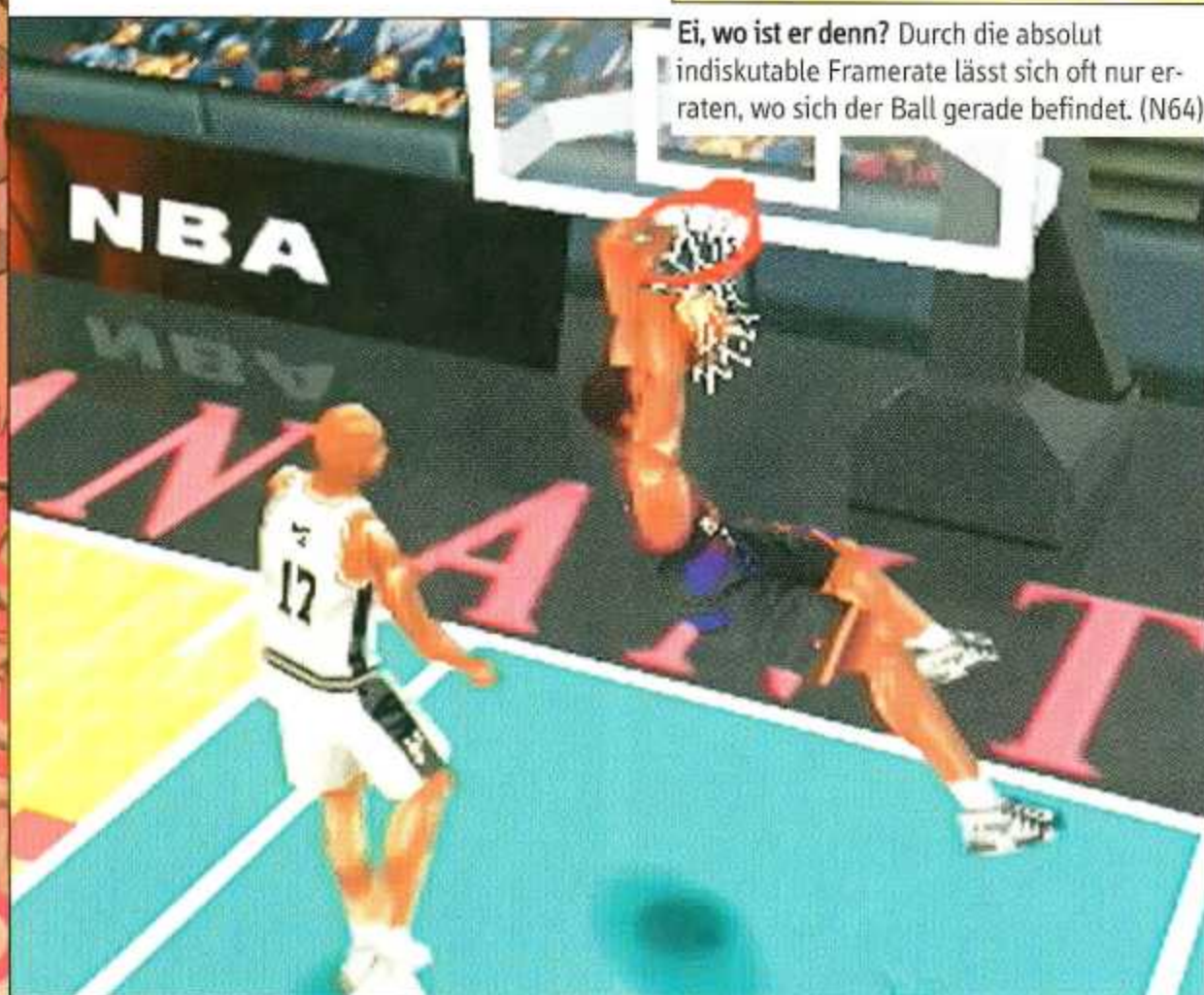
Spielablauf: Schwere Patzer vermiesen jeden Spaß

Weder die PS- noch die N64-Version lässt sich gut spielen, wobei die Modul-Fassung durch eine unglaublich miserable Framerate fast unspielbar ist. Kommt das gegnerische Passspiel erst einmal ins Rollen, weiß

man schließlich überhaupt nicht mehr, wo sich der Ball befindet. In beiden Versionen enttäuscht besonders die Darstellung der Akteure. Während die PS-Spieler wie Strichmännchen aussehen, wirken die N64-Stars eher wie in Weichspüler ertränkt, ganz zu schweigen von der Animation, die weder realistisch noch dynamisch wirkt. Die Spielbarkeit kann man bei der N64-Version als gelungen bezeichnen, obwohl auch hier ein Power-Dripping mit einem Center fast immer zum Erfolg führt, was nicht gerade für eine ausgereifte KI spricht.



Ei, wo ist er denn? Durch die absolut indiskutable Framerate lässt sich oft nur erraten, wo sich der Ball gerade befindet. (N64)



Kleiner Vorteil: Die Animationen und die Spieler selbst wirken auf dem Nintendo 64 noch etwas besser als auf der PlayStation. (N64)



Feintuning: Die Starting-Line-ups lassen sich einfach auf die eigene Taktik anpassen. (N64)



Durchtanken leicht gemacht: Ohne Probleme kann man den Computergegner weghauen. (PS)

Technik: Schwache Leistung, fouled out!

Eigentlich wirken beide Fassungen wie Spiele aus der ersten Generation. Da ist das Anhängsel 2000 fast schon lächerlich. Schlechte Framerate, schwache Animation und ein belangloser Sound (Sprachausgabe?) lassen NBA in the Zone 2000 im Vergleich zu EA-Produkten sehr alt aussehen. Teilweise sind die eingeblendeten SpielerGesichter bei Statistiken so schlecht, dass man nur erraten kann, wer sich dahinter verbirgt.



Kleine Kaffeepause: Um eine Saison zu berechnen, braucht es schon ein paar Minuten. (N64)



Sven: Basketball-Spiele machen besonders im Multiplayer-Modus Spaß. Da bildet NBA in the Zone

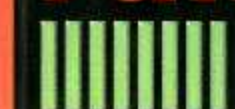
2000 keine Ausnahme, zumindest wenn es in Relation zum Einzelspieler-Vergnügen gesehen wird. Hier habe ich selten so viel Frustrerlebt. Zwar ist es kinderleicht, sich den Ball zu schnappen, die Turbo-Taste zu drücken und dann mit einem Dunk abzuschließen, allerdings fehlt auf Dauer doch der Anspruch. Insgesamt fragt man sich sowieso, wo die Computer-Intelligenz geblieben ist. Im direkten Vergleich zu anderen Basketball-Spielen zieht NBA in the Zone 2000 eindeutig hinter den Kürzeren und bleibt Welten hinter den aktuellen Referenzen NBA Live 2000 und NBA 2K zurück.

Test Nintendo 64

Hersteller: Konami
 Vertrieb: Konami
 Spieleranzahl: 1 - 4
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 109,- DM
 Hersteller von: Konami
 Vergleichbar mit: NBA Live 2000 (PS, 89%), NBA 2K (DC, 94%)
 Pakete: Memory-Pak, Rumble-Pak
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 32 Sound: 50

Fun: 40



Test PlayStation

Hersteller: Konami
 Vertrieb: Konami
 Spieleranzahl: 1 - 8
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 99,- DM
 Hersteller von: Konami
 Vergleichbar mit: NBA Live 2000 (PS, 89%), NBA 2K (DC, 94%)
 Pakete: Dual Shock, Memory-Card, Multitap
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 44 Sound: 57

Fun: 49



Everybody's Golf 2

PlayStation Sport Was macht diese Knuddel-Sportsimulation zu jedermanns Golf?

Wer unser Heft schon lange liest, dem ist vielleicht aufgefallen, dass ein Spiel seit geraumer Zeit die Golf-Charts dominiert. Mit dem Sequel zu Everybody's Golf beschert uns Sony erneut einen absoluten Top-Titel. Doch was hat sich im Vergleich zum Vorgänger alles verändert? Betrachtet man die japanische Version des Golf-Klassikers, sticht bereits ein gravierender Unterschied ins Auge. Nicht nur dass einige Display-Anzeigen gründlich überarbeitet wurden, auch die

Sportfiguren hat man für die europäischen und amerikanischen Spieler etwas abwechslungsreicher designt. Am eigentlichen Gameplay hat sich, verglichen mit dem Vorgänger, nur wenig geändert. Ganz wie es sich für einen erfolgreichen Golfer gehört, bemüht sich der Spieler mit seinem Schläger mit möglichst wenig Versuchen den Ball in das dafür vorgesehene Loch zu befördern. Das hört sich jetzt vielleicht etwas langweilig an, doch durch die zahlreichen Spielmodi bietet Every-



Mario: Everybody's Golf 2 hat alle Qualitäten, die ich von einem Sportspiel erwarte. Obwohl die Bitmap-Grafik der Spielfiguren nicht mehr ganz zeitgemäß erscheint, sind mir diese doch lieber als clippende, pixelige Polygon-Männchen. Mit dem simplen und einfach zu verstehenden Spielprinzip, welches ohne komplexe Equipment-Kenntnis und Know-how auskommt, dürften selbst Einsteiger sofort klar kommen. Aufgrund der ab-

wechslungsreichen Spielvarianten bietet dieses Game erneut eine immense Spieltiefe, die selbst nach Wochen intensiven Zockens noch nicht ganz ausgereizt sein dürfte. Diese positiven Neuerungen zusammen mit einer nicht ganz so steril wirkenden Grafik machen Everybody's Golf 2 zu der neuen Referenz in diesem Genre, verweisen alle Hardcore-Simulationen auf die hinteren Plätze und lösen damit den ebenfalls grandiosen Vorgänger ab.



Grandios: Wer schon zu Anfang des Matches einen gelungenen Abschlag vorweist, hat einen klaren Vorteil auf seiner Seite.

body's Golf 2 jede Menge Abwechslung. Vor allem das Freispiel von neuen Charakteren, gegen die man in einem Turnier gewinnen muss, erweist sich als besonders spannend. Durch den teilweise recht knackigen Schwierigkeitsgrad werden auch diejenigen, die das Prequel bereits gemeistert haben, noch eine angemessene Herausforderung finden. Die gute Optik des ersten Teiles wurde fast unverändert übernommen. Lediglich umherfliegende Objekte, wie Laub oder Schmetterlinge, verleihen der Atmosphäre jetzt eine gewisse Lebendigkeit. Genau wie im Vorgänger auch gibt es wieder eine geniale Hintergrund-Musik, welche mit ihren chilligen Rhythmen selbst verspannte Workaholics bei dem genialen Ausgleichssport relaxen lässt.

Test PlayStation

Hersteller: Clapp Hanz
Verteiler: Sony
Spielerszahl: 1-4
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Master von: Sony
Vergleichbar mit: Everybody's Golf (85%)
Fakten: Bonus-Charaktere, zum Beispiel Sir Dan Fortesque, 6 Kurse
Erscheint: Mai 2000

Grafik: 73 **Sound:** 79

Fun: 87



Army Men: Sarge's Heroes

PlayStation Shoot 'em Up Was passiert, wenn ein einsamer Spielzeug-Sarge alleine gegen den Feind zieht?

Genau! Ein PlayStation-Spieler wird gebeten, den tapferen Helden durch die feindliche Basis zu steuern. Mit Army Men: Sarge's Heroes erscheint bereits der dritte Teil aus dieser Serie hier zu Lande. Schon nach den ersten Spielminuten erkennt der erfahrene Zocker sehr viele Parallelen zu Army Men 3D. Am Spielprinzip hat sich eigentlich so

gut wie gar nichts geändert. Lediglich den Aktionen eures Helden wurden ein paar neue Moves spendiert. Diesmal zieht ihr nicht als namenloser Soldat in den Krieg, sondern könnt euch durch zahlreiche Videosequenzen viel besser mit eurem Helden, genannt Sarge, identifizieren. Um den grausamen braunen Admiral Plasto zu stoppen, müssen et-



Mario: Da ist 3DO wieder einmal kräftig ins Fettnäpfchen getreten. Trotz der zahlreichen grafischen Verbesserungen bleibt dieses Spiel im unteren Mittelfeld hängen. Schade eigentlich, denn das anspruchsvolle Missions-Design ist wirklich sehr durchdacht. Die unpräzise Steuerung jedoch verwehrt dem Shooter eine höhere Wertung und frustriert bereits nach

einer kurzen Spielzeit. Wenigstens ist es den Codern gelungen, die Grafik etwas ansprechender als in Army Men 3D zu gestalten, obwohl das stark auf Kosten der Sichtweite ging. So haben wir mit Army Men: Sarge's Heroes leider erneut ein durchschnittliches Spiel, welches zwar sehr gute Ansätze vorweist, aber aufgrund technischer Mängel wieder nicht zur Höchstform auflaufen kann.



Übersichtlich: In manchen Spielsituationen wechselt die Perspektive, damit auch Gegner wie dieser Hubschrauber gut zu erkennen sind.

liche Missionen erfolgreich gemeistert werden. Ziel ist es, alle riesigen Portale zu zerstören, die in eine geheimnisvolle Parallelwelt führen. Ausgerüstet mit den gängigen Militärwaffen, ist es eure Aufgabe, feindliche Stellungen zu unterwandern, Minenfelder zu entschärfen, elektrische Zäune lahmzulegen, eben alles, was ein armseliges Soldatenleben erfreut. Leider ist die Steuerung, ähnlich wie in Army Men 3D, nicht besonders präzise. Fast wie eine Milchkuh im Soldatendress bewegt ihr euren Helden durch das feindliche Gebiet und versucht verzweifelt, bei dem riesigen Wendradius nicht an dem nächsten Gebäude anzuecken. Auch grafisch erweist sich dieses Spiel als sehr durchschnittlich. Ähnlich wie in einem Alptraum läuft der Spieler ständig auf einen Grand-Canyon-artigen Abgrund zu, der sich bei näherer Betrachtung als zwanzig Meter entfernter Grafikaufbau entpuppt.

Test PlayStation

Hersteller: 3DO
Verteiler: Infogrames
Spielerszahl: 1-2
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Master von: Infogrames
Vergleichbar mit: Army Men 3D (63%)
Fakten: Dual Shock, aufwändige Video-Sequenzen
Erscheint: erhältlich

Grafik: 65 **Sound:** 75

Fun: 65



Wie im richtigen Leben: Ein eindrucksvolles Intro stimmt euch perfekt auf die kommenden Ereignisse ein.



Punktesammler: Perfekt ausgeführte Combos aus mehreren Grabs und Spins sorgen für ein gefülltes Punktekonto.



Simultan: Im direkten Duell gegen einen menschlichen Widersacher macht Skaten besonderen Spaß.

Street Sk8ter 2

PlayStation Fun-Sports Electronic Arts betritt erneut samt eingebautem Editor die Gefilde des artistischen Skateboard-Sports.

Nachdem im letzten Herbst Tony Hawk's Skateboarding für den wohl größten Überraschungserfolg des letzten Jahres sorgte, zieht nun auch EA nach. Zwar lieferte man schon mit Street Sk8ter einen gutgemeinten Titel ab, der jedoch in puncto Spielspaß gegenüber Tony Hawk klar den Kürzeren zog. Doch die um sich greifende Sequel-Manie macht selbst vor Street Sk8ter keinen Halt.

Spielablauf: Neue Features

Um den Nachfolger des virtuellen Skater-Spaßes noch interessanter zu gestalten, ließen sich die Coder von Micro Cabin eine Menge einfallen. Im Gegensatz zum Genre-Vorbild setzen die Programmierer anstatt auf Nachbildungen realer Skateboard-Größen auf rein fiktive Brettartisten. Mit Drew, Makayla,

Manny und Connor stehen euch lediglich vier der insgesamt zehn Könner zu Anfang bereit, um die Spots unsicher zu machen. Skateboard-Fans kommen jedoch zumindest in Sachen Deckauswahl auf ihre Kosten, denn der Hersteller Powell sponsorte das komplette Line-up. Werden bestimmte Punktevorgaben in den einzelnen Locations erreicht, lassen sich weitere Örtlichkeiten und Skater freischalten. Die Spots wurden allesamt realen Locations, etwa in Washington oder der russischen Hauptstadt Moskau, nachempfunden. Ferner dürft ihr euch per Splitscreen mit einem Rivalen aus Fleisch und Blut gegenseitig pushen, um die höchsten Scores zu erzielen. Das interessanteste Feature in Micro Cabins Sequel stellt zweifelsohne der imposante Editor dar. Mit dessen Hilfe lassen sich auf einem sieben mal sieben Felder

begrenzten Raster beliebig Pipes, Ramps und Rails platzieren oder bei Nichtgefallen wieder entfernen. Die hierbei generierten Parks dürft ihr schließlich per Memory-Card verewigen. Wählt ihr nun einen eigens kreierten Spot, kann dieser nach Lust und Laune befahren werden, ohne hierbei ein lästiges Zeitlimit im Rücken zu haben. Besonders bedeutsam für Insider dürfte die Tatsache ins Gewicht fallen, dass euch je Skater bis zu 100 verschiedene Moves in vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

Technik: Netter Sound, unsaubere Steuerung

Sowohl in Bezug auf die eingesetzten Musikstücke als auch in Sachen Optik gibt sich Street Sk8ter 2 keine Blöße. Die verwendeten Animationsphasen wurden im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbessert. Gleiches gilt für die befahrbaren Örtlichkeiten, in denen eventuelle Langeweile durch die gut angeordneten Obstacles vermieden wird. Technisch gesehen lässt die Auswahl der Sounds kaum Grund zur Klage, denn EA fährt erneut ein zugkräftiges und abwechslungsreiches Line-up auf. Allesamt zwar schon erhältliche Tracks aus den Federn der Industrial-Großmeister Ministry oder der Rapper von Del Tha Funky Homosapien, bilden sie ein passendes Soundgerüst zum temporeichen Geschehen. Der eindeutige Schwachpunkt des Titels liegt in der Steuerung verborgen. Meist verlaufen die Auswirkungen der Button-Kombinationen nach dem Zufallsprinzip. Wie auch sonst ließe sich eine derartige



Verbesserung: Erreicht ihr die in den Levels gesteckten Ziele, lassen sich die Attribute der Jungs verbessern.

Fülle an möglichen Moves auf ein Pad legen? Beispielsweise vollführen die Skater nicht immer den im speziellen Moment gewünschten Grab, was zuweilen sehr ärgerlich ausfällt.



Swen: Micro Cabin gelingt mit dem zweiten Teil eine klare Verbesserung. Leider beschränkt sich dies lediglich auf den technischen Rahmen. Viel zu meckern über den Sound oder die Optik gibt es wahrlich nicht, wobei dennoch anzumerken ist, dass man einem Tony Hawk immer noch klar hinterher hinkt. Was mich persönlich am meisten stört, ist die unpräzise Steuerung. Was bringt es, wenn meine Skater über dutzende verschiedene Moves verfügen, ich diese aber nicht im gewünschten Moment aus der Trickkiste packen kann? So bleibt leider nur ein Plätzchen hinter Tony Hawk übrig!



Gut gegrabbt: Hoch über dem eigentlichen Geschehen vollführt ihr aberwitzige Grabs und Moves.



Editor: Mit Hilfe des einfach zu bedienenden Park-Editors lassen sich Wunsch-Spots perfekt generieren.



Abgefahren: Skater sind schon ein buntes Volk! Dies äußert sich nicht zuletzt in der bunten Haarpracht des Brettartisten, der hier durch die Obstacles kurvt.

Test PlayStation

Hersteller: **Micro Cabin**
 Vertriebs: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **Tony Hawk's Skateboarding (88%)**
 Fakten: **Analog, Dual Shock**
 Erscheint: **April 2000**

Grafik: 76 Sound: 72

Fun: 78

Armorines

Project S.W.A.R.M.

PlayStation Shoot 'em Up Wieder einmal wird Mutter Erde von hinterlistigen, machthungrigen Elementen bedroht. Nehmt den Kampf auf!

Schon seit langer Zeit quält uns die Frage, ob wir, die Menschheit, allein im Universum sind. Schneller als erwartet kommt jedoch die grauenhafte Antwort in Form einer außerirdischen Invasion. Gnadenlose Ausbeutung und bedingungslose Unterjochung treibt die Menschheit

an den Rand einer biologischen Katastrophe. In kürzester Zeit werden fast alle Armeen des Planeten ausgeschaltet und aufgegeben. Nur eine letzte Spezialeinheit ist in der Lage, das unheilvolle Schicksal abzuwehren: die Armorines. Ausgestattet mit der neusten Technologie, schlüpft



Kanonenfutter: Gute alte Laser-Technologie sorgt dafür, dass dieser außerirdische Aggressor keinem Menschen mehr schaden kann.



Mario: Armorines spiegelt die allgemeine Lage auf dem Konsolensektor wieder: Fehlende Innovation! Sicherlich kann die Hintergrundgeschichte den ein oder anderen bestimmt einige Zeit vor den Screen locken, aber unterm Strich bleibt nur ein Ego-Shooter, der nicht einmal Durchschnittsniveau erreicht. Woran liegt das? Zum einen nervt es ungeheuer, ewig durch die recht

verzweigten Levels zu streifen und nach Durchgängen zu suchen, ohne dass der Ansatz von Abwechslung aufkommt. Des Weiteren verhalten sich die schlaffen Gegner ungefähr genauso wie eine hilflose Tafel Kinderschokolade bei uns im Redaktionskühlschrank: Opferrolle pur. Sorry, leider nichts Neues an der Shooter-Front.

ihr in die Rolle der Elite-Truppen und nehmt den verzweifelten Kampf auf. In guter alter Ego-Shooter-Tradition habt ihr die Aufgabe, sämtlichen Alienabschaum auszumerzen und vom Angesicht unserer Welt zu verbannen. Hierzu steht euch nicht nur ein Kampfanzug, der vor den tödlichen Kampfgasen schützt, zur Verfügung. Auch eine Hand voll raffinierter, todbringender Offensivwaffen, bestückt mit Projektilen und Laser-Technologie, sind stets bereit, ihre Saat der Vernichtung in ekelhafte Alienkörper zu pflanzen. Genretypisch findet ihr an allen Ecken Nachschub für euren Schutzpanzer und die hungrigen Waffenmagazine. Jetzt liegt es nur noch an euch, den langen Weg zum Endsieg zu bewältigen.

Test PlayStation

Hersteller: Acclaim Studios
Vertrieb: Acclaim
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 89,- DM
Muster von: Acclaim
Vergleichbar mit: Alien Trilogy (75%)
Fakten: Dual Shock, Zweispieler-Mode
Erscheint: erhältlich

Grafik: 54 **Sound:** 45

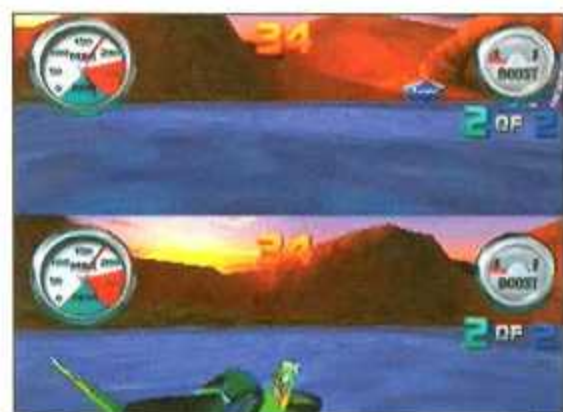
Fun: 35

Hydro Thunder

PS/N64 Shoot 'em Up Aus der Spielhalle über den Dreamcast direkt auf die PlayStation und das Nintendo 64.

Um etwas Neues über Hydro Thunder zu schreiben, müsste ich etwas erfinden. Daher gleich die nackten Fakten. Hydro Thunder ist ein arcade-lastiges Rennbootspiel mit insgesamt 13 Strecken und 13 Booten. In der Nintendo-Version könnt ihr diese Kurse auch nur im Arcade-Modus befahren, wobei ihr jeweils drei Strecken habt und die nächsten erst freifahren müsst. Auf der PlayStation hat man dem Game noch einen Time-Attack- und einen Circuit-Mode spendiert, in dem ihr um harte Dollars startet. Spielerisch und optisch schneiden beide Versionen gut ab, wobei die N64-Version gerade bei

zwei Spielern einen Tick schlechter aussieht, denn hier verzichtet man auf die meisten Details auf der Strecke und am Streckenrand. Seltsam, da selbst bei der PlayStation-Version dieser Mangel nicht auftritt. Insgesamt macht die N64-Umsetzung einen



Detailarm: Gerade die Nintendo-Version spart im Zweispieler-Modus sehr viele Details ein. Das hält zwar die Framerate hoch, sieht aber sehr schlicht aus. (PS)



Eisbrecher: Dieser Riesen-Pott bewegt sich zwar nicht, macht aber dennoch einen sehr imposanten Eindruck auf die Eisbären. (PS)



Georg: Wer Hydro Thunder noch von keiner anderen Plattform kennt, wird von diesem Spiel positiv überrascht sein. Wer allerdings schon die DC-Variante oder den Automaten gezockt hat, wird enttäuscht sein.

Technisch können beide Umsetzungen damit nicht mithalten und spielerisch bieten sie auch kaum Neues. Ebenfalls unverändert bleibt der sehr hohe Schwierigkeitsgrad. Über einen Mittelfeldplatz kommen beide Fassungen somit nicht hinaus.

etwas lieblos dahingeschluderten Eindruck. Spielspaß vermitteln beide Fassungen, doch wer die Möglichkeit

hat, sollte auf die grafisch wesentlich bessere und auch deutlich schnellere DC-Version zurückgreifen.

Test PlayStation

Hersteller: Midway
Vertrieb: Konami
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Muster von: Konami
Vergleichbar mit: Rapid Racer (PS, 77%)
Fakten: 13 Strecken, 13 Boote, Circuit-Modus
Erscheint: erhältlich

Grafik: 75 **Sound:** 54

Fun: 73

Test Nintendo 64

Hersteller: Midway
Vertrieb: Konami
Spieleranzahl: 1 - 2
Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
Ca. Preis: 119,- DM
Muster von: Konami
Vergleichbar mit: Wave Race (N64, 93%)
Fakten: 13 Strecken, 13 Boote, Rumble-Pak
Erscheint: erhältlich

Grafik: 72 **Sound:** 48

Fun: 69



Hellas: Die Kurse machen ihren Namen alle Ehre, hier zum Beispiel eine typische griechische Hafenanlage mit den bekannten weißen Häuschen. (N64)



Lonesome Rider: Trotz der zwölf Fahrzeuge auf der Outdoor-Strecke, seid ihr häufig allein auf weiter Flur unterwegs.



Turbo-Boost: Ohne diese Pick-ups seid ihr verloren. Blaue Boosts halten drei Sekunden an und rote ganze neun.



Luftschiff-Parade: Irgendetwas müssen die Strecken-Designer an Ballons und Zeppelinen gefressen haben, denn in jedem Outdoor-Rennen taucht eines dieser Dinge auf.

4 Wheel Thunder

Dreamcast Rennspiel Mit Kalistos neuestem Rennspiel-Werk wirbelt Midway in deutschen Wohnzimmern ordentlich Staub auf.

Mit der Automaten-Umsetzung von Hydro Thunder hat man bei Midway schon angedeutet, dass man im Bereich von Arcade-Racern künftig ein Wörtchen mitreden möchte. Aber dass schon der nächste Titel der daraufhin ins Leben gerufenen Thunder-Serie ein solch bestechendes Game sein würde, damit konnte ja niemand rechnen.

Spielablauf: Wer bremst, verliert

Wer ein Spiel mit Tiefgang erwartet, der liegt mit 4 Wheel Thunder falsch, denn hier geht es um kurzweilige Vollgas-Action. Zunächst müsst ihr euch für einen der Spielmodi Indoor-Arcade, Outdoor-Arcade, Championship oder Practice entscheiden. Bei den Indoor-Strecken handelt es sich um motocrossähnliche Hallenkurse, die dementsprechend eng und

verwinkelt sind. Hier wird zu viert gestartet und allein der Sieg zählt. Die Hallen-Tracks teilen sich in drei Gruppen zu je zwei Rundkursen auf, und nur wenn ihr die beiden Strecken siegreich beendet habt, schalten sich die nächsten beiden frei. Ähnlich läuft auch der Outdoor-Modus ab. Die Rennen finden jetzt eben im Freien statt, immer drei Kurse bilden eine Gruppe und es streiten sich ganze zwölf Fahrer um den Sieg. Im Championship-Modus fahrt ihr um harte Dollars, mit denen ihr dann euren Wagen entsprechend verbessern könnt. Und als wäre das noch nicht genug, hat man dem Spiel ein Reihe netter Zweispieler-Modi verpasst: Bomb-, Bomb-Race-, Ballon- und den Tag-Mode. Sehr lustig dabei ist der Bomb-Modus, bei dem ein Fahrer eine Bombe mit sich durch die Gegend fährt und diese per Rammstoß an den Gegner weitergibt. Nach der vorher festgelegten Zeit geht die Bombe hoch und dieser Fahrer hat verloren.



Verschneite Strecken: Mit jeder Route ändern sich auch die Wetterverhältnisse.

Technik: Klasse Grafik-Engine

Spielerisch und vor allem auch optisch zählt 4 Wheel Thunder zu den besten Dreamcast-Games bisher. Die Steuerung ist intuitiv und feinfühlig, aber trotzdem noch arcademäßig genug. Einzig die Handbremse reagiert viel zu heftig. Die Grafik-Engine von 4 Wheel Thunder ist nahezu tadellos, nur mehr Details am Streckenrand wären wünschenswert gewesen. Das Spiel läuft aber selbst im 60Hz-Modus mit einer beeindruckend konstanten Framerate. Generell ist 4 Wheel Thunder ein sehr schnelles Spiel und in Verbindung mit dem recht hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad ergibt sich das einzige echte Manko: Dieses Teil ist eigentlich nur für Joypad-Profis geeignet. Anfänger werden sich sehr schwer tun, über die ersten paar Strecken hinauszukommen. Alles in allem aber ein Top-Titel, welchen sich Freunde des gepflegten Vollgas-Spaßes nicht entgehen lassen dürfen.



Georg: Ich war von der Preview-Version ja schon angetan, aber das Endprodukt sieht noch deutlich besser aus. Gerade durch die Zweispieler-Spezial-Modi erhält das Spiel eine deutliche Aufwertung in Bezug auf den Langzeitspielspaß. Wenn nur der verdammte hohe Schwierigkeitsgrad nicht wäre! So werden einige Fahrer das Pad schon mal frustriert in die Ecke feuern, was bei diesem eigentlich klasse Titel schade ist.



Let's gamble: Per Zufallsgenerator taucht zwischen den einzelnen Championship-Rennen ein einarmiger Bandit auf.



Danke, Kalisto: 4 Wheel Thunder bietet den 60Hz-Modus in den Optionen an, was jedem Zocker nur zu empfehlen ist. So läuft das Spiel noch schneller ab.



Buggy Heat: Was andere Spiele versprechen, gibt es hier zuhauf. Harte Duelle auf verwinkelten Tracks gehören zur Tagesordnung.



Renn-Analyse: In den speicherbaren Replays könnt ihr euer Rennen nochmal Revue passieren lassen und eure Fahrkünste bewundern.

Test Dreamcast

Hersteller: **Midway**
 Vertrieb: **Konami**
 Spielanzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Konami**
 Vergleichbar mit: **Hydro Thunder (85%)**
 Fakten: **24 Strecken, 8+ Fahrzeuge, Vibration-Pak, VMU**
 Erscheint: **2. Quartal 2000**

Grafik: 84 Sound: 80

Fun: 87



Vampire Hunter D

PlayStation Action-Adventure **Anime goes PlayStation, PlayStation goes Anime. Jetzt hat es auch einen guten alten Klassiker erwischt.**

Animes und Mangas sind in Japan so selbstverständlich wie bei uns die Mainzelmännchen. Der Fan-Kreis der heißen Zeichentrickkost ist jedoch auch in unseren Breitengraden mittlerweile recht groß. Sicherlich erinnert sich der eine oder andere daran, wie die ersten Anime-Filme (vorwiegend aus britischer Produktion) noch als Import zu uns aufs Festland herüber schwappten. Zu den ersten Titeln damals gehörte Vampire

Hunter D, der mehr durch seine gute Hintergrundgeschichte glänzte als durch Zeichenqualität. Als dieser mysteriöse, geheimnisvolle Kämpfer des Lichts tretet ihr auch in JVCs neuestem Titel auf. Euer Auftrag ist es, die entführte Charlotte, Tochter von John Elbourne, aus den Fängen bössartiger Vampire zu retten. Als stolze Belohnung winken hierfür zwei Millionen Dollar Kopfgeld. In Resident-Evil-Manier schlagt ihr



Gunther: Oh weh, hier hat sich JVC nicht mit Ruhm bekleckert. Vampire Hunter D hat sicherlich sehr gute Ansätze (immerhin birgt die Redaktion wahre Anime-Fetischisten). Die Geschichte und die Atmosphäre sind sehr dicht und bieten Spannung pur, aber die automatische, zu schnell wechselnde Kameraperspektive sorgt für Verwirrung. Beispielsweise läuft ihr

auf etwas zu, die Perspektive wechselt in einen anderen Winkel und ihr habt keinen Plan mehr, wo ihr euch eigentlich befindet. Der nächste Kritikpunkt ist die etwas ungenaue Steuerung. Dies wurde in vielen ähnlichen Titeln weitaus besser gelöst. Da also zwei wichtige Spielelemente nur ungenügend verwirklicht wurden, mussten wir auch dementsprechend werten. Sorry.



Teuflisch: An jeder Ecke lauert der Tod. Gemeinerweise sind alle Gegner wieder da, wenn ihr einen Raum neu betretet. So mancher Frustrationsmoment ist vorprogrammiert.

euch euren Weg durch endlose Reihen diabolischer Monster. Zur Seite steht euch als Bewaffnung euer Schwert, das dankbar untotes Fleisch zerteilt. Zusätzlich schöpft ihr Kräfte aus Magie. Entweder setzt ihr diese gegen Höllengeschöpfe ein oder ihr heilt euren eigenen Körper. Aber nicht nur stupider Body-Count ist angesagt, auch das eine oder andere leichte Rätsel will gelöst werden, um den weiteren Weg freizugeben. Auf diesem begegnet ihr immer wieder verlorenen Seelen, die euch mit wichtigen Tipps versorgen. Lauscht diesen, denn sie bergen die Weisheit aus Wahnsinn und Leiden. Dummerweise sind Gegner, nachdem ihr einen Raum gesäubert habt und nochmals betretet, wiederhergestellt. Dies zehrt an eurer Lebensleiste.

Test PlayStation

Hersteller: **JVC**
 Vertriebspartner: **Virgin Interactive**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Virgin**
 Vergleichbar mit: **Resident Evil 1 (85%)**
 Features: **Dual Shock**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 73 Sound: 68

Fun: 53

NHL Blades of Steel

PlayStation American Sports **Konami will den Eishockey-Anhängern mit seiner Millenniums-Ausgabe der Stahlkufen ein neues Spielgefühl vermitteln. Operation gelungen?**

Eishockey-Spiele gibt es auf der PlayStation mittlerweile reichlich und dank Electronic Arts auch in einer ansprechenden Qualität. Nun versucht sich Konami ebenfalls an dieser Sportart und schickt seine Cracks mit Blades of Steel 2000 aufs Eis. Der Titel präsentiert sich sofort als Simulation. Alle Regeln, Drittel-Längen und Schiedsrichter lassen sich ohne Schnörkel einstellen.

Spielt man diesen Titel mit der Option "Simulation", ermüden die Akteure oder können gar verletzt werden. Dank einer recht unkomplizierten Steuerung findet man schnell ins Spiel. Als Problem hierbei hat sich dennoch das Passen erwiesen. Entweder fehlt es am richtigen Schwung oder an der Genauigkeit. Da das blitzschnelle Passen das A und O eines guten Eishockey-Spiels



Swen: Eishockey-Spiele sind zumeist ein ganz besonderer Schlag von Spiel: schnell, hart und extrem multiplayer-tauglich. Auch NHL Blades of Steel 2000 hätte ein solcher Vertreter sein können, wenn es an einigen elementaren Dingen nicht fehlen würde. Grafisch muss ein Game nicht unbedingt völlig begeistern, um im Gesamteindruck

zu überzeugen. Wenn aber die Tore aussehen, als würden sie aus Streichhölzern bestehen, wirkt das Ganze doch eher lächerlich. Glücklicherweise spielt sich NHL Blades of Steel 2000 recht flüssig und unkompliziert, so dass Einsteiger durchaus Freude daran gewinnen könnten. Richtigen Cracks allerdings rate ich zu NHL 2000 oder NHL 2K auf dem Dreamcast.



Durchgesetzt: Ohne viel Mühe tankt sich dieser Redwing durch die Abwehrreihen. Für echte Eishockey-Cracks ist dieser Titel schlichtweg zu einfach.

ist, gibt es für dieses Manko schwere Abzüge. Ebenfalls negativ fällt ins Auge, dass es an einer ansprechenden technischen Umsetzung fehlt. Die Grafik hält schlichtweg nicht mit einem NHL 2000 von EA mit, weder die Spieler-Modelle selbst noch die Animationen. Der Kommentator ist zwar vielseitig mit seinen Sprüchen, doch bringt er sie immer eine Sekunde zu spät zum Besten, was bei einer solch schnellen Sportart auf Dauer nervt.



Sofortiges Replay: Nach jedem erzielten Treffer wird das Tor gleich aus mehreren Perspektiven gezeigt.

Test PlayStation

Hersteller: **Konami**
 Vertriebspartner: **Konami**
 Spieleranzahl: **1-8**
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Konami**
 Vergleichbar mit: **NHL 2000 (85%)**
 Features: **Dual Shock, Multitap**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 52 Sound: 68

Fun: 58

Evolution

Dreamcast Rollenspiel Wie auch bei den anderen Konsolen, lassen erste Rollenspiele zunächst auf sich warten. Nun kommt mit Evolution das erste für Segas Zugpferd.

Vor nicht allzu langer Zeit gab es für die PS ein RPG namens Azure Dreams, in dem ihr einen 100 Etagen hohen Turm erobern solltet, dessen Stockwerke jedes Mal anders aussahen. In eine ähnliche Richtung orientiert sich Evolution. Ihr spielt den jungen Mag Launcher und seine Freundin Linear, die als Schatzsucher für eine archäologische Organisation, die Society, unterwegs sind. Zudem

sucht Mag nach einem einzigartigen magischen Stein, der Evolutia genannt wird. Natürlich sind noch ein paar böse Gestalten hinter dem Stück her, etwa der arrogante Prinz Eugene. Hauptaugenmerk von Evolution liegt auf den Kämpfen in den veränderlichen Dungeons. Sobald ihr eine Etage betretet, gibt es kein Zurück ins Heimatdorf mehr, bis ihr nicht einen der wenigen Teleporter erreicht habt.



Schweigsame Linear: Das Mädchen sagt im ganzen Spiel kein Wort, ist aber im Kampf eine nützliche Heilerin.



René: Aller Anfang ist schwer. Daher sollten wir es Ubi Soft auch nicht krumm nehmen, dass Evolution nicht zum Brüller geworden ist. Ihr erhaltet mit Evolution ein ganz nettes Rollenspiel, das recht ansprechend, wenn auch sehr kindlich präsentiert ist, jedoch

nur mit wenig Story aufwartet. Die Stärke des eigentlich nur aus Kämpfen bestehenden Titels liegt vor allem bei den jedes Mal anders ausschauenden Dungeons à la Diablo. Dadurch wird die Suche nach dem Weg in die nächste Ebene im Großen und Ganzen kurzweilig.

Ebenso muss eine Ausgrabungsstätte, in deren zehntem Geschoss ein Endgegner wartet, erst erfüllt sein, bevor ihr die nächste angeht. Die rundenbasierenden Kämpfe, die zu Stande kommen, wenn ihr auf eines der sichtbaren Monster trifft, sind relativ simpel aufgezogen. In jeder Runde ist ein Gegner oder ein Party-Mitglied am Zug, die Reihenfolge bestimmt die Geschwindigkeit der Figuren. Für die Intensität der Angriffe spielt die Entfernung zum Opfer eine Rolle. Je weiter weg dieses ist, desto schwächer wird die Attacke. Damit das Pärchen nicht ganz allein den starken Monstern



Spezialangriff: Im Laufe der Geschichte lernt Mag viele schlagkräftige Attacken.

gegenübersteht, dürft ihr die Party mit einem dritten Mitglied, wie der vorlauten Chain Gun, auffüllen, das sich irgendwo in der Ortschaft befindet.

Test Dreamcast

Hersteller: **Sting**
 Vertrieb: **Ubi Soft**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Ubi Soft**
 Vergleichbar mit: **Azure Dreams (58%)**
 Fakten: **8 Dungeons, 5 Charaktere**
 Erscheint: **Juni 2000**

Grafik: **69** Sound: **73**

Fun: **68**

Daikatana

Nintendo 64 Shoot 'em Up Kultfigur und "Boom"-Schöpfer John Romero schlägt auf dem PC und dem N64 mit seinem sehnlichst erwarteten Ego-Shooter gleich zweimal zu.

Knapp vier Jahre sind seit den ersten Ankündigungen dieses Ego-Shooters ins Land gezogen, mit dem John Romero nach seinem Weggang von id-Software für Furore sorgte. Auf dem Papier klingen die Fakten auch mehr als verheißungsvoll: ein Abenteuer, das euch in vier verschiedene Zeitzonen verschleppt, sowie 36 Waffensysteme und circa 30 Feind-

kreaturen, die sich folglich thematisch extrem voneinander unterscheiden. So geht ihr im Mittelalter mit Schwert und Kampfhammer auf die rüstungsbewehrten Ritter los, während im antiken Griechenland eher magische Waffen die Hauptrolle spielen. Zu Anfang findet ihr euch jedoch im Japan der fernen Zukunft wieder und schlüpft in die Rolle des Einzel-



Mario: Die Kollegen der PC-Games werden sich wohl die Finger lecken, wenn sie nach unzähligen Vorankündigungen die Testversion dieses Produkts in die Hände bekommen. Jedoch würden sie wohl auch zwei oder drei Seiten für Daikatana opfern und am Ende stünde vielleicht ein grinsendes Redakteurkonterfei und eine Wertung in den 80er-Rängen. Dass dies

bei der Nintendo-Version nicht möglich ist, liegt zum Teil an der technischen Umsetzung. Verwaschen wirkende Texturen erfreuen nicht gerade das Spielerauge und die mäßige Spielgeschwindigkeit sowie die nach Schema F agierenden Gegner lassen keine Kampfeslaune aufkommen. Turok 2 oder den Abenteuern eines Mr. Bond muss sich Daikatana auf dem Nintendo 64 also klar geschlagen geben.

kämpfers Hiro Myamoto, der von einem alten Mann angeheuert wird, seine Tochter aus den Klauen des übermächtigen Mishima-Konzerns zu befreien. In diesem ersten Einsatz ist das Level-Design durch die Kulisse des konzern-eigenen Forschungslabors vorgegeben und als Hauptgegner stehen euch das Wachpersonal sowie die wesentlich knackigeren Kampfroboter im Wege. Der Rest dürfte bekannt sein. Es gibt einige Schalterrätsel. Ferner darf nach Leibeskräften um die Ecke geschlichen werden, immer auf der Suche nach dem nächsten Medi-Pack oder zusätzlichen Munitionsvorräten. Als weiteren Ansporn wurde das Gameplay mit einem leichten RPG-Einschlag versehen, um den Hauptcharakter in den Attributen Vitalität, Angriff, Kraft, Akrobatik und Schnelligkeit stetig verbessern zu können.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Ion Storm**
 Vertrieb: **Kemco**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Kemco**
 Vergleichbar mit: **Turok 2 (83%)**
 Fakten: **Expansion-Pack, 4 Zeitzonen, 36 Waffensysteme**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **72** Sound: **68**

Fun: **60**



Effektreich: Lichteffekte und farbenfrohe Explosionen lassen keinen Zweifel aufkommen: Hier war ein echter Pyromane am Werk.

Top Gear Hyper Bike

Nintendo 64 Rennspiel Kemco eröffnet die virtuelle Motocross-Saison mit einem Motorrad-Ableger der Top-Gear-Serie.

Kaum steigt das Thermometer über die Zehn-Grad-Marke, holen die Biker ihre Maschinen aus dem Winterschlaf und machen die Straßen und Feldwege unsicher. Genau an solche Biker und an solche, die gerne welche wären, richtet sich Kemcos neuester Streich. Neben "normalen" Straßenrennen bietet dieses Game auch Offroad-Rennen mit großen

Sprüngen, Waschbrettabschnitten und engen Haarnadelkurven. Als Spielmodi stehen euch von Beginn an neben einem Single-Race, einem Time-Attack und dem Championship-Modus vor allem der Trick-Attack und ein Track-Editor zur Verfügung. Im Championship-Modus tretet ihr gegen elf Gegner um die begehrten Punkte an. Erreicht ihr während einer



Mario: Als Motorradfahrer habe ich mich auf ein vernünftiges Rennspiel gefreut, vor allem da man bei Top Gear Hyper Bike nicht nur die Straße, sondern auch spezielle Motocross-Tracks zur Rennstrecke machen darf. Um so mehr war ich von der mäßigen

technischen Präsentation dieses Titels enttäuscht. Gerade der Track-Editor hätte ein Kaufgrund werden können, doch leider macht auch hier die technische Umsetzung die guten Ansätze zunichte. Allein von der spielerischen Seite her hätte dieses Game nämlich eine bessere Wertung verdient.



Cockpit-Perspektive: Gerade auf den Straßenkursen bietet sich diese Sicht an, denn so kommt das Speed-Feeling noch besser zur Geltung.

bestimmten Anzahl von Rennen eine gewisse Punktemenge, schaltet ihr neue Bikes und neue Strecken frei, welche ihr dann auch in den anderen Modi nutzen dürft. Der Trick-Attack-Modus könnte eigentlich ganz interessant sein, doch leider reagiert die Steuerung dabei zu träge, um die Tricks ordentlich zu performen. Lobenswert hingegen ist der Track-Editor, obwohl hier lediglich Indoor-Motocross-Etappen generiert werden können und die Strecken überhaupt keine Details enthalten. Immerhin lässt sich der Spieltrieb ausleben. Technisch kann Hyper Bike nicht gerade positive Akzente setzen. Sowohl die grafische Umsetzung als auch die Sounds lassen zu wünschen übrig. Die Grafik-Engine ist von Low-Res-Grafiken, Slowdowns und Nebel geprägt und die Sound-Samples wiederholen sich ständig. Alles in allem ist Top Gear Hyper Bike ein nur durchschnittliches Game mit Schwächen in der Technik, weshalb es

selbst Motocross-Fans nur bedingt zu empfehlen ist.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Kemco**
 Vertrieb: **Kemco**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Muster von: **Nintendo**
 Vergleichbar mit: **Road Rash 64 (69%)**
 Fakten: **16 lizenzierte Motorräder, 10+ Strecken, Track-Editor**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 52 Sound: 49

Fun: 61

Graphic Kit[®] collection

for **SONY[®] PLAYSTATION[®]**

**GRAPHIC-KIT!
 DIE FARBREVOLUTION
 FÜR PLAYSTATION
 JETZT AUCH FÜR
 DREAMCAST**

- DAS ORIGINAL VON PROMOVVIDEO ÜBER 30 TREND-MOTIVE IN EDLER HOCHGLANZ-EFFEKT-OPTIK
- GARANTIERT OHNE SPUREN ABLÖSBAR UND SOGAR WIEDERVERWENDBAR

JETZT AUCH FÜR DREAMCAST



Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch:

dynatex
 dynatex GmbH • Schließstraße 6 • 44287 Dortmund
 Fax: 02 31/45000-29 • Tel.: (0231) 45000-0 • www.dynatex.de • eMail: dynatex@dynatex.de

Erhältlich bei:





Variable Stärke: Die Gegner passen sich automatisch dem Niveau eurer Party an, so dass es nur selten einfache Kämpfe gibt.



Herausforderung: Um den Söldneranführer Flik von eurer Qualität zu überzeugen, müsst ihr einen kurzen Zweikampf überleben.



Traurig: Die kleine Gruppe konnte nur hilflos zuschauen, als Prinz Luca mit seiner Armee das friedliche Dorf dem Erdboden gleichmachte.

Suikoden II

PlayStation Rollenspiel Eines der hübschesten Rollenspiele für die PlayStation war Suikoden. Nun gibt es endlich den Nachfolger zu dem viel zu kurzen Abenteuer.

Vor gut drei Jahren durften wir uns an einem wunderschönen Rollenspiel ergötzen, das uns die Möglichkeit gab, aus über hundert Charakteren eine aus sechs Personen bestehende Party zusammenzustellen. Überraschenderweise kam schon nach gut 30 Stunden Spielzeit der Abspann. Daher ist die Freude über einen guten Nachfolger bei uns um so größer.

Spielablauf: Sammel-leidenschaft

Teil 2 schlägt die gleiche Richtung ein, die der Vorgänger vorgegeben hat. Der Krieg, der im Prequel die Länder Highland und Stadtstaat

erschütterte, ist vorbei, so dachte man zumindest. Doch der böartige Thronfolger Luca von Highland entfachte erneut den Konflikt. Die beiden Freunde Gallo und Jowy, ebenfalls Highlander, kommen ihm auf die Schliche und kämpfen nun im Auftrag des Stadtstaates und einer religiösen Macht namens Schicksal für den Frieden. Dabei werden wieder einmal unzählige Charaktere gesammelt, aus denen ihr wie im ersten Teil eine sechsköpfige Gruppe zusammensucht. Die 108 Stars of Destiny sind überall auf der Welt verteilt. Während sich die einen spontan der Sache verpflichten, müsst ihr andere erst überreden.



Ansprache: Die nächste Schlacht steht an und die Kompanien werden mobil gemacht.

Meist stellen sie euch eine Aufgabe, die ihr erfüllen sollt, oder ihr benötigt einen speziellen Helden in eurer Party, dem sie sich verpflichtet fühlen. Die Schicksalsmacht gibt euch ebenfalls einen Sammelauftrag. Die 27 Wahren Runen, mit denen eure Charaktere zaubern können, müssen gefunden werden. Ferner dürft ihr eine Armee aufbauen. Bei den hin und wieder zu schlagenden Schlachten zieht ihr die einzelnen Kompanien wie auf einem Schachbrett. Das heißt, es fließen mehr strategische Elemente in die Kämpfe ein als im Prequel.

Technik: Die 16-Bitter lassen grüßen

Eigentlich braucht man über die Technik nicht zu reden, die Bilder sagen alles. Old-School-Grafik mit Sprites, 16-Bit-Sound und eine eckige Steuerung sind alles andere als Schmankerln. Die Grafik kommt teilweise sehr pixelig herüber. Einzige Ausnahme sind die recht ansehnlichen Zwischensequenzen. Schade



Karte: Wandert ihr zwischen den einzelnen Gegenden umher, seht ihr euch als Mini-Figur auf einer stilisierten Karte.

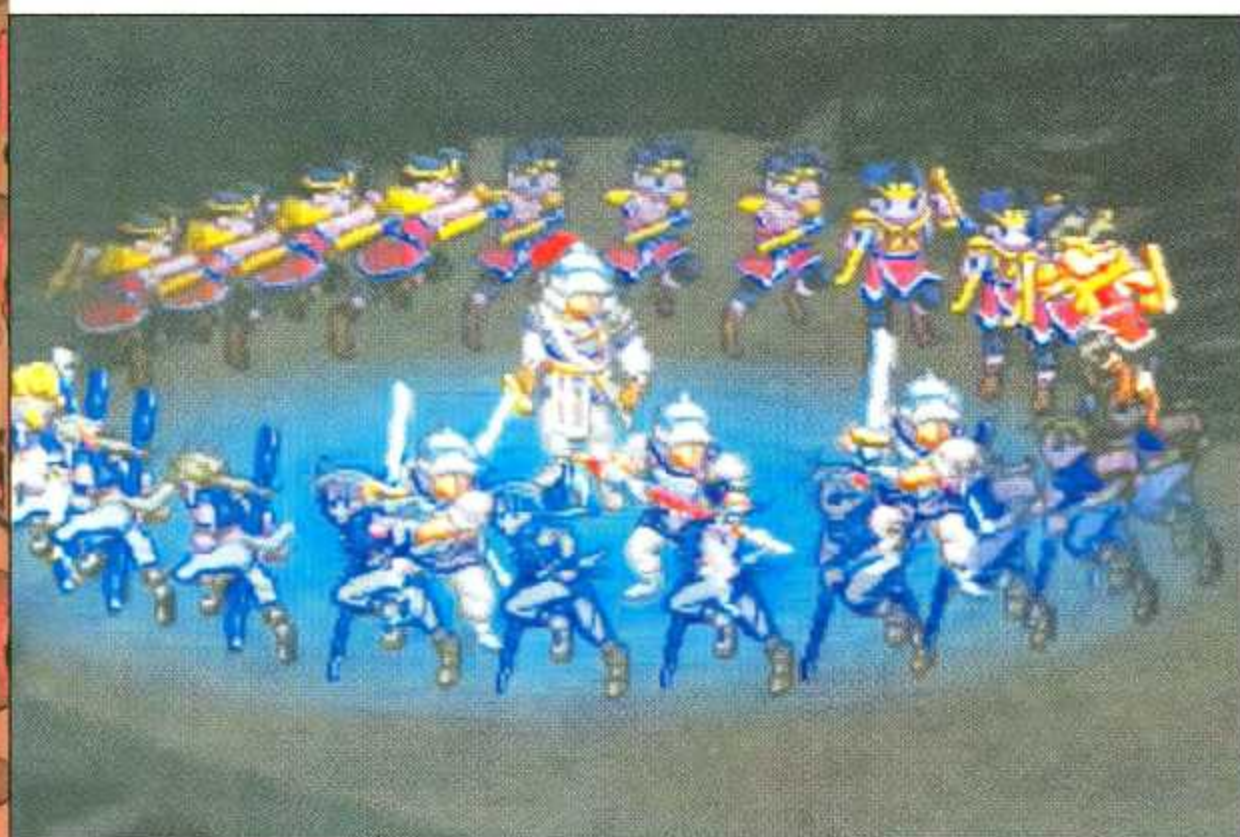


Belauscht: Wären Gallo und Jowy nicht zufällig ins Lager zurückgekehrt, hätten sie nie den Verrat ihres Vorgesetzten Rowd mitbekommen.

ist auch, dass die Figuren sich nur vertikal und horizontal ziehen lassen, diagonale Bewegungen sind nicht möglich. Leider unterstützt die zeitweise etwas träge Steuerung auch kein Analog-Pad. Gut gelungen hingegen ist die deutsche Übersetzung.



René: Suikoden II ist ebenso gelungen wie der erste Teil. Leider gibt der Titel technisch nicht allzu viel her. Ihr müsst schon mit einem großzügigen Auge darüber hinweg sehen, bevor ihr den Charme des RPGs erkennen könnt. Die eigentlich todernste Geschichte wird immer wieder durch Szenen aufgelockert, die ein breites Grinsen hervorrufen, den originellen Charakteren sei Dank. Entsprechend gut ist die Übersetzung geworden. Letztendlich wird jeder, der schon den ersten Teil geockt hat, auch an Suikoden II seine helle Freude haben.



Gemeinsamer Angriff: Charaktere, die sich sehr nahe stehen, können gemeinsam einen besonders starken Angriff ausführen.



Auf der Flucht: Das Fort, die letzte Bastion in den östlichen Ländern, ist gefallen und fackelt in einer gelungenen Zwischensequenz ab.



Erinnerungen: Die Wahren Runen stellen die Eigenschaften von Jowy und Gallo auf die Probe, die dann in Erinnerungen schwelgen.

Test PlayStation

Hersteller: **Konami**
 Vertrieb: **Konami**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Konami**
 Vergleichbar mit: **Suikoden I (73%)**
 Fakten: **108 Charaktere**
 Erscheint: **Juni 2000**

Grafik: 45 Sound: 58

Fun: 74



In Deckung: Da die Gegner meistens in der Überzahl auftauchen, ist es sinnvoll, aus der Deckung heraus zu agieren. Die Zielfunktion ist dabei sehr hilfreich.

Winback: Covert Operations

Nintendo 64 Action-Adventure Im Stile eines Solid Snake durch die Nintendo-Welt? Kein Problem mit dem neusten Streich von KOEI.

Freunde actionorientierter Rätselkost werden auf dem Nintendo ja nicht gerade mit guten Titeln verwöhnt. Doch KOEI will diesem Missstand Abhilfe schaffen und legt mit Winback ein ordentliches Action-Adventure vor. Ihr seid mal wieder Mitglied einer Spezialeinheit, die ein von Terroristen besetztes Lager infiltrieren muss, um die Kontrolle über einen Militärsatelliten zurückzuerobern. Ihr könnt entweder allein gegen die Terroristen zocken oder mit bis zu drei Freunden ein lustiges Deathmatch gegeneinander wagen. Startet ihr im Einzelgang, die Welt zu retten, stehen euch zunächst diverse Waffen (Pistole, Maschinenpistole und Schrotflinte) zur Verfügung. Der Schwerpunkt liegt allerdings mehr auf geschicktem Anschleichen und lautlosem Handeln als auf wilder Metzerei. Sehr schwer fällt das aber nicht, denn die gegnerische KI ist im Großen und Ganzen recht gering. Erledigt ihr Feinde, lassen diese teilweise Goodies, wie Munition oder C4-Sprengstoff, fallen. Technisch ist Winback ebenfalls durchschnittlich. Das fällt besonders im Freien extrem auf, denn eure Weitsicht wird durch starken Nebel gestört. Wer das N64 gewohnt ist, bescheinigt diesem Titel dennoch eine gute technische Umsetzung. Der Sound ist N64-typisch, d.h. kaum Musik und nur die nötigsten Sprachsamples. Die Steuerung ist ein zweischneidiges Schwert, mal clever durchdacht, mal umständlich gelöst. Habt ihr euch an eine Wand gedrückt, könnt ihr via R-

Taste um die Ecke schauen und direkt schießen. Werdet ihr allerdings dabei getroffen, steht euer Charakter eine Weile hilflos in der Gegend herum und ihr spielt Zielscheibe für eure Gegner. Ferner mangelt es an innovativen Einfällen. Insgesamt gesehen ist

Winback: Covert Operations aber ein ordentliches Agenten-Game.



Georg: Winback kommt über den oberen Durchschnitt leider nicht hinaus. Technisch ist es für das Nintendo 64 recht ordentlich gemacht, spielerisch kann es trotzdem nicht voll überzeugen. Wenn ein Gegner direkt vor mir steht und nicht abdrückt, dann ist das zwar gut für mich, aber nicht sonderlich motivierend. Auch die Steuerung ist teilweise etwas hakelig und nicht immer optimal. Angesichts der Agententitel-Flaute für Nintendos Konsole sollten Fans sich diesen Titel dennoch ansehen.

Test Nintendo 64

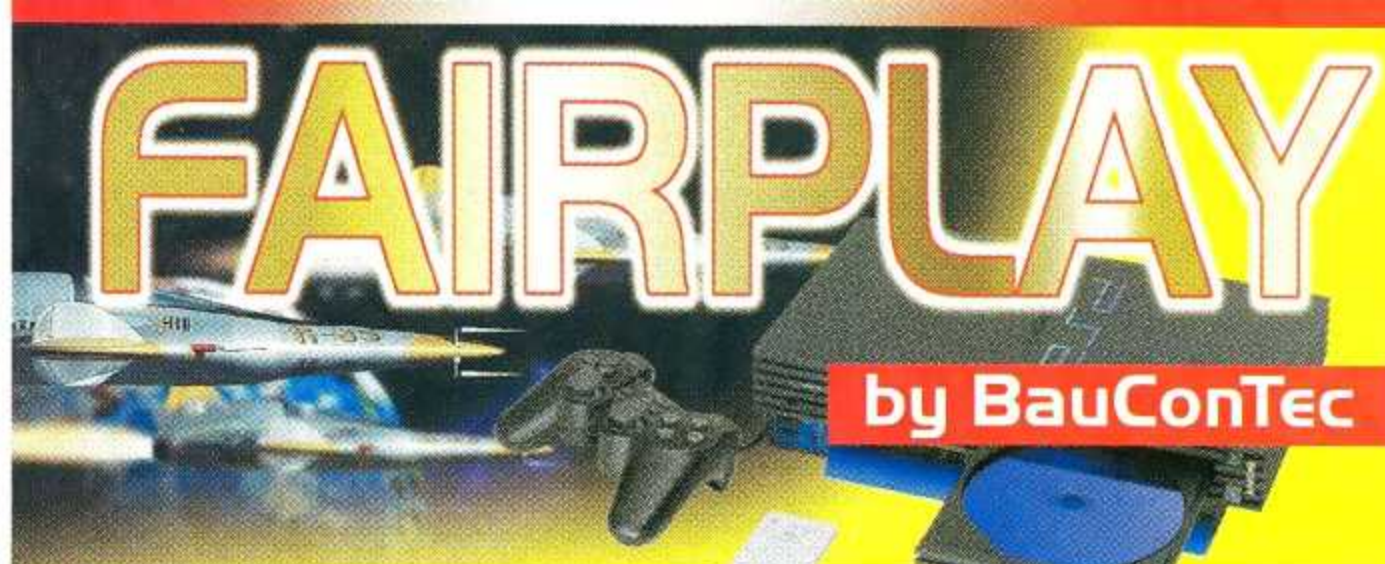
Hersteller: KOEI
Vertrieb: Virgin Interactive
Spieleranzahl: 1 - 4
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 119,- DM
Muster von: Virgin Interactive
Vergleichbar mit: Hybrid Heaven (78%)
Fakten: Memory-Pak, Rumble-Pak
Erscheint: erhältlich

Grafik: 71 **Sound:** 52

Fun: 73



Fadenkreuz: Das grüne Fadenkreuz und der rote Laserstrahl helfen ungemein beim Zielen und Schießen, vor allem weil halbautomatisch gezielt wird.



Playstation - Hardware		Playstation - aktuelle Software	
Playstation incl. Umbau	249,99	4x4 Supersports	79,99
PSX-Boot-Chip (für jap und us)	4,99	Armornes: Projekt Swam	84,99
Ghost Chip	9,99	Baldurs Gate	84,99
Memory-Card		Colin McRay Rally 2	89,99
Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99	Jeremy Mc G. Supercross 2000	84,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99	Jimmy White's Queball 2	79,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99	Need for Speed - Porsche	89,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99	NBA in the Zone 2000	89,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	29,99	Premier Manager 2000	85,99
Memory-Card 32 MB	39,99	Prince Naseem Boxing	84,99
Kabel		Rayman 2	84,99
RGB Kabel	7,99	Ronaldo V-Football	89,99
RGB Audio Kabel	11,99	Supercross 2000	84,99
Link Kabel	7,99	Toca 2 Int. Touring Cars Platinum	39,99
Padverlängerung	7,99	Toca 3 Int. Touring Cars	81,99
Controller		Vandal Hearts 2	84,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99	Vanishing Point	84,99
Flashfire Power Shock	32,99	WWF Smack Down	84,99
Flashing Dual Shock Controller	35,99	... und vieles mehr, wie z.B.	
Infrarot Wireless Controller	55,90	Final Fantasy VIII	95,90
Gun Universal Rocker	39,99	GTA 2	89,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99	Medal of Honor	89,99
Gun Falcon mit Pointer	89,99	Metal Gear Solid Platinum	39,99
Gun Scorpion	54,99	Millenium Soldier	84,95
Panther Gun	29,99	Railroad Tycoon 2	89,99
PSX-Maus	19,99	Rainbow Six	89,99
Shock Rattle Gun	69,95	Ready to Rumble Boxing	89,99
Lenkrad Ferrari Shock 2	119,99	SEGA DreamCast	
Lenkrad V3 SV-1118 A	129,95	SEGA Dreamcast (inkl. Modem)	449,99
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90	Controller	54,99
Lenkrad Race32-64 Kompakt	69,99	Arcade Stick	84,99
Zubehör		Keyboard	54,99
PSX-Gehäuse (versch. Farben)	45,99	Vibrationspack	44,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99	VMU Memory-Card	54,99
PAL Booster	29,99	RGB Scart Kabel (Original SEGA)	44,99
RF Adapter	19,99	RGB Scart Audio Kabel	29,99
Power Replay	39,99	RGB Scart Kabel	24,99
Game Buster CDX	89,99	Padverlängerung	19,99
X-Ploder Classic	54,90	Software	
X-Ploder-FX	75,99	Crazy Taxi	84,99
X-Ploder-Pro	119,99	Cool Boarders	89,99
Dexdrive	72,99	Dynamite Cop	89,99
Multi Tap (versch. Farben)	49,90	Get Bass incl. Angelrute	164,99
Smart Joy Adapter	69,99	MS-R (Metropolis)	109,99
PSX Tasche	34,99	NBA	89,99
... und vieles mehr!		Ecco the Dolphin	84,99

Nintendo	
Pokemon blau Edition - GBC	59,99
Pokemon rot Edition - GBC	59,99
Pokemon Stadium - N64	119,99
Pokemon Pikachu	59,99
weitere N64 & Gameboy Soft- und Hardware verfügbar	

PC-Software & DVD	
reichhaltiges Angebot verfügbar	

weitere Soft- und Hardware verfügbar	
---	--

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

Lenkrad Jordan GP 2
(PSX & N64)
109,99

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

Flashfire Power Shock
32,99

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

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Angebote freibleibend gültig, solange Vorrat reicht. Preise in DM incl. MwSt. zzgl. Porto und Verpackung.



Tiefflug: Wie in der Realität lassen sich, je näher ihr euch am Boden befindet, höhere Geschwindigkeiten erzielen.



Innensicht: Wenn ihr die Cockpit-Perspektive wählt, erlebt ihr das Renngeschehen noch unmittelbarer mit.



Rasante Replays: Die Wiederholungen bieten durch ständigen Perspektivenwechsel eine gute Rendynamik.

N-Gen Racing

PlayStation Rennspiel Als Pilot von Militär-Jets düst ihr durch eine spannungsgeladene Meisterschaft.

Für N-Gen Racing zeichnet sich ein Team namens Curly Monsters verantwortlich. Alle Teammitglieder erwarben ihre Coder-Lorbeeren bereits mit den ersten beiden Teilen der WipEout-Reihe bzw. mit Colony Wars und dessen Sequel. Auch diesmal toben sich die Programmierer im Rennspiel-Genre aus.

Spielablauf: Nur durch die Lüfte düsen?

Kriegerische Auseinandersetzungen gehören im Jahre 2012 der Vergangenheit an. Somit scheint sich eine militärische Daseinsberechtigung der Kampf-Jets ein für alle Mal erledigt zu haben. Aber weit gefehlt, denn einige findige Ex-Piloten rufen kurzerhand die Jet-X-Liga ins Leben, um sich die Zeit auf angenehme Art und Weise zu vertreiben. Dürft ihr euch im Arcade-Modus noch eher gemächlich durch die Lüfte bewegen, geht es im Mittelpunkt der Kerosinverschwendung schon knackiger zu. Im N-Gen-Modus müssen zuerst ein paar Zeitvorgaben geknackt werden, um an den jeweiligen Meisterschaften teilzunehmen. Während in der untersten Abteilung, der Trainer-Klasse, die Vorgabe leicht zu schaffen ist, wird euch in der X-Fighter-Klasse schon einiges an fliegerischem Können abverlangt.



Schöne Aussichten: Curly Monsters setzten die Pisten optisch sehr nett in Szene und geizten dabei nicht mit Details.



Modellvielfalt: Insgesamt stehen mehr als 40 unterschiedliche Jets zum Kauf beim virtuellen Händler bereit.

Glücklicherweise dürft ihr euch entweder für die normale oder die Flugvariante für Könner entscheiden. Letztere gewährt euch die Option, bei Bedarf Loopings oder Seitrollen auszuführen. Leider steht euch anfangs nur ein kleines Budget zur Verfügung, um einen Jet à la F-117 a Darkhawk Stealth zu kaufen. Doch auch ein Modell der billigeren Sorte sollte euch zu den ersten Erfolgen verhelfen. Die in den Meisterschaften eingeflogenen Preisgelder lassen sich dann wieder in die Fluggeräte investieren, um deren Leistungsfähigkeit zu steigern. Ihr dürft die Motoren modifizieren, den Rumpf durch den Einbau leichterer Materialien im Gewicht reduzieren oder gar Waffensysteme einbauen. Apropos Waffen, Lenkraketen und Bordgeschütze lassen sich trefflich gegen die teils hartnäckigen Hobby-Piloten einsetzen, um einige Meter gutzumachen. Als besonderes Schmankerl haben sich die Coder ein löbliches Feature einfallen lassen: Auf der Strecke wurden kreisrunde Symbole geschickt platziert. Durchfliegt ihr einen grünen Kreis, werden Schäden sofort, quasi im Fluge, repariert. Während ihr ein rotes Symbol durchquert, erhaltet ihr die Gelegenheit, per Knopfdruck einen Afterburner auszulösen. So lassen sich spielend einige zusätzliche Reserven aus den Vehikeln kitzeln.

Technik: Geschwindigkeitsrausch

Curly Monsters gelingt es hervorragend, hohe Geschwindigkeiten auf den heimischen Screen zu bannen. Zudem strotzen die Strecken geradezu vor Details, wie nett in Szene gesetzte Gebäude oder schön anzusehende Wasserspiegelungen. Sogar während der Nachtflüge sorgen Flutlichtmasten für eine perfekte Orientierung. Selbst der rabiate Waffeneinsatz wird optisch sehr realistisch dargestellt. Beim Einsatz einer Lenkrakete beispielsweise macht es einen Heidenspaß, neben eurem Geschoss zu fliegen, um den Einschlag genüsslich herbeizusehen. Soundtechnisch bieten die Coder nette trancig angehauchte Mucke aus der Feder des Ministry-Of-Sound-Tüftlers Matt Darey. Ein wenig mehr Drive hinter den Beats hätte dem rasanten Geschehen auf der Mattscheibe dennoch besser zu Gesicht gestanden als die vor sich hin wabbernden Beats.



Schadensbehebung: Beim Durchfliegen der grünen Kreise werden entstandene Schäden automatisch behoben.



Highspeed-Flug: Sobald ihr mit mehr als MACH 1 über die Kurse brettet, verspürt ihr einen Geschwindigkeitsrausch vom Allerfeinsten.



Schieflage: Nur geübte Piloten sollten sich an Flugmanöver wagen, die Könnern vorbehalten sind.



Mario: N-Gen Racing hat wirklich einiges zu bieten. Mehr als 30 unterschiedliche Fluggeräte, zahlreiche Pisten und dazu noch die nette Möglichkeit, die Jets zu tunen, verdienen durchaus ein Lob. Auch technisch leisteten die Curly Monsters ganze Arbeit und liefern ein solides Stück Software ab. Doch trotz allem sind bei Infogrames tollkühner Jet-Flitzerei Wip3out-Parallelen, wenn auch ungewollt, nicht zu verleumden. Gerade die Fans des besagten Spitzen-Titels werden hier bestens bedient, denn sobald ihr mit mehr als 1,5 MACH durch die Gegend steuert, bekommt ihr einen regelrechten Geschwindigkeitsflash. Fans sollten sich diesen interessanten Flugspaß nicht entgehen lassen.

Test PlayStation

Hersteller: **Curly Monsters**
 Vertrieb: **Infogrames**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Infogrames**
 Vergleichbar mit: **Wip3out (90%)**
 Fakten: **14 Strecken, 40+ Jets, Dual Shock, Analog**
 Erscheint: **Mai 2000**

Grafik: 80 Sound: 72

Fun: 81



Auf der Flucht: Verfolgt von einer aufgebrachten Elefantenherde, müsst ihr möglichst viele Münzen einsammeln.



Schlitterpartie: Während ihr den Baumstamm entlang rutscht, stellen sich euch immer wieder Affen in den Weg.

Tarzan

Nintendo 64 Jump & Run Nach einer langen Pause gibt es endlich ein neues Qualitäts-Jump&Run aus dem Hause Disney.

Jeder kennt sie, die Hüpfspiel-Klassiker vom Zeichentrick-Spezialist Disney. Mit Hits wie Aladin oder Timon und Pumbas Dschungel-Flipper versorgte das erfolgreiche Unternehmen schon das Super Nintendo. Damit auch das Nintendo 64 nicht zu kurz kommt, portiert Disney Interactive seinen neusten Kino-Hit Tarzan auf den 64-Bitter.

Spielablauf: Vorgegebene Wege in lebendigen Welten

Wer schon einmal das Vergnügen hatte, ein Disney-Jump&Run zu spielen, dem werden gleich Parallelen zu Tarzan auffallen. Nach Pandemonium-Art durchforstet der kleine Affen-Mensch die dreidimensionalen Welten, die lediglich auf vorher bestimmten Wegen erkundet werden dürfen. Wer aber denkt, Tarzan wäre nur ein simpler Mario-Klon, der liegt vollkommen falsch. Schon beim ersten Versuch, einen der als Gegner agierenden Affen mit einem gezielten Sprung auf den Kopf zu erledigen, muss der Spieler mit Abzug von Energieleistung rechnen. Um sich der genial animierten Feinde zu entledigen, bedarf es schon einiger Früchte

oder eines Speers, der in späteren Levels aufgesammelt wird. Ganz im klassischen Jump&Run-Stil bewegt ihr euch durch die kunterbunten Welten. Mit gezielten Sprüngen klettert ihr in die Baumkronen des Urwaldes oder benutzt Vogelnester als Trampoline, um in die höheren Etagen zu gelangen. Auch rasante Rutschpartien gehören zum Alltag eines Dschungel-Helden. Der Spieler sollte hierbei versuchen, allen Lianen und Ästen auszuweichen, ohne einen Teil seiner Lebensenergie opfern zu müssen. Ziel ist es, möglichst alle Tarzan-Münzen, welche im Level verteilt sind, einzusammeln. Außerdem sind noch verschiedene Buchstaben versteckt, die zusammen das Wort Tarzan ergeben. Findet ihr auch diese, wird ein Bonus-Level freigeschaltet, in dem ihr weitere Münzen einsacken könnt.

Technik: Gepflegtes Urwald-Ambiente

Tarzan besticht nicht nur durch sein einfaches Gameplay, sondern auch durch seine solide Grafik-Engine. Die farbenfrohen Hintergründe werden vor allem denjenigen bekannt vor-

kommen, die den Film bereits gesehen haben. Nahezu perfekt gelang es Disney Interactive, die Comic-Atmosphäre in eine Pseudo-3D-Kulisse umzuwandeln. Auch wenn sich der Spieler in dieser Welt nicht vollkommen frei bewegen kann, bietet dieses Game sehr viele Abzweigungen und versteckte Pfade, die es zu ergründen gilt.



Mario: Auch wenn mir nicht bekannt wäre, dass Tarzan von Disney umgesetzt worden ist, würde ich auf den ersten

Blick erkennen, aus welchem Studio dieses Jump & Run stammt. Die spielerischen Ähnlichkeiten zu Aladin oder allen anderen Disney-Hüpfern ist einfach zu deutlich. Jedoch gelang es den Programmierern mit der dreidimensionalen Grafik einige interessante Neuerungen zu integrieren. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei sehr zielgruppenorientiert ausgefallen. Auch Kleinkinder von 3 bis 4 Jahren kommen mit diesem Titel gut zurecht, ohne an einer Stelle langfristig hängen zu bleiben. Wer aber alle versteckten Objekte finden will, ist längere Zeit beschäftigt.



Wild Metal

Dreamcast Shoot 'em Up

Dass Konvertierungen von PC auf Dreamcast nicht lange auf sich warten lassen, kann sich jeder DC-Besitzer vorstellen, noch dazu weil Segas Schlachtschiff mit Microsofts CE ausgestattet ist. Warum man aber Titel wie Wild Metal konvertiert, entzieht sich meinem Vorstellungsvermögen (aber ich verstehe eh so manches nicht). Irgendwo in der Zukunft liefert ihr euch in verwüsteten Landstrichen Gefechte mit Hinterlassenschaften aus einer hochtechnisierten kriegerischen Rasse. Eure Aufgabe besteht darin, ominöse Energiekerne zu finden, die das Überleben sichern sollen. So macht ihr euch mit einem gepanzerten Fahrzeug auf. Klar, auf der Suche müsst ihr alles, was auch nur im entferntesten nach Gegner riecht, plätten. Abgekürzt würde die Spielbeschreibung lauten: rumfahren, rumballern, rumsuchen, Goodies aufnehmen und weitersuchen. Leider kann das Spiel weder grafisch noch von der Spieltiefe überzeugen. Schade. (Gunther)

Fun 40%

Rugrats Studio Tour

PlayStation Genre-Mix

Als Schauplatz des neusten Auftritts der kleinen Racker muss diesmal ein Filmstudio herhalten, in dessen Requisitionenraum sich die Bälger bei einer Besichtigungstour abgeseilt haben. Leider ist dabei Dil seinen Geschwistern abhanden gekommen und zu seiner Rettung müssen allerlei Mini-Games à la Mario Party in den Sparten Geschicklichkeit, Jump & Run sowie Fun-Racer-Einlagen überwunden werden. Thematisch kommen die Kulissen des Studios zum Einsatz. So dürft ihr euch etwa in einer futuristischen Raumschiff-Enterprise-Deko austoben oder gegen Piraten in einer rasanten Schatzsuche antreten. Auch im wilden Westen stehen einige Aufgaben bereit, zum Beispiel am Schießstand zu brillieren oder Schafe zurück in die Ställe zu treiben. Erfüllt ihr die euch gestellten Anforderungen, erhaltet ihr einen von zahlreichen Schlüsseln und seid damit Dils Befreiung ein Stückchen näher. Als Fazit bleibt: Eltern, die ihren jüngsten eine Freude machen wollen, könnten hier zugreifen. Erwachsene Spielernaturen sollten von diesem Rugrats-Produkt wohl eher die Finger lassen. (Mario)

Fun 44%



Auf dem Fluss: Beim ersten Bonus-Level schwimmt ihr einen Fluss hinunter. Nur wer in der vorgegebenen Zeit alle Münzen einsammelt, hat diese Welt erfolgreich beendet.

Test Nintendo 64

Hersteller: Disney Interactive
 Vertrieb: Activision
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 119,- DM
 Muster von: Activision
 Vergleichbar mit:
 Pandemonium 2 (83%)
 Fakten: Rumble-Pak, Memory-Pak
 Erscheint: Mai 2000

Grafik: 83 Sound: 76

Fun: 82





Kampfstoll: Nur mit einem Kurzsword bewaffnet, muss sich Flint seiner jungen Haut erwehren.



Stylish: Eure Fortschritte im Abenteuer dürft ihr an vorgegebenen Speicherpunkten in einem Buch festhalten.



Aufdringlich: Alexia mischt sich immer wieder ein und bringt euch in bedrohliche Situationen.

Alundra 2

PlayStation Action-Adventure Von Helden, Piraten, dem Königreich Varuna und vielen Stunden Spielspaß.

Das Königreich Varuna liegt schutz- und wehrlos fiesen Piratenbanden ausgeliefert darnieder. Seine Einwohner werden ausgebeutet und unterjocht. Selbst heimtückische Fürsten aus den angrenzenden Grafschaften machen gemeinsame Sache mit den Banden.

Was das Reich braucht, ist ein Held, der allen aus diesem Schlamassel hilft und die Ordnung wiederherstellt.

Spielablauf:
Spieltiefe mit Liebe zum Detail

Ihr schlüpft in die Rolle des kleinen Flint, der sich an Bord eines mysteriösen Fluggefährts wiederfindet.



Smalltalk: Sämtliche Unterhaltungen sowie die Sprachausgabe sind komplett in Deutsch gehalten.

Die ersten Schritte im langen Abenteuer bekommt ihr anhand kleiner Aufgaben zunächst erklärt. Jede bis dato ausführbare Aktionsmöglichkeit ist somit schnell erlernt und ihr steuert euren Helden alsbald sicher durch die Umgebung. Da Alundra 2 im Gegensatz zum ersten Teil dreidimensional aufgebaut ist, empfiehlt es sich, auch die Schultertasten zu nutzen. Mit diesen dürft ihr die jeweilige Szene komplett um 360 Grad drehen, um stets den richtigen Überblick zu haben. So erhaltet ihr leichter Einblick in die Umgebung. Zusätzlich stehen euch drei verschiedene Draufsicht-Perspektiven zur Auswahl. Also dürfte die Orientierungssicherheit gewährleistet sein. Schnell trifft ihr auf seelenlose Androiden im Schiff. Und wie es scheint, sind diese nicht nur dem kleinen Flint suspekt. Mutig stellt ihr euch diesen Geschöpfen entgegen, bis ihr von Piraten entdeckt und unsanft aus dem Gefährt befördert werdet. Freundliche Bewohner eines nahen Dorfes nehmen euch bereitwillig auf und pflegen euch gesund. Kurz darauf lernt ihr die Königs-tochter Alexia kennen, die auf der Suche nach dem verheißungsvollen Helden ist. Zunächst etwas enttäuscht von Flint, hilft sie euch im späteren Spielverlauf gerne, so manche schwierige Situation zu meistern. Jedoch gerät der Held durch sie auch in einige Schwierig-



Der einzige Weg, den Zauberspruch aufzuheben, ist alle 4 Puzzles zu lösen. Hast du

Kampf-Upgrade: Bringt ihr gewisse Puzzle-Teile zum verfluchten Schwertmeister, lernt euch dieser neue kraftvolle Kampfattacken.

keiten. Ihre vordringlichste Aufgabe sieht Alexia darin, einen Beweis für den Verrat abtrünniger Lords zu finden. Sie hofft dadurch gegen diese gezielt vorgehen zu dürfen. So macht ihr euch mit ihr auf, eine versteckte Unglücksstelle aufzusuchen. Sofort erkennt ihr natürlich, dass es sich hierbei um das abgestürzte Gefährt handelt, aus dem Flint so unsanft hinausgeworfen wurde. Allerdings ist euer kleiner Triumph bei der Beweissicherung nicht von langer Dauer, denn dummerweise taucht ein weiterer Bösewicht auf, um seine Spuren zu verwischen. Mephisto, der Hofzauberer, will anscheinend ebenfalls ein Wörtchen mitreden und schickt euch gleich seine Krieger auf den Hals. Selbstverständlich können die beiden die Situation meistern. Als Nächstes müssen sie hilflos miterleben, wie Piraten das wehrlose Dorf attackieren. Ihnen wird klar, dass es im Königreich viel zu richten gibt. Das Abenteuer beginnt ...

Technik: Ausgefeilt

Alle Achtung! Grafisch hat Alundra 2 einiges zu bieten. Saubere, abwechslungsreiche Hintergründe konkurrieren mit den verschiedenen Locations, die durch ihr detailliertes Design zu überzeugen wissen. Die Steuerung ist wohlgedacht und sorgt für flüssiges Handling. Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen und ihr sorgt mit dem richtigen Timing für



Ein monströser Metallvogel fliegt durch die Luft! Ich sage dir, das ist ein Zeichen, dass

Ehrfurcht: In Alundras Welt werden alte Helden wie Götter verehrt. Es lohnt sich, bei diesen Abbildern zu pausieren und sich die Zeit für ein Gebet zu nehmen.



Ich bin Lord Jeehans erster Leutnant

Tauschspiele: Ihr solltet euch sämtliche Hinweise gut merken. Dieser freche Kerl lehrt euch ebenfalls eine Attacke, vorausgesetzt ihr helft ihm bei seinem Aufsatz.



Lebenskammer: Zelda lässt grüßen! Für besiegte Zwischengegner wird die Energieleiste ausgebaut.



Filmreif: Das Ableben besiegter Zwischengegner wird effektiv gezeigt.

euer Weiterkommen. Im Gegensatz zu einem RPG erhält Flint nicht Erfahrungspunkte für jeden Kampf, sondern erfährt seine Upgrades durch Siege über bestimmte Zwischengegner und Situationen. Geld beschafft ihr euch übrigens durch fleißiges Abholzen der Büsche in den Locations. Dass das gesamte Spiel wie schon sein Vorgänger sehr viele Elemente aus dem legendären Zelda - A Link to the Past übernommen (geklaut!) hat, ist nicht von der Hand zu weisen. Aber Alundra 2 bietet wirklich genügend Stoff, um sich lockere 40 Stunden Abtauchen zu gönnen.



Neugierde: Untersucht grundsätzlich alle Orte ganz genau!



Tankstelle: Regenerationspunkte bringen die Energieleiste auf Vordermann.



Gunther: Wie man sich täuschen kann! Alundra 2 ist in den ersten Stunden ein wenig öde und beinahe legt man das Pad schon zur Seite. Das liegt zum einen daran, dass man sich erst einmal orientieren muss, und zum anderen baut sich die Story erst nach und nach auf. Ist man in der Geschichte jedoch ein Stück weitergelangt, zeigt sich die zunehmende Spiel-tiefe. Die witzigen komplett eingedeutschten Dialoge sowie die Sprachausgabe tragen dazu bestimmt bei. Der fordernde, aber stets faire Schwierigkeitsgrad und das abwechslungsreiche Charakter-Design runden das sehr gute Allgemeinbild ab. Bevor wir jetzt in einen lobenden Singsang verfallen, erwähnen wir noch schnell die Tatsache, dass Activision das Spiel in Deutschland im Zuge der neuen Preispolitik für schlappe 59,- DM anbieten wird. Alundra 2 wird somit ganz sicher den Weg in jede gut geführte Sammlung finden, und zwar zwischen Zelda (SNES) und dem ersten Teil. Fazit: Daumen hoch!

Test PlayStation

Hersteller: **Matrix/Conrail**
 Vertrieb: **Activision**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **59,- DM**
 Muster von: **Activision**
 Vergleichbar mit: **Alundra (86%)**
 Fakten: **Dual Shock**
 Erscheint: **Mai 2000**

Grafik: 80 Sound: 78

Fun: **87**



Palm Pad Shock Controller

- Kompaktes Design
- Mikroschalter-Stick
- Dual Shock™-kompatibel

DM 29.95*



Mars attacks!

Infrarot Cyber Shock Controller

- Infrarot Verbindung
- hochsensible analoge und digitale Steuerung
- starker Vibrationseffekt

DM 69.95*



8 MB Memory Card

- 120 Speicherplätze
- schneller Datenzugriff

DM 59.95*



16 MB Memory Card

- 240 Speicherplätze
- größte unkomprimierte Memory Card für Playstation™

DM 89.95*

ohne Kompression



XPloder 9000

- mehr als 10.000 Cheats für über 700 Spiele vorab gespeichert
- 8 MB Virtual Memory System zum Ablegen von Spielständen
- auch für die Playstation™ ohne Parallelport

DM 79.95*

* empfohlener VK-Preis

XPloder Code Hotline:
0190-82 46 75*
 *(3,00 DM / Min.)

BLAZE®



Mittendrin, statt nur dabei: Die Fahrzeugmodelle sind bei genauem Hinsehen nicht gerade eine Augenweide.



Willkommen in der Import-Zone!
 Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
 Einsendeschluss ist der 30.05.00.
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Roadsters

Dreamcast Rennspiel Nach dem N64-Modul bannt Titus den Arcade-Racer auf GD-ROM. Gibt es Nachschub für DC-Rennspiel-Fans aus den USA?

Seit dem Dreamcast-Launch gab es mittlerweile schon einige Racer, die das Prädikat "super" verdient haben. Nachdem Speed Devils und Hydro Thunder sogar das reine Action-Racer-Genre bedient haben, ist es für Neuerscheinungen in diesem Bereich natürlich nicht leicht. Titus ließ sich davon nicht beeindrucken und brachte nun seinen Arcade-Racer auf den US-Markt. Roadsters ist eine direkte Umsetzung des N64-Spiels, das wir bereits in der Januar-Ausgabe testeten.

Spielablauf: Viel heiße Luft

Drei Spielmodi stehen zur Verfügung: Time-Trial, Multiplayer (bis zu vier Spieler gleichzeitig) und Championship. Hat man aus acht Charakteren seinen Favoriten auserwählt, gibt es \$45000 Startkapital. Von diesem Geld müssen zunächst einmal ein Wagen und die Lizenzulassung erstanden

werden. Durch gute Platzierungen erhält der Rennfahrer zusätzliche Kohle, die dann wieder in bessere Wagen oder in so genannte Upgrades investiert werden darf. Auf jeder der acht Strecken fahren sieben Kontrahenten gegen euch, die durchaus schwer zu überholen sind. Allerdings haben sie nicht gerade eine überlegende KI, sondern sind nur deswegen schwer zu überwinden, weil jede Berührung mit ihnen einen derben Geschwindigkeitsverlust bis hin zum absoluten Stillstand mit sich bringt. Das ist auf Dauer absolut ätzend. Die Steuerung ist, wie bei fast jedem Action-Racer, in keinsten Weise realistisch. An und für sich wäre das kein Problem, hätte man während der Rennen nicht das Gefühl, dass Dreher auf Schlammlöchern oder Laub eher zufällig passieren würden. Je mehr



Nachtfahrt: Die Licht- und Nebel-effekte wurden in Roadsters sehr ansprechend in Szene gesetzt. Leider ist dies grafisch der einzige Höhepunkt.

Strecken im Championship-Modus absolviert werden, desto mehr Abkürzungen bzw. Alternativverbindungen werden auch zugänglich. Später lassen sich die Kurse sogar spiegeln.

Technik: N64-Emulator?

Selbst mit teilweise beeindruckenden grafischen Effekten erschreckt

Roadsters. Im ersten Moment erinnert dieser Racer eher an ein N64-Produkt. Schlechte Fahrzeugmodelle und eine inkonstante Framerate setzten den negativen Eindruck fort. Die undeutliche Sprachausgabe und der schwache Soundtrack geben dem

Technik-Fiasko den letzten Rest.



Swen: Weder technisch noch spielerisch ist Roadsters ein Highlight. In meinen Augen

hat dieser Racer zwei Probleme: Er hat weder das Flair eines Ridge Racer noch bietet er den Fahrspaß eines Sega Rally. Auf die Dauer macht Roadsters schlichtweg keinen Spaß. Darüber können auch die variierenden Strecken und der Championship-Modus nicht hinwegtäuschen.



Fahrerwahl: Zu Anfang steht es euch frei, aus acht verschiedenen Charakteren auszuwählen.



Startaufstellung: Ihr müsst euch gegen sieben (recht schwache) Computergegner behaupten.



Schneepiste: Glücklicherweise wird bei Roadsters kaum Wert auf echtes Fahrverhalten gelegt. Deshalb rast der Wagen ohne Probleme auf der vereisten Strecke.



Fuhrpark: Alle Boliden lassen sich mit dem entsprechenden Kleingeld aufpolieren.



Ausgetrickst: Nicht jede Barriere lässt sich zwecks Abkürzen durchbrechen. Es heißt also ausprobieren.



TIPPS SOLLTE MAN SICH VOM exPERTEN GEBEN LASSEN

Monatlich vier
ausführliche
Komplettlösungen zu
aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete
Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,
Cheats und Codes zu
verschiedenen Spielen

Jetzt jeden Monat neu

games expert -
das Komplettlösungs-
Magazin für
PlayStation-Spiele



Ridge Racer 64

Nintendo 64 Rennspiel Die Mega-Kooperation zwischen Namco und Nintendo trägt eindrucksvolle Früchte: Ridge Racer überrundet auch auf Nintendos Modul-Toaster die gesamte Konkurrenz.

Bereits vor drei Ausgaben testeten wir die US-Version des neuesten Namco-Streiches für Nintendos 64-Bitter. Jedoch zeigt die Erfahrung, dass PAL-Umsetzungen nicht immer zufrieden stellend vonstatten gehen. Zudem fehlten der uns vorliegenden Version etwa zehn Bonus-Fahrzeuge, so dass ein PAL-Nachtest nur eine logische Folge ist.

Spielablauf: Der pure Geschwindigkeitsrausch

Der N64-Version wurden alle aus dem PlayStation-Vorbild bekannten Renn-Modi spendiert. Startet ihr eine virtuelle Karriere, fällt schon nach kurzer Spielzeit auf, dass in der 64-Bit-

Variante alle Strecken samt der Ausbaustufen der beiden ersten PS-Teile enthalten sind. Des Weiteren integrierten die Entwickler drei neue Renn-Parcours, die ebenfalls über alternative Streckenteile verfügen. Auch die Größe eures Fuhrparks wurde deutlich aufgestockt. So stehen dem erfolgreichen Rennfahrer am Ende 32 Fahrzeuge zur Verfügung (siehe Kasten). Die größten Verbesserungen wurden jedoch in puncto Mehrspieler-Spaß erzielt. In diesem Teil der Serie ist es sogar möglich, gegen drei menschliche Mitspieler anzutreten. Diese Spieloption macht aber aufgrund des relativ kleinen Bildschirmausschnitts nur auf einem großen Fernseher wirklich Spaß. Neu ist auch der Car-Attack-Mode, dank dem sich viele Bonus-Fahrzeuge in harten Duellen gegen einen CPU-Gegner ergattern lassen.



Eindrucksvoll: Das aktuelle Renngeschehen wird auf einer großen Leinwand eingeblendet.

Technik: Freie Sicht voraus!

Im Gegensatz zu den meisten Nintendo-Racern wird die Sicht des Fahrers nicht durch störende Nebelschwaden beeinträchtigt. Dabei laufen die Rennen in einem unglaublichen Tempo über den Screen. Fehler im Landschaftsaufbau oder eine inkonstante Framerate brauchen dabei glücklicherweise nicht zu bemängelt werden. Auch im Vierspieler-Mode müssen keinerlei grafische Abstriche gemacht werden. In puncto Steuerung wurden sogar deutliche Verbesserungen im Vergleich zum Vorbild erzielt. Kenner der PlayStation-Version sollten den so genannten Classic-Mode wählen. Allen anderen sei die RR64-Steuerungsvariante ans Herz gelegt,



Vielfältig: Ridge Racer 64 bietet alle Kurse der ersten beiden PS-Vorbilder und weitere spezielle N64-Parcours.

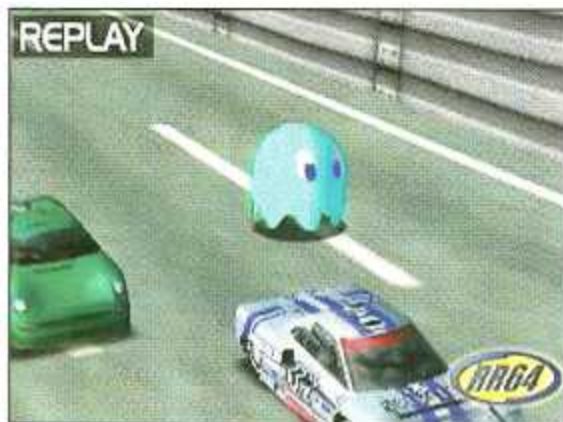
dank der sich ausbrechende Fahrzeuge durch einen kurzen Druck des Analog-Sticks nach vorne wieder einfangen lassen.



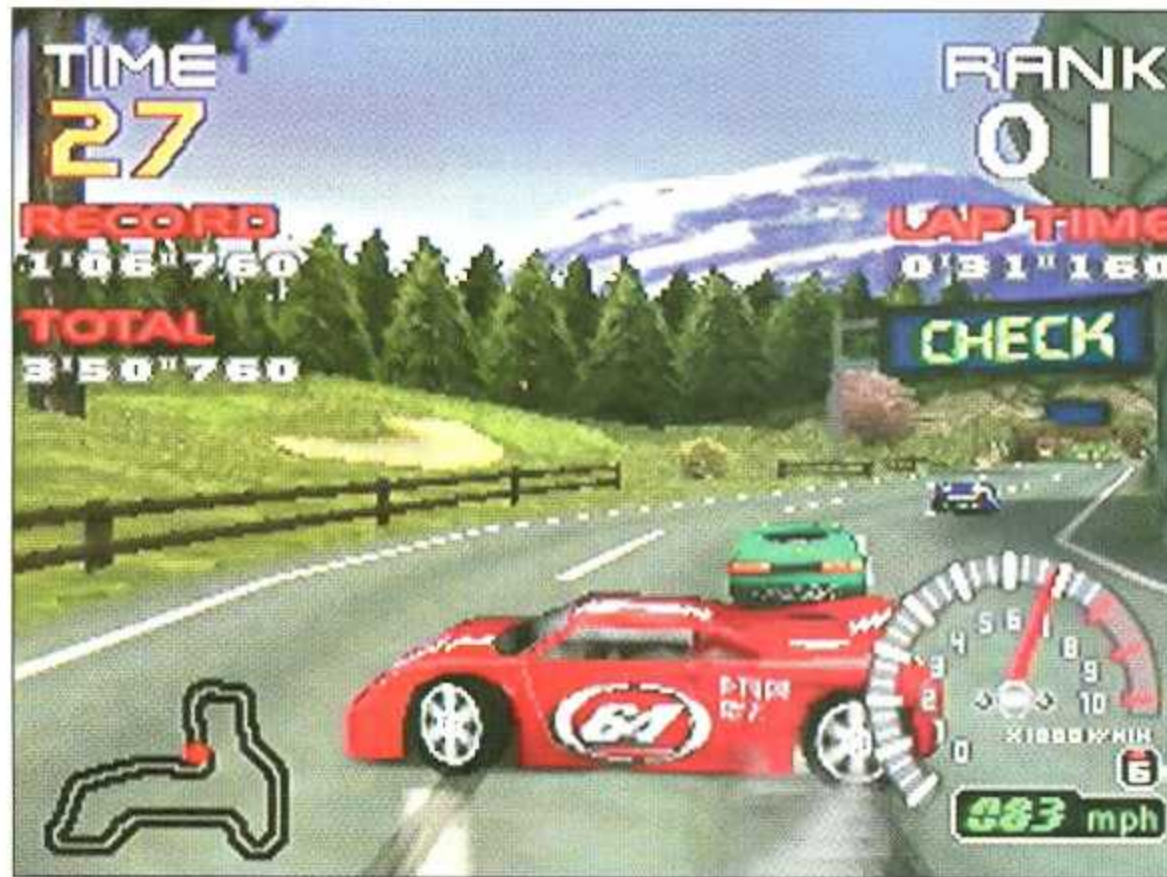
Udo: Danke, Namco! Endlich erscheint auch für Nintendos 64-Bitter ein pfeilschnelles Ridge-Racer-Game auf PlayStation-Niveau, das zudem die ersten beiden Teile der 32-Bit-Variante in puncto Umfang und 3D-Engine alt aussehen lässt. Lediglich der Sound hinkt etwas hinter den PS-Vorbildern her, denn Techno-Hymnen wie Rotterdam Nation sucht der RR-Kenner vergebens.



Traumhaft: Der Bonuskurs lädt euch zu einer nächtlichen Fahrt entlang idyllischer Szenarien ein.



Pac-Man lässt grüßen: Blinky ist einer der ausgefallensten Bonus-Charaktere der Videospiele-Geschichte.



Volle Kraft voraus: Das Drift-Verhalten der Boliden wurde komplett von den PlayStation-Vorbildern übernommen.

Test Nintendo 64

Hersteller: Namco/NST
Vertrieb: Nintendo
Spieleranzahl: 1-4
Empfohlen für: Fortgeschrittene
Ca. Preis: 99,- DM
Hersteller von: Nintendo
Vergleichbar mit: World Driver Championship (88%)
Fakten: 32 Fahrzeuge, 20 Strecken
Erscheint: erhältlich

Grafik: 88 Sound: 81

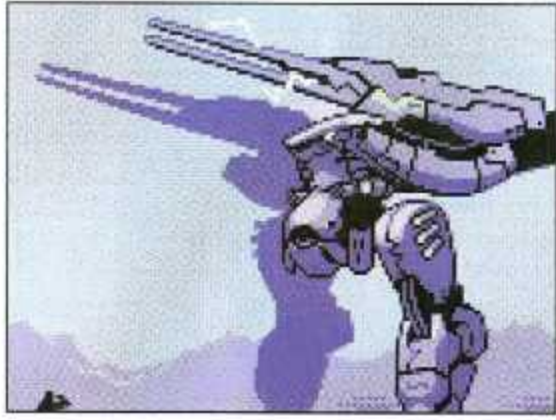
Fun: 89



Der coolste Fuhrpark der Ridge-Racer-Geschichte

Metal Gear Solid (GBC)

Metal Gear Solid für Sonys PlayStation war eines der Highlights der fünfjährigen Laufbahn des 32-Bitters. Aufgrund des großen Erfolges sind Umsetzungen für andere Spiele-



plattformen nur eine Frage der Zeit. Der Game Boy Color ist nun die erste Hardware, der auch eine Version eines der innovativsten Games der Geschichte spendiert wird. Sieben Jahre nach dem erfolgreichen Bestehen des ersten Abenteuers kämpft der Held Solid Snake erneut gegen den Mega-Mech Metal Gear Rex. Diesmal verschlägt es den Protagonisten jedoch auf den afrikanischen Kontinent, wo Terroristen mit Hilfe der Kampfstation versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Während der 13 Missionen steuert ihr euren Helden aus der Draufsicht durch

die feindverseuchten Locations. Dabei stehen euch die gleichen Aktionsmöglichkeiten wie in der Urfassung zur Verfügung. So drückt ihr euch beispielsweise an Wände, um ungesehen die hinter euch liegenden Gänge einzublicken. Ein Radarschirm gibt darüber hinaus an, wo sich feindliche Wachmänner postiert haben. Um sich der Bösewichter zu entledigen, hat der Held diverse Ballermänner, wie eine Pistole oder ein Maschinengewehr. Diese Todbringer sollten aber mit Bedacht eingesetzt werden, da Lärm die Aufmerksamkeit des Gegners auf euch

zieht. Habt ihr das Abenteuer schließlich gelöst, erwarten euch 180 Trainingsmissionen und ein genialer Zweispieler-Modus, die die Langzeitmotivation deutlich steigern. Somit gehört auch die GameBoy-Version des Solid-Snake-Adventures in die Sammlung eines jeden Besitzers des kleinen Nintendo-Handhelds. (Udo)

WERTUNG:
Fun: 90%



Swing (GBC)

Einer der erfolgreichsten Titel der deutschen Software-Schmiede Software 2000 ist Swing. Der Tetris-Klon, der inzwischen sogar in diversen Fernseh-Shows als Gewinnspiel vermarktet wird, überzeugte auf der PlayStation vor allem durch sein fesselndes Spielprinzip. Ihr platziert dabei verschiedene Kugeln, die unterschiedliche Massen haben, auf mehrere Waagen, die dann in die entsprechende Richtung ausschlagen. Verändert sich die Masseverteilung, fliegt die oberste Kugel der Waagenhälfte, die plötzlich die leichtere ist, einige Felder weiter. So

kann es zu unkontrollierten Kettenreaktionen kommen. Ziel ist es aber, drei gleichfarbige Kugeln in einer waagerechten Reihe nebeneinander zu legen. Sie verschwinden dann und nehmen alle angrenzenden Kugeln gleichen Typs mit sich. Dabei helfen euch diverse Spezialkugeln, die einen Teil wegsprengen oder als Joker fungieren. Gegenüber der PlayStation-Version ist die GBC-Variante ein wenig abgespeckt worden. Die Anzahl der Spezialkugeln ist aus Performance-Gründen auf zwölf reduziert worden und die Kugeln sind teilweise viereckig, da die

beschränkte Farbauswahl des GBCs nur wenige Farbkombinationen zulässt. Ein Zweispieler-Modus ist per Linkkabel möglich. Das GameBoy-Swing ist genau



das richtige Futter für Nintendos Kleinsten. Das kurzweilige Spielprinzip fesselt über lange Zeiträume und spornt zu Höchstleistungen an. Auf der technischen Seite hat sich Software 2000 größte Mühe gegeben. Nur bei Kugeln mit ähnlichen Farben gibt es manchmal Unterscheidungsschwierigkeiten. (René)

WERTUNG:
Fun: 86%



Game & Watch Gallery 3 (GBC)

Mitte der 80er-Jahre gab es Handhelds mit fest eingeebneten Spielen. Ein paar dieser Mini-Games sind als Remake in einer Sammlung wieder aufgetaucht. Sie haben solch bekannte Namen wie Egg, Green House,



Turtle Bridge, Mario Bros. und Donkey Kong Jr. Wahlweise dürft ihr in der Klassik-Variante oder in einer für den Game Boy Color aufgepeppten Version euer Glück versuchen. Die beiden Modi unterscheiden sich vor allem in der Grafik. Während die Klassik-Variante auf die alten LCD-Sprites setzt, findet ihr in der GBC-Version etwas aktuellere Grafiken. Die gestellten Aufgaben sind simpel. In Egg darf die Echse Yoshi kleine Kekse verspeisen, die auf vier Schrägen immer schneller heruntergerollt kommen. Gemeinerweise kommen in der modernen Version ein paar Bomben, die eines von Yoshis drei Leben

kosten. In Green House muss Yoshi frisch gepflanzte Melonen vor räuberischen Affen und fliegenden Dieben retten. Bei Turtle Bridge kommt der kleine Pilz Peach zum Zug. Er hat Münzen über eine aus fünf Vögeln bestehende Brücke zu schleppen. Nur tauchen die Vögel hin und wieder ab, um nach einem Luftballon unter ihnen zu pieksen. Dann springt Peach ins Leere und verliert ein Leben. Mario und Luigi sind die Helden von Mario Bros. Sie müssen über fünf Fließbänder Pakete auf einen LKW laden. In Donkey Kong Jr. ist es die Aufgabe von Baby Kong, seinen in einem Käfig gefangenen Vater zu befreien und sich

dabei nicht von den Urwald-Monstern erwischen zu lassen. Game & Watch Gallery 3 ist fraglos eine der Sammlungen, die man mal zwischendurch ein Weilchen zocken kann, sei es nun in der Straßenbahn oder im Zug. Auf Dauer sind die Spielprinzipie nicht abwechslungsreich genug, um vollständig zu überzeugen. Doch Fans solcher Klassiker machen mit der Gallery auf alle Fälle einen guten Griff. (René)

WERTUNG:
Fun: 64%

Wario Land 3 (GBC)

Einer der bekanntesten Helden in der Videospiegelgeschichte ist Wario, der etwas robustere Bruder von Mario, dem Maskottchen Nintendos. In seinem dritten GB-Abenteuer findet der gewichtige Herr eine Höhle, in der eine wunderschöne Spieldose steht. Plötzlich wird der neugierig an dem Musikgerät herumfuhrwerkende Held in die Dose gezogen und landet in einer fremden Welt. Der ebenfalls in der Spieldose gefangen gehaltene Herrscher dieser Welt verspricht Wario, ihn freizulassen, wenn er für ihn fünf magische Spieldosen aufspürt. Gefundene Schätze darf der gierige Held

natürlich behalten. Ganz im guten und bekannten Mario/Wario-Stil hüpfst ihr in dem niedlichen Jump & Run durch die 24 großen Levels. Ziel ist es, in jeder Stage vier unterschiedliche farbige Schlüssel und dazugehörige Truhen



zu finden. Zunächst kann Wario nur nach dem grauen Schlüssel suchen. Erst mit Erlangen neuer Fähigkeiten ist er in der Lage, in neue, bisher unzugängliche Bereiche eines Levels einzudringen und die dort versteckten Schätze zu ergaunern. Welche Fähigkeiten ihr erlangen müsst, um in den jeweils nächsten Bereich vorzudringen, ist eine Aufgabe für sich. Manche Teile des Spiels erreicht ihr erst, wenn ihr ähnlich wie in den beiden Vorgängerversionen ein Mini-Game, zum Beispiel ein Golfspiel, absolviert habt. Technisch präsentiert sich Wario Land 3 auf einem sehr guten Niveau. Klare

und saubere Grafiken geben dem launigen Spielchen seinen Reiz. Die Bedienung ist im Wesentlichen intuitiv, ihr müsst aber des Öfteren Wario sehr genau platzieren, um beispielsweise eine Tür in einen anderen Level zu öffnen. Insgesamt gesehen ist Wario Land 3 ein hübsches Spielchen, das so manche Rätsel aufgibt. (René)

WERTUNG:
Fun: 84%

Geschicklichkeit



Bomberman World/PS Hudson 5/98 S.108	83%
Toy Commander/DC Sega 12/99 S.60	83%
Blast Corps/N64 Rare 9/97 S.64	82%
Iggy's Reckin' Balls/N64 Acclaim/Iguana 9/98 S.102	80%
Swing!/PS Software 2000 4/99 S.61	80%
Mario Party/N64 Hudson 4/99 S.51	78%
Tetrisphere/N64 Nintendo 3/98 S.77	76%
Wetrix/PS Ocean 8/98 S.87	75%
Blast Chamber/PS ATD 2/97 S.72	73%
Bust-A-Move 4/PS Taito 2/99 S.68	73%



Wieder ein paar Kröten gespart? Lust auf was Neues? In dieser Rubrik findet ihr die wahren Software-Perlen für eure Konsolen.

Beat 'em Up



Berserk/DC ASCII 2/00 S.79	86%
Nightmare Creatures 2/PS Konami 6/00 S.44	85%
Zombie Revenge/DC	80%
Soul Fighter/DC Toka 1/00 Beilage	78%
Fighting Force 2/PS Eidos 1/00 S.78	75%
Nightmare Creatures/N64 Kalisto 2/99 S.71	75%
Dynamite Cop/DC Sega 10/99 S.83	73%
Nightmare Creatures/PS Kalisto 11/97 S.68	72%
Fighting Force 64/N64 Crave 10/99 S.67	70%
Ninja/PS Core Design 11/98 S.76	68%

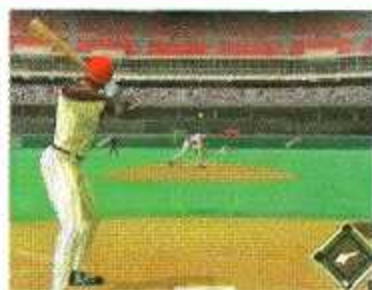


Soul Calibur/DC Namco 10/99 S.70	92%
Dead or Alive 2/DC Acclaim 5/00 S.46	92%
Virtua Fighter 3tb/DC Sega 10/99 S.76	86%
Tekken 3/PS Namco 9/98 S.90	85%
Soul Blade/PS Namco 3/97 S.74	85%
Ehrgeiz/PS Squaresoft 3/00 S.72	81%
Tekken 2/PS Namco 10/96 S.38	80%
Power Stone/DC Capcom 10/99 S.84	79%
Dead or Alive/PS Tecmo 7/98 S.42	78%
Bloody Roar II/PS Virgin 5/99 S.76	76%

American Sports



NFL 2K/DC Sega	93%
NFL Quarterback Club 99/N64 Iguana 1/99 S.86	85%
Madden NFL 99/PS Electronic Arts 12/97 S.100	84%
Madden 2000/PS Electronic Arts 11/99 S.50	82%
NFL Quarterback Club 98/N64 Iguana 12/97 S.114	81%



All-Star Baseball 2000/N64 Acclaim 6/99 S.69	85%
All-Star Baseball 99/N64 Acclaim 9/98 S.101	81%
Triple Play 2000/PS Electronic Arts 7/99 S.85	80%
VR Baseball 97/PS Interplay 8/97 S.61	65%
Baseball 2000/PS Revolution/Sony 1/00 S.72	52%



NBA 2K/DC Sega 3/00 S.75	94%
NBA Live 2000/PS Electronic Arts 1/00 S.66	89%
NBA Live 99/PS Electronic Arts 1/99 S.66	84%
NBA Jam 99/N64 Acclaim 1/99 S.68	83%
NBA Showtime/DC Midway 2/00 S.77	82%



NHL 2000/PS Electronic Arts 11/99 S.42	85%
NHL Championship/PS Radical Ent. 12/99 S.65	81%
NHL 99/N64 Electronic Arts 12/98 S.92	81%
NHL 99/PS Electronic Arts 12/98 S.92	81%
NHL Face Off 99/PS SCEA 4/99 S.60	74%

Adventure



Discworld Noir/PS Psygnosis 1/00 S.66	84%
Discworld/PS Psygnosis 2/96 S.74	84%
Discworld 2/PS Psygnosis 12/97 S.103	82%
Baphomets Fluch 2/PS Revolution/Virgin 12/97 S.102	82%
Baphomets Fluch/PS Revolution/Sony 11/96 S.62	80%
Blazing Dragons/PS BMG Int. 10/96 S.42	77%
Riven - The Sequel to Myst/PS Cyan/Acclaim 3/98 S.69	73%
Blood Omen/PS Crystal Dynamics 1/97 S.70	69%
Atlantis/PS Cryo 3/99 S.68	67%
Myst/PS Sunsoft 10/96 S.75	66%

Sport



FIFA 2000/PS Electronic Arts 12/99 S.38	89%
ISS Pro 98/N64 Konami 10/98 S.76	87%
ISS Pro Evolution/PS Konami 3/00 S.49	86%
FIFA 99/PS Electronic Arts 1/99 S.48	86%
FIFA 99/N64 Electronic Arts 5/99 S.68	85%
ISS Pro 99/PS Konami 10/98 S.73	85%
Fußball Live! SCEd 12/99 S.48	84%
UEFA Striker/DC Infogrames 2/00 S.74	83%
UEFA Striker/PS Infogrames 11/99 S.51	83%
Bundesliga Stars 2000/PS Electronic Arts 10/99 S.48	81%



Everybody's Golf 2/PS SCEE/Camelot 6/00 S.63	87%
Everybody's Golf/PS SCEE/Camelot 7/98 S.78	85%
Mario Golf/N64 Nintendo 10/99 S.58	85%
Cyber Tiger/PS Electronic Arts 1/00 S.72	84%
Tiger Woods/PS Electronic Arts 4/99 S.55	82%
Tee Off/DC Acclaim 3/00 S.76	81%
Actua Golf 3/PS Gremlin 1/99 S.47	80%
PGA Tour 98/PS Electronic Arts 1/98 S.99	73%
PGA Tour Golf 2000/N64 Electronic Arts 5/00 S.56	71%
Actua Golf 2/PS Gremlin 12/97 S.102	71%



Centre Court Tennis/N64 Hudson 3/99 S.74	79%
Sampras Extreme Tennis/PS Codemasters 8/96 S.42	74%
Anna Kournikova S. C. Tennis/PS Namco 7/99 S.86	74%
Smash Court Tennis/PS Namco 11/96 S.70	73%
All Star Tennis/PS Ubi Soft 11/98 S.79	67%
All Star Tennis/N64 Ubi Soft 4/99 S.55	63%
V-Tennis 2/PS Tonkin House 4/97 S.66	59%
Hyper Final Match Tennis/PS Human Ent. 5/96 S.79	59%
Tennis Arena/PS Ubi Soft 12/97 S.121	58%
Davis Cup Tennis/PS Telstar 11/96 S.59	55%



Ready 2 Rumble Boxing/DC Midway 1/00 S.60	85%
Box Champions 2000/PS Electronic Arts 1/00 S.75	84%
Ready 2 Rumble Boxing/PS Midway 1/00 S.60	84%



Brunswick C. Pro Bowling 2/PS THQ 5/00 S.71	60%
Brunswick C. Pro Bowling/PS THQ 2/99 S.64	41%
Ten Pin Alley/PS ASC Games/Adr. 5/97 S.81	25%

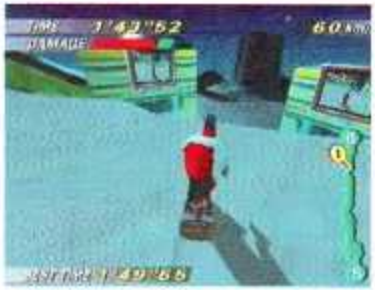


Virtual Pool/PS Interplay 4/97 S.71	57%
Backstreet Billiards/PS ASCII 4/98 S.71	56%
Jimmy White's Cueball 2/DC Virgin 3/00 S.73	54%



Get Bass/DC Sega 10/99 S.79	80%
International Track & Field 2/N64 Konami 5/00 S.61	76%
International Track & Field 2/PS Konami 3/00 S.64	76%

Fun-Sports



Snowboard

1080° Snowboarding/N64 Nintendo 11/98 S.84	88%
Snow Surfers/DC UEP Systems 2/00 S.67	83%
Cool Boarders 3/PS 989 Studios 12/98 S.88	80%
Cool Boarders 4/PS 989 Studios 3/00 S.68	79%
MTV Sports Snowboarding/PS THQ 2/00 S.58	78%
Snow Kids/N64 Atlus 3/98 S.76	76%
Snow Racer 98/PS Infogrames 5/98 S.109	74%
Extreme Snowbreak/PS Microids 4/98 S.76	70%
X-Games Pro Boarder/PS Radical Ent. 2/99 S.68	69%
Cool Boarders 2/PS UEP Systems 2/98 S.70	68%



Wrestling

WWF Attitude/N64 Acclaim 10/99 S.46	86%
WWF Attitude/DC Acclaim 12/99 S.56	85%
WWF SmackDown!/PS THQ 5/00 S.76	84%
WWF Attitude/PS Acclaim 9/99 S.64	84%
WWF Warzone/N64 Iguana/Acclaim 10/98 S.82	81%
ECW Hardcore/N64 Acclaim 5/00 S.56	81%
WWF Warzone/PS Acclaim 9/98 S.95	80%
ECW Hardcore/DC Acclaim 5/00 S.56	77%
WCW vs NWO/N64 THQ 12/98 S.86	76%
WCW Mayhem/N64 Electronic Arts 2/00 S.72	72%



Sonstige

Tony Hawk's Skateboarding/PS Activision 10/99 S.52	88%
Tony Hawk's Skateboarding/N64 Activision 5/00 S.70	86%
Street Sk8ter 2/PS Electronic Arts 6/00 S.64	78%
Thrasher: Skate and Destroy/PS Take 2 2/00 S.54	66%
Dodgem Arena/PS Formula 1/99 S.71	62%
Riot/PS Beyond/PlayStation 3/97 S.79	60%
Cyball Zone/PS GT Int./Rage 6/98 S.85	55%
Pitball/PS Warner Int. 11/96 S.67	54%

Rennspiele



Action

Wip3out/PS Psygnosis 10/99 S.40	90%
Ridge Racer 64/N64 Namco 6/00 S.78	89%
Ridge Racer Type 4/PS Namco 4/99 S.44	88%
4 Wheel Thunder/DC Midway 6/00 S.66	87%
Hydro Thunder/DC Midway 11/99 S.58	85%
Star Wars: Episode I Racer/N64 Lucas Arts Ltd. 7/99 S.76	85%
Need for Speed III/PS Electronic Arts 6/98 S.78	85%
Test Drive 5/PS Accolade 12/98 S.96	84%
Trickstyle/DC Acclaim 11/99 S.72	83%
Rollage Stage II/PS ATD 4/00 S.74	82%



Fun

Diddy Kong Racing/N64 Rare 12/97 S.108	90%
Crazy Taxi/DC Sega 4/00 S.64	89%
Crash Team Racing/PS Naughty Dog 12/99 S.40	89%
Speed Freaks/PS Funcom 9/99 S.50	86%
Beetle Adventure Racing/N64 Electronic Arts 5/99 S.56	85%
Mario Kart 64/N64 Revolution/Sony 11/96 S.62	83%
South Park Rally/PS Acclaim 3/00 S.66	83%
Micro Maniacs/PS Codemasters 5/00 S.55	82%
Road Rash Jailbreak/PS Electronic Arts 4/00 S.80	80%
Muppet RaceMania/PS SCED 5/00 S.71	78%



Simulation

Sega Rally 2/DC Sega 10/99 S.40	90%
Gran Turismo 2/PS Sony 3/00 S.74	90%
Gran Turismo/PS Sony 6/98 S.70	90%
V-Rally 2/PS Infogrames 8/99 S.32	89%
Formel Eins 99/PS Psygnosis 12/99 S.58	89%
Wave Race 64/N64 Nintendo 3/97 S.66	88%
Ridge Racer 64/N64 Namco 3/00 S.78	86%
F1 2000/PS Electronic Arts 5/00 S.69	85%
F1 World Grand Prix II/N64 Nintendo 6/99 S.50	85%
Rally Championship/PS Electronic Arts 3/00 S.51	84%

Action-Adventure



Comic

Zelda - Ocarina of Time/N64 Nintendo 1/99 S.38	96%
Alundra/PS Psygnosis 4/98 S.77	83%
Brave Fencer Musashi/N64 Konami 11/97 S.84	82%
MediEvil 2/PS SCED 5/00 S.64	80%
Mystical Ninja/N64 Konami 11/97 S.84	74%
Bomberman Hero/N64 Hudson 7/98 S.72	73%
Castlevania 2/N64 Konami 3/00 S.70	64%



Horror

Soul Reaver: Legacy of Kain/DC Eidos 4/00 S.68	91%
Shadow Man/DC Acclaim 1/00 S.80	90%
Shadow Man/N64 Acclaim 10/99 S.36	87%
Soul Reaver: Legacy of Kain/PS Eidos 8/99 S.60	87%
Resident Evil: Nemesis/PS Capcom 3/00 S.44	86%
Biohazard 2/PS Capcom 5/98 S.102	85%
Blue Stinger/DC Activision 10/99 S.78	85%
Resident Evil Director's Cut/PS Capcom 12/97 S.100	84%
Dino Crisis/PS Capcom 12/99 S.36	84%
Silent Hill/PS Konami 9/99 S.44	82%
Resident Evil 1/PS Capcom 6/96 S.38	80%



Real

Metal Gear Solid/PS Konami 3/99 S.58	93%
Tomb Raider IV/PS Eidos 1/00 S.46	90%
Tomb Raider IV/DC Eidos 6/00 S.48	87%
Fear Effect/PS Eidos 5/00 S.58	86%
Tomb Raider II/PS Eidos 12/97 S.52	84%
Mission: Impossible/PS Infogrames 11/99 S.55	83%
Tomb Raider/PS Eidos 12/96 S.44	83%
Syphon Filter 2/PS 989 Studios 5/00 S.62	82%
Tomb Raider III/PS Eidos 1/99 S.52	81%
Syphon Filter/PS 989 Studios 10/99 S.68	80%
Hybrid Heaven/N64 Konami 11/99 S.56	78%
Broken Helix/PS Konami 1/98 S.78	71%
Overblood/PS Riverhillsoft 6/97 S.78	70%



Multiplayer



Mario Party/N64 Hudson 4/99 S.50	++++
Bomberman 64/N64 Hudson 12/97 S.110	++++
Worms/PS Ocean 2/96 S.68	++++
Indiziertes Spiel/N64 Rare 11/97 S.78	++++
Mario Kart 64/N64 Nintendo 4/99 S.38	+++
Diddy Kong Racing/N64 Rare 12/97 S.108	+++
Pen Pen Trilcelon/DC Sega	+++
KKND Krossfire/PS Infogrames 4/98 S.52	+++
NBA 2K/DC Sega 2/00 S.78	++
South Park Chef's Luv Shack/DC Cryo 3/99 S.66	++

Genre-Mix



Indiziertes Spiel/PS Probe 10/96 S.62	78%
Arcade's Greatest Hits/PS Midway 6/98 S.82	76%
Atari Greatest Hits/PS Midway 4/97 S.72	74%
Museum Pieces Vol. 1/PS Namco 3/96 S.70	74%
Williams Arcade's Greatest/PS Williams 10/96 S.65	72%
Museum Pieces Vol. 2/PS Namco 4/96 S.75	63%
Museum Pieces Vol. 5/PS Namco 6/97 S.68	63%
Arcade's Greatest Hits 2/PS Midway 3/98 S.66	60%
Irem Arcade Classics/PS Imax 7/96 S.68	57%
Perfect Weapon/PS - 4/97 S.66	51%

Shoot 'em Up



Arcade

Colony Wars: Red Sun/PS Psygnosis 4/00 S.52	88%
Star Wars: Rogue Squadron/N64 Factor 5 2/99 S.60	85%
Colony Wars: Vengeance/PS Psygnosis 1/99 S.92	83%
Eagle One: Harrier Attack/PS Infogrames 2/00 S.48	83%
Omega Boost/PS SCED 8/99 S.64	80%
Wing Commander 3/PS Electronic Arts 4/96 S.81	78%
Future Cop L.A.P.D. 2100/PS Electronic Arts 11/98 S.82	78%
Colony Wars/PS Psygnosis 12/97 S.56	78%
Ace Combat 2/PS Namco 12/97 S.107	77%
Nuclear Strike/N64 THQ 4/00 S.71	77%

Strategie



Dune 2000/PS Electronic Arts 3/00 S.50	92%
Command & Conquer 2/PS Westwood/Virgin 12/97 S.98	90%
Final Fantasy Tactics/PS Squaresoft 4/98 S.82	88%
Warcraft 2/PS Electronic Arts 9/97 S.40	88%
C&C2: Gegenschlag/PS Westwood/Virgin 10/98 S.86	88%
Populous: The Beginning/PS Electronic Arts 4/99 S.62	88%
Warzone 2100/PS Eidos 6/99 S.62	84%
Command & Conquer/PS Westwood/Virgin 1/97 S.36	84%
Command & Conquer/N64 Westwood Studios 8/99 S.68	82%
Worms/PS Team 17/Ocean 2/96 S.68	82%

Jump & Run



Donkey Kong 64/N64 Rage/Nintendo 1/00 S.56	94%
Sonic Adventure/DC Sega 10/99 S.80	92%
Banjo Kazooie/N64 Rare/Nintendo 7/98 S.46	92%
Rayman 2-The Great Escape/DC Ubi Soft 4/00 S.76	92%
Rayman 2-The Great Escape/N64 Ubi Soft 11/99 S.38	90%
Super Mario 64/N64 Nintendo 3/97 S.36	86%
Toy Story 2/PS Activision 2/00 S.60	85%
Gex: Deep Cover Gecko/PS Crystal Dynamics 5/99 S.70	85%
Crash Bandicoot: Warped/PS Naughty Dog 1/99 S.76	84%
Spyro - Gateway to Glimmer/PS SCED 12/99 S.66	83%

Rollenspiel



Final Fantasy VIII/PS Squaresoft 11/99 S.46	95%
Final Fantasy VII/PS Squaresoft 12/97 S.90	92%
Alundra 2/PS Activision 6/00 S.74	87%
Grandia/PS Ubi Soft 5/00 S.72	86%
Parasite Eve/PS Squaresoft 11/98 S.96	86%
Breath of Fire III/PS Capcom 8/98 S.76	86%
Star Ocean 2/PS SCED 5/00 S.66	85%
Wild Arms/PS Sony 3/99 S.66	85%
Diablo/PS Blizzard/EA 5/98 S.41	84%
Pokémon/N64 Nintendo 5/00 S.52	83%

Gun

The House of the Dead 2/DC Sega 10/99 S.82	92%
Indiziertes Spiel/PS Namco 12/97 S.107	81%
RE: Survivor/PS Capcom 5/00 S.67	70%
Ghoul Panic/PS SCED 5/00 S.67	62%
Judge Dredd/PS Gremlin 2/98 S.67	52%
Point Blank 2/PS Namco 10/99 S.54	50%
Point Blank/PS Namco 4/98 S.73	35%
Crypt Killer/PS Konami 5/97 S.62	30%

Ego

Indiziertes Spiel/N64 Rare 11/97 S.78	92%
Turok 3/N64 Acclaim 12/99 S.68	85%
Turok 2: Seeds of Evil/N64 Acclaim 11/98 S.68	83%
Armorines/N64 Acclaim 12/97 S.102	82%
Forsaken/N64 Iguana/Probe 6/98 S.88	81%
Turok: Dinosaur Hunter/N64 Acclaim 3/97 S.62	75%
Forsaken/PS Probe/Acclaim 5/98 S.38	75%
Exhumed/PS Lobotomy 4/97 S.67	74%
Indiziertes Spiel/N64 Midway 6/97 S.60	69%
Disruptor/PS Interplay 12/96 S.50	65%

Scroller

MDK 2/DC Virgin 5/00 S.60	70%
Jet Force Gemini/N64 Rare 12/99 S.44	85%
Apocalypse/PS Neversoft 12/98 S.82	82%
One/PS ASC/Visual C. 2/98 S.76	82%
Mega Man 8/PS Capcom 4/98 S.84	81%
Spec Ops/PS Take 2 3/00 S.52	78%
Red Dog/DC Argonaut 4/00 S.82	75%
Small Soldiers/PS Dreamworks 1/99 S.64	72%
Millenium Soldier Expendable/DC Infogrames 10/99 S.83	71%
Blasto/PS SCEE 7/98 S.44	71%

Gelungene Panne

In Japan verkauft sich die PlayStation 2 wie warme Semmeln, während sich in den westlichen Märkten unter den Freaks durch die vielen negativen Meldungen über die schwere Programmierbarkeit ein recht schlechtes Image aufbaut.

Euer Swen

Lohnenswert?

Ich kaufe mir monatlich diverse Spielmagazine und musste feststellen, dass die Mega Fun doch eines der besten ist, da auch Importe berücksichtigt werden. Das finde ich gerade bei Dreamcast sehr wichtig, da es noch nicht so viele gute PAL-Spiele gibt. Macht weiter so! Nun komme ich zu meinen Fragen:

1. Wieso kommt man mit dem Dreamcast-Internetanschluss in keinen guten Chat rein? Ich wollte zum Beispiel in den RTL-Chat, man konnte sich auch anmelden usw., aber als ich anfangen wollte, wurde angezeigt, dass die Chat-Seite leider nicht geladen werden konnte. Ist der Browser zu lahm?
2. Im Dead-or-Alive-2-Special in Ausgabe 4/2000 habt ihr im gelben Kasten des ersten Eindrucks geschrieben, es gäbe 15+ Kämpfer. Ich habe mir das Spiel gekauft, musste dann aber feststellen, dass es nur zwölf Kämpfer plus ein Obermütz sind. Gibt es noch versteckte Charaktere oder habt ihr euch einfach verschrieben? Schade auch, dass es nicht mehr so viele Extras wie im ersten Teil gibt (massig Kostüme, Bildergalerien, etc.). Oder sind diese Sachen etwa auch versteckt?
3. Wann erscheint Resident Evil: Code Veronica als PAL-Version? Und wird es auch so peinlich geschnitten sein wie Resident Evil 3?
4. Wird Perfect Dark als PAL erscheinen?
5. Lohnt es sich, eurer Meinung nach, die japanische PlayStation 2 zu kaufen? Ich habe nämlich gehört, sie soll über Import fast so teuer sein wie ein PC, weil Sony irgendwelche Probleme macht.

Mario Branig

1. Das Chat-Dilemma liegt an mehreren Problemen gleichzeitig. Die meisten Foren oder Chats basieren auf PC-Plattformen und wurden auch für sie programmiert und optimiert. Außerdem gibt es recht schnell mit dem DC-Update-Probleme. Unterstützt eine Internet-Seite eine neue Version von Flash, Java o.ä., kann der PC-User per Maus-Click ein Update vornehmen und schon läuft die Seite. Der DC-User muss hingegen in die Röhre schauen. Dieses Manko ist nun mal systembedingt und wird sich nicht so leicht abstellen lassen, da der Sega-Konsole einfach ein beschreibbares Massenmedium, wie eine Festplatte, fehlt.

2. Im Vorfeld der DoA2-Berichterstattung stand die genaue Charakteranzahl noch nicht fest, weshalb wir leider diese Falschangabe machten. Wir gingen nämlich davon aus, dass die beiden „alten“ Charaktere Raidou und Bayman als Bonus noch integriert würden.

3. RE: CV ist auf Juni verschoben worden. Da sich Eidos eine vergleichsweise



Zu hart für Deutschland? Perfect Dark wird wahrscheinlich nicht zu uns kommen.

recht kleine Stückzahl an verkauften GD-ROMs ausrechnet, wird die PAL-Version voraussichtlich nicht geschnitten sein. Da sage noch jemand, es würde sich nicht lohnen, eine „Freak-Konsole“

zu besitzen!

4. In Deutschland wird dieses Spiel nach letzten Meldungen nicht erscheinen, allerdings

sollte es möglich sein, über Österreich an ein PAL-Modul zu kommen.

5. Der Importpreis einer PS2 ist natürlich starken Schwankungen unterlegen. Du hast aber richtig gehört, dass man rund 1.500 bis 1.800 Mark einkalkulieren sollte.

Zweite Wahl

Erstmal ein Lob für euer Mag, ich beziehe es zwar eher als "Zweitmag" (ich hatte damals das SegaMagazin abonniert), aber eigentlich finde ich die Mega Fun besser als das SM (wegen dem immer noch zu knappen Umfang u.a.). Ich möchte in diesem Brief mal meine Meinung über die PS2 abgeben. Da ich ja eigentlich Sega-Fan bin, dürfte dies ein wenig schwer fallen, dieses Statement objektiv abzugeben, aber ich werde es trotzdem versuchen. Anfangs war ich noch ein bisschen zittrig, wenn es um die PSX2 ging, denn was die Zahlen anging, war sie dem DC ja weitaus überlegen (vom Texturspeicher mal abgesehen). Als sie in Japan dann erschien und die ersten Eindrücke und Screens zu mir flatterten, war das Ganze wohl eher ernüchternd. Vor allem die ersten News waren nicht gerade überwältigend. Wie war das doch gleich? Eine Million am 1. Tag? Nur zu dumm, dass "nur" ca. 720.000 über den Ladentisch gingen, und das wurde auch nicht sonderlich mehr! Das ist zwar keine kleine Zahl, aber dafür, was Sony wieder ankündigte, wohl eher mager. Dann kam die Sache, dass RRV den DVD-Treiber von der



Card löscht! Hier und da erschienen auch Nachrichten, dass man die DVDs schon einige Male einlegen müsste, bis sie erkannt würden. Der Sound "hüpft" bei einigen Filmen, und, und, und... Es gab sogar Meldungen über das altbekannte Hitzeproblem. Am beschi* find ich jedoch, dass es wohl schon wieder mit den Raubkopien anfängt. So sollen bereits zwei bis drei Tage nach dem Launch Kopien von RRV im Internet angeboten worden sein. Langsam sehe ich die PSX2 nicht mehr als die Offenbarung. Mal sehen, was daraus wird. Noch etwas zum Schluss: Was sehen meine entzündeten Augen denn da? Udo lästert doch nicht etwa über den DC, oder? RRV bringt zwar konstante 60 fps, nicht wie Sega Rally 2, allerdings muss man da sagen, dass RRV mit einer niedrigeren Auflösung läuft! Lächerlich! Außerdem lief Sega Rally 2 unter Windows CE. (bärks) Sony rulez, but Sega rocks!

darKing

Nun, die derzeitige Verkaufssituation der PlayStation 2 ist vielleicht nicht so stark wie von Sony im Vorfeld des Launchs angekündigt, allerdings wurde nun scheinbar auch die zweite Auslieferungswelle sehr gut verkauft. Davon können Sega und Nintendo in Japan nur träumen. Daher sollte man die Kühe schon im Dorf lassen: Die PS2 ist zur Zeit der Renner auf dem japanischen Konsolenmarkt. Daran gibt es nichts zu deuten. Obgleich viele - teils gerecht-



Humpy-Bumpy-Spruch des Monats

„Lara Croft ist jetzt die Frau, nach der ich schmachte, seit man Lolo Ferrari unter die Erde brachte!“
Zwei Humpy-Bumpy-Wasserballons gehen an: Karl v. Hüttow (Pirmasens)

fertigte, teils erfundene bzw. übertriebene - Gerüchte über Hardware-Probleme im Internet verbreitet wurden, ist es nicht unsere Aufgabe, dies zu kommentieren, da es nicht möglich ist, sie auf ihren Wahrheitsgehalt zu überprüfen. Fest steht, dass unsere PS2 bislang keinerlei Probleme mit DVDs oder Wärme hatte. Nur das merkwürdige „DVD-Treiber-RRV-Ich-lösch-halt-mal-den-10-Stunden-Spielstand-Problem“ trat bei uns auf. Für mich sind bisher nur die Spiele kritikwürdig. Man muss einfach die nächsten Titel abwarten, denn die Hardware scheint bis auf einige Produktionsaussetzer (das ist bei solchen Stückzahlen normal) sehr gut verarbeitet zu sein, ganz im Gegensatz zur alten PlayStation.

Monitor-Frage

Ich spiele mit dem Gedanken, mir eine Dreamcast-Konsole zu kaufen. Aus Magazinen und dem Internet habe ich erfahren, dass man mittels einer sogenannten VGA-Box die Konsole an einen PC-Monitor anschließen kann. Brauche ich dazu ein komplettes PC-System oder "nur" einen Monitor (mit den Boxen)? Ich würde mich über eine Antwort sehr freuen, da von der auch abhängt, ob ich mir einen PC-Monitor oder einen Fernseher hole.

Ioannis Patzalis



Die VGA-Box ist für mich eigentlich die am meisten unterschätzte Hardware-Erweiterung für den DC. Wer einmal Sonic Adventure oder Shenmue auf einem 19-Zoller gesehen hat, der will von einem normalen TV (verwaschene Farben und elendiges Flimmern) nichts mehr wissen. Du brauchst dafür nur einen handelsüblichen Computer-Monitor (unabhängig welcher Größe) die VGA-Box und ein Anschlusskabel (15pol. Sub-D, dreireihig), das allerdings meistens schon dem Monitor beiliegt. Den Sound greift man mit einem 3,5mm-Klinkenstecker ebenfalls von der VGA-Box ab. Dies erledigt ein Y-Kabel (3,5 mm Klinke auf Stereo-Chinch) am besten. Kostenpunkt: rund acht Mark.

Lob und Kritik

Seit vielen Jahren lese ich aufmerksam eines der besten Magazine in Deutschland und heute möchte ich doch einmal meine Meinung loswerden. Euer Udo scheint mittlerweile, wie so viele Men-

schen, vom Sony-only-Virus befallen zu sein. In der aktuellen Ausgabe 5/2000 kommt von seiner Seite nur eine verhaltene negative Kritik (im Gegensatz zu Swen) im Statement zum Launch der PS2 und er redet sogar davon, dass nun mit der PS2 die neue Videospiele-Generation eingeleitet worden ist. War der Mann die letzten Monate im Urlaub? Darüber hinaus ist DoA2 bereits für die PS2 erhältlich und sieht schlechter aus als auf dem Dreamcast. Ebenfalls konnte TTT sowohl grafisch als auch spielerisch Soul Calibur auf dem DC nicht übertrumpfen, was bereits in Japan anhand der aktuellen Wertungen festgestellt worden ist. Darüber bei euch kein Wort, obwohl diese Meldungen schon seit dem 20.03. im Internet zu lesen sind. Da halte ich Swen schon für wesentlich objektiver. Er bringt mit seiner Enttäuschung das rüber, was wohl die meisten so empfinden. Ich würde sogar so weit gehen, dass ich mir von Sony sehr versichert vorkomme, denn die angekündigten Knaller der angeblichen Wunderkonsole sind scheinbar selbst in Japan in weite Ferne gerückt, und dass die ersten Spiele mal eben nicht so toll gelungen sind, ist für mich auch keine Entschuldigung. Ganz zu schweigen davon, dass wir in Europa wohl vor dem Frühjahr 2001 kaum in den Genuss eines PS2-Spieles kommen, was wirklich besser ist als die aktuellen Spiele des Dreamcast, von dem wir ja auch in den nächsten Monaten Einiges erwarten dürfen.

Olaf Lueders

Zunächst einmal möchte ich Udo in Schutz nehmen, schließlich hat er sich wie kaum ein anderer in der Redaktion mit der PlayStation 2 und all den Spielen beschäftigt. Im Gegensatz zu den meisten Leuten im Internet, die meinten, RRV schon zwölf Stunden nach dem Release kritisieren zu müssen, hat sich Udo mehrere Tage ausführlich mit Nancos Racer beschäftigt. Wo nun die Reise mit der PlayStation 2 hingehen wird, bleibt abzuwarten. Niemand vermag aus heutiger Sicht zu sagen, an welchen Faktoren es liegt, dass die PS2 im ersten Line-up grafisch dermaßen Federn lassen musste. Höchstwahrscheinlich wird aber spätestens die dritte Software-Generation zeigen (müssen), zu welchen optischen Leistungen die PS2 in der Lage ist, gerade im Hinblick auf die heraneilende Konkurrenz aus dem Hause Microsoft und Nintendo.

Vaterschaftsklage

Ich lese euer Mag schon seit Ewigkeiten und finde es spitzenklasse, nur die Erscheinungstermine sind unvollständig und nicht immer genau. So frage ich mich, wann denn Grandia rauskommt. Der März ist ja schon vorbei. Aber



Bildröhren-Schutz: Der Dreamcast schützt allzu empfindliche Fernseher oder Projektoren vor einbrennenden Bildern mit einem bunten Bildschirmschoner.

eigentlich wollte ich euch was anderes fragen, und zwar: Stimmt es, dass eine Konsole die Bildröhre eines Fernsehers kaputt machen kann? Ich habe einen gebrauchten Fernseher, der aber seit kurzem extrem flimmert und überhaupt nicht mehr ansehbar ist. Nun spiele ich im Wohnzimmer und es gibt keine Probleme, wäre da nicht mein Vater. Der behauptet nämlich, in einer Zeitschrift gelesen zu haben, dass Konsolen die TV-Bildröhren zerstören. So etwas kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen. Habt ihr schon ähnliche Probleme gehabt?

Eugen R.

Du kannst deinen Vater beruhigen, Eugen! Die Bildröhre eines modernen Fernsehers wird durch Videospiele nur dann gefährdet, wenn das Spiel für längere Zeit pausiert wird, sprich das Bild steht. Das kann der phosphorisierenden Schicht der Bildröhre eventuell schaden. Der Dreamcast bietet daher einen „Bildschirmschoner“ an, der sich automatisch nach mehreren Minuten einschaltet. Grandia erschien übrigens am 3. April.

Rechenexempel

Swen hat vollkommen Recht mit seinem Artikel „Mal ehrlich!“ Ich habe mir den Dreamcast nicht wegen des Internets gekauft. Fast jeder besitzt einen PC, Internet ist damit viel einfacher zu realisieren, dazu auch dreimal teurer! DVD bei PS2, Dolphin oder X-Box. Wen interessiert das? Das ist doch nur drin, weil es cool ist! Mal ehrlich... eine DVD kostet 40 - 70 DM, sehr günstig, und aufnehmen kann man ja auch so toll damit! Dafür kostet die PS2 ja auch über das Doppelte als der DC. Es wäre klüger, DVD als Update anzubieten, dann kann es sich jeder selbst überlegen, ob er 200 DM rausschmeißt! Die Spiele werden dadurch nicht besser, genauso wenig wie durch Abwärtskompatibilität! Noch nie gab es so was. Schon nicht schlecht. Aber wer braucht das? Ich glaube nicht, dass es einen nennenswerten Unterschied zwischen DC und PS2, Dolphin oder X-Box geben wird. CD Soundqualität haben sie alle und ob ich 1, 3 oder 66 Millionen Polygone in der Sekunde berechnen kann, dann soll man sich vielleicht überlegen, ob man die auch alle auf den Bildschirm bringt bei 50 Bildern in der Sekunde und 640 x 480 Auflösung! Kleine Nebenrechnung: 3.000.000 Polygone/50 Bilder = 60.000 pro Frame. Ein Polygon hat 3 Ecken, also 3 Pixel mindestens! 3 x 60.000 = 180.000 Pixel. 640 x 480 = 307.200 Pixel (tatsäch-

Lesercharts

E-Mail: lesercharts@megafun.de

Top 20 im Mai

- 1 **Crazy Taxi**
DC - Rennspiel, Sega
- 2 **Soul Calibur**
DC - Beat 'em Up, Namco
- 3 **Soul Reaver**
DC - Action-Adventure, Eidos
- 4 **Zelda - Ocarina of Time**
N64 - Action-Adventure, Nintendo
- 5 **Tomb Raider IV**
PS, DC - Action-Adventure, Eidos
- 6 **Resident Evil 3: Nemesis**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 7 **Shadow Man**
PS, DC - Action-Adventure, Acclaim
- 8 **Sonic Adventure**
DC - Jump & Run, Sega
- 9 **Indiziertes Spiel 007**
N64 - Shoot 'em Up, Rare
- 10 **Final Fantasy VIII**
PS - Rollenspiel, Square
- 11 **NBA 2K**
DC - American Sports, Sega
- 12 **Donkey Kong 64**
N64 - Jump & Run, Rare
- 13 **Rayman 2**
N64, DC - Jump & Run, Ubi Soft
- 14 **Gran Turismo 2**
PS - Rennspiel, SCE
- 15 **Indiziertes Spiel 2**
PS - Action-Adventure, Capcom
- 16 **Medal of Honor**
PS - Shoot 'em Up, Dreamworks
- 17 **Tony Hawk's Skateboarding**
PS - Fun-Sports, Activision
- 18 **Worms Armageddon**
PS - Strategie, Team 17
- 19 **Metal Gear Solid**
PS - Action-Adventure, Konami
- 20 **The House of the Dead 2**
DC - Shoot 'em Up, Sega

LeserKommentar

Andreas Steinbacher, Bad Reichenhall: Ja, auch ich bin stolzer Besitzer des DC, und das schon von Anfang an! Bisher wurde ich auch noch nicht enttäuscht. Ein echt gutes Konzept für eine Konsole, aber dennoch fehlen Spiele, die übers Internet laufen. Runterladen von Boni ist zwar ganz nett, aber so richtig live spielen ist doch was anderes. Allerdings muss man der Marketing-Abteilung von Sega eine rote Karte verpassen! Während Elektronikmärkte mit Hardware und Software überrollt wurden, gingen viele kleinere Läden leer aus. Da ich den Besitzer von so einem Laden gut kenne, weiß ich, dass er nach wie vor auf das DC-Keyboard wartet. So etwas stärkt das Vertrauen in Sega in keinster Weise. Außerdem wurden die Preise nicht gesenkt! Die großen Märkte bieten den DC zwar für 350 Mark an, aber der Einkaufspreis ist seit dem Release unverändert. Diese Geschäfte verkaufen oftmals unter dem Einkaufspreis. Da kann der kleine Einzelhändler nicht mehr mithalten. Da wäre ein Schritt von Sega erforderlich: die Preise senken!

lich, wird nicht mehr). Was sagt uns das? Bei 5 Millionen Polygonen pro Sekunde, also 100 000 pro Frame, ist der Bildschirm voll damit. Mehr geht nicht! Praktisch durch die Auflösung des Bildschirms begrenzt!

Daniel Kamm, Grafenwöhr

Ganz so einfach mit den Polygonen ist es nicht, Daniel! Bei deiner Rechnung gehst du nämlich von zwei falschen Annahmen aus: 1. Polygone sind keine zweidimensionalen Objekte wie Bitmap-Grafiken. 2. Polygone lassen sich auch auf einen einzelnen Bildpunkt reduzieren. Beispiel: Nehmen wir uns einen Charakter aus einem 3D-Beat'em-Up wie Tekken oder Virtua Fighter. Angenommen ein solcher Charakter besteht aus 1000 Polygonen, dann sieht man nur einen kleinen Teil der Polygone wirklich. Viele überdecken sich. So ist naturgemäß die linke Gesichtshälfte komplett verdeckt, wenn der Charakter nach rechts schaut, usw. Trotzdem müssen diese Polygone berechnet werden. Ebenso bei komplexen 3D-Landschaften. Weit entfernte Objekte (Bäume, Häuser, etc.) bestehen meistens aus mehr Polygonen, als es ihre Pixelausdehnung zunächst vermuten lässt. Erst wenn die Kamera heranzoomt, erkennt man das.

Polygonen-Streit Nr. 2

Ihr schreibt in der aktuellen Mega Fun, dass die PS2 mit allen Effekten in einem durchschnittlichen Spiel nur sieben Millionen Polygone darstellen kann! Das halte ich für einen Witz! Die PlayStation 2 kann rund 20 Millionen Polygone in einem Spiel darstellen! Das ist sogar bewiesen worden. Die PS2 steckt jetzt noch in ihren Kinderschuhen und muss noch laufen lernen. Das heißt, dass die Emotion-Engine schwer zu programmieren ist und dass die Programmierer erst die neue unentdeckte Hardware erforschen müssen. Achtet ein bisschen darauf, was ihr schreibt!

Rudolf Leyrer aus Österreich

Sicher kann die PlayStation 2 20 Millionen oder mehr Polygone darstellen. Allerdings, hast du dich nicht gefragt, warum das erste Line-up kein Anti-Aliasing unterstützt oder RRV in einer Mid-Res-Auflösung läuft? Nun, Effekte, Sound und KI kosten Rechenleistung. All diese Faktoren werden in Grafik-Demos, in denen 20+ Millionen Polys über den Bildschirm huschen, nicht genutzt. Daher ist unsere Angabe nicht falsch, sondern nur eine grobe, aber realistische Einschätzung.



Wie viele Polygone sind es? Zur Zeit nutzt die PS2 nur einen Bruchteil ihrer Möglichkeiten.

Kurz beantwortet

Warum ist Dead or Alive 2 bislang nicht für den DC in Japan erschienen?

Hersteller Tecmo hielt sich zu diesem Thema erstaunlich zurück. Zunächst dachte man, es gäbe einen Deal zwischen Sony und Tecmo, der DoA2 absichtlich in Japan zurückhält, schließlich ist die NTSC-Fassung schon seit März in den USA erhältlich. Jetzt aber ging eine interessante Info über den Ticker (siehe News-Teil), dass Tecmo eine neue Alpha-Version mit zusätzlichen Kämpfern und Stages plant. Daher wurde die erste Version in Deutschland gestrichen und DoA2 Alpha für August angekündigt!

Wird die PlayStation 1 billiger werden? Ein genaues Statement von Sony gibt es diesbezüglich noch nicht. Wir rechnen mit einem Preisnachlass im Sommer auf 149 Mark. Im Gegenzug wird Sega die Dreamcast-Preise (auch im Hinblick auf den PS2-Start) erheblich senken.

Wann kommt GT 2000? Nach letzten inoffiziellen Angaben voraussichtlich Ende Mai.

Besitzt die PS2 Anti-Aliasing? Ja. Bislang fand dieser Effekt allerdings noch nicht den Weg in die Spiele, da die Berechnung sehr viel Rechenleistung erfordert. Viele Entwickler sehen dies als eines der Hauptprobleme bei der PS2-Spiele-Entwicklung an.

Wie kommt man an Demos für die PS2? Bislang vertreibt SCED logischerweise noch keine PS2-Demos (wo sollte man sie auch abspielen?). Nur über windige Importhändler wird man zum Beispiel an das GT2000-Demo herankommen.

Kann man mit der PS2 DVDs auf Video-Band überspielen? Das kann man wahrhaftig. Dummerweise stimmt dieses „Feature“ die DVD-Industrie nicht gerade freundlich. Denn normalerweise verhindert der so genannte Macro-Vision-Kopierschutz die Vervielfältigung. Sony hat daher den Vertrieb der RGB-Kabel unterbunden. Haken bei der Sache: Durch die Abwärtskompatibilität ist es möglich, die PS1-RGB-Kabel zu verwenden! Konsequenz: Sony wird wahrscheinlich die RGB-Darstellung in den neuen PS2-Serien streichen. Welche Auswirkung das auf die Bildqualität haben wird, muss sich dann zeigen.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung, Kritik und Wünsche dankbar. Schickt eure Briefe daher an: Redaktion Mega Fun Stichwort: Leserecke Franz-Ludwig-Straße 9 97072 Würzburg

E-Mail: leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Um die Mega Fun besser zu machen, ist deine Meinung gefragt. Die Mühe lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64 Dreamcast Game Boy PC
andere Systeme, nämlich: _____

Welche der Next-Generation-Konsolen möchtest du dir zulegen?

Dreamcast PlayStation 2 Dolphin Microsoft X-Box

Besitzt du einen Internet-Zugang?

Ja Nein

Wie häufig bist du im Internet?

nie bis zu 10 Stunden/Monat mehr als 10 Stunden/Monat

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Für die Charts

Was sind deine derzeitigen Lieblingsspiele? _____

Welche Spiele möchtest du dir zulegen? _____

Auf welche Titel (auch inoffiziell) freust du dich besonders? _____

Angaben zum Heft

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Kompetenz sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Objektivität sehr gut gut mittel mäßig schlecht

Über welches Thema sollen wir berichten?

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

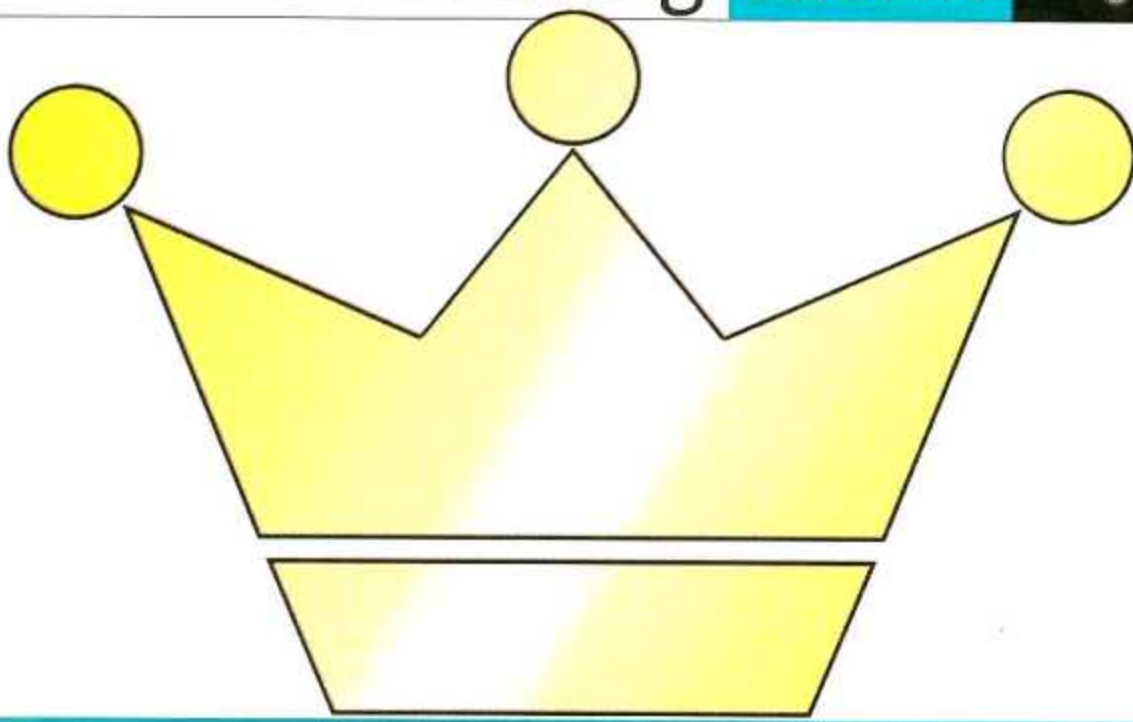
Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Ihr über uns
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515



Meine Adresse



Zockerkönig

Wieder einmal überraschten uns gerade die in den letzten Wochen eingegangenen Bestleistungen. Als kleine Anmerkung noch ein Wörtchen zu Tony Hawk: Natürlich werden auch Fehler im Game, die von mehreren Personen ausgenutzt wurden, nicht berücksichtigt. Genauer gesagt handelt es sich hier um eine Passage, in welcher ihr scheinbar frei schwebend in der Luft verharret und bis hin zum Ablauf des Zeitlimits einige grandiose Kombinationen vollführen dürft. Sorry, aber von Fair-Play kann hier wohl nicht die Rede sein!

Eric vom Schweinfurter Skateshop Yo-C hat sich für die virtuellen Skater ein besonderes Extra einfallen lassen: Dem Erstplatzierten bei Tony Hawk winkt ein nagelneues Deck inklusive Achsen, Rollen und Grip. Zu erreichen ist der Shop unter: www.yo-c.de oder 0 97 21/1 64 51. Vielen Dank für dieses nette Extra!

Für Fragen oder Anregungen, schreibt an:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg



Tony Hawk's SB (PS)
 Der beste Skater schafft es bei uns aufs Siegertreppchen. Derjenige, der beim Downhill Jam in Phoenix die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Also, auf die Bretter, fertig, los! Welchen Skater ihr für den halbschweren Ritt durch die Betonröhre wählt, entscheidet einzig und allein ihr selbst.



- 1st 329.525 Punkte David Becker, Leipzig
- 2nd 233.489 Punkte Pascal Lupp, Moers
- 3rd 222.665 Punkte Dominik Drexl, Mering

Crash Team Racing (PS)



Wer legt die schnellste Zeit im Time-Trial für die Mystery Caves vor? Mit welchem Pilot ihr euch auf die gefährliche Piste wagt, ist uns egal. Also, gehörig Vollgas geben!!!



- 1st 1:58:38 min, Pascal Lupp, Moers
- 2nd 2:05:73 min, Dominik Landua, Wiesbaden
- 3rd 2:09:38 min, Alexander Schäfer, Georgsmarienhütte



Snow Surfers (DC)
 Wer erzielt die beste Punktezahl auf der von Anfang an frei befahrbaren Downhill-Piste? Derjenige, der die meisten Grabs und besten Moves praktiziert, gewinnt. Die Wahl der Boarder und Boards wird euch erneut freigestellt.



- 1st 16.071 Punkte, Thomas Öfner, A-Schwaz
- 2nd 4.008 Punkte, Dominik Landua, Wiesbaden
- 3rd 3.056 Punkte, BoM Siebertz, Troisdorf

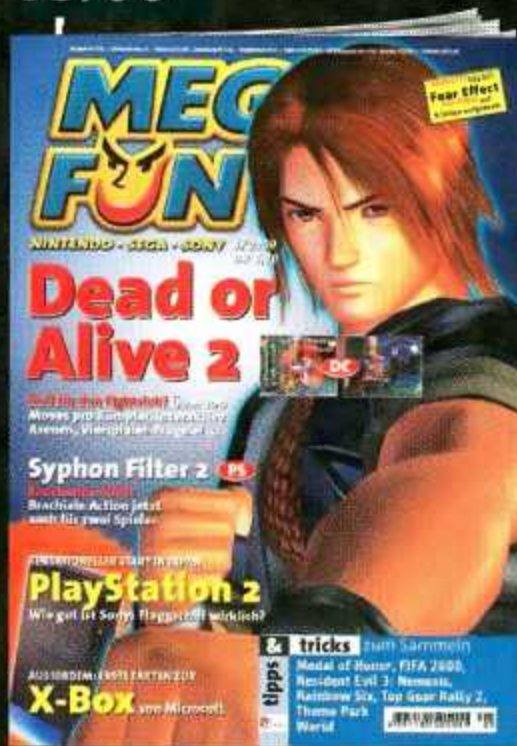
03/00



04/00



05/00



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 03/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 04/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 05/00	zu DM 5,90	
zugänglich Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:

(bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto-Nummer

BLZ

Datum, Unterschrift

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Nuperman empfiehlt:

Nix, nur N-ZONE

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



Nix neisgekaufte



Nintendo-Magazin!





erste hilfe inhalt

tipps & tricks 6/00

Nintendo 64

Cyber Tiger (us)	Cheats	504
Earthworm Jim 3D (us)	Cheat	504
Hydro Thunder (dt)	Cheat	506
Monster Truck Madness 64 (us)	Cheats	504
Ridge Racer 64 (us)	Tipp	504
Toy Story 2 (us)	Cheat	504

PlayStation

Army Men: Sarge's Heroes (dt)	Cheats	504
Colony Wars: Red Sun (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	505
Die Hard Trilogy 2 (dt)	Cheats	504
Die Hard Trilogy 2 (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	505
Eagle One - Harrier Attack (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	505
Fear Effect (dt)	Cheats	506
Fighting Force 2 (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	505
Jet Moto 3 (us)	Cheats	504
MediEvil 2 (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	505
Rainbow Six (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	505
Rollcage 2 (dt)	Cheats	506
Street Sk8ter (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	505
Supercross 2000 (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	505
Syphon Filter (us)	Cheats	506
Theme Park World (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	505
Urban Chaos (dt)	Cheat	506
Vandal Hearts 2 (dt)	Cheat	504

PlayStation 2

Ridge Racer V (jp)	Tipp	504
--------------------------	------------	-----

komplettlösung 6/00

PlayStation

Syphon Filter 2 (dt)	Komplett gelöst	510
----------------------------	-----------------------	-----

Winback: covert Operations

Nintendo 64 (us) Cheats

Im letzten Moment trudelten noch einige kultige Cheats bei uns ein.

Trial-Mode

Gebt Folgendes schnell im Press-Start-Screen ein:
 ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, haltet dann C↓ und drückt Start.



Sudden-Death-Mode

Gebt Folgendes schnell im Press-Start-Screen ein:
 C←, C→, C←, C→, C↑, C↓, C↑, C↓, haltet dann die L-Taste und drückt Start.



Max-Power-Mode

Gebt Folgendes schnell im Press-Start-Screen ein:
 L, C→, C←, C→, C←, C↑, C↓, C↑, C↓, haltet dann die L-Taste und drückt Start.



Alle Multiplayer-Charaktere

Gebt Folgendes schnell im Press-Start-Screen ein:
 ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←, haltet dann C↑ und drückt Start.

tipps des monats



tipps des monats

Games und Kohle zu gewinnen

Es gibt Tage, an denen das Nervensystem einen im Stich lässt, und diese möchte man nur unter der Rubrik „Genervt“ ablegen. Nehmen wir da einmal unser Fax-Gerät, das mir den ganzen Tag mit freundlichen Piepsern zu verstehen geben will, dass mal wieder jemand Papier nachlegen könnte. Selbst durch heftiges Auf- und Zuschlagen der Ladeluke konnte ich dem Teil noch nicht klar machen, dass mich seine Papierprobleme nicht im Geringsten interessieren. Oder nehmen wir unsere Kaffeemaschine. Ist es nicht wunderschön, wie in regelmäßigen Abständen der Filter verstopft und die ganze Brühe lustige Muster auf dem Boden bildet? Na ja, stellt sich nur noch die Frage: Und wie war euer Tag?

Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier. Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelobt und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt daher bitte unbedingt, welches System ihr besitzt.

Redaktion Mega Fun
 Kennwort: Erste Hilfe
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515
 erstehilfe@megafun.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
 GreetinZZZ
 euer (zur Zeit arg genervter)
 Gunther



Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Army Men: Sarge's Heroes

PlayStation (dt) Cheats

Pausiert ein Spiel und gebt zügig Folgendes ein:

□, O, R1, L1.

Daraufhin steht euch unendlich Munition für eure Waffe zur Verfügung. Wurde die Tastenkombination richtig eingegeben, ertönt ein Jingle sowie eine Meldung auf dem Screen.

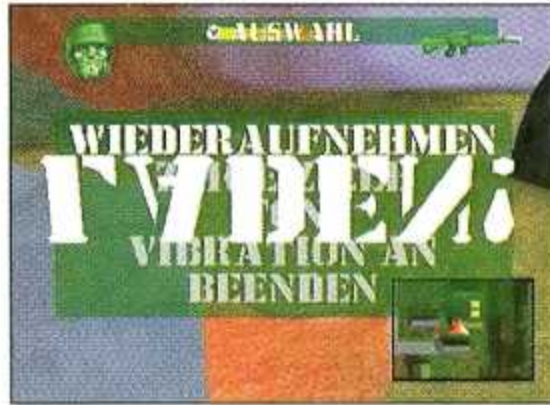
Angeblich soll per L1, L2, R1, R2 vermischt mit der Dreieckstaste ein verstecktes Debug-Menü aufrufbar sein. Leider konnten wir dieses nicht aus der Reserve locken.

Übrigens, den Level-Select aktiviert man im Hauptmenü. Haltet folgende Tasten gedrückt:

L1 + R1 + □

Gebt dann Folgendes ein:

↑, ↓, ←, →



Vandal Hearts 2

PlayStation (dt) Cheat

Gebt im Screen mit der Aufforderung "Press Start" superschnell Folgendes

ein:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1

auf einem Controller, der im zweiten Port angeschlossen ist. Habt ihr alles richtig gemacht, erscheint die Meldung "Advanced Mode".

Alternativ erhaltet ihr diesen Mode auch, indem ihr das Spiel perfekt meistert. Wartet dann, bis der Abspann vorbei ist. Einige Minuten nach dem "The End" sollte die Meldung erscheinen.

Jet Moto 3

PlayStation (us) Cheats

Höchstgeschwindigkeitsrennen: Drückt Folgendes während einer

Fahrt:

L1 + →, R1 + ↓, □, L1 + △, R1 + ↓, L1 + ←, Select.

TV-Camera:

Drückt Folgendes während einer Fahrt:

O, L1 + △, L1 + X, △, R1 + ↑.

Stunt-Mode:

Sammelt alle zehn Track-Coins, um den Stunt-Mode zu aktivieren.

Als Granny fahren:

Beendet das Spiel auf der Schwierigkeitsstufe Professional.

Monster Truck Madness 64

Nintendo 64 (us) Cheats

Gebt die jeweiligen Codes als Passwort ein, um den entsprechenden

Effekt zu erzielen.

Low Rider Trucks: YRDR

Gut Bomb: BRPS

Fulltime Missiles: Y_WNT_T

Turbo Mode: CFFNYN

Alternate Textures: JMPNG

Cyber Tiger

Nintendo 64 (us) Cheats

Einige Goodies verstecken sich im Modul. Um an diese zu gelangen,

geht ihr folgendermaßen vor:

Volcano Course:

Selektiert irgendeinen Charakter und ändert den Namen in Sthelens um.

Alternative Erscheinung:

Selektiert als Charakter Tiger und ändert den Namen in Prodigy um.

Als Alien spielen:

Selektiert irgendeinen Charakter und ändert den Namen in Ufo um.

Als Kimmi spielen:

Selektiert irgendeinen Charakter und ändert den Namen in Rapper um.

Als Starr spielen:

Selektiert irgendeinen Charakter und ändert den Namen in Retro um.

Toy Story 2

Nintendo 64 (us) Cheat

Etwas aus dem Internet: Gebt Folgendes im Option-Screen mit der

"Buzz-Lightyear-To-The-Rescue-Nachricht" ein.

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓.

Als Bestätigung ertönt ein Jingle.

Earthworm Jim 3D

Nintendo 64 (us) Cheat

Tja, Jim feiert wegen mangelnder Kameraführung auf dem N64 kein

großartiges Fest. Wenigstens konnten wir den Kampfworm einen kleinen Code entlocken. Mit diesem soll es möglich sein, ihn zu schrumpfen. Gebt die Tastenkombination im Titel-Screen ein:

Haltet die Z-Taste gedrückt und gebt dann Folgendes ein: C↑, C↓, ←.

Ridge Racer 64

Nintendo 64 (us) Tipp

Startet ein Rennen im Grand-Prix-Mode. Wendet euren Wagen und düst auf die

Wand zu, um diese zu durchbrechen.

Nun sollten euch die Strecken spiegelverkehrt, also in einer Art Mirror-Mode, offen stehen. Als Gewinn winkt bei diesem Rennen der Caddy Car.



Ridge Racer V

PlayStation 2 (jp) Tipp

Direkt von unserem Namco-Fan Udo die ersten Tipps zur PlayStation 2. Den versteckten Pac-Man-Modus in Namcos Mega-Racer erhaltet ihr, wenn ihr mit eurem Team die 3000-Kilometer-Grenze überschritten habt. Nun steht einer flotten Fahrt mit Pac Man oder Blinky nichts mehr im Wege.



Die Hard Trilogy 2

PlayStation (dt) Cheats

Alle Waffen: Gebt Folgendes im Pause-Menü ein:

□, □, O, O, L1, L1.

Automatisches Nachladen im Shooter-Mode: Gebt Folgendes im Pause-Menü ein:

□, □, △, △, O, O.

Big-Head-Mode: Gebt Folgendes im Pause-Menü ein:

R1, R1, L1, L1, △, △.

Laser-Sight abschalten: Gebt Folgendes im

Pause-Menü ein:

L1, L1, △, △, L1, L1, L1.

Electric Man im Adventure-Mode:

Gebt Folgendes im Pause-Menü

ein:

□, □, L1, L1, R1, R1.

Ego-Perspektive im Adventure-

Mode: Gebt Folgendes im

Pause-Menü ein:

O, △, △, □.

Unendlich Munition: Gebt

Folgendes im Pause-Menü ein:

L1, L1, R1, R1, O, O.

Unverwundbarkeit: Gebt Folgendes

im Pause-Menü ein:

△, △, O, O, L1, L2.

Pop-Top-Mode: Gebt Folgendes im

Pause-Menü ein:

□, □, O, O, R1, R1.

Skeleton-Mode: Gebt Folgendes

im Pause-Menü ein:

O, □, △, △, □, O.

Slow Rockets: Gebt Folgendes

im Pause-Menü ein:

L1, R1, R1, L1, △, □.

Snake-Car in Driving-Mode:

Gebt Folgendes im Pause-

Menü ein:

O, □, R1, R1, O, L1, O.



Xploder-/Game-Buster-

PlayStation (dt) Codes Codes

MediEvil 2

Energie:
800F 04B0 012C
800F 27E4 012C
800F 27E8 012C
800F 27EC 012C
Magisches Schwert:
800F 04E8 0001
Pistole:
800F 04F0 00FF
Hammer:
800F 04F4 0001
Armbrust:
800F 04F8 00FF
Flammen-Armbrust:
800F 04FC 00FF
Axt:
800F 0500 0001
Gatling:
800F 0504 00FF
Good Lightning:
800F 0508 0001
Lightning 99 %:
800F 050C 00FF
Shotgun:
800F 0514 00FF
Bomben:
800F 0518 00FF

Drumsticks:
800F 0520 00FF
Coppershield:
800F 0524 00FF
Goldshield:
800F 052C 00FF
Geld:
800F 0538 00FF

Eagle One - Harrier Attack

PAL2NTSC:
800C 346A 3C00
Schutz:
801B 8DCA 0260
Sprit:
801B 8E66 0100
Kein Schaden bei eigenen Einheiten:
301B 0673 0047
Unendlich Sidewinders:
8003 93C8 0000
Unendlich Vultures:
8003 3B3C 0000
Unendlich Mavericks:
8003 9524 0000

Die Hard Trilogy 2

Unendlich Gesundheit:
E008 CD7D 0001
8010 2734 01F4
Habe alle Waffen:
E008 CD7D 0001
8010 2810 00FF
Colony Wars: Red Sun
PAL2NTSC:
8008 BAD6 3C00

Supercross 2000

PAL2NTSC:
8003 C5AC 0000
Alle Cheats freischalten:
800A 1E10 FFFF
800A 1E12 FFFF

Fighting Force 2

Unendlich Energie:
D007 0CCC 0044
8011 642C 03FC
First-Person-Viewmode (leider kann man sich nicht drehen):
800C BD00 0001

Rainbow Six

Unendlich Zeit:
8004 CB3A 3C00
Unendlich Gesundheit:
8005 5146 3C00
Alle Levels offen:
8007 D3F0 0001

Theme Park World

Unendlich Geld:
801D 56B8 A120
Besucheranzahl:
801D 69C4 0xxx
5 goldene Tickets:
8010 3984 0005

Street Sk8ter 2

PAL2NTSC:
8009 E05A 3C00
Alle Levels:
8008 D3F8 FFFF
Alle Charaktere:
8008 D400 FFFF
Alle Boards:
8008 D404 FFFF
8008 D406 FFFF
Movieplayer:
8008 D3F4 0002



Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielehotlines der Spielehersteller und Vertrieber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: erstehilfe@megafun.de

Acclaim:

Spielehotline: 089/32940600
(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)
(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)
(Mo.-So. 15.00-20.00 außer feiertags)

01805-254392 (Helpline-Operator)

01805-254393 (Helpfax)

HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Infogrames:

Spielehotline: 0190/510550
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.infogrames.de>

Konami:

Spielehotline: 069/95081288
(Mo.-Fr. 14.00-18.00)

HP: <http://www.konami.com>

Nintendo:

Spielehotline: 06026/940940
(Mo.-Fr. 13.00-19.00)

Spieleberatung: 0130/5806

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.nintendo.de>

Sega:

Kundendienst: 0180/3000410

Internetunterstützung: 0190/770499

Spielehotline: 0190/780009

HP: <http://www.sega.de>

Sony:

Spielehotline: 0190/578578
(Mo.-Fr. 10.00-20.00)

HP: <http://www.playstation-europe.com>

Take 2:

Spielehotline: 0190/87326836
(Mo.-Fr. 8.00-24.00)

HP: <http://www.take2.de>

THQ:

Spielehotline: 0190/505511
(Mo.-Fr. 16.00-20.00)

HP: <http://www.thq.de>

Anfragen per Email: thq@maxupport.de

Ubi Soft:

Spielehotline: 0211/33800133
(Mo.-Fr. 9.00-16.00)

Spielefragen per Fax:

0221/3380015

HP: <http://www.ubisoft.de>

Virgin:

Spielehotline: 0190/5897033
(Mo.-Do. 15.00-20.00)

Wolfsoft:

Umbauhilfe:
02622/83517



Syphon Filter 2

PlayStation (us) Cheats Netterweise hat sich 989 Studios in den Kopf gesetzt, der Fortsetzung einen Schwierigkeitsgrad zu verpassen, der sich richtig gewaschen hat. Daher hier einige Hilfestellungen neben unserer Komplettlösung auf den nächsten Seiten.

Level überspringen:

Pausiert ein aktuelles Spiel und markiert das Wort "Map". Drückt nun nacheinander die folgenden Tasten, so dass am Schluss alle zusammen gedrückt sind. →, L2, R2, □ + ○ + X.

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Unter den Optionen befindet sich nun der Punkt Cheats. Hier kann der aktuelle Level beendet werden und ihr fahrt mit dem nächsten Level fort.

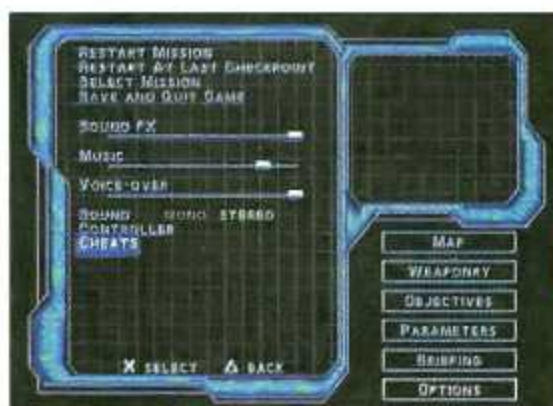


Super-Agent-Mode:

Pausiert ein aktuelles Spiel und markiert das Wort "Weapon". Haltet nun folgende Tasten gleichzeitig gedrückt. L2 + Select + X + ○ + □.

Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Unter den Optionen befindet sich nun der Punkt Cheats, in ihm der Punkt Super-Agent.



Movie-Theater:

Pausiert ein aktuelles Spiel und markiert das Wort "Briefing". Haltet nun folgende Tasten gleichzeitig gedrückt. → + L1 + R2 + ○ + X. Schaut einfach unter den Optionen im Punkt Cheats nach, um zu sehen, was der Cheat bewirkt hat.



Rollcage 2

PlayStation (dt) Cheats Gebt die folgenden Passwörter ein, um den entsprechenden Effekt zu erzielen.

- ATD-Ghost-Cars: WLLIF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
- Demolition-Modus: IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
- Mega-Speed: LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN
- Mirror-Mode: I.AM.THE.MIRROR.MAN.,0000000000!
- Pursuit-Mode: PURSUIT.,A.SUIT.MADE.FROM.CATS
- Rubble-Soccer-Mode: IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
- Survivor-Mode: HERE.TODAY.,GONE.,LATE.AFTERNOON
- Combat-Tracks: YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO
- Alle Tracks: NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
- Alle Fahrzeuge: WHEELS.,METAL.,ITS.....THE.BIN!
- Alles: I.WANT.IT.ALLAND.I.WANT.IT.NOW!
- Makes Masters Very Hard: MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!

Hydro Thunder

Nintendo 64 (dt) Cheat Unendlich Turbos: Pausiert ein Spiel und gebt schnell folgende

Tastenkombination ein:
A, B, A, A, R, L, ↑, C↓, C←, →.

Urban Chaos

PlayStation (dt) Cheats Haltet während des Spiels: Δ + ○ + □ + X + →.

Hierdurch füllt ihr eure Energie auf und schaltet Waffen frei. Um die ganzen Levels auf dem Map-Screen freizuschalten, drückt ihr Folgendes im New-Game-Screen: L1 + R1 + Select + Start.

Fear Effect

PlayStation (dt) Cheats Unendlich Gesundheit: Klickt in den Options-Screen und

wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:
L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, Δ, □, →, □.

Maximale Munition:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:
L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, Δ, □, ←, Δ.

Schnelles Feuer:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:
L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, ↑, ↑, ↑, ↓.

Instant Death Fire Arms:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:
L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, Δ, □, ↓, R1.

Instant Death Melee Weapons:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:
L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, Δ, □, ↓, L1.

Instant Puzzle Solution:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:
L1, Δ, ↑, ↓, ○, ○, Δ, ↓, ↓, ↓.

Expert-Mode:

Klickt in den Options-Screen und wählt die Credits. Gebt dann Folgendes ein:
↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, □, ←, →.

Nun sind die Gegner noch schwerer!



Game Navigator

PlayStation (dt) Buch-Tipp Wer seine Sammlung an Tipps&Tricks-Büchern vervollständigen will, sollte das eine oder andere Auge auf das Buch **Game Navigator für Playstation-Spiele** werfen. Auf über 750 (!!!) gigantischen Seiten erhaltet ihr umfangreiche Hilfe zu mehr als 700 Playstation-Spielen. Das Werk wird von der more software Mediengesellschaft mbH vertrieben und schlägt mit 29,90 DM zu Buche. ISBN 3-89826-352-5.

Und weil es so schön ist, verlosen wir fünf der Bücher unter euch. Alles, was ihr zu tun habt, ist eine klitzekleine Frage zu beantworten:

Für wie viele Spiele erhaltet ihr durch das Buch Hilfe?

Ruft folgende Nummer an **0190 / 59 58 57**

(dieser Service der Computec Media kostet maximal 1,80 DM pro Anruf)

und sprecht euren Namen sowie die Lösung aufs Band. Mit etwas Glück gehört ihr zu den Gewinnern. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Auch Mitarbeiter der Computec Media dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen. Die Aktion läuft bis zum **6. Juni 2000**.



Link des Monats

Alle Systeme (dt) <http://sages.ign.com/> Diesen Monat

wenden wir uns einer Seite aus dem Ami-Land zu. Mittlerweile postet man Game Sages und IGN zusammen. Unter <http://sages.ign.com/> landet ihr auf einer Hauptseite mit dutzenden Links zu allen möglichen Systemen. Zwar beziehen sich sämtliche Cheats, Pokes, Tipps und Lösungen fast ausschließlich auf japanische und amerikanische Titel, jedoch zeigt sich immer wieder, dass diese auch für europäische Spiele gültig sind.



Nach dem Spiel ist vor dem Spiel.

Neues Spiel starten?

Nein

Ja

Mit dem Sonderheft „Fußball“ von PC Games, Play Zone und N-Zone sind Sie auf jedes Spiel top vorbereitet. Rund ums Leder alle Infos, die Fußballer-Herzen höher schlagen lassen. Aktuell und umfassend:

- ➔ Spielplan zur EM 2000 mit allen Mannschaftsaufstellungen
- ➔ Aktuelle Software-Vorstellungen mit dazu benötigter Hardware
- ➔ Alle Tests zu den neuesten Fußball-Spielen (PC, PlayStation, N64)
- ➔ Tipps und Tricks für den virtuellen Fußball-Erfolg
- ➔ Die besten Web-Sites zum Thema Fußball und Games
- ➔ 8 Seiten Poster

Ab 24.5.2000 für nur DM 5,90 am Kiosk



INTERACT-MEGA-

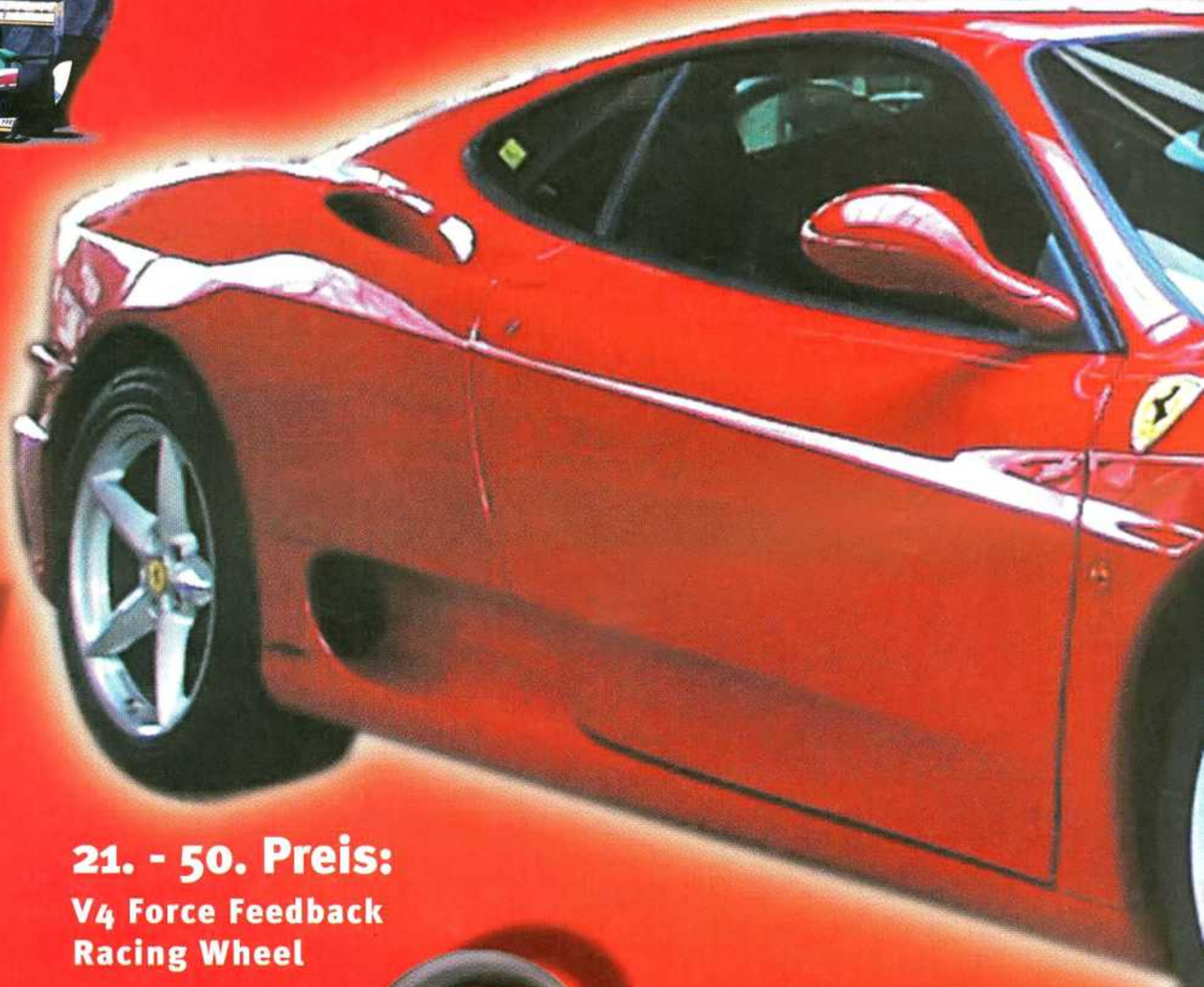
2. - 5. Preis:

VIP Weekend bei einem heimischen Grand-Prix



Hauptgewinn:

Ein Ferrari



6. - 20. Preis:

Flat-Screen Monitor



21. - 50. Preis:

V4 Force Feedback Racing Wheel



Einfach anrufen und gewinnen

Dieser Service der InterAct of Europe GmbH kostet Sie DM 1,21 pro Minute

Teilnahmekarten für dieses Gewinnspiel befinden sich ab sofort in allen Racing Wheel Verpackungen (PC, PSX und N64) des Herstellers von PC- und Videospiele-Zubehör INTERACT®

GEWINNSPIEL

Preise im Gesamtwert
von über 350.000 DM

MODENA

400 PS • 295 km/h
0-100 in 4,5 Sek.

Und zusätzlich!
Jeden Monat
Verlosung von
vier Top-PCs!



0190 59 58 53

Mitarbeiter der InterAct of Europe GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Dieses Gewinnspiel gilt ausschließlich für den Bundesdeutschen Raum.

Teilnahmeschluss ist der 10. Juni 2000
www.interact-europe.de

Syphon Filter 2

PlayStation Shoot 'em Up Das Agenten-Dasein ist alles andere als einfach. Lasst euch von unseren Missionsbeschreibungen ein wenig unter die Arme greifen.

Grundsätzliches Kampfverhalten:

- Alles, was auf euch feuert, eliminieren.
- Stets die Map im Spiel überprüfen.
- Munitionsvorrat im Auge behalten.
- Sinnlose Opfertgänge vermeiden.
- Stets alle Stellen genauestens prüfen.
- Eine Niederlage wird nicht akzeptiert.

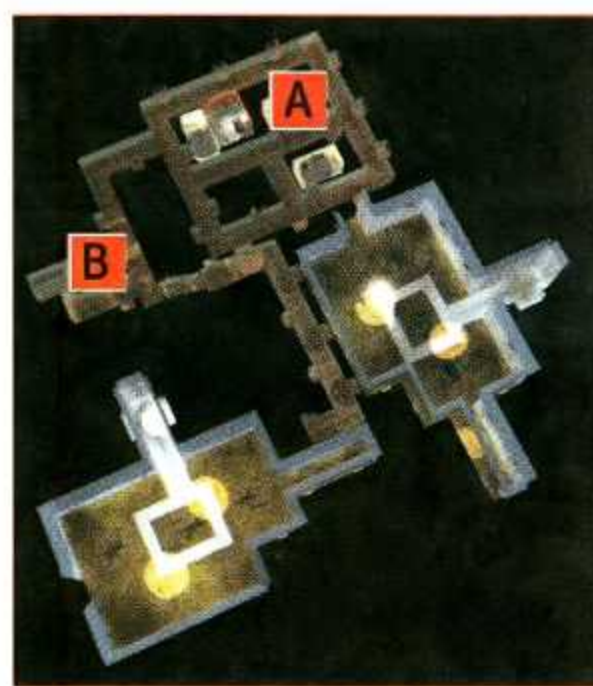
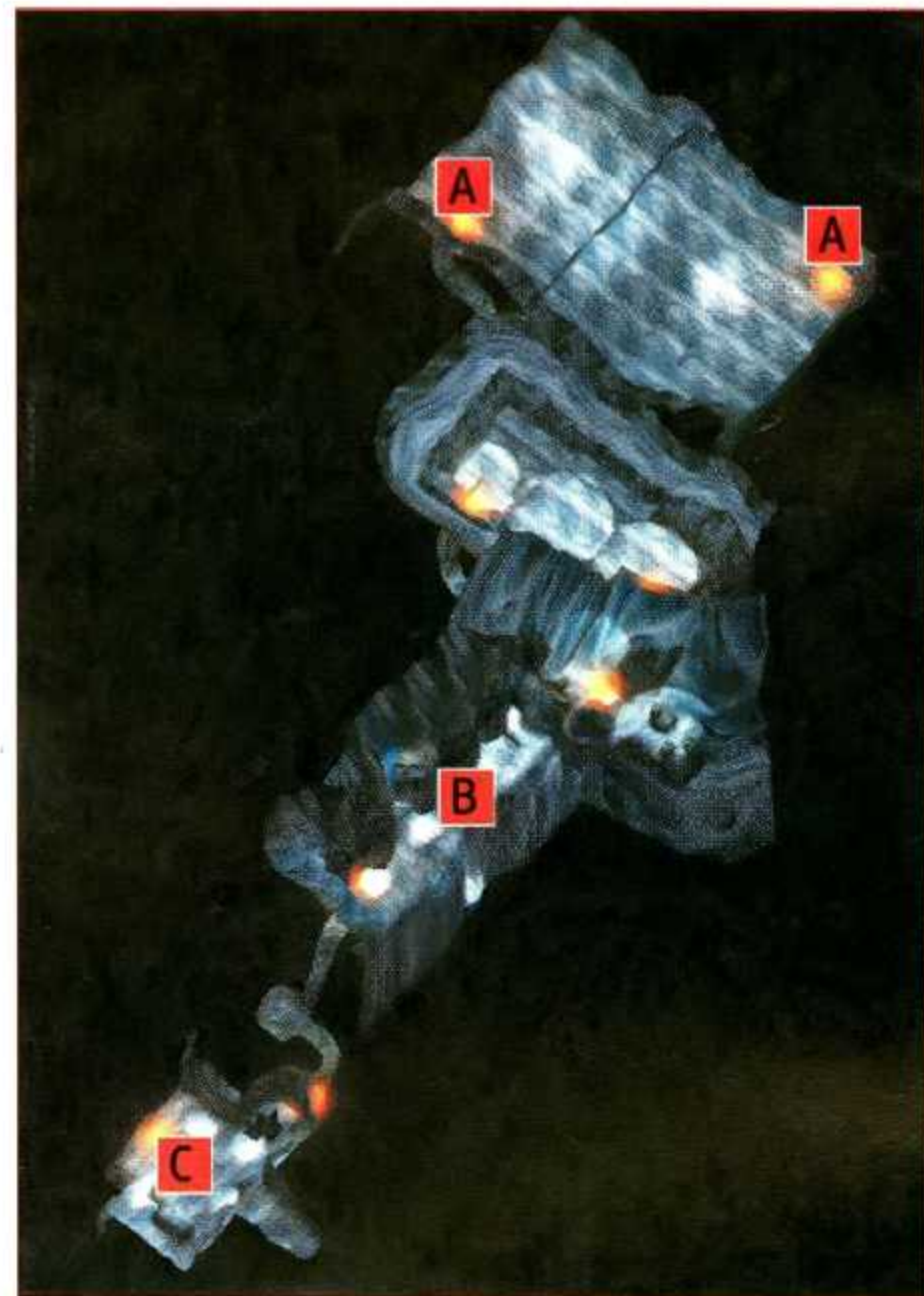
Mission 1: Rocky Mountains



A: Haltet die Augen offen! Die Leuchfeuer weisen euch den Weg. Durch sie findet ihr Nachschub an Munition und Rüstung, aber auch Zugänge.

B: Versteckte Waffe am Wasserfall: Begeht euch in die Höhle mit dem Wasserfall und stellt euch auf die Seite, auf welcher das Leuchfeuer ist. Schaut nun nach unten in den Wasserlauf hinein. In der Mitte werdet ihr einen Eingang erblicken. Um dort hin zu gelangen, stellt ihr euch mit dem Rücken auf die Seite und lasst euch nach unten fallen. In der Höhle werdet ihr eine Kiste mit genialem Inhalt vorfinden.

C: Die beiden Scharfschützen sind schwer zu erledigen. Nachdem eure Team-Kameraden den Feuerschutz eröffnet haben, rennt ihr rechts zum Felsen und geht in Deckung. Mit der R1-Taste lasst ihr euch das Ziel anzeigen. Klettert auf keinen Fall auf den Felsen hinauf. Foppt den Schützen an der Kiste, bis dieser weiter nach hinten rennt. Durch vorsichtiges Ausloten kann dieser nun mit einem Kopfschuss erledigt werden (spielt mit der L1- und L2-Taste). Nehmt dann die Position des Schützen ein, der bei der Kiste lauerte. Umgeht den Felsen ein wenig. Von hier aus wird der zweite erledigt. Haltet L1 gedrückt und schaut immer wieder kurz per L2-Taste über den Rand, bis der richtige Schusswinkel erreicht ist. Dies ist nicht einfach, aber es klappt.



Mission 2: Colorado McKenzie Airbase

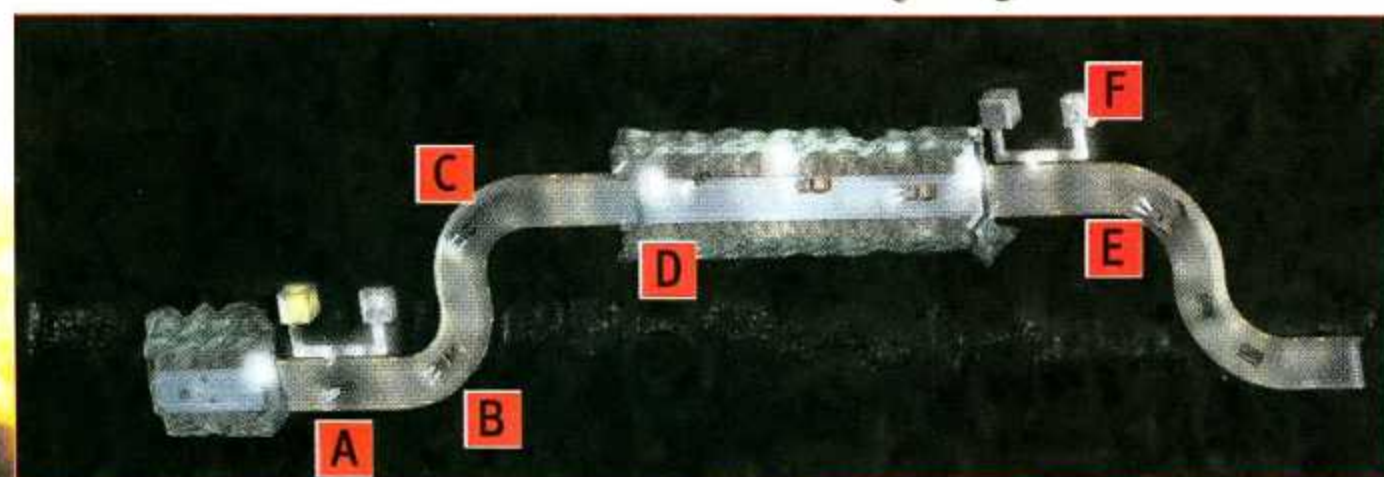


Sicher habt ihr bemerkt, dass ihr sehr leicht um Ecken spionieren dürft. Nähert euch Ecken einfach in geduckter Haltung und lasst die Kamera schwenken. Wartet kurz die Unterhaltung der Wissenschaftler ab, bevor ihr euch das Adrenalin holt (**A**). Dies dürft ihr nun gleich anwenden. Um an die einzelnen Missionsziele zu gelangen, ist es nötig, sich von Fensternische zu Fensternische (**B**) zu schleichen. Alles andere ist reine Timing-Frage. Schaut genau auf die Karte, um euch besser zu orientieren. Achtet bei Erfüllung des dritten Missionsziels darauf, dass ihr, nachdem ihr die zweite Tür passiert habt, genau die Wachen beobachten müsst.

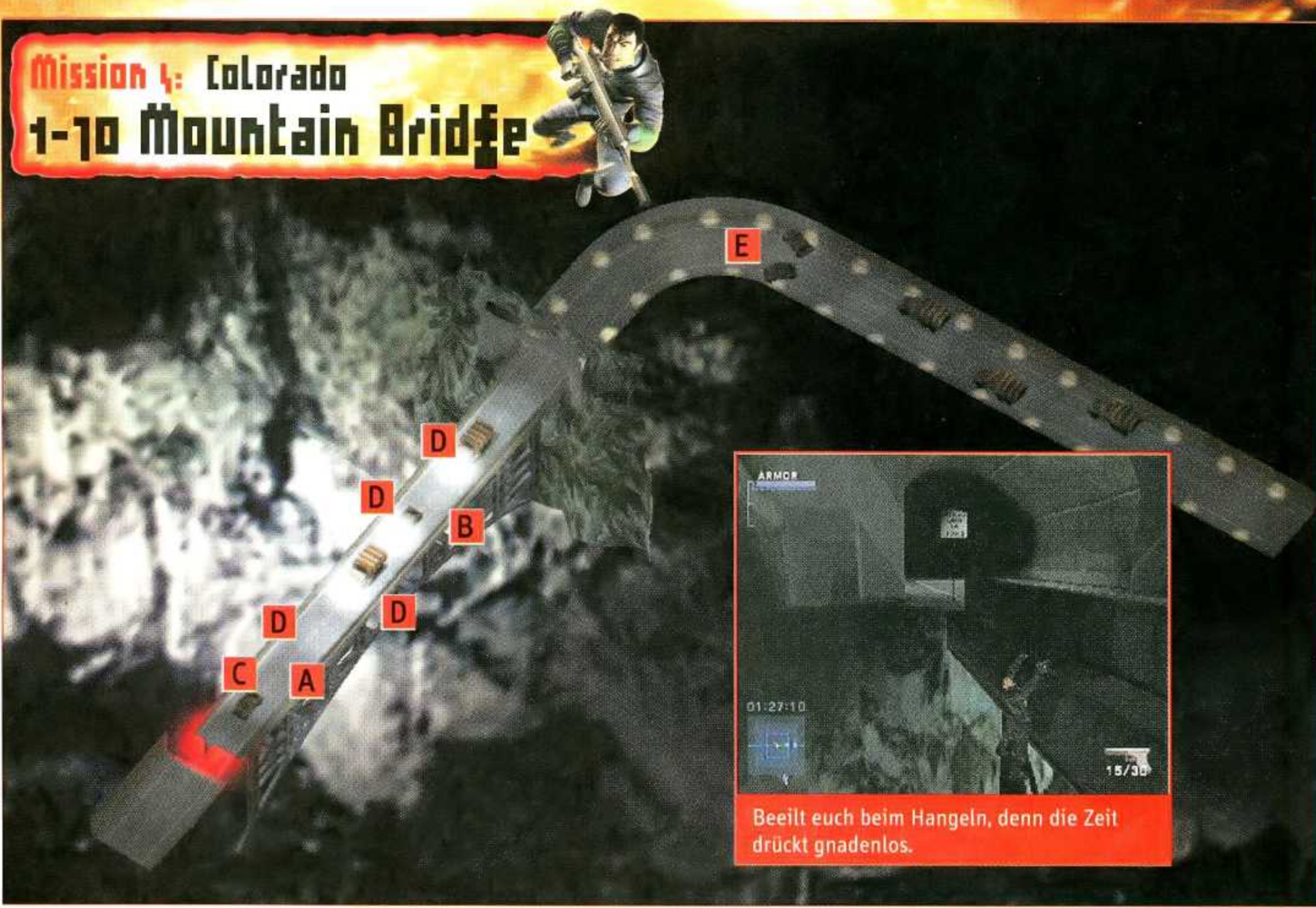
Mission 3: Colorado Interstate 70



Rennt in den Tunnel und kauert zwischen den Scheinwerferlichtern des ersten Jeeps nieder, bis die beiden Wachen an euch vorbei gelaufen sind (**A**). Nun bewegt ihr euch weiterhin in geduckter Haltung auf den Laster hinter dem Jeep zu. Umgeht diesen auf der linken Seite und erledigt den Posten mit dem Messer (**B**). Achtung! Falls ihr euch nur einmal aufrichtet, werdet ihr entdeckt. Nun holt ihr die Ausrüstung aus dem Laster und rennt sofort zurück. Erklimmt den Jeep und erledigt die Wachen. Geht aus dem Tunnel hinaus und helft eurem Team-



Kameraden. Beeilt euch! Nun geht es mit Chance zurück in den Tunnel. Ihr kommt in eine Situation, in der ihr mit einem Flammenwerfer gegen Wachen agieren dürft (**C**). Achtet hierbei darauf, dass ihr den Feuerwinkel verändern könnt. Denkt daran, dass auch Angreifer von der anderen Seite kommen. (**D**): Umgeht die Wachen langsam, bevor es zum Gefecht kommt. (**E**): Holt euch im richtigen Moment die Granaten aus dem Truck, um die Stromversorgung (**F**) auszuschalten.



Mission 4: Colorado
1-70 Mountain Bridge

Eure Aufgabe besteht nun darin, die Brücke intakt zu halten.
(A): Vom Startpunkt aus lenkt ihr euren Charakter zur rechten Seite in geduckter Haltung. Betretet den Rand an der Seite so weit, dass ihr euch daran hängen könnt. Achtet darauf. Hangelt euch dann schnell zur Brückenmitte. Achtet auf das Radar und holt euch die Spezialwumme **(B)**. Denkt daran, nicht in das Blickfeld der Wachen zu gelangen. Nun schleicht ihr euch zum Brückenbeginn, um dort den Befehlshaber unter Feuer zu nehmen **(C)**. Benutzt hierzu die schall-

Beeilt euch beim Hangeln, denn die Zeit drückt gnadenlos.

gedämpfte Waffe. Wartet, bis dieser so in eurer Schusslinie steht, dass er zusammen mit dem anderen Soldaten mit nur einem Schuss erledigt wird.
(D): Die Fundorte des Sprengstoffes orten und neutralisieren.
(E): Hier gilt es, die Wachen so zu neutralisieren, wie ihr es zuvor mit dem Commander getan habt. Versucht stets in Deckung zu bleiben. Solltet ihr entdeckt werden, ist das Leben der Gefangenen in Gefahr.



Mission 5: Colorado
McKenzie Airbase

(A): Startpunkt. Schleicht zu Punkt **(B)**. Dem Wachmann könnt ihr einfach in geduckter Haltung langsam folgen, ohne bemerkt zu werden. Haltet euren Taser (Elektroschocker) parat. Nach der kurzen Sequenz, in welcher eine Wache zurechtgewiesen wird, schleicht ihr an den Lastwagen heran. Versucht eine Position zu finden, um die erste Wache mit dem Taser zu neutralisieren. Die zweite Wache erledigt ihr unbemerkt, indem ihr hinter deren Rücken über die Kisten gelangt. Holt euch dann die Waffe **(C)**. Begebt euch nun zum Flugzeug, um

dieses zu sabotieren.
(D): Macht die Kontrollen kaputt und erledigt den Piloten mit der schallgedämpften Waffe. Nun schleicht ihr zu **(E)**, um von Holman die nötigen Informationen zu erhalten. Weiter zu **(F)**. Timt die Wachen ab und versteckt euch hinter den Kisten, um nicht entdeckt zu werden. Setzt dann den Laster in Fahrt. Erledigt nun das restliche Personal **(G)** und checkt die Frequenz ab. Danach wird der Hubschrauber zwecks Flucht entwendet **(H)**.

Mission 6+7: Colorado Train Ride



Um die Soldaten schneller zu besiegen, solltet ihr euch der Granaten bedienen. Sobald der Zug im Tunnel ist, müsst ihr beachten, dass auch Soldaten hinterrücks auftauchen. Beim Öltankwagen habt ihr erneut eure Zielkünste per Kopfschüsse unter Beweis zu stellen. Erledigt dann die weiteren anstürmenden Soldaten, bis einer mit einer Granate den Tankwagen sprengt. Im nächsten Abschnitt solltet ihr in Bereichen, in denen euch mehr Aktionsradius zur Verfügung steht, die M-16 einsetzen. In den Wagen selbst gilt die 9mm-Pistole als erste Wahl. Folgendes erwartet euch auf dem Weg zur Zugmaschine:

Erster Wagon: Schutzweste in der Kiste, drei Wachposten

Zweiter Wagon: nichts Erwähnenswertes

Dritter Wagon: ein Wachposten, der einen gezielten Kopfschuss benötigt

Vierter Wagon: zwei Wachposten mit Schutzwesten, Kopfschüsse vonnöten

Letzter Wagon: zwei Wachposten mit Schrotflinten, benutzt hier die Granaten
Abschließend crasht der Zug.

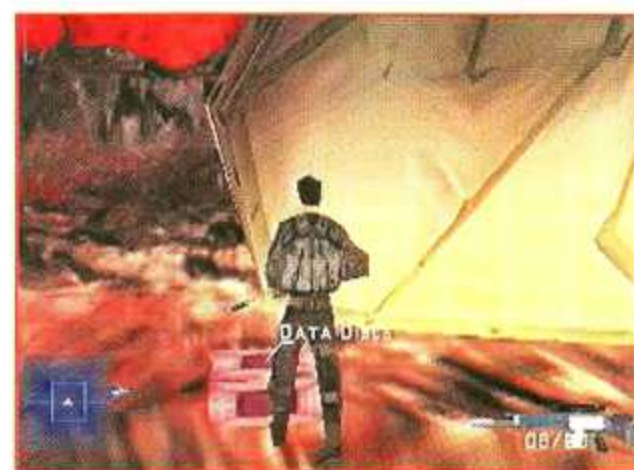


Mission 8: Colorado C-130 Wreckage Site



Mission 8 heißt vereinfacht: reiner Krieg. Beachtet im gesamten Level, dass ihr euch eventuell Stellen merkt, an welchen ihr Nachschub in Sachen Schutz und Munition erhaltet. Anfangs sind die Soldaten im Gebiet noch recht leicht zu erledigen, aber nachdem ihr die Data-Disk in euren Händen haltet, werdet ihr von Scharfschützen und Granaten-Explosionen bedroht. Eine sehr simple, aber effektive Methode zu überleben ist es, einfach immer wieder kreuz und quer zu laufen. Beachtet das Radar genauestens. Sobald Gegner registriert werden, heißt es Deckung suchen. Die Wrackteile, die überall verstreut sind, eignen sich hervorragend hierfür. Gegner, die weiter entfernt sind, können mit ein wenig Übung und Glück auch mit der M-16 getroffen werden. Achtet im Zielmodus auf die Anzeige, welche vorgibt, was zu treffen ist. Lest den Tipp unten links durch. Keine Angst, ihr dürft dieses Katz-und-Maus-Spiel so oft wieder-

holen, wie ihr wollt. Keiner der Gegner bewegt sich großartig von seiner Position weg. Somit habt ihr leichtes Spiel. Achtet stets auf euren Munitionsvorrat. Im Gebiet sind auch einige Nachschubkisten vorhanden. Aufgeklärte Stücke daher immer genau unter die Lupe nehmen! Nachdem ihr den Level durchgespielt habt, muss erneut der Weg zum Anfang genommen werden. Hier erwartet euch Archer, der an einem Helikopter baumelt. Benutzt die M-16 und feuert auf ihn. Mit etwas Glück schafft ihr es.



Sobald ihr die Data-Disk habt, heißt es in Deckung gehen.



Haltet euch möglichst in der Mitte des Gebietes, um nicht von den Seiten attackiert zu werden.

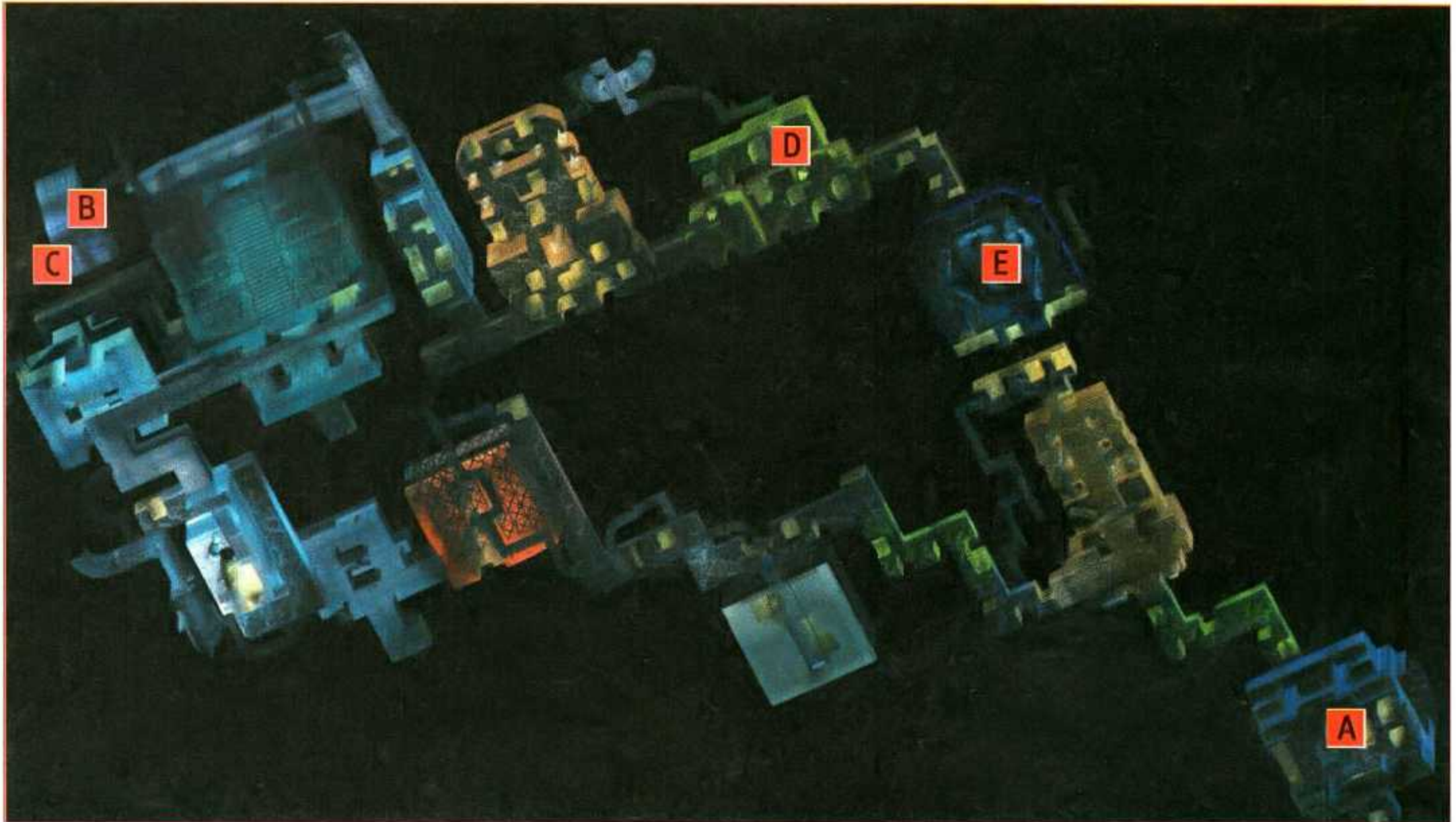


Archer zu eliminieren erweist sich als hartes Stück Arbeit.

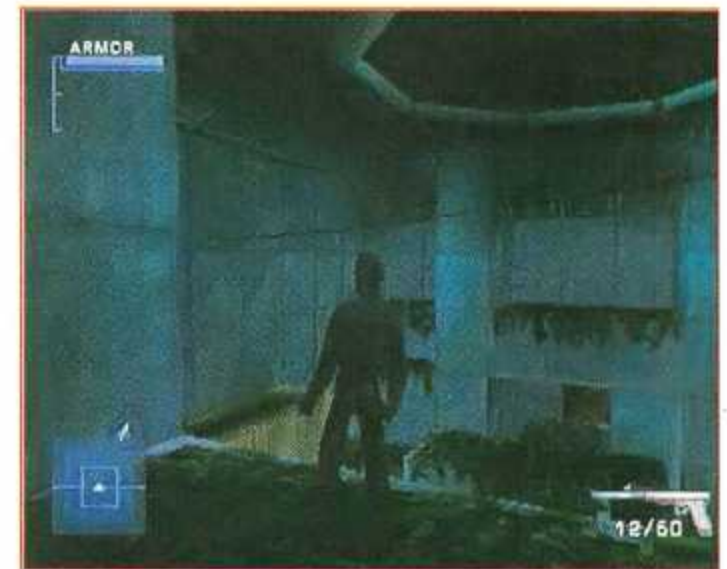


Hier die genaue Taktik, wie ihr mit Hilfe der Trümmer jeden Gegner knackt. Sucht euch erst einmal Deckung, und zwar so knapp, dass eine kleine seitliche Bewegung reicht, um bei euch die Head-Shot-Gefahr anzuzeigen. Kniert dann mit dem Charakter und schaltet in den Ziel-Mode mit L1. Per L2- bzw. R2-Taste könnt ihr euch seitlich hinaus beugen, jedoch immer nur recht kurz. Schaut, wo der Gegner ist, und wiederholt das Hinauslehnen so oft, bis euer Fadenkreuz das Ziel gefunden hat. Bei diesen Bewegungen muss der Charakter in der knieenden Position bleiben. Solltet ihr als Ziel aufgespürt worden sein, leuchtet der Screen kurz auf. Dann heißt es sofort wieder die Finger von der L1- bzw. R2-Taste nehmen!

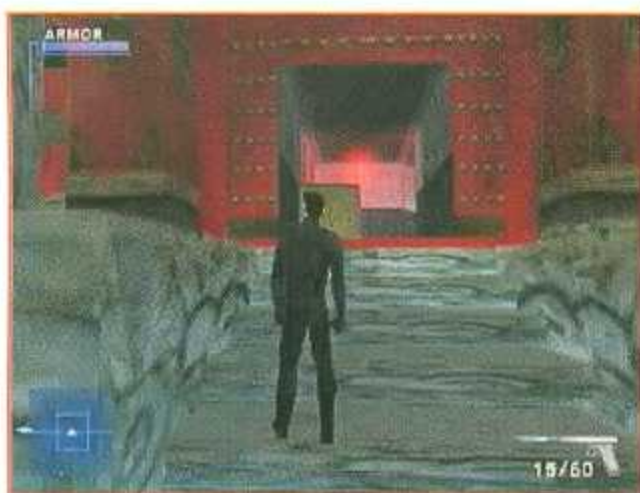
Mission 9: New York Pharcom Expo Center



Vom Startpunkt (A) aus schaltet ihr zunächst die beiden Wachen aus. Lauft dann durch den dunklen Raum. Tastet euch vorsichtig weiter. Die Wachen im Gebäude bewegen sich sehr schnell und wechseln ihre Position. Vor allem werdet ihr immer wieder damit konfrontiert, dass sie hinter euch auftauchen und euch ohne Warnung unter Beschuss nehmen. Benutzt die Lüftungsschächte, um zu (B) zu gelangen und den ersten Auftrag zu erledigen. Um nicht die gesamte Aufmerksamkeit auf euch zu ziehen, solltet ihr die Chance nutzen, den Taser (Elektroschocker) sowie die Armbrust einzusetzen. Benutzt den Schacht (C), um eure Flucht zu ermöglichen. (D): Sobald ihr aus diesem Schacht schießt, solltet ihr auf den Augenblick warten, dass die drei Gegner oberhalb des Screens stehen. Um an dieser Stelle weiterzugelangen (E), erklimmt ihr den kleinen Stonehedge und arbeitet euch ringsherum zum Ziel vor.



Schaut euch ganz genau im Gebäude um.



Lauft sofort über die Treppe in die Korridore hinunter. Das Zeitlimit in diesem Level ist extrem knapp gehalten.



Erledigt jede Wache, die euch begegnet. Ansonsten ist Teresa in Gefahr. Wird sie erschossen, heißt es den Abschnitt neu zu spielen.

Mission 10: Pharcom Expo Center Ancient China Exhibit



Jetzt wird es nötig, die Beine in die Hand zu nehmen. Das Zeitlimit hier ist unerträglich kurz angesetzt. Findet die Sprengsätze, die verteilt wurden. Schaut genau auf das Radar, um die Standorte schneller aufzuspüren. Auf eurem Weg werdet ihr auf einige Wächter treffen. Erledigt diese unbedingt, da ansonsten Teresa attackiert wird. Vorsicht! Diese tauchen oft genau in dem Moment auf, in dem ihr Kisten umrundet. Da ihr kaum Zeit habt, mit der Pistole gezielt zu schießen, solltet ihr dem ersten Gegner die M-16 abnehmen und diese Schnellfeuerwaffe einsetzen, da sie wesentlich effektiver ist. Nachdem ihr Teresa zum ersten Sprengsatz in der Halle geleitet habt, müsst ihr ihr folgen und sie schützen, während sie sich auf das Entschärfen konzentriert. Sind die Sprengsätze von Teresa entschärft, gibt sie euch quasi grünes Licht, um Morgan zu erledigen. Dieser taucht automatisch auf, netterweise gleich mit einem Granatwerfer. Da auch diesmal eine Schutzweste vom Gegner getragen wird, liegt es an euch, den Kopftreffer zu landen. Versucht stets die Statue zwischen euch und Morgan zu haben und schießt im richtigen Augenblick oder wartet bei den Kisten, bei den zuvor der Checkpoint war, und lasst ihn in euer Feuer laufen.

Mission 11: Russian Republic Club 32

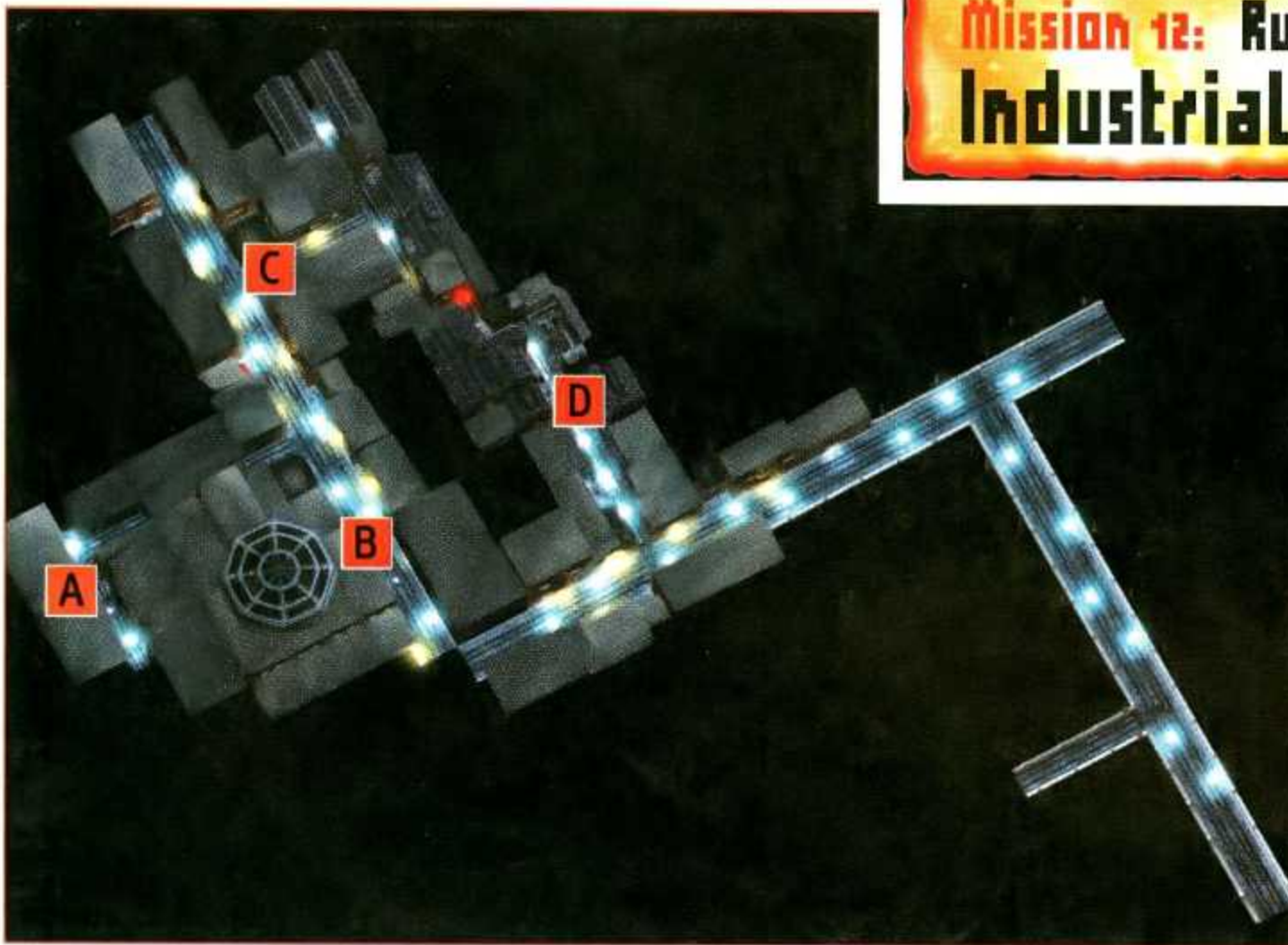


Dieser Level ist sehr geradlinig. Erledigt nach und nach alle Gegner. Eine sehr effektive Taktik ist es hier, kreuz und quer zu rennen (L2- und R2-Tasten) und per R1-Taste immer wieder die Ziele mit den Feuerwaffen anzuvisieren. Später befindet ihr euch in einem Belüftungsschacht. Wollt ihr diesen verlassen, stehen draußen zwei Wachen. Erschießt einen und kehrt sofort in den Schacht zurück, da jetzt mindestens zwei Granaten geworfen werden. Hat sich die Lage beruhigt, wird die andere Wache erledigt. Weiter unten solltet ihr darauf achten, keinerlei Polizisten bzw. Passanten zu treffen. Der Rest erklärt sich im Level von selbst.



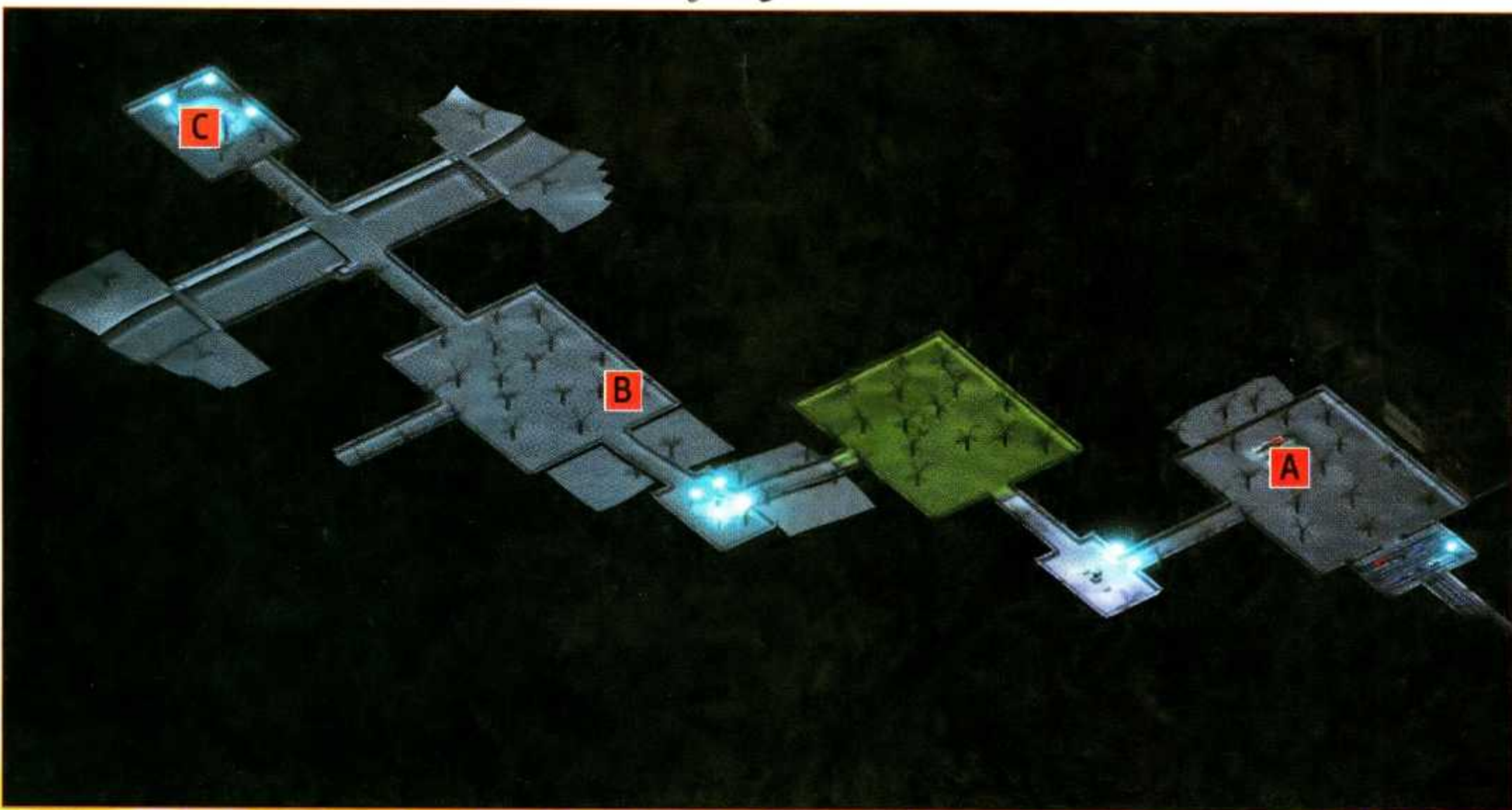
Immer daran denken, dass völlig unverhofft auch Gegner aus dem Nichts erscheinen!

Mission 12: Russian Republic Industrial District



Vom Startpunkt (A) holt ihr euch rechts um die Ecke die Waffen der getöteten Polizisten. Schlagt euch nach (B) durch. Versucht die Strecke möglichst zu schleichen, um nicht entdeckt zu werden. Die Wache am Fahrzeug wird mit dem Taser außer Gefecht gesetzt. Holt euch dann die Waffe aus dem Fahrzeug. (C): Mit dem neu erworbenen Goodie werden sämtliche Gegner ausgeschaltet. (D): Um hier eine Chance zu haben, müsst ihr euch der Δ -Taste bedienen, sobald die beiden herannahenden Autos euch bedrohen. Bedenkt im gesamten Level, dass die Gegner euch gern von höher gelegenen Stellen attackieren und alles andere als willenloses Kanonenfutter darstellen. Tastet euch langsam in den Gassen vor.

Mission 13+14: Russian Republic Volkov Park





PSG YOUR PLAYSTATION SECRET GANG

- Undercover! Die PSG-Informanten riskieren täglich Leib und Leben für die heißesten News der PlayStation-Szene.
- Corpus Delicti! PSG ermittelt Sprengstoff und Rohrkrepierer unter den aktuellsten Games.
- Top secret! PSG zeigt die ultimativen Überlebensstipps & -tricks für die besten Spielehits.



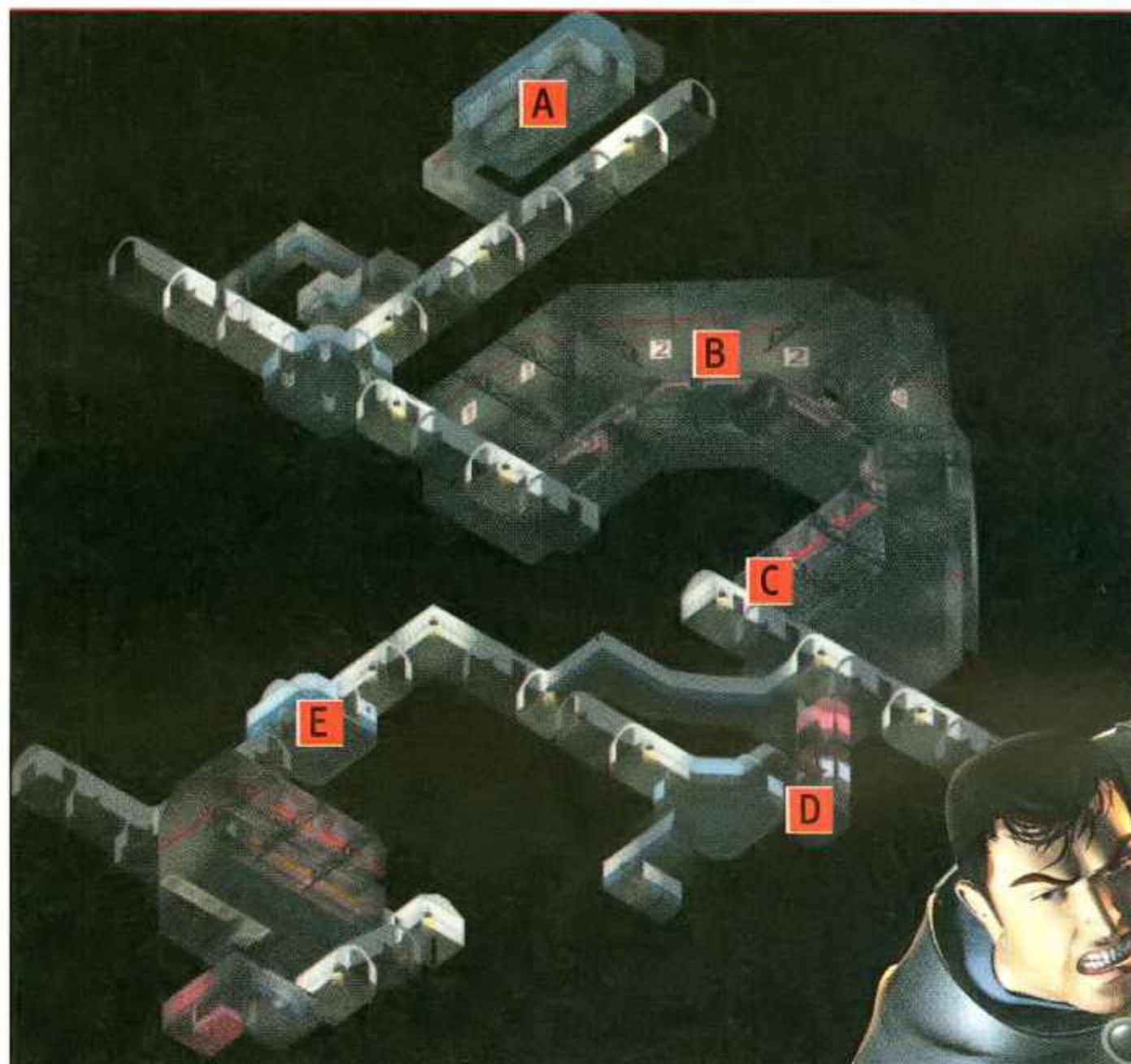
Hauptaufgabe in der Mission ist es, Gregorov zu verfolgen. Achtet darauf, dass ihr ihn nicht versehentlich erschießt, auch wenn er euch unter Feuer nimmt. Vom Startpunkt aus auf dem Parkplatz solltet ihr erst einmal sofort nach links oder rechts an den Wänden entlang Deckung suchen. Haltet euch von den geparkten Autos fern, da diese durch das gegnerische Feuer zur Explosion gebracht werden. Positioniert euch so, dass ihr die Schützen mit Kopfschüssen ausschalten könnt. Nutzt dann im Park jede Deckung, beispielsweise die Bäume, um hinter Gregorov zu schleichen.

(A): Lauft hier um die rechte Seite der Statue, um Gregorov weiterzutreiben.
 (B): Die Scharfschützen hier müssen schnell ausgeschaltet werden.
 (C): Sucht hier Deckung bei den Bäumen, die an den Laternen stehen. Sobald Gregorov weit genug entfernt ist, schießt ihr die Beleuchtung kaputt. Wiederholt dies, bis die Nachtsicht aktiviert ist, und betäubt den Gegner nun von hinten mit eurem Taser.

**Mission 15: Russian Republic
 Aljir Prison Break-In**

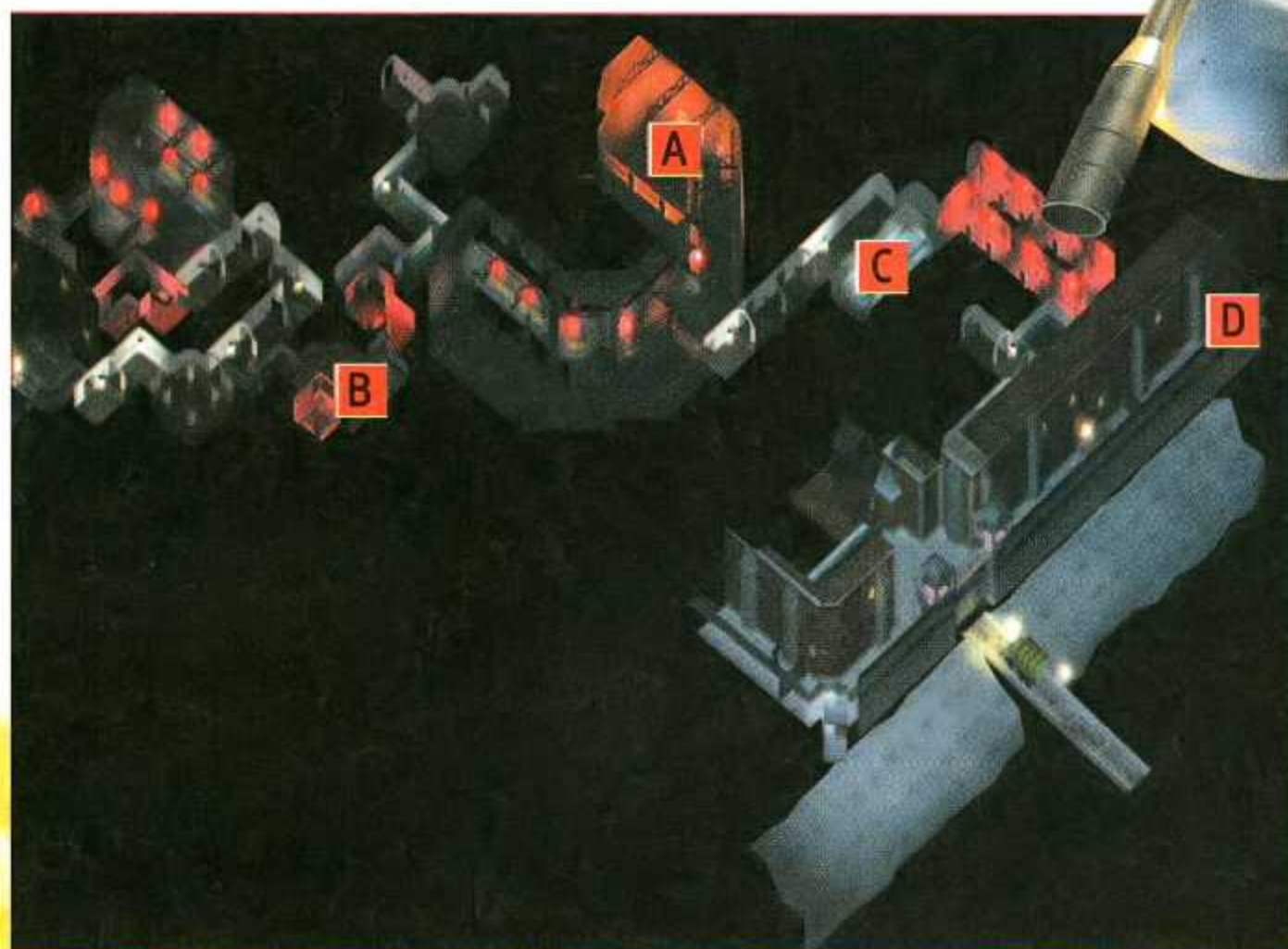
Vom Startpunkt (A) arbeitet ihr euch nach (B) durch. Hier heißt es sich zu beeilen. Sollte die eine Wache seinen Kameraden, den ihr neutralisieren musstet, entdecken, ist die Mission gescheitert.

(C): Hier dürft ihr erneut euer Klettergeschick beweisen. Versucht mit der L1-Taste die Umgebung abzusuchen, um ganz sicher zu gehen, dass keine der Wachen so nahe steht, dass eine Entdeckung möglich ist. Versteckt euch bei (D) unterhalb des Fahrstuhls. Wartet ab, bis eine Wache zurückkommt, und meldet, dass alles in Ordnung ist. Lauft danach sofort zu Punkt (E). Um hier weiterzugelangen, versteckt ihr euch in der Aussparung an der Wand und wartet, bis die eine Wache an euch vorbeigelaufen ist. Geht dann beim Tor in Deckung und wartet, bis die zweite Wache außerhalb des Sichtfeldes ist. Die letzte Person wird mit dem Taser betäubt und ihr dürft den Strom abschalten.



**Mission 16: Aljir Prison
 Escape**

(A): Geht zum Sicherheitstor zurück und von dort aus nach rechts. Passiert den Gang und erledigt die Wachen. Ihr erhaltet eine Gasmaske und einen Gaswerfer. Sobald ihr Gregorov gesichtet habt, nähert ihr euch geduckt und betäubt die anderen Anwesenden im Raum mit dem Gas (B). Orientiert euch nun an den Punkten der Karte im Spiel und versucht mit Gregorov den Punkt (C) zu erreichen. Achtet auf die Wachen dort und erledigt diese schnell. Vorsicht! Die Wachen wechseln oft von stehender in kniende Position. Beeilt euch also. Schaltet dann die Suchlichter aus. Daraufhin sollte eine Durchsage euren Standort verraten und ihr lasst euch von Gregorov helfen, bis ihr Punkt (D) erreicht habt.

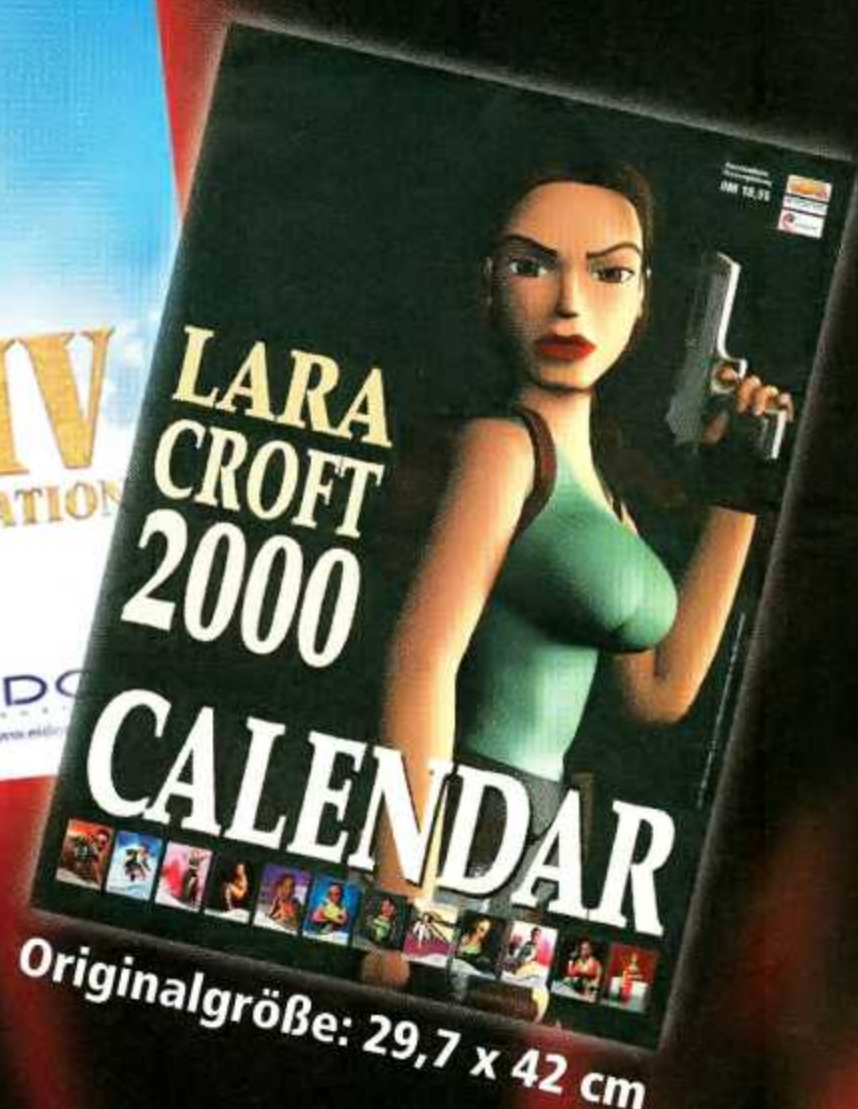


Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo MEGA FUN: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Croft-Kalender 2000 abstauben!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt MEGA FUN im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

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

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

Original-Plakat „Tomb Raider IV“, Art.-Nr 1198

„Lara-Croft-Kalender“ 2000, Art.-Nr 2020

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

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte Mega Fun jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Mega Fun, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: MEGA FUN, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.



Mission 17: New York Agency Bio Lab



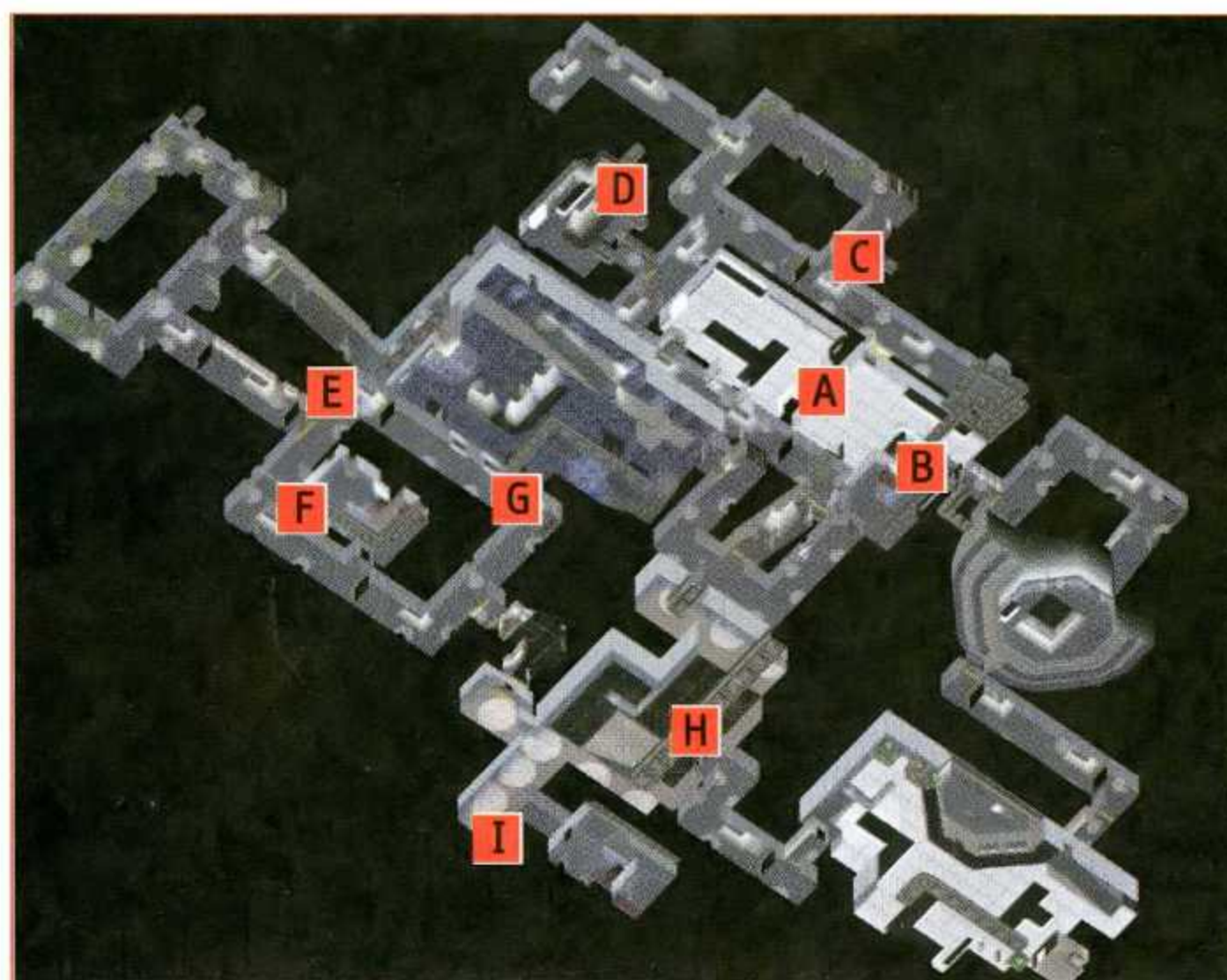
(A): Brecht ins Sicherheitsnetz ein und besorgt euch eure Ausrüstung bei (B). Schaut euch bei (I) um. Hier erhaltet ihr ein Messer. Benutzt den Luftschacht zu Gershons Büro (C) und findet Gershon (D). Installiert das Cellular-Modem (E). Seid auf einen heftigen Schusswechsel vorbereitet. Achtet bei eurem Weg vor allem auf (K). Hier gilt es, einige besonders aggressive Wachen zu erledigen. Chance befindet sich bei Punkt (F). Um Chance zu treffen, müsst ihr bei (L) die zwei Laboranten erschießen. Sucht den Kontrollpunkt, um den Techniker, den ihr nicht erreichen könnt, mit Gas zu überraschen. Sucht dann Elsa. Sie ist bei Punkt (G). Das Synthesis-Lab, welches ihr mit Elsa aufsucht, ist unter Punkt (H) zu finden.



Mission 18: New York Agency Bio Lab Escape



(A): Die auftauchenden Gegner sind dummerweise von Kopf bis Fuß geschützt. Ihr habt keine Chance, auf sie zu feuern. Bei Missionsbeginn solltet ihr von der Tür weggehen und Schutz hinter dem Pult suchen. Nach einer Explosion verlasst ihr den Raum durch den Eingang. Benutzt den Lüftungsschacht (B). Am Ende des Schachtes lasst ihr euch herausfallen (C) und geht nach rechts. Biegt links ab und versteckt euch hinter den Kisten, um nicht entdeckt zu werden. Begebt euch auf den Weg nach (D). Schaut euch um. Über einem Computer befindet sich ein Luftschacht. Durch diesen gelangt ihr nach (E). Marschier um die Ecke zum nächsten Schacht, um nach (F) zu gelangen. Bei (G) brecht ihr die Tür auf und betretet den Raum. Weiter nach (H), hier findet ihr eine hervorragende Auswahl an Waffen. Benutzt diese! Schließt den Level ab, indem ihr den Gang (I) benutzt.

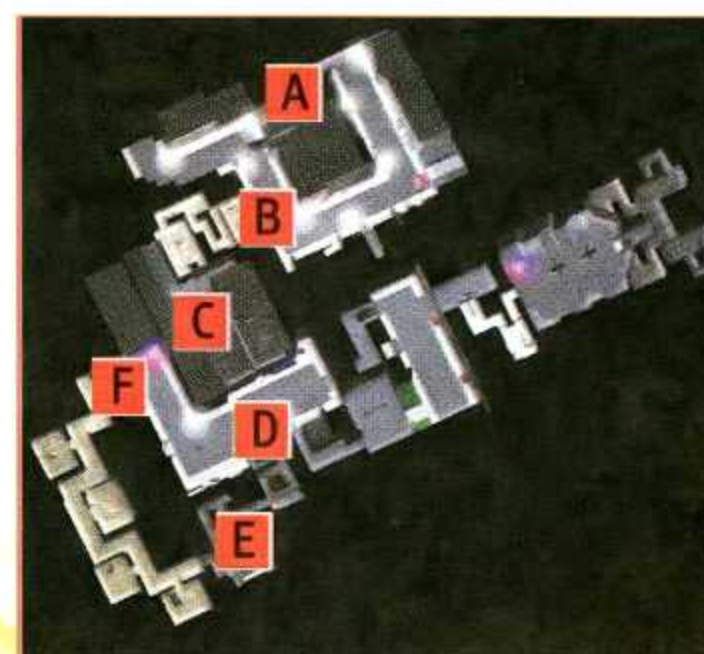


Mission 19: New York Slums District



Erledigt den Agenten (A) und schnappt euch die Weste. Bei (B) verschafft ihr euch in den Shop Zutritt, indem ihr das Schloss zer-schießt. Erledigt die weiteren Agenten auf dem Weg nach (C). Betretet bei (D) das Gebäude. Schaut euch bei (E) um. Dort findet

ihr einen Schalter. (F): Erledigt den übrig gebliebenen Schützen und klettert aus dem Fenster, um auf die Straße zu gelangen. (G): Versucht den Wagen als Deckung zu nutzen und stellt eure Feuerkünste unter Beweis.



Mission 20: New York Sewer



Wichtig ist es, schon zu Beginn des Levels so viel Waffen und Munition einzusammeln, wie ihr tragen könnt. Folgt Teresa und schaltet alle Gegner aus. Versucht zuerst die zu erschießen, die Teresa gefährlich werden könnten.

(A): Benutzt den Schalter hier.

(B): Folgt Teresa und hangelt euch bei den Röhren in bekannter Weise hinüber. Achtet darauf, dass ihr auf der halben Strecke einen Gegner eliminieren müsst.

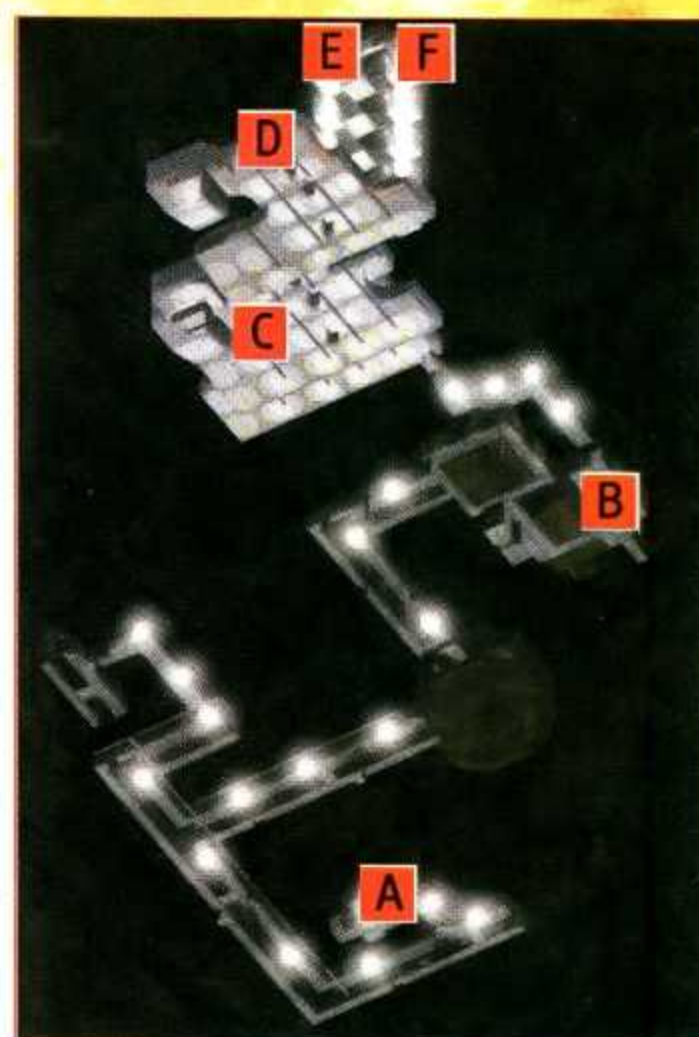
(C): Presst Gabe an die Wand und rennt nach vorne, um dem Laster auszuweichen. Beeilt euch bei dieser Aktion! Nun zu Punkt (D) weitermarschieren und jeden Gegner ausschalten, der sich euch in den Weg stellt.

(E): Stevens eliminieren.

(F): Auf dem Weg zum Hubschrauber auf weitere Gegner achten.



Versucht so viel Munition und Waffen wie irgend möglich schon zu Beginn des Levels zu sammeln.



Endkampf The Final Battle



Der letzte Kampf folgt auf den Fuß. Nun bekommt ihr es mit Chance zu tun. Dieser trägt einen kompletten Ganzkörperschutz. Normale Waffen richten hier wenig aus. Versucht aus dem Helikopter die UAS-12-Kanone zu holen und ihn somit mit den kraftvollen Schüssen der Kanone in das Rotorblatt des Hubschraubers zu treiben. Dann dürft ihr die Füße hochlegen und den Abspann genießen. Vergesst nicht zu speichern, denn nun stehen einige weitere Optionen offen.



top-secret streng-geheim



Das Spiel hält einige versteckte Movies parat. Um an diese zu gelangen, müssen gewisse Aufgaben erfüllt werden.

Bonus-Movie 1 freischalten:

Spielt auf Schwierigkeitsstufe Hard bis zur sechsten Mission.

Bonus-Movie 2 freischalten:

Spielt auf Schwierigkeitsstufe Hard bis zur zwölften Mission.

Bonus-Movie 3 freischalten:

Spielt auf Schwierigkeitsstufe Hard bis zur 17. Mission.

Bonus-Movie 4 freischalten:

Spielt auf Schwierigkeitsstufe Hard das gesamte Spiel durch.

Verschiedene Multiplayer-Levels freischalten:

Mission 1: Holt euch das H11-Gewehr aus der Höhle beim Wasserfall. (Colorado Rockies Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 3: Binoculars aus dem hinteren Raum des ersten Tunnels schnappen. (Caves Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 8: Archer mit einem einzigen Schuss vom Chopper holen. (Jungle Multiplayer-Level freigeschaltet)

Zusätzlich schaltet ihr Charaktere aus Syphon Filter 1 frei, wenn ihr die Mission in unter drei Minuten absolviert.

Mission 9: Findet das Girlie Mag im Spind. (Pharcom Incubator Lab Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 11: Erledigt die drei Bodyguards beim Dance-Floor, bevor diese Granaten werfen. (Disco Basement Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 12: Schnappt die PK-102 aus einem der weißen Fahrzeuge. (Rhoemers Bunker Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 13: Schafft es, den ersten Wagen zu erreichen, bevor dieser in die Luft gesprengt wird. Ihr findet darin eine BIZ-2. (Surreal Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 15: Absolviert den gesamten Level ohne Crossbow. (Aljir Prison Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 18: Gelangt in den Operating Room. (Agency Computer Lab Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 19: Findet die schmutzige Wäsche im brennenden Gebäude. (D.C. City Parks Multiplayer-Level freigeschaltet)

Mission 20: Findet die M-79 bei der Garage. (Syphon-Filter-2-Charaktere für den Multiplayer freigeschaltet)

Kleinanzeigen

Nintendo 64

Verkaufe die Spiele Lylat Wars, Forsaken, Star Wars S.O.T.E., Pilotwings, Blast Corps und Carmageddon (deutsche Version) nur komplett für zusammen DM 150. Tel.:0511/624773

N 64 und 2 Controller, Exp. Pak, Rumble Pak und RGB Kabel incl. Bond Spiel, und F-Zero X für DM 245. Weitere Top Titel wie Extreme G, Wave Race, Quark, Zelda, Turok 1 und 2, F 1, WGP II zwischen DM 35 bis DM 60. Für DC Sega Rally und Racing Simulation für je DM 69. Alle Spiele mit Anleitung und Verpackung, Top Zustand! Tel.:08102/729235o.36o. 0171/3344244

Verkaufe Super Paket: Nintendo 64 und Controller und 3 Memorycards und 1 RP und 20 Spiele. Super Titel wie z.B. Zelda, Turok, Mario Party (auch Golf, Normal und Kart), 007 (!!), F 1-WGP, NBA, Star Wars, XG 2. ISS 98, OKR, F-Zero X, Fifa 98 und Wrestling. Super Spiele Paket für DM 1.200 bis DM 1.500 VB. Alles in Top Zustand. Tel.:06182/27585 Kim
N 64/DC-Verkäufe: N 64 mit viel Zubehör z.B. 2 Controller, RGB Kabel für Top Bildqualität etc. und Mario 64 und Bond Game DM 169. Weitere Top-Titel (Extreme G, Wave Race, F-Zero X, Q 64, Turok I, II uncut, zu DM 40 bis DM 60. Dreamcast: HOO II und Gun für DM 79, Sega Rally, Vigilante 8, Shadowman, Racing Simulation DM 69. Alles Top Zustand und Anleitung. Tel.:08102/729235/36

Saturn

Verkaufe Sega Saturn mit 2 Joypads ohne und mit Kabel, sowie 28 Spiele z.B. Sega Rally, Rayman, Byg Too, Panzer Dragoon, Shellshock usw. Alles zusammen für DM 400. Ruft an Tel.:034291/22819

Verkaufe SEGA SATURN mit Spielen Panzer Dragon 1 und 2, Sowjet Strike – Shell Schock-Thunderhawk 2 und Virtua Fighter 2 nur komplett für DM 150, ein separates Speichermodul ist auch noch dabei! Alles ist PAL. Tel.:089/6885447 oder 0177/4544812

Verkaufe Sega Saturn Konsole und Memory Modul und 3 Joy Pads und 4 Spieler-Adapter und APEG Karte und 10 Video CD's und 21 Spiele nur komplett für DM 300 ab 20.00 Uhr Tel.:03441/710524

Verkaufe Sega Saturn, komplett mit 2 Analog-Pads, Speichererweiterung, 1 normales Pad, und 40 original Spielen (darunter Tomb Raider, Panzer Dragoon 2, Exhumed, Sega Rallye, Shining the Holy Ark u.a.). VB DM 600. Tel.:05361/21113

Verkaufe Saturn, Pad, 6 Demos für DM 90, Panzer Dragoon Saga für DM 100, Warcraft 2 für DM 60, diverse Kampf- und Action-, Sportgames z.B. Shinobi, In the Hunt, PD I und II, Space Hulk, KoF 95, Fighters Megam., Andretti Racing, Madden 98, nur Topzustand DM 10 bis DM 50. Suche Worms, Rayman. Tel.:02373/67764 Volker ab 18.00 Uhr

Verkaufe Saturnmulti: Shining the Holy Ark (DT), Shining Force III (DT), Panzer Dragoon Saga (DT), Tilt (DT), Pyramide (DT) und 3 Spiele nur im Set für DM 500. Jaguar: Temest, AvP, Cybermorph Set für DM 150. 3 DO FrontL: 10 Spiele Set für DM 300. Tel.:0202/473850 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Saturn, 2 Pads, Backup Memory, Command & Conquer, Blazing Dragons, Dark Savior, Soviet Strike, Bruce Trilogie und Arcade, Nights, Discworld 1 und 2, UMK 3, Geladen, Guardian Heroes, Tomb Raider, Toriko, Warkraft 2, Sega Rally, Panzer Dragoon 1 und 2, Thor 2, Worms, Tunnel B 1. Tel.:035934/8759

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des Weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Verkaufe Saturn, 1 Controller, 1 Universal Adapter und 8 Spiele (u.a. Deep Fear, Panzer Dragoon Saga, Shining Force 3, Shining the Holy Ark, Tomb Raider, Resident Evil) für DM 150. Tel.:07223/943887

Verkaufe Saturn Spiele: Panzer Dragoon Saga für DM 40, Enemy Zero für DM 40, Sega Rally für DM 30, Street Racer für DM 30, Guardian Heroes für DM 20, Spot goes to Hollywood für DM 25. Tel.:05231/629051 Sebastian

Verkaufe Saturn mit 2 Pads, Gamebuster, Memory Card, 13 Topspiele (Soviet Strike, D, NBA Live 98, Shellshock, Blam!, Daytona USA, Tomb Raider, Striker 96, V Cop usw.) und 3 Demo CD's, gut erhalten für DM 350. Außerdem SWW Soccer 2000 (DC) für DM 79 (PAL) und Power Stone (DC), PAL) für DM 85. Tel.:02381/464972 ab 15.30 Uhr

Sega-Fans aufgepasst: 9 Demo-CD's mit spielbaren Demos u.a. Panzer Dragoon, Alien Trilogy, Tomb Raider, WipeOut 2097, Winter Heat, NHL PP, Swagman und massig Videos und limitierte Nights-Demo-CD, komplett incl. Porto nur DM 39,99. Tel.:037360/70222 oder 0172/3657877 Andre, bei Abholung nur DM 29,99!

Verkaufe SEGA SATURN mit Spielen Panzer Dragon 1 und 2, Sovjet Strike - Shell Schock-Thunderhawk 2 und Virtua Fighter 2 nur komplett für DM 150, ein separates Speichermodul ist auch noch dabei! Alles ist PAL. Tel.:089/6885447 oder 0177/4544812

PlayStation

Verkaufe: PSX 2 n. Controller, 1 Analog Controller, 1 Neocon und 3 Mem. Tekken, RE 1 und 2, RR 1 bis 4, Metal Gear Solid, Command & Conquer 1 und 2, TD 4, Tunnel B 1, Warzone 2100, WipeOut 1 und 2, Worms, Tomb Raider 2, Vergessene Welt, J.P. Battle Arena, Toshinden 3, Micro M 3, Star Gladiator usw. 30 demo CD's, 23 Spiele. VP DM 800. Tel.:06721/34993 Robert

Verkaufe FF 8 für DM 80, Soul Reaver für DM 70, Abe's Odyssey und Exodds für DM 60, MGS, Syphon Filter, Riven und LB für je DM 50, FF 7, TR 1, TR 2 für je DM 35, Heart of Darkness, True Pinball (ohne Cover) für je DM 25, TR 3 für DM 40, TR 4 und 4 B DM 80, Game Breaker Vol. 2 DM 10. Plus P/NN. Tel.:0340/8825696 (Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau), auch AB- rufe zurück

An
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Börse
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Meine Adresse: (diese Angabe ist rechtlich notwendig, die Adresse wird nicht in die Anzeige übernommen)

Bitte unbedingt beachten: Pro Kleinanzeige 5,- DM (als Schein und nicht als Münzen!) in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

- 3DO Game Boy Jaguar Master System/Game Gear Mega Drive Neo Geo Nintendo 64 Nintendo NES PlayStation
- Saturn Super Nintendo Dreamcast Verschiedenes

Tausche aktuelle Playstation und Dreamcastspiele. Habe und suche neue Palgames!! Tel.:07354/1487, 17.00 bis 22.00 Uhr

Verkaufe für RPG-Fans und RPG-Sammler der FF-Serie die Spielesammlung Final Fantasy Anthology (US/neu), enthält Final Fantasy 5 und 6 zum Höchstpreis (nach VB) Tel.:0171/7005584

Verkaufe Command & Conquer 1 und 2, Tomb Raider 2, Abes Oddyssee, Rage Racer für DM 150. Verkaufe auch Animes/Mangas: BGC 1 bis 4, Macross Plus 1 bis 4, Domenion 1 bis 5, Wicked Stadt, Hakkenden, Domenion Tank Police 1 und 2, Fotns, Wings of Honneamise für DM 200. Tel.:02246/169002, Abends.

Raritäten! Verkaufe folgende Spiele, alle Original in Topzustand: Parasite Eve 2, Demprism, Front Mission 3, Arc the Lad 1 bis 3, Persona 2, Favorite Dear, Exodus Quilty, Maross, Gondam, Grandia (alle JAP), Shadow Madness (US). Tel.:030/8334925 Daniel ab 15.00 Uhr

Verkaufe Wild Arms dt für DM 40, Alundra dt. für DM 35, Xenogears US für DM 60, Star Ocean US für Dm 50, Panzer General dt. für DM 25, Diablo dt. für DM 40, Lunar Silver Star Story Complete Special Edition US für DM 125, Parasite Eve US für DM 60, One US für DM 30, Return Fire dt. für DM 20, Treasure of the Deep US für DM 40, Theme Hospital dt. für DM 35, alles Originalversionen und gut erhalten. Tel.:02734/5430 es meldet sich Timo ab 5 Uhr

Verkaufe für Playstation jedes Spiel für DM 30, Porto zahle ich. NHL Hockey 99, Formel 1-97, V-Rally, Gran Turismo, Ridge Racer 3, Porsche Challenge, Formel 1-96, NHL Face off 97, Ridge Racer 1. Verkaufe für Mega Drive II NHL 96 für DM 30. Tel.:08821/57648 Chris

Dreamcast

Achtung Verkaufe Dreamcast (JAP), Pad, Blue Stinger, Virtua Fighter 3 tb, Soul Calibur und Sega Rally 2 und 2 Spannungswandler in original Verpackung, prima Zustand, da kaum benutzt für DM 430. Bei eventuellem Interesse Tel.:03820412336

Verkaufe folgende Dreamcast-Spiele: Power Stone und Speed Devils für je DM 70 und Sega Rally 2, Blue Stinger für je DM 80. Alle zusammen für DM 275. Tel.:07524/5005 ab 10.00 Uhr

Verkaufe für Dreamcast: Sonic Adventure (JAP) für DM 50, und Blue Stinger (JAP) für DM 50. Tel.:06825/7734 (Frank), übernehme keinerlei Versandkosten!

Verkaufe Dreamcastspiele: D 2 (JAP), Shenmue (JAP) (Limited Edition mit Musik CD) u.a.. Außerdem für N 64: Star Wars Racer, F 1 WGP, Diddy Kong Racing und DK 64. Habe auch noch Saturn, Mega Drive, Playstation und Mega CD Spiele. Einfach nachfragen, Preis VHS. Suche Crazytax und Recode Veronica. Tel.:07161/40951

Achtung!!! Top Angebot!!! Suche dringend für PS Resident Evil 3 Nemesis und den Vorgänger Teil 2. Biete dafür 2 Dreamcast-Spiele, Trick Style und F1 World Grand Prix, plus Alundra für PSX! Tel.:09154/4446, nach Markus fragen!

Verschiedenes

Super günstiges Game-Boy Schnäppchen: Game Boy Color (türkis - DM 75) und Donky Kong Land 1 bis 3 (je DM 25) und Mario Land 1 und 3 (je DM 25) und Castlevania 2 und 3 (je DM 25) und F 1-World Grand Prix für DM 25 für zusammen insgesamt nur DM 250 und Porto (alles originalverpackt und wie neu). Tel.:06443/2384 ab 17.00 Uhr Jaco Möglich
Suche immer günstig DVDs und VCDs! Länderkennung und Norm egal. Bitte nur Originale anbieten.
E-Mail: zero@megafun.de

Verkaufe Super eingeführtes Laden-Geschäft für Tele- und Computerspiele und Computer in PLZ-Gebiet 85 wegen Nachwuchs sehr günstig. Anfragen unter Tel.:01729714666

Suche alte Telespiele: Wer hat noch alte Telespiele aus seiner Jugend im Keller oder auf dem Speicher. Z.B. Vectrex, Colegovision oder ähnliche. Auch Handspiele wie Nomad, Tiger....., Vectrex Spiele oder ganze Sammlungen. Ruft an ab 17.00 Uhr Tel.:07254/76726, oder tagsüber Tel.:0621/874105

16 BIT - Rauswurf!! Ca. 200 Mega Drive Spiele und 120 Super NES Spiele!! Suche und Tausche Spiele für Dreamcast (PAL und Import). Suche Playstation 2!! Tel.:0177/6940803 und 0441/5940803

Mega Drive

Löse Sammlung auf ca. 150 Megadrive Spiele, ca. 100 NES, ca. 50 Saturnspiele, ca. 10 Jaguarspiele, ca. 20 Mega CD, ca. 100 Masterspiele, ca. 40 GameGearspele und verschiedene andere. Ruft doch einfach mal an. Tel.:07254/76726

Suche Ranger X und Hellfire (deutsch). Schriftliche Angebote an: Alfred Ribotzki, Uckermarkstrasse 19, 51107 Köln

Neo Geo

Kaufe/Verkaufe/Tausche Neo-Geo Module und CD's. Suche auch komplette Sammlungen. Biete neu Games und Raritäten. Suche auch andere Konsolen. Ruft einfach an Tel.:0171/6751597 /ab 18.00 Uhr)

Suche ständig komplette NEO GEO Module und CD Spielesammlungen zu kaufen oder tauschen! Verkaufe 35 PC-Engine, Hu Cards, darunter viele Raritäten! Verkaufe außerdem 25 Neo Geo Module z.B. Ninja Commando! Viewpoint! Last R. Pulstar Blazing Star, F.F.RBS Spec. Und F.F.R.B. New Com. Windjammers! Metal Slug II! Shock Troopers! Weitere Spiele auf Anfrage. Suche ständig neuere sowie ältere Module! Interesse? Tel.:08431/41991 od. 0170/3691231

Hallo Neo-Geo Freaks! Ich habe anzubieten. Ein Modul-Neo-Geo (RGB mit RGB-Kabel), zwei Joyboards (Kabel professionell von 1,5 auf 3,5 m verlängert), einer Memorycard und vier Spielen: Art of Fighting 2. Teil, Samurai Showdown 1 und 2 Teil, und Last Resort. Alles im 1 A Zustand und nur komplett für DM 600. Tel.:02941/59694

Inserentenverzeichnis

Acclaim.....	U3
CDG.....	39
Computec.....	43, 77, 85, 86, 91, 99, 101, 105
Dynatex.....	69
BauConTec.....	71
Eidos.....	U2
Fire.....	75
Infogrames.....	8, 9
Interact.....	92, 93
Joysoft.....	33
Nintendo.....	U4
Power Video Ullrich.....	23
Primal Games.....	15, 35
Theo Kranz.....	5, 16, 17, 18, 19

Nimm' 2 - zahl' 1!



Das PC-Games-Mini-Abo!

- ⇒ **Prominent** Monatlich kompetente Infos vom meistgekauften PC-Spiele-Magazin
- ⇒ **Pünktlich** Keiner kriegt sie früher
- ⇒ **Praktisch** Lieferung per Post nach Hause. Die Gebühr bezahlt der Verlag.
- ⇒ **Preiswert** 50% Preisersparnis im Mini-Abo

Jetzt anrufen: 01805/959506
P3GC89 (0,24 DM/Min.)

Das lest ihr in der nächsten



Vagrant Story

Die japanischen Coder von Squaresoft haben mit dem actionlastigen RPG Vagrant Story ein neues Ass im Ärmel. Sage und schreibe 40 von 40 möglichen Punkten räumte das Epos um Liebe und Krieg in der Stadt Lea Minde seinerzeit im japanischen Fachmagazin Famitsu Weekly ab. Eine Ehre, die bislang erst einer Hand voll Games beschert war. Wir nehmen die nun fertige PAL-Version genau unter die Lupe, um zu sehen, ob die bereits tolle NTSC-Fassung nun auch für hiesige Zocker zum Pflichtkauf avancieren wird.



Colin McRae Rally 2

Lange wurde es verschoben, da die Macher scheinbar noch nicht gänzlich mit dem Endprodukt zufrieden waren. Doch nun ist es endlich so weit und wir zerlegen den guten Colin in alle Bestandteile. Wird der Nachfolger den besten Solo-Rallye-Titel noch überflügeln können? Neue Modi, ein Zwei-spieler-Modus sowie gegnerische Boliden auf den Pisten sprechen eine deutliche Sprache!



Mega Fun 7/00 erscheint am 7.6.2000

Weitere Themen:
 • V-Rally 2 (DC) im Härtestest: Die neue Rally-Referenz? • Fur Fighters: Den drolligen Pelztierchen auf den Zahn gefühlt • Resident Evil: Code Veronica: Der Horrorschocker im PAL-Test

Den drolligen Pelztierchen auf den Zahn gefühlt • Resident Evil: Code Veronica: Der Horrorschocker im PAL-Test

sekunda +++ in la

Kein Dolphin auf der E3!

Entgegen allgemeinen Gerüchten wird Nintendo auf der diesjährigen E3 in Los Angeles nicht sein neues Flaggschiff, den Dolphin, präsentieren. Das Gleiche scheint auch für den neuen Handheld (Game Boy Advanced) zu gelten. Dabei wäre hinsichtlich des nahenden Release-Dates der PS2 in den USA (voraussichtlich September) eine Präsentation des N64-Nachfolgers ein gutes Mittel gewesen, dem PS2-Hype den Wind aus den Segeln zu nehmen.



index

4 Wheel Thunder	T	66	N-Gen Racing	T	72
Alone in the Dark 4	N	26	NHL Blades of Steel	T	67
Alone in the Dark 4	N	26	Nightmare Creatures II	T	44
Alundra 2	T	74	Rainbow Six (dt)	EH	89
Armorines: Project S.W.A.R.M.	T	65	Rayman 2	N	24
Army Men: Sarge's Heroes	T	63	Ridge Racer 64 (us)	EH	88
Army Men: Sarge's Heroes (dt)	EH	88	Ridge Racer 64	T	78
Big Ol' Bass: Fisherman's Bait 2	T	61	Ridge Racer V	EH	88
Black & White	N	36	Roadsters (us)	T	76
Colony Wars: Red Sun (dt)	EH	89	Rollcage 2 (dt)	EH	90
Cyber Tiger (us)	EH	88	Rugrats	T	73
Daikatana	T	68	Sno-Cross	N	22
Dead or Alive 2	N	12	Street Sk8ter (dt)	EH	89
Die Hard Trilogy 2 (dt)	EH	88	Street Sk8ter 2	T	64
Die Hard Trilogy 2 (dt)	EH	89	Suikoden II	T	70
Doukyo Billiard Master 2	N	14	Supercross 2000 (dt)	EH	89
Driver 2	N	20	Syphon Filter (us)	EH	90
Driving Emotion Type-S	N	14	Syphon Filter 2	EH	94
Eagle One - Harrier Attack (dt)	EH	89	Tarzan	T	73
Earthworm Jim 3D (us)	EH	88	Tekken Tag Tournament	N	10
Everybody's Golf 2	T	63	Tenchu 2	N	34
Evolution	T	68	Theme Park World (dt)	EH	89
Fear Effect (dt)	EH	90	Tiger Woods: PGA Tour 2000	T	61
Fighting Force 2 (dt)	EH	89	Tomb Raider IV	T	48
Front Mission 3	N	23	Tony Hawk's Pro Skater 2	N	30
Golf	N	15	Top Gear Hyper Bike	T	69
Grand Theft Auto 2	T	50	Toy Story 2 (us)	EH	88
Hydro Thunder (dt)	EH	90	Urban Chaos (dt)	EH	90
Hydro Thunder	T	65	Vampire Hunter D	T	67
IQ Remix +	N	14	Vandal Hearts 2 (dt)	EH	88
Jackie Chan's Stuntmaster	T	61	Walt Disney's Magical Racing Tour	N	32
Jedi Power Battles	T	59	Wild Metal	T	73
Jet Moto 3 (us)	EH	88	Winback: Covert Operations	T	71
MediEvil 2 (dt)	EH	89	World Touring Cars	N	28
Monster Truck Madness 64 (us)	EH	88			
NBA in the Zone 2000	T	62			
NFS: Porsche Unleashed	T	60			

Legende: T = Test; N = Neuheiten; EH = Erste Hilfe

Erscheinungstermine

Japan

Hresvelgr	Mai	PS2
FIFA Soccer	Mai	PS2
Buchire Kongou	Mai	PS2
Bikkuriman 2000: Viva!	Mai	DC
Communication Logic	Mai	DC
Kyuuen no Kizuna Sairin	Mai	DC
Dee Dee Planet	Mai	DC
Marionette Company 2	Mai	DC
Bird Cage Kapitel 5	Mai	DC
Innocent Tears	Mai	DC
Ring: Legend of Nibelungen	Mai	DC
Legend of the Sea King	Mai	N64
Doshin the Giant 2	Mai	N64

USA

Polaris Snocross 2000	Mai	PS
Danger Girl	Mai	PS
Mike Tyson Boxing	Mai	PS
Vanguard Bandits	Mai	PS
Mr. Driller	Mai	PS
Cat Dog	Mai	PS
Vagrant Story	Mai	PS
40 Winks	Mai	N64
AirBoardin' USA	Mai	N64
Duck Dodgers	Mai	N64
Perfect Dark	Mai	N64
Industrial Spy: Op. Espionage	Mai	DC
Omikron: Nomad Soul	Mai	DC
Tech Romancer	Mai	DC
Arena League Football	Mai	DC

Deutschland

Sword of the Berserk	Mai	DC
Alien Resurrection	Mai	PS
Ballistic	Mai	PS
Silent Bomber	Mai	PS
Speedball 2100	Mai	PS
Castlevania	Mai	N64
Time Stalkers	5. Mai	DC
V-Rally 2	10. Mai	DC
Fur Fighters	26. Mai	DC
Dead or Alive 2	26. Mai	DC
Heroes of Might & Magic	Mai	DC
Deep Fighter	Mai	DC
Arcatera	Mai	DC
Martian Gothic	Mai	PS
Suikoden II	Mai	PS
Hidden & Dangerous	Mai	DC
Tazmanian Express	Mai	N64
N-Gen Racing	Mai	PS
Rally Masters	Mai	PS
Street Fighter EX+Alpha 2	Mai	PS
Alundra 2	Mai	PS
Spirit of Speed	Mai	DC
F1 Racing Championship	Mai	DC, N64, PS
Giga Wing	Mai	DC
South Park Rally	Mai	DC
The Flintstones:		
Bedrock Bowling	Mai	PS
Galerians	Mai	PS
Euro 2000	Mai	PS
Rescue Shot	Mai	PS
Jackie Chan's Stuntmaster	Mai	PS
Ronaldo V-Football	Mai	PS
Legend of Legaia	Mai	PS
Tombi 2	Mai	PS
Fußball Live (Platinum)	Mai	PS
Jeremy McGrath		
Supercross 2000	Mai	PS
NFS: Porsche Unleashed	Mai	PS
ISS 2000	Mai	N64
International Track & Field: Summer Games	Mai	N64
Vandal Hearts 2	Mai	PS
Bishi Bashi Special	Mai	PS
Hydro Thunder	Mai	PS
Paperboy	Mai	PS
Evo's Space Adventures	Mai	PS

Zentrale Abo-Nummern:
 Tel.: 0180 / 5959506
 Fax.: 0180 / 5959513
 e-mail: computec.abo@dsb.net
Anschrift der Redaktion:
 Computec Media, Mega Fun
 Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
 e-Mail: leserecke@megafun.de
 Fax: 0931/7842515
Anschrift des Abo-Service:
 Mega Fun
 Abo-Betreuung
 74168 Neckarsulm
Vorstand:
 Christian Gettenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne
Redaktion:
Chefredakteur:
 Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)
Stellv. Chefredakteur:
 Udo Lewalter
Textkorrektur:
 Claudia Brose
Redaktion:
 Uwe Kraft, Udo Lewalter, Gunther Hruby, Swen Harder
Bildredaktion:
 Karel Stumpf
Redaktion England:
 Derek dela Fuente
Freie Mitarbeiter:
 René Schneider, Georg Döller, Mario Brkuj
Layout:
 Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby, Björn Harhausen
Konzeption:
 Uwe Kraft
Titel:
 Konami/Kalisto
Manuskripte und Programme:
 Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
 Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt:
 Computec Media Services GmbH
 Roonstraße 21
 90429 Nürnberg
 Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 -143
 Fax: +49 - (0)911 - 28 72 -241
 e-mail: serviceteam@computeec.de
 Web: www.adthebest.de
Anzeigenberatung:
 Wolfgang Menne (-144) (Fax -244)
 Jens Klüver (-348) (Fax -240)
Anzeigenabteilung:
 Andreas Klopfer (-140) (Fax -240)
Anzeigenassistent:
 Ina Schubert (-346) (Fax -241)
Online-Werbeflächen:
 Susanne Szameitat (-142) (Fax -241)
Anzeigenleitung:
 Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141) (Fax -241)
 Inszameitat@computeec.de
Anzeigenmarketing:
 Monika Fleenor (-345) (Fax -240)
Assistenz der Anzeigenleitung:
 Claudia Rudolph (-143) (Fax -241)
Anzeigenpreise:
 Zur Zeit gilt die Anzeigenpreislise Nr. 12 vom 1.12.1998

Verlag
Computec Media
 Innere Cramer-Klett-Str. 6
 90403 Nürnberg
Verlagsleitung:
 Roland Bollendorf
Produktionsleitung:
 Martin Clossmann
Werbeabteilung:
 Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Sandra Wendorf
Vertrieb:
 Gong Verlag GmbH
Abonnement:
 Mega Fun kostet im Abonnement
 DM 69,- (Ausland DM 93,-)
Abonnementbestellung Österreich:
 PGV Salzburg GmbH
 Niederalm 300, A-5081 Anif
 Tel.: 06246/8820, Fax:06246/8825277
 eMail: 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
 COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für im Heft dargestellte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazins Incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph.

COMPUTEC MEDIA - Sonderdrucke
 Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an. Kontakt: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
 Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999: 38.958 Exemplare

Benutz die Informationen auf der Seite

Das Inhaltsverzeichnis wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

POWERWARE



BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

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

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

49,99 DM

SPIELEBERATER

Abe's Exodus (Offiziell)	19,95 DM
Crazy Taxi (Engl.)	39,99 DM
Dino Crisis (Offiziell)	24,95 DM
Dreamcast Sammelband*	24,95 DM
Fear Effect (Offiziell)	24,95 DM
Final Fantasy 8 (Offiziell)	24,95 DM
Grand Theft Auto 2 (Offiziell)	24,95 DM
James Bond (Offiziell)	24,95 DM
Metal Gear Solid	19,95 DM
Pokemon (Offiziell)	24,95 DM
Rayman 2 (Offiziell)	24,95 DM
Resident Evil 1 & DC	14,95 DM
Resident Evil 1, & 3 & DC	19,95 DM
Resident Evil 3 (Offiziell)	24,95 DM
Saga Frontier 2 (Offiziell)	24,95 DM
Soul Reaver (Offiziell)	19,95 DM
Tekken 3 (Offiziell)	24,95 DM
Tomb Raider 1-4	19,95 DM
Tomb Raider 2 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 3 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 4 (Offiziell)	19,95 DM
Xena (Offiziell)	24,95 DM
X-Ploder Buch (mit CD)	29,95 DM
Xena (Offiziell)	19,95 DM

LÖSUNG SHEFTE

Je Heft 14,80 DM

Abe's Odyssey	Legacy of Kain
Alien Trilogy	Medi Evil
Alundra	Medal of Honor
Alone in t.Dark 1-3	Rayman & Gex 3D
Ark of Time	Resident Evil 1
Atlantis 1 & 2	Riven
Baphomets Fl. 1 + 2	Shadowman
Blaze & Blade	Suikoden
Breath of Fire 3	Syphon Filter
Casper	Tekken 1 & 2 & 3
Croc 2	The Note
Diablo	The Last Report
Discworld 1 + 2	Tomb Raider 1
Dino Crisis	Tomb Raider 2
Excalibur	Tomb Raider 3
Gex 3D & Rayman	Turok
Granstream Saga	Turok 2
Hard Edge	Vandal Hearts
Heart of Darkness	Wild Arms
Guardians Crusade	Warhammer: DO
Jade Cocoon	Zelda 64 uvm.

UNSER SERVICE

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
 - + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
 - + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
 - + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
 - + Vorbestellungen möglich
 - + Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)
 - + Spiele / Zubehör verschicken wir im Sicherheitskarton Porto:
- Nachnahme: 9,50 DM - (Ausland: 30,00 DM) -
Vorkasse: 3,90 DM (Ausland: 10,00 DM)

MODCHIP



Mit dem Modchip können Sie Importe und auf Ihrer PlayStation abspielen. Löten Sie den Modchip einfach in Ihre PlayStation und schon kanns losgehen. Der Modchip ist für jedes Modell geeignet und wird selbstverständlich mit einer Einbauanleitung ausgeliefert!

10,00 DM

Ab 5 Stk. 7,90 DM - Ab 15 Stk. 5,50 DM - Ab 50 Stk. 4,90 DM

EINBAUPLATINE



Sparen Sie sich das vorlöten. Einfach den Modchip in den Sockel stecken, und Sie brauchen nur noch die bereits angelöteten Kabel mit der PlayStation Platine verbinden!

5,00 DM

TWIN SHOCK Baugleich mit d. Original 29,99 DM	SHOCK2 INFRAROT Infrarotjoypad mit Shock 59,99 DM	STANDARD JOYPAD PSX Standard Joypad 9,99 DM	MC LAREN WHEEL Mit Rumble & Pedalen 144,99 DM	FERRARI WHEEL Mit Rumble & Pedalen 129,99 DM
---	---	---	---	--

SONY DUAL SHOCK Original von Sony 44,99 DM	POWERSHOCK Programmierbarer Joypad 34,99 DM	PANTHER GUN Goon kompatibel 39,99 DM	MASTER DRIVE Mit Rumble & Pedalen 79,99 DM	PSX+UMBAU Mit eingebau-tem Modchip! 269,00 DM
--	---	--	--	---

1MB MEMORY 15 Bl. 6,99 DM	2MB MEMORY 30 Bl. - Unkomprimiert 19,99 DM	4MB MEMORY 60 Bl. - Unkomprimiert 29,99 DM	8MB MEMORY 120 Bl. - Komprimiert 24,99 DM	8MB MEMORY 120 Bl. - Unkomprimiert 44,99 DM	24MB MEMORY 360 Bl. - Unkomprimiert 32,99 DM
---	--	--	---	---	--

X-PLODER FX Chiptune für PSX 89,99 DM	PRO CARRY CASE Koffer für PSX Zubehör 59,99 DM	SONY CD-LEERHÜLLE Hüllen für d. Original 3,99 DM	ANTENNENANSCHLUß Für PlayStation 24,99 DM	4-SPIELER ADAPTER Dual Shock kompatibel 49,99 DM	DC JOYPAD Analoges Joypad 49,99 DM
---	--	--	---	--	--

GAME BUSTER CDK Auch für SCPH-8002 89,99 DM	PSX CASE Verschiedene Farben 49,99 DM	1MB LEERHÜLLE Box für eine 1MB Karte 2,99 DM	PAL BOOSTER NTSC zu Pal Converter 29,99 DM	PARALLEL-PORT Für SCPH-8002 34,99 DM	GAMESSTATION Fernseherersatz 69,99 DM
---	---	--	--	--	---

- Joypads / Controller -

Standard Joypad	9,99 DM
Dual Twin Shock	29,99 DM
Dual Power Shock	34,99 DM
Sony Dual Shock	44,99 DM
Cybershock (Blaze)	59,99 DM
Evolution Pad	69,99 DM
Evolution System	119,99 DM
Shock2 Infrarot	59,99 DM
Arcade Pro Shock (Blaze)	69,99 DM
Micro Wizard (Blaze)	49,99 DM
Maus	24,99 DM

- Memory Cards -

1MB (15 Block)	6,99 DM
8MB (120 Bl.)	24,99 DM
24MB (360 Bl.)	32,99 DM
32MB (480 Bl.)	39,99 DM
72MB (1080 Bl.)	79,99 DM
2MB (30 Bl.-Unkomprimiert)	19,99 DM
4MB (60 Bl.-Unkomprimiert)	29,99 DM
8MB (120 Bl.-Unkomprimiert)	44,99 DM

- Lightguns -

Panther Gun	39,99 DM
Scorpion	59,99 DM
Avenger	89,99 DM
Real Arcade Gun	99,99 DM
Falcon	89,99 DM

- Lenkräder -

Master Drive	79,99 DM
Dual Force	129,99 DM
Jordan GP	119,99 DM
Ferrari Lenkrad	129,99 DM
Mc Laren Wheel	144,99 DM
V3 Lenkrad	99,99 DM

- Kabel -

RGB Kabel	8,99 DM
RGB+Audio	11,99 DM
Padverlängerung	8,99 DM
Linkkabel	8,99 DM

Und viele weitere Artikel!

PSX SPIELE

Ace Combat 3	89,99 DM
Autobahn Raser 2	89,99 DM
A Bugs Life	44,99 DM
Alundra 2*	89,99 DM
Catan - Die 1. Insel	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Colin Mc Rae Rally 2*	89,99 DM
Colony Wars 3: Red Sun	59,99 DM
Cool Boarders 4	89,99 DM
Crash Bandicoot 3	44,99 DM
Crash Team Racing	89,99 DM
Crusader of Might & Magic	94,99 DM
Discworld: Noir	86,99 DM
Die Hard 2	89,99 DM
Driver	88,99 DM
Dune 2000	89,99 DM
Ehrgeiz	89,99 DM
ECW Hardcore Revolution	89,99 DM
F1 Racing Championship*	89,99 DM
Fear Effect	89,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	79,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Formel 1 2000	89,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
ISS Pro Evolution	89,99 DM
James Bond	89,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Le Mans 24	92,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medi Evil 2*	89,99 DM
Medal of Honor	89,99 DM
Metal Gear Solid	39,99 DM
Micro Maniacs*	89,99 DM
Mission Impossible	89,99 DM
Mobile 1 Rally Championship	89,99 DM
Music 2000	89,99 DM
Need for Speed: Porsche*	89,99 DM
Nightmare Creatures 2*	89,99 DM
Rainbow Six	89,99 DM
Railroad Tycoon 2	89,99 DM
Rayman 2*	89,99 DM
Ready to Rumble	89,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM
Resident Evil 3	89,99 DM
Resident Evil 3 UNCUT	99,99 DM
Resident Evil Gun Survivor	89,99 DM
Ronaldo V-Football*	89,99 DM
Road Rash Jailbreak	89,99 DM
Saga Frontier 2	89,99 DM
Shadow Madness	79,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Spec Ops	89,99 DM
Superbike 2000	89,99 DM
Star Wars: Jedi Power B.	89,99 DM
Street Skater 2	89,99 DM
Syphon Filter 2*	79,99 DM
Tarzan	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Theme Park WORLD	89,99 DM
Tomb Raider 3	39,99 DM
Tomb Raider 4	59,99 DM
Trasher Skateboarding	91,99 DM
Track and Field 2	89,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Vanishing Point*	89,99 DM
Vandal Hearts 2*	89,99 DM
WCW Mayhem	89,99 DM
WWF Smackdown*	89,99 DM
X-Files	82,99 DM
Xena	84,99 DM

- Und viele weitere Titel -

04131 / 200580

CDG MEDIA - ROTE STR. 4 - 21335 LÜNEBURG - Fax: 04131 / 2005820

© 1999 & 2000 CDG MEDIA. Alle Rechte vorbehalten. *Händleranfragen erwünscht* mit * gekennzeichnete Produkte bei Preisvergleich nicht lieferbar. Bei Anmeldeverweigerung bzw. nicht Ableiten berechneten wir 50,00 DM Falschkauf

+++ WWW.GAMECENTRAL.DE +++

KRATZ DIE KURVE!



NINTENDO 64



Feel Everything

RR64
RIDGE RACER 64

Nintendo

Schneller, härter, besser – endlich gibt es den Renn-Klassiker für die N64 Konsole. Mit völlig neuem Outfit: verbesserter Grafik und echt coolen Effekten; mit neuen exklusiven Rennstrecken für die N64 Konsole und mit mehr als 30 abgefahrenen Rennwagen. Zeig' deinen Freunden, was ein echter Ridge Racer ist. Mit dem integrierten 4-Controller-Adapter lieferst du dir mit deinen Freunden spannende Renn-duelle. Heiße Rennen zu viert bedeuten für euch: Spaß und Action hoch vier. So hast du diesen Klassiker noch nie erlebt! www.nintendo.de

