

MEGA FUN

DM 5,90
6/99

Das M
für meh
Konsolen

**Komplett
gelöst:**
Alle Geheim-
nisse von Gex:
Deep Cover Gecko
und Hard Edge
gelüftet

**NINTENDO •
SEGA • SONY**

Enthüllt:
Alles über die
Videospiele-Generation
von morgen

Shadow Man PS

Unheimlich: Mit Voodoo-Zauber gegen Untote

Warzone 2100 PS

Feuer frei: Eidos lädt zum virtuellen 3D-Schlachtfest ein



F-1 World Grand Prix 2 N64

Davongefahren: Die beste
Formel-1-Simulation aller Zeiten

& tricks zum Sammeln

tips Populous: The Beginning, Knock Out Kings,
Need for Speed 4, Racing Simulation 2,
Rollcage, Beetle Adventure Racing, Asterix,
Rally Cross 2,
A Bug's Life,
FIFA 99 u.v.m.



FAIRPLAY



PSX-Boot-Chip
(für jap und us)
4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap und us) 4,99
Playstation incl. Umbau 249,99

Memory-Card 2 MB (30 Bl.) 19,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) 39,99

RGB Kabel 7,99
RGB Audio Kabel 11,99
Link Kabel 7,99
Padverlängerung 7,99



Twinshock
(Analog + Shock)
32,99

PSX Pad (versch. Farben) 15,99
Infrarot-Pad (2 Stück) 55,99
Dual-Shock Controller (SONY) 55,99



Lenkrad m. Schaltung u. Pedale
109,99

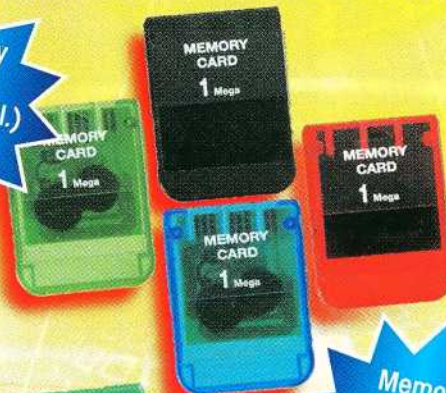
PSX Maus 22,99
PAL Booster 37,99
RF Adapter 19,99
X-Ploder 75,99
Multi Tap 49,99

Lightgun (G-Con kompatibel) 45,99
Lightgun (G-Con kompatibel, mit Pointer) 79,99

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99

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

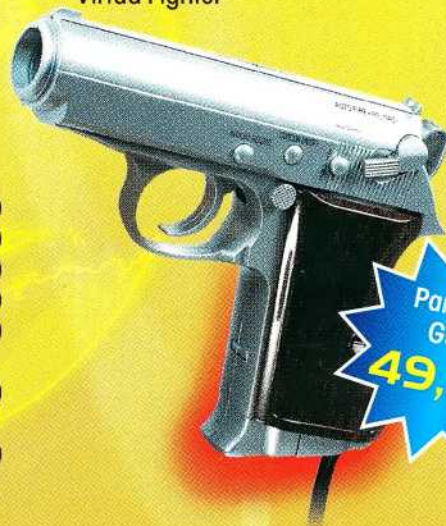


Memory-Card
8 MB (120 Bl.)
24,99

Video Converter NTSC -> PAL 89,99
VMS Memory-Card 69,99
Controller 69,99
Joystick 139,99
Racing Controller 139,99

SEGA DreamCast Software

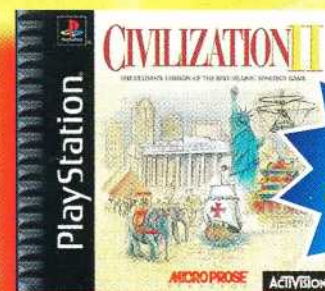
Blue Stinger 119,99
Godzilla Generation 119,99
Incomming 119,99
Pen Pen Tricelon 119,99
SEGA Rally 2 119,99
Sonic Adventure 119,99
The House of the Dead 2 inkl. Gun 169,99
Virtua Fighter 119,99



Panther Gun
49,99

Software PSX

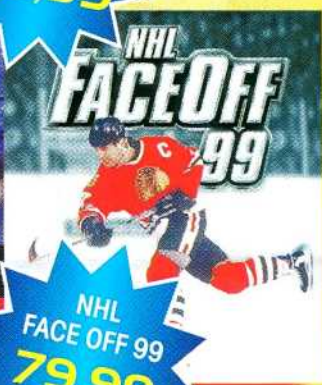
A Bugs Life 85,99
Akuji The Heartless 85,99
Asterix 85,99
Bust a Move 4 65,99



Civilization 2
82,99

Colony Wars: Vengeance 79,99
Crash Bandicoot 3 79,99
Devil Dice 79,99
FIFA 99 79,99
Gex - Deep Cover Gecko 85,99
KKND - Krossfire 89,99
Lemmings 39,99
Metal Gear Solid 88,99
NBA Live 99 79,99

Need 4 Speed 4
82,99



NHL FACE OFF 99
79,99

Populous - The Beginning 85,99
Racing Simulation 2 79,99
Ridge Racer Type 4 79,99
TOCA 2 85,99
Tomb Raider 3 85,99
UEFA Champions League 85,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel
Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928
<http://www.konsole.de>
Händleranfragen erwünscht

DUMM

gelaufen

Dumm gelaufen im doppelten Sinne: Unsere geliebte Digital-Kamera, immer der Garant für den schnellen Schnappschuss, hat ausgerechnet kurz vor dem Abgabetermin seinen mechanischen Geist aufgegeben, und das ist nun wirklich dumm gelaufen. Schade eigentlich, denn so können wir euch leider nicht das Ergebnis von Karels kreativem Eigenversuch in die Friseurgefilde präsentieren. Naja, im Prinzip gibt es da auch nicht viel zu präsentieren, außer viel blanke Kopfhaut. Grund: Wenn man eine Haarschneidemaschine benutzt, sollte man nicht den Schneidaufsatz vergessen. Karel behauptet jedoch steif und fest, dass dieses Missgeschick nichts mit dem übermäßigen Konsum von Tetrapack-Wein zu tun hat. Nein, es handelt sich nicht um ein Missgeschick, sondern natürlich um pure Absicht, gemäß seinem Motto: Lasst die Sonne an mein Haupt!

Bild

E3-Flaute & Generation 2000

Sie hat uns mal wieder eiskalt und unbarmherzig erwischt, die berühmt berüchtigte E3-Flaute. Im Windschatten der größten und wichtigsten Videospielefachmesse der Welt wurden die Software-Schotten mal wieder zum größten Teil dicht gemacht, schließlich soll der weit gereiste Redakteur durch handfeste Überraschungen überzeugt werden. Nach zwei Jahren Pause kehrt die Mega-Messe übrigens wieder dahin zurück, wo sie auch hingehört, nach Los Angeles. Nichts gegen Coca-Cola-City Atlanta, aber der eher biedere Südstaaten-Charme passte nicht so recht zum Glamour dieser pompösen Videospielemesse. Alle Beteiligten erwarten nach der zweijährigen Abstinenz eine Show der Superlative, wie man es von der Filmmetropole gewohnt ist. Darüber hinaus dürfte die diesjährige E3 vom 13. bis 15. Mai durch das große Comeback von Sega wieder spannender werden als in den Jahren zuvor, als man sich, überspitzt gesagt, im Prinzip nur auf das Vorstellen von Sequels aller erfolgreichen Videospiele-Serienhelden beschränkte. Man muss kein Prophet sein, um zu prognostizieren, dass der Spielhallen-Primus mit viel Tamtam seinen 128-Bitter präsentieren wird. Während eine preisliche Reaktion seitens Sony und Nintendo im logischen Bereich des Möglichen liegt, kann man derzeit nur spekulieren, ob sich der PlayStation-

Hersteller durch eine Präsentation seiner neuen Konsolen-Wunderwaffe zumindest hinter verschlossenen Türen hinreißen lässt, wobei wir auch schon beim derzeitigen Stadtgespräch wären. Nach unserem ersten PlayStation-2-Special begannen im wahrsten Sinne des Wortes postwendend die ersten hitzigen Debatten. Das Spektrum umfasste trotzige Briefe von Sega-Fans und skriptives Jubeln der Sony-Jünger bis hin zu einer leichten Verunsicherung. Wir können und werden euch die Kaufentscheidung zwar nicht abnehmen (beim PlayStation-Nachfolger wäre es ohnehin noch viel zu früh), dennoch haben wir uns diesem wichtigen Thema durch ein umfassendes Special gewidmet, Dritthersteller befragt, tagelang recherchiert und die beiden Konsolen der Generation 2000 ausführlich gegenübergestellt. Um das magere Testfeld von gerade einmal sieben Titeln (hey, wir können uns keine Spiele aus den Rippen schneiden!) zu kompensieren, haben wir das Vakuum außerdem mit einer informativen Reportage über den Spieleschlussverkauf gefüllt, in der wir euch sämtliche Software-Schnäppchen nennen. Abschließend wünschen wir euch einen videospieleverliebten Frühling und uns ein Wiedersehen mit zahlreichen Mega-Fun-Lesern bei unserer nächsten E3-Ausgabe. Viel Spaß beim Lesen!

Euer Mega-Fun-Team



TT Titelthema

neuheiten

Dreamcast

Expendable	37
Metropolis	30
Soul Calibur	22
UEFA Striker	29

PlayStation

Ape's Escape	27
Bugs Bunny	24
Demolition Racer	34
Expendable	37
Grand Theft Auto	38
Legend of Legaia	12
No Fear Mountainbiking	41
RC Stunt Copter	40
Saboteur	10
TT Shadow Man	14
Speed Freaks	16
UEFA Striker	29
Warpath	36
WWF Attitude	20

Nintendo 64

Command & Conquer	39
Jet Force Gemini	26
Lode Runner 3-D	28
In Arbeit	46

test

PlayStation

Need for Speed IV	70
TT Warzone 2100	62
Wing Over 2	61
Yoyo's Puzzle Park	67

Nintendo 64

All Star Baseball 2000	69
TT F-1 World Grand Prix 2	50

erste hilfe

PlayStation

A Bug's Life (PAL)	91
Abe's Oddysee (PAL)	109
Asterix (PAL)	93
Battle Arena Toshinden 3 (PAL)	93
Box Champions (PAL)	92
Caesars Palace (PAL)	93
Civilization II (PAL)	93
Dead in the Water (US)	90
Dodgem Arena (PAL)	92
FIFA '99 (PAL)	90
Final Fantasy VII (PAL)	107
Gex: Deep Cover Gecko (PAL)	92
Gex: Deep Cover Gecko (PAL)	94
Grand Theft Auto (PAL)	93
Grand Theft Auto (PAL)	109
Guardian's Crusade (PAL)	92
Hard Edge (PAL)	99
KKND 2 Krossfire (PAL)	90
Knockout Kings (PAL)	90
Need for Speed IV (PAL)	91
Need for Speed IV (PAL)	92
Oddworld: Abe's Exoddus (PAL)	90
Populous: the Beginning (PAL)	92
Racing Simulation 2 (PAL)	105
Rally Cross 2 (PAL)	92
Rollcage (PAL)	90
Running Wild (PAL)	92
Shanghai: True Valor (PAL)	93
Small Soldiers (PAL)	93
Steel Harbinger (PAL)	92
T'ai Fu: Wrath of the Tiger (PAL)	90
Theme Hospital (PAL)	93
Theme Park (PAL)	93
TOCA (PAL)	109
Trash It! (PAL)	93
Vergessene Welt (PAL)	109
V-Rally (PAL)	92
V-Rally (PAL)	109
Warcraft 2 (PAL)	93
WCW/NWO Thunder (PAL)	90

Dreamcast

Blue Stinger (JAP)	91
--------------------------	----

SEGA
VS
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

The Future Is Now!
Lest alles über die virtuellen Spielwelten der Zukunft in unserem vielseitigen Vergleich der kommenden Konsolen-Giganten!

ab Seite 6

erste hilfe

Nintendo 64

Beetle Adventure Racing! (PAL)	106
F-1 World Grand Prix (PAL)	109
Lode Runner 3-D (US)	91
Mario Kart 64 (PAL)	109
Micro Machines 64 Turbo (US)	91
Rampage 2: Universal Tour (US)	91
Snowboard Kids (PAL)	109
South Park (PAL)	91
Star Wars: Rouge Squadron (PAL)	91
Waverace 64 (PAL)	109
WipEout 64 (PAL)	91

rubriken

Börse	111
Klein & Fein	78
Ihr über uns	86
Importe	74
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	113
Leserecke	84
Referenzen	76
TT PlayStation 2 vs Dreamcast	6
Poster	57
Spielhölle	80
SSV - Spieleschlussverkauf	42
Technik Ecke	83
Vorschau	114
Wegweiser	4
Wir über uns	3
Zockerkönig	87



F-1 World GP 2

Nintendo startet voll durch! Das Spiel des Monats ist die Fortsetzung des letztjährigen Formel-1-Renners aus dem Hause Videosystems. Unser Pilot Swen kennt mittlerweile jede Kurve der Formel-1-Kurse und die dazugehörigen Bremspunkte auswendig. Entnehmt unserem Mega-Test, ob F-1 GP 2 den genialen Vorgänger überholt oder ob das Sequel mit Motorschaden auf der Strecke liegen bleibt.

ab Seite 50



Metropolis Street Racer

Das englische Softwareunternehmen Bizarre Creations feierte mit der Formel-1-Serie auf der PlayStation riesige Erfolge. Mehr als vier Millionen Exemplare der beiden Titel wanderten weltweit über die Ladentische. Diesen Triumph wollen die Programmierer nun schlagen und gleichzeitig Segas neuem Schlachtschiff zu einem guten Verkaufstart verhelfen.



ab Seite 30

DIE LEIDENSCHAFT. DER RUHM. DER FUSSBALL.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE®

SAISON 1998/99

OFFIZIELLES VIDEOSPIEL DER UEFA CHAMPIONS LEAGUE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Schon der Name verspricht die Leidenschaft und das Flair europäischen Spitzenfußballs. Und nun gibt Ihnen UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99 für PlayStation und PC CD-ROM die Möglichkeit, jeden spannenden Augenblick bis hin zum Herzschlagfinale zu genießen.

- Das Offizielle Videospiel der UEFA CHAMPIONS LEAGUE-Saison 1998/99. Mit den original Mannschaften, Spielernamen, Logos und Sponsoren der Saison
- Enthält alle früheren Gewinner des Wettbewerbs von den Anfängen im Europapokal der Landesmeister bis hin zum aktuellen Wettbewerbsmodus

- Mehrere Spielmodi inklusive UEFA CHAMPIONS LEAGUE, Freundschaftsspiel, eigener Turniere und einzigartiger CHAMPIONS LEAGUE-Szenarien
- Erleben Sie die einmalige Atmosphäre in den faszinierendsten Stadien Europas
- Echtzeit-Kommentar zu den rasanten Spielszenen
- Realistische Spielerdarstellung durch hochauflösende Grafik und detaillierte Motion-Capture-Animationen
- Aktuelle Statistiken der Saison 1998/99, präsentiert im hochklassigen Stil der UEFA-Fernsehberichterstattung

DAS SPIEL.



www.eidos.de

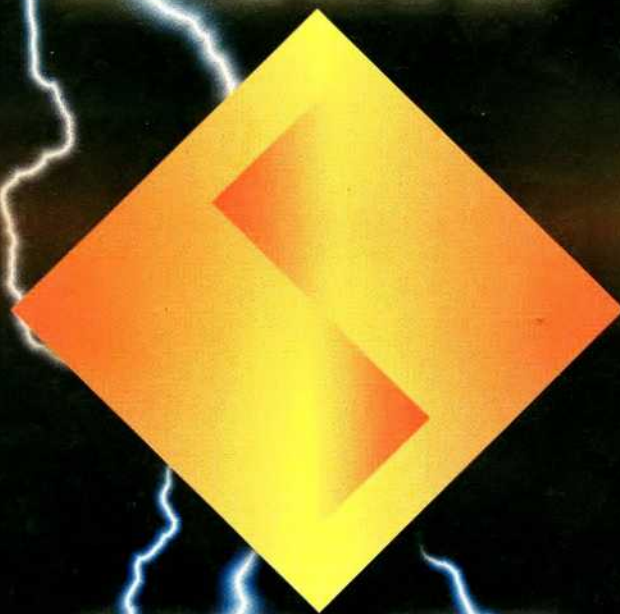


Alle Namen, Abbildungen ebenso wie Vereinsnamen und Logos (Vereinswappen) sind Eigentum der entsprechenden Vereine. Die UEFA trägt keine Verantwortung für unautorisiertes Kopieren von Vereinsnamen oder Logos durch Dritte. Alle UEFA-Logos und die Bezeichnung "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" sind registrierte Handelsnamen. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der UEFA darf keiner der Handelsnamen reproduziert werden. Alle UEFA-Rechte sind vorbehalten. Publikation durch Eidos Interactive Ltd. © & Entwicklung durch Silicon Dreams Studio LM 1999. Das Symbol "PS" und "PlayStation" sind geschützte Markennamen der Sony Computer Entertainment Inc.

SEGA

VS

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT™

Sega ließ endlich die Katze aus dem Sack und gab den offiziellen Erscheinungstermin ihres neuen Hoffungsträgers bekannt. Da mit dem PlayStation-Nachfolger bereits der nächste Konsolen-Hochkaräter beim Warmlaufen ist, stellen wir die Generation 2000 einmal besonders ausführlich vor.

Eine kleine Zahl mit großer Wirkung spuckte unser Fax am 16. März aus. 499,- DM ist der offizielle Verkaufspreis von Segas großem Hoffungsträger Dreamcast, mit dem sie nach über zwei eher weniger erfolgreichen Jahren den Konsolenmarkt wieder erobern wollen. Das 128-Bit-Vergnügen soll in Deutschland nun doch erst am 28. September beginnen, da man das einprägsame Traum-Datum 9.9.99 im Gegensatz zu den USA aufgrund von aufwändigeren PAL-Anpassungen und anderen

Lokalisierungsarbeiten nicht mehr schafft. Vom Startweg sollen zehn Titel verfügbar sein, was ein absoluter Rekord im Videospielbereich wäre. Offiziell bestätigt wurden folgende Titel: Sonic Adventure, Virtua Fighter 3tb sowie Metropolis Street Racer. Bis zum Weihnachtsgeschäft sind sage und schreibe 20 weitere Titel für alle Genres geplant, darunter Sega Rally 2, House of the Dead 2 sowie Cool Boarders™ Dreamcast. Aus verlässlichen Kreisen drang die tolle Nachricht zu uns, dass sämtliche Keytitel

sogar noch einmal überarbeitet werden. So gilt ein neuer Versus-Modus bei Virtua Fighter 3tb als ziemlich sicher plus eine grafische Überarbeitung. Bei Sonic Adventure möchte man ferner noch einmal die Kameraführung und die Kollisionsabfrage nachträglich signifikant verbessern. Ob man bei Sega Rally 2 es hingegen noch schaffen wird, technische Unzulänglichkeiten der Japan-Version auszumerzen, ist aufgrund der Programmierung auf Windows-CE-Basis (geschätzter Performance-Verlust ge-

genüber dem direkten Code 30%) jedoch eher fraglich. Da Sega nunmehr in fast allen Belangen Tacheles gesprochen hat, während über SCEIs Wunderkiste hingegen nur erste Zahlen und einige Grafikdemos bekannt sind, ist dieser Vergleich beider Konsolen der Generation 2000 etwas mit Vorsicht zu genießen. Dennoch wagen wir eine Gegenüberstellung der beiden Konsolen, die jedoch zumindest im Falle der PlayStation 2 eher auf Prognosen als auf Fakten basiert. (Ulf)

Dreamcast im Vergleich mit PlayStation 2

Technik

Natürlich ist der Dreamcast auf dem Papier der PlayStation 2 in einigen Punkten (abgesehen vom Sound-Processor) deutlich unterlegen, wobei allerdings bloße Zahlenspielerien bekanntlich immer relativ sind und keine konkreten Aussagen über das eigentliche Endergebnis liefern. Die Hardware ist zum Zeitpunkt des Releases in Deutschland auf jeden Fall technisch voll auf der Höhe und hat laut dem allgemeinen Tenor zahlreicher Programmierer genügend Potential für stetige Steigerungen des technischen Gesamtbildes.

Programmierung

Die große Stärke des Dreamcasts: Nach der heftigen Kritik am Saturn entwickelten die Techniker eine durchdachte Hardware-Architektur, durch die selbst DC-Neulinge schnell Zugang zur Konsole finden und ihnen dennoch genügend kreativer Spielraum spendiert wird. Durch das modifizierte Microsoft-CE-Betriebssystem stellen PC-Konvertierungen außerdem kein Problem dar. Erste Tests ergaben, dass eine PC-Konvertierung im Schnitt drei bis vier Monate dauert und relativ kostengünstig ist. Ein weiteres Plus: Da die mit dem Dreamcast verwandte Naomi-Platine in der Spielhalle der inoffizielle Spielhallen-Standard der nächsten Jahre ist, werden DC-Besitzer auch mit zahlreichen Arcade-Konvertierungen verwöhnt.

Softwareunterstützung

Bis auf Square entwickeln alle namhaften japanischen Softwarehäuser für Segas Flaggschiff. Bei westlichen Programmierstuben stellt sich hingegen ein anderes Bild dar. Electronic Arts hat derzeit keine DC-Pläne und einige andere Firmen, wie beispielsweise Eidos, nehmen eine abwartende Haltung ein, dürften aber schnell auf den Dreamcast-Zug mitaufspringen, sollte sich der Erfolg einstellen.

Marketing

Marketing ist das A und O beim Verkauf von Produkten. Diese Binsenweisheit hat Sega sicherlich aus dem Saturn gelernt, nachdem Sony sie mit einer massiven Kampagne förmlich überrollt hat. Aus diesem Grund wird diesem relevanten Bereich besonders viel Aufmerksamkeit geschenkt. 90 Millionen Euro Marketing-Budget wurden für den europäischen Markt veranschlagt, um alle Schlüsselbereiche, wie Fernseh- und Kinowerbung sowie Sponsoring, abzudecken. Gleich sechs in Europa führende Agenturen kümmern sich um die Organisation und den Ablauf der Aktivitäten, so dass man sich sicher sein kann, dass ab Herbst jeder deutsche Bürger an dem DC-Logo nicht vorbeikommen wird. Für die Vereinigten Staaten wurden sogar 100 Millionen Dollar in den Marketing-Topf gesteckt. Bezüglich der Präsenz der Konsole ab dem Herbst dieses Jahres sagte Bernie Stolar, Geschäftsführer von Sega Amerika: "Wenn du in diesem Herbst ein Kaufhaus betrittst, denkst du, dass es Sega gehört."

Zielgruppe

Sega vermarktet den Dreamcast als die ultimative Spielkonsole für jedermann (-frau) nach dem Motto "PlayStation war erst der Anfang, jetzt kommt der Dreamcast". Vorzüge wie Multimedia oder Internet werden zumindest anfangs nicht in den Vordergrund der Kampagne gestellt, da die Erfahrung zeigte, dass die Verbraucher in erster Linie zocken wollen und vom amorphen Wortgefüge "Multimedia" eher abgeschreckt werden.

Peripherie

- Modem
- Tastatur
- PuruPuru-Pak
- Visual Memory Unit (Speicherkarte)
- Lightgun
- Arcadestick
- Lenkrad

Preis: 499,- DM

Software: ca. 99,- DM
(199 Dollar in den USA)

Ob die Konsole mit oder ohne Modem ausgeliefert wird, das ist derzeit noch nicht bekannt.

Erscheinungstermin: 23. September

Zum Start sollen insgesamt zehn Titel verfügbar sein.
(9. September in den USA plus zehn bis zwölf verfügbare Titel)

Fazit

Nach zwischenzeitlicher Skepsis kann man getrost von einem Erfolg des Dreamcast ausgehen, da die Firma in allen relevanten Bereichen ihre Hausaufgaben gemacht hat. Die Konsole ist, verglichen mit dem Saturn seinerzeit, deutlich leistungsstärker und sieht zudem sehr ästhetisch aus, ein Punkt, den man nicht unterschätzen sollte. Die Software-Unterstützung mit derzeit ca. 120 DC-Projekten ist gut bis sehr gut und dürfte sich nach einem Erfolg nicht zuletzt durch die PC-Nähe dynamisch entwickeln. Der Preis ist angesichts des gebotenen Leistungspakets auf jeden Fall in Ordnung und der Zeitvorsprung zum Konkurrenten Sony komfortabel. Last but not least zündet Sega ein Marketing-Feuerwerk ab, wie man es in diesem Bereich noch nie zuvor erlebt hat. Kurzum: Wenn es Sega diesmal nicht schafft, dann dürften sie sich endgültig aus dem Konsolengeschäft verabschieden.

Hauptprozessor

- Hitachi 128-Bit-CPU SH-4, getaktet mit 200 Mhz
- 360 MIPS Rechenpower
- 1,4 GFLOPS

Grafikchip

- Mindestens 3 Millionen Polygone pro Sekunde (inklusive Effekte) (AM2 hat in Tests bereits 4,5 Millionen Polygone herausgekitzelt)
- Features: perspektivisch korrektes Texture-Mapping; punktuelleres, bilineares, trilineares und antisotropisches Mip Mapping; Gouraud-Shading; Z-Buffering; Anti-Aliasing; Bump-Mapping; Hardware-Texture-Kompression; Schatten- und Licht-Volumen; Super Sampling

Sound

- 64 Kanäle gleichzeitig
- ARM7 RISC CPU von Yamaha
- DSP Echtzeiteffekte
- 3D-Sound
- ADPCM Kompression (CD-Qualität)
- Sample-Frequenz: 48 KHz

Speicher

- 16 MB Hauptspeicher
- 2 MB Soundspeicher
- 8 MB Videospeicher
- Datenbus-Übertragung: mindestens 1,7 GB

Laufwerk

- spezielles GD-ROM-Format mit 1GB Speicherplatz, 12fach Speed

Besonderheiten

- Optionales Modem
- modifiziertes Microsoft-CE-Betriebssystem

Technik

Die technischen Daten des PlayStation-Nachfolgers sind derart atemberaubend, dass man sich die Frage stellt, ob Programmierer eine derartig überragende Performance derzeit überhaupt nutzen können. Auf jeden Fall werden den Entwicklern völlig neue Dimensionen eröffnet, und das über mehrere Jahre hinweg, ohne dass man an das technische Limit der Hardware stoßen wird.

Programmierung

Viele Firmen waren zwar von der Performance sehr angetan, gaben aber zu bedenken, dass die Entwicklungskits sehr teuer sind und die Komplexität der Hardware die Produktionskosten in die Höhe schnellen lässt. Darüber hinaus wird es lange dauern, bis die Programmierer sich einen Überblick über die unzähligen Möglichkeiten verschafft haben. SCEI hat aus diesem Grund den so genannten Middleware-Code entwickelt, der zwischen der Hardware und den eigenen Programmier-Tools liegt. Diesen Code kann man sich als eine Art Sammelbecken vorstellen, auf das alle Programmierer Zugriff haben. Weltweit sind laut SCEI über hundert Teams damit beschäftigt, den Middleware-Code mit den unterschiedlichsten Tools zu beliefern, wie beispielsweise die Berechnung von Wasseroberflächen oder komplexe Transparenzen. Dieser kluge Schachzug stellt eine wichtige Programmierhilfe dar und dürfte die Hardware-Ausnutzung binnen kürzester Zeit erheblich nach oben pushen.

Softwareunterstützung

Laut einer Umfrage der Zeitschrift Weekly Famitsu bekundeten nur 27 japanische Softwarefirmen ein konkretes Interesse an der PlayStation 2. Grund: Derzeit fehlen noch zu viele Informationen (Preis, genaues Erscheinungsdatum, etc.) und außerdem sind die Entwicklungskits für kleine Firmen zu teuer. Dennoch ist das Vertrauen in Sony sehr groß. Vor allem Firmen in den USA und Europa setzen fast alle auf den PlayStation-Nachfolger. Man kann somit davon ausgehen, dass sich schon bald ein ähnlich großer Softwarepool bilden wird wie bei der PlayStation.

Marketing

Angaben über genaue Marketing-Maßnahmen liegen logischerweise zwar noch nicht vor, doch aufgrund des großen finanziellen Backgrounds kann Sony ein Marketing-Volumen nach Belieben aus dem Ärmel zaubern.

Zielgruppe

SCEI wird mit der PlayStation 2 einen Schritt weiter gehen. Sprach man mit der PlayStation bewusst nur den coolen Gamer an, möchte man mit der PS2 einen neuen Multimedia-Standard schaffen, der wie ein Fernseher in jedem Haushalt zu finden ist. SCEI bewegt sich somit weg vom reinen Konsolensegment. PlayStation-Erfinder Ken Kutaragi spricht in nebulöser Art und Weise von der Erschließung eines neuen Marktes. Welchen Markt er genau meint, lässt er zwar offen, doch Insider vermuten, dass die Hardware auch im PC-Bereich und als Set-Top-Box seine Verwendung finden wird. Namcos Pläne, nach dem System-12-Vorbild auf der PS2-Basis eine Arcade-Platine zu entwickeln, stützt ferner die These, dass Sony auch den Spielhallenbereich in Angriff nimmt. Der Umstand, dass Sony und sein derzeit profitabelster Zweig SCEI in Zukunft stärker zusammengeführt werden, zeigt, dass sich der Konzern auf diesen neuen gemeinsamen Markt gezielt vorbereitet.

Peripherie

Derzeit liegen noch keine konkreten Angaben vor.

Preis

Angesichts der kostspieligen Hardware-Architektur und des DVD-Laufwerks gehen Experten von einem Verkaufspreis aus, der mindestens 200 DM über dem des Dreamcast liegen wird. SCEI kündigte hingegen einen Kampfpriest an, der nur geringfügig höher sein wird als der des Dreamcast.

Erscheinungstermin

März 2000 in Japan und Herbst 2000 in den USA und Europa.

Fazit

Angesichts der schier unglaublichen Performance, der Abwärtskompatibilität, des großen finanziellen Backgrounds sowie des allgemeinen Zuspruchs seitens der Industrie durch den PlayStation-Erfolg befindet sich SCEI in einer sehr guten Ausgangslage. Der PlayStation-Nachfolger dürfte daher mit großer Sicherheit ein Erfolg werden, wobei das Gerät auch andere Unterhaltungsbereiche tangiert. Aufgrund der exzellenten Position im Musik- und Filmgeschäft stellt der Mutterkonzern einen ausgezeichneten Geburtshelfer dar, damit die Multimedia-Plattform auch in anderen Unterhaltungssektoren Fuß fasst. Da beide Konsolen jedoch konzeptionelle Unterschiede aufweisen, dürfte für die PS2 und den Dreamcast genügend Platz sein, um sich untereinander den Konsolenmarkt zu teilen. Letztendlich stellt sich daher die große Frage, ob der Markt groß genug sein wird für drei gleichstarke Konsolen (Nintendo, Sega, Sony), was ein Novum in der Videospielebranche wäre.

Hauptprozessor

- "Emotion Engine" Toshiba 128-Bit-CPU, getaktet mit 300 Mhz
- 6,2 GFLOPS

Grafikchip

- "Graphics Synthesizer"
- maximal 75 Millionen Polygone pro Sekunde (ohne Effekte)
- 66 Millionen Polygone pro Sekunde (mit Lichteffekten)
- 20 Millionen Polygone pro Sekunde (mit Lichteffekten, Texturen, Z-Buffering und Alpha-Blending)
- Features: durch den Middleware-Code sind alle Effekte möglich

Sound

- SPU2 und CPU
- AC3- und DTS-Verfügbarkeit
- 48 Kanäle plus auf Softwarebasis programmierbare Voices
- Sample-Frequenz: 44,1 KHz oder 48 KHz
- ADPCM-Kompression (DAT-Qualität)
- 3D-Sound

Speicher

- 32 MB Hauptspeicher
- 2 MB Soundspeicher
- 4 MB Videospeicher
- Datenbus-Übertragung: 3,2 GB pro Sekunde

Laufwerk

- CD-ROM- und DVD-ROM-kompatibel mit 3,1 GB Speicherplatz

Besonderheiten

- 100% Abwärtskompatibilität zur PlayStation (I/O-Chip)
- MPEG2-Dekoder
- HDTV-Unterstützung
- USB-Interface für die Erweiterung durch zahlreiche Peripherie-Geräte

Big in Japan? - Eine Analyse

Ein gutes halbes Jahr ist seit dem Erscheinen von Segas Traummaschine in Japan ins Land gegangen. Die erste Verkaufsanalyse zeigt, dass Sega weder die hoch gesteckten Ziele erreichte - und sie daher auch ganz schnell nach unten korrigierte - noch einen Flop gelandet hat. Vier Monate nach Release wurden ca. 1 Millionen Konsolen an den Nippon-Handel ausgeliefert, wodurch der Dreamcast laut Sega die schnellstverkaufte Konsole in Japan ist. Diese Zahl ist jedoch mit Vorsicht zu genießen, da der reine Durchverkauf sich "nur" auf 400.000 bis 500.000 Einheiten beläuft, was einen Marktanteil von ca. 20% ausmacht. Die Software-Verkaufscharts bestätigen, dass die Dreamcast-Besitzer fleißige Käufer sind. Sega Rally 2 war der ersten Nummer-1-Hit auf der Konsole und auch andere Top-Produkte stiegen stets in die Top 20 ein. Zuletzt waren sogar drei Titel gleichzeitig unter den ersten 30 Plätzen vertreten (THOTD 2, Blue Stinger und Marvel Vs. Capcom). Dass die Käuferschicht jedoch noch nicht so groß ist, beweisen die starken Schwankungen, sprich DC-Titel steigen zwar hoch ein, fallen aber auch wieder schnell ab. The House of the Dead 2 hielt sich bislang am längsten in den Verkaufscharts, was auch an vielen TV-Spots und an der guten Fachpresse-Kritik lag. Im Zeitraum vom 22. - 28. März ergaben sich folgende Verkaufszahlen: 47.454 verkaufte PlayStations standen 16.657 Dreamcasts gegenüber. Ebenso verhält es sich mit dem prozentualen Anteil des Softwaremarktes: 47,3% für die PlayStation, 17,5% für den Dreamcast. Diese Zahlen beweisen, dass Sony nach wie vor der Platzhirsch im Konsolen-Revier ist. Dennoch erzielte Segas Konsole mehr als nur einen Achtungserfolg, da die Zahl der Durchverkäufe stetig steigt und es derzeit keinen negativen Trend zu beobachten gibt. Laut Firma-Angaben startet die eigentliche Software-Offensive erst im Juni mit zahlreichen Überraschungen, die auf der E3 bekanntgegeben werden. Bis zum Erscheinen der PlayStation 2 hat Sega außerdem noch immer einen komfortablen Zeitvorsprung auf seiner Seite.

Markus Wilding, PR-Manager von Activision

ACTIVISION



"Activision als weltweit tätiger Hersteller von hochwertigen Spielen ist grundsätzlich bemüht, allen seinen Fans, egal auf welcher Plattform, die Möglichkeit zum Spielen zu bieten. Wir sind uns sicher, dass die Einführung der Dreamcast-Konsole in Deutschland zu einer weiteren Belebung des Videospielemarktes führen wird. Activision wird mit Titeln wie Vigilante 8: Second Offense natürlich auch die neue Sega-Konsole unterstützen. Wir sind gespannt, was sich Sega für die Einführung im Herbst an besonderen Aktionen ausgedacht hat. Sony beeindruckt natürlich mit den neuen Fakten zur PlayStation 2. Allein durch die Abwärtskompatibilität ist ein großer Kundenstamm gesichert. Wenn alle kürzlich demonstrierten Fähigkeiten in der Verkaufsversion enthalten sind, könnte Sony erneut der große Wurf gelingen."

Bernd Reinartz, PR-Manager von Electronic Arts

"Was können wir uns alle freuen, der Spieler, der Handel und die Entwickler, denn was die PlayStation 2 verspricht, ist schon sensationell. Angefangen von der Abwärtskompatibilität bis hin zu der Möglichkeit, die PlayStation 2 als DVD-Player zu nutzen, wird den Erfolg der Konsole garantieren. Die vorbereiteten Demos für die PlayStation 2 sahen schon hervorragend aus und ich will gar nicht daran denken, was die Entwickler in naher Zukunft für uns bereithalten werden. Wir können uns alle nur auf die neue PlayStation 2 freuen..... Zum Dreamcast gibt es von Electronic Arts keine offizielle Stellungnahme."



ELECTRONIC ARTS

Stefan Luludes, PR-Manager von Acclaim



ACCLAIM

"Acclaim ist als umfassender Publisher für alle Plattformen bekannt. Als einer der wenigen Publisher haben wir das nötige Know-how und vor allem den finanziellen Hintergrund, um für das bahnbrechende Multisystem PlayStation 2 mehrere Spiele gleichzeitig entwickeln zu können. Die bereits heute schon entwickelten Tools von Iguana werden ihr Übriges tun, um Spielern in aller Welt die Augen zu öffnen. Mit Sony und anderen Mitbewerbern wird Acclaim als erster Hersteller für Spielenachschub sorgen. Auch dem Dreamcast stehen wir offen gegenüber: Sega und Acclaim sind schon seit dem Master System gute Partner. Mit einem zugkräftigen Line-up exklusiver Dreamcast-Umsetzungen werden wir beweisen, dass das auch 1999 so ist und weiterhin so bleiben wird. Vor allem unser Future-Rennspiel mit dem Arbeitstitel "Velocity" wird zum Hardware-Launch für Aufsehen sorgen und gekonnt beweisen, wieviel Gameplay und Hardware-Power in dieser Maschine stecken."

Wolfgang Ebert, PR-Manager von Konami



KONAMI

"Dreamcast ist ein sehr leistungsfähiges Gerät und läutet beeindruckend eine neue Hardware-Generation ein. Allerdings vermissen wir bei den ersten Projekten den letzten Feinschliff, der nur durch extremen Termindruck zu erklären ist. Die Power ist da, jetzt muss sie nur noch genutzt werden! Konami hat einige Produkte für Dreamcast in Entwicklung, jedoch ist es noch zu früh, über Veröffentlichungen in Deutschland zu sprechen. Die technischen Daten der nächsten PlayStation-Generation sind geradezu überwältigend. Die Demos von atemberaubender Qualität verschaffen ein Krabbeln in den Fingern - ab wann können wir endlich damit spielen? Ich bin gespannt, ob die Entwickler dann nur mit genialer Grafik protzen oder auch wirklich bahnbrechende Produkte abliefern werden. Zu unseren Unterstützungsplänen der PS2 durch Konami möchte ich allgemein anmerken, dass der traditionsreiche Entwickler Konami bekannt ist für außergewöhnliche und innovative Spiele. Bereits seit den 80er-Jahren werden durchgehend alle erfolgreichen Konsolen unterstützt."

DVD: Das Medium der Zukunft?

Das neue DVD-Speichermedium erlebt global gesehen derzeit eine höchst unterschiedliche Akzeptanz. Während in den USA bereits über 2000 Filme in DVD-Format verfügbar sind und die als antiquiert geltenden Videorekorder allmählich ausgemustert werden, kann man in deutschen Ländern noch nicht von einem rechten Durchbruch sprechen. Momentan sind rund 400 Filme verfügbar und nur wenige Videotheken nehmen das erste DVD-Sortiment in ihr Programm auf. Im PC-Bereich stellen Spieleprojekte auf DVD-Basis immer noch die Ausnahme dar. Die Prognose ist jedoch sehr positiv: Fachleute gehen davon aus, dass noch in diesem Jahr der Durchbruch erzielt wird und bis zum Weihnachtsgeschäft '99 ca. 40% aller PC-Titel auf ein DVD-ROM gebrannt werden. So unterschiedlich es sich momentan noch mit der weltweiten Akzeptanz verhält, so unterschiedlich thematisieren die beiden Konsolen-Hersteller Sega und Sony auch das DVD-Format. Sega lässt offiziell verlautbaren, dass man derzeit keinen großen Vorteil in dem Medium sehe, da man mit dem speziellen GD-Format ein Speichermedium entwickelt habe, dass über genügend Speicherplatz verfügt und zudem vor Raubkopien genügend Schutz bietet, da es ein spezielles Kopierlaufwerk erfordert. Sony setzt hingegen trotz der erneuten großen Gefahr von Raubkopien (entsprechende Kopierlaufwerke dürften ab nächstem Jahr bezüglich des Preises und der Funktionalität Massenmarkt-Status erreicht haben) voll und ganz auf den neuen Medium-Standard und schießt dabei natürlich auch auf den DVD-Filmmarkt. Sony könnte ohne Probleme durch ihren eigenen, reichhaltigen Fundus an Titeln den PlayStation-Nachfolger mit aktuellen Filmhits füttern. Kurioserweise ließ der Konzern jedoch verlautbaren, dass man derzeit noch überlege, ob die PS2 vom Start weg DVD-Filme abspielen kann oder nur durch ein optionales Upgrade.

Wusstet ihr schon ...?

... dass AM2 an der Entwicklung des Dreamcast maßgeblich beteiligt war und ihre eigenen Programmier-Codes verwendete?

Volker Rieck, Business-Development-Manager von Eidos



"Die Einführung der Dreamcast-Konsole löst bei uns nur verhaltene Euphorie aus. Bei einem Einführungspreis von 499,- DM auf dem deutschen Markt tun wir besser daran, die weitere Entwicklung sorgfältig zu beobachten. An der Leistungsfähigkeit der abwärtskompatiblen PlayStation-2-Konsole haben wir allerdings keine Zweifel. Die Vorstellung hat uns sehr beeindruckt und Eidos ist überzeugt, dass sich die Spielequalität um ein Vielfaches verbessern wird und diese Konsole den Massenmarkt noch weiter öffnen wird."

Thomas Jaepel, Marketingleiter GT Interactive



"Die technischen Daten der PlayStation 2 sind wirklich sehr beeindruckend. Ich fürchte allerdings, dass die Entwicklung von Spielen wesentlich aufwändiger wird und eine Finanzierung immer schwieriger auf die Beine zu stellen ist. Auf jeden Fall ist GT Interactive von Anfang an dabei, denn Sony wird es sicherlich gelingen, diese Konsole weltweit zu etablieren."

Ingo Horn, PR-Manager von Virgin Interactive



"Bereits von Anfang an war klar, dass Virgin Interactive auf der ganzen Breite der Konsolen tätig ist. Da der Dreamcast-Launch für Deutschland bereits kurz bevor steht, werden wir auch einige Titel noch in diesem Jahr bzw. im Frühjahr 2000 an den Start bringen. Dazu gehören unter anderem: MDK 2, Galleon, VIVA Fußball 2 (mit zugkräftigen Lizenzen), Billard Nights (Archer McLean), Mana und eine Resident-Evil-1-Umsetzung. Weitere Produkte werden folgen, können aber noch nicht benannt werden."

Virgin Interactive wird Sonys Vision einer Spielekonsole von Anfang an voll unterstützen und setzt auch große Hoffnungen in eine konsequente Verbesserung der Hardware im Konsolenbereich. Momentan prüfen wir die Möglichkeiten von Umsetzungen bzw. Verbesserungen oder Sequels zu bereits bestehenden Erfolgsprodukten. Leider kann ich noch keine Namen nennen, aber es sind 15-20 Titel durchaus kurz vor der Beendigung der Planungsphase! Ich persönlich bin vom Erfolg der Konsole überzeugt, da die PlayStation 1 bereits jetzt derart weit verbreitet ist, dass ein Nachfolger allein schon auf diese Basis zählen kann!

Meine persönliche Meinung ist etwas gesplittet, da der Dreamcast erst nach der Bekanntmachung von PlayStation 2 erscheinen wird (in Deutschland) und zu Beginn wohl nicht auf eine so breite Softwarepalette blicken kann wie Sonys Neuerung. Dennoch bestechen Technik und Möglichkeiten einer 128-Bit-Konsole durchaus und ein solche könnte sich für Weihnachten als Geheimtipp entwickeln."

Jochen Färber, PR-Manager von Infogrames



"Wenn man sich die schieren Leistungsdaten der neuen Chips anschaut, macht das schon Lust auf diese kommende Generation von Spielen. Gerade unter dem Gesichtspunkt der kostengünstigen Fertigung muss man jedoch erst einmal abwarten, ob sich das bei der fertigen Hardware ohne Kompromisse realisieren lässt. Der gegenwärtige Trend geht hin zu immer aufwändigerer Grafik. Ich hoffe, dass die Entwickler das Potential der neuen PlayStation, neben toller Optik, in Zukunft auch weiter für neue Gameplay-Ideen und ein größeres Maß in Interaktivität nutzen. Auf jeden Fall werden wir uns mit der PlayStation 2 ein weiteres Stück in Richtung des vielzitierten Massenmarktes bewegen. Durch die neuen Möglichkeiten werden jedoch auch die Produktionskosten künftiger Spiele wahrscheinlich deutlich höher liegen, als wir es bisher gewohnt sind. Ich fürchte daher, dass der Wettbewerb für die kleineren Entwickler und Publisher in Zukunft noch schwieriger sein wird. Bis wir eine Independent-Kultur ähnlich wie im Film- oder Musikbereich haben, wird sicherlich noch einige Zeit ins Land gehen."

Ralf Wirsing, PR-Manager von Ubi Soft



"Die Ubi Soft Entertainment GmbH hat eine lange Tradition in der Nutzung neuer zukunftsweisender Plattformen für die Entwicklung von hochwertigen Multimediaprodukten. Rückblickend hatten wir z.B. interessante Produkte für Sega Saturn und PlayStation (Rayman, Street Racer). Die Philosophie, State-of-the-Art-Technik sowohl auf der Software- als auch auf der Hardware-Seite zu verwenden, wird sich auch in Zukunft nicht verändern. In Fact heißt das für uns, dass wir sowohl für Dreamcast als auch für die PlayStation 2 entwickeln, um unseren Know-how-Vorsprung kontinuierlich auszubauen und sämtliche Interessen und Bedürfnisse der Gamer bedienen zu können."

Die kürzlich veröffentlichten Leistungsdaten der neuen PlayStation-Generation sind in der Tat beeindruckend. Es war aber auch klar, dass Sony Sega den Konsolenmarkt nicht kampflos überlassen wird. Der Erfolg beider Konsolen wird von vielen Faktoren abhängen. An erster Stelle sind natürlich solche Facts wie Preis, Support, Kompatibilität und Erweiterungsmöglichkeiten zu nennen, dann die Größe und Qualität der Produkt-Ränge für die jeweilige Plattform und selbstverständlich spielen auch die entsprechenden Vermarktungs- und Werbekampagnen eine große Rolle. Letztendlich werden diese Faktoren (und sicherlich noch einige ungenannte) entscheiden, welche Plattform am Ende die Nase vorne hat in der Gunst des Gamers. Ubi Soft ist auf alle Fälle für alle Möglichkeiten vorbereitet."



Modem oder kein Modem

Nach der ersten Ankündigung auf der Nürnberger Spielwarenmesse, dass man Dreamcast zusammen mit dem Modem ausliefern werde, lässt Sega die Modem-Frage plötzlich wieder offen. Derzeit ist es nämlich nicht bekannt, ob der Verkaufspreis von 499,- DM im Bundle mit dem Modem zu verstehen ist oder nicht. Über die Gründe für diese unerwartete Verschleierung kann man momentan zwar nur spekulieren, zwei Argumente gelten jedoch als wahrscheinlich. Zum einen gestaltet sich der deutsche Online-Markt durch das Splitting der User durch die ISDN-Technologie als besonders schwierig, zum anderen möchte sich Sega mit dieser Geheimniskrämerei noch ein strategisches Potential gegenüber Sony bewahren, die nun ihrerseits wieder am Zug sind, neue Details über den PlayStation-Nachfolger zu veröffentlichen.



Schnelles Handeln: Da man oftmals von Widersachern umzingelt ist, heißt es stets schnell entscheiden, welchen Feind man als Nächstes attackiert.



Wenig optischer Luxus: Zum gegenwärtigen Entwicklungsstand mutet die Grafik noch nicht sehr zeitgemäß an.



Kampfbereit: Sämtliche Kampfszenen werden äußerst dynamisch vorgetragen.

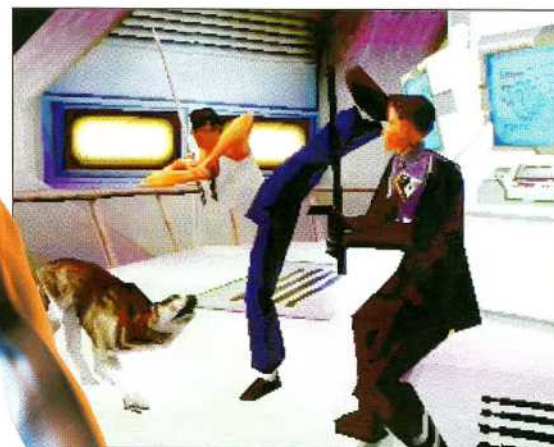
Saboteur

PlayStation Beat 'em Up Kampf der Geschlechter: Erhält das digitale Kurvenwunder Lara mit dem einsamen Schwertschwinger Shin eine maskuline Alternative?

Nachdem selbst konservative Banken und ins Straucheln geratene Frauenmagazine ihr Image durch die postmoderne Aura der unerschrockenen Digi-Amazonin Lara Croft aufpolieren, darf wohl bezweifelt werden, dass der Tomb-Raider-Erfolg auch ohne die weibliche Kult-Protagonistin eingesetzt hätte. Angesichts dieser immensen Popularität taten

der Computer-Ikone hervorzutreten. Um diesem Matriarchat Einhalt zu gebieten, vergab der Konzern um den Rollenspielbuch-Erfinder Ian Livingstone bereits vor rund zwei Jahren ein Actionprojekt, in dem ein junger Karatekannamens Shin Legaga den Helden mit der weißen Weste mimt. Das erst 1996 gegründete Coder-Team Tigon Software kümmert sich um die Realisierung dieses Titels. Der Kader vereint eine Reihe von Programmier-Haudegen, die sich seit den frühen 80er-Jahren voll und ganz ihrem Hobby verschrieben haben. Auf ihr Konto ging unter anderem der innovative Ego-Shooter/Strategie-

sich bei Eidos bislang virile Actionhelden schwer, aus dem virtuellen Schatten



Schneller Einstieg selbst für Prügel-Novizen: Die Steuerung sorgt mit wenigen Tasten für reichlich Schwert-action.



Kein reiner Klopfer: Vereinzelte Adventure-Elemente lockern das Spielgeschehen auf.

Cocktail Space Hulk sowie die 8-Bit-Version von Saboteur.

Spielablauf: Weniger Adventure, mehr geradlinige Prügelkost

Die Story bemüht mal wieder die Mär von Gut und Böse von einsamen Helden und ihrer geschändeten Familie. In Nippon breitet die G.E.N.E.-Kooperation wie ein Krebsgeschwür ihre Metastasen in alle relevanten Bereiche des Staates aus. Die Quelle der Macht



Grafisches Schmuckstück: In dunklen Räumen überziehen Lichteffekte in Echtzeit die Körper.

bildet ein diabolischer Pakt mit den "Elemental Demons", die es den Führungskräften mit unermesslicher Macht danken. Der besagte Held wird eines Tages auf tragische Art und Weise in den Terror hineingezogen, als sein Großvater Yuzo den brutalen G.E.N.E.-Helfershelfern zum Opfer fiel und man



Alle gegen einen: Die feindlichen Schergen operieren meistens im Rudel.



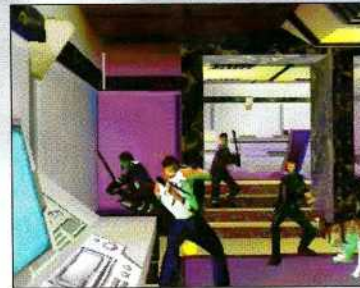
James-Bond-Atmosphäre: Das geheime Labor der Terror-Organisation verbreitet ein kühles High-Tech-Ambiente.



Des Menschen bester Freund: Der Kampfhund unterstützt euch, sobald der Held in Kämpfe verwickelt ist.



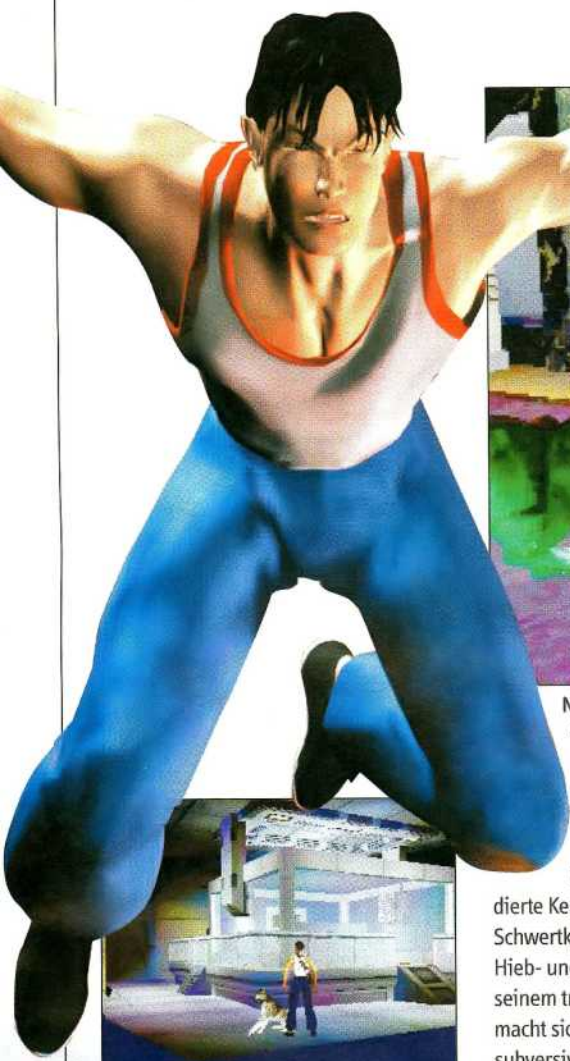
Defensivarbeit: Ob man Schläge auch abblocken kann, ist derzeit ungewiss.



Überzahl: Bis zu drei Widersacher gleichzeitig attackieren den Spielhelden.



Geschlossene Gesellschaft: Saboteur scheint sich hauptsächlich in geschlossenen Räumen abzuspielden.



Nahkampfschulung: Mit einem gezielten Tritt gegen das Knie gebigt sich der Feind schnell in die Horizontale.

seine Schwester Ami verschleppt. Der Gnade der Geburt und dem eifrigen Training hat Shin glücklicherweise fundierte Kenntnisse in Ninjitsu und im Schwertkampf zu verdanken. Mit der Hieb- und Stichwaffe bewaffnet und mit seinem treuen Kampfhund an der Seite, macht sich der junge Spross auf, dem subversiven Spuk ein Ende zu bereiten. Grob umrissen, erwartet den Shin-Dirigenten ein prügellastiges Actionwerk in 3D, das Final-Fight-Wurzeln mit fernöst-

lichem Samuraischwert-Geklitze verquillt. Ein direkter Vergleich mit Big Lara hinkt, denn statt ein mit zahlreichen Puzzle-Einlagen gespicktes Action-Adventure steht eher schnörkellose Arcade-Prügelkost im Vordergrund. Nicht selten metzelt ihr mit schnellen Tastenkombinationen gleich mehrere muskulöse Widersacher mit gezielten Schwert-hieb-Combos sowie rustikalen Tritttechniken nieder. Euer treuer Vierbeiner leistet dabei aktive Hilfe, indem er lauernde Aggressoren ablenkt. Die Designer ver-



Der Schein trügt: Ruhige Passagen ohne deftige Prügelkost sind bei Saboteur rar gesät.

sprachen neben vielem Schwertgerassel ein üppiges Aktionsrepertoire, das beispielsweise das elegante Überwinden von Hindernissen per Sprungkraft sowie ausgeprägte Klettertechniken beinhaltet.

Technik: Gebt den Grafikern noch Zeit

Die ersten Screenshots sind noch keine grafische Offenbarung. Die Charaktere beruhen auf einem ziemlich polygonarmen Gerüst, woraus klobige Gliedmaßen resultieren. Den Texturen mangelt es an Farbigkeit und Strukturen und das Environment wirkt recht belanglos. Bis zum Release im September bleibt aber noch genug Zeit für das nötige Facelifting.

Erster Eindruck: Schwertgeklirre mit hohem Fun-Faktor

Der erste Praxistest überzeugt durch dynamische Kampfszenen, in denen der einsame Streiter in eleganter Manier sein Mordwerkzeug schwingt. Gerade dieses spritzig unbekümmerte Spielprinzip, gepaart mit einem Hauch von Abenteuer, dürfte sicherlich viele Anhänger finden. (Ulf)



Frühwerk: Eidos betonte, dass es sich noch um sehr frühe Screenshots handelt.



Europäische Produktion: Trotz der fernöstlichen Thematik sieht Saboteur sehr westlich aus.



Bewährter Grafikeffekt: Jeder Schwerthieb wird mit einem transparenten Streifen optisch verstärkt.

PlayStation



Hersteller: Eidos/Tigon Software
 Fakten: 8+ Levels, Dual Shock
 Erscheint: September

Erster sehr gut Eindruck



Berserker: Die Hyper-Arts-Angriffe sind besonders heftig. Galas Spezialität liegt bei Attacken mit Blitzen.



Treffer: Reichen die Art-Punkte nicht für einen Hyper-Arts-Angriff aus, werden stattdessen normale Kicks ausgeführt.



Terror: Die Gegner setzen ihre Magie extensiv ein. Hier versucht ein Wolf unseren unerschrockenen Helden mit seinem Heulen Angst einzuflößen.

Legend of Legaia

PlayStation Rollenspiel Kaum ist Wild Arms gelöst worden, erwartet uns schon das nächste RPG dieser Art.

Nun ist es schon zehn Jahre her, seit die alte Welt untergegangen ist. Schuld daran ist nur dieser mysteriöse Nebel, der die Seru, eine Rasse friedlicher Golems, in Furien verwandelt hat. Jeder, der nun einen Seru berührt, wird von ihm in einen Zombie ohne eigene Erinnerung verwandelt. Vahn ist ein Jüngling, der sich auf ein Leben als Jäger freut. Doch am Tag, an dem er in die Gemeinschaft aufgenommen werden soll, dringt der alles vernichtende Nebel auch in sein Dorf. Voller Panik rennen die Dörfler zum Lebensbaum in der Dorfmitte. Kraft ihres Glaubens gelingt es ihnen, den Baum zu erwecken. Und schon wird der Nebel von der Macht der Pflanze vertrieben. Damit ist die Aufgabe klar, die Vahn nun zusammen mit einem Ra-Seru, einem Golem, der gegen den Nebel immun ist, erfüllen soll. Sämtliche Lebensbäume müssen wiedererweckt und die Generatoren, die den Dunst erzeugen, ausgeschaltet werden. Dabei helfen ihm das Mädchen Noa und der Kriegermönch Gala.

Spielprinzip: Rätsel, Kicks und Abgucken

Hauptsächlich bewegt sich die kleine Party auf einer stilisierten Welt, die ihr aus einer Art Vogelperspektive wahrnimmt. Auf ihr sind Dörfer und Dunge-

ons verteilt. Zumeist müssen die Dörfer erst vom Nebel befreit werden, bevor ihr die Dienste der Ortschaft, wie Gasthäuser und Märkte, in Anspruch nehmen könnt. Das Kampfsystem, welches ihr in den regelmäßig aufkommenden Schlachten verwendet, ist etwas gewöhnungsbedürftig. Am unteren Bildrand befindet sich eine so genannte Agilitätsleiste. Sie gibt an, wie viele Schläge ein Charakter pro Runde ausführen darf. Zu Beginn sind das gerade einmal zwei, später steigert sich die Zahl auf sechs und mehr. Die einzelnen Schläge können mit Hand und Fuß ausgeführt werden. High und Low bedeuten Tritte, Left und Right sind Handkombinationen. Im Laufe der Handlung werden Left und Right durch Ra-Seru und Arm (Waffe) ersetzt, je nachdem in welcher Hand der Charakter den Gegenstand hält. Durch die Kombination von Schlägen und Tritten kann der Gegner verwirrt werden. Nützlicher Nebeneffekt: Nach einer bestimmten Zeit werden so genannte Hyper-Arts-Angriffe ausgeführt, die besonders heftig sind und vom Gegner nicht so leicht geblockt werden können. Auskunft über den Zeitpunkt, zu dem diese Schläge ausgeführt werden, gibt eine Art-Point-Leiste, die je nach Stärke des Kontrahenten langsamer oder schneller aufgefüllt

wird. Auch das Magiekonzept tanzt ein wenig aus der Reihe. Manche Gegner können vom Ra-Seru eines Charakters aufgesaugt werden. Die einzelnen Sprüche lernen die Golems also vom Feind. Die Stärke der Zaubersprüche hängt jedoch davon ab, wie oft er ausgesprochen wird. So erreicht er verschiedene Levels, die verschiedene Zusatzeffekte auslösen, wie eine verminderte Stärke beim Gegner.

Technik: Effektvolle Grafiken

Im Großen und Ganzen orientiert sich Legend of Legaia ein wenig an Final Fantasy VIII und Wild Arms. Sehenswerte Effekte bei Zaubersprüchen und ansprechende Zwischensequenzen sind etwas fürs Auge, die stimmungsvolle Musik ist etwas fürs Ohr.

Fazit: Klassisch schönes Rollenspiel

Auch wenn wir erst die US-Version am Wickel haben, Legend of Legaia macht richtig Spaß und Lust auf Weiterspielen. Eine deutsche Version ist schon geplant, allerdings müsst ihr leider noch bis zum Spätsommer darauf warten. (René)



Ungewöhnlich: Das Kampfmenü ist etwas gewöhnungsbedürftig, da ihr jeden einzelnen Schlag sowie bestimmte Hyper-Arts-Folgen explizit angeben könnt.



Glücksrad: Dieser hinterhältige Zauber setzt auf euer Glück. Von unbeschadet bleiben bis zum plötzlichen Tod ist alles drin.



Dunstwolken: Die Welt Legaia ist nahezu komplett von Nebel überzogen, der die Menschen schädigt.



Dumm gelaufen: Die Stadt Vidua hat zehn Jahre lang mit Windmühlen gegen den Nebel gekämpft und hat letztendlich doch verloren.



Frühlings Erwachen: Kraft ihrer Ra-Seru beleben die Drei einen Lebensbaum, der dann die Umgebung vom Nebel befreit.

PlayStation

Hersteller SCEA
 Fakten Dual Shock, Analog-Pad
 Erscheint 3. Quartal

Erster sehr gut Eindruck



ab 16.4.99



PlayStation-Powerline:
01 90/57 85 78 (1.21 DM/Min.)



www.playstation-europe.com/ridge4



DUAL SHOCK™
kompatibel



IT'S NOT A GAME





Mittendrin: Die Kameraeinstellungen während des Spiels ändern sich entsprechend der aktuellen Situation.



Und es werde Licht! Einige Voodoo-Waffen kann Shadow Man auch als Lichtquelle missbrauchen.



Alte Baukunst: Viele Gebäude und mysteriöse Bauwerke haben eine besondere Funktion im Spielablauf.

Shadow Man

PlayStation Action-Adventure Am 9.9.1999 bricht die Apokalypse über die Menschheit herein! Nur Mike LeRoi, der Shadow Man, kann die Vernichtung aufhalten.

Nachdem wir in der letzten Mega-Fun-Ausgabe bereits über die N64-Version von Acclairs neuem Horror-Spiel berichtet haben, stellen wir euch diesmal Shadow Man für die PlayStation vor. Leider befindet sich die PlayStation-Variante etwa zwei Monate hinter der N64-Entwicklungszeit, so dass eine Einschätzung zur Zeit noch etwas verschwommen ausfällt.

Iguana UK verspricht jedoch, bis zum geplanten Releasetermin am 9.9.1999 alles daran zu setzen, diese Lücke zu

schließen und Shadow Man auch auf der PlayStation zu einem Erfolg werden zu lassen. Dieses Vorhaben gestaltet sich aber aus mehreren Gründen auf Sonys 32-Bitter schwerer als auf dem Nintendo-Modulschlucker, denn Third-Person-Action-Adventures gibt es für die PlayStation bereits zur Genüge, während Shadow Man für das N64 fast eine Revolution darstellt. Außerdem sind die Ansprüche an die Grafik-Engine recht hoch und werden die PlayStation bis ans Limit beanspruchen.

Spielablauf: Einzelkämpfer-Epos mit neuen Ideen

Von Seiten des Gameplays gibt es kaum Unterschiede zur N64-Version.

Ihr steuert Mike LeRoi in der Lifeside bzw. sein Darkside-Pendant Shadow Man durch freibewegliche 3D-Welten. Dabei nimmt die Kamera immer eine etwas erhöhte Third-Person-Einstellung hinter dem Hauptcharakter ein. Je nach Situation verändert die Kamera dann auch einmal den Blickwinkel, um mehr Spannung zu erzeugen, Tipps zu geben oder einen neuen Abschnitt einzuleiten. Bis hierhin erinnert Shadow Man an den Genre-Klassiker Tomb Raider, was auch für die gehobene Spannung zutrifft. Dennoch hat Shadow Man einiges mehr zu bieten als Lara. So lassen sich beispielsweise gleich zwei Gegenstände auf einmal in die Hände nehmen und einsetzen. Dadurch ist es ein Leichtes,

Aller Anfang ist schwer: In den Sümpfen von New Orleans beginnt Mike LeRoi in Gestalt des Shadow Man seine Reise zur Darkside.

mit einer Taschenlampe einen dunklen Schacht auszuleuchten und mit der Bleispritze gleichzeitig Untote zu bearbeiten. Shadow Man ist ohnehin sehr auf Grusel-Action ausgelegt. Im Laufe des nicht-linearen Abenteuers stellen sich euch unzählige Monster aus den Niederhöhlen sowie verlorene Seelen von Massenmördern und Verrückten in den Weg. Mit der passenden Voodoo-Bewaffnung, die nach und nach aufgestockt wird, geht es diesen Geistern aber an den Kraken. Neben den gekonnt eingesetzten Action-Elementen gibt es natürlich



Versteckter Mechanismus: Hinter Mikes Rücken befindet sich eine Voodoo-Maske, durch deren Betätigung ein weiteres Rätsel gelöst wird.



Die Welt hat viele Gesichter: Shadow Man bietet neben vielen untoten Monstern und allerlei Getier auch düstere Katakomben.



Freunde auf der dunklen Seite: Jaunty, ein Handlanger von Shadow Mans Freundin Nettie, steht euch in der Darkside mit Rat und Tat zur Seite.



Tiefer Blick: Mit der Iguana-Grafik-Engine-Technologie VISTA ist es möglich, weite Einstellungen ohne Einbußen darzustellen.

Mike LeRoi alias Shadow Man



Mike LeRoi ist die Gestalt, in der unser Held in der realen Welt auftritt. Mike, aufgewachsen in New Orleans und 32 Jahre alt, ist das Opfer seiner eigenen Schwächen.

Nachdem er sein Studium der englischen Literatur abgebrochen und sein restliches College-Geld für Alkohol und Glücksspiele ausgegeben hatte, arbeitete der gescheiterte Student zunächst als Taxifahrer in Chicago und verheimlichte seiner Familie, dass er versagt hat. Bis eines Tages im Jahre 1991 eine Gang einen seiner Fahrgäste regelrecht hinrichtete und \$ 20.000 auf dem Rücksitz seines Taxis liegenblieben.

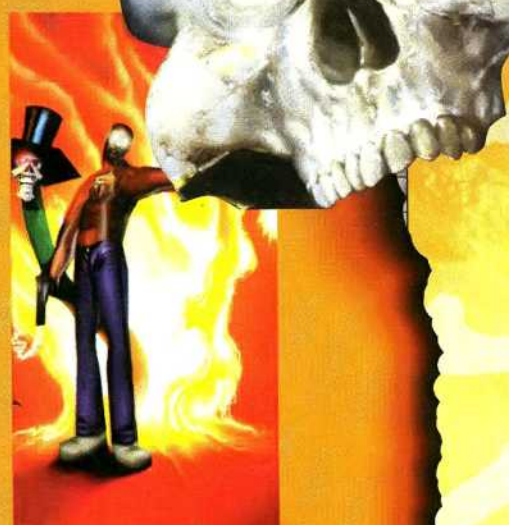
Verzweifelt suchte Mike einen Bokor – einen Voodoo-Priester – auf, der ihn vor den Angriffen der Gang schützen soll. Es funktionierte sogar besser, als er es erhofft hatte. Die Gang beschloss, um ihre Schulden einzutreiben, aus einem fahrenden Wagen eine Schießerei auf das Auto zu veranstalten, in dem Mike und seine Familie unterwegs

waren. Mikes Eltern und sein Bruder fanden dabei den Tod, nur Mike überlebte den brutalen Überfall.

Als Mike aus dem Koma erwachte und sich allmählich von seinen lebensgefährlichen Verletzungen erholte, hatte er sein Gedächtnis verloren und wurde von dem Bokor in die Unterwelt von New Orleans gezogen, denn der geheime Preis für seine Schutzmagie war ein Fluch gewesen, der Mike zu einem Zombie-Sklaven umfunktionierte. Nun operierte Mike, der immer noch unter Gedächtnisverlust litt, unter dem Pseudonym 'Zero' als Killer für den Bokor, ohne seine eigentliche Identität zu kennen.

Eines Nachts stürmte Mama Nettie, eine mächtige, aber sterbende Voodoo-Priesterin, in das „Wild at Heart“, die Bar des Bokors. Sie nahm Mike mit ins Hinterzimmer, sammelte ihre verbliebenen Kräfte und pflanzte Mike gewaltsam die Schattenmaske, ein mächtiges Voodoo-Artefakt, in die Brust, um einen Shadow Man zu erschaffen, einen überlegenen Zombie-Krieger-Sklaven, der nun von Nettie kontrolliert würde.

Inzwischen hat Nettie ihre Kräfte zurückerlangt und dem Bokor seine Seele genommen, wodurch das „Wild at Heart“ in Mikes Besitz fiel. Noch etwas hat Mike bekommen - sein Gedächtnis, das ihn jetzt quält. Als unsterblicher Shadow Man unter Netties Kontrolle kann er seinem Leiden nicht einfach ein Ende setzen. Bis er Netties Bann brechen kann, muss er ihren Befehlen folgen und nach Sühne für seine Sünden streben.



einige Rätsel zu lösen, Schalter zu entdecken oder richtige Jump&Run-Einlagen zu meistern. Shadow Man scheint also eine Brücke schlagen zu wollen zwischen Tomb Raider und Zelda, so gewagt sich das auch anhören mag.

Technik: Erste wackelige Gehversuche

Wie bereits erwähnt, befindet sich die PlayStation-Version noch in einem sehr frühen Stadium der Entwicklung. Die Grafik-Engine offenbart noch schwerwiegende Schwächen im Aufbau. Polygone verziehen sich und clippen weg. Auch die Charaktere selbst wirken bei weitem noch nicht so flüssig animiert und haben wesentlich weniger Polygone als in der N64-Version. Der Sound hingegen ist im Vergleich dazu besser. Die Sprach-

ausgabe wirkt klarer und die Hintergrundmusik fetziger und geheimnisvoller. Bis zum Release im Herbst dieses Jahres ist sicherlich noch eine Menge Zeit, doch sind berechnete Zweifel angebracht, ob der PlayStation-Shadow-Man dieselbe Güte erreichen wird, wie es sich bereits beim N64-Schattenmann abzeichnet.



Leicht bewölkt mit vereinzelt Schauern: Alle Himmel-Hintergründe wurden sehr mystisch mit unwirklichen Farben kreiert.

Erster Eindruck: Schlummender Goliath

Shadow Man ist trotz technischer Mankos ein weiterer klarer Hitkandidat von Acclaim und könnte durch seine ausgereifte und spannende Story vielen Tomb-Raider-Fans einige vergnügliche Nächte bereiten. Ob Iguana UK dieses ehrgeizige Unternehmen erfolgreich abschließen wird, bleibt abzuwarten. Wir werden euch über weitere entscheidende Schritte in der Produktion selbstverständlich auf dem Laufenden halten. (Sven)



Untoter Indiana Jones: Nachdem ihr mittels eines Schalters ein Seil über die Schlucht gespannt habt, kann Mike sich hinüberhängeln.



Schulterblick: Per Tastendruck lässt sich in Windeseile ein Überblick verschaffen.



Bleibender Eindruck: Nachdem die armen gegnerischen Seelen mit genügend Blei vollgestopft sind, zerplatzen sie in kleine Brocken.



Beliebte Rätselfrage: Wie komme ich auf die nächste Ebene hinauf? Shadow Man bietet euch in fast allen Situationen mehrere Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels.

PlayStation

Hersteller: Iguana UK/Acclaim
Fakten: 40+ Levels, Dual Shock
Erscheint: 9. September

Erster gut Eindruck



Power-Boost: Wer seinen Vorrat an Nitro anzapft, beschleunigt auf Höchstgeschwindigkeit.



Rutschiger Untergrund: Kommt ihr auf Sandpisten vom Weg ab, rutscht ihr sehr oft in die Bande.



Geisterfahrer: Während des Time-Trials fahrt ihr gegen ein schemenhaftes Abbild eures Fahrers, das die aktuelle Bestzeit repräsentiert.

Speed Freaks

PlayStation Funracer Nordisch by Nature! Das skandinavische Programmiererteam Funcom will für einen hochkarätigen Funracer auf der PlayStation sorgen und der mächtigen N64-Konkurrenz die Stirn bieten.

Bislang nur unter dem Arbeitstitel Wheel Nuts bekannt, nimmt Speed Freaks nun langsam konkrete Formen an, um rechtzeitig zum geplanten Release im Juni dieses Jahres in heimischen Gefilden für Furore zu sorgen. Im Gegensatz zum Nintendo 64 wurden PlayStation-Besitzer mehr schlecht als recht mit Funracern à la Mario Kart 64 oder Diddy Kong Racing bedient. Gerade einmal Wrecking Crew konnte im letzten Jahr halbwegs anständige Unterhaltung bieten. Mit Speed Freaks soll laut Sony alles anders werden und die mageren Jahre in puncto Funracer auf dem 32-Bitter dürften endgültig der Vergangenheit angehören.

Spielablauf: Kinder und heiße Reifen

Im Mittelpunkt der virtuellen Pistenhatz steht das neunköpfige Fahrerfeld, dessen Piloten in vier unterschiedliche Gewichtsklassen eingeteilt sind. So gibt es den coolen Tempest (schwer), das martialisch aussehende Duo Thor und Wedgie (sehr schwer), den Allrounder Buzz (mittelschwer) und die kesse Tabatha (leicht). Ein schwerer Fahrer hat ganz klare Vorteile, wenn er durch Kurven fährt oder Schikanen ausweicht, da die Bodenhaftung meist gewährleistet

ist. Dagegen können die Leichtgewichte schneller beschleunigen, haben eine höhere Endgeschwindigkeit und kommen mit schlammigem bzw. vereistem Untergrund besser zurecht als ihre gewichtigen Kollegen. Die Vehikel selbst sind nicht mehr als vier Räder und ein Lenkrad, hinter dem der jeweilige Pilot sitzt und sich mit einem feistem Grinsen auf das bevorstehende Rennen freut. Nachdem ihr euch für einen der wagemutigen Dreikäsehochs entschieden habt, könnt ihr euch entweder dem Time-Attack widmen, in dem ihr alleine gegen die Uhr bzw. einen Geisterfahrer antretet, der die vorgegebene Bestzeit repräsentiert, oder ihr steigt gleich in ein Turnier ein. Hier gibt es drei unterschiedliche Cups, die aus vier Strecken bestehen. Dabei treten ihr jeweils gegen fünf Konkurrenten an, die sich mit euch in den bevorstehenden fünf Runden um die Plätze streiten. Auf der virtuellen Piste angelangt, geht es nach dem Start sofort ans Eingemachte: Neben der aggressiven Konkurrenz gilt es ebenfalls den Streckenverlauf im Auge zu behalten, der von scharfen Kurven, zahlreichen Schikanen und einigen Abkürzungen bis hin zu Lava-becken und tiefen Abgründen alles zu bieten hat. Die Abkürzungen, ob nun ein Sprung über eine Schikane oder

ein versteckter Tunnel, sorgen bei geschicktem Befahren für einen ordentlichen Platz- und Zeitgewinn. Fahrt ihr zum Beispiel ins Meer, werdet ihr im seichten Wasser nur gebremst, müsst bei größerem Tiefgang aber mit einem unfreiwilligen Bad vorlieb nehmen und verliert einige Sekunden. Speed Freaks wäre kein waschechter

Alles im Überblick: Sauber sind alle spielrelevanten Menüs während des Rennens auf dem Bildschirm verteilt.



Abrechnung: Sofort nach dem Zieleinlauf bekommt ihr eine genaue Statistik des gerade abgeschlossenen Rennens.



Gib Gas, Junge: Wer in solch langgezogenen Kurven im oberen Bereich fährt, kann sich einen Vorteil gegenüber der Konkurrenz verschaffen.



Goodies: Die rautenförmigen Plättchen füllen euren Vorrat an Turbo-schüben auf, die ihr mit der L2-Taste aktiviert.



Positionskämpfe: Vom Start weg gibt es Rangelereien um die besten Plätze. Da kann es schon mal zu heftigen Unfällen kommen.

Vergleich	Mario Kart 64	Diddy Kong Racing	Mega Man Battle & Chase	Speed Freaks	Wrecking Crew
Konsole	N64	N64	PS	PS	PS
Strecken	16	28	12	14	4
Abkürzungen	ja	ja	ja	ja	ja
Fahrerfeld	8	12	8	9	10
Spieleanzahl	1-4	1-4	1-2	1-4	1-2
Pick-ups	14	16	4+	8+	12
Fazit	Die Fortsetzung zur Mutter aller Funracer macht immer noch einen Heidenspaß. Jedoch sind alle Strecken schnell durchgespielt und daher ist nur der Mehrspieler-Modus auf lange Sicht motivierend.	Rare hat seinem Ruf erneut alle Ehre gemacht und ein Spitzenprodukt abgeliefert. Die zahlreichen Modi für Einzel- und Mehrspieler sorgen in allen Bereichen für Dauermotivation. Vor allem die unterschiedlichen Vehikel sind ein Garant für (fast) grenzenlosen Spielspaß.	Abwege in der Mega-Man-Serie sind bekanntlich nichts Neues. Mit zahlreichen Spielmodi und einer umfangreichen Tuning-Option kann sich der Knuddelracer dennoch sehen lassen. Der Mehrspieler-Modus ist aber nichts für lange Nächte.	Grafisch und spielerisch schon jetzt ein exzellenter Titel für die PlayStation. Durch viele Menüpunkte und abwechslungsreiche Strecken hat der Racer einiges in petto. Genauerer lässt sich jedoch erst mit der Testversion sagen.	Die Anzahl der Pisten täuscht, denn es sind vier ganze Städte, die unterschiedliche Verzweigungen und Spieloptionen zu bieten haben. Daher ist der Racer aus dem Hause Telstar auf jeden Fall ein Spielchen wert.
Spielspaß	90% (6/97)	93% (12/97)	71% (4/98)	k.A.	78% (7/98)



Baden gegangen: Wer im Wasser landet, wird nicht nur gebremst, sondern kann auch regelrecht absaufen, was noch mehr Zeit kostet.

Funracer, wenn es keine Pick-ups geben würde. Hiervon sind zwei unterschiedliche Arten auf der virtuellen Piste verstreut. Zum einen gibt es die pentagrammförmigen Plättchen, die euren Vorrat an Super-Bursts aufstocken. Diesen verbraucht ihr dann bei Bedarf, zum Beispiel wenn ihr stark abbremsen musstet, um wieder in Fahrt zu kommen. Zum anderen lassen sich große Holzkisten einsammeln. Diese ergeben je nach Zufall entweder zielgesteuerte Raketen, MG-Munition oder einen Energie-



Ansichtssache: Alle drei Perspektiven sind gut spielbar, selbst wenn ihr direkt hinter eurem Fahrer "sitzt".

blitz. Aber auch mit Defensivwaffen, wie einem Schutzschild oder einem kompletten Vorrat an Nitro für euren Super-Burst, werdet ihr belohnt. Als zusätzliches Hilfsmittel stehen je nach Piste einige Beschleunigungsfelder zur Verfügung, die euch beim Befahren mit einem regelrechten Katapultschub versorgen. Die Steuerung ist, wie von der Konkurrenz gewohnt, recht simpel gehalten. Neben Gas, Bremse und einem Schulterblick gibt es noch eine Slidefunktion, die spektakulär in Szene gesetzt wird. Fahrt ihr in eine Kurve hinein und könnt

nicht vollkommen herumlenken, slidet ihr mittels L1- und R1-Taste auf zwei Rädern in Schräglage durch die Schikane. Nachdem ihr euch mit den zwölf unterschiedlichen Pisten ausgiebig beschäftigt und auch an euren Rundenzeiten gefeilt habt, dann besteht die Möglichkeit, sich mit bis zu drei weiteren Kumpels am Bildschirm zu vergnügen. Dabei wird vertikal in zwei bzw. in vier gleich große Bildschirme geteilt, damit jeder Pilot die gleiche Übersicht bekommt. Schade

ist nur, dass in der vorliegenden Version keine computergesteuerten Gegner integriert sind, was wahrscheinlich auch in der Endversion der Fall sein wird.

Technik: Saubere Grafik und gute Steuerung

Schon jetzt sorgt die saubere Gestaltung der einzelnen Pisten für viel Freude. Ob nun die malerische Küstenstraße, die düstere Vulkanlandschaft oder die Stadtrundfahrt



Abgeledert: Schon den süßen Geschmack des Sieges auf den Lippen, werden wir kurz vor dem Ziel von einem Konkurrenten versägt.



Effektvoll: Der Einsatz von Spezialwaffen wie diesem Energieblitz wird beeindruckend in Szene gesetzt.



Nightwatch: Auch bei Nacht wird auf den virtuellen Pisten wild umhergebetretet. Dabei sorgen saubere Lichteffekte für eine tolle Stimmung.

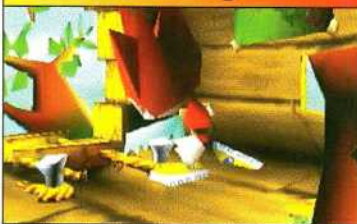


Getroffen und überholt: Unsere zielgesteuerte Rakete hat zwar einen Gegner erwischt (Explosion), dennoch überholt uns eine Konkurrentin.

Gewichtsprobleme

Die neun verschiedenen Piloten bei Speed Freaks unterscheiden sich in ihrer Gewichtsklasse. Diese hat einen wesentlichen Einfluss auf das Fahrverhalten, da zum Beispiel schwere Piloten langsamer beschleunigen und eine geringere Endgeschwindigkeit besitzen als ihre schlanken Kollegen. Dagegen fällt es den Schwergewichten leichter, in den Kurven zu sliden, und sie besitzen auch eine bessere Bodenhaftung.

Heavy



Light



Medium



Very Heavy



Abgedrängt: Der aggressive Chip drängt den Fahrer an die Bande.



Feuer frei: Mit der zielgerichteten Rakete lassen sich exzellent die gegnerischen Fahrer ausschalten.

bei Nacht, immer gibt es was Neues zu sehen. Auch die saubere Programmierung und die Grafikeffekte, wie die Transparenz beim Wasser, die bewegten Hintergrundobjekte (ein Vulkan oder ein Riesenrad) oder die großen Leinwände, die euren Fahrer zeigen, sind Beispiele für den Ideenreichtum der Skandinavier. Die Steuerung eures Vehikels ist wie gesagt einfach gehalten, lässt aber für den Spielverlauf kaum Wünsche übrig. Mit der Analogtechnik lassen sich die kleinen Go-Karts exzellent steuern und zusammen mit der Dual-Shock-Funktion fällt auch das richtige Feeling nicht unter den Tisch. Dabei sorgen die drei unterschiedlichen Perspektiven immer für den richtigen Überblick, auch wenn ihr ganz nah hinter eurem Piloten "mitfahrt".



Blitzstart: Wer am Start seinen Motor nicht zu hoch dreht, legt mit einem guten Timing einen sauberen Blitzstart hin.

Erster Eindruck: Mario Kart auf der PlayStation

Mit Speed Freaks hat SCED nicht nur ein ganz heißes Produkt im diesjährigen Sommer-Line-up, sondern auch eine ganz starke Konkurrenz gegen die mächtigen N64-Racer. Die gute Steuerung, eine saubere Grafik und ein Mehrspieler-Modus bieten schon jetzt unterm Strich einiges. Mal schauen, wie gut sich die Testversion schlagen wird. Wir sind auf jeden Fall gespannt. (Georg)



Bewegung: In jedem Level gibt es viele bewegte Objekte. Diese schwingenden Kohlebecken können sogar gefährlich werden und euch von der Piste schmeißen.



PlayStation

Hersteller: Funcom/SCED
Fakten: 12 Strecken, Dual Shock
Erscheint: Juni

Erster sehr gut Eindruck



MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr,
werden am selben Tag versandt
und soiten am nächsten Tag
bei Euch sein !!

GAMERS POINT

KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT



Videospiele & Multimedia, ... wo sonst !

E3 - Video 29,95DM
(Jetzt vorbestellen)

Sparen Sie Geld mit dem 'GAMERS POINT - RABATT SYSTEM'

Zubehör ohne Ende

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ?
GLAUBEN WIR NICHT!
Außer, ... sie waren schon einmal bei uns !!!

Super Service, Geile Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Neuheiten

DVD

- Pioneer 414 Multi 1099,95
- A Bugs Life 79,95
- American History X 59,95
- Apt Pupil 59,95
- Bride of Chucky 59,95
- Con Air 49,95
- Still Know W. Y. Did 59,95
- I. Körper d. Feindes 49,95
- JB 007-Mo. stirbt n. 64,95
- Mighty Joe Joung 59,95
- Pleasantville 64,95
- Ronin 64,95
- Rush Hour 59,95
- Strangeland 74,95
- The Siege 69,95
- Vampires 59,95

- Digital H. Racing 139,95
- G.B. Fishing & Pad 239,95
- Godzilla Generat. 119,95
- H.o.t.D 2 + Gun 209,95
- H.o.t.D 2 139,95



139,95

- Rugrats 59,95
- Space St. Si. Valley 49,95
- Spy Vs Spy 59,95
- S. Wars-Yoda Stor. 59,95
- Tabaluga 64,95
- Tom & Jerry 49,95
- Top Gear Rally 69,95
- WWF - Attitude 59,95

Nintendo 64

- Lenkrad ASCII 64 124,95
- Joypad ASCII 64 *
- Powerflash 109,95
- Gamebuster 109,95
- Passport PLUS 79,95
- RAM 49,95
- Joypad GLOVE 139,95
- Joypad Ultraracer 79,95
- Joypad TM Stingr. 64,95
- Lenkrad G64 Gam. 124,95
- Lenkrad R64 & S64 134,95
- M. Card 1M L3 44,95
- M. Card 4M 59,95
- M. Card 5M EE 69,95
- Rumble P.+1M LX4 44,95
- Rumb. P.+256K JOY 29,95
- Rumb. P.+256K L3 39,95
- Rumble Pack JOY 24,95
- Rumble Pack LX4 29,95
- A.S. Baseball 2000 104,95
- All Star Tennis 99 114,95
- California Speed *
- Carmageddon dt.Vers. 104,95



Castlevania 64

- Ch. Blast Territory 89,95
- F1 World GP (PC) 69,95
- F1 World GPrix 2 89,95
- Flying Dragons 94,95
- Goemon-M. Ninja 2 *
- Hybrid Heaven *
- Lode Runner *
- Lylat Wars (PC) 69,95
- Micro Mach. 64 T. 124,95
- M. Astro Bowling 114,95
- NHL Pro 99 *
- Rac. Simulation 2 119,95



114,95

- Rampage 2 *
- Shadowgate 134,95
- Snowb. Kids (PC) 69,95
- S. M. Kart 64 (PC) 69,95
- Tonic Trouble 114,95
- Wave Race 64 (PC) 69,95
- Wild Metal Country *
- W. Leag. Soccer 99 *

PlayStation

- Joy. Sphere. 360° 134,95
- Lenkrad ASCII Aft. 159,95
- Joypad Digit. ASCII 99,95
- Equalizer 89,95
- Gamebuster DeLux 84,95
- INTERACTOR 54,95
- Powerflash 89,95
- Xploder DV 89,95
- XPloder PRO 114,95
- Gun G-Con 45 Nam. 79,95
- Gun Predator 2 79,95
- Gun Real Arcade 99,95

- Gun SCORPION 69,95
- Joy. Cyber Shock 49,95
- Joy. Anal. DS Ori. 54,95
- Joy. Anal. DS SUN 34,95
- Joy. Anal. DS TM 59,95
- Joy. Digital AG 14,95
- Joypad Glove 104,95
- Lenkrad Fanatec 179,95
- Lenkrad Gamester 134,95
- Lenk. JORD. GP2 134,95
- Lenk. TopDr. PLUS 149,95
- Memory C. 1M EE 14,95
- Memory C. 2M SUN 24,95
- Mem. C. 24M SUN 69,95
- Mem. Card 4M MIC. 44,95
- Memory C. 8M SUN 49,95
- Mouse 34,95
- Disk Station L3 24,95
- Space Station L3 44,95
- Actua Ice Hockey 2 89,95
- Attack o.t. Saucer. 89,95
- Bass Landing 89,95
- Blood Lines 84,95
- Bomb. Fant. Race 89,95
- Bombberman 79,95
- Carmageddon dt.Vers. 84,95
- C. Ho. Superbike 89,95



89,95 PlayStation

- Cool Boarders 2 44,95
- Cowpokes *
- Discworld Noir 99,95
- Diver's Dream 89,95

- Dreams 89,95
- Fifa 98 44,95
- GTA - London 44,95
- Guardian *
- Heart of Darkness 44,95
- Hogs of War 84,95
- Joe Blow *
- Kingsley 89,95
- Le Mans 24 99,95
- Lo.K.-Soul Reaver 99,95



89,95

- Live Wire 64,95
- Marvel S.H. Vs. SF 89,95
- Master of Monsters 89,95
- Monkey Hero 89,95
- Mystical Ninja *
- NHL Pro 99 *
- Poy Poy 2 89,95
- Puma Str. Soccer 99,95
- R-Type Delta *
- Rugrats 89,95
- Sports Car GT 89,95
- S. Fighter Alpha 3 89,95
- SF Collection 2 79,95
- Swing 79,95
- Trap Gunner *
- T.P. Baseball 2000 89,95
- Ubik 89,95
- Virus 89,95
- Warzone 2100 89,95
- WWF - Attitude 84,95
- X G. Pro Boarder 89,95
- X-Men *

ab 250.-DM 1 x 1 Meg. Memory Card kostenlos (N64/PSX) (lieferbare Ware) (nur bei Software)

Videos = Top 20 = Extreme Aktuelle Preislisiten per FAX Extreme = Top 20 = Soundtracks

1. Need for Speed 4 89,95
2. Ridge Racer 4 89,95
3. Civilization 2 94,95
4. KKND 2 Krossfire 94,95
5. Racing Simulation 2 89,95
6. Hard Edge 99,95
7. Metal Gear Solid 99,95
8. Asterix 99,95
9. Bust-a-Move 4 69,95
10. Tai Fu 89,95

11. Gex 3 - Deep Cover Gecko 99,95
12. UEFA Champ. League 98/99 99,95
13. Kensei Sacred Fist 89,95
14. Street Skater 89,95
15. A Bugs Life 89,95
16. NHL Face Off 99 84,95
17. Shanghai True Valor 99,95
18. Hugo 2 94,95
19. Gran Turismo 89,95
20. Populous - The Beginning 89,95

1. Beetle Adventure Racing 94,95
2. Fifa 99 104,95
3. Vigilante 8 119,95
4. Gex 64 - Enter the Gecko 114,95
5. Turok 2 109,95
6. Star Wars - Rogue Squadron 114,95
7. WCW vs. NWO: Revenge 134,95
8. Chameleon Twist 2 114,95
9. Mission: Impossible 64 104,95
10. Diddy Kong Racing 89,95

11. Zelda 64 114,95
12. 1080° Snowboarding 89,95
13. Banjo-Kazooie 89,95
14. Mario Party 99,95
15. Rush 2 - Extreme Racing 114,95
16. Virtual Pool 64 114,95
17. Center Court Tennis 124,95
18. Int. Superstar Soccer 98 89,95
19. Space Station Silicon Valley 89,95
20. Super Mario Kart 64 89,95

Zelda = R. Evil Figuren ab 19,95 DM

Angebote

Nintendo 64

- Lamborghini 64 44,95
- Extreme G 49,95
- N. Winter Olym. '98 49,95
- Hexen 64 49,95
- FIFA 98 - WM Qualifi. 49,95
- Dark Rift 49,95
- Fighters Destiny 49,95
- Int. S.S. Soccer 64 49,95
- S. Francisco Rush 49,95
- Clayfighter 63 1/3 49,95
- Wetrix 54,95
- Bust-a-Move 2 54,95

Goemon-M. Ninja 64,95

- Bug Riders 29,95
- W.G. 3D Hockey 98 29,95
- PowerBoat Racing 29,95
- Hardboiled 29,95
- Projekt X2 29,95
- Destruction Derby 1 29,95
- Wipeout 29,95
- Wrecking Crew 34,95
- Megaman X3 39,95
- Motor Mash 39,95
- Ayrton Senna Kart 39,95
- G-Darius 39,95
- Blast Rädus 39,95
- Devils Deception 39,95
- Vs. (Versus) 39,95
- MDK 39,95
- Rock&Roll Racing 2 39,95
- Armored Core 39,95

Crow - City Angels 44,85

- Worms 44,85
- Alien Trilogy 44,85
- D 44,95
- Gex 2 - Enter Gecko 44,95
- Destruct. Derby 2 44,95
- Constructor 44,95
- Int. Track & Field 44,95
- C&C 1: Tiberiumk. 44,95
- Krazy Ivan 44,95
- Moto Racer 44,95
- Hercules 44,95
- Micro Machines V3 44,95

Jurassic Park - LW 44,95

- Mickey's Wild Adv. 44,95
- Croc: Legend Gob. 44,95
- Contra 3D 44,95
- X-Men: Chil. Atom 44,95
- Lost Vikings 2 44,95
- Wipeout 2097 44,95
- Casper 44,95
- Rayman 44,95
- Tomb Raider 1 44,95
- G-Police 44,95
- Forsaken 44,95
- TOCA Tou. Car Ch. 44,95

Ridge Racer Revol. 44,95

- Bio Freaks 44,95
- Lemmings 44,95
- V-Rally 44,95
- Warhammer 1 44,95
- Grand Theft Auto 44,95
- Formel 1 '95 44,95
- Crash Bandicoot 2 44,95
- Porsche Challenge 49,85
- Tekken 2 49,85
- Air Combat 49,85
- Warhammer 2 - DO 49,95
- Oddworld-Oddysee 49,95
- Deathtrap Dungeon 49,95
- Mr. Domino 49,95
- S. Wars-Masters of 49,95
- Skull Monkeys 49,95
- Wild 9's 49,95
- ODT 49,95
- Rogue Trip 49,95
- Azure Dreams 49,95
- Batman & Robin 49,95

Pitfall 3D 49,95

- B-Movie 49,95
- Diablo 49,95
- Tomb Raider 2 49,95
- Resident Evil 1 49,95
- Golden Goal 98 49,95
- Soul Blade 49,95
- Shadow Master 49,95
- Rascal 49,95
- Frankreich 98 - WM 49,95
- Int. SSS Pro 98 54,95
- Riven-Sequel Myst 59,95
- Bust-a-Move 3 59,95
- WWF - Warzone 59,95

Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem (nts/pal) - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM. Ladenpreise variieren!

Karlsruhe (ca. 300m²)
ZENTRALE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
0208 - 20518 - 33/44

MARS? JUPITER?
DEM NÄCHST
AUCH IN IHRER
NÄHE!

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

BESTELL - HOTLINE : 0721 - 93357 10/11 - Telefax: 0721 - 93357 28

Verschiedene Partnerschafts - bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an !!!



Splash: Owen Hart versucht hier einen freien Sprung anzusetzen, um seinen Gegner mit dem eigenen Körpergewicht zu Boden zu drücken.



Side-Backbreaker: Gewaltaktionen, wie den Gegner förmlich über das Knie zu legen, werden in vielen Variationen zur Verfügung stehen.



Ausheber: Undertakers Bruder Kane ist wieder mit von der Partie. Er glänzt zwar weniger durch Technik als durch Brachialaktionen.

WWF Attitude

Nintendo 64/PlayStation Wrestling Iguana legt sich erneut ins Zeug. Der neue WWF-Hammer soll alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen.

Die World Wrestling Federation, kurz WWF, teilt sich zusammen mit der WCW (World Championship Wrestling) den Thron der Wrestling-Entertainment-Marktführung. Die Lizenzen zu den beiden Organisationen werden regelmäßig verbraten und zur Konsolenkost verarbeitet. Seinerzeit konnte der Vorgänger zu WWF Attitude (WWF Warzone) als PlayStation-Version 84 % einstecken und die Nintendo64-Version belegt mit traumhaften 91 % nach wie vor den ersten Platz unter den Wrestling-Spielen auf unserer kritischen Wertungsskala. Stellt sich die Frage, ob die Fortsetzung nur altbackene Kost bietet oder mit den neuen und wesentlich verbesserten Features überzeugen wird.

Spielablauf: Mehr Kämpfer, mehr Ringe und ein neuer Bastelmode
WWF Warzone enthielt seinerzeit nur 16 Wrestler aus der WWF. Im Gegensatz hierzu werden bei WWF Attitude anfangs mehr als 40 (!) bereitstehen. Aus diesem Kader wählt ihr euch euren Charakter aus und versucht im Ring einen der zahlreichen Championshipgürtel zu erwerben. Hierbei kommen mehr als 400

verschiedene Moves zum Einsatz und werden von euch in gewohnter Manier exakt ausführbar sein. Die Ringe sowie die Publikumsreaktionen sind nun gewaltig überarbeitet und verbessert. Auch das coolste Feature, der Wrestler-Creation-Mode ist tüchtig aufgemotzt worden. Das betrifft selbst kleinste Kreationen, zum Beispiel die Möglichkeit, eurem eigens zusammengestellten Wrestler ein T-Shirt zu verpassen, das mit einem individuellen Schriftzug versehen ist! Zusätzlich stattet ihr diesen mit frei definierten Moves aus.

Technik: Mittlerweile an die Grenzen der PS und des N64 gestoßen?

Leider liegen uns erst Screenshots vor, eine spielbare Version konnten wir von Acclaim noch nicht auftreiben. Schaut man sich diese Screens jedoch genauer an, wird einem sofort klar, dass die Entwicklungsschmiede Iguana wohl das Allerletzte aus der PS und auch Nintendos Toaster herausgekitzelt hat. Gerade die N64-Version wirkt derart hochauflösend und fein definiert, dass höchstwahrscheinlich die 4MB-RAM-Erweiterung absolute Pflichtvoraussetzung sein muss.



Tag-Team: Auch zu viert dürft ihr antreten und euch gegenseitig virtuell vermöbeln.

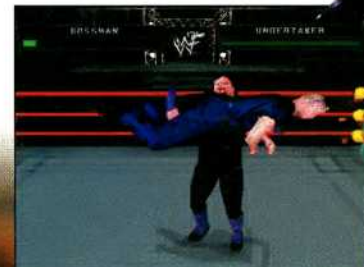
Erster Eindruck: Sieht klasse aus

Nachdem wir nur erste Infos zu WWF Attitude vorliegen haben und leider noch keine spielbare Preview-Version vorhanden ist, möchte ich mich

mit Prognosen zurückhalten. Allerdings zergehen mir die Verbesserungen schon jetzt wie das hilfreiche Aspirin am frühen Morgen auf der Zunge. (Gunther)



Haltegriffe: Mit ihnen zieht ihr dem Gegner mächtig Energie ab.



Go! Undertaker, go!: Das Publikum honoriert lauthals eure Aktionen!



High-Flying-Moves: Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres werden die Einsätze von den Ringseilen in nie dagewesener Perfektion durchführbar sein.

N64/PlayStation

Hersteller: Iguana/Acclaim
Fakten: 40+ Kämpfer, 7+ Wrestling-Modi

Ersteht: 3. Quartal
Erster k.A.
Eindruck

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

... Baphomets Fluch 1 + 2 ... Castlevania ... C&C

2 Gegenangriff ... Das 5. Element ... Duke Nukem: Time to Kill ... Riven

... Tomb Raider III ... Resident Evil + Directors Cut ... uvm.

Nintendo 64

N64 + Mario 64 + Memory Card	259,00
Beetle Adventure Racing	99,95
F1 Racing Simulation 2 *	JETZT VORB. 109,95
Carmageddon (deutsch) *	104,95
Castlevania 3D *	JETZT VORBESTELLEN 104,95
Duke Nukem: Zero Hour *	109,95
Mario Party	84,95
FIFA 99	99,95
Goemon Mystical Ninja 2 *	124,95
Gex 3D Enter the Gecko	109,95
NBA Live 99	99,95
Snowboard Kids 2 *	84,95
Star Wars Rogue Squadron	104,95
Star Wars Pod Racer *	104,95
Tonic Trouble *	109,95
Turok 2 uncut	99,95
Turok 2 Deutsch	84,95
WWF: Attitude *	JETZT VORBESTELLEN 104,95
Zelda 64-Ocarina of Time	99,95
Wave Race Player Choice	69,95
Shadowman *	104,95
Flying Dragons *	114,95
Vigilante 8	109,95



Dreamcast

Dreamcast Japan	559,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter	579,00
Dreamcast Japan + Stromkonverter + Monaco Grand Prix (nur solange der Vorrat reicht)	629,00
Memory Card VMS	74,95
RGB Kabel Dreamcast	39,95
Maken X *	129,95
Aero Dancing	129,95
MDK II *	129,95
Buggy Heat *	129,95
Climax Landers *	129,95
Cool Boarders IV *	129,95
Chomaru Golf *	129,95
D2-D's Diner II *	JETZT VORBESTELLEN 129,95
Sonic Adventure	129,95
Blue Stinger	129,95
Daytona USA *	JETZT VORBESTELLEN 129,95
Incoming	129,95
Marvel vs Capcom	129,95
Puyo Puyoon DC	129,95
Dead or Alive II	JETZT VORBESTELLEN 129,95
Geist Force *	129,95
Redline Racer DC	129,95
Monaco GP Simulation	129,95
Scud Race-Super GT *	129,95
Sega Rally 2	129,95
Sengoku Turb	129,95
Seventh Cross	129,95
Shen Mu (Free) *	JETZT VORBESTELLEN 129,95
Evolution	129,95
Super Speed Racing	129,95
Bio Hazard : Code Veronica *	JETZT VORB. 139,95
Soul Calibur *	129,95
Dreamcast Lenrad	149,95
Power Stone	129,95
Under Cover *	129,95
Frame Gride *	129,95
Get Bass Fishing (mit Angel)	234,95
King of Fighters *	129,95
House of the Death II + Gun	189,95
World League Soccer	129,95
Grandia II	129,95
Dynamite Deku II *	JETZT VORBESTELLEN 129,95

559,00
579,00
Dreamcast
629,00



Ab sofort auch DVD's im Versand - Preisliste auf Anfrage.

Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

Playstation	245,00
Playstation+Memory+2Pad	270,00
1MB Memory	14,95
360° *	84,95
A Bugs Life	79,95
Akuji the Heartless	84,95
Alien Resurrection *	JETZT VORBESTELLEN 89,95
Asterix	94,95
Attack of the Saucerman *	84,95
Breath of Fire 3	94,95
Bloody Roar II *	89,95
Bust-a Move 4	69,95
C&C II Gegenschlag	84,95
C&C II Platinum*	49,95
Capcom Generation Vol.1 *	89,95
Castrol Honda Superbikes *	84,95
Carmageddon (deutsch) *	JETZT VORB. 84,95
Civilization II	89,95
Crash Bandicoot 2 Platinum	49,95
Crash Bandicoot 3	79,95
Croc II *	84,95
Dark Messiah *	JETZT VORBESTELLEN 94,95
Divers Dream	94,95
Dreams	89,95
Driver *	94,95
Das Grab des Pharao *	94,95
Discworld Noir *	JETZT VORBESTELLEN 99,95
Equalizer (Mogel-Modul)	49,95
F1 Racing Simulation 2	84,95
FIFA 98 Platinum *	44,95
FIFA 99	79,95
Final Fantasy VII Platinum *	49,95
Game-Buster Deluxe	94,95
Gex III Deep Cover Gecko	94,95
Grand Turismo Platinum *	49,95
GTA Double Pack *	79,95
G-Police 2 *	JETZT VORBESTELLEN 84,95
Hard Egde	94,95
Heart of Darkness Platinum *	49,95
Kensai-Sacred Fist	94,95
Kingsley *	JETZT VORBESTELLEN 84,95



Playstation

Legacy of Kain: Soul Reaver *	JETZT VORB. 94,95
Legend of Kartia *	94,95
Jordan GP 2 Lenrad mit Rumble	119,95
Metal Gear Solid	94,95
Metal Gear Solid Premium	149,95
Mision Impossible *	JETZT VORBESTELLEN 99,95
Monkey Hero *	94,95
NBA Live 99	79,95
NHL 99	79,95
Need for Speed IV	84,95
Oddworld 2 Abe's Exodus	84,95
Populus - The Beginnig	84,95
Player Manager 99 *	94,95
Puma Street Soccer *	99,95
Quake III *	89,95
R-Type Delta *	89,95
Rally Cross II	79,95
Rainbow Six *	JETZT VORBESTELLEN 94,95
Real Arcade Lightgun (Rückschlag)	99,95
Ridge Racer Type 4	89,95
Rugrats *	84,95
Silent Hill *	JETZT VORBESTELLEN 99,95
Sports Car GT	84,95
Shadowman *	89,95
Spyro the Dragon	79,95
South Park *	84,95
Tai Fu	79,95
Tanktics *	84,95
Tekken 3	89,95
The Grandstream Saga	79,95
Tiger Woods 99	89,95
Toca 2	84,95
Tomb Raider II Platinum	49,95
Tomb Raider III	89,95
Tunguska *	84,95
UEFA Championsleague	99,95
V-Rally 2 *	JETZT VORBESTELLEN 94,95
Warzone 2100 *	JETZT VORBESTELLEN 84,95
Wild Arms	84,95
WWF: Attitude *	JETZT VORBESTELLEN 84,95
X-Files *	84,95



* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

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

Händleranfragen erwünscht.

Email: FCGAMES@AOL.COM

Soul Calibur

Dreamcast 3D-Beat'emUp Namcos Dreamcast-Debüt stellt keine bloße Arcade-Konvertierung dar, sondern ein komplett überarbeitetes Prügelmeisterwerk, das das Zeug dazu hat, die 90%-Hürde zu meistern.

Die Nobel-Coder der Firma Namco sind vergleichbar mit einer Popstar-Diva. Jeder möchte sich mit ihrem Glanz schmücken, muss dafür jedoch ihre Starallüren in Kauf nehmen. Ohne Zweifel stellt das Softwarehaus zwar eine enorm wichtige Hilfe zur Etablierung jeder Konsole dar, doch Namco springt nur dann auf den Zug auf, wenn die Mischung aus Hardware und Umsatz stimmt. Die Tatsache, dass Namco einen Titel für Dreamcast umsetzt, spricht zwar für ihr Vertrauen in die Konsole, doch die Firmenleitung macht offiziell kein Hehl daraus, dass es

sich lediglich um ein Experiment handle. Im Klartext bedeutet das: Nur wenn von Soul Calibur weltweit insgesamt zwei Millionen Kopien verkauft werden, forciert Namco ihr Dreamcast-Engagement. Liegt die Verkaufszahl hingegen darunter, müsste der Dreamcast-Panzer ohne Namco in die hart umkämpfte Konsolenschlacht ziehen, und das wäre bitter für Sega, da auch andere Firmen schnell das Vertrauen verlieren könnten.

Spielablauf: Ein absoluter Toptitel

Wer den Vorabbericht in der letzten Ausgabe genau durchgelesen hat, dürfte bemerkt haben, dass genaue spielerische und technische Impressionen zu kurz kamen, da der Bericht bereits verfasst werden musste, ehe



Verbesserungen bis ins Detail: Die Transparenz-Effekte sehen viel realistischer aus als beim Arcade-Original.

ich auf der Tokyo Game Show die Gelegenheit hatte, eine zu 30 % fertige Version genießen zu dürfen (immerhin konnte ich meine Begeisterung durch ein kurzes Telefonat nach Deutschland noch schnell mitteilen). Aus diesem Grund lohnt sich ein erneuter Blick auf diese prügellastige Arcade-Konvertierung, die letztendlich jedoch keine richtige ist. Letzteres ist im positiven Sinne zu verstehen, denn zu meiner Überraschung wurde der Soul-Blade-Nachfolger gegenüber dem Arcade-Original in jeglicher Hinsicht stark verbessert. Ob dieser Rundum-



Volltreffer! Trotz der martialischen Hieb- und Stichwaffen fließt kein Pixelblut bei den Kombattanten.

schlag auch das Kämpferfeld betrifft, ist derzeit noch nicht bekannt. Zwar waren bei der Messeversion nur vier Charaktere anwählbar, doch die Kämpferliste zeigt, dass zumindest alle zwölf Waffenmeister den Sprung auf die Konsolen-Plattform geschafft haben. Gegenüber Soul Blade gab es zwar einige Veränderungen, unter dem Strich verfuhr jedoch Namco nach dem Prinzip, einen alten Haudegen durch einen ähnlichen zu ersetzen. So schwingt beispielsweise statt Siegfried sein dämonisches Alter Ego Nightmare einen mächtigen Zweihänder, und der Barbar Rock musste für den grimmigen Astaroth Platz machen. Durch diese Bäumlein-wechsel-dich-Spielchen blieb die exzellente Spielbalance erhalten. Gleiches gilt auch für das Repertoire an Aktionsmöglichkeiten. Wie beim Vorgänger steht horizontalen und vertikalen Waffenattacken sowie Tritttechniken jeweils eine Ausweichmöglichkeit gegenüber, so dass Könner ein gewitztes



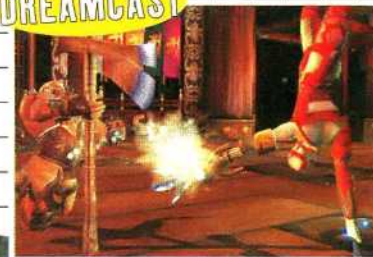
Düster: Das zum Teil neu besetzte Kämpferfeld präsentiert sich von seiner düsteren Seite.

Arcade vs. Dreamcast

ARCADE



DREAMCAST





Fieser Bursche: Astaroth ist der stärkste Kämpfer im Feld mit einer enormen Reichweite.



Referenzkandidat: Die Spielbarkeit überzeugt bereits bei der 30%-Version auf ganzer Linie.



Asiatisch angehaucht: Wie schon beim Vorgänger rekrutiert sich das Feld vornehmlich aus fernöstlichen Kämpfern.



Grafikpracht: Das Hintergrundlayout sieht einfach fantastisch aus und bietet selbstverständlich dreidimensionale Grafikelemente.

Wechselspiel aus Attacke und Kontermove zelebrieren. Veränderungen sind bei der Steuerung eine reine Detailfrage. So fällt es auf, dass sich die Ausweichmanöver diesmal nicht nur auf einen seitlichen Ausfallschritt beschränken, sondern man auch die Möglichkeit hat, um den Gegner herum zu laufen. Bei den individuellen Spezialattacken gibt es ebenfalls durchgehend Déjà-vu-Effekte. Taki beispielsweise beherrscht nach wie vor den brutalen Schwitzkasten, bei dem sie ihren Feind den Dolch in den Nacken bohrt, und Astaroth schwingt seine Riesenkeule ebenso brachial über den Bildschirm, wie es zuvor Rock tat. Und wie spielt sich nun Soul Calibur? Mit einem Wort ausgedrückt: Perfekt! Die Zweikämpfe werden mitreißend dynamisch vorgetragen, die Kollisionsabfrage ist so

präzise wie ein Schweizer Uhrwerk, und die bewährte Spielmechanik funktioniert erneut 1A. Bleibt es bei dieser Qualität, dürfte einer Wertung im 85%-Bereich (und mehr) nichts im Wege stehen, was natürlich auch mit der grafischen Qualität zusammenhängt, wobei wir schon beim nächsten wichtigen Thema wären.

Technik: Weitaus besser als das Arcade-Original

Schon lustig, wie sich die grafischen Ansprüche verändern. Als ich zum ersten Mal die Arcade-Version von Soul Calibur auf der letzten E3-Messe sah, war ich von der Grafik noch begeistert. Beim Wiedersehen

kurz vor der Tokyo Game Show war ich hingegen vom Dreamcast verwöhnt und alles andere als angetan von der Optik und befürchtete schon Schlimmstes. Doch weit gefehlt: Namco hat die Grafik völlig neu arrangiert, um den technischen Möglichkeiten des 128-Bitters gerecht zu werden. Das Polygongerüst



Großer Aufwand: Namco ließ sich nicht lumpen und verpasste dem Automaten eine technische Rundumverbesserung.

sämtlicher Kombattanten ist viel feiner gestrickt und alle Texturoberflächen sehen durch ein großes Farbspektrum und Bump-Mapping deutlich lebendiger aus als beim Arcade-Vorbild. Hinzu kommen aufwändige 3D-Hintergrundlayouts, die jeden noch so schnellen Kameraschwenk ohne zu murren mitmachen und streckenweise Objekte in fotorealistischer Qualität bieten, wie beispielsweise die riesige Budda-Statue im Hoko-ji-Tempel.

Erster Eindruck: Namco-Qualität vom Feinsten

Vergesst alle Mutmaßungen der letzten Ausgabe bezüglich einer vermeintlich halbherzigen Konvertierung. Durch die konsequente Schönheitsoperation ist Soul Calibur kaum wiederzuerkennen und die Spielbarkeit ist fantastisch. Wenn Namco weiterhin die Sega-Plattform mit Produkten dieser Qualität beliefert, steigen die Chancen für einen weltweiten Erfolg des Dreamcast erheblich. (Ulf)



Vollblut-Vamp: Die coole Amazonin Ivy gehört zu den neuen Gesichtern im Soul-Calibur-Feld.



Bekannte Kampftechniken: Das Schlagrepertoire wurde weitgehend beibehalten und um einige Moves erweitert.

Dreamcast

Hersteller: Namco
Fakten: 18 Kämpfer +
Erscheint: Sommer (jp)

Erster super Eindruck





Streifen durch die Geschichte: Amerika in den wilden 30er-Jahren ist eines von vielen Zeitthemen.



Galaktischer Spaß: Mit einer klobigen Weltraumschüssel durchfliegt der Comic-Rammler präzise die Ringe.



Verwechslungsgefahr: Die Oberwelten erinnern vom Stil her an die von Crash Bandicoot.

Bugs Bunny auf Zeitreise

PlayStation Jump & Run Infogrames präsentiert die erste digitale Frucht ihrer neu erworbenen Warner-Bros.-Lizenz.

Was haben die Schlümpfe, Tim & Struppi, Asterix sowie Lucky Luke gemeinsam? Sämtlichen Galionsfiguren der europäischen Comic-Kultur war eine Videospielumsetzung durch die Firma Infogrames beschieden. Letztes Jahr erweiterte das französische Softwarehaus ihr Portfolio durch die Warner-Bros.-Lizenz, so dass künftig auch Bugs Bunny & Co unter dem Infogrames-Label ihren Dienst verrichten. Den Anfang macht der bekannteste Hase der Welt, der sich in einem lupenreinen 3D-Jump&Run auf eine abwechslungsreiche Zeitreise be gibt.

Spielablauf: Ungewöhnlich vielseitig

Der Name des Zeichentrick-Adventures ist Programm. Bugs Bunny hat eine kurios anmutende Zeitmaschine entwickelt und klappert mit ihr die gesamte Geschichte ab. Diese Hintergrundgeschichte mag zwar recht abgedroschen sein, eignet sich aber bekanntlich hervorragend für einen abwechslungsreichen Spielver-

lauf. Die erste Etappe der Zeitreise führt euch zu Merlins Schloss und dient als reiner Einführungslevel, der euch mit sämtlichen Aktionsmöglichkeiten vertraut macht. Dieser behutsame Einstieg macht Sinn, denn das Repertoire an Möglichkeiten ist ungewöhnlich reichhaltig. Neben den Standardaktionen, wie Springen oder ein beherzter Fußtritt, gibt es eine so genannte Actiontaste, mit der ihr herumliegende Objekte aufnehmt oder Gegenstände verschiebt. Im Zusammenspiel mit dem Hüpfknopf taucht der Rammler außerdem ins Erdreich ab, sobald ihr über einem Loch steht. Das ist noch lange nicht alles. An einigen Stellen, zum Beispiel bei brüchigen Brücken, ist behutsames Schleichen angesagt und per Purzelbaum wuselt ihr euch durch enge Stellen durch. Mit diesen Künsten ausgestattet, setzt sich Bugs Bunny beispielsweise auf einer Pirateninsel gegen aggressive Krabben zur Wehr, fliegt mit einem klapprig wirkenden Raumschiff durch die Galaxie oder sorgt in den Staaten während der wilden 30er-Jahre für



Grafische Vielfalt: Jeder Zeitabschnitt bietet eine komplett andere Location. Im Bild die Pirateninsel.

Recht und Ordnung. Infogrames setzte beim Spielablauf auf ein kunterbuntes Potpourri aus bewährten Geschicklichkeitsaufgaben und vielen Puzzle-Einlagen, die den Hasen dirigen zum Knobeln zwingen. Beispiel: In einer Bank verfolgt ihr zwei Räuber. Um ihnen auf den Fersen zu bleiben, müsst ihr zunächst den Code knacken, damit sich die Tresortür öffnet. Ein entsprechender Knopf verrät euch, in welcher Reihenfolge ihr vier Felder berühren müsst, damit sich das schwere Stahltor öffnet. Das Problem ist jedoch, dass ein wilder Köter diese Felder bewacht. Mittels eines aufgesammelten Knochens lenkt ihr den Wachhund für ein paar Sekunden ab und berührt so problemlos in der Zwischenzeit die vier Felder. Natürlich bietet die Zeitreise auch für Sammlerfreunde eine Menge. Die drei Hauptgegenstände, normale bzw. goldene Mohrrüben sowie Uhren-Symbole, sorgen für den Energievorrat, Bonuslevels, Freileben sowie das Freischalten von neuen Zeitabschnitten.

Technik: Sehr ambitioniert

Infogrames ließ sich bei ihrem Warner-Bros.-Debüt nicht lumpen und schuf ein 3D-Jump&Run, das euch völlige Bewegungsfreiheit gewährt. Die 3D-Engine ist sehr flott und bietet zahlreiche bunte Polygon-Objekte, die durch Gouraud-Shading-Texturen viel Zeichentrickflair versprühen. Zwar sind noch einige Grafikfehler zu erkennen, doch bis zum Release dürfte sich das sicherlich noch ändern. Die Sounduntermalung überzeugt des Weiteren durch schräge Soundeffekte und orchestrale Kompositionen, wie man sie aus den TV-Filmen kennt.

Erster Eindruck: Jump & Run der gehobenen Güte

Nach dem eher müden Lucky Luke und Asterix scheint Infogrames endlich eine gute Comic-Umsetzung in der Pipeline zu haben. Neben dem beträchtlichen technischen Aufwand überzeugt vor allem der ungemein fantasievolle Spielablauf, der gespickt ist mit trickreichen Puzzle-Aufgaben. (Ulf)



Auf den Hund gekommen: Nur mit einem Knochen entledigt sich Bugs Bunny der aggressiven Vierbeiner längerfristig.



Hau den Lukas: Das Aufnehmen von Gegenständen ist oftmals der Schlüssel für das Lösen von Knobelaufgaben.

PlayStation

Hersteller: Infogrames
 Fakten: 20+ Levels, Dual Shock
 Erscheint: Juni

Erster gut Eindruck

GAME DES MONAT'S



SILENT HILL
89.95

Playstation

KONAMI

Unbedingt Vorbestellen

Civilization 2	89.95
Dark Messiah	87.95
Driver	94.95
F1 Racing	82.95
Gex 3: Deep C. Gecko	86.95
I. SuperStarSoccer 99	87.95
Kensei	94.95
Kunite: Fihgters Edge	99.95
L. of Kain: Soul Reaver	97.95
Puma Street Soccer	89.95
Racing Simulation 2	84.95
Rally Cross 2	86.95
Resident Evil 3	99.95
Ridge Racer Type 4	87.95
Silent Hill	89.95
Wing Over 2	87.95

SONY PLAYSTATION MIT MULTINORM** UMBAU

!! mit voller Garantie !!



299.95

Standard mit 2 D.S. Pad's 269.95
 Multinorm mit 2 D.S. Pad's 329.95
 **** + RGB + 8Meg MemCard 349.95

12 x 25.-Finanzierung**

AKTUELLE TOP-HITS

Asterix	94.95
Akuji the Heartless	95.95
Bust a Move 4	62.95
Castrol Honda S.Bike	87.95
Crash Bandicoot 3	84.95
Dreams	94.95
Glover	84.95
KKND Krossfire	84.95
Metal Gear Solid	94.95
Need for Speed 4	89.95
Parasite Eve US	119.95
Populous The Beginning	89.95
Roll Cage	95.95
Sports Car GT	89.95
Swing	69.95
Tiger Woods 99	97.95
UEFA Champ. L. 98/99	89.95
WCW vs. NWO Thunder	84.95

MLC die Umbauspezialisten...

Multinorm-Umbausatz
 Multinorm** SMD-Chip +
 Scart/RGB-Audio Kabel + G-Con Adapter. **49.95**

Multinorm SMD-Chip 39.95**

Multinorm/Cooler Umbau
 SMD-Chip** + Aktivkühler
 Einbau durch unsere Techniker. **69.95**

Multinorm-Umbauaktion
 Multinorm SMD-Chip**
 Einbau durch unsere Techniker. **59.95**

DOUBLE SHOCK PAD

2 Motoren Technik



- In 5 versch. Farben
 - Transparent Look
 - Zielgenaue Steuerung
 - Super Qualität
 - zum absoluten Hammerpreis... **29.95**

Org. Sony D.Shock.....**39.95**

PSX COLOR-GEHÄUSE

- In 5 versch. Farben
 - Transparent Look
 - Einfacher Umbau
 - incl. Anleitung
 - zum absoluten Hammerpreis... **49.95**

!! Neuheit !!

1M MEMORY -CARD

15 Slot Playstation Memory Card



Erhältlich in verschiedenen Farben **9.95**

8M MEMORY -CARD

120 Slot Playstation Memory Card



Erhältlich in verschiedenen Farben **24.95**

SCORPION

Special Weapon Light Gun



Die Scorpion Special Weapon-Light Gun liegt Super in der Hand, mit zuschaltbarem Rückschlag, natürlich Gcon kompatibel..... **39.95**

D.SHOCK-RACING WHEEL



99.95

GAME HUNTER


Der G. Hunter ermöglicht das Spielen von Importgames auf der deutschen Playstation. Desweiteren ist er ein vollwertiges Schummelmodul mit dem alle gängigen Codes funktionieren. incl. dt. Anleitung. **29.95**

HF PAL/NTSC BOOSTER

Video Out Stereo Out Antenne Out

- NTSC/Pal Konverter (Video Chinch)
 - HF Modulator (NTSC in Farbe)
 - Stereo Output **49.95**

GAME DES MONAT'S



Duke Nukem: Zero Hour
129.95

Nintendo 64 --- Nintendo 64

NINTENDO64 + MARIO64 + RGB + RUMBLE P. 279.95

N64 SPIELE-BOX

Transp. Hartbox
 Klemmsystem für Modul und ausreichend Platz für Spieleanleitung. **2.95**

PLAYSTATION TASCHE



29.95


PSX 4-FACH ADAPTER

Zum Anschluß von 4 Joystick's an die Playstation Konsole. **44.95**

PSX CD-Hülle	1.95	3x AV Adapter	19.95	PSX-CDBOX	49.95	PSX-MAUS	39.95
RGB-Audio/Gcon Kabel	9.95	PSX Classic Joypad	9.95	Link Kabel	6.95	Lenkrad V3 Racing Wheel	129.95
Pad Verlängerungskabel	6.95	72 Meg Memory Card	79.95	Antennen RF-Kabel	12.95	Tasche+Pad+Memory Card	69.95

POWER SHOCK PAD

Analoges N64 Joy-Pad mit Rumble-Funktion. **39.95**



AKTUELLE TOP-HITS

Banjo & Kazooie	84.95
Gex64 Enter the Gecko	127.95
Mario Party	84.95
Micro Machines64 Turbo	145.95
Nuclear Strike	145.95
Penny Racers	145.95
Rat Attack	129.95
Road Rash	145.95
Rush2: Extr. Racing	145.95
Star Wars: Roque Sqadr.	106.95
Superman	145.95
Survivor Day One	145.95
Turok 2	84.95
Turok 2 (Uncut)	94.95
Virtual Pool	99.95
WCW vs NWO Revenge	126.95
Extreme G-II	98.95
Zelda 64	99.95

Unbedingt Vorbestellen

All Star Tennis 99	99.95
All Star Baseball 2000	109.95
Beetle Adv. Racing	104.95
Castelvania 3D	134.95
Centipede	149.95
Charlie Blast's Territory	84.95
F1 World Grand Prix 2	89.95
Fifa Soccer 99	114.95
Geomon 2	145.95
Jet Force Gemini	106.95
NBA Pro 99	145.95
NFL Blitz	111.95
NHL Pro 99	145.95
Racing Simulation 2	107.95
Snowboard Kids 2	84.95
South Park	99.95
Vigliante 8	124.95

Nintendo 64 --- Nintendo 64

Banjo & Kazooie S.Berater	24.95	Memory Card 1meg	29.95
Game Buster (Act. Replay)	99.95	Memory Expansion Pack	69.95
Infrarot Joypad	79.95	Memory Card 8meg	79.95
Joypad SV-303 Interact	39.95	Power Flash (N64/GB)	99.95
Joypad SV-362 3D Shark	59.95	Rumble Pak	24.95
Joypad SV-304 Plus	49.95	Super Mario S.Berater	24.95
Lenkrad LX4 mit Rumble F.119.95		Ultraracer 64 SV-384	64.95
Lenkrad Thrustmaster F1	159.95	Universal Adapter	79.95
Lenkrad V3-Racing Wheel	124.95	Yoshi S.Berater	24.95
Lenkrad Vortex 64 SV-382	99.95	Zelda S.Berater	24.95

DREAMCAST

Alle Hard- sowie Softwareneuheiten für Sega Dreamcast zu Tagespreisen lieferbar.



649.95

incl. Lightgun....**199.-**





Farbenfroh: Die verschiedenen Locations wurden sehr bunt gestaltet.



Feuer frei: Dank der enormen Menge unterschiedlicher Ballermänner werdet ihr schnell Herr über die Gegnerscharen.



Besser als in der Disco: Die Lichteffekte, die ihr genießen dürft, verwöhnen euer Auge.

Jet Force Gemini

Nintendo 64 3D-Jump&Shoot Mit Jet Force Gemini sorgt die englische Edelschmiede Rare für Innovation im leicht angestaubten Jump&Shoot-Genre.

Über Rare brauchen wir wohl nicht viele Worte zu verlieren. Unbestrittenmaßen gehören die Engländer zur absoluten Crème de la Crème im Videospieler-Bereich. Mit Titeln wie Banjo Kazooie oder Diddy Kong Racing zogen sie weltweit Millionen von Nintendo-64-Besitzern in ihren Bann. Mit ihrem neuesten Titel beweisen sie darüber hinaus, wie flexibel sie in ihrer Arbeit sind. Jet Force Gemini ist nämlich eine reinrassige Jump & Shoot, in das die Programmierer einige neuartige Elemente integrieren. Doch zunächst zur Story: Im Mittelpunkt der Ballerei stehen mit Juno, Vela und dem Hund Lupus gleich drei Charaktere. Sie bilden eine intergalaktische Elite-Einheit, die für Frieden im

Universum sorgen soll. Eines Tages taucht ein Tyrann namens Mizar auf, der die Herrschaft über das komplette Sonnensystem erhaschen will. Daher werden unsere drei Protagonisten von der intergalaktischen Regierung beauftragt, dem machthungrigen Treiben des Aggressors ein schnelles Ende zu bereiten.

Spielablauf: Ballern, was das Zeug hält

Logischerweise schlüpft ihr in die Rolle eines der drei Charaktere. Ihr durchlauft in vollkommener Bewegungsfreiheit futuristische Locations, in denen es vor Feinden nur so wimmelt. Innerhalb der Schauplätze findet ihr Waffen, Bomben oder Power-ups, die euch die Beseitigung der aggressiv agierenden Gegnerscharen erleichtern. Habt ihr wichtige Lebensenergie verloren, helfen euch Medi-Paks den Lebenssaft zurückzugewinnen. Interessanterweise dürft ihr euch zu jeder Zeit des Spiels für einen der Helden entscheiden und somit die Vorteile, die



Geniales Feature: Während eures Abenteuers dürft ihr euch zu jeder Zeit für einen der drei Helden entscheiden, um deren individuelle Fähigkeiten zielgenau einzusetzen.

euch jeder Kämpfer bietet, zum richtigen Zeitpunkt ausnutzen. Dieser Aspekt eröffnet also genreuntypische strategische Möglichkeiten, die für Spielmotivation sorgen. Habt ihr einen Level gemeistert, winken nette minutenlange Sequenzen, die in Spielgrafik gehalten werden. Genialerweise soll auch ein Zwei-Spieler-Modus integriert sein, der es eventuell sogar zulässt, die Levels kooperativ zu lösen.

Technik: Ein weiteres Highlight der englischen Edelschmiede

Erste Videos belegen, dass Jet Force Gemini zu der absoluten Oberklasse der



Immer auf der Hut sein: Die gegnerischen Charaktere sollen laut Hersteller sehr intelligent agieren.

Nintendo-Shooter gehören wird. Die 3D-Engine ist sanft und absolut fließend. Selbst bei der Darstellung vieler grafischer Leckerbissen, wie fulminanter Transparenzeffekte bei Explosionen, gerät sie nie ins Stocken. Damit der Spieler vollkommen mit seinem Charakter verschmilzt, haben die Programmierer eine Rumble-Pak-Unterstützung vorgesehen.

Fazit: Der Ober-Shooter?

Jet Force Gemini enthält einige interessante Ideen, wie den Charakterwechsel während des Abenteuers. Zusätzlich begeistern auch die technischen Aspekte, so dass dieses Jump & Shoot die Spitze des Genres erreichen könnte. (Uwe)



Jäger und Sammler: Dank spezieller Power-ups lassen sich eure Wummen kräftig aufpowern.



Kopfnuss: Durch einige Hindernisse kommt ihr nur mit einer List.



Das Tier in dir: Der Hund Lupus ist der ungewöhnlichste Charakter des Trios.

Nintendo 64

Hersteller: Rare
Fakten: Zwei-Spieler-Modus, Rumble-Pak
Erscheint: 3. Quartal

Erster super Eindruck



Unterwasserjagd: Dank eines kleinen Jet-Packs kann sich unser Held auch im feuchten Nass fortbewegen.



Gut gezielt: Mit einem gezielten Schuss aus seiner Netz-Harpune erwischt der Held diesen Affen sogar im Wasser.



Sieg auf ganzer Linie: Habt ihr euer Affensoll erfüllt, folgt eine kleine, aber feine Jubelszene.

Ape Escape

PlayStation Jump & Run Die Affen sind los! Frisch von der Tokyo Game Show konnten wir einen ersten Blick auf Sonys vielversprechendes Jump&Run-Vergnügen werfen.

Bereits vor mehr als zwei Jahren setzte sich dem Produzenten Susuma Takatsuka die Idee in den Kopf, ein Jump & Run zu entwickeln, das den Dual-Shock-Controller optimal ausnutzt, mit dem Ziel, dem Spieler das Gefühl zu vermitteln, seine Spielfigur sehr differenziert und naturgetreu in einer 3D-Umgebung bewegen zu können. Für die Softwareabteilung Sonys, immer darauf erpicht ein ähnlich populäres Pendant zu Nintendos Jump&Run-Ikone Super Mario zu etablieren, wurde das Projekt im Laufe der Zeit deshalb immer interessanter.

Spielablauf: Innovative Steuerung
Als Hintergrundgeschichte dient ein Szenario der klassischen Art. Der Oberbösewicht Spector, Erzfeind unseres jungen Helden Spike, sinnt nach der Weltherrschaft, und eine Armee von Affen, die er aus einem Versuchslabor befreit hat, spielt eine zentrale Rolle bei seinen Eroberungsplänen. Deshalb stellt die Jagd nach den intelligenten Biestern auch das zentrale Thema des Spiels dar. Im Klartext sieht das wie folgt aus: Von eurem Hauptquartier aus werdet ihr in verschiedene Welten transportiert und erhaltet von eurem Einsatzleiterteam, bestehend aus einer Freundin eures Helden und ei-



Mit Rat und Tat zur Stelle: Der Professor und eine junge Freundin unseres Helden geben wichtige Hinweise.



Kamerawechsel: Um sich eine bessere Übersicht zu verschaffen, lässt sich in eine stehende Ego-Perspektive umschalten.



Von farbenfroh bis kunterbunt: Die Farbpalette beschränkt sich aufgrund des Cartoon-Charakters auf poppige Farbtöne.



Schwenk in die Vogelperspektive: Je nach Spielsituation schwenkt die Kamera automatisch in eine günstige Position.

nem ulkigen Professor, den Auftrag, eine von Level zu Level ansteigende Zahl von Affen zu fangen. Im ersten Abschnitt angekommen, stehen euch die beiden ferner im Hinblick auf die Steuerung eurer Spielfigur beratend zur Seite, denn die hat es wirklich in sich. Nicht umsonst ist Ape Escape das erste Spiel, das ein Analog-Pad unbedingt zum Spielen benötigt. Während ihr mit dem linken Stick die Laufrichtung festlegt bzw. unter Zuhilfenahme der R1-Taste eine Sprungattacke in selbige vollführt, dient der rechte nämlich für die Schlagrichtung der gewählten Waffe. Auch kommt die nahezu in Vergessenheit geratene L3-Taste, die durch Herunterdrücken des Analog-Plöppels betätigt wird, zum Tragen und löst das Ducken oder im gewässerten Zustand unseres Helden das Tauchen aus. Den Standard-Tasten fällt hingegen die Funktion eines besonderen Inventorys zu, mit dem zwischen vier Waffen blitzschnell umgeschaltet wird. So gilt es zum Beispiel erst mit einer Art Lichtschwert allerlei Feindkreaturen aus dem Weg zu räumen und anschließend einem Affen hinterherzujagen, um ihn nach einer Sprungattacke mit einem großen Schmetterlingskäscherdingfest zu machen. Da erst nach Erfüllung der geforderten Fangquote der Level als beendet gilt, wird die Suche nach zum Teil unzugänglich postierten Äffchen zu einem abendfüllenden Programm. Denn die Affen nehmen natürlich Reißaus, sobald Spike in ihre Nähe kommt, und suchen sich gemeinerweise durch fallengelassene Bananenschalen aus der Zwickmühle zu befreien.

Technik: Farbenfrohe Knuddeloptik

Die Cartoon-Stil-Grafik hinterlässt dank einer gehobenen Frame-Rate und eini-



Spektakulärer Fang

ger spektakulärer Lichteffekte ein ausgewogenes Bild. Weiterhin verdient die gelungene Kameraführung, auf die der Spieler mit Hilfe des Steuerkreuzes jederzeit Einfluss nehmen darf, durchaus großes Lob.

Erster Eindruck: Großes Potential

Aufgrund des wohl durchdachten Grundkonzepts und der äußerst gelungenen Steuerung kann Ape Escape als Geheimtipp im Jump&Run-Genre gehandelt werden. Da aber in puncto Leveldesign anfangs keine großen Überraschungen geboten werden, halte ich mich mit allzu euphorischen Versprechungen noch zurück. (Mario)

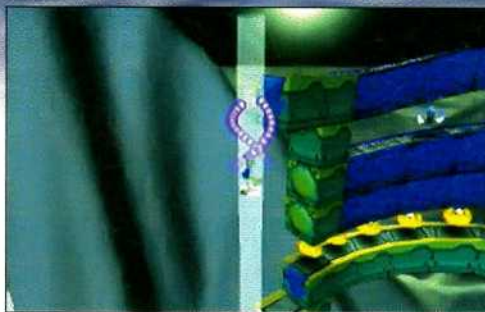
PlayStation

Herstellen: SCEE
Fakten: 25+ Levels, Dual Shock, Analog-Pad
Erscheint: 3. Quartal

Erster gut Eindruck



Der Tod lauert überall: Auch die Mönche trachten nach dem Leben des Helden.



Beam me up, Scotty: Ein Transporter-Strahl befördert den Helden auf eine andere Ebene des Levels.



Die letzte Rettung: Ist eure Situation aussichtslos, dürft ihr ohne Verlust eines Lebens die Stage erneut beginnen.

Lode Runner 3-D

Nintendo 64 Geschicklichkeit Mit Lode Runner 3-D startet ein wahrer Videospiel-Klassiker sein (pseudo-) dreidimensionales Comeback. Dabei wurde das bewährte Spielprinzip komplett beibehalten.

Alten Zocker-Veteranen wird das Herz bei dem Videospiel-Titel Lode Runner höher schlagen. 1983 betrat das zweidimensionale Geschicklichkeitsspiel auf Commodores C64 zum ersten Mal die virtuelle Videospiele-Welt. Wie groß der Erfolg des Titels war, zeigen die damals wie Pilze aus dem Boden schießenden Lode-Runner-Klons, die die Qualität des Originals jedoch zumeist nicht erreichten. Der Boom riss dann schließlich Ende der 80er-Jahre plötzlich ab. Vor gut einem Jahr machte sich das eher unbekanntes Programmiererteam Big Bang Software, das seinen Sitz in Seattle hat, daran, den Klassiker in die dritte Dimension zu verfrachten. Unter den wachsamen Augen des Erfinders des Original-Titels, Doug Smith, werkelt die Mannschaft etwa 15 Monate lang an dem Remake, in dem der

Spieler in die Rolle des Helden steigt, der die Galaxie vor dem verrückten Imperator Monk of Pandora retten muss.

Spielablauf: Aus Alt mach Neu oder "Wo sind bloß die Leitern geblieben?"

Big Bang Software bohrte die Grafik-Engine des Klassikers ordentlich auf. Die Welt um den Polygon-Helden gestaltet sich nun vollkommen dreidimensional. Am Spielgeschehen jedoch ändert dieser Fakt kaum etwas. Die Wege, die der Lode Runner begehen darf, sind streng vorgegeben. Ihr wandert in bester Pandemonium-Manier über festgelegte Pfade, die der Protagonist nie verlässt. Eine vollkommene Neuerung ist jedoch die Kameraperspektive, die mit Hilfe der C-Buttons des Nintendo-Controllers frei be-

stimmt wird. Zusätzlich dürft ihr das Treiben des Helden dank eines flotten Zooms auch aus nächster Nähe bewundern. Diese Features sorgen für guten Überblick während der Abenteuer. Bevor ihr jedoch in ein solches startet, gilt es den Planeten auszuwählen, auf dem ihr den Puzzlespaß eröffnet. Zu Beginn ist nur eines der fünf Gestirne für euch zugänglich. Um den nächsten Himmelskörper betreten zu dürfen, müssen auf dem zuvor durchspielten Stern fünf mysteriöse Karten eingesammelt werden. So landet ihr schließlich in der ersten Stage, in der dem Lode-Runner-Kenner auf Anhieb die fehlenden Leitern ins Auge stechen. Ihr lauft mit eurem Charakter die vorgegebenen Pfade entlang und sammelt fleißig Goldstücke ein. Ziel des emsigen Schaffens ist es, eine bestimmte Menge des Edelmetalls zu erhaschen. Erst dann wird es möglich sein, in der nächsten Stage euer Abenteuer fortzusetzen. Damit das Treiben sich auf Dauer nicht zu langweilig gestaltet, haben die Programmierer dicke Felsblöcke in die Levels programmiert, die der Held mit seinen Wummern oder mit Bomben, die er im



Ein bisschen Trist: Den Hintergründen der Stages fehlt es an Animationen.

Spielverlauf findet, wegbläst. Dummerweise bauen sich die Hindernisse bereits nach kurzer Zeit wieder auf und töten den Helden, wenn sich dieser nicht oder nur wenig von der Stelle weg bewegt hat. Des Weiteren trachten böse Dämonwesen, die durch die Locations geistern, nach eurem Leben. Diesen weicht ihr aus, indem ihr ein Loch in den Boden bombt (sofern es der Untergrund zulässt) und anschließend über den Schurken hinweglauft.

Technik: Scheinbare Dreidimensionalität

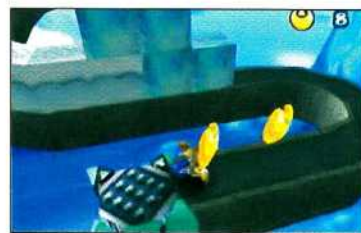
Die 3D-Engine ist sicherlich solide, jedoch beeindruckt sie, kurz vor der Jahrtausendwende stehend, kaum noch einen Grafik-Junky. Die Stages wurden relativ unspektakulär gestaltet, d.h., ansprechend animierte Hintergründe sucht man beispielsweise vergeblich. Traurigerweise ruckeln sogar die Sequenzen, die in Spielgrafik gehalten wurden. Bleibt zu hoffen, dass zumindest technisch in der PAL-Version das ein oder andere Detail noch verbessert wird.

Fazit: Solider Puzzler

Lode Runner 3-D lebt ganz bestimmt auch heute noch von seinem unnachahmlichen Flair. Es macht einfach Spaß, die immer kniffliger werdenden Rätsleinlagen zu lösen (Suchfaktor!). Leider präsentiert sich die Grafik in der uns vorliegenden Version aber nicht mehr ganz zeitgemäß. Geschicklichkeitsspiel-Fans sollten sich den Titel jedoch auf jeden Fall vormerken. (Uwe)



Eine Spielfigur wird erwachsen: Aus dem Pixelwesen des Klassikers ist mittlerweile ein stattlicher Polygonheld geworden.



Das berühmte Eichhörnchen: Fleißig muss der Lode Runner Goldstücke einsammeln, um die nächste Stage zu erreichen.



Rundumblick: Die Kameraperspektive lässt sich dank der C-Buttons jederzeit beliebig von euch verändern.



Burn, Baby: Vorsicht beim Betreten der roten Bodensegmente, da diese verteuftelt heiß sind.

Nintendo 64

Hersteller Big Bang Software
 Fakten Rumble-Pak, 64Mbit,
 100+ Levels, Modulspeicher
 Erscheint: 3. Quartal

Erster gut Eindruck



Anfängerfreundlich: Mit nur zwei Aktionstasten lassen sich astreine Dribbelmanöver, Zweikämpfe und schnelle Pässe herausspielen.

UEFA Striker

PlayStation/DC Fußball Infogrames beschert uns einen ersten frühen Einblick in einen vielversprechenden Versuch, EAs FIFA '99 vom Fußballthron zu stürzen.

Mit UEFA Striker startet Infogrames gleich in zweifacher Hinsicht einen Durchbruchversuch. Zum einen wird diese umfangreiche Fußballsimulation das erste Spiel seiner Art sein, das auch für Dreamcast erscheint. Zum anderen soll mit diesem Produkt Electronic Arts der Kampf um den Fußballthron im Softwaregeschäft angesagt werden. Deshalb hat Infogrames die Original-UEFA-Lizenzen eingekauft, die zur Benutzung der Original-Spielernamen und -Mannschaften berechtigen. Daher werden euch insgesamt 51 Teams mit ihren aktuellen Spielerlisten zur Verfügung stehen, die in sechs nicht authentischen, aber dennoch nach modernen Maßstäben konzipierten Stadien auflaufen. Die Steuerung soll nach offiziellem Statement von Infogrames sehr anfängerfreundlich gestaltet sein. Dem Beginner stehen zu Beginn zwei Aktionstasten auf dem Pad zur Verfügung, über die er passen und schießen kann. Hat sich der Spieler mit der Steuerung vertrauter gemacht, steht es ihm offen, weitere Aktionen, zum Beispiel das Köpfen, auf das Pad zu legen. Dadurch ist sichergestellt, dass der Spieler jederzeit mit den höheren Spieltempi Schritt hält. Als kleinen Gag wird UEFA Striker erst nach einem bestandenen Testspiel, in



Abgefangen: Den Abstoß eures Goalkeepers fängt das gegnerische Mittelfeld ohne Probleme ab.

dem der Zocker sein Wissen über die Grundzüge des Spiels mit dem runden Leder unter Beweis stellen muss, spielbar sein. Habt ihr diese kleine Hürde erfolgreich genommen, stehen euch fünf Spielmodi zur Auswahl, der Liga-, der Classic-Match-, der European-Nations-Cup-, der Territories-Cup und der International-Cup-Modus. Habt ihr euch entschieden, heißt es nur noch auf den Anpfiff zu warten. (Georg)

PlayStation

Hersteller: **Rage**
Fakten: **51 Mannschaften,**
Dual Shock
Erscheint: **k.A.**

Erster k.A.
Eindruck

Dreamcast

Hersteller: **Rage**
Fakten: **51 Mannschaften,**
PuruPuru
Erscheint: **k.A.**

Erster k.A.
Eindruck



Kameraperspektive: Dank dem Weitwinkelobjektiv der Kamera verliert ihr in keiner Situation die Übersicht über das Geschehen.

Spiel
Ecke
.de

bequem und günstig Videospiele einkaufen

Gratis

EMP
Katalog

... more than
shirts & music



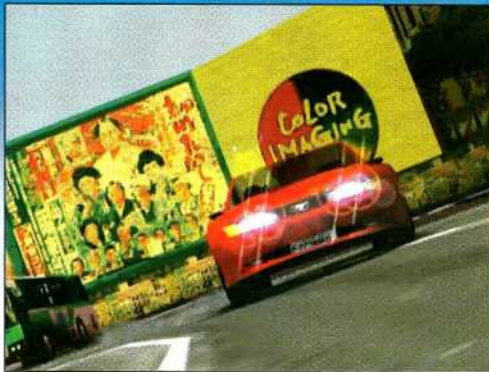
Playstation Games
CDs · LPs · MCs
Videos · Movies
Band Merchandise
Fun Shirts
Film Shirts
Streetwear
Accessoires
Poster · Sticker
u.v.m.

Jetzt neu!
Gratis anfordern:

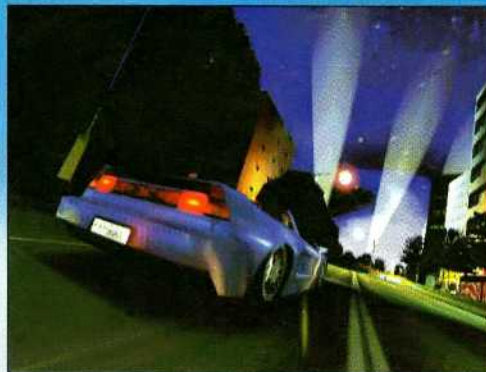
(05 91)
91 43 11
Fax: (05 91) 9143 20

www.emp.de
mailbox@emp.de

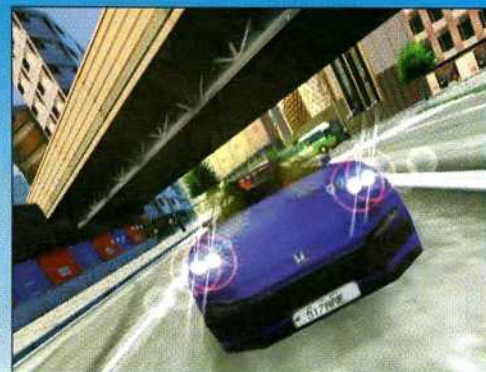
Ja! Ich möchte kostenlos das EMP Katalog!
ABSCHLEICHEN! ABSCHLEICHEN!
EMP · Postfach 1721
49803 Lingen
Stichwort:
"Mega Fun"



Ganz schön schräg: Im Replay-Modus werden die Hetzjagden durch die Kamerawinkel cineastisch aufbereitet.



London bei Nacht: Die Rennen finden zu unterschiedlichen Tageszeiten statt.



Das Ohr wird's danken: Die musikalische Untermalung deckte das gesamte Spektrum von Techno bis Rock ab.

Metropolis Street Racer

Dreamcast Rennspiel Der neueste Renner der englischen Softwareschmiede Bizarre Creations soll Dreamcast bereits bei seinem Verkaufsstart in Europa auf die Überholspur katapultieren.

Die englische Softwareschmiede Bizarre Creations feierte mit ihren beiden Formel-1-Simulationen für die PlayStation riesige Erfolge. So wurden bis zum heutigen Tage beispielsweise mehr als zwei Millionen Exemplare des ersten Racers weltweit verkauft und Formel 1 '97 überbietet diese Traummarke sogar noch leicht. Betrachtet man diese Zahlen und die überdurchschnittlichen programmier-technischen Qualitäten, die die beiden Produkte aufweisen, dürfte man auf das neueste Projekt des Teams gespannt sein, das im September gleichzeitig mit dem Europa-Launch von Segas neuer Power-Konsole veröffentlicht wird.

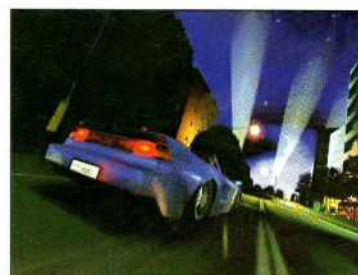
Spielablauf: Rasante Hetzjagden durch imposante Häuserschluchten

Nachdem euch das in Spielgrafik gehaltene Intro bestens in das Geschehen eingeführt hat, stehen euch zwei unterschiedliche Spielmodi zur Auswahl. Der Gang-Battle-Mode ist eine Art Story-Modus, in dem ihr euch für eine Straßen-Gang eurer Wahl entscheidet, um anschließend heiße Duelle gegen verfeindete Banden der Stadt zu bestreiten. Weitere Details zu diesem Modus wollte man uns leider noch nicht verraten. Neben dieser ungewöhnlichen Spielvariante steht euch der genreübliche Arcade-Modus zur Verfügung. Ihr startet in einem Feld von mindestens 15 Fahrzeugen und donnert durch drei Stadtteile einer Metropole.

Dabei gilt es den Platz an der



Frisch geputzt: Dank eines zweiten Modells, das über das Grundgerüst des Fahrzeugs gelegt wurde und nur für die Berechnung der realistischen Lichteffekte verantwortlich ist, wirken die Boliden noch authentischer.



Mit viel Liebe zum Detail: Die Fahrzeuge wurden sehr authentisch modelliert.



Höher, schneller, weiter: Die Boliden wurden aus 1000 Polygonen zusammengesetzt.

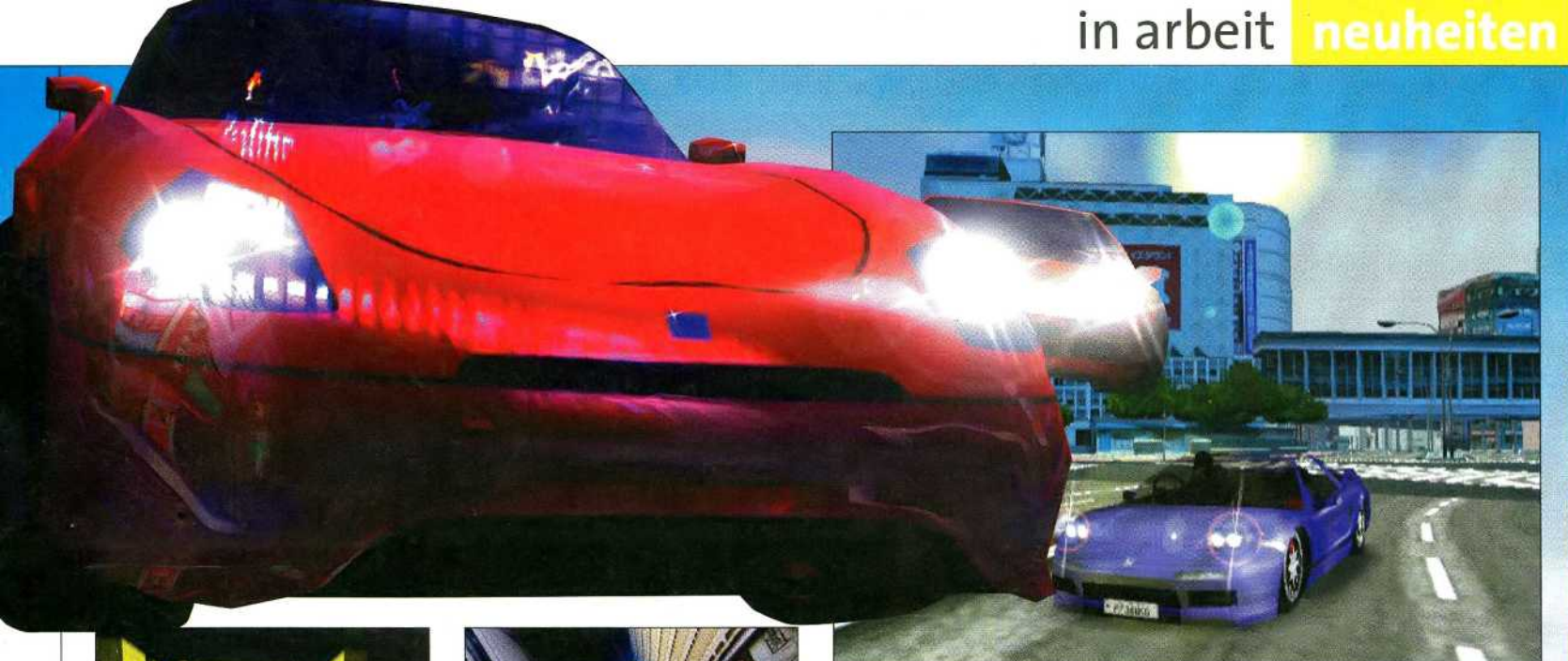
Sonne zu erreichen, um Bonus-Fahrzeuge oder -Abschnitte freizuschalten. Natürlich dürft ihr vor dem Wettkampf im Time-Trial-Mode einige Runden ohne die starke Konkurrenz absolvieren und euch somit bestens auf die kommenden Geschehnisse vorbereiten. Habt ihr euch schließlich für ein Event entschieden, gilt es einen Boliden auszuwählen. Bei den real existierenden PS-Monstren schlägt jedem auto-begeisterten Rennspiel-

Fan das Herz höher. Ihr dürft, zumindest virtuell, Platz am Steuer eines Mercedes SLK, eines TVR, eines Alfa Romeo Spider, eines Fiat Barchetta, eines Honda NSX oder eines Renault Cabrio nehmen. Insgesamt sicherte sich das Unternehmen 13 verschiedene Fahrzeughersteller und erhielt somit Original-Lizenzen für mehr als 25 Boliden. Festgurgelt in einem Traumauto landet ihr in einer der drei Metropolen London, San Francisco oder Tokio. Absolut realitätsnah lacht euch natürlich in Bizarre Creations' Racer nicht bei jedem Rennen die Sonne ins Gesicht. Die Rennduelle finden auch bei strömendem Regen, dichtem Nebel oder anhaltenden

Computergesteuerte Entwicklungshilfe

Hier seht ihr, wie Städte und Fahrzeuge dank spezieller Programme am PC entstanden sind. Die Fahrzeuge liegen im fertigen Programm in zwei verschiedenen Modellen vor. Dem normalen Grundgerüst des Fahrzeuges wurde ein Gerüst übergestülpt, das für die real erscheinenden Lichteffekte verantwortlich ist. Ein weiteres Tool hilft den Programmierern das Fahrverhalten der Boliden authentisch in das Spielgeschehen einzubinden.





Anschlappen und loslegen: Natürlich dürfen rasante Tunnelfahrten auch in Bizarre Creations' neustem Racer nicht fehlen.

dem Schneefall statt. Selbstverständlich nehmen die veränderten Wetterverhältnisse unterschiedlich starken Einfluss auf das Fahrverhalten eures PS-Monsters.

Technik: MSR besitzt das Potential zum Race-Leader

Im Rahmen unseres Firmenbesuches bei Bizarre Creations in Liverpool wurde uns anschaulich verdeutlicht, welch enorme Arbeit bereits vor der eigentlichen Programmierung des Titels vom Team verrichtet werden musste, um das Ziel, einen realistischen Racer zu programmieren, bei dem ihr durch drei absolut authentisch gestaltete Metropolen rund um den Erdball düst, zu erreichen. Zunächst mussten die Großstädte von der Crew besucht werden.

Der virtuelle Stadtführer: Während der flotten Fahrten besucht ihr drei unterschiedliche Stadtteile der jeweiligen Metropole.

Dabei wurden von jedem Straßenzug Hunderte von Bildern geschossen, die als Vorlage für die Ingame-Schauplätze dienten. Ergebnis der Recherche: Es lagern mittlerweile rund 32.000 Farbfotos der Millionenstädte in den Büroräumen des Unternehmens. Des Weiteren dienen Luftaufnahmen der Ballungszentren als auch handelsübliche Reiseführer zusätzlich der pixelgenauen Darstellung. Anhand dieser Schilderung dürfte es euch nicht verwundern, dass die komplette Digitalisierung der drei Stadtteile einer Metropole, die während der Hetzjagden bereist werden, etwa drei Monate benötigt hat. Doch nicht nur die Schauplätze wurden authentisch digitalisiert, sondern auch bei der Programmierung der Fahrzeuge stand der

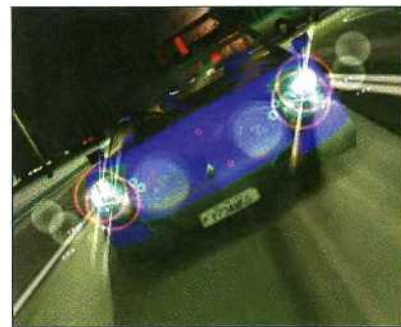
Dauerspaß: Dem emsigen Piloten winken nach erfolgreichen Fahrten Bonus-Vehikel und sogar ein neuer Stadtteil.

Realismus im Vordergrund. So wurden die Angaben der Automobilhersteller, wie Beschleunigung, Durchzug und Endgeschwindigkeit, 1:1 übernommen. Viel wichtiger war es den Machern jedoch, dem Spieler ein realistisches Fahrgefühl zu vermitteln. Dazu wurden kurzerhand einige der Boliden, die ihr im Spiel wiederfindet, vom Team bei diversen Autoverleihen ausborgt und ausgiebig Probe gefahren. Die Fahrerfahrungen dieser „amüsanten Stunden“ (Originalton Brian Woodhouse) werden von Matt Birch, der sich um die Fahrphysik der Boliden kümmert, genauestens analysiert und in die Rennsimulation eingebaut. Ein eigens entwickeltes Tool berechnet während der Fahrt in Echtzeit das Verhalten des Fahrzeuges an vier Punkten des Boliden (an den Achsen).

Fazit: Ein Kult-Racer steht in den Startlöchern

Wenn die fertige Verkaufsversion das hält, was die frühe Alpha-Version bereits jetzt verspricht, dürfte neben den hauseigenen Software-Krachern à la Sega Rally 2 auch Bizarre Creations' Metropolis Street Racer seinen Teil dazu beitragen, dass Segas Dreamcast im September auch in unserem Lande einen erfolgreichen Launch erlebt. (Uwe)

Die Straße lebt: Während der Rennen düst ihr durch den pulsierenden Verkehr der Großstädte.



Original oder Fälschung?

Am Beispiel dieser Location lässt sich hervorragend erkennen, mit wieviel Liebe zum Detail die Programmierer die Schauplätze digitalisiert haben. Selbst einige Werbetafeln wurden 1:1 in das Spiel integriert.



Wusstet ihr schon ...?

...dass ein Mitarbeiter der Firma Bizarre Creations beim Fotografieren eines Hauses in San Francisco beinahe von der Polizei festgenommen worden wäre, weil sich ein Anwohner des Gebäudes durch diese Aktion belästigt fühlte?



Geschicktes Produkt-Placement: In Tokio begegnet ihr Segas Maskottchen Sonic.



Endspurt: Die Fertigstellung von Metropolis Street Racer befindet sich im Endstadium. Bereits zwei der insgesamt drei Metropolen sind komplett digitalisiert.

Dreamcast

Hersteller: Bizarre Creations
 Fakten: 20+ Fahrzeuge, Puru-Puru-Pak, Vier-Spieler-Modus
 Erscheint: 23. September

Erster super Eindruck



Matt Birch ist Lead-Coder bei Bizarre Creations. Er sorgt für das realistische Fahrverhalten der Boliden.

Liverpool im April des Jahres 1999. In der englischen Arbeiterstadt scheint alles seinen gewohnten Gang zu gehen. Kaum jemand weiß, dass in unscheinbar wirkenden Büroräumen mitten in der Innenstadt derzeit die Mannen von Bizarre Creations fleißig an einem neuen Racer werkeln, der alle vergleichbaren Renner in den Schatten stellen soll. Im Zuge der Präsentation des brandheißen Dreamcast-Titels, der zum PAL-Verkaufstart der Konsole erscheinen wird, durften wir einen Blick hinter die Kulissen werfen und dem sympathischen Team einige Fragen zu ihrem Projekt stellen.



Traumkarossen: Bizarre Creations erwarb die Lizenzen für mehr als 25 unterschiedliche Fahrzeuge von zwölf großen Automobilherstellern.

Zukunftsmusik: Dieses Cabrio der Firma Renault ist der Traumwagen von Matt Birch, Lead-Coder von Bizarre Creations.



Mega Fun: Von welchen Rennspiel-Titeln ließen Sie sich bei der Entwicklung von Metropolis beeinflussen?

Brian Woodhouse: In erster Linie profitierten wir von den Erfahrungen, die wir bei der Programmierung der Formel-1-Racer gewonnen hatten. Doch auch Racing-Highlights wie Gran Turismo oder die Ridge-Racer-Serie gehören zu unseren absoluten Lieblingstiteln.

MF: Wird der Titel auf Windows-CE-Ebene programmiert?

BW: Nein.

MF: Mit welchen Besonderheiten wird Metropolis aufwarten?

BW: Wir bieten auch vier menschlichen Piloten das Vergnügen, gleichzeitig im virtuellen Cockpit Platz nehmen zu dürfen. Dabei müssen in puncto Detailreichtum und Geschwindigkeit der flüssigen 3D-Engine des Ein-Spieler-Modus' keine

Abstriche gemacht werden. Des Weiteren soll die sehr realitätsnahe Unterstützung des Puru-Puru-Paks den äußerst authentischen Gesamteindruck des Titels abrunden. Last but not least wird der Story-Modus, über den wir derzeit noch nicht allzu viel preisgeben möchten, auch auf lange Sicht für Spielspaß sorgen.

MF: Was denken Sie über die Hardware des Dreamcast? Ist es wirklich so einfach auf Segas neuem Flaggschiff gute Ergebnisse bei der Programmierung von Spielen zu erzielen, wie es allgemein behauptet wird?

BW: Absolut richtig! Segas Hardware ist sehr gut strukturiert, so dass auch mit vergleichsweise geringem Programmieraufwand überdurchschnittlich gute Ergebnisse erzielt werden. Zusätzlich ist eine DC-Konvertierung eines Arcade- oder PC-Titels (und umgekehrt) absolut problemlos zu vollführen, was der Konsole weitere Vorteile verschafft.

MF: Heißt das, dass Metropolis auch für andere Konsolen oder für den PC erscheinen wird?

BW: Ja, vielleicht (lacht). Wir sind unabhängig von Spieleplattformen und werden daher auch Programme für andere Systeme programmieren. Ob das der Titel Metropolis sein wird, bleibt abzuwarten.

MF: Neben Dreamcast wird wohl auch Sonys neue Konsole den Markt der Zukunft bestimmen. Wie sehen Sie den Fortgang der Videospiele-Branche?

BW: Ja, die nächste PlayStation scheint wirklich eine tolle Maschine zu werden, wenn man die ersten Verlautbarungen Sonys betrachtet. Wichtig für beide Konsolen ist jedoch, wie sie im Markt platziert werden und welche Zielgruppe mit dem jeweiligen Produkt angesprochen wird. Ein weiterer wichtiger Faktor im Kampf um die Spitze wird der Preis sein, zu dem Sonys Multimedia-Konsole angeboten wird. Sicher ist auf jeden Fall, dass uns eine aufregende Zukunft bevorsteht.

MF: Welche Konsole wird Ihrer Meinung nach am Ende die Nase vorn haben?

BW: Noch ist leider nicht sehr viel bekannt über Sonys neue Konsole. Ich glaube jedoch, dass Dreamcast auf jeden Fall einen Preisvorteil von mindestens 200 DM haben wird. Wenn Sega ein qualitativ und quantitativ gutes Angebot an Software-Titeln bietet und den Zeitvorteil nutzt, wird Dreamcast mit absoluter Sicherheit eine sehr wichtige Rolle im Theater der Großen spielen.

MF: Sie sprachen bereits zu Anfang des Gesprächs Ihre beiden Formel-1-Simulationen für die PlayStation an, mit denen Sie große Erfolge feierten. Was sagen Sie zu Formel 1 '98, für das Sie nicht mehr verantwortlich waren?

BW: Es ist nicht fair, über Produkte anderer Softwareunternehmen zu urteilen. Aber mal ganz ehrlich. Ich war schon etwas enttäuscht vom dritten Teil der F1-Serie!

MF: Welches ist ihr derzeitiges Lieblingsspiel?



„Segas Dreamcast wird mit absoluter Sicherheit eine sehr wichtige Rolle im Theater der Großen spielen.“

BW: Ich bin absolut fasziniert von Sonic Adventure. Außerdem spiele ich gerne Ridge Racer Type 4, das vor allem grafisch vollkommen überzeugt.

MF: Vielen Dank, Mr. Woodhouse!



Kats Sato, Produzent von Metropolis, unterstützte bereits Saturn-Titel wie Sonic 3D: Flickies' Island.

Hintergrund: Wer sind Bizarre Creations?

Der Programmierer Martyn Chudley gründete vor mehr als elf Jahren im englischen Liverpool die Softwareschmiede Bizarre Creations. Er produzierte Spiele für Commodores Heimcomputer C64, den Atari ST, den Amiga und Segas Mega Drive. Das Unternehmen beschäftigt derzeit 25 Personen, die in zwei Abteilungen untergliedert sind.



Die Spiele-History:

Jahr	Titel	Plattform	Genre
1988	Combat Crazy	Commodore 64	2D-Action-Shooter
1990	The Killing Game Show	Amiga & Atari ST	Action
1991	Fatal Rewind	Mega Drive	Action
1993	Wiz 'n' Lizin the Frantic Wabbit Wescue	Mega Drive	Jump & Run
1996	Formula 1	PlayStation & PC	Rennspiel
1997	Formula 1 '97	PlayStation & PC	Rennspiel
1998	Newman Haas Racing	PlayStation & PC	Rennspiel

Die Zukunft:

Jahr	Titel	Plattform	Genre
09.09.99	Metropolis Street Racer	Dreamcast	Rennspiel
2000	Furballs	Dreamcast & PC	3D-Action-Adventure

PlayStation Games: der komplette Check durch's Game Universe.
Mit News, Tips, Special Rankings und 'ner Menge Background zu Deiner PlayStation-Konsole.
Ab 21.4. für 5,99 DM am Kiosk.

> Wissen ist Macht.





Kampf ums Überleben: In den „Last-Man-Standing-Matches“ wird so lange gekämpft, bis nur noch ein Auto übrig ist.



Stoßstange an Stoßstange: Wer allzu oft mit seinen Gegnern kollidiert, verbeult sich die Karosserie.



Abgedrehte Kurse: In Tiefgaragen geht es genauso zur Sache wie auf einem riesigen Flugzeugträger.

Demolition Racer

PlayStation Rennspiel Nach den Erfolgen von Test Drive 5 und Test Drive 4x4 gönnt sich Accolade keine Pause und präsentiert eine neue Blechschlacht mit Benzin vernichtenden Amischlitten.

Electronic Arts gehört mittlerweile zu den absoluten Riesen im Video-Spiel-Business. Alleine im letzten Geschäftsjahr konnte die kalifornische Firma einen Umsatz von 1,8 Milliarden Mark verzeichnen. Seit dem Gründungsjahr 1982 verfolgt Electronic Arts konsequent eine Strategie, wie kaum ein anderer Software-Hersteller verfährt. Erfolgreiche Titel werden aufgekauft und in regelmäßigen Abständen mit Updates versehen. Dieses Erfolgsprinzip wird seit Anfang der 90er-Jahre mit der EA-Sports-Reihe à la NHL, NBA, FIFA-Soccer etc. betrieben, nicht zuletzt auch bei der Rennspiel-Serie Test Drive. Letztere wird übrigens vom Pitbull-Syndicate-

Team produziert, die bei Accolade unter Vertrag stehen und schon für sämtliche Test-Drive-Teile verantwortlich waren. Ihr neuestes Projekt Demolition Racer soll direkt auf diese Erfolge aufbauen, insgesamt aber im Wesentlichen Blechschäden bieten.

Spielablauf: Blechschaden durch Dachschaden

Wenn Pitbull-Syndicate einen Racer entwickelt, bleibt keine Karosserie in Takt. So auch bei Demolition Racer. Egal welches Fahrzeug ihr aus 16 sofort wählbaren Bezinressern wählt, am Ende des Rennens wird voraussichtlich nicht mehr viel davon ins Ziel kommen.

Der Fuhrpark reicht von „normalen“ Straßenautos über Musclicars wie Ford Mustang bis hin zu den typisch amerikanischen Asphaltchiffen des Kalibers Dodge. Neben der zwar nicht üppigen, aber ausreichenden Fahrzeugauswahl gibt es in den Standard-Modi Arcade und Simulation zwölf unterschiedliche Strecken mit Mirror-Funktion. Dabei werden euch natürlich allerlei Hindernisse, wie Wasser, Matsch oder Öl-Pfützen, das Leben schwer machen. Damit Demolition



Rauchende Boliden: Nach zu vielen Feindkontakten macht irgendwann auch der härteste „Made-in-USA-Wagen“ schlapp. Bis es soweit ist, muss man allerdings sehr auf den Straßen gewütet haben.



Super-Bowl: Haben sich erst einmal die Wagen so verkeilt, dauert es eine Weile, bis wieder aufeinander losgegangen werden kann.



Staubige Pisten und schwere Jungs: Demolition Racer ist ein typisches Pitbull-Spiel mit amerikanischen Boliden der Marke „20 Liter auf 100 Kilometer“.



Ready for Takeoff: Den Afterburner sollte man so nicht zünden, denn dann heißt es aussteigen. Wie stark sich Beschädigungen auswirken, hängt davon ab, welchen Modus man spielt.



Idyllischer Ausblick: Animierte Streckenobjekte, wie diese Ballons im Hintergrund, gehören bei Demolition Racer dazu. Manchmal beeinflussen sie auch das Spielgeschehen.

Wusstet ihr schon ...?

...dass Test Drive zu den erfolgreichsten Spielen für die alten Homecomputer C64 und Amiga gehört?



LowRes erkauf tolle Effekte: Optisch ging Accolade einen Kompromiss zwischen Auflösung und Grafikeffekten ein.

Racer auch etwas Neues zu bieten hat, sorgen animierte Objekte, die mitunter auf die Strecken fallen, für Stress. Ähnlich wie bei Test Drive 5 sind die Rundkurse mit raffinierten Abkürzungen und alternativen Routen gespickt. Daneben wird es noch einen "Last-Man-Standing-Modus" geben, der direkt aus Destruction Derby entlehnt wurde. Dort gilt es, in einem abgegrenzten Areal unter 16 Fahrzeugen als Letzter übrig zu bleiben bzw. alle anderen so schnell wie möglich in Blechklumpen zu verwandeln.

Technik: Schöne Effekte, doch nicht mehr zeitgemäß

Auf den ersten Blick sieht Demolition Racer wie Test Drive 5 in LowRes aus. Einige neu hinzugekommene Effekte, beispielsweise die starken Beschädigungen mit Feuer- und

Rauch-Animationen, ließen eine Darstellung in einer höheren Auflösung nicht zu. Respektabel ist hingegen die Darstellung von bis zu 16 Fahrzeugen auf dem Bildschirm gleichzeitig ohne sichtliche Geschwindigkeitseinbußen. Besonders beeindruckend erscheint die Flugzeugträger-Strecke, die sich eben auf einem riesigen Flugzeugträger befindet. An guter Musik wurde wie bei allen Pitbull-Spielen nicht gespart. Eigens für den Soundtrack wurden wieder teils bekannte, teils hoffnungsvolle Bands angeheuert, um Demolition Racer die passende Untermalung zu liefern. Fear Factory und Empirion sind nur zwei der Rock- und Techno-Gruppen, die man hören wird.



Heißer Gummi: Geht man zu heftig auf die Eisen, dann hinterlassen die Reifen deutliche Spuren auf dem Asphalt.



Hier sind gute Stoßdämpfer gefragt: Satte Sprünge gehören natürlich für einen Racer mit Fun-Einschlag zum guten Ton.



Streckenauswahl schwer gemacht: Neben stark verwinkelten Straßenkursen warten auch einige „Ovale“ auf euch.



Leichenbestatter: Wer mit diesem Flaggschiff auf Tour geht, muss die Kurven schon richtig anbremsen, um überhaupt durchzukommen.

Erster Eindruck: Die Mischung stimmt, aber die Technik nicht

Demolition Racer ist ohne Frage ein typisches Pitbull/Accolade-Produkt. Ein Rennspiel mit Fun-Racer-Elementen ohne viel Tiefgang, das trotzdem eine Menge Spielspaß und Kurzweil verbreitet und daher sicher wieder viele Anhänger finden wird. Technisch bleibt der Titel leider hinter den vielen modernen Racing-Titeln für die PlayStation zurück und muss bis zum Start im Herbst dieses Jahres noch ordentlich zulegen, um eine Chance gegen Gran Turismo 2 und Konsorten zu haben. (Swen)

Crash-Test

Pitbull-Syndicate legte bei der Entwicklung von Demolition Racer besonderes Augenmerk auf eine authentische Beschädigung der Fahrzeuge.



Zu Anfang ist euer Wagen zwar verbeult, was sich jedoch nicht negativ auf das Fahrverhalten auswirkt. Fängt er dann an zu brennen, behindert das eure Sicht, bis er schließlich ganz den Geist aufgibt.



Bayern-3-Stau-Pilot: Bis zu 16 Fahrzeuge ohne Geschwindigkeitsverlust tummeln sich auf den Straßen von Demolition Racer.

PlayStation

Hersteller: Accolade/Electronic Arts
 Fakten: 12 Strecken,
 Mirror-Funktion, Dual Shock
 Erscheint: 3. Quartal

Erster gut Eindruck



Wie im Kino: Sämtliche Szenarien sind aus der Filmvorlage bekannt und mit individuellen Gefahren gespickt.



Festgebissen: Durch wütende Beißattacken verkeilen sich die animalischen Widersacher schnell ineinander.



Geheimniskrämerei: Die Macher versprechen viele erspielbare Boni, zum Beispiel vier weitere Dinosaurier.

Warpath: Jurassic Park

PlayStation Bear em Up Nach Primal Rage betreten Dinosaurier zum zweiten Mal den Prügelring.

Die Jurassic-Park-Lizenz hat zwar nicht den extrem hohen Kultfaktor wie Star Wars, aufgrund des hohen Bekanntheitsgrades der Dino-Parade stellen Videospiele-Adaptionen dennoch ein lukratives Geschäft dar. Aus diesem Grund gaben der Lizenzhalter Dreamworks und die Vertriebsfirma Electronic Arts einen waschechten 3D-Klopper in Arbeit, bei dem sich die Jurassic-Park-Helden gegenseitig zerfleischen.

Spielablauf: Primal Rage lässt grüßen
Erinnert ihr euch noch an die digitale Dinosaurier-Fehde Primal Rage von Time Warner Interactive? Genau in diese spielerische Kerbe schlägt auch Warpath, jedoch mit dem entscheidenden Vorteil der Jurassic-Park-Lizenz sowie einer dreidimensionalen Grafik. Insgesamt 14 Dinosaurier ziehen in die Schlacht, wobei anfangs nur zehn auswählbar sind. Das Feld rekrutiert sich aus Fleisch- und Pflanzenfressern, wie

dem T-Rex oder dem Triceratops. Während man für die grafische Gestaltung Paläanthropologen zu Rate zog, nahmen es die Designer beim Aktionsrepertoire logischerweise nicht so genau. Jede Urzeitexse verfügt über allerlei Kampfaktionen, zum Beispiel Treten, Schlagen, Beißen, Specialmoves und Combos. Ist das Rage-O-Meter gefüllt, zelebriert man außerdem noch einen verheerenden Supermove. Sämtliche Kämpfe finden vor bekannten Filmszenarien statt, beispielsweise dem Embryo-Labor. Teilweise wurden die Areale mit in das Gameplay einbezogen. Die elektrischen Zäune des T-Rex-Geländes sorgen bei Berührung für einen empfindlichen Elektroschock. Um wieder Lebensenergie zu tanken, besteht die Möglichkeit, herumlaufende Menschen als Snacks zu missbrauchen.

Technik: Verwendung neuester Tricks

Die Macher von Black Ops profitierten bei der aufwändigen Gestaltung der Dinosaurier von Sonys neuesten Grafiktools. Mittels des neuartigen Hierarchal-Modeling-Data-Verfahrens (HMD) konstruierten sie ein besonders feines Polygongerüst mit ca. 750 Polygonen pro Dino sowie einer feinen Texturoberfläche, die sie spielend einfach mit Lichteffekten in Echtzeit überziehen können. Der Soundbereich bietet des Weiteren die orchestrale Filmmusik, die sich automatisch der jeweiligen Spielsituation anpasst, spricht sobald sich die Lebensenergie dem Ende neigt, spielt die Musik besonders dramatisch auf.

Erster Eindruck: Großes Hit-Potential

Aufgrund der attraktiven Lizenz und des beständig hohen Niveaus von Dreamworks-Produkten darf man große Dinge von diesem Dino-Klopper erwarten, vorausgesetzt es gelingt den Programmierern, die Thematik in ein ansprechendes Gameplay zu verarbeiten. (Ulf)



Vielseitig: Egal ob Arcade-, Survival- oder Team-Modus, Warpath bietet alle bekannten Spielmodi plus einen lehrreichen Gang durch das virtuelle Museum.



Für den Hunger zwischendurch: Herumstreunende Menschen pöppeln den Energievorrat wieder etwas auf, sobald man sie vernascht hat.

PlayStation

Hersteller: Dreamworks/EA/Black Ops
 Fakten: 14 Dinosaurier, Dual Shock
 Erscheint: Herbst '99

Erster k. A. Eindruck

unverbindl. Preisempfl.
DM 19,99

P-108 VISION PAD COLOURS
 Bringt Farbe ins Spiel!

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

SV-1128 DEXDRIVE PSX
 Das Management-Genie

- Ermöglicht das Speichern von Spielständen von der PSX Memory Card auf einen PC
- Verwalten der vorhandenen Memory Cards: Kopieren, formatieren und löschen
- Laden Sie Spielstände von Internet-Seiten und News-Groups



unverbindl. Preisempfl.

DM 79,99

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Expendable

Dreamcast/PlayStation Jump & Shoot Rage lässt es mächtig krachen! Gleich drei Spiele-Plattformen werden von der englischen Softwareschmiede mit einem Contra-Klon versorgt.

Expendable ist ein reinrassiges Jump & Shoot, das sich am ehesten mit Games à la C: The Contra Adventure vergleichen lässt, das Ende letzten Jahres in den USA erschienen ist und mit diesem letzten Teil einen herben Untergang einer glorreichen Serie erlebte, die Mitte der 80er-Jahre als Arcade-Titel ins Leben gerufen wurde. Der Höhepunkt der Saga wurde 1992 mit der Super-Nintendo-Version Super Probotector erreicht, das heute jedoch nur die wenigsten Spieler kennen dürften. Doch zurück zum artverwandten Expendable, dessen Coder sich sichtlich bei der Programmierung des Titels von Konamis Contra-Serie beeinflussen ließen. Interessanterweise entschied sich das Software-Unternehmen dafür, den Titel für Segas Dreamcast, Sonys PlayStation und den PC zu veröffentlichen.

Spielablauf: Fette Waffen und gewaltige Explosionen
Expendable bietet dem Spieler riesige Locations, durch die er seinen Helden in vollkommener Bewegungsfreiheit steuert. Den Protagonisten sieht ihr dabei aus der

Third-Person-Perspektive. Eine Ego-Ansicht steht euch aller Voraussicht nach nicht zur Verfügung. So durchstreift ihr also die Locations und sammelt während der Ballerei wichtige neue Munition ein. Des Weiteren findet ihr neue Ballermänner, mit deren Hilfe ihr die Gegnerscharen von der Bildfläche putzt. Die Armeen der Widersacher bestehen aus fiesen Roboterwesen, die ihrerseits mit futuristischen Wummen ausgestattet sind. Laut den Entwicklern sollen die Aggressoren äußerst intelligent agieren und zumeist in großen Horden angreifen.

Technik: Zumindest die Dreamcast-Version überzeugt bereits

Leider liegen uns lediglich Screenshots der Dreamcast-Version vor, und somit ist es uns derzeit nicht möglich, eine Aussage zur PS-Variante zu machen. Die Bildschirmfotos der DC-Fassung beweisen jedoch, welch grafisches Feuerwerk von den Programmierern abgebrannt wird. Ständig begegnen dem Spielerauge Schmankeleien wie Transparenzeffekte oder fulminante Explosionen.



Gigantisch: Die Mittel- und Endgegner erfordern geschickte Strategien vom Spieler.

Fazit: Noch zu früh für ein Urteil

Ein Spiel anhand einzelner Screenshots und einiger Herstellerangaben zu beurteilen, wäre natürlich absurd. Jedoch scheint der Titel das Potential zu haben, frischen Wind in das angestaubte Shooter-Genre zu bringen. (Uwe)



Virtuelle Feuergefechte: Die aggressiv agierenden Gegner greifen zumeist in großen Horden an.



Das sorgt für Überblick: Die Ansicht wechselt in einigen Locations situationsbedingt.



Hurry up! In einigen Levels gilt es ein Zeitlimit zu beachten.



Öfter mal was Neues: Die Locations wurden sehr abwechslungsreich gestaltet.



Gemeinsam sind wir stark: Expendable erlaubt es zwei menschlichen Spielern gleichzeitig die Levels zu durchlaufen.

Dreamcast/PS

Hersteller: Rage
 Fakten: analog, Puru-Puru-Pak bzw. Dual Shock
 Erscheint: 3. Quartal

Erster k. A. Eindruck

SV-1118A V3 RACING WHEEL PSX
Jedes Rennen ein Genuß

- Analoge Lenkreaktion
- Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Dual-Vibration Technologie
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar
- Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
- Analoge Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuertasten und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln
- Tasten-Umbelegungs-Funktion
- Tisch- oder Aufsitzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale



unverbindl. Preisempfl.
DM 139,99



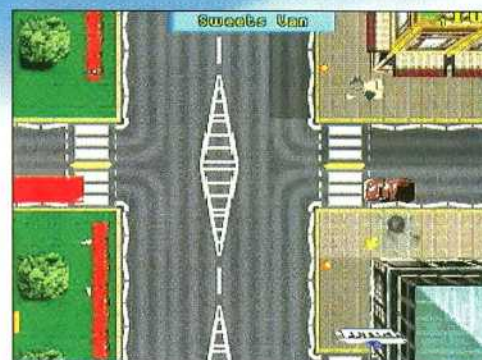
Vertrieb nur über den Fachhandel
 Interact Europe · Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
 Tel. (0 42 87) 12 51-33 · Fax (0 42 87) 12 51-36
 www.interact-europe.de



Gangsterwahl: Vier Bösewichte stehen zur Auswahl. Sie unterscheiden sich in verschiedenen Punkten. Allerdings merkte man in der Preview-Version noch nichts davon.



Auftrag: Ihr startet eure Missionen stets mit einer Anweisung des Oberbosses, der euch logischerweise erst einmal auf die Probe stellen will.



Zoom: Um an allen Ecken und Enden der Stadt die Übersicht zu bewahren, zoomt das Spiel von selbst. Allerdings habt ihr stets nur die Draufsicht zur Verfügung.

Grand Theft Auto London 1969

PlayStation Strategie Neu! Mit der ersten Mission-Expansion-CD für die PS stellt ihr erneut eure kriminelle Energie unter Beweis.

Grand Theft Auto erfreut sich weltweit einer Beliebtheit, die ihresgleichen sucht. In einigen Ländern wurde die Scheibe jedoch nur unter dem Ladentisch verkauft. Woran liegt das? Hatte man Angst, dass die Spieler nach reichlichem GTA-Konsum selbst zu Kriminellen werden würden? Oder zweifelte man wie schon so oft, dass der normale mündige Bürger die Spielfiktion nicht von der Realität unterscheiden kann? Auf alle Fälle sorgt GTA durch sein Gemisch aus Knobelei, Geschicklichkeit und Strategie für einen Heidenspaß. Ihr übernehmt stets die Rolle eines Kleinkriminellen, der vom Oberboss beauftragt, sich durch die Straßen trollt und allerlei kriminelle Taten begeht.

Spielablauf: Darf man nicht ernst nehmen

Wie schon im ersten Teil werdet ihr in 32 Levels mit speziellen Missionen versorgt, die vom Fahrzeugdiebstahl bis hin zum Banküberfall reichen. Anfangs erhaltet ihr einen detaillierten

Auftrag, den ihr euren Möglichkeiten entsprechend zu erledigen habt. Ihr lauft rülpend und pöpelnd durch die Straßen, vermöbelt nach Lust und Laune Passanten, stoppt Autos, zerrt die Fahrer heraus und macht euch mit dem neu erworbenen Gefährt aus dem Staub. Logischerweise benötigt ihr auch allerlei Feuerwaffen, um eure Aufgaben umzusetzen. Um solche zu beschaffen, muss natürlich auch erst das erforderliche Kleingeld ergaunert werden. Soviel zum Spielverlauf. Das Besondere an der Mission-CD liegt nun darin, dass sie, wie der Name schon verrät, im London des Jahres 1969 spielt. Logischerweise herrscht somit Linksverkehr, was für einen deutschen Autofahrer wirklich gewöhnungsbedürftig ist. Außerdem sehen die Wagen dementsprechend antiquiert aus.

Technik: Altbacken, aber zweckmäßig

GTA London 1969 wird wie der Vorgänger ausschließlich aus der Drauf-

sicht-Perspektive gespielt. Bei wichtigen Ereignissen zoomt das Spiel selbstständig und vorbildlich in eine Vergrößerung. Die Grafik ist recht schlicht und einfach gehalten, was aber dem Spielspaß keinerlei Abbruch tut. Im Vergleich zum Vorgänger wirkt die Mission-CD wesentlich farbenprächtiger. Dies erleichtert den Spielfluss etwas, da hierdurch mehr Details erkennbar sind. Der Soundtrack bietet entsprechend viel Beat-Musik und swingt so richtig.

Erster Eindruck: Klasse Unterhaltung

Schon jetzt macht die Preview-Version einen Heidenspaß. Ich finde, dass GTA seinerzeit von vielen völlig unterbewertet wurde, denn es steckt ein wahres Suchtpotential in dieser



Mission-Disk: Grand Theft Auto London 1969 verlangt nach dem ersten Teil. Ohne diesen schaut ihr in die Röhre.

Gauner-Simulation. Die Idee, die Rolle eines Kriminellen (natürlich nur virtuell) zu übernehmen, hat einfach ihren Reiz. Allerdings möchte ich abschließend noch in typischer Thomas-Gottschalk-Manier ein Zitat abgeben: "Liebe Kinder zu Hause an den Bildschirmen, bitte macht das nicht nach!" (Gunther)



Polizei-Einsatz: Das passiert schneller, als es einem lieb ist. Agiert ihr nicht vorsichtig genug, schlägt die Polizei gnadenlos zu.



Unfall: So schnell kann es geschehen! Ein übermütiger Passant versuchte einfach die Straße zu überqueren, ohne sich vorher zu vergewissern, dass kein Fahrzeug naht.



Hau-drauf-Taktik: Wehrlose Passanten werden einfach gnadenlos vermöbelt. Das bringt zwar keine Punkte, hilft aber sich die Zeit zu vertreiben.



Vergeudet: Fehler ahndet das Spiel mit Punkteabzug.

PlayStation

Herstellen: DMA/Take 2
 Fakten: 32 Missionen, erster Teil wird zum Spielen benötigt

Erscheint: 2. Quartal
Erster sehr gut Eindruck

C&C

Command & Conquer

Nintendo 64 Strategie Hobby-Generäle aufgepasst!
Neben Starcraft erscheint die Mutter aller Echtzeit-Strategie-Spiele für das N64.

Als Nintendo-64-Besitzer hat man es nicht leicht. Während PlayStation-User in den kopflastigen Bereichen Rollenspiel und Strategie bestens ausgestattet sind, gleicht dieser Sektor auf dem Modulschlucker einer leeren Wüste. Dank dem Programmieren von Looking Glass Studios ändert sich dieser Missstand aber, zumindest im Strategie-Bereich. Das Team kümmert sich um eine aufgepeppten Version des ersten Teils von Command & Conquer. Der Spielablauf blieb gegenüber dem

PC-Original unangetastet (selbst die Missionen sind identisch). Nach wie vor geht es um die Fehde zwischen der guten GDI-Organisation und der bösen NOD-Brüderschaft, das Produzieren und Dirigieren von militärischen Einheiten, das Management von Ressourcen sowie das Erfüllen von Missionsparametern. Einzig die Steuerung wurde gegenüber der PlayStation-Konvertierung verbessert, indem die gruppierten Einheiten mehreren Tasten anvertraut wurden, was ein schnelleres hin- und



Es ist Krieg! Wie gewohnt erzielt man kriegerische Erfolge durch die Kombination aus Überzahl und strategisch klugem Ziehen der Einheiten.

herschalten ermöglicht. Der größte Unterschied ist technischer Natur. Sämtliche grafische Elemente basieren nunmehr auf dreidimensionalen Polygon-Objekten, was die Programmierer für

einen optischen Gag ausnutzen. Per Knopfdruck erlebt ihr die Schlachten aus der höchst ungewohnten Ego-Perspektive. Außerdem sorgt das Expansions-Pak für eine lupenreine HiRes-Optik. (Ulf)



Geplantes Wirtschaftswunder: Durch gezieltes Ressourcen-Management zieht ihr eine schlagkräftige Armee hoch.



Volle Soundunterstützung: Durch ein weiterentwickeltes Datenkomprimierungsverfahren ertönen alle Sprach-Samples der PC-Version.



Unspielbar, aber schön: Per Tastendruck erlebt ihr das Echtzeit-Strategical aus der Ego-Perspektive.

Nintendo 64

Herstellen: Looking Glass Studios
 Fakten: 50 Missionen, Rumble-Pak, Expansions-Pak
 Erscheint: 28. Juni (us)

Erster nicht mögl. Eindruck

BOOT CHIP = 4,99 DM
 F. IMPORTE - LÄUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG ** AB 50 STK. 4,49 DM ** AB 100 STK. 3,99 DM

RGB KABEL = 8,99 DM
 DAS RGB KABEL BRAUCHEN SIE DAMIT IMPORTSPIELE (US- & JAPAN.) IN FARBE LAUFEN!

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE:
 JE HEFT 14,80 DM:

- | | |
|--------------------------------|--------------------|
| Abe's Oddysee | Kings Field |
| Alien Trilogie | Legacy of Kain |
| Alundra | MDK |
| Alone in the Dark 1-3 | MediEvil |
| Ark of Time | Men in Black |
| Atlantis | Nightmare Creat. |
| Baphomets Fluch 1 | One |
| Baphomets Fluch 2 | Pax Corpus |
| Batman & Robin | Rayman&Gex3D |
| Battle Ar. Tosh. 1&3 | Resident Evil 1 |
| Blazing Dragons | Resident |
| Blaze & Blade | Evil DC (19,95 DM) |
| Breath of Fire 3 | Riven |
| Casper | Spawn |
| Chron. o.t. Sword | Suikoden |
| Civilization 2 | Syndicate Wars |
| Clock Tower | Tekken 1 & 2 & 3 |
| Command & Conq. 1+2 (19,95 DM) | The Note |
| Cyberia | The Last Report |
| D | Tomb Raider 1 |
| Deathrap Dungeon | Tomb Raider 2 |
| Diablo | Tomb Raider 3 |
| Discworld 1 | Turok |
| Discworld 2 | Turok 2* |
| Excalibur | Vandal Hearts |
| Final Fantasy 7 | Wild Arms |
| G-Police | Warhammer: Dark O |
| Gex 3D & Rayman | Wild 9's |
| Heart of Darkness | Wing |
| Herc's Adventure | Commander 3&4 |
| | WWF: Warzone |
| | X-Com: Terror |
| | Z |
| | Zelda 64 |

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN

- Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
- läuft mit jeder PlayStation
- KOMPLÉTT IN DEUTSCH
- kein Garantieverlust - kein Löten

49,99 DM

DREAMCAST

NUR 599,00 DM

Sonic Adventure = 129,00 DM
Sega Rally 2 = 129,00 DM
Blue Stinger = 129,00 DM
HOTD + Gun = 199,00 DM
Monaco Grand Prix = 129,00 DM
Power Stone = 129,00 DM
Virtua Fighter 3tb = 129,00 DM
Super Speed Racing = 129,00 DM
usw.
Joypad = 79,00 DM
RGB Kabel = 39,00 DM
Pal-Wandler = 69,00 DM
VMS = 79,00 DM
Puru Puru Pak = 79,00 DM

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 9,99 DM
8MB (120 Blocks) = 24,99 DM
24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM
72 MB (1080 Blocks) = 74,99 DM
<small>8MB, 24MB & 72MB MIT LCD DISPLAY ohne Komprimierung:</small>
2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM
4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

RGB Kabel = 8,99 DM
Staubschutzhaube = 9,99 DM
Joypad = 16,99 DM
Pad Verl. 2M = 8,99 DM
Linkkabel = 8,99 DM
RGB+Audio = 11,99 DM
4-Spieler Adapter = 54,99 DM
Infrarot Pads = 59,00 DM
Maus = 29,99 DM
Lenkrad + Rumble = 99,00 DM
Equalizer = 59,00 DM
RF Unit = 24,99 DM
Leerhülle = 1,99 DM
X-Ploder Pro = 139,00 DM
Game Buster Deluxe = 99,00 DM
Pal-Booster = 34,99 DM

ACTION FIGUREN
 SPAWN, TEKKEN, RE, METAL GEAR SOLID USW.
 JE 34,99 DM - KATALOG ANFORDERN!

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

CDG MEDIA
 STÖTEROGGERSTR. 36
 21339 LÜNEBURG
 WWW.GAMECENTRAL.DE

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

04131 / 850610

FAX:
 04131 / 850620
 HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

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



Flugschule: In den ersten Übungen erlernt ihr die Grundzüge der Steuerung.



Malen nach Zahlen: In dieser Übungslektion bemalt ihr ein Feld durch geschickte Flugmanöver.



Dieses Bild ist nicht gerade selten: Nach allzu derben Kollisionen zerfällt der ferngelenkte Helikopter in seine Bestandteile.

R/C Stunt Copter

PlayStation Geschicklichkeit Durch David Perrys Lieblingshobby entstand diese außergewöhnliche Hubschrauber-Simulation.

David Perry, schillernder Geschäftsführer von Shiny Entertainment, vergnügt sich abends des Öfteren mit seinem sündhaft teuren, ferngesteuerten Helikopter. Durch diese Leidenschaft entstand die Idee zu R/C Stunt Copter (R/C steht für Remote Control), eine höchst kompromisslose Simulation, bei der ebenfalls das fliegende Spielzeug für Erwachsene im Zentrum steht.

Spielablauf: 100 % Simulation "We recommend an analog pad", so warnt eine Botschaft im Titelbild. Tatsächlich lässt sich der Minihubschrauber nur mit den beiden

Analog-Sticks vernünftig in der Luft halten, vorausgesetzt ihr habt mehrere Stunden in der Trainingsoption absolviert. Diese Zeitangabe ist auf keinen Fall übertrieben, denn die Steuerung ist derart komplex, dass es schon eine Weile dauert, bis man den Hubschrauber wenigstens einigermaßen sicher durch die Lüfte dirigiert. Die Steuerung gleicht dabei der einer richtigen Fernsteuerung. Mit dem linken Stick bestimmt ihr die Flughöhe und die Flugrichtung, während sich das rechte Analogpad um den Neigungswinkel und die Fluggeschwindigkeit kümmert. Nur mit sehr viel Schulung hat man diese

komplexe Koordination beider Analog-Sticks verinnerlicht. Die Trainingsoption ist glücklicherweise sehr umfassend und mit einer Portion Humor gewürzt, so dass man sehr behutsam an diese Simulation herangeführt wird. Außerdem erhält man für jede gemeisterte Lektion je nach Güte bronzen, silberne oder goldene Sterne als Auszeichnung. Durch fleißiges Sammeln der Medaillen erspielt man neue Helikopter, Missionen sowie andere Goodies. Gut geschult, sollte man als nächste Stufe den Free-Flight-Modus anwählen. Hier vollführt ihr ohne jegliche Missionszwänge eure erlernten Flugmanöver. Erst danach sollte man sich an den Einspieler-Modus wagen, der euch in jedem Abschnitt mit einer neuen Aufgabe konfrontiert, die es zu lösen gilt, ehe das Benzin verbraucht ist. Beispielsweise solltet ihr direkt über einer Abzugshaube fünf Sekunden lang verharren, was ungemein filigrane Flugmanöver sowie eine ruhige Hand voraussetzt. In anderen Missionen kommt sogar die integrierte Schussvorrichtung zum Einsatz, um damit bestimmte Ziele abzuräumen. Außerdem ist noch ein Zwei-Spieler-Modus geplant.

Technik: Spartanisch, aber ansehnlich

In grafischer Hinsicht sollte man bei dieser Helikoptersimulation keine Wunderdinge erwarten. Sämtliche Locations sind eher nüchtern in Szene gesetzt worden, damit die Übersicht nicht leidet. Zeit, um die optische Güte zu bewundern, bleibt ohnehin nicht, da man ständig bemüht



Unbekümmerter Flugspaß: In der Option Free Flight stehen euch mehrere Locations zur Auswahl.



Helikopter-Wahl: Jeder Mini-Chopper darf sogar nach Belieben modifiziert werden.



Orientierungshilfe: Das Vier-Punkte-Gestell kann jederzeit ein- oder ausgeblendet werden.



Ruhig Blut: Nur mit viel Gefühl haltet ihr den Chopper fünf Sekunden lang exakt über dem dampfenden Silo.



Humorvoll: Anhand dieses Bauernhofes erlernt ihr systematisch das genaue Anvisieren von Zielobjekten. Sogar eine Kuh muss pixelgenau getroffen werden.

Course	Avg Speed	10 Knots	38 Knots
Landing	Accuracy	81%	x5,000 4,070
Hover	Accuracy	42%	x5,000 2,140
		Total	6,210

Kassensturz: Zum Abschluss einer Mission werdet ihr mit Durchschnittswerten und Punkten versorgt, die sich aus eurer Präzision ergeben.

ist, den ferngesteuerten Helikopter in der Luft zu halten. Die Grafik ist dafür mit einer HiRes-Auflösung und ansehnlich modellierten Objekten handwerklich sauber gestaltet worden. In auditiver Hinsicht fallen die aufmunternden bis humorvollen Kommentare während des Trainings positiv auf.

Erster Eindruck: Nicht jedermanns Sache

Ich muss zugeben, dass ich des Öfteren vor Wut den Silberling am liebsten an die Wand geschmissen hätte, derart frustrierend schwer ist die Steuerung. Hat man jedoch Zugang zu dieser Simulation gefunden, macht es durchaus Spaß, mit dem ferngelenkten Spielzeug die Missionen zu absolvieren. Ich habe allerdings meine Zweifel, ob der Großteil der Zocker die nötige Geduld aufbringen wird, um durch diese harte Schule zu gehen. (Ulf)

PlayStation

Hersteller: Shiny/Virgin
 Fakten: 20+ Missionen, Dual Shock
 Erscheint: Juli

Erster gut Eindruck



Das Fahrerfeld: Acht Biker stehen euch zur Verfügung, acht weitere stellen eure zusätzliche Konkurrenz dar.



Ego-Perspektive: Erst in dieser Kameraeinstellung wird einem bewusst, wie rasant so ein Downhillrennen ist.



Schneller Antritt: Den braucht ihr, um direkt von Anfang an die Führung zu übernehmen. Später ist es schwierig, die Poleposition einzunehmen.

No Fear

Downhill Mountainbikin

PlayStation Sportspiel Codemasters wagt sich als erste europäische Softwarefirma an eine Mountainbike-Simulation, die durch ihre Authentizität alle kritischen Geister überraschen soll.

Erst in der letzten Ausgabe haben wir Dirt Cross, ein japanisches Mountainbike-Spiel, in unserer Importecke getestet und schon erhalten wir einen weiteren Vertreter dieses Genres. Diesmal von dem renommierten Softwarehaus Codemasters, die sich in Zusammenarbeit mit UDS, einer kleinen schwedischen Softwarefirma, schon vor knapp zwei Jahren ganz heimlich daran gemacht haben, das erste Konzept in die Tat umzusetzen.

Spielablauf: Der steinige Weg zur Weltmeisterschaft

Konzentrationsvermögen ist vonnöten, wollt ihr mit dem Biker eurer Wahl überhaupt eine Chance haben, das insgesamt 16 Charaktere umfassende Konkurrenzfeld auszustechen. In den fünf actiongeladenen Einzelspieler-Modi, dem Championship-, Single-Race-, Turnier-, Time-Trial- und Trick-Trial-Modus geht es dann auch schon Hals über Kopf auf die 24 zur Verfügung stehenden Pisten dieser Welt. Der Single-Race-Modus dient euch als eine Art Trainingsmodus, in dem ihr euch mit den kniffligen Pisten vertraut macht, um später im Königsmodus, dem Championship-Modus, bestehen zu können. Im Championship-Modus fahrt ihr nach den Regeln des K.o.-

Systems gegen die weltbesten Downhillmountainbiker, die ihr auf den einzelnen Strecken dreimal besiegen müsst, um euch für das folgende Turnier zu qualifizieren. Verliert ihr nur eins dieser wichtigen Rennen, muss die Stage wieder von vorn begonnen werden. Für jeden gewonnenen Trial erhaltet ihr ein Preisgeld, mit dem ihr euer Rad auf den neusten High-Tech-Stand bringt. Dazu öffnet sich vor jedem Rennen der Tune-up-Shop, in dem ihr die Möglichkeit habt, euer Bremssystem zu verbessern, euer Gewicht herunterzusetzen oder bessere Reifen käuflich zu erwerben. Auf dem Trick-Trial ist ein gutes Timing gefragt, damit ihr die 14 möglichen Jumps auch bravourös meistert und hohe Punkte von den Preisrichtern absahnt.

Technik: Beeindruckende Bewegungsabläufe

Für die beeindruckenden Bewegungen der Biker, die beinahe realistisch anmuten, ist ein Verfahren verantwortlich, das in Fachkreisen als "Inverse Kinematics" bekannt ist. Peter Zetterberg, der Produzent von UDS, hat uns erklärt, was man eigentlich darunter zu verstehen hat: "Inverse Kinematics ist eine Technik, mit der man lebensechte Bewegungen imitiert, ohne dabei Motion-



Eng geht es zu: Bei Überholmanövern wird selten die ganze Breite der Straßen oder Pfade ausgenutzt.



Replay-Kamera: Im Replay wird euch das gesamte Rennen noch einmal aus verschiedenen Kameraperspektiven zum entspannten Anschauen und zur Fehleranalyse dargestellt.



Position: Anhand der linken Leiste erhaltet ihr jederzeit einen Überblick, an welcher Position ihr euch befindet und wo sich euer Gegner aufhält.

Capturing benutzen zu müssen. Man kann der Grafik-Engine genau angeben, von welcher Position zu welcher Stelle man beispielsweise eine Hand bewegen möchte, und der Computer berechnet den Bewegungsablauf in Real-Time."

Erster Eindruck: Auf dem besten Weg

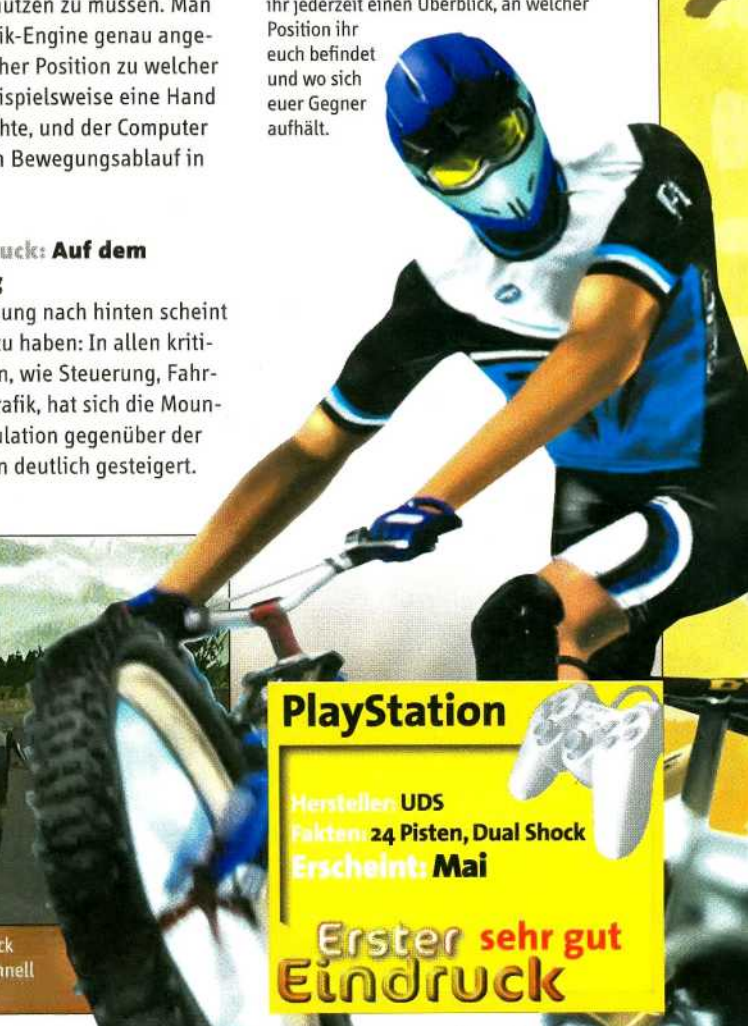
Die Verschiebung nach hinten scheint sich gelohnt zu haben: In allen kritischen Punkten, wie Steuerung, Fahrgefühl und Grafik, hat sich die Mountainbike-Simulation gegenüber der ersten Version deutlich gesteigert. (Mario)



Zeitverlust: Aus der engen Kurve herausgeschossen, muss sich euer Topathlet in letzter Sekunde vor einem drohenden Sturz ins kühle Nass bewahren, während sich die Konkurrenz davonmacht.



Konditions-Management: Per Tastendruck tretet ihr in die Pedalen. Wenn ihr zu schnell fahrt, geht euch bald die Puste aus.



PlayStation

Hersteller: UDS
Fakten: 24 Pisten, Dual Shock
Erscheint: Mai

Erster sehr gut
Eindruck

SSV-

Spieleschlussverkauf

Marktübersicht Die Preisschnäppchen erobern den deutschen Markt. Nach dem Erfolg von Sonys Platinum-Range zieht Nintendo seit dem 23. April mit der neuen Players-Choice-Serie nach. Grund genug für eine Zwischenbilanz und Gesamtübersicht.



PlayStation-Futter gibt es bereits seit geraumer Zeit zum Schnäppchenpreis von nur 49,95 DM, was rund 50 % des Vollpreises entspricht. Platinum-Serie, so lautet das Zauberwort der cleveren Sony-Strategen. Seit den Zeiten der ersten Platinum-Titel à la Rayman, Ridge Racer und Tekken hat sich diese Low-Budget-Serie mit dem silberfarbenen Schriftzug zum absoluten Verkaufshit entwickelt. Alleine die Platinum-Auflage von Rayman ging in Europa weit über 100.000 Mal über die Ladentische. Inzwischen hat sich die Neuauflage von erfolgreichen PlayStation-Titeln derart gut entwickelt,

dass man spezielle Platinum-Charts eingeführt hat. Ein sinnvoller Schritt, denn Low-Budget-Titel wie Tomb Raider halten sich seit Monaten beständig in den Verkaufscharts und verzerren damit das gesamte Verkaufsbild gehörig. Ohne Zweifel: Wenn ein Titel die strengen Auflagen für einen Re-Release erfüllt hat (siehe Extrakasten), bedeutet das für die Softwarefirma fast immer eine kräftige Finanzspritze. Die Platinum-Serie hat jedoch auch seine Schattenseiten, denn die Verlockung, rund 50 DM zu sparen, ist vor allem bei Otto-Normal-Kaufhausgängern derart hoch, dass aktuelle Neuerscheinungen

verdrängt werden, wenn es sich nicht gerade um "Triple-A-Titel" vom Schlege Tekken 3 oder Metal Gear Solid handelt. Diese Verkaufsentscheidung ist auf jeden Fall verständlich, denn immer mehr absolute Hochkaräter drängen in das Platinum-Segment, so dass den Verkäufern allmählich die Argumente für den Erwerb einer Vollpreisversion ausgehen dürften. Die angekündigten Platinum-Versionen zu Gran Turismo und Final Fantasy VII dürften diesen Trend noch erheblich verstärken, handelt es sich doch jeweils um Referenzprodukte in ihrer Sparte. Nachdem Nintendo lange Zeit nur

Zuschauer war, startet auch der Branchen-Oldie dieses Jahr die N64-Preisoffensive unter dem Label "Players Choice". Durch diese neue Softwarelinie beginnt der modulare Spielspaß bereits bei 69,95 DM. Dabei soll laut PR-Chef Michael Friesl "die Players-Choice-Serie nicht der Kannibale für Vollpreis-Spiele werden". Lob und Kritik an den Low-Budget-Titeln hin oder her, der Endverbraucher ist auf jeden Fall der sprichwörtlich lachende Dritte, denn das Angebot an Schnäppchen ist so gut wie noch nie zuvor. (Ulf)



Wie entstehen Low-Budget-Spiele?

Im Gegensatz zu Nintendos neuem Players-Choice-Sortiment unterliegen Platinum-Titel strengen Auflagen. Nur PlayStation-Titel, die sich innerhalb des europäischen Marktes mindestens 500.000-mal (früher, als es noch nicht so viele PS-User gab waren es "nur" 250.000) verkauft haben, erhalten das Recht, als Platinum-Version neu aufgelegt zu werden. Alleine SCEE in London ist Entscheidungsträger über diese Platinum-Richtlinien und legt auch fest, welcher Titel das Privileg eines Re-Releases erhält, denn das Erreichen der vorgegebenen Verkaufszahl bedeutet nicht automatisch das Erscheinen einer Platinum-Version, sondern wird stets von Fall zu Fall bewertet. Ein vergleichbares Low-Budget-Angebot gibt es übrigens auch in den beiden anderen Märkten Amerika und Fernasien. Bei Nintendo hingegen gibt es keine internen Kriterien für die Aufnahme in das Players-Choice-Sortiment. Der Konzern betont jedoch, dass es sich bei allen bisherigen Titeln um absolute Topseller handelt. Bislang gibt es nur Inhouse-Produkte zum offiziellen 69,95-DM-Preis, aber Nintendo schließt es auf keinen Fall aus, dass in naher Zukunft auch N64-Werke von Drittherstellern in diese brandneue Range aufgenommen werden.

Weitere Spartipps

Neben Platinum-Titeln gibt es natürlich auch weitere Wege, preisgünstig an PlayStation-Silberlinge zu gelangen. Auch Software gehört im weitesten Sinne zur Saisonware, so dass Kaufhäuser gelegentlich Berge an überschüssiger Ware kräftig reduzieren, um Platz für Neuheiten zu schaffen. Zwar handelt es sich bei solchen ausgemisteten Titeln oftmals um schlechte Produkte, gelegentlich befinden sich aber auch absolute Hochkaräter und Geheimtipps darunter. Suchen lohnt sich daher auf alle Fälle. Einige Fachhändler, wie der Theo Kranz Versand in Würzburg, verfügen sogar über ein großes Angebot an gebrauchten Titeln zum sehr günstigen Preis. Auch hier kann ein kurzer Anruf zu einem Schnäppchen verhelfen. Einen dritten, sehr beliebten Weg stellt das Durchforsten von Kleinanzeigen dar. Hier kann man zwar die günstigsten Angebote erzielen, es ist jedoch Vorsicht geboten, wenn es um die Abwicklung des Deals geht, da man von einem lieben Mitmenschen leicht übers Ohr gehauen werden kann. Vor allem wenn die Ware verschickt wird und man den Verkäufer nicht persönlich kennt, sollte man folgende Regeln beachten:

1. Immer nach der vollständigen Adresse fragen und die Telefonnummer gut aufheben.
2. Am besten einen schriftlichen Kaufvertrag über gebrauchte Software aufsetzen, der folgende Punkte beinhaltet:
 - Name des Käufers/Verkäufers
 - genaue Bezeichnung des Kaufgegenstandes
 - Gesamtpreis, Zahlungsweise, Art der Übergabe (Post)
 - Abklären, wie es sich mit den Versandkosten verhält.
 - Erklärung des Verkäufers, dass die Software nicht defekt ist und es sich um keine Raubkopien handelt (ruhig Kaufbelege verlangen).
 - Unterschrift des Käufers/Verkäufers
 - Erst die Ware bezahlen, nachdem beide Parteien unterschrieben haben, denn nur so hat man eine rechtliche Handhabe.





Players-Choice-Knüller

Lylat Wars

Starpilot Fox McCloud in seiner bislang preiswertesten und besten Mission.

Auch Lylat Wars (in der restlichen Welt als Star Fox 64 bekannt) hat seine spielerischen Wurzeln auf dem Super Nintendo. 1993 erregte das Modul Star Fox durch die damals revolutionäre Polygon-Grafik, den neuartigen FX-Chip als primitiver 3D-Beschleuniger sowie durch levelweise Weltraumaction vom Feinsten für Aufsehen. Mittlerweile sind Polygon-Grafiken zwar Standard geworden, dennoch stellt Lylat Wars gegenüber dem ersten Teil eine klare Verbesserung dar. Der Hauptgrund liegt am Leveldesign auf höchstem Niveau, wie man es von Nintendo eben gewohnt ist. Mit eurem Kampffjet ballert ihr nicht nur willenlos die Feinde nieder, sondern habt auch diverse Missionen zu erledigen, die den Spielverlauf entscheidend verändern. Löst ihr beispielsweise gleich im ersten Level eine bestimmte versteck-



te Aufgabe, schlagt ihr anschließend eine neue Route ein und kommt so in den Genuss eines U-Boot-Levels. Solche Geheimnisse gibt es bei Lylat Wars zuhauf und sie sorgen zusammen mit dem Vier-Spieler-Modus für länger anhaltenden Spielspaß. Weitere Positiva stellen die bildschirmfüllenden Endgegner dar und die atmosphärische Musik. Für Ballerfans ist dieses Modul somit ein Pflichtprogramm.

Fun: 83%

Wave Race 64

Ein Nintendo-64-Modul der ersten Stunde zählt nach wie vor zu den besten Vertretern der Rennspiel-Zunft.

Wave Race startet seine Karriere weher kümmerlich als höchst durchschnittliches Game-Boy-Spiel im Jahre 1992. Aus unerfindlichen Gründen erinnerte sich Nintendo an diese feuchtfröhliche Jet-Ski-Hatz und beförderte es zu einem N64-Titel der ersten Stunde. Glücklicherweise hat die 64-Bit-Version nichts mit dem öden Handheld-Original gemeinsam, sondern stellt ein nahezu perfektes Rennspielvergnügen mit einer gehörigen Portion Innovation dar. Mit einem schnittigen Jet-Ski fegt ihr über die Wellen, umkurvt Streckenbojen, vollführt Stunts und versucht natürlich der Konkurrenz ein Schnippchen zu schlagen. Gerade diese spielerische Vielfalt zeichnet Wave Race 64 aus. Selbst nach der x-ten Spielsession entdeckt man immer neue Kniffe, um noch schnellere



Bestzeiten auf den Rundkursen herauszukitzeln. Unterstützt werdet ihr dabei von einer gefühlvollen Steuerung, die Anfängern einen leichten Einstieg und Profis genügend Spielraum zum Experimentieren bietet. Die Grafik ist zwar nach heutigen Maßstäben nicht mehr spektakulär, das komplexe Spiel der Wellen in Echtzeit kann aber auch heute noch begeistern. Ein wahrer Klassiker.

Fun: 93%

F-1 World Grand Prix

Ursprünglich sollten eigentlich nur vier N64-Module in das Players-Choice-Programm aufgenommen werden. F-1 World Grand Prix rutschte erst nachträglich in das elitäre Feld der 70-DM-Schnäppchen, was durchaus verwunderlich ist, schließlich liegt der Test gerade einmal ein 3/4 Jahr zurück. Vielleicht lag der plötzliche Sinneswandel an der Veröffentlichung des Nachfolgers? Wie dem auch, fest steht auf jeden Fall, dass diese Formel-1-Simulation immer noch eine Klasse für sich ist. Der Fahrrealismus, die AI der

Konkurrenz sowie die vielfältigen Ausstattungsmerkmale sind so, wie man es sich wünscht. Da stört es auch nicht sonderlich, dass die Grafik gelegentlich ein Frame aussetzt und die Lizenz auf einer veralteten Saison beruht. Abgesehen vom Nachfolger kann derzeit keine andere Formel-1-Simulation diesem Titel das Wasser reichen. Ein tolles Angebot!

Fun: 92%



Mario Kart 64

Die kultige Go-Kart-Raserei gibt es ab sofort für schlappe 69,95 DM.

Super Mario Kart auf dem SNES bahnbrechendes Rennspiel. Durch neuartige Fun-Elemente, wie herumliegende Power-ups und Beschleunigungsfelder, sowie eine absolut perfekte Spielbarkeit wurde die Go-Kart-Flitzerei von der Fachpresse frenetisch gefeiert. 1997 bestieg der beliebte Klempner zum zweiten Mal das wendige Gefährt mit ähnlichem Erfolg. Zwar fehlen diesmal bahnbrechende Ideen und das Streckendesign wartet mit einigen unnötigen Längen auf, dennoch zählt Mario Kart 64 zu den Spaßmachern allererster Kajüte. Alleine der Vier-Spieler-Modus sorgt für den ultimativen Party-Kick im abendlichen Kreise seiner Freunde. Mit seinem Angebot an 16 abwechslungsreichen



Strecken und dem spielspaßfördernden Power-Slide bietet der Funracer auch einiges für einsame Go-Kart-Piloten. In technischer Hinsicht gibt es ebenfalls nicht viel zu meckern. Nur die allzu schwammige Optik zeugt davon, dass das Werk nicht mehr das allerneueste Baujahr ist, doch das ist im Prinzip nur Nebensache.

Fun: 88%

Snowboard Kids

Als Notlösung verpflichtete Nintendo diese knuddelige Snowboard-Simulation von Atlus (Original-Titel Snobow Kids), um das anfängliche Nintendo-64-Softwareloch zu stopfen. Die nach Modulen gierigen Verbraucher bedankten sich und kauften den typisch japanischen Titel in Scharen. Trotz des Erfolges ist Snowboard Kids ohne Zweifel der schwächste Titel aus dem Players-Choice-Programm. Die Anzahl der Spielmodi und die einsetz-

baren Extras, um die Gegner zu trietzen, sind zwar löblich, letztlich ist aber die Spielbarkeit im Vergleich zur Nintendo-Konkurrenz nicht so ausgereift. Hinzu kommt eine geballte Ladung Japano-Knuddelgrafik, die sicherlich nicht jedermanns Geschmack sein dürfte. Der Vier-Spieler-Modus verdient jedoch uneingeschränktes Lob.

Fun: 76%





Platinum-Highlights

Gran Turismo

Kaum zu glauben, aber wahr: Das definitiv beste Rennspiel gibt es demnächst für schlappe 50 DM.

Grundsätzlich ist es natürlich keine Überraschung, dass der laut SCEI erfolgreichste PlayStation-Titel als Platinum-Version neu in den Handel kommt. Dass es jedoch so derart schnell geht, hätten sicherlich nur die wenigsten erwartet, schließlich verkauft sich die Vollpreis-Version nach wie vor gut und ein Titel mit einem derart hohen Spielwert rechtfertigt auch den Anschaffungspreis von 99,- DM. Gran Turismo hat in der Tat seit seinem Japan-Debüt Ende '97 nichts an seiner Faszination eingebüßt. Die Grafik mit ihrer nahezu makellosen 3D-Engine, das revolutionäre Replay, aufwändig modellierte Autos sowie ein aufwändiger Soundtrack können sich nach wie vor mit heutigen Vorzeige-Produkten messen. Vor allem aber die spielerischen Tugenden zeichnen Gran Turismo aus. Das Fahrgefühl kommt dank vielfältiger Parameter und kompetenter Recherche sehr authentisch und individuell rüber, so dass es einen Heidenspaß macht, die Boliden



über die insgesamt elf vorbildlich designten Rundkurse zu dirigieren. Im Zentrum des kultivierten Rennvergnügens steht jedoch eindeutig der geniale Gran-Turismo-Modus, bei dem ihr Stück für Stück an eurer eigenen Rennfahrerkarriere arbeitet. Boliden tunen, den Markt nach Schnäppchen sichten, Rennen fahren, Lizenzen erwerben – diese Option verspricht Spielspaß für mehrere Wochen. Zusammen mit dem grandiosen Dual-Shock-Controller (sehr differenziertes Force- Feedback!) stellt GT somit eine runde Sache dar. Kurzum: Der Pflichtkauf ist jetzt 50 % preiswerter geworden – zugreifen!
Fun: 94%

Crash Bandicoot 2

Sonys quirliges Maskottchen betritt nach dem ersten Teil zum zweiten Male die Platinum-Bühne. Im Klartext bedeutet das stundenlange Jump&Run-Unterhaltung der oberen Güte. Wie beim ersten Teil durchquert Crash die Levels hüpfenderweise, entledigt sich der Feinde mittels seiner Wirbelattacke, sammelt Boni ein und hält stets Ausschau nach Geheimnissen. Verglichen mit Teil 1 hat sich damit am grundsätzlichen Spielprinzip so gut wie nichts verändert, im Detail dafür um so mehr. Witzige, situationsabhängige Animationen hauchen dem Beuteldachs mehr Leben ein, noch mehr Einsatzfahrzeuge erhöhen die Abwechslung und das Leveldesign wirkt gegenüber



dem Vorgänger noch eine Spur ausgereifter. Ein sicherer Platinum-Hit.
Fun: 85%

C&C: Der Tiberium Konflikt

Mit der Command&Conquer-Serie etablierte Westwood Studios endgültig das moderne Genre der Echtzeit-Strategiespiele. Während bei früheren taktischen Spielereien die Einheiten rundenweise gezogen wurden, spielt sich bei C&C alles in Echtzeit ab, was ungemein spannend, zum Teil aber auch hektisch ist. Die Macher umrahmten diese Spielidee mit einer atmosphärischen Hintergrundgeschichte, wobei minutenlange Zwischensequenzen jede einzelne Mission erläutern. C&C bietet zwar eine antiquierte Bitmap-Grafik, doch angesichts des intelligenten Spielprinzips, der cleveren Missionen und der spannenden militärischen Atmosphäre kommen preis-



bewusste Hobby-Strategen dennoch an diesem kleinen Meisterwerk nicht vorbei.
Fun: 84%

Oddworld: Abe's Oddysee

Mit dem schrägen Alien Abe und dem Oddworld-Universum hat der Produzent Lorne Lanning einen wahren Kultcharakter erschaffen. Gleich mit dem ersten Teil der geplanten Quintologie gelang der verantwortlichen Firma ein wahres Kultspiel, das vor Originalität und Einfallsreichtum nur so sprüht. Alleine der Idee, mit anderen CPU-Figuren zu kommunizieren, gebührt ein Innovations-Oscar. Ein weiteres dickes Plus sind die zum Teil unheimen kniffligen Rätsel, die stilvolle Präsentation mit witzigen Charakteren und tollen Render-Layouts sowie die genialen CG-Clips.



Umrahmt von einem stimmigen Soundtrack stellt Abe's Oddysee perfekte Videospiele-Unterhaltung dar.
Fun: 88%

Heart of Darkness

Über sechs Jahre werkelt Amazing Studio an diesem zauberhaften Abenteuer vom ersten Konzept bis zum Erscheinungstermin. Ehrlicherweise sieht man diese enorm lange Zeitspanne dem Titel zwar nicht unbedingt an, unterm Strich ist aber dennoch ein rundum überzeugender digitaler Spaßmacher herausgekommen. Das Adventure um den Lausbuben Andy und seinen gekidnappten Vierbeiner bietet tollen Rätselspaß und unzählige Geschicklichkeitsproben. Vor allem aber die zauberhafte Präsentation mit wunderschönen CG-Zwischensequenzen und dem cinematischen Soundtrack hebt HoD vom großen Teil



des PlayStation-Feldes ab. Einzig der nicht allzu große Umfang (trotz zwei CD-ROMs) sollte als Kritikpunkt angemerkt werden. PS: Nach nicht einmal einem Jahr erreichte dieser Titel sofort Platinum-Status. Kompliment.
Fun: 85%

Rage Racer

Nach dem äußerst halbherzigen Sequel Ridge Racer Revolution (alle Ridge-Racer-Teile erreichten übrigens Platinum-Status) standen nicht wenige Fans dem dritten Teil sehr kritisch gegenüber. Glücklicherweise wurde die deutsche Fachwelt im Juni '97 sehr positiv überrascht. Nicht nur der Name hat sich geändert, auch an der Technik und am Spielablauf wurde gehörig gefeilt. Für



damalige Verhältnisse war die 3D-Engine nämlich eine echte Sensation. Erstmals störte kein Grafikaufbau den optischen Genuss, und bei der Gestaltung der Streckenbebauung bewiesen Namcos Grafiker Fantasie. Das Gameplay ist zwar wieder einmal typisch Ridge Racer, diesmal jedoch umrahmt von einem motivierenden Story-Modus, der vielfältige Tuning-Möglichkeiten bietet. Wer auf ein Fahrgefühl à la Ridge Racer steht, sollte diesen Oldie ruhig in Betracht ziehen.
Fun: 85%

WipEout 2097

Der Oldie im Platinum-Feld ist auch heute noch viele Zeilen wert. Mit WipEout begründete Psygnosis bekanntlich das Genre der futuristischen Rennspiele, und mit dem Nachfolger setzten die Liverpooler noch einen drauf. Die insgesamt acht Strecken sind ungemein clever konzipiert, bieten sie doch für Anfänger bis hin zum Profi die entsprechende Herausforderung. Des Weiteren macht es heute genauso wie bei seinem Release im Oktober '96 mächtig Laune, mit gefühlvollen Steuerbewegungen den Anti-Schwerkraft-Gleiter elegant durch die halbschwererischen Kurven zu schaukeln. Vor allem die Möglichkeit, systematisch seine Fahrkünste zu verbessern, motiviert ungemein. Die Grafik ist zwar alles andere als zeitgemäß, doch angesichts der tadellosen



Spielbarkeit, des tollen Dancefloor-Soundtracks und des kühlen High-Tech-Scharms stört das nur wenig.
Fun: 87%



Tomb Raider 2

Die Platinum-Version zu Tomb Raider I hält sich bereits seit Monaten in den offiziellen Verkaufscharts und ist damit eines der erfolgreichsten Low-Budget-Angebote überhaupt. Der zweite Teil des Action-Adventures mit der weltbekannten Heroine in der Hauptrolle dürfte ebenfalls ein absoluter Verkaufsschlag werden, zumal ihn nicht wenige Fans als den derzeit besten ansehen. Die Designer fanden hier eine optimale Mischung aus handfester Action, Adventure und fordernden Puzzle-Einlagen. Die Grafik bietet zwar keine Schmankerl wie HiRes oder True-Light-Sourcing, ist dafür aber zur jeder Zeit übersichtlich und wartet mit einer recht sauberen 3D-Engi-

ne auf. Aufgrund dieser Qualitäten hat das umfangreiche Action-Adventure nicht nur dem Lara-Kult die hohe Wertung zu verdanken.
Fun: 87%



Final Fantasy VII

Noch ein Referenztitel zum Hammerpreis: Squares Mammut-RPG verzaubert euch für 50 DM.

Weihnachten '97 war das Fest für alle Rollenspiel-Fans, denn Sony Computer Entertainment Deutschland scheute weder Kosten noch Mühen und verwöhnte seine PlayStation-Jünger mit einer komplett lokalisierten Version des grandiosen Rollenspiels Final Fantasy VII. In puncto Preis/Materialwert ist dieses Angebot ungeschlagen: Gleich drei Silberlinge, vollgestopft mit RPG-Unterhaltung der Spitzenklasse, erhaltet ihr ab Juni für einen "Braunen". Wo soll man angesichts der breiten Phalanx an Superlativen anfangen? Bei der ungemein spannenden Story rund um den Söldner Cloud, die mit etlichen Überraschungselementen und Emotionen gespickt ist (PlayStation-Games-Kollege Udo gestand, dass ihm beim Zocken zeitweise die Tränen in den Augen standen) oder bei der gewohnt perfekten Spielbarkeit mit strategisch klug konzipierten Kämpfen der Marke Square? Umrahmt wird das nächste



lange RPG-Vergnügen (Nettospielzeit 70 Stunden) von einem ungemein aufwändigen Soundtrack, der in Japan bereits Kultstatus besitzt, von famosen CG-Sequenzen, die derzeit nur Square in dieser Qualität zu beherrschen scheint, sowie einer streckenweise fotorealistisch anmutenden Render-Optik. Wer noch nie etwas mit Rollenspielen anfangen konnte, sollte spätestens jetzt zugreifen, denn günstiger und besser kann man seine ersten RPG-Erfahrungen nicht erleben.

Fun: 95%

Resident Evil 1

Während der zweite Teil von Capcoms Horror-Adventure von der geliebten BPJS indiziert wurde, blieb das Original vom langen Arm des Gesetzes glücklicherweise verschont. Diesen Umstand haben anscheinend nicht alle so schnell mitbekommen, denn die Platinum-Version eroberte erst recht spät die Verkaufscharts. Dabei stellt Resident Evil 1 ein in jeder Hinsicht formidables 50-DM-Angebot dar. Die Story um die mit Zombies verseuchte Villa ist ein Garant für plötzliche Adrenalinschübe und martialische Waffenaction. Der Spielverlauf wurde von Capcom wegweisend konzipiert und bietet nur wenig Anlass zur Kritik. In technischer Hinsicht sehen die Polygon-

Recken und das Render-Szenario zudem immer noch sehenswert aus. Dieses bahnbrechende Horror-Erlebnis hat im Prinzip kaum etwas von seiner Faszination eingebüßt.
Fun: 85%



Tekken 2

Erst mit dem zweiten Teil etablierte sich die weltberühmte Tekken-Serie sowohl in der Spielhalle als auch auf der Konsole zu Namcos Vorzeige-Prügler. Tekken 2 stellt in der Tat gegenüber dem Original eine deutliche Steigerung in jeglicher Hinsicht dar. Die Grafik bietet endlich eine halbwegs ausgereifte Polygon-Optik ohne die lächerlich anmutenden Proportionen des Vorgängers, das Kämp-

ferfeld ist mit über 20 Charakteren überaus üppig und die Spielbarkeit mit den schnellen Combos verdient selbst nach heutigen kritischen Maßstäben das Prädikat "sehr gut". Wer also nach einem preiswerten Schlagabtausch sucht, wird momentan mit Tekken 2 am besten bedient (viel Auswahl gibt es im Prügelsektor derzeit ohnehin nicht).
Fun: 85%



Platinum-Liste

Achtung: Ältere Titel sind nicht mehr verfügbar.

Actua Soccer	38%
Adidas Power Soccer	48%
Air Combat	58%
Alien Trilogy	75%
Battle Arena Toshinden	36%
Bust A Move 2	71%
Cool Boarders 2	71%
Crash Bandicoot	81%
Croc	76%
Destruction Derby 2	75%
Destruction Derby	63%
Fade to Black	58%
FIFA '96	54%
Formel 1	81%
G-Police	81%
Hercules	74%
Int. Superstar Soccer Pro	83%
Int. Track & Field	58%
Mickey's Wild Adventure	70%
Micro Machines v3	82%
Moto Racer	80%
Pandemonium	82%
PGA Tour '96	68%
Porsche Challenge	82%
Rayman	81%
Ridge Racer Revolution	80%
Ridge Racer	80%
Road Rash	67%
Soviet Strike	74%
Tekken	80%
Thunderhawk II	57%
TOCA	80%
Tomb Raider	84%
True Pinball	60%
Vergessene Welt: Ju. Park II	73%
WipEout	82%
Worms	82%

V-Rally

Der Rallye-Klassiker stellt eine Besonderheit im Feld der Platinum-Angebote dar. Grund: Als einziger Titel wurde V-Rally speziell für die Platinum-Version nachträglich etwas auf Hochglanz poliert und mit der Dual-Shock-Controller-Unterstützung ausgestattet. Die preiswertere Version ist somit auch die bessere – ein löblicher Zug von Infogrames! Zum Spiel: Im Juni '96 läutete dieser Titel eine wahre Rallye-Begeisterung ein. Die tolle Fahrphysik, die anspruchs-

vollen Rundkurse sowie die damals noch nicht serienmäßigen grafischen Spezialeffekte sorgten schnell dafür, dass V-Rally ein Verkaufsschlag wurde (alleine 750.000 CD-ROMs wechselten in Europa den Besitzer). Aus heutiger Sicht stellt V-Rally zwar nicht mehr das Nonplusultra dar, wer jedoch auf authentische Rallye-Action steht, wird immer noch gut bedient.
Fun: 85%



TOCA

Dass Codemasters nicht nur für Funracer steht, sondern auch ausgewachsene Rennspiel-Simulationen beherrscht, bewiesen sie eindrucksvoll mit dem Spiel zur britischen Tourenwagenmeisterschaft. Man merkt dem Racer von der ersten Spielsekunde an, dass die Briten den Ausdruck "Simulation" sehr ernst nehmen. Die Fahrphysik ist ungemein realistisch und hat nichts zu tun mit dem Bleifuß-Scharm eines Ridge Racers. Des

Weiteren vermutet man hinter dem Steuerrad eines CPU-Konkurrenten endlich mal einen Menschen anstatt einer seelenlosen Maschine, die stur ihre Ideallinie beibehält. Da auch das Umfeld durch seine zahlreichen Tuning-Möglichkeiten stimmt, sollten Rennfahrer mit hohen Simulationsansprüchen und einem schmalen Geldbeutel nach diesem Racer Ausschau halten.
Fun: 84%



Schon gehört?

+++ Sony gibt einige Release-Veränderungen bekannt: Syphon Filter erscheint nun doch nicht in Deutschland und Speed Freaks wird auf den September verschoben.

+++ Infogrames übernimmt ein komplettes Psygnosis-Studio in Paris inklusive alle 35 Programmierer.

+++ Wolfsoft hat ein intelligentes RGB-Kabel für den Dreamcast entwickelt, das automatisch Spiele erkennt, die auf NTSC zurückschalten. Kostenpunkt: 99,- DM. Nähere Infos unter: 02622/835 83.

+++ Nach herben Verlusten von ca. 50 Millionen Dollar im vierten Quartal entließ GT Interactive insgesamt 650 Mitarbeiter.

+++ Nochmal Infogrames: Die Firma übernahm für 60 Millionen Dollar die US-Schmiede Accolade, die zuvor lange Zeit bei EA unter Vertrag stand. Außerdem erwarben sie Gremlin sowie Melbourne House.

+++ Die dritte Videospiele-Börse in Berlin findet am 11. Juli erneut in der Stadthalle Böcklerpark von 14.00 bis 18.00 Uhr statt.

+++ Activision präsentiert auf der E3 ein neues Videospiel, das auf dem Disney/Pixars computeranimierten Film Toy Story 2 beruht.

+++ Gerüchten zufolge senkt SCE] den Preis der PlayStation in Japan Ende April auf 9800 Yen (ca. 170 DM).

+++ Sony verlor vor Gericht die Klage gegen den PlayStation-Emulator bleem!-Hersteller.



DC Beat 'em Up

Dynamite Dekka 2

In westlichen Regionen ist dieser Titel unter dem Namen Die Hard Arcade 2 bekannt. Saturn-User kennen zumindest den ersten Teil, der dank der Titan-Platine 1:1 von der Spielhallen-Version rübergezogen wurde. Grob umschrieben handelt es sich um einen dreidimensionalen Final-Fight-Klon, bei dem vor allem der Einsatz von unterschiedlichen Waffen und der Zwei-Spieler-Modus für mächtig Laune sorgen. Die Hintergrundthematik ist gegenüber dem ersten Titel gleich geblieben. Als Spezialagent habt ihr es mit einer gefährlichen Terror-

einheit zu tun und schlagt euch im wahrsten Sinne des Wortes alleine oder zu zweit gleichzeitig durch. Da es sich um einen reinrassigen Spielhallentitel mit einer Nettospielzeit von ca. zwei Stunden handelt, verspricht Sega einige zusätzliche Features, um den Spieler längerfristig bei Laune zu halten. Das Arcade-Original basiert auf der veralteten Model-2-Platine, so dass man eine verbesserte Grafik erwarten darf. In Japan erscheint das Prügelwerk bereits am 27. Mai. Ein Wiedersehen in Deutschland gilt als wahrscheinlich.



Dauerkeilerei: Um das so genannte „Replay-Value“ zu erhöhen, wird die DC-Umsetzung mit einigen Extras ausgestattet, damit sich der Spieler längerfristig mit dem Titel beschäftigt.

PS Funracer

Chocobo Racing

Square entfernt sich mal wieder von seinen spielerischen Wurzeln und räubert zur Abwechslung im Funracer-Sektor. Um den gelben Piepmatz Chocobo scharen sich insgesamt acht weitere ulkige Comic-Charaktere, um sich in bester Super-Mario-Kart-Manier Rennduelle zu liefern. Alle vier Spielmodi decken die bekannte Spannweite



ab und auch der Rennverlauf bietet wenig neue Ideen. Einzig die Möglichkeit, seinen ausgewählten Charakteren eine Spezialfähigkeit zuzuordnen, und zahlreiche erspielbare Boni stechen hervor. Der Spielverlauf hält leider nicht das, was der Name Square üblicherweise verspricht. Dem Funracer mangelt es nicht nur an neuen Ansätzen, sondern auch an spielerischem Feinschliff. Aus diesem Grund ist es derzeit noch offen, ob sich Square Europe um eine PAL-Version bemüht.



Szenegeflüster

64-DD-Comeback

Von der westlichen Industrie bereits als Todgeburt bezeichnet, taucht die 64-DD-Speichererweiterung für das Nintendo 64 plötzlich doch noch aus der Versenkung wieder auf. Das auf wiederbeschreibbaren, optisch magnetischen Disketten beruhende System wird entgegen früherer Aussagen in diesem Herbst sein Glück auf dem japanischen

Markt versuchen. Bereits jetzt kursieren wieder im Internet zahlreiche Ankündigungen, darunter viele ältere Titel, beispielsweise Mario Paint (entwickelt von den Briten Software Creations und Shigeru Miyamoto), Pocket Monster Stadium 2 oder Mother 3 sowie einige Neuankündigungen, die jedoch allesamt sehr japanisch sind. Das 64 DD ist für Europa und die Vereinigten Staaten hingegen definitiv kein Thema mehr.



Designer-Joypad

Nachdem sich sämtliche Peripherie-Hersteller in den letzten Monaten auf die Dual-Shock-Controller konzentriert haben, gerieten Joyboard fast in Vergessenheit. Die Firma Blaze beendet diese Flaute mit dem überaus schicken Pro Shock Arcade Joystick. Das kompakt gestaltete Board ist das erste seiner Art mit einer integrierten Force-Feedback-Funktion. Weitere

Ausstattungsmerkmale: Dauerfeuer, Mikroschalter-Joystick, Slow Motion sowie eine robuste Metallbodenplatte. Im ersten Praxistest überzeugt das Board vor allem bei Actiontiteln wie Tekken 3 durch eine präzise Steuerung. Die schicke Steuereinheit gibt es in den farblichen Variationen Transparent-Blau sowie Schwarz-Silber und kostet 79,95DM.



PS Rennspiel/Jump & Run

Pepsiman



Das offizielle Pepsi-Cola-Maskottchen genießt in Japan Kultstatus. In den zahlreichen witzigen Werbespots rettet Pepsiman dank seiner Schnelligkeit und der Kondition eines Hengstes ständig Leute vor dem Verdursten. Nun hat der Werbeträger dank der Programmiertruppe Kid sein eigenes Videospiel bekommen. In der Verfolger-Perspektive tut Pepsiman das, was er auch in den Spots vorzugsweise tut – laufen. Der Spielablauf ist sehr simpel: Mit den Aktionen Springen und Laufen ausgestattet, weicht man reaktionsschnell Hindernissen aus und manövriert den Knaben durch allerlei aberwitzige Locations, die grafisch durchaus ansprechend in Szene gesetzt wurden. Interessanter als der Spielverlauf selber ist der Sammlerwert dieses seltenen Titels, der umgerechnet gerade einmal 40 DM kostet – eine echte Kuriosität.



Cola Trinken ist gefährlich: Im Laufe seines Dauerlaufes begegnet Pepsiman allerlei Gefahren.

PS Action-Adv./Beat 'em Up

Xena: Warrior Princess



Die schöne Gespielin von Hercules ist vor allem in den Vereinigten Staaten sehr beliebt. Daher ist es auch nicht verwunderlich, dass die TV-Serie durch 989 Studios ihre eigene Videospiel-Adaption erhält. Der Spielverlauf stellt eine Art Mixtur aus Tomb Raider und Prügelspiel dar, umrahmt vom bekannten Fantasy-Ambiente des TV-Vorbildes. Mit zahlreichen Kampfkombis ausgestattet, bahnt sich die mutige Amazonin ihren Weg durch insgesamt 20 Levels. Ihr Repertoire umfasst unter anderem Schwert- und Trittschläge sowie die fundierten Martial-Arts-Künste. Zwi-

schendurch lockern Dialoge sowie Puzzle- und Adventure-Elemente das Geschehen auf, wobei besonders hartnäckige Spürnasen auch Extra-levels freischalten können. In technischer Hinsicht hinterlässt das Schwertgeklirre einen gehobenen Eindruck. Ob es Xena mit der übermächtigen Lara aufnehmen kann, erfahren wir spätestens im Sommer dieses Jahres.

N64 Rennspiel

World Driver Championship

Boss Games werkelt heftig an der Fertigstellung des Top-Gear-Rally-Nachfolgers, der in den Staaten bereits im Juni erscheinen soll. Diesmal versuchen sich die Amerikaner an der Gran Turismo-Thematik. Insgesamt 34 GT-Boliden stehen zur Auswahl, darunter auch Wagen, die Mustangs, Vipers und McLarens nachempfunden wurden. Bis auf den TVR Speed 12 wurde jedoch kein Wagen lizenziert. Boss Games sparte sich das Geld, um es stattdessen in das Gameplay zu stecken. Das Ergebnis sind zehn grafisch hochwertige Rundkurse, die euch unter anderem nach Los Angeles und Kyoto bei Nacht führen. Erste Beobachter bescheinigen dem Racer ein sehr gutes Fahrgefühl.

Um den Fahrer längerfristig am Bildschirm zu fesseln, wurde ein umfangreicher Story-Modus implementiert, bei dem ihr euch bis zur Meisterschaft der GT2-Klasse hocharbeitet. Trotz fehlender Expansion-Pak-Unterstützung sieht die Grafik exzellent aus mit vielen detaillierten Streckenbebauungen, authentisch modellierten Wagen, einem sehr sauberen Scrolling, auch im Zwei-Spieler-Modus. Alles deutet somit auf einen weiteren Rennspiel-Hochkaräter für das Nintendo 64 hin.



Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Metal Gear Solid
2. FIFA Soccer '99
3. A Bug's Life
4. Tomb Raider 2 (Platinum)
5. Tomb Raider 3

Nintendo 64

1. Zelda: Ocarina of Time
2. Star Wars: Rogue Squadron
3. Turok 2
4. FIFA Soccer'99
5. Mario Party



JAPAN

1. Konami Baseball (N64)
2. Pocket Monster Stadium (N64)
3. The House of Dead 2 (DC)
4. To Heart (PS)
5. Um Jammer Lammy (PS)



USA

1. Mario Party (N64)
2. WCW/nWo Revenge (PS)
3. Zelda: Ocarina of Time (N64)
4. Pokemon Blue (GB)
5. Frogger (Platinum) (PS)

Szenegeflüster

Deutsche EA-Titel

Deutschland scheint als Produktionsstandort für Entwicklungsstudios immer interessanter zu werden. Nachdem bereits Konami offen über konkrete Pläne gesprochen hat, plant Electronic Arts innerhalb der nächsten beiden Jahre ein deutsches Entwicklungsstudio aufzubauen, um Titel speziell für den deutschen Markt zu entwerfen sowie Lokalisierungsarbeiten vorzunehmen. EA begründet diesen Schritt durch die speziellen Vorlieben des deutschen Marktes, beispielsweise in dem Bereich der Aufbausimulationen, die hier zu Lande außergewöhnlich beliebt sind. Derzeit steht EA noch in Verhandlungen mit diversen Teams, möchte aber noch keine konkreten Aussagen treffen.



Lara-Kult und kein Ende

In den Medien ist sie bereits omnipräsent und nun hat sie sogar ihr eigenes Magazin. Im Lara Croft Magazin erfahrt ihr auf über 130 Hochglanz-Seiten jegliches Detail über die weltberühmte Heroine, ihre Macher von Core Design sowie der Firma Eidos. Der Future-Press-Verlag hat ein Magazin mit einem sehr ansprechenden Layout auf die Beine gestellt, bei dem wohl keine Frage rund um die virtuelle Schönheit unbeantwortet bleibt. Halte im Fachhandel Ausschau nach dem 9,80 DM teuren Magazin.

Metal Gear Solid Upgrade

Noch in diesem Juli erscheint in Japan eine Art Directors-Cut-Version von Metal Gear Solid (Metal Gear Solid Integral), die es wahrlich in sich hat. Gegenüber der Original-Fassung werden folgende Verbesserungen geboten:

- Auf einer zusätzlichen dritten CD erlebt man den Großteil des Agenten-Thrillers im neuen Virtual-Reality-Modus in der Ego-Perspektive.
- englische oder japanische Untertitel
- einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- PocketStation-Spiel.
- überarbeitete Steuerung
- "Making-of-Modus"
- eine Fotosession mit Naomi und anderen Charakteren
- Metal-Gear-Solid-Trailer
- unterschiedliche Outfits (wechselbar)
- Ein neuer Endgegner, wenn man das Spiel unter bestimmten Umständen löst.



mal ehrlich



Zugegeben: Durch unseren Konsolenvergleich unter der martialischen Headline Sony Vs Sega sowie den schonungslosen Vergleich der beiden Konsolen der Generation 2000 sind wir nicht ganz schuldlos an den bevorstehenden Graben-Kämpfen von fanatischen Sega-Fans und überzeugten Sony-Jüngern. Wenn es um das Potential der Hardware geht, wiegen sich die Sony-Fans berechtigterweise in Sicherheit, wenn man sich die nackten Zahlen einmal genauer ansieht. Meines Erachtens ist diese Debatte jedoch noch verfrüht. Bis auf ein paar sehr beeindruckende Demos und Zahlen auf dem Papier gab es bislang vom PlayStation-Nachfolger noch nichts zu sehen. Bloße Zahlenspielerereien sind im positiven wie im negativen Sinne allesamt relativ. Von meinem ursprünglichen Vorhaben, zu allen Daten Hintergrundinformationen zu liefern, bin ich schnell wieder abgekommen, da man vom Hundertsten ins Tausendste kommt, denn die Zahlen, wie beispielsweise die Polygon-Werte, hängen kausal miteinander zusammen und beeinflussen sich maßgeblich. Ich möchte nun an dieser Stelle nicht tendenziös verstanden werden: Die PS2 ist definitiv die leistungsstärkere Konsole, alles andere wäre auch unlogisch. Inwieweit sich die bessere Performance jedoch auf die eigentliche Spielgrafik und den Spielspaß auswirkt und ob der Spieler wirklich in der Lage ist, zwischen drei und 13 Millionen Polygone gleichzeitig zu unterscheiden, diesen Beweis bleibt uns Sony wohl noch einige Zeit schuldig.



PS Action-Adventure

Dino Crisis

Capcom scheint bei ihrem Action-Adventure der Marke "Resident Evil 1 meets Jurassic Park" gut voranzukommen. Weit über 50 Screenshots wurden von der Firma freigegeben, so dass man sich bereits ein halbes Jahr vor der Veröffentlichung der Japan-Version ein gutes Bild von diesem Dino-Thriller machen kann. Die Screens erhärten den ersten Eindruck, dass es sich um einen Resident-Evil-1-Ableger im 100%igen Polygon-Outfit handelt. Die wackere Heldin Regina durchkämmt wie die beiden Zombiejäger das Forschungsgelände nach Hinweisen des Grundes der Dinosaurier-Existenz, führt in Cut-Scenes Dialoge mit weiteren Mitgliedern der Spezialeinheit und setzt sich per Pump-Gun oder anderen Großkalibern gegen die Urzeitechsen



zur Wehr. Gelegentlich wird der Spielfluss durch weitere Zwischensequenzen unterbrochen, in denen der Spieler durch allerlei Schockeffekte aufgerüttelt wird. In einer Szene zum Beispiel mustert sie das Fenster, als plötzlich der mächtige Schädel eines T-Rex die Glasscheibe durchbricht und mit seinem gigantischen Gebiss nach der Heldin schnappt. Neben der komfortablen Polygon-Grafik erhöhen zahlreiche spielerische Details, wie situationsabhängige Animationen, die Spielkultur. Virgin Interactive obliegen übrigens die

Vertriebsrechte und sie freuen sich bereits schon auf den sicheren Nummer-1-Titel. Bis zum Zeitpunkt des Erscheinens müssen wir uns allerdings wohl noch bis zum Frühjahr 2000 gedulden.



DC Shoot'em Up

Panorama Cotton

Mega-Drive-Besitzer, die keine Importspiele scheuten, erinnern sich vielleicht noch an die gute alte Cotton-Serie, bei der eine Anime-Göre auf dem Besenstiel fliegend ihrer Shoot'emUp-Aufgabe nachkam.

Der humoristische Shooter mit tonnenweise Comic-Grafik wird nun für den 128-Bitter erneut aufgelegt. Der größte augenfällige Unterschied ist natürlich grafischer Natur, denn die kunterbunte Polygon-Optik hat nicht mehr viel mit der früheren Pixelpracht gemeinsam. Außerdem nutzt Panorama Cotton die isometrische 3/4-Perspektive für einen sehenswerten 3D-Effekt. Der japanische



Erscheinungstermin ist für November angesetzt. Über das BRD-Release ist noch nichts bekannt.

Szenegeflüster

Die PlayStation macht „blau“

Wenn ihr keinen Bock mehr auf das triste graue Gehäuse habt, bietet euch die Vertriebsfirma **Activated** in Berlin etwas Einmaliges an. Für gerade einmal **59,99 DM** erhaltet ihr ein **blautransparentes PlayStation-Gehäuse**, durch das eure Konsole optisch gehörig aufgewertet wird. Dank der beigelegten Bauanleitung stellt der Umbau kein Problem dar, so dass im Prinzip jeder seine PlayStation umrüsten kann. Weitere farbliche Variationen sind in der Planung. Informationen erhaltet ihr unter der Rufnummer: **030/399 9180**.



Jetzt wird's bunt

Noch einmal optisches PlayStation-Tuning: Rundum-Aufkleber scheinen immer mehr in Mode zu kommen, um das Gehäuse optisch aufzuwerten. Die Wiener Vertriebsfirma **Electronic Land** bringt mit den **Dekor-Kits** nun weitere Folienaufkleber auf den deutschen Markt. Die Rundum-Aufkleber sind mit den entsprechenden Ausstattungen versehen und passen sich optimal dem PlayStation-Gehäuse an. Eine **transparente PVC-Beschichtung** sorgt außerdem für Hochglanz über einen längeren Zeitraum. Derzeit gibt es fünf Motive aus den Bereichen Action, Motorsport, Weltraum, Comic sowie Erotik(!). Die Dekor-Kits kosten **14,95 DM** und sind bei Fachhändlern beziehbar.



Resident-Evil-Knüller

Für viele Fans die vielleicht wichtigste Nachricht des Jahres: **Capcom** gab offiziell bekannt, dass noch in diesem Jahr **Resident Evil: Nemesis** für die **PlayStation** erscheinen wird! Mit dieser Nachricht haben nur die wenigsten gerechnet, da Capcom bekanntermaßen mit der Dreamcast-Version Code Veronica und dem geplanten PlayStation-2-Projekt bereits zwei weitere Biohazard-Teile in der Pipeline hat. Über Teil 3 ist derzeit nur bekannt, dass die Handlung exakt zwischen dem ersten und zweiten Teil liegen wird, so dass Resident-Evil-1-Fans endlich erfahren werden, was in den fehlenden 24 Stunden zwischen beiden Teilen alles passiert ist. Gerüchten zufolge soll es wie Dino Crisis eine **100%ige Polygon-Optik** bieten und auch für den **N64** umgesetzt werden. Ein genauer Veröffentlichungstermin ist derzeit nicht bekannt, vermutlich aber **Herbst '99** (Japan).



DC/PS/N64 Rennspiel/Shoot 'em Up

Vigilante 8 Second Offence

Mit der Fortsetzung ihres wüsten Rennaction-Titels beliefert Activision gleich drei Systeme, darunter erstmals den Dreamcast, von dessen Hardware-



Potential sich die Amerikaner neue kreative Impulse versprechen. Über den Inhalt des Nachfolgers liegen derzeit leider noch keine detaillierten Angaben vor, sondern nur die allgemeinen Informationen, dass erneut eine Reihe von motorisierten Waffenlagern in die Schlacht ziehen, die Grafik und der Sound verbessert werden und einige neue Spielmodi und Features hinzukommen – das übliche Sequel-Doping halt.

PS 3D-Beat'emUp

Wu-Tang

Activision zaubert eine Massenkeilerei in 3D aus dem Ärmel, die auf den ersten Blick stark an THQs Shao Lin erinnert. In abgesteckten Areas liefern sich zwei Keilbrüder gleichzeitig einen Kung-Fu-Showdown, bei dem kein Auge trocken bleibt. Während jedoch bei Shao Lin

lediglich die Gliedmaßen zum Einsatz kommen, nehmen die Wu-Tang-Haudegen ihre Hieb- und Stichwaffen mit. Austragungsort für die blutige Fehde sind altertümliche chinesische Tempel. Dieser Titel wird auf der kommenden E3-Messe gezeigt, so dass wir die fernöstliche Schwertfehde in der nächsten Ausgabe genauer unter die Lupe nehmen werden.



Kein Ehrgeiz-Klon: Vom Spielablauf her erinnert dieser Klopper eher an THQs Shao Lin, jedoch mit dem Unterschied, dass jeder Recke seine Waffe mitbringt.



Prügelspaß im Duett: Derzeit liegen leider keine Informationen darüber vor, ob sich auch vier Keilbrüder gleichzeitig vor der Konsole versammeln können.

PS Shoot 'em Up

Space Invaders



Nach Asteroids und Centipe wird ein weiterer Arcade-Gruftie wieder zum digitalen Leben erweckt. Diesmal hat es Taitos Mutter aller Ballerspiele Space Invaders erwischt. Wie schon bei Asteroids bleibt das ursprüngliche Spielprinzip zwar unangetastet, doch durch eine zeitgemäße Grafik und einige neue Spielelemente wurde der Oldie kräftig auf Hochglanz poliert. Neben einer modernen Render-Opik gibt es neuerdings Sonderwaffen, um die sich langsam nähernde Feindformation schneller zu dezimieren, während die Aliens ihrerseits mit Endgegnern und anderen bösen Überraschungen kontern (20 unterschiedliche Feindtypen). Das Retrowerk beehrt noch diesen Sommer unsere Geschäfte.



Neue Spielelemente: Nicht nur in grafischer Hinsicht hat sich beim Oldie etwas getan, auch neue Features, wie Endgegner, werten den Taito-Klassiker auf.

Schon gehört?

+++ Eine Serie von Dreamcast-Lightguns war fehlerhaft, da sie sich nicht kalibrieren ließen. Sega tauschte in einer Rückrufaktion Mitte April sämtliche fehlerhaften Peripheriegeräte um.

+++ Vormerken: Ab 21. Mai sind die Platinum-Versionen zu Gran Turismo und Final Fantasy VII erhältlich.

+++ Das Strategie-Epos Vandhal Hearts 2 – Above the Sky von Konami erscheint Ende dieses Jahres in Japan und soll gegenüber dem ersten Teil stark verbessert werden.

+++ Die Final Fantasy Collection mit den Teilen V und VI (auf der japanischen CD befand sich auch der vierte Teil der RPG-Saga) erscheint im 3. Quartal in den Staaten.

+++ Hasbro setzt weiterhin auf Arcade-Oldies und erwarb von Namco die Lizenz für insgesamt elf Spielhallen-Veteranen, darunter auch Pac Man, Dig Dug sowie Galaga.

+++ Ein Gerücht: Capcom plant eine Game-Boy-Color-Version zu Resident Evil 1.

+++ Noch bevor das RPG-Highlight den Weg nach Deutschland findet, gibt es bereits die Figuren der Hauptcharaktere zu Final Fantasy VIII. Beziehen lassen sich die Helden u.a. bei der Firma Get Ready in Würzburg (0931/3538486). Der Preis je detailgetreuer Nachbildung liegt bei ca. DM 35.

Szenegeflüster

Neuer Tekken-Automat

In einigen ausgewählten japanischen Spielhallen dürfen Zocker den neuesten Spross der Tekken-Familie genießen: **Tekken Tag Tournament**. Wie bei der King-of-Fighter-Serie stellt man ein schlagkräftiges **Kämpferduo** zusammen, um gegen ein Computerpärchen anzutreten. Mittels einer **neuen fünften Aktionstaste** hat man zu jeder Phase des Kampfes die Möglichkeit, den Charakter zu wechseln. Außerdem kann man Combos und Specialmoves von zwei Charakteren miteinander kombinieren. Das Charakterfeld umfasst sämtliche Tekken-3-Fighter plus einige Tekken-2-Recken und ein paar neue Gesichter. Wie umfassend das Ensemble letztendlich sein wird, ist derzeit aber noch nicht 100%ig bekannt. Tekken Tag Tournament wurde auf dem bewährten **System 12** programmiert, so dass eine PlayStation-Umsetzung wahrscheinlich ist.

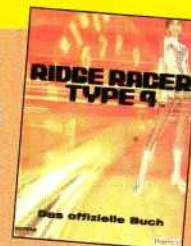


Import-Gewinner

Es ist mal an der Zeit, den ersten Schwung an Gewinnern bei unserem **Import-Gewinnspiel** zu nennen. Die ersten fünf **Überraschungspakete** der Firma **Maro** gehen an: Christian Pust aus Berlin, Christian Redenyi aus Seibnitz, Axel Kosa aus Bottrop, Sandra Wächter aus Anzberg sowie Markus Bergemann aus Kleinmachnar. Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch!

Dank der Vidis GmbH Vollgas auf allen Strecken

Ein geniales Nachschlagewerk für alle Ridge-Racer-Type-4-Fans bietet die Vidis GmbH mit dem offiziellen Buch zum Edel-Racer (**Preis DM 24,95**). Auf **148 Hochglanzseiten** werden wirklich alle Geheimnisse, die Namcos neuestes Rennspiel birgt, gnadenlos gelüftet. Das Beste ist jedoch, dass das Hamburger Unternehmen den ersten fünf Lesern eines der tollen Bücher spendiert. Schreibt uns einfach, welches Bonusfahrzeug ihr erhaltet, wenn alle Boliden erfahren wurden. **Schickt eure Einsendungen unter dem Stichwort "Ridge Racer Type 4" an unsere Redaktionsadresse**. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, die Teilnahme für Mitarbeiter der Computec Media ebenso!





Vielfalt: Alle Fahrer (bis auf Jacques Villeneuve) warten darauf, von euch über die Pisten gescheucht zu werden.



Dreher mit Folgen: Heißsporn Jean Alesi hat in aussichtsreicher Position in einer Schikane den Grip verloren.



Expansion-Pak-Power: Befindet sich die 4MB-Speichererweiterung im Schacht, darf man 16 Runden Replay ansehen.

F-1 World Grand Prix 2

Nintendo 64 Rennspiel Die PlayStation wird seit jeher mit F1-Sims gut versorgt. Auf dem N64 lautet die Devise hingegen Qualität statt Quantität. Fragt sich nur, ob der Nachfolger zur aktuellen Referenz noch einen drauflegen kann?

Wieder einmal ist der Formel-1-Zirkus in eine neue Saison gestartet und erneut schauen Millionen Fans aus aller Welt gespannt auf die Ergebnisse von Häkkinen, Schumacher und Co. Nach den zwei bereits gefahrenen Rennen ist die Weltmeisterschaft natürlich noch absolut offen, was dem Hauptverantwortlichen Bernie Ecclestone natürlich sehr gut gefällt. Neben

Michael Schumacher, der im ersten Lauf in Argentinien nur den achten Rang belegte und in Brasilien immerhin Zweiter wurde, scheinen auch die beiden anderen deutschen Fahrer ein Wörtchen bei der Vergabe der Weltmeisterschaftsehren mitreden zu wollen. Das erfreut nicht nur die vielen Fans, sondern auch einige Softwarehersteller, die sich für dieses Jahr die FIA-Lizenz gesichert

haben. Darunter auch Paradigm, die bereits im Mai mit F-1 World Grand Prix 2 das N64 mit einem besonderen Formel-1-Rennspiel versorgen. Die Zeichen für dieses Unterfangen sind durchaus positiv, denn schließlich war dasselbe Programmiererteam auch für den Vorgänger verantwortlich. Dieser erhielt bekanntlich in der Mega Fun 10/98 die Traumwertung von 92 %. Ob Teil 2 sich weiter entscheidend verbessern konnte, wird auf den folgenden fünf Seiten ausführlich geklärt.

Spielablauf: Ein Formel-1-Spiel mit allen Finessen

Um es gleich vorwegzunehmen: F-1 World Grand Prix 2 bietet alles, was eine Formel-1-Simulation braucht. Dabei



Kapitaler Fehler: Auf dem engen Straßenkurs von Monaco sind Dreher mit anschließenden Schäden kaum wieder gutzumachen.



Wie an der Schnur gezogen: Nach dem Start ist das Feld noch eng beieinander.

Intro





Abteilung „Ohne Chance“: Olivier Panis wird auf seinem letzten Reifen wohl nicht mehr die Boxengasse erreichen.

wichtigstes Element ist eine komplette Lizenz, die alle 11 Teams und 21 Fahrer beinhaltet. Fahrer Nummer 22, Jaques Villeneuve, fehlt allerdings aus finanziellen Gründen, da er innerhalb der FIA eine eigene Vermarktung hat und sein Name mit einer gesonderten Lizenz gekauft werden müsste. Er taucht dafür als Fahrer "Williams" auf, wobei diese Angabe mit dem Namenseditor geändert werden kann. Die PlayStation-Konkurrenz aus dem Hause Psygnosis Formel 1 '98 hat dieselbe Einschränkung, während Ubi Softs Racing Simulation 2 ganz ohne die originalen Fahreramen und Teambezeichnungen

auskommen muss. F-1 World GP 2 bietet hingegen neben der essentiellen Lizenz weitaus mehr. Bestreitet man ein so genanntes Schaurennen, sprich Einzelrennen, fällt einem sofort das authentische Formel-1-Flair auf. Bevor es losgeht, bekommt man eine schnelle Streckenübersicht per Vorbeiflug, die jede Kurve vorstellt und schwierige Passagen erläutert. Danach wird das "Starting Grid" (die Startaufstellung) eingeblendet und die letzten Startvorbereitungen werden getroffen. Natürlich lässt sich jeder Bolide exakt auf die bevorstehende Aufgabe einstellen. In sieben verschiedenen Kategorien, wie



Waghalsiges Manöver: In der Ego-Perspektive wirken harte Verbremser besonders spektakulär. Wer zu unaufmerksam fährt, wird natürlich verwarnt.



Die Ansichten

Verfolger weit



Verfolger nah



Flügel



On-Board-Kamera



Cockpit



Helm



Bereifung, Benzinmenge oder Flügel-einstellungen, kann der geschickte Mechaniker noch einige Zehntel aus der Kiste herauskitzeln. Wie gut der Wagen prinzipiell ist, hängt in erster Linie davon ab, welches Team man gewählt hat. Klar, dass die Silberpfeile und Ferrari eindeutige Vorteile gegenüber einem Jordan oder Arrows haben. Der gewählte Fahrer hingegen spielt keine Rolle im Hinblick auf den Schwierigkeitsgrad, allerdings lässt sich im Fahrer Menü bestimmen, ob man mit Lenk- und Bremsunterstützung fahren will (vor jeder Kurve lenkt der Bolide automatisch ein und bremst exakt) oder die Profi-

bzw. Champion-Einstellung vornimmt. Im Profi-Modus muss der Spieler selbst entscheiden, wann und wie gelenkt und gebremst wird. Der Champion-



Kostenfrage: Die Strecken sind dermaßen detailliert, wie die Werbetafeln beweisen.

• Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken •

Australien

ALBERT PARK
GROSSER PREIS VON AUSTRALIEN

DATUM: 08.03.1998
LÄNGE: 2.788 KM
RUNDEN: 83

1998 SCHNELLESTE RUMDE: M. HÄKKINEN 1:18.65

1998 RESULTATE:
1. M. HÄKKINEN
2. D. COULTHARD
3. M. FRENTZEN

1998 SCHNELLESTER SPIELER:
MCLAREN
MCLAREN
WILLIAMS

SCHNELLESTER SPIELER: 1:22.89
SINISTRIDER: 1:26.87
CHAMPION: CHAMPION

Vor vier Jahren wurde Australien zum Auftaktrennen der Formel 1. Die Strecke im Albert Park in Melbourne ähnelt einem Stadtkurs, auf dem das Überholen ziemlich schwierig ist. Da die Strecke nicht das ganze Jahr als Rennstrecke genutzt wird, muss zuerst Gummi auf die Piste gebracht werden, um ausreichend Grip zu bekommen. An der Strecke, die in der Nähe des Zentrums liegt, gibt es sehr gute Tribünenplätze.

Brasilien

INTERLAGOS
GROSSER PREIS VON BRASILIEN

DATUM: 09.05.1998
LÄNGE: 4.293 KM
RUNDEN: 73

1998 SCHNELLESTE RUMDE: M. HÄKKINEN 1:19.24

1998 RESULTATE:
1. M. HÄKKINEN
2. D. COULTHARD
3. M. SCHUMACHER

1998 SCHNELLESTER SPIELER:
MCLAREN
MCLAREN
FERRARI

SCHNELLESTER SPIELER: 1:22.61
SINISTRIDER: 1:19.69
CHAMPION: CHAMPION

Das Rennen in Brasilien ist eines der beiden Grand-Prix-Rennen, die gegen den Uhrzeigersinn gefahren werden. Das bedeutet für die Fahrer eine starke Belastung, da hier andere Muskelgruppen als auf den übrigen Strecken beansprucht werden. Der Asphalt der Strecke in Interlagos, ein Vorort von Sao Paulo, ist sehr wellig und wird von Jahr zu Jahr schlechter. Während der Rennen muss immer mit tropischen Regengüssen gerechnet werden.

Argentinien

BUENOS AIRES
GROSSER PREIS VON ARGENTINIEN

DATUM: 12.04.1998
LÄNGE: 4.236 KM
RUNDEN: 73

1998 SCHNELLESTE RUMDE: A. WURZ 1:28.18

1998 RESULTATE:
1. M. SCHUMACHER
2. M. HÄKKINEN
3. E. IRVINE

1998 SCHNELLESTER SPIELER:
FERRARI
MCLAREN
FERRARI

SCHNELLESTER SPIELER: 1:28.23
SINISTRIDER: 1:28.23
CHAMPION: CHAMPION

Der Kurs liegt südlich von Buenos Aires. Die Fahrer mögen ihn nicht besonders, finden ihn ermüdend und haben ihm den Spitznamen "Temporada turn-style" gegeben. Die Streckenführung ähnelt einer Kart-Bahn mit vielen Kurven und wenigen Überholmöglichkeiten. Ferner kritisieren die Fahrer den schlechten Fahrbelag, die damit verbundenen Probleme, Grip zu bekommen, und die Vielzahl von Bodenwellen, die das Fahrzeug instabil werden lassen.

San Marino

IMOLA
GROSSER PREIS VON SAN MARINO

DATUM: 26.04.1998
LÄNGE: 4.927 KM
RUNDEN: 63

1998 SCHNELLESTE RUMDE: M. SCHUMACHER 1:29.59

1998 RESULTATE:
1. D. COULTHARD
2. M. SCHUMACHER
3. E. IRVINE

1998 SCHNELLESTER SPIELER:
MCLAREN
FERRARI
FERRARI

SCHNELLESTER SPIELER: 1:29.59
SINISTRIDER: 1:29.59
CHAMPION: CHAMPION

Der Große Preis von San Marino wird mangels einer geeigneten Strecke nicht in San Marino gefahren, sondern im italienischen Imola. Die Strecke ist eine der malerischsten Formel-1-Strecken. Nach den Unglücken von 1994, bei denen Roland Ratzenberger und die Formel-1-Legende Ayrton Senna ums Leben kamen, wurden an der Strecke Umbaumaßnahmen vorgenommen, wodurch die Tamborello-Kurve, in der Senna tödlich verunglückte, entschärft wurde. Statt der Kurve gibt es nun zwei Schikanen, die allerdings auch dafür sorgen, dass die legendäre Tosa-Kurve nicht mehr so gut zum Überholen geeignet ist.

Fahrzeug-Setup

Benzin

Ein voller Tank setzt die Höchstgeschwindigkeit entscheidend herab. Das bedeutet auf schnellen Kursen, wie Hockenheim, einen schweren Nachteil. Auf der anderen Seite kann man mit einer "Ein-Stopp-Strategie" wertvolle Zeit gewinnen, wenn die anderen zum zweiten Mal zum Nachtanken fahren müssen.

Reifen

Der wichtigste veränderbare Teil eines Formel-1-Wagens sind die Reifen. Nachdem man die Mischung (weich/hart) ausgewählt hat, gilt es noch zu entscheiden, ob Sliks, Regenreifen oder Intermediate aufgezogen werden sollen. Zu Beginn des Rennens unbedingt die Regenwahrscheinlichkeit überprüfen.

Frontflügel

Maßgeblichen Anteil für die Stabilität des Fahrzeugs in den Kurven hat der Frontflügel. Je steiler er eingestellt ist, um so mehr Anpressdruck wird auf die Fahrbahn ausgeübt und der Bolide geht schneller um die Ecke. Nachteil: Die Endgeschwindigkeit leidet bei zu hohen Werten.

Heckspoiler

Ebenso wie der Frontflügel bestimmt der Heckspoiler die Fahrzeuglage. Auch hier gilt: Je steiler, desto langsamer auf den Geraden, aber einfacher durch Kurven. In beiden Kategorien sollte man im freien Training und im Warm-up herumexperimentieren, denn mit den richtigen Werten steht und fällt der Erfolg.

Getriebe

Jeder Gang eines Formel-1-Motors lässt sich in der Übersetzung ändern. Je niedriger die Übersetzung, desto besser die Beschleunigung. Der Haken bei der Sache ist allerdings, dass die zu erreichende Höchstgeschwindigkeit sinkt und der Motor eher zur Überhitzung neigt. Der Einfachheit halber gibt es fünf Grundeinstellungen.

Aufhängung

Mit einer weichen Aufhängung geht der Bolide einfacher um die Kurven und stabilisiert sich nach langsamen Kurvendurchfahrten schneller. Auf schnellen Kursen neigt ein zu weich gefedertes Fahrzeug allerdings zum Schwingen, was natürlich Speed kostet. Hochgeschwindigkeitskurse wie Monza fordern also eine harte Einstellung.

Lenkung

Mit der Lenkwinkel-einstellung ist es möglich, die Aussteuerung der Vorderachse zu bestimmen. Je höher der Wert, desto schneller spricht der Wagen an. Auf dem engen Stadtkurs von Monaco ist der höchste Wert angesagt, damit der Wagen überhaupt um die Haarnadelkurven und Spitzkehren kommt.



Alle Achtung, Paradigm! Bei den Fahrzeug-Close-ups wird deutlich, wie detailreich die Formel-1-Boliden gestaltet wurden.

Schwierigkeitsgrad hingegen bringt euch das absolut realistische Formel-1-Feeling nach Hause. Scharfe Bremsmanöver oder heftige Lenkbewegungen werden hier sofort mit Drehern oder Ausritten ins Kiesbett bestraft. Diese Einstellungen lassen sich selbstverständlich auch in allen anderen Modi verändern. So wird die Weltmeisterschaft genauso nachgespielt, wie die Rennen in der Saison '98 stattfanden. Per Option werden sogar die Wetterverhältnisse entsprechend der letztjährigen Meisterschaft angepasst. Führt man ein richtiges Grand-Prix-Rennen oder eine komplette Weltmeisterschaft, gestaltet sich das Wochenende sehr authentisch. Zuerst darf der Spieler in den freien Trainings am Freitag und Samstag früh das Auto auf die Strecke abstimmen. Danach geht es ins (für die Startaufstellung so wichtige) Qualifying. In zwölf Runden wird der schnellste Umlauf mit den Bestzeiten der Kontrahenten verglichen, und dementsprechend wird euch euer Startplatz zugewiesen. Bevor es jedoch ins eigentliche Rennen geht, gibt es noch das Warm-

up, wo allerletzte Vorbereitungen und Veränderungen vorgenommen werden können. Im Rennen selbst ist ein wahres Rennspiel-Feuerwerk angesagt. Ein komplettes Feld mit 22 Fahrern und ein sehr realistisches Fahrverhalten lassen wahres Racing-Feeling aufkommen. Unglaublich echt wirkt die Umsetzung der Computergegner. Führt man ihnen längere Zeit im Windschatten hinterher, fangen sie an nervös zu werden, weichen von der Ideallinie ab und fahren "Kampflinie". Ebenfalls sehr realistisch ist das Verhältnis der einzelnen Teams zueinander. Hat man mit einem McLaren Mercedes kaum Probleme, schwächere Teams einzuholen, fällt es umge-



Wo überholen? Wie im richtigen Rennen müssen Überholmanöver gut geplant werden.

• Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken •

Spanien

BARCELONA
GROSSER PREIS VON SPANIEN

DATUM: 10.09.1998
LÄNGE: 4,736 KM
RUNDEN: 65

1998 ERGEBNISSE:
1. M. HÄRKINEN (McLaren)
2. D. COULTHARD (McLaren)
3. M. SCHUMACHER (Ferrari)

SCHNELLSTER SPIELER:
M. HÄRKINEN
PROFI
CHAMPION

Der Kurs in der katalanischen Stadt wurde zum Anlass der Olympischen Spiele gebaut. Im Winter wird diese Strecke von vielen Teams als Teststrecke für die neuen Wagen genutzt. Die Strecke bietet zum einen eine lange Start/Ziel-Gerade, die von einer schnellen langgezogenen Rechtskurve gefolgt wird. Danach wechseln sich langsame und schnelle Kurven ab.

Monaco

MONTE CARLO
GROSSER PREIS VON MONACO

DATUM: 14.06.1998
LÄNGE: 3,327 KM
RUNDEN: 78

1998 ERGEBNISSE:
1. M. HÄRKINEN (McLaren)
2. G. FISICHELLA (Ferrari)
3. R. IRVINE (Ferrari)

SCHNELLSTER SPIELER:
M. HÄRKINEN
PROFI
CHAMPION

Der Große Preis von Monaco ist der Klassiker unter den Grand-Prix-Rennen. Jedes Jahr findet hier die große Formel-1-Party statt. Das Rennen wird auf dem sehr engen Straßenkurs durch die Innenstadt von Monte Carlo gefahren. Die Piloten fahren die Strecke in einem Parcours aus Leitplanken ohne jegliche Auslaufzonen. Für Notfälle sind drei Notausgänge auf der Strecke vorhanden. Aufgrund des engen und kurvigen Charakters der Strecke ist das Renntempo eher gering, daher ist die körperliche Anstrengung nicht allzu groß. Monte Carlo ist die einzige Formel-1-Strecke mit einem Tunnel.

Kanada

MONTREAL
GROSSER PREIS VON KANADA

DATUM: 07.06.1998
LÄNGE: 4,421 KM
RUNDEN: 67

1998 ERGEBNISSE:
1. M. SCHUMACHER (Ferrari)
2. G. FISICHELLA (Ferrari)
3. R. IRVINE (Ferrari)

SCHNELLSTER SPIELER:
M. SCHUMACHER
PROFI
CHAMPION

Zur Zeit des Rennens in Kanada ist das Wetter immer sehr unberechenbar. Deshalb wird diese Strecke auch das „Spa von Kanada“ genannt. Die Strecke hat zum Teil sehr schnelle Abschnitte, nach denen dann wieder sehr stark abgebremsen werden muss. Daher werden die Bremsen auf diesem Kurs sehr stark belastet. Die Anlage der Strecke ist sehr zuschauerfreundlich. Es wurde sogar an eine U-Bahn-Anbindung gedacht.

Frankreich

MAGNY-COURS
GROSSER PREIS VON FRANKREICH

DATUM: 28.06.1998
LÄNGE: 4,247 KM
RUNDEN: 71

1998 ERGEBNISSE:
1. M. SCHUMACHER (Ferrari)
2. R. IRVINE (Ferrari)
3. M. HÄRKINEN (McLaren)

SCHNELLSTER SPIELER:
D. COULTHARD
PROFI
CHAMPION

Zum Großen Preis von Frankreich in Magny-Cours ist es regelmäßig sehr heiß. Daher mögen viele Fahrer diese Strecke nicht besonders, auch wirkt die Strecke etwas künstlich in die Landschaft gebaut. Die meisten Streckenabschnitte sind nicht sonderlich spektakulär, der fahrerisch anspruchsvollste Streckenabschnitt ist die Estorile-Kurve. Diese langgezogene Rechtskurve nach Start/Ziel muss voll gefahren werden, um auf der folgenden Geraden Top-Speed zu erreichen.



Abflug, die Erste: Zum Glück war die Schadensoption ausgestellt, so dass dieser heftige Abflug ohne Folgen bleibt.



Abflug, die Zweite: Berührt man die Reifenstapel, lösen sich sogar einige Pleuel und fliegen im hohen Bogen davon.



Achtung! Langsam fahren: Wer sich ungeschickterweise auf dem Gras wiederfindet, sollte mit dem Gaspedal vorsichtig sein.



Aufgeklärt: Vor dem Start gibt das Starting Grid genauen Aufschluss über die Positionen.

kehrt wesentlich schwerer oder ist fast unmöglich. Solche Verfolgungssituationen könnt ihr auch im bereits aus dem Vorgänger bekannten Szenario-Modus üben. In dieser sehr motivierenden Variante müsst ihr eine bestimmte Situation aus der Saison '98 meistern. Drei verschiedene

Szenario-Kategorien gibt es: Tempo, Taktik und Mechanik. So gibt es ein Mechanik-Szenario, als sich David Coulthard mit überhitztem Motor knapp vor Michael Schumacher ins Ziel retten konnte. Unter Taktik hingegen fällt, wie Rubens Baricello mit verschlissenen Reifen einen schnelleren Boxenstopp hinlegen musste als der Kerpener. In der Boxengasse wird nämlich wie im wirklichen Formel-1-Rennen fast alles entschieden. Neben neuen Reifen lassen sich noch kleinere Veränderungen an den Flügeln vornehmen oder Schäden am Fahrzeug beheben. Kommen

wir zum leider etwas langweiligen Zwei-Spieler-Modus. Per wahlweise horizontal oder vertikal geteiltem Split-screen geht es auf einem der 16 offiziellen Weltmeisterschaftskurse rund. Jedoch stellt sich euch kein Computergegner in den Weg, was für eine Formel-1-Simulation schon sehr befremdlich anmutet.

Technik: Die beste Rennspiel-Engine fürs N64

Neben einer fast perfekten Analog-Steuerung,

die entsprechend des Schwierigkeitsgrades mehr oder weniger leicht fällt, verblüfft die absolut saubere Umsetzung der Kurse bis ins kleinste Detail. Monaco gehört technisch gesehen zu den größten Herausforderungen unter



Freudentaumel: Wenn man ein Weltmeisterschaftsrennen als Erster beendet, gibt es diese Jubelszenen.



• Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken •

England

SILVERSTONE
GROSSER PREIS VON ENGLAND

DATUM 12.07.1998
LANGE 5,139 KM
RUNDEN 60
1998 SCHNELLSTE RUNDE M. SCHUMACHER 1:23.70

1998 RESULTATE
1. M. SCHUMACHER (FERRARI) EINSTIEGER 1:23.63
2. M. HÄKKINEN (MCLAREN) PROFI
3. K. IRVING (FERRARI) CHAMPION

SCHNELLSTER SPIELER
MCLAREN PROFI 1:23.63

Österreich

A1-RING
GROSSER PREIS VON ÖSTERREICH

DATUM 14.06.1998
LANGE 4,319 KM
RUNDEN 71
1998 SCHNELLSTE RUNDE D. COULTHARD 1:12.88

1998 RESULTATE
1. M. HÄKKINEN (MCLAREN) EINSTIEGER 1:19.89
2. D. COULTHARD (MCLAREN) PROFI
3. M. SCHUMACHER (FERRARI) CHAMPION

SCHNELLSTER SPIELER
MCLAREN PROFI 1:19.89

Deutschland

HOCKENHEIM
GROSSER PREIS VON DEUTSCHLAND

DATUM 02.08.1998
LANGE 6,972 KM
RUNDEN 45
1998 SCHNELLSTE RUNDE D. COULTHARD 1:46.12

1998 RESULTATE
1. M. HÄKKINEN (MCLAREN) EINSTIEGER 1:49.40
2. D. COULTHARD (MCLAREN) PROFI 1:56.47
3. D. WILLIAMS (WILLIAMS) CHAMPION

SCHNELLSTER SPIELER
MCLAREN PROFI 1:49.40

Ungarn

HUNGARORING
GROSSER PREIS VON UNGARN

DATUM 10.08.1998
LANGE 5,973 KM
RUNDEN 77
1998 SCHNELLSTE RUNDE M. SCHUMACHER 1:19.39

1998 RESULTATE
1. M. SCHUMACHER (FERRARI) EINSTIEGER 1:25.79
2. D. COULTHARD (MCLAREN) PROFI 1:40.97
3. D. WILLIAMS (WILLIAMS) CHAMPION

SCHNELLSTER SPIELER
FERRARI EINSTIEGER 1:25.79

Der Große Preis von England in Silverstone wird auf einem ehemaligen Flughafen ausgetragen. Daher ist der Kurs sehr flach und gehört zu den schnellsten Kursen in der Formel 1. In Silverstone wurde am 13. Mai 1950 das erste Formel-1-Rennen gefahren. Bis in die 80er-Jahre war es die schnellste Strecke im Rennkalender. Danach wurde aufgrund des hohen Speeds in den Vollgaskurven die Strecke umgebaut und ist seitdem etwas langsamer. Für sieben der elf Formel-1-Teams von 1998 ist es die Heimstrecke.

Der neue Kurs in Österreich mit seiner neu gestalteten Streckenführung unterscheidet sich sehr stark vom historischen Österreichring. Trotzdem ist es für die Fahrer ein sehr interessanter Kurs, auf dem atemberaubende Rennen gefahren werden und es viele Überholmanöver gibt. Besonders die schnellen Kurven Remus und Castrol sind zum Überholen geeignet.

Die Strecke von Hockenheim unterscheidet sich stark von den anderen Grand-Prix-Strecken. Sie hat zum einen sehr lange Geraden, die im Wald verlaufen und meistens rennentscheidend sind. Auf der anderen Seite gibt es den Abschnitt, der im Motodrom verläuft und sehr enge Kurven aufweist. Für die Teams besteht hier das Problem darin, die Wagen richtig abzustimmen, um auf den Geraden schnell zu sein, und im Motodrom genug Grip zu haben, um nicht aus den Kurven getragene zu werden.

Die Strecke in Ungarn ist sehr verwinkelt und wird daher oft als „Monaco ohne Häuser“ bezeichnet. Auf der Strecke gibt es wenige Überholmöglichkeiten. Deshalb ist es wichtig, schon im Qualifying eine gute Position zu bekommen. Die meist sehr hohen Temperaturen in Ungarn erfordern eine besonders gute Kühlung der Motoren und auch die Reifen werden stark belastet.



Rapides Verzögern: Beim Anbremsen fangen die Bremsscheiben an rot zu glühen. Besonders bei Regenfall ist dabei Fingerspitzengefühl gefragt.



Eine himmlische Stadt: Monaco gehört zu den Vorzeigestrecken von F-1 World Grand Prix 2. Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich besonders bei den Hintergründen viel getan.

den Rennspielen. Und genau dieses Problem hat Paradigm mit Bravour gemeistert. Im Gegenteil: Der Stadt-



Swen: Während alle Welt von Dreamcast und PS 2 redet, hat ein grandioses N64-Produkt es wieder geschafft, die Spiel-des-Monats-Ehren einzuheimsen. Bestechungsversuche können wir ruhigen Gewissens von uns weisen. Es liegt schlicht und einfach an der aktuellen Qualität der Nintendo-Software und an einer guten Vermarktungsstrategie, Top-Titel in regelmäßigen Abständen zu präsentieren. F-1 World GP 2 ist ein fast perfektes N64-Simulationsrennspiel mit vielen Features, realistischem Fahrverhalten, originalen Strecken und gerissenen Gegnern. Dazu kommt eine technische Umsetzung, die beweist, welchen technologischen Vorsprung das N64 gegenüber der PlayStation wirklich hat. Meines Erachtens ist die 99er-Version durch die konsequenten Verbesserungen zum Vorgänger auch für Besitzer des ersten Teils interessant.

kurs von Monaco wurde dermaßen gut eingefangen, dass man vor lauter Staunen über die tolle Hintergrundgrafik knackig gegen die Leitplanken rauscht. Trotz der vielen Details bleibt die Grafik-Engine bei flüssigen 30 Bildern pro Sekunde. Weder bei engen Schikanen noch beim Start, wenn man als Letzter das Rennen beginnt und alle 21 Gegner vor sich stehen hat, ruckelt die Grafik. Den oft zitierten Nebel gibt es nur in geringer Form am Horizont. Dort wirkt er allerdings nicht störend, sondern sehr realistisch. Selbst der Zwei-Spieler-Modus steckt in diesen Punkten nicht zurück, muss sich aber den Vorwurf gefallen lassen, den sauberen Aufbau durch Streichen der Computergegner erkauft

zu haben. Wer aufgrund der Grafikpracht vermutet, dass F-1 World Grand Prix 2 das 4MB-Expansion-Pak nutzt, hat nur zum Teil Recht. Fakt ist, der Titel greift auf die Speichererweiterung nur zum Ablegen von Replay-Daten zurück, d.h., dass mit der 4MB-Erweiterung Wiederholungen von 16 Runden möglich sind. Auf die Grafik hat die Erweiterung hingegen keinen Einfluss. Obwohl alle Bildschirmtexte in Deutsch sein werden, verzichtete man bei Paradigm auf die Lokalisierung der englischen Sprachausgabe. Während des Rennens bekommt der Spieler nämlich ab sofort Tipps per Boxenfunk, beispielsweise ob das Benzin zur Neige geht, neue Reifen aufgezogen werden müssen und Angaben zum aktuellen Rennverlauf. Aus

technischer Sicht überzeugt der Sound ebenso. Die Effekte sind klar und wirken realistisch. Während der Action wird euch sogar motivierende Musik geboten. Natürlich lassen sich alle Soundeffekte in der Lautstärke einstellen.



Endabrechnung: Während einer Saison gibt es nach den Rennen den aktuellen Punktestand.



Schwere Situation: Der Szenario-Modus ist sehr motivierend und spannend.

Test Nintendo 64

Hersteller: Video System/
Paradigm Entertainment
Vertrieb: Nintendo
Spieleranzahl: 1-2
Geignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 109,- DM
Muster von: Nintendo
Vergleichbar mit: Formel 1 '98 (80%), Racing Simulation 2 (76%)
Fakten: 16 Strecken, Rumble-Pak, Expansion-Pak
Erscheint: Mai

Grafik: 90 Sound: 81

Fun: 93

Mega Fun GOLD GAME

• Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken • Strecken •

Belgien

SPA-FRANCORCHAMPS
GROSSER PREIS VON BELGIEN

DATUM: 30.08.1998
LÄNGE: 4.988 KM
RUNDEN: 44
1998 SCHNELLESTE RUNDE: M. SCHUMACHER 1:23.94

1998 RESULTATE:
1. D. HILL
2. M. SCHUMACHER
3. J. ALSEI

SCHNELLESTER SPIELER:
SINISTEIGER 3:02.83
JORDAN PROFI 2:14.14
CHAMPION

Der Große Preis von Belgien ist ein Höhepunkt der Formel-1-Saison. Die Strecke fordert Fahrer und Wagen gleichermaßen. Sie besteht aus zum Teil sehr engen Kurven und einer extrem langen Vollgaspassage, die den Motoren alles abverlangt. 1998 gab es kurz nach der La-Source-Kurve die größte Karambolage der Formel-1-Geschichte.

Italien

MONZA
GROSSER PREIS VON ITALIEN

DATUM: 13.09.1998
LÄNGE: 5.770 KM
RUNDEN: 53
1998 SCHNELLESTE RUNDE: M. HÄRKINEN 1:23.14

1998 RESULTATE:
1. M. SCHUMACHER
2. I. VIRVE
3. M. SCHUMACHER

SCHNELLESTER SPIELER:
FERRARI SINISTEIGER 1:40.79
FERRARI PROFI 1:45.27
JORDAN CHAMPION

Auf dem italienischen Kurs geht es nur um Top-Speed. Das Tempo liegt hier bei durchschnittlichen 240 km/h. Die langen Geraden werden von Schikanen und den schnellen Kurven Curva Grande, Curva di Lesmos und Curva Parabolica unterbrochen. Der Kurs kann mit Hockenheim verglichen werden, da auch hier viel Augenmerk auf den Abrieb und die Eigenschaften des Motors gerichtet wird.

Luxemburg

NÜRBURGRING
GROSSER PREIS VON LUXEMBURG

DATUM: 27.09.1998
LÄNGE: 4.306 KM
RUNDEN: 67
1998 SCHNELLESTE RUNDE: M. HÄRKINEN 1:30.43

1998 RESULTATE:
1. M. HÄRKINEN
2. M. SCHUMACHER
3. D. COULTHARD

SCHNELLESTER SPIELER:
MCLAREN SINISTEIGER 1:46.55
FERRARI PROFI 1:41.27
MCLAREN CHAMPION

Das Luxemburger Rennen findet eigentlich in Deutschland auf einer Strecke in der Eifel bei Nürburg statt. Der Kurs ist sehr abwechslungsreich. Er bietet viele unterschiedliche Geraden und Kurven und führt durch ein hügeliges Gelände. Dabei wurde viel Wert auf die Sicherheit der Fahrer gelegt, was allerdings die Überholmöglichkeiten stark einschränkt.

Japan

SUZUKA
GROSSER PREIS VON JAPAN

DATUM: 01.11.1998
LÄNGE: 5.804 KM
RUNDEN: 51
1998 SCHNELLESTE RUNDE: M. SCHUMACHER 1:40.19

1998 RESULTATE:
1. M. HÄRKINEN
2. I. VIRVE
3. D. COULTHARD

SCHNELLESTER SPIELER:
MCLAREN SINISTEIGER 1:46.55
FERRARI PROFI 1:55.43
MCLAREN CHAMPION

In Suzuka wird immer wieder die WM entschieden. Neben Spa ist die Rennstrecke von Suzuka die anspruchsvollste. Dieser Kurs bietet alles, was das Rennfahrerherz höher schlagen lässt: schnelle, langgezogene Kurvenkombinationen, lange Geraden, eine Haarnadelkurve und eine Schikane mit einer extremen Bremszone. Eine Besonderheit zeichnet diese Strecke allerdings aus: Sie ist die einzige Grand-Prix-Strecke mit einer „Kreuzung“.

Immer schneller

Neu



nur
3,90

Alle **14** Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

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

Teams und Fahrer 1999 · Teams und Fahrer 1999 · Teams und Fahrer 1999

McLaren-Mercedes



Mika Häkkinen
Geburtsdatum: 28.09.1968 in Helsinki/Finnland
GP-Rennen/Poles/Siege: 112/10/9 (218 Punkte)
Erfolge: Formel-1-Weltmeister 1998



David Coulthard
Geburtsdatum: 27.03.1971 in Twynholm/Schottland
GP-Rennen/Poles/Siege: 74/10/4 (173 Punkte)
Erfolge: vier Grand-Prix-Siege

Ferrari



Michael Schumacher
Geburtsdatum: 03.01.1969 in Hürth/Deutschland
GP-Rennen/Poles/Siege: 117/20/33 (526 Punkte)
Erfolge: Formel-1-Weltmeister 1994 und 1995



Eddie Irvine
Geburtsdatum: 10.11.1965 in Newtonards/Nordirland
GP-Rennen/Poles/Siege: 81/0/1 (99 Punkte)
Erfolge: Sieg beim GP von Australien 1999

Williams-Supertec



Alessandro Zanardi
Geburtsdatum: 23.10.1966 in Bologna/Italien
GP-Rennen/Poles/Siege: 25/0/0 (1 Punkt)
Erfolge: Indy-Car-Champion 1997 und 1998



Ralf Schumacher
Geburtsdatum: 30.06.1975 in Hürth/Deutschland
GP-Rennen/Poles/Siege: 34/0/0 (27 Punkte)
Erfolge: Zweiter in Spa 1998

Jordan-Mugen-Honda



Damon Hill
Geburtsdatum: 17.09.1960 in Hampstead/Großbritannien
GP-Rennen/Poles/Siege: 99/20/22 (353 Punkte)
Erfolge: Formel-1-Weltmeister 1996



Heinz-Harald Frentzen
Geburtsdatum: 18.05.1967 in Mönchenglbadbach/Deutschland
GP-Rennen/Poles/Siege: 81/1/1 (88 Punkte)
Erfolge: Vize-Weltmeister 1997, GP-Sieg 1997 in Imola

Benetton-Supertec



Giancarlo Fisichella
Geburtsdatum: 14.01.1973 in Rom/Italien
GP-Rennen/Poles/Siege: 42/1/0 (39 Punkte)
Erfolge: Sieger italienische Formel-3-Meisterschaft 1994



Alexander Wurz
Geburtsdatum: 15.02.1974 in Waidhofen/Thaya in Österreich
GP-Rennen/Poles/Siege: 19/0/0 (21 Punkte)
Erfolge: Sieger beim 24-Stunden-Rennen in Le Mans 1996

Sauber-Petronas



Jean Alesi
Geburtsdatum: 11.06.1964 in Avignon/Frankreich
GP-Rennen/Poles/Siege: 151/2/1 (234 Punkte)
Erfolge: Grand-Prix-Sieg 1995 in Montreal



Pedro Diniz
Geburtsdatum: 22.05.1970 in Sao Paulo/Brasilien
GP-Rennen/Poles/Siege: 66/0/0 (7 Punkte)
Erfolge: 5. Platz beim GP von Luxemburg 1997

Arrows



Toranosuke Takagi
Geburtsdatum: 12.02.1974 in Shizuoka/Japan
GP-Rennen/Poles/Siege: 16/0/0 (0 Punkte)
Erfolge: japanischer Kart-Meister 1989 und 1990



Pedro Martinez de la Rosa
Geburtsdatum: 24.02.1971 in Barcelona/Spanien
GP-Rennen/Poles/Siege: 1/0/0 (1 Punkt)
Erfolge: sechster Platz beim GP von Australien 1999

Stewart-Ford



Rubens Barrichello
Geburtsdatum: 23.05.1972 in Sao Paulo/Brasilien
GP-Rennen/Poles/Siege: 97/1/0 (56 Punkte)
Erfolge: zweiter Platz in Monaco 1997



Johnny Herbert
Geburtsdatum: 27.06.1964 in Romford/Großbritannien
GP-Rennen/Poles/Siege: 129/0/2 (83 Punkte)
Erfolge: Grand-Prix-Siege in Silverstone und Monza 1995

Prost-Peugeot



Olivier Panis
Geburtsdatum: 02.09.1966 in Lyon/Frankreich
GP-Rennen/Poles/Siege: 75/0/1 (54 Punkte)
Erfolge: Grand-Prix-Sieg in Monaco 1996



Jarno Trulli
Geburtsdatum: 13.07.1974 in Pescara/Italien
GP-Rennen/Poles/Siege: 30/0/0 (4 Punkte)
Erfolge: vierter Rang in Hockenheim 1997

Minardi



Luca Badoer
Geburtsdatum: 25.01.1971 in Montebelluna/Italien
GP-Rennen/Poles/Siege: 35/0/0 (0 Punkte)
Erfolge: -



Marc Gené
Geburtsdatum: 29.03.1974 in Bellaterra/Barcelona
GP-Rennen/Poles/Siege: 2/0/0 (0 Punkte)
Erfolge: 1996 Superformel-Sieger, 1998 Sieger Nissan-Serie

British American Racing Team



Jacques Villeneuve
Geburtsdatum: 09.04.1971 in St.-Jean-sur-Richelieu/Kanada
GP-Rennen/Poles/Siege: 49/13/11 (179 Punkte)
Erfolge: Formel-1-Weltmeister 1997



Ricardo Zonta
Geburtsdatum: 23.03.1976 in Curitiba/Brasilien
GP-Rennen/Poles/Siege: 2/0/0 (0 Punkte)
Erfolge: FIA-GT-Meisterschaft 1998

Glory-MF-Team



Georg „schwere Füße“ Döllner
Geburtsdatum: 28.01.1968 in Giebelstadt/Franken
GF3R-Rennen/Poles/Siege: 20/20/20 (200 Punkte)
Erfolge: Giebelstädter-Formel-3-Radmeister 1979



Swen „Die“ Harder
Geburtsdatum: 21.07.1974 in Erbach/Odenwald
GP-Rennen/Poles/Siege: 1/1/0 (0 Punkte)
Erfolge: Primera „Vollbremsung“ von 60 auf 0 km/h in 0,23 sec

Vergleich der besten Formel-1-Spiele

Table comparing F-1 World Grand Prix, Formel 1 '98, Monaco GP Racing Simulation 2, and F-1 World Grand Prix 2 across various criteria like system, tracks, vehicles, and graphics.





Motivationsbremse: Ohne Flugschuldiplom kommt ihr leider auch nicht in den Genuss, alle 26 Flugzeugtypen zu steuern.



Mario: Realitätsnähe wurde bei dieser Flugsimulation ganz groß geschrieben. Spielern, die heiße, actionbetonte Luftkämpfe erwarten, rate ich deshalb aus zwei Gründen vom Kauf dieses Titels ab. Zum einen ist der beschwerliche Weg durch die Flugschule, deren Lektionen zwar Hand und Fuß haben, relativ

zeitaufwändig, so dass man sehr spät in den Genuss kommt, die Spezialmissionen fliegen zu dürfen. Zum anderen ist Wing Over technisch äußerst bescheiden ausgefallen. Ein Manko, das sich in Form der pixligen Grafik und der durch Pseudonebel eingeschränkten Sicht natürlich auch auf die Motivationskurve während eines Gefechts negativ auswirkt.

Anfänger ist. Deshalb führt der Weg zuerst in die Flugschule, wo ihr in fünf Unterrichtskategorien den Job eines Piloten von Grund auf erlernt. Zusätzlich muss der Novize jedoch für die Ausbildung wortwörtlich Lehrgeld zahlen, so dass es euch auch ferner nicht erspart bleibt, durch zahlreiche Boten- oder Touristen-Rundflüge das nötige Kleingeld zu erlangen. Dabei nimmt die Art der verschiedenen Aufträge, die euch vom Büro des Ausbildungszentrums angeboten werden, mit fortschreitendem Ausbildungsstand an Komplexität zu. Am Ende des Trainings angelangt, gilt es abschließend die Diplomprüfung zu bestehen, die so besondere Manöver wie das Bombardieren von Bodenzielen oder eine ILS-Landung (nach Instrumenten bei schlechtesten Wetterbedingungen) beinhaltet.

Wing Over 2

PlayStation Flugsimulation JVCs Simulation bietet euch eine allumfassende Ausbildung zum Kampfpiloten.

Der Weg zum ausgereiften Piloten ist so steinig wie ein Acker am Boden des Grand Canyon. Dies trifft zumindest für den Werdegang des Flugschülers im neuen Produkt aus dem Hause JVC zu. Denn obwohl sich 26 verschiedene Flugzeugtypen und

20 Kampfmissionen auf der CD befinden, wird dem hochmütigen PlayStation-Zocker zu Beginn eines knallhart deutlich gemacht: Dass er trotz aller Colony-Wars- oder Ace-Combat-Sessions in Sachen realistischer Flugsimulation eher ein blutiger

Test PlayStation



Hersteller: Beluga Interactive
Vertrieb: Virgin
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
Ca. Preis: 80,- DM
Muster von: Electronic Arts
Vergleichbar mit: Ace Combat 2 (84%)
Fakten: 20 Missionen, Dual Shock

Erscheint: erhältlich

Grafik: 47 **Sound:** 39

Fun: 40



CIVILIZATION II™ JETZT FÜR DIE PLAYSTATION.



(Bildvorlage: "Berliner Mauer" 1989)

SCHREIBEN SIE DIE GESCHICHTE NEU.



Feindkontakt: Der Gegner schickt seine leichten Panzer in Scharen an die Front, die aber sofort vernichtet werden.



Wie mit der Maus: Arbeitet ihr mit der Strategieansicht, könnt ihr die Truppen per Point & Click gruppieren.



Typisches Schlachtfeld: Unsere Einheit hinterlässt auf der grünen Wiese tiefe Spuren der Verwüstung.

Warzone 2100

PlayStation Strategie Was kommt nach einem dritten Weltkrieg? Mit dieser hypothetischen Frage befasst sich das neue Echtzeit-Strategical von Eidos.

Viele Strategie-Freaks bemängeln bei den herkömmlichen Vertretern des Genres, dass sie immer nur diverse Missionen abarbeiten und dabei jedes Mal von vorne anfangen müssen. Als lobende Ausnahme können nur die Teile des Klassikers

Panzer General genannt werden, bei denen ihr zumindest ein paar Einheiten mit in den nächsten Level übernehmen dürft. Dass dieser Vorwurf nicht bis in alle Ewigkeit Bestand hat, dafür sorgt nun Eidos. Warzone 2100 präsentiert sich als einzige riesige Schlacht mit einem sich ständig erweiternden Sichtfeld. Der Hintergrund des postapokalyptischen Spektakels: Ein Verteidigungssatellit hat eine Fehlfunktion. Die Konsequenz daraus ist, dass die halbe Welt in

Schutt und Asche liegt. Doch kaum ist der nukleare Winter überstanden, rafften sich die Überlebenden auf und gruppieren sich. Jeder versucht sich nun eine Einflussosphäre zu sichern. Eure Gruppe startet im Jahr 2100 mit ihrem Feldzug. Ihr großes Ziel ist es, Artefakte aus der vorangegangenen Zeit zu finden. Mit deren Hilfe soll dann die zerstörte Erde wiederaufgebaut werden. Dafür ist der Führung der Gruppe jedes Mittel recht, sprich sie geht dabei auch über Leichen...



Der Rückhalt der Armee: Ohne die schweren Truppentransporter wären die wichtigen chirurgischen Eingriffe in Feindesland nicht möglich.



Blinkende Punkte: So wie hier im Mission-Briefing tauchen auf der Karte blinkende Lichter auf, die die Stellungen kennzeichnen.



Erwischt: Die Einheiten, die ein gegnerischer Transporter in unser Hinterland gebracht hat, sind schnell aufgegeben.



Indiana-Jones-Job: Das Stück unserer archäologischen Begierde ist in diesem Haus versteckt. Das muss zunächst gefunden und gegebenenfalls von feindlichem Ungeziefer befreit werden.

Spielprinzip:
Command & Conquer in 3D
Diese Überschrift sagt eigentlich schon fast alles. Zumindest fühlt man sich stark an den Klassiker erinnert, wenn man die ersten Gehversuche, sprich die erste Mission, übernimmt. Ihr erhaltet den Auftrag, eure erste Basis in einem Canyon einzurichten. Gerade einmal zwei LKWs und vier mit leichten MGs ausgerüstete Panzerwagen nennt ihr euer Eigen. Während ihr mit den Schützenwagen den einzigen Zugang zum Tal absichert, finden eure Laster eine blubbernde Ölquelle. Darauf errichten sie einen Bohrturm und sichern dem Bataillon seine ersten Rohstoffe, die gleichzeitig als Bezahlungsmittel dienen. Als Nächstes benötigen wir ein Kraftwerk, welches das Öl in Strom umwandelt – ohne ein Kraftwerk verweigern alle anderen Gebäude sträflich ihren Dienst. Danach entsteht die erste Fabrik. In ihr werden sämtliche Fahrzeuge produziert. Ebenso unver-



Höhenunterschiede: Ein gegnerisches Lager ist auf einem Plateau platziert und mit Mörserbunkern bestückt. Aus dem Canyon ist es so gut wie unmöglich, diese Stellung zu knacken.



Von der Idee zum fertigen Fahrzeug

Wie wird aus einem Grundriss auf dem Zeichenbrett des Entwicklers ein neuer Panzer, der sich im Angriff beweisen muss? Dazu ein kurzer Überblick über das komplizierte Aktionsmenü (links unten auf dem Bildschirm):

1. Modulentwicklung

In der Forschungsstation (im Menü: rechts oben) steht euch eine Unmenge an Modulen zur Auswahl, die als Nächstes entwickelt werden sollen. Wählt ihr ein solches Teil an, erscheint außer dem Namen auch die Kategorie. So sind sämtliche Gebäudeentwicklungen mit einem stilisierten Haus gekennzeichnet. Zudem ist die nähere Einteilung kenntlich gemacht. Bei einem Fahrzeugzubehör erkennt ihr ein kleines Symbol für Rumpf, Waffe oder Radsystem.



2. Konstruktion

Im Entwurfsbildschirm (im Menü: rechts unten) stellt ihr eure Fahrzeuge nach eigenem Ermessen zusammen. Sie sind in drei Teile untergliedert. Zunächst muss ein Rumpf ausgewählt werden. Die Rumpffarten unterscheiden sich vor allem durch ihre Panzerung und ihr Gewicht. Dann braucht das Gefährt einen Unterbau, zum Beispiel habt ihr hier die Wahl zwischen Rädern und Ketten. Räder sind fraglos das schnellste Fortbewegungsmittel, mit Ketten kommt ihr dafür fast jeden Anstieg hinauf. Zu guter Letzt wird noch ein Aufbau benötigt, entweder eine Waffe oder ein Hilfssystem. Bei den Waffen kommt es auf den Einsatzzweck an. Gegen Infanterie hilft ein Mörser mehr, gegen Panzerfahrzeuge sind Geschütze oder Raketen wirksam. Als Hilfssysteme gibt es unter anderem Mobile Radare, Reparatureinheiten oder Baggeraufsätze für die LKWs. Da nahezu jedes dieser Systeme benötigt wird, solltet ihr für alle entsprechenden Konstruktionen erstellen. Am unteren Rand verfolgt ihr ferner die Auswirkung der einzelnen Komponenten auf die Geschwindigkeit, die Panzerung und natürlich den Preis.



3. Produktion

Jede Fabrik muss einzeln mit der Produktion (im Menü: oben) beauftragt werden. Nur so wird sichergestellt, dass die Maschinen in der richtigen Basis landen. Dazu erscheint eine Liste der vorhandenen Konstruktionen. Klickt ihr auf ein Fahrzeug, stellt ihr die Stückzahl der zu produzierenden Gefährte ein (bis zu neun). Ihr könnt auch mehrere Typen einstellen, die in Reihenfolge der Liste hergestellt werden.



Unerwartet leicht: Angesichts der harten Gegenwehr bei einer anderen Basis wird uns hier der Zugang zum Lager viel zu leicht gemacht.

JFKLARUNG MELDET: Einheit verloren



Ein verhängnisvoller Fehler: Statt des erhofften leichten Durchgangs zur dahinter liegenden Basis des Gegners erwartet unseren Trupp der gnadenlose Beschuss.

zichtbar ist eine Forschungsanlage. Ohne sie seid ihr nicht in der Lage, neue Technologien zu entwickeln und eure Fahrzeuge damit aufzurüsten. Eure Gebäude profitieren ebenfalls von der Forschung: Neben einer dickeren Panzerung werden komplett neue Häuser entwickelt. So entstehen bald Wachtürme, Bunker und dicke Betonmauern, die den Gegner abwehren sollen. Erforschen eure klugen Leute verschiedene Module für einzelne Gebäudetypen, können diese aufgerüstet werden. Gerade bei Fabriken und Forschungsanlagen ist das wichtig, da erst ein Upgrade einer Anlage neue Entdeckungen erlaubt. Kaum stehen die ersten Häuschen, wird schon die erste Kompanie Panzer gebaut und ins Feld geschickt. Ihr wählt dazu bis zu zehn Kampfeinheiten als Gruppe an, die dann die Gegend erkunden. Um eventuell auftauchende Feinde braucht ihr euch nur insofern zu kümmern, als dass ihr mit euren Panzern auf sie zu fährt, denn schießen tun sie von ganz alleine. Rechts unten befindet sich auf eurem Bildschirm ein Ausschnitt der Levelkarte. Taucht dort plötzlich ein blinkendes Licht auf, handelt es sich um eine wichtige Stelle. Grün bedeutet, dass dort eine Basis von euch steht oder ihr an dieser Stelle eine neue errichten solltet. Blau weist auf eine sprudelnde Ölquelle hin. Erscheint ein rotes Blinklicht, wurde dort der Gegner zuletzt gesichtet oder ei-



Finderlohn: Wer es findet, der darf es behalten. An manchen Stellen könnt ihr herumliegende Ölfässer in Beschlag nehmen.

ne feindliche Basis entdeckt. Also, nichts wie hin mit der Kampfgruppe! Der rote Punkt auf der Karte verschwindet erst, wenn ihr alle Gebäude der gegnerischen Basis zerstört habt. Daher kann es hin und wieder



René: Nach KKND gibt es nun einen weiteren neuen Strategietipp, den man vorbehaltslos jedem empfehlen kann. Besonders bemerkenswert sind die Innovationen, die in Warzone 2100 eingebracht wurden. Das sukzessive Erweitern des Schlachtfelds gehört ebenso dazu wie Fahrzeuge, die ihr nach eigenem Ermessen zusammenbasteln dürft. Durch die 3D-Grafik mit kleinem Bildschirmausschnitt kommt immer das Gefühl auf, mitten im Geschehen zu sein. Auch die künstliche Intelligenz ist im Großen und Ganzen gelungen. In drei Schwierigkeitsstufen stellt ihr den Gegner auf die Probe. Allerdings gewinnt der Kontrahent zumeist nur deshalb, weil die CPU oft auf Masse statt Klasse setzt oder ihr das Zeitlimit, welches über sämtliche Missionen wacht, nicht einhältet. Hinzu kommt, dass nach zirka vierzig eigenen Truppen das Spiel einen Riegel einschiebt und euch keine weiteren produzieren lässt. Dadurch werdet ihr gezwungen, minderwertige Einheiten, die nur zur Verteidigung der Basis geeignet sind, an die Front zu schicken, wo sie gnadenlos zerlegt werden. Doch der größte Kritikpunkt ist die Steuerung. Ein umständliches Aktionsmenü bremst euch ziemlich aus. Ebenso problematisch sind die durcheinander wuselnden Einheiten. Sie sind oftmals nur noch mit Glück anwählbar und kontrollierbar. Ein Angriff mit zwei Gruppen (zum Beispiel ein taktisches Geplänkel wie "in die Zange nehmen") wird so nahezu unmöglich. Doch trotz aller Kritik macht Warzone 2100 viel Spaß und kann jedem Strategie-Fan nur ans Herz gelegt werden.



Gebäude-Upgrades: Die Leistungsfähigkeit von Fabriken und anderen Häusern erhöht ihr, indem ihr Zusatzmodule entwickelt und die Gebäude entsprechend umrüstet.



Kampfansicht: Die actionlastigere Perspektive ist für das eigentliche Taktieren ungeeignet und eher als Spielerei zu betrachten.



Gefunden: In einem kleinen Seitental wurde eine Fabrik entdeckt, die sofort von einem Trupp leichter Panzer geplättet wird.



Verteidigungsmaßnahmen: Die effektivste Verteidigung gegen ein herannahendes Rudel Panzer sind Panzersperren, die nur schwer vom Gegner zu knacken sind und immer nur ein Fahrzeug durchlassen.

ein Weilchen dauern, wenn ihr noch ein verstecktes Haus finden müsst. Sind alle Basen eingenommen, erwartet euch schon der nächste Auftrag. Jetzt habt ihr zwar das Gelände nördlich des Hauptquartiers eingenommen, doch der Süden steckt noch voll von Feinden. In den drei Kampagnen Western Desert, Urban Devastation und Rocky Mountains Breakdown entschärft ihr so allmählich die Lage auf der gesamten Karte, indem immer mehr vom Territorium sichtbar wird. Damit die sechs bis zehn Missionen je Gebiet nicht so eintönig sind, werden immer wieder Sonderaufträge bearbeitet, wie das Ausfliegen von

Truppen, die in einem entfernteren Gebiet einen chirurgischen Eingriff vornehmen. Extra dafür landet in eurer Basis ein Truppentransporter, der zehn Einheiten in eine andere Gegend verfrachtet. Welche ihr mitnimmt, bleibt euch überlassen.

Technik: Hohe Berge und tiefe Täler

Die Idee der 3D-Polygongrafik wird besonders deutlich in bergigen Gegenden. Während ihr es von C&C gewohnt seid, durch die Vogelperspektive viel zu sehen, versperrt euch bei Warzone 2100 des Öfteren ein hoher Berg die Sicht. Dementsprechend sind auch die Fahrzeuge instruiert. Sie haben auf Anhöhen eine etwas

höhere Reichweite und ballern im Tal gegen die Bergwand. Als Krone dürft ihr zwischen zwei Ansichten wählen. Die Strategieansicht sieht ihr aus einer halbschrägen Perspektive. Hier steuert ihr die Einheiten per Point & Click. Die andere Ansicht versetzt euch in einen Panzer, von wo ihr das Schlachtfeld in Tomb-Raider-Manier betrachtet. Verwendet ihr die zweite Ansicht, gewinnt Warzone bedeutend an Actiongehalt und euch erwartet ein Strategieshooter à la Wargames. Habt ihr eine Gruppe angewählt, dackeln die anderen Fahrzeuge hinter euch her, um euch dann, wenn es hart auf hart kommt, unterstützend zur Seite zu eilen.



Im Kreuzfeuer: Die meisten feindlichen Basen sind von vielen Wachtürmen geschützt. Versucht ihr sie von außen zu bekämpfen, ist das oft mühsamer als einfach hineinzumarschieren.



Test PlayStation

Hersteller: Pumpkin Studios
 Vertrieb: Eidos
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 89,- DM
 Muster von: Eidos
 Vergleichbar mit: C&C: Alarmstufe Rot (90%), War Games (85%)
 Fakten: 25 Levels, Analog-Pad, Dual Shock
Erscheint: Mai

Grafik: 73 Sound: 66

Fun: 84

Jetzt Zuschlagen!

Als Dankeschön für
einen neuen MEGA FUN-
Abonnenten erhältst Du
eine von den vier neben-
stehenden Prämien – gratis!

1. Das transparente PlayStation Game Pad mit 8 Feuertasten, Dauerfeuer, Zeitlupefunktion und 8-Wege-Steuerkreuz.
2. Kein Platz mehr zum Speichern? Mit der PlayStation Memory Card hast Du 1 MB freien Speicherplatz!
3. Der Tips&Tricks-Sammelordner. Unentbehrlich, wenn Du Deine Tips&Tricks immer griffbereit haben willst.
4. Mit dem LX4 Rumble Pak für N64 kannst Du Deine Videospiele jetzt auch spüren! Es funktioniert ohne Batterien!



Mega Fun im Abo bedeutet:

**! Jede Ausgabe günstiger
als beim Händler!**

**! Jede Ausgabe bequem
per Post nach Haus –
ohne Versandkosten!**

**! Jede Ausgabe druckfrisch,
pünktlich, top-aktuell!**

JA, ich möchte das MEGA FUN Abo

P3 F 020

(DM 62,-/Jahr; Ausland: DM 86,-/Jahr; ÖS: 528,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten (Empfänger der Abrechnung): (in Druckbuchstaben)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse: (in Druckbuchstaben)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mind. 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht: (bitte nur eine ankreuzen)

- Tips&Tricks-Ordner (Art.-Nr. 995) PlayStation Memory Card (Art.-Nr. 1141)
 N64-LX4 Rumble Pak (Art.-Nr. 1172) PlayStation Game Pad (Art.-Nr. 1173)

Datum 1. Unterschrift

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

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung
(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

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

Doping für Deine PlayStation!

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



Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 526 PS-Games.
**First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base** zu
281 PS-Games.
High Score - mit
den Save Games
und der Memory
Card in unentdeckte
Level vordringen:
Wild Arms,
Alundra, Tomb
Raider III...

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

Suchtgefahr!

Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:
Asterix, Rugrats,
KKND Krossfire,
Test Drive 5,
G-Darius. Hit-Tip -
die rasantesten
Newcomer des
Monats im
Überblick: Metal
Gear Solid, Gex 3,
Ridge Racer
Type 4...

Herzflimmern!

Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
V-Rally 2, Bugs
Bunny, Le Man
24, Sports Car
GT, Populous The
Beginning,

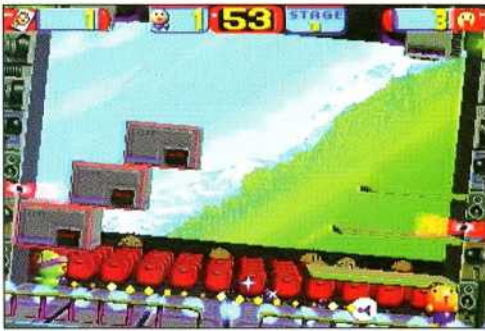
Geheimlabor!

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

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone
ist die geballte
PS-Energie auf 148
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolutes
Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.

**PlayStation Zone -
wissen was läuft.**



Schräglage: In den zehn Levels Rollercoaster-Haus schaukelt die gesamte Stage hin und her.



Hoch und runter: In der Seewelt steigt das Wasser regelmäßig an und sinkt wieder.



Annektiert: Mit sofortiger Wirkung darf niemand mehr ohne Yoyos Erlaubnis im Park spielen.

Yoyo's Puzzle Park

PlayStation Geschicklichkeit Ganz im Stile von Bubble Bobble präsentiert sich Irem's neuer Geschicklichkeitstest.

Die echten Kinderspiele werden, so scheint es, immer seltener. Da ist es schön, einmal einen neuen Vertreter zu sehen. Hintergrund des niedlichen Geschicklichkeitsspiels ist ein schlimmer Finger namens Yoyo, der einen Freizeitpark annektiert. Ihr sollt ihn nun mit einem kleinen Spielchen besiegen, das stark an eine Mixtur aus dem altherwürdigen Bubble Bobble und Bomberman erinnert.

Spielprinzip: Kicks und Bomben statt Blubberblasen
Ähnlich wie bei dem Klassiker ist es

euer Ziel, sämtliche Monsterchen des Levels auszuschalten. Dabei helfen euch verschieden große Bombenmännchen mit unterschiedlicher Sprengkraft. Sie liegen meist schlafend auf dem gesamten Level verteilt. Mit einem Kick oder Sprung auf den Sprengsatz erwacht dieser, mit einem weiteren wird er aktiviert. Nach drei Sekunden blastert er sich selbst in die Luft und fackelt alles ab, was in seiner Reichweite ist. Damit die bösen Monsterchen nicht immer davonrennen, dürft ihr sie mit Steinen beschießen oder mit einem gezielten Schlag k.o.

setzen. Sind sie außerhalb der Reichweite der Bomben, schubst ihr sie hinein. Doch aufpassen: Seid ihr mit eurer Figur zu nahe dran, werdet ihr ebenfalls geröstet. Mit den Bomben müsst ihr glücklicherweise nicht sparsam umgehen, da an der Stelle, wo sie explodieren, nach kurzer Zeit eine neue erscheint. Insgesamt müsst ihr 80 verschiedene Stages durchlaufen, für die ihr jeweils 100 Sekunden Zeit habt. Erst dann ist der böse Yoyo besiegt.

Technik: Knuddelig bunt

Die kindliche Spielegrafik ist zwar hübsch anzusehen, wirkt aber in manchen Levels völlig überladen. Das führt dazu, dass ihr des Öfteren ziemlich genau hinschauen müsst, um zu erkennen, was ihr da eigentlich macht. Ansonsten gibt es aufgrund einer simplen Steuerung an der Technik nichts auszusetzen.



Eigentor: Da waren wir wohl etwas zu nahe an der explodierenden Bombe und sind selbst mit erwischt worden.



Drachennodem: Die kleinen grünen Ungetüme fressen die Bomben und decken euch danach mit Feuerbällen ein.



René: Yoyo's Puzzle Park ist ein hübsches Geschicklichkeitsspiel, das vor allem für Kinder gedacht ist. Höhere Altersstufen dürften damit weniger anfangen können. Dementsprechend bunt ist das Game auch aufgezo-gen. Wer einen Freund dazu überreden kann, darf sich in einem Zwei-Spielermodus gegenseitig die Gegner vor der Nase wegpusten. Vom Spielerischen her hat es nicht den Kick von Bubble Bobble zu bieten, sorgt aber zumindest eine Zeit lang für Kurzweil.

Test PlayStation

Hersteller: Irem
Vertrieb: Virgin
Spieleranzahl: 1-2
Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
Ca. Preis: 89,- DM
Muster von: Virgin
Vergleichbar mit: Bubble Bobble (74%)
Fakten: 80 Levels, Dual Shock
Erscheint: erhältlich

Grafik: 48 Sound: 55

Fun: 57

Power Games

SECOND HAND-SHOP

Bestell-Hotline.: 03733/289770

An/Verkaufspreisliste KOSTENLOS!!!

Über 400 verschiedene Playstation Spiele!
Große Mengen an NES-Spielen Erhältlich
Spiele zu Superpreisen z.B. je Game Boy Spiel 15DM!
Sowie sehr viele Randsysteme z.B. 32-X, Mega-CD, 3DO, Atari Jaguar, Atari Lyux, Game Gear u.s.w.

LADENVERKAUF





Unfair: Hexana malträt Hugo mit Blitzattacken. Ob sie treffen oder nicht, das scheint dem Zufall zu unterliegen.



Lichtblick: Der Eishöhlen-Level ist in spielerischer Hinsicht noch der interessanteste.



Keine Übersicht: Die Schlittenfahrt ist derart schnell, dass das Ausweichen zum reinen Glücksspiel verkommt.

Hugo 2

PlayStation Geschicklichkeit Der Plagegeist von Kabel 1 kehrt nach dem Erfolg des ersten Teils zur PlayStation zurück.

A bgebrühte Zocker ziehen bei der interaktiven Spielshow Hugo sicherlich nur verächtlich die Augenbrauen hoch angesichts des albernen Charmes des vorlauten Trolls und seiner minimalistischen Spieleinlagen. Doch allem Spott zum Trotz erfreut sich Hugo auf den Konsolen großer Beliebtheit. Die beiden Game-Boy-Ableger gehören mit zu den erfolgreichsten Titeln der letzten Monate, und auch die erste PlayStation-Version war trotz schlechter Kritiken seitens der Fachpresse ein kleiner Verkaufsschlager. Logische Konsequenz: Der zweite Teil muss her. Auch diesmal gibt es simple Geschicklichkeitsspiele en masse sowie eine einfach gestrickte Story rund um die Hugo-Sippe und die doch so böse Hexana.

Spielablauf: Game & Watch lässt grüßen

Viele von euch erinnern sich sicherlich noch an die guten alten Game&Watch-Handhelds, die im Prinzip immer Variationen eines einfachen Spielthemas boten (ausweichen und/oder treffen). So ähnlich sind auch die insgesamt sieben Spielereien aufgebaut, die es zu lösen gilt, ehe Hexana endlich zu Fall gebracht wird und Hugo seine geliebte Hugoline

(was für ein einfallsreicher Name!) wieder in die Arme schließt. Im ersten Abschnitt ist der pummelige Troll mit einem Snowboard unterwegs, weicht Schneebällen aus und überspringt Baumstämme per Sprungschanze. Zwischendurch entscheidet ihr euch bei einer Gabelung für eine Richtung, wobei Sackgassen automatisch das vorzeitige Aus bedeuten. Danach geht es mit einem Schlitten einen Abhang hinunter, und auch in diesem Level ist simples Ausweichen Trumpf. Erst ab dem dritten Level wird es etwas komplexer. In der Eishöhle springt ihr in sämtliche Dimensionen von Stalagmit zu Stalagmit, wobei die Formation sich nach jedem Satz ändert. Das restliche Levelfeld bietet ferner die obligatorische Lorenfahrt, kluges Ausweichen im Moorgebiet, Kraxeln an einer gefährlichen Felswand sowie das finale Duell gegen Hexana, die euch

mit Blitzen attackiert. In jedem Level solltet ihr möglichst viele Geldbeutel einheimsen, um einen Platz in der Highscoreliste zu ergattern. In einigen Stages benötigt ihr ferner Schlüssel oder andere Symbole, damit sich zum Abschluss eines jeden Levels das rettende Tor öffnet. Da der Schwierigkeitsgrad sehr hoch ist, darf jede Mission ausgiebig trainiert werden.

Technik: Kommt dem TV-Vorbild sehr nahe

Verglichen mit dem Vorgänger ist die Grafik geradezu aufwändig. In fast jedem Level wird gezoomt und alle Dimensionen werden in Anspruch genommen. Dennoch kann von einem grafischen Meisterwerk freilich nicht die Rede sein. Die Optik bietet recht simpel gezeichnete Bitmaps und wenig abwechslungsreiche Szenarios. Sobald Bewegung ins Spiel kommt, hat Hugo außerdem mit Clipping- und Scrolling-Problemen zu kämpfen. Man muss dem Titel allerdings zugute halten, dass er das Flair der TV-Sendung gut eingefangen hat. Im Soundbereich traktiert Hugo eure Ohren mit seinen bekannten Reimen. Kostprobe: "Hier wird es gleich krachen, Hugo wird es trotzdem machen".



Emotion pur: Die aufwühlenden Gesten der Spieler wirken zu jeder Zeit sehr authentisch.



Ulf: Mein Artikel wird leider nicht verhindern können, dass sich viele Unwissende Hugo-Liebhaber den zweiten PlayStation-Ausflug zulegen werden. Schade eigentlich, denn Hugo 2 schlittert gnadenlos an der Zielgruppe vorbei. Die kindliche Präsentation und die einfach gestrickten Levels gehen zwar in Ordnung, nicht aber der völlig überzogene Schwierigkeitsgrad, unlogische Stellen sowie eine knapp gehaltene Spielbeschreibung, die einige Fragen offen lässt. Beispielsweise gefällig? Das Klettern am Felsen ist aufgrund der trägen Steuerung das Frustrerlebnis schlechthin und jüngere Semester werden sich im öden Moor-Level garantiert nicht zu rechtfinden. Kurzum: Hugo 2 wurde meiner Meinung nach einfach nur hingeschludert.



Kaum Überlebenschancen: Angesichts der Vielzahl an Hindernissen und der überaus trägen Steuerung dürften nur die geduldigsten Zocker den Felsen-Level meistern.



Häh? Wie man im Moor-Level weiterkommt, verschweigt die Gebrauchsanleitung beharrlich.



Wartezeiten: Die eingespielten Kommentare von Hugo sorgen für nervige Nachladezeiten.

Test PlayStation

Hersteller: ITE Media
 Vertrieb: NBC Multimedia
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Profi
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Theo Kranz
 0931/3545222
 Vergleichbar mit: Hugo (35%)
 Fakten: 7 Spiele

Erscheint: erhältlich

Grafik: 46 Sound: 50

Fun: 34



Zielgenau: Bevor der Ball auf euren Schläger zufliegt, seht ihr, in welchem Bereich der Ball vorbeifliegt (schwarzer Punkt). Dennoch kann der Pitcher während des Fluges noch Einfluss nehmen.

All Star Baseball 2000

Nintendo 64 Baseball Acclaim schickt seine realistische Baseball-Simulation erneut ins Rennen.

Nicht einmal ein Jahr ist vergangen, da schickt euch Acclaim erneut ins virtuelle Stadion, wo es wieder nach dem Grundprinzip "Werfen, Schlagen und Rennen" sportlich zur Sache geht. Die Unterschiede zum exzellenten Vorgänger sind zwar nicht revolutionär, aber sie fallen dennoch ins Auge. Im theoretischen Bereich wurde die Manager-Option durch ein neues Tausch- und Rekrutierungsverfahren erweitert. Dadurch können mehr Spieler den Besitzer wechseln und Talente angeworben werden. Auf dem Spielfeld selbst wurden einige Problemstellen durch Feinschliff beseitigt. Anfänger kommen nun viel leichter mit dem Schlagmann zurecht, da ihr beim Schlagen jetzt den Bereich seht, in dem der Ball auf euch zufliegt. Dennoch gilt es, den richti-

gen Zeitpunkt abzuwarten, und etwas Geschick muss gezeigt werden, damit der Ball weit ins Outfield fliegt. Darüber hinaus werden sich Neulinge über eine breite Palette an Trainingsmöglichkeiten sowie über ein komplettes Regelwerk, das sich auf dem Modul befindet, freuen, um so den richtigen Einstieg in das virtuelle Ballgedresche zu bekommen.



Georg: Es muss nicht immer großartig erwähnt werden, dass man es mit allen Spielern der MLB zu tun hat und diese sich bei

stimmungsvoller Geräuschkulisse in den Originalstadien tummeln. Mit dem Sequel zur bislang besten Baseball-Simulation haben sich die Jungs von Acclaim wieder mächtig ins Zeug gelegt und präsentieren ein umfassend realistisches, einsteigerfreundliches und breit gefächertes Sport-spektakel. Dank neuer Motion-Capture-Animationen sind die Bewegungen und das Aussehen aller Spieler noch authentischer als beim Vorgänger. Fazit: ASB 2000 ist ein rundum gelungenes Sequel. Besitzer des Vorgängers müssen jedoch nicht zwangsweise den Nachfolger kaufen.



Regelbuch: Wer sich in der Regelkunde schlau machen will, kann die entsprechende Option aufrufen.

Test Nintendo



Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Spieleranzahl: 1 - 4
Geeignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 119,- DM
Muster von: Acclaim
Vergleichbar mit: All Star Baseball '99 (85%)
Fakten: 40+ Mannschaften, Rumble-Pak

Erscheint: erhältlich

Grafik: 88 **Sound:** 68

Fun: 86



VIGILANTE 8



ECHT ABGEFAHREN!



USK-Freigabe: ab 16 Jahre



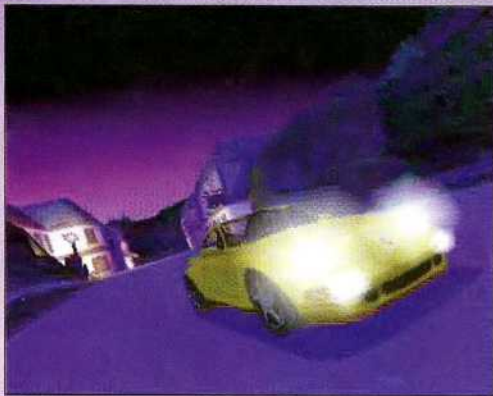
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen von Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Sony: Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Nintendo: Lizenziert von Nintendo. Nintendo, das Nintendo-Qualitätssiegel, Nintendo 64 und das 3D-"N"-Logo sind Warenzeichen von Nintendo of America, Inc. © 1997 Nintendo of America, Inc.



"Destruktiv, furios und technisch blitzsauber - Vigilante 8 sollte sich kein Actionfreund entgehen lassen"

Michael Pruchnicki, Redaktion N-Zone

ACTIVISION
 WWW.ACTIVISION.DE



Nächtliche Überlandfahrt: Mit leuchtenden Scheinwerfern geht es über Stock und Stein.



Röhrende Platzhirsche: Solch ein Anblick lässt jedes Rennsport-Fan-Herz höher schlagen.



Vorsicht, lahme Kröten kreuzen! Während des Rennens sollte man auch auf Gegenverkehr achten.

Need for Speed IV

Brennender Asphalt

PlayStation Rennspiel Selbst zur Zeit der größten Softwareflaute buhlen Rennspiele um die Gunst der Videospiele. Electronic Arts, einer der größten Hersteller, mischt in diesem Bereich mal wieder kräftig mit.

Electronic Arts' Racer-Aushängeschild Need for Speed gehört mittlerweile neben der Test-Drive-Serie zu den beliebtesten Rennspielen überhaupt. Im Vergleich zu Test Drive, das seinen Einstand vor knapp zehn Jahren auf den Heimcomputern C64 und Amiga feierte, ist Need for Speed noch geradezu ein Frischling. 1996 kam der erste Teil für das wenig berühmte System 3DO auf den Markt. In regelmäßigen Abständen folgten Sequels auf PlayStation, Saturn und PC. Der nun vorliegende vierte Teil mit dem Untertitel Brennender Asphalt will wieder ein bisschen zulegen. Mehr Strecken, mehr Fahrzeuge

und natürlich bessere Grafik. Darüber hinaus sollen weitere Spielmodi den Kunden davon überzeugen, dem vierten Teil eine Chance zu geben. Um euch die Kaufentscheidung zu erleichtern, haben wir Need for Speed IV zum diesjährigen TÜV gebeten und verraten euch, ob es die Plakette erhalten hat oder nicht.

Spielablauf: Gelungene Mischung aus Fahrspaß und Simulation

Zuerst einmal verspricht Need for Speed, wie seine Vorgänger, uneingeschränkten Spielspaß. Nach dem Motto „einsteigen und durchtreten“

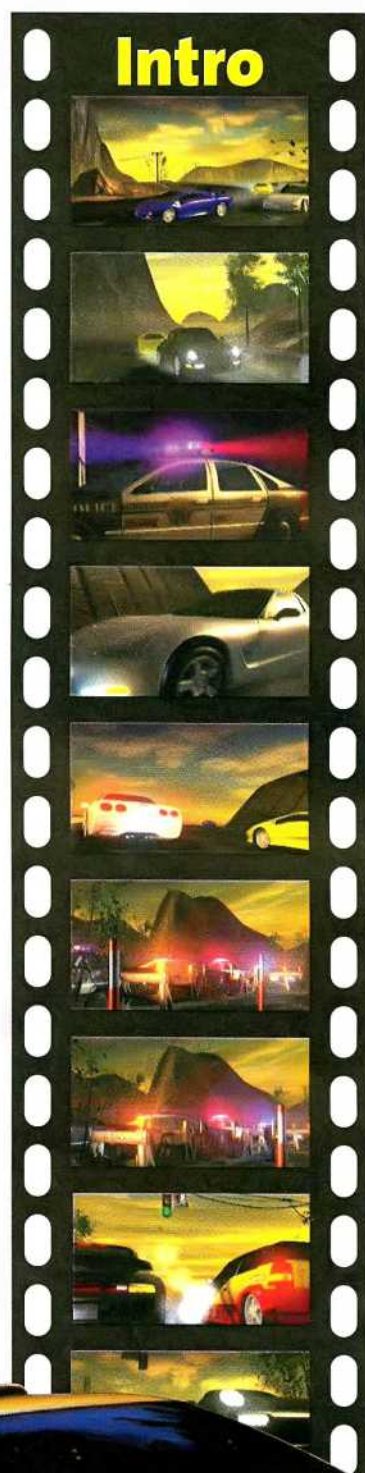
sind weder großartige Setup-Einstellungen am Fahrzeug notwendig, noch muss man sich über die Robustheit der Karosserie Gedanken machen. Legt man die CD ein, beglückt uns Electronic Arts zuerst einmal mit einem sehr gut gerenderten Intro, das schon von Vornherein die richtige Stimmung verbreitet. Dort sind nämlich einige schwere Boliden dabei, die eine idyllische Landstraße in eine



Zwielichtig: Die vielen schönen Streckendetails werden erst durch die niedrige Auflösung möglich.



Aalglatz: Auf den vereisten Kursen wird schnell klar, wer seinen Boliden perfekt beherrscht.



Intro



Edelkarosse als Müllabfuhr-Wagen: Kleinere Objekte, wie diese Holzbänke, lassen sich ohne größere Probleme aus dem Weg räumen.



Die Strecken

Die sieben Strecken von Need for Speed: Brennender Asphalt bieten enormen Abwechslungsreichtum. Das Spektrum reicht von rutschigen Schlitterpartien in Winterlandschaften über heiße Rennen bei Nacht bis hin zu idyllischen Überlandfahrten.

dolphin cove



route adonf



durham road



kindiak park



landstraße



snowy ridge



celtic ruins



Wunderschöne Aussichten: Zu Beginn eines Rennens gibt es einen kleinen Streckenausblick.



Tarnfarbe: Ob der schwarze Lamborghini der Polizei nachts durch die Lappen gehen wird?



Hitzige Materialschlacht: Die tiefstehende Sonne blendet euch teilweise durch geschickten Einsatz von Lens-Flare-Effekten. Auch die Karosserien sind mit Spiegelungen versehen und wirken sehr edel.



Wusstet ihr schon ...?

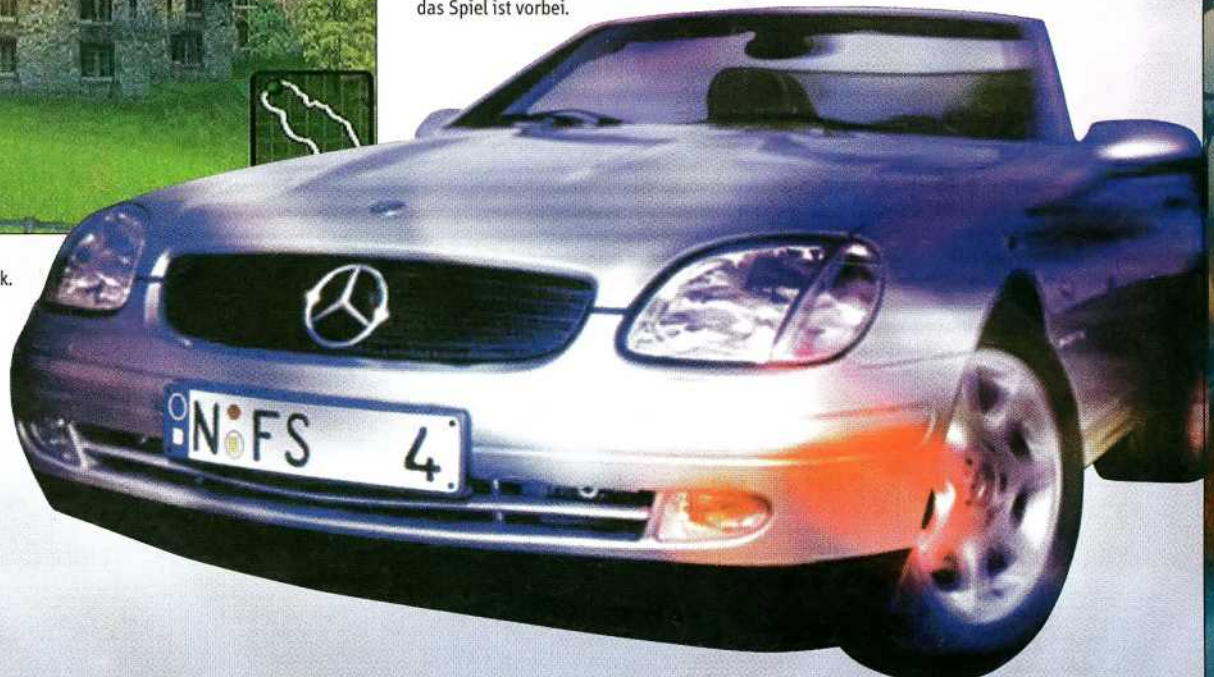
...dass Electronic Arts mit der Test-Drive- und der Need-for-Speed-Serie die erfolgreichsten Rennspiele überhaupt unter Vertrag hat?

Rennstrecke verwandeln. Klar, dass das die Ordnungshüter nicht gutheißen, und sie nehmen kurzerhand die Verfolgung auf. Denjenigen unter euch, die schon den dritten Teil der Need-for-Speed-Saga gespielt haben, wird das bekannt vorkommen. Damals gab es einen Modus namens "Hot Pursuit", in dem es hauptsächlich darum ging, so schnell wie möglich der Polizei zu entkommen. Die Cops ließen sich einiges einfallen, die Verkehrsrowdys zu stellen, indem sie euren Boliden rampten oder Straßensperren errichteten. Der Nachfolger Brennender Asphalt bietet diesen Modus natürlich wieder und packt sogar noch einen oben drauf. Jetzt ist es auch erlaubt, wie in Test Drive 5 selbst in einem mit Blaulicht und Sirene bewaffneten Wagen Platz zu nehmen und auf eigene Faust Raser zu verfolgen und Sperren aufzurichten. Letzteres muss allerdings mit Hilfe der Kollegen geschehen, die mittels Funksprüchen ange-

fordert werden. Neben diesem recht amüsanten Modus, den man übrigens auch zu zweit zocken darf (einer übernimmt den Polizeiwagen, der andere den Bleifuß), gibt es selbstverständlich noch die Standard-Varianten, als da wären Testlauf, Einzelrennen und Meisterschaft. Dabei ist jeder Modus weiter aufgegliedert in Untergruppen, wie Solorennen, Verfolgungsjagd oder komplettes Feld. Um es auf den Punkt zu bringen: Need for Speed IV bietet unglaublich viele Spielmöglichkeiten, so dass selbst nach intensivstem Daddeln noch mehr als genügend Spaßpotential bleibt. Doch damit nicht genug! Es warten 19 Wagen auf euch, wovon jedoch elf erst einmal erfahren werden müssen. Im Championship-Modus geht es darum, durch Erfolge Geld zu verdienen, um sich dann bessere Fahrzeuge leisten zu können, mit denen ihr wiederum an höher dotierten Rennen teilnehmen dürft. Abhängig davon, wieviel Geld man auf



Räuber und Gendarm: Nach einer leichten Geschwindigkeitsüberschreitung von 120 km/h errichtet die Polizei vor euch eine Straßensperre. Wenn es hart kommt, wird man verhaftet und das Spiel ist vorbei.





Die schnellste Sightseeing-Tour der Welt: Jede Strecke in Need for Speed IV bietet viele schöne Details am Wegesrand. Ihre Gestaltung hängt in erster Linie davon ab, in welchem Land ihr gerade unterwegs seid. Deutschland wird beispielsweise durch oberbayerische Fachwerkhäuser dargestellt.

seinem Konto hat, fällt die Frage, ob ein neues Auto gekauft oder der bisherige Wagen einfach nur etwas verbessert werden soll, sehr schwer. Upgrades sind pro Wagen in jeweils drei Stufen möglich und kosten rund 3.000 bis 7.500 Credits. Ein neuer Wagen hingegen zwischen 20.000 für den Mercedes SLK und 500.000 Steine für den schnittigen McLaren. Daneben warten noch Autos der Fabrikate BMW, Porsche, Ferrari, Chevrolet, Aston, Pontiac sowie die Edelkarosse Lamborghini.

Technik: Keine Meisterleistung, jedoch respektabel
PlayStation-Besitzer mit Racer-Vorliebe wurden in letzter Zeit geradezu bombardiert mit neuen vieler-

sprechenden Produkten. Ridge Racer Type 4, V-Rally 2 und Gran Turismo 2 machten bereits in den Preview-Versionen einen besseren Eindruck als Need for Speed IV. Sogar das Electronic-Arts-Eigengewächs Test Drive 5 bringt technisch gesehen die PlayStation mehr ins Schwitzen. Dennoch braucht sich NFS nicht vor der Konkurrenz zu verstecken, denn auch

wenn die Engine nicht so hochauflösend wirkt, ist sie detailliert genug, um den Spieler den nötigen Geschwindigkeitsrausch zu vermitteln. Leider kommt es an wenigen Passagen vor - wenn sich allzu viel Konkurrenz auf dem Bildschirm tummelt - dass die Grafik-Engine ins Stocken gerät. Das ist nach heutigen Maßstäben nicht zu

entschuldigen. Davon abgesehen, bietet Need for Speed IV viele Details am Streckenrand, wie animierte Ballons, Helikopter oder Windmühlen. Kleinere Objekte können bedenkenlos umgefahren werden. Im Gegensatz zu Schildern oder Holzbänken bietet ein Baum schon mehr Paroli. Solche Crashes bringen euch



Swen: Ich weiß, ich weiß. Diejenigen unter euch, denen Rennspiele am Allerwertesten vorbeigehen, werden bald das große Gähnen bekommen und sich fragen, wann die Flut an Titeln in diesem Segment abflaut. Nun, so wie es scheint, nicht allzu bald, denn wenn Rennspiele weiterhin eine solche Qualität haben wie Need for Speed: Brennender Asphalt, dann sehe ich für euch schwarz. Verblüffend ist dabei der Umstand, dass der Spielspaß nicht durch eine phänomenale Technik entsteht, sondern vielmehr dank der vielen Modi und authentischen Fahrzeuge. Besonders hat mir die Meisterschaft mit Sparfunktion gefallen, die euch immer wieder zu einer neuen Runde motiviert, sowie der Hot Pursuit-Wettstreit mit der Polizei, dessen Gameplay schon fast kriminell genial ist. Leider fehlt es der Engine etwas an Rasse und Klasse, so dass eine Killerwertung à la Ridge Racer Type 4 oder Gran Turismo verwehrt bleibt.



Nah dran: Vor und nach dem Rennen wird euer Wagen noch einmal in der Totalen gezeigt.



Auswahl mit Knete: Beim Autohändler kauft man sich die neusten Flitzer.



Der Kelle auf den Leim gegangen: Der Polizei-BMW schreckt auch nicht vor rabiater Fahrweise zurück, wenn es darum geht, Verkehrssünder dingfest zu machen.

Vergleich

- Strecken
- Fahrzeuge
- analoge Steuerung
- Rumble-Pak bzw. Dual Shock
- Zwei-Spieler-Modus
- CPU-AI
- Perspektiven
- Fahrzeug-Einstellungen
- Spielspaß



TOCA 2

- 17
- 15
- ja
- ja
- Splitscreen, Link
- gut
- 5
- nur eingeschränkt
- 87%



Test Drive 5

- 16+
- 23+
- ja
- ja
- Splitscreen
- mittel
- 7
- keine
- 88%



Need for Speed 3

- 9
- 9
- ja
- nein
- Splitscreen
- gut
- 4
- keine
- 85%



Need for Speed 4

- 7+
- 19+
- ja
- ja
- Splitscreen
- gut
- 3
- drei Tuning-Stufen
- 87%



Gran Turismo

- 11
- 150+
- ja
- ja
- Splitscreen
- gut bis sehr gut
- 3
- keine
- 94%



Schwere Jungs



Aston Martin
Preis: 200.000 Hubraum: 3239 ccm
Leistung: 335 PS bei 6000 rpm
Speed: 280 km/h 0-100 km/h: 5.6 sec



Chevrolet Corvette
Preis: 61.000 Hubraum: 5672 ccm
Leistung: 345 PS bei 5200 rpm
Speed: 298 km/h 0-100 km/h: 4.7 sec



Lamborghini Diablo SV
Preis: 297.000 Hubraum: 5707 ccm
Leistung: 529 PS bei 7100 rpm
Speed: 340 km/h 0-100 km/h: 3.8 sec



BMW M5
Preis: 100.000 Hubraum: 5474 ccm
Leistung: 400 PS bei 6600 rpm
Speed: 250 km/h 0-100 km/h: 5.0 sec



Ferrari 550 Maranello
Preis: 380.000 Hubraum: 5474 ccm
Leistung: 485 PS bei 7000 rpm
Speed: 365 km/h 0-100 km/h: 4.3 sec



Mercedes CLK GTR
Preis: n/a Hubraum: 5987 ccm
Leistung: 600 PS bei 7000 rpm
Speed: 340 km/h 0-100 km/h: 4.0 sec



BMW Z3 2.8
Preis: 60.000 Hubraum: 2793 ccm
Leistung: 200 PS bei 5300 rpm
Speed: 215 km/h 0-100 km/h: 6.3 sec



Ferrari F50
Preis: 900.000 Hubraum: 4700 ccm
Leistung: 513 PS bei 8500 rpm
Speed: 373 km/h 0-100 km/h: 3.7 sec



Pontiac Firebird
Preis: 200.000 Hubraum: 5665 ccm
Leistung: 305 PS bei 5200 rpm
Speed: 260 km/h 0-100 km/h: 4.8 sec



Chevrolet Camaro
Preis: k.A. Hubraum: 5672 ccm
Leistung: 305 PS bei 5200 rpm
Speed: 250 km/h 0-100 km/h: 5.1 sec



Jaguar XKR
Preis: 147.000 Hubraum: 3966 ccm
Leistung: 370 PS bei 6150 rpm
Speed: 264 km/h 0-100 km/h: 5.2 sec



Porsche 911 Turbo
Preis: 210.000 Hubraum: 3600 ccm
Leistung: 408 PS bei 5750 rpm
Speed: 280 km/h 0-100 km/h: 4.4 sec

Wusstet ihr schon ...?

...dass der Mercedes CLK GTR keine Straßenzulassung hat und nur auf Rennstrecken gefahren werden darf?



Aus dem Weg, ihr Flaschen! Man darf es den Otto-Normal-Straßenbenutzern nicht allzu übel nehmen, dass sie die Strecke verstopfen.



Blaulicht im Rückspiegel: Mit freundlichen Bemerkungen über den Lautsprecher machen wir den Heizer auf uns aufmerksam.



Schneller Lichtwechsel: Durchfährt ein NFS-Wagen einen Tunnel, wähnt der Spieler sich gleich in einer anderen, moderneren Welt.

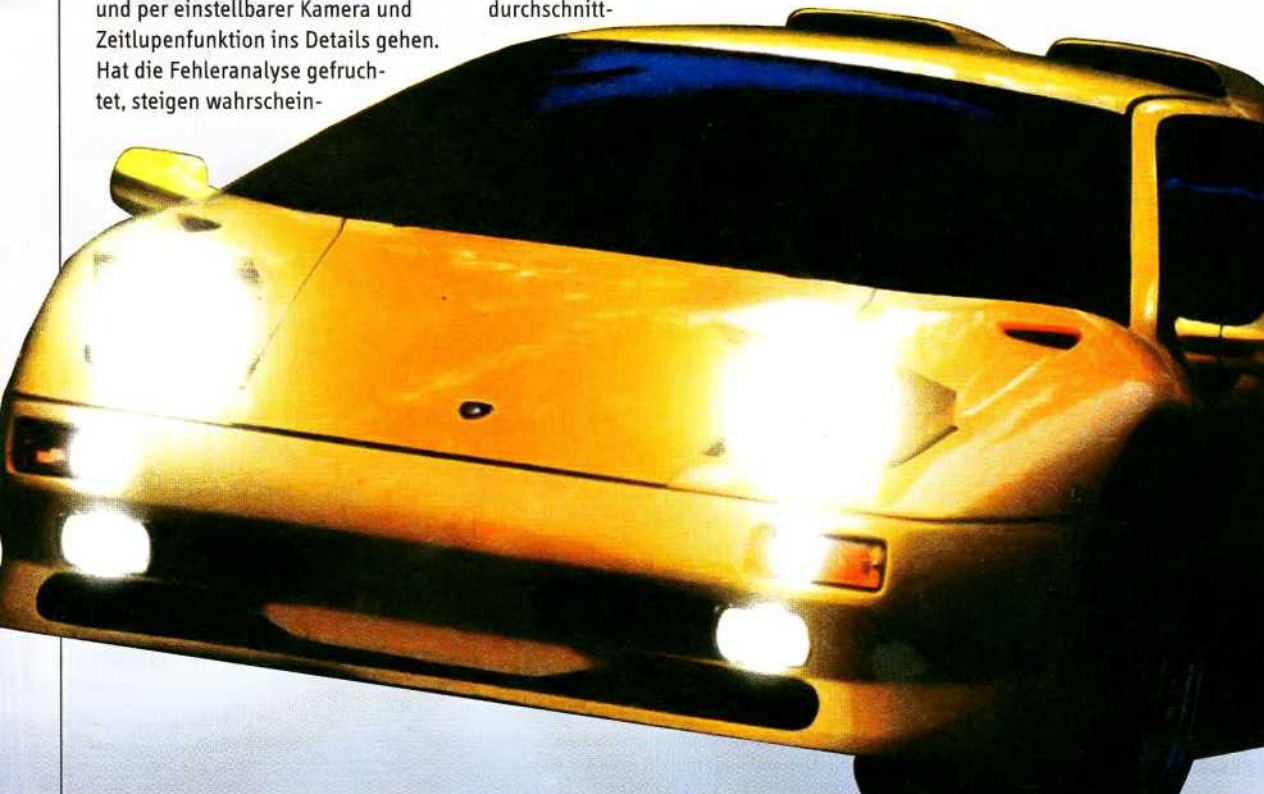
schwer ins Schleudern und lassen eurem Fahrzeug die ein oder andere Beule angedeihen. Solche Schäden bleiben allerdings nur auf ein Minimum, wie gebrochene Windschutzscheiben oder verbeulte Kotflügel, beschränkt. Das Fahrverhalten wird nicht merklich davon beeinträchtigt, allerdings gibt es nach dem Rennen eine Liste, die die Schäden gnadenlos in Rechnung stellt. In den Replays darf der Spieler sich dann noch einmal das Rennen genauer betrachten und per einstellbarer Kamera und Zeitlupenfunktion ins Details gehen. Hat die Fehleranalyse gefruchtet, steigen wahrschein-

lich auch eure Chancen im Wettbewerb und nach und nach füllt sich das Konto mit Geld, so dass die schweren Boliden nicht mehr weit sind. Bereits freigespielte Fahrzeuge lassen sich übrigens im Menü mit einer glasklaren Sprachausgabe genauer vorstellen. Auch während des Rennens mimt Egon Hoegen, bekannt aus der ARD-Verkehrssendung "Der 7. Sinn", (wie bereits bei den Vorgängern) die deutsche Stimme. Musikalisch bietet Electronic Arts gewohnterweise Über-

liches. Die knackigen Effekte und ein rockiger Soundtrack passen hervorragend zum actiongeladenen Gameplay. Dabei lassen sich die Musikstücke dank eines "Autoradios" genau aussuchen oder abschalten, obwohl letzte Funktion sicherlich nicht benötigt wird, da im CD-Wechsler für jeden etwas dabei ist.



Fotokamera im Anschlag: Die französische Strecke Route Adonf bringt das Herbst-Ambiente sehr gut rüber. Laubbäume im roten Abendkleid wechseln mit rosaroten Fliederalleen.



Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
Vertrieb: **Electronic Arts**
Spieleranzahl: **1 - 2**
Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**
Ca. Preis: **99,- DM**
Muster von: **Electronic Arts**
Vergleichbar mit: **Test Drive 5 (88%), Gran Turismo (94%)**
Fakten: **19 Wagen, 7+ Strecken, Dual Shock**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **73** Sound: **76**

Fun: **87**





Aufgewühlte See: Mit einem Cheatcode lassen sich Riesenwellen produzieren, die einem das Spiel allerdings noch weiter erschweren.



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. Der Einsendeschluss ist der 31.05. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Bis an die Zähne bewaffnet: Upgetunt und fertig für den Kampf ums Überleben! So stellen sich die Boote dar.



Grandiose Lichteffekte: Mit grafischen Feinheiten ist Dead in the Water geradezu überladen.



Treffen der Helden: Bei diesem Klassentreffen gilt die Regel: Wer mehr auf den Tisch zu legen hat, ist der Sieger.

Dead in the Water

PlayStation Funracer Mit hochgetunten Powerbooten kämpft ihr nach dem Darwinschen Prinzip: Nur der Stärkste wird überleben.

Player 1 hat mit Dead in the Water allen Wasserratten unter euch oder all denjenigen, die in der heißen Sommerzeit einen kühlen Kopf bewahren wollen, einen riesengroßen Gefallen getan. Die amerikanische Softwareschmiede hat eines der in der letzten Zeit meistverwendeten Funracer-Spielprinzipien auf das Wasser verlegt. Jetzt können endlich auch alle Mächtigen-Schiffskapitäne in guter Vigilante-8-Manier über die Wellen bügeln und Konkurrenten-Kiel holen lassen.

Spielablauf: Alle Macht den Starken!

Einmal im Jahr findet das geheimnisvolle Dead-in-the-Water-Turnier statt. Leider ist es euch bisher nicht gelungen, eine der begehrten Einladungen zu ergattern - bis heute. Jetzt seid ihr an der Reihe.

Wählt euch einen der 13 Charaktere aus und los geht's. Entscheidet ihr euch für den Einspieler-Modus, steht es euch offen, den Battle- oder Race-Modus für euren Kampf zu nutzen. Im Battle-Modus seht ihr euch in jeder Stage vier bösen Buben gegenüber, die euch zu Fischfutter verarbeiten wollen. Damit es den Vieren aber nicht zu einfach gemacht wird, sind überall im Level Waffen-Goodies verteilt, die ihr nur aufzusammeln braucht. Insgesamt stehen euch 16 Waffensysteme zur Verfügung, von denen allerdings nur drei zur gleichen Zeit genutzt werden dürfen. Die Steuerung der Waffen ist ähnlich der von Vigilante 8. Ihr besitzt eine Primärwaffe, ein Maschinengewehr mit unendlicher Munition, eine Sekundärwaffe oder eine Spezialwaffe, die von Charakter zu Charakter verschieden ist, sowie eine Tertiärwaffe

in Form der Waffen-Goodies. Der Race-Modus unterscheidet sich vom Battle-Modus nur dadurch, dass ihr hier gegen eure Konkurrenten in einem Rennen über drei bis vier Runden antretet. Auch in dieser Variante findet ihr Unmengen von Waffen-Goodies, die euch dazu dienen, eure Gegner aus dem Feld zu balern. Einen kleinen Leckerbissen hat sich Player 1 für den Zwei-Spieler-Modus einfallen lassen. Hier ist es euch möglich, eure jeweiligen Topspielstände und eure besten Boote via Memory-Card auch euren Freunden zu geben. Damit ist die Frage nach dem Heimvorteil ein für allemal erledigt und einer martialischen Bootsschlacht mit vertikalem oder horizontalem Splitscreen steht nichts mehr im Wege.

Technik: Lichteffekte brillant in Farbe gesetzt

Technisch steht dieser US-Import unseren PAL-Konsolentiteln in keiner Weise nach. Im Gegenteil: Das Wasser ist so sauber programmiert und die Boote sowie das Leveldesign sind mit viel Liebe zum Detail ausgestaltet worden. Aber bekanntlich hat jede Medaille ihre Kehrseite und so hat der Spieler des Öfteren mit Geschwindigkeitsverlusten und Grafikfehlern zu kämpfen, die auf die enorme Rechenleistung zurückzuführen sind, die der kleine 32-Bitter leisten muss.



Mario: Das größte Problem von Dead in the Water ist ohne Frage die höllische Geschwindigkeit. Zum einen

weil sie die CPU oftmals in die Knie zwingt und dies zu groben Berechnungsfehlern führt, zum anderen weil die Boote mit einem irren Tempo an euch vorbeizischen, während ihr mit der schwammigen Steuerung zu kämpfen habt. Deshalb gibt es in diesen Bereichen einen fetten Punktabzug, denn dadurch wird das Spiel fast unspielbar.



Und Tschüss: In einer kinoreifen Explosion geht ein weiterer Konkurrent in die Todesannalen ein. Da werden sich die Fische freuen.



Mine vorraus: Die Warnung kommt definitiv zu spät!



Grafik vom Feinsten: Die grafische Gestaltung des Wassers mit den Transparenzeffekten sucht ihresgleichen auf der PlayStation.



Bis zum bitteren Ende: Wieder einen Feind zum Rauchen gebracht!





Auf halber Strecke: In jedem Abschnitt gibt es einen Mittelgegner, der nur mit der richtigen Waffe schnell unschädlich gemacht werden kann.



Die Verwirrung ist perfekt: Einige gegnerische Formationen verschmelzen fast mit der Hintergrundgrafik.

Internal Section

PlayStation Shoot 'em Up Alte Spiele im neuen Gewand gibt es immer wieder. Mit Squares brandneuem Cyber-Shooter verhält es sich etwas anders.

Das waren noch Zeiten, als pixelige Bitmap-Grafiken, vierfarbige Sprites und krächzender Quäck-Sound das Nonplusultra bei den Videospiele darstellten. Damals waren Shoot 'em Ups wie Galaga, Phoenix oder Galaxien sehr beliebt. Parker Software brachte 1984 einen Titel namens Gyryuss auf den Markt, der im Ballerspiel-Genre etwas Außergewöhnliches war. Zum ersten Mal kamen die Gegner-Formationen aus der Tiefe des Alls, sprich der dritten Dimension, auf euer Raumschiff zugeflogen. Der japanische Softwaregigant Squaresoft hat sich nun anno 1999 dieser Idee bemächtigt und bringt mit Internal Section ein Shoot 'em Up auf den japanischen Markt, das demselben Prinzip folgt. Auch hier kommen die Gegner aus der Mitte des Bildschirms, während ihr auf einer kreisförmigen Bahn ins Zentrum ballert. Gelingt es euch, eine Formation komplett zu vernichten, winken Bonuspunkte. So weit ähnelt IS dem Oldie Gyryuss wie ein Ei dem anderen. Der Hauptunterschied

liegt aber darin, dass euch zwölf unterschiedliche Waffensysteme und eine begrenzte Anzahl von Smart-Bombs zur Verfügung stehen. Alle Waffen gehorchen übrigens den Gesetzen der zwölf chinesischen Tierkreiszeichen. So gibt es das Ratten-System, das kleine Projektile in schneller Abfolge feuert, den Hasen, dessen Geschosse sich hüpfend fortbewegen oder den Drachen, eine Art Flammenwerfer, der Gegner in nächster Nähe flambiert. Internal Section bietet euch insgesamt acht Welten à vier Level und zusätzlich jeweils eine Endgegner-Stage. Begleitet werdet ihr von fetziger Techno-Musik, die sich je nach Spannung auf dem Bildschirm mehr oder weniger actionlastig präsentiert. Grafisch ist IS, wie bereits erwähnt, sehr abgedreht, farbenfroh und verwirrend. Man hat das Gefühl, inmitten eines Kaleidoskops zu sein, und wenn es eine Rechtfertigung für einen Epilepsie-Hinweis auf der Verpackung gibt, dann ist es bei Internal Section der Fall.



Und Tschüss: Nachdem ihr getroffen worden seid, zerlegt sich das Raumschiff in dutzende Polygoneile.



Swen: Squaresofts Idee, einem Uralt-Shooter neues Leben einzuhauchen, hat mir sehr gut gefallen, denn ich bin bekennender Oldie-Hase und mag die verstaubten Ballerspiele. Dennoch ist Internal Section aufgrund der abgedrehten und hypermodernen Grafik sehr gewöhnungsbedürftig. Manch einem wird das abschrecken, andere wiederum wird es zum Kauf verleiten. Ich bin, ehrlich gesagt, nicht ganz schlüssig: Zum einen ist IS eine willkommene Abwechslung innerhalb des Shoot'emUp-Genres, zum anderen bietet es auf lange Sicht zu wenig für ein Top-Spiel.



Wo geht's hier nach Hollywood? Auf den ersten Blick ist Internal Section sehr verwirrend und bereitet nach übermäßigem Konsum Kopfschmerzen.



Kurzer Prozess: Mit einer von drei Smart-Bombs geht es jedem Gegner binnen weniger Augenblicke an den Kragen.



Luftverpester: Nach schweren Treffern gleicht der Panzer einem qualmenden Brikett.

Combat

Choro Q

PlayStation Shoot 'em Up

Die pummeligen Choro-Q-Flitzer von Takara begleiten zumindest japanische Zocker fast seit Anbeginn des PlayStation-Zeitalters. Wie der Name bereits andeutet, erfuhr das Spielprinzip bei Combat Choro Q eine starke Veränderung. Statt Straßenflitzer stehen diesmal Knuddelpanzer im Mittelpunkt des Geschehens. Umrahmt von einer Zweiten-Weltkrieg-Thematik (makaber: das Schwarzweiß-Intro präsentiert sich im Wochenschau-Look) gehört dieser Titel zur Sorte der missionsbasierenden Shoot 'em Ups. Solisten wählen zwischen zwei Panzertypen, einem agilen Tank, bei dem sich der Kanonenkopf rotieren lässt, oder einem schweren, aber trägen Turmschütz mit fulminanter Durchschlagskraft. Im zentralen Story-Modus findet ihr euch in einem Hauptmenü wieder, das einige Unterpunkte, wie Reparatur oder Shop, bietet. Ist euer Panzer voll ausgerüstet, nehmt ihr die erste von zahlreichen Missionen in Angriff, bei der ihr zum Beispiel einen Güterzug Rückendeckung und den Feinden stets Saures gebt.



Ulf: Choro-Q-Titel haben mir noch nie gefallen, und die Combat-Variante bildet da keine Ausnahme. Die pummeligen Panzer sind nicht mein Fall, die Grafik ist völlig öde und außerdem nicht mehr zeitgemäß. Der Spielablauf ist darüber hinaus quälend träge und schlichtweg langweilig.



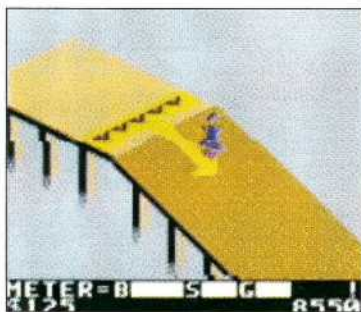
720° (GBC)

Diese Winkelangabe steht für den Traum eines jeden Skateboard-Profis, der auf waghalsige Sprungmanöver steht. Trotz dieser Thematik hat der Titel jedoch nur bedingt etwas mit einem Skateboard-Spiel, geschweige denn mit einer Simulation, zu tun. Ihr manövriert einen Mini-Skater durch einen Freizeitpark. Habt ihr auf der Straße durch diverse Aktionen genügend Geld gescheffelt, öffnen sich die Tore und ihr demon-

striert euer Skateboard-Können in einer der vier Disziplinen Rampe, Abfahrt, Sprung sowie Slalom. Je nach Güte erhaltet ihr eine Medaille und dementsprechend viel Kohle. Letzteres tauscht ihr in einem Shop gegen eine bessere Ausrüstung ein. Gelingt es euch nicht, rechtzeitig eine Eintrittskarte zu ergattern, wird euch der Tod höchstpersönlich auf den Hals gehetzt. Dem Spielablauf kann man zwar eine gewisse Innovation

nicht absprechen, dennoch reicht es aufgrund von spielerischen Mängeln nicht für eine Spitzenwertung. Der mickrige Skater lässt sich alles andere als optimal steuern, und auf Dauer wiederholen sich die Spielelemente allzu stark. Vielleicht wäre es sinnvoller gewesen, sich nur auf eine Disziplin zu konzentrieren und diese dann gekonnt umzusetzen. (Ulf)

FUN: 54%



Crazy Castles (GBC)

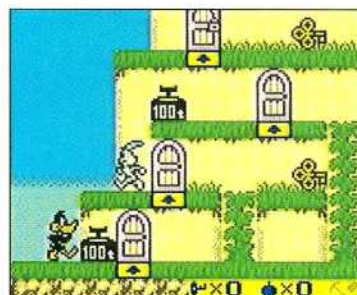
Noch ein Game-Boy-Titel, bei dem der karottensüchtige Rammler Bugs Bunny die Hauptrolle mimt. Statt in einem traditionellen Jump&Run-Spiel stellt der Hase sein Können zur Abwechslung einmal in einem einfach gestrickten Geschicklichkeitsspiel unter Beweis. Auf der Suche nach einem legendären Schatz und seinen verhexten Freunden durchquert Bugs Bunny die insgesamt 60 Schloss-Levels der bösen Hexe Hazel. Die Aufgabe ist recht simpel: In jedem Abschnitt müsst ihr ohne die Hüpfaktion sämtliche Schlüssel einsammeln, um das große Tor zu knacken. Natürlich versuchen zahlreiche Widersacher den Hasen dieses Unternehmen zu vermasseln, doch mittels vieler Items wie einer Korkenpistole oder Bombe, setzt ihr

euch zur Wehr, wobei jeder Gegenstand nur einmal einsetzbar ist. Im Laufe der Schatzsuche werden die Architekturen der Levels immer verschachtelter, so dass eure Gehirnwindungen gefordert sind, um die Schlüssel möglichst gefahrlos einzusammeln.

Ulf: Nichts Neues aus dem Bereich der Denk- und Geschicklichkeitsspiele. Das minimalistische Spielprinzip gab es in einer ähnlichen Form bereits bei solchen Game-Boy-Werken wie Bill & Ted's Adventure oder Hugo zu sehen. Grundsätzlich ist aber Ideenklau bzw. Einfallslosigkeit natürlich kein Grund für eine schlechte Wertung. Wer auf Knobelspiele steht, bei dem man ohne große Handbuch-Vorkenntnisse gleich

einsteigen kann, dürfte mit den "Verrückten Schlössern" durchaus vergnügliche Stunden erleben. Mich persönlich verließ jedoch schon recht bald die Motivation, da zwar das Levelschema variiert wird, die spielerische Vielfalt jedoch eindeutig zu kurz kommt.

Fun: 63%



Quest for Camelot (GBC)

Das französische Softwarehaus Titus programmierte ein Action-Adventure im Zelda-Stil, basierend auf der König-Arthur-Sage und dem gleichnamigen Zeichentrickfilm von Warner Bros. Ihr schlüpf in die Rolle der mutigen Kayley, deren oberstes Ziel es ist, das legendäre Excalibur-Schwert aus den Klauen von Sir Ruber zurückzuholen, um so das Königreich Camelot vor dem Untergang zu bewahren. Vom Spielablauf her bediente sich Titus fleißig der bekannten Action-Adventure-Zutaten. In der versetzten Vogelperspektive dirigiert ihr die junge Heldin durch eine große zusammenhängende Oberwelt. Zunächst müsst ihr fünf Hühner einsammeln, um endlich ein Schwert zu erhalten. Nachdem ihr den ersten Landstrich von feindlichen Rittern gesäubert habt, bringt euch der Waffenmeister die

erste von mehreren Kampftechniken bei. Erst danach erwartet euch im Schloss der erste Dungeon mit fiesem Aggressoren. Im Laufe des Abenteuers erhaltet ihr von den Einwohnern nicht nur mehr oder weniger nützliche Tipps, sondern auch allerlei Gegenstände, die ihr auf die beiden Actiontasten definiert – Action-Adventure-Kost halt, wie man sie bereits zur Genüge kennt. PS: Sämtliche Zwischenbilder können ausgedruckt werden.

Ulf: Okay, Quest for Camelot wird dem Action-Adventure-Genre sicherlich keine neuen Impulse geben, doch der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel. Das Abenteuer wurde in allen Belangen solide bis gut designt und bietet damit viele Stunden Spielspaß. Wer jedoch den Genius eines Zeldas

Titels erwartet, sollte seine Freude etwas zurückschrauben, denn innovative Höchstleistungen gibt es nicht zu bewundern. In technischer Hinsicht wurde die Farbpalette meines Erachtens nur unzureichend ausgenutzt und die Grafik mit den Wasserkopf-Charakteren wurde eine Spur zu stark auf knuddelig getrimmt.

Fun: 73%



Klein und Fein

+++ Der japanische Handheld Wonderswan aus dem Hause Bandia erzielte in Japan aufgrund des günstigen Preises und der tatkräftigen Unterstützung von bekannten Softwarehäusern einen Achtungserfolg. Das Spielfeld wird demnächst durch Capcoms Jump&Shoot-Klassiker Ghosts'n Goblins erweitert, während Namco im Juli eine Handheld-Version ihres putzigen Hüpfspiels Klonoa beisteuert. Titel: **Klonoa: Moonlight Museum**.

+++ Der Defender-Klon und Baller-Klassiker **Dropzone** aus der Feder von Archer Maclean erscheint demnächst für den Game Boy Color.

+++ Die neueste simple, aber motivierende Grübelpille nach Hexacite heißt **Kluster**. Das GBC-Werk von Infogrames erscheint voraussichtlich noch in diesem Frühling.

+++ Midway hat den Geschicklichkeitsklassiker **Klax** für den GBC neu aufgelegt, inklusive allen 100 Arcade-Levels. Außerdem im Programm: **Rampage**, **NFL Blitz** sowie **Arcade Hits Now** mit solchen Spielhallen-Oldies wie **Moon Patrol** oder **Spy Hunter**.



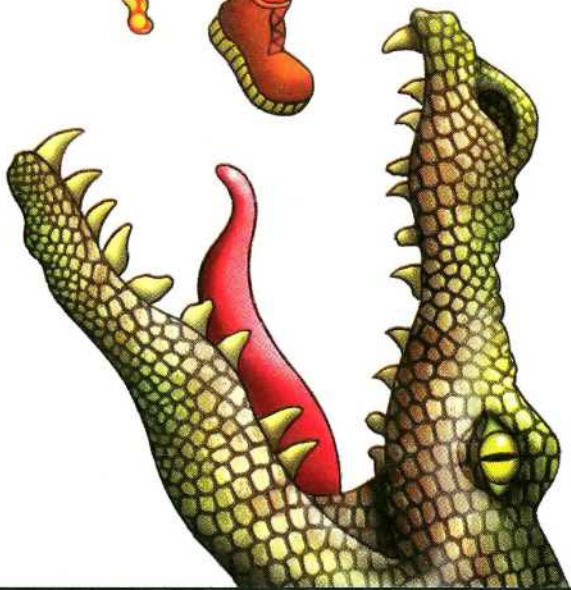
+++ **Tarzan** vollführt dank Activisions Programmierkunst seinen eleganten Lianenschwung bald auch auf dem Game Boy Color. Es handelt sich um ein Action-Adventure mit zahlreichen Geschicklichkeitstests, 15 Levels sowie unterschiedlichen Charakteren, mit denen man agiert.

+++ Der Kult-Shooter **R-Type** wird in einer farblichen De-Luxe-Version noch einmal neu aufgelegt. Neben der neuen Farbenherrlichkeit bietet der Shooter auch einen neuen Spielmodus, bei dem man R-Type I und R-Type II (!) mit unendlich vielen Continues nacheinander durchspielen kann.



+++ **Super Mario Bros. Deluxe** ist der Hit dieses Sommers. Die Game-Boy-Color-Version sieht exakt wie das NES-Original aus, bietet jedoch ein paar zusätzliche Levels, eine Print-Funktion sowie eine integrierte Kalender- und Memo-Funktion. Der Mega-Hopser kann übrigens nicht auf einem alten Game Boy abgespielt werden.



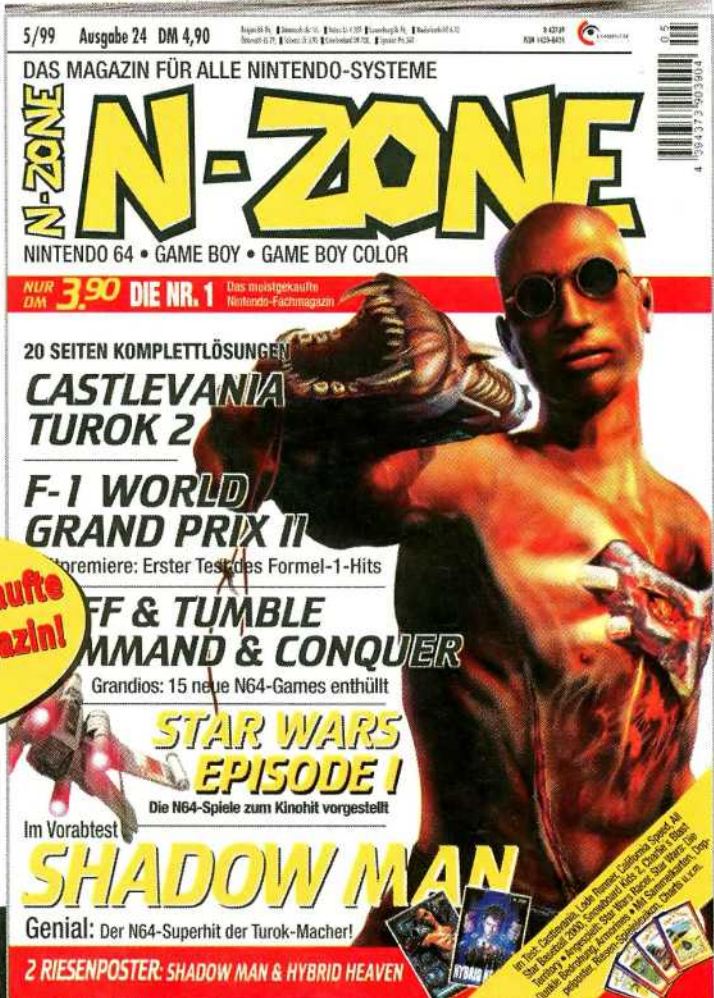


Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

Ich wollt, ich wär' ein Donkey Kong.

**Das meistverkaufte
Nintendomagazin!**





Orientierungshilfe: Ein großer Zielfeile zeigt euch stets die nächste Anlaufstation an.



Geschwindigkeit zahlt sich aus: Je nachdem, wie schnell ihr Passagiere abliefern, erhaltet ihr einen Zeitbonus.



Verkehrsrüdy: Eine besonders rüde Fahrweise wird mit Extrageldern belohnt.

Crazy Taxi

Während der TGS-Messe hatten wir Gelegenheit, sämtliche Arcade-Neuheiten anzutesten. Die verrückte Taxifahrt und Dreamcast-Aspirant entpuppte sich als der eindeutige Favorit.

Sega hat zwar mit der Naomi-Platine den inoffiziellen Arcade-Standard der nächsten Jahre geschaffen, doch ein absoluter Tophit à la Sega Rally erschien bislang noch nicht auf der Konvertierungsplattform für Dreamcast. Mit Crazy Taxi von Segas Inhouse-Hitschmiede AM3 könnte sich das Blatt jedoch wenden, denn die waghalsigen Taxifahrten durch eine belebte Innenstadt sind der absolute Adrenalinpush.

Spielablauf: Gnadenloser Kampf gegen die Uhr

Um sich schnell eine gute Vorstellung über den Spielablauf zu verschaffen, sollten sich fleißige Spielhallenbesucher AM1s Bikehatz Harley Davidson and LA Riders aus dem Jahre 1997 ins Gedächtnis rufen. Bei diesem Automaten cruist ihr auf einem mächtigen Bike völlig frei durch eine amerikanische Innenstadt und müsst innerhalb eines knappen Zeitlimits bestimmte Checkpoints erreichen. Multipliziert den Stressfaktor mit fünf und addiert die Taxi-Thematik plus dreifachen Spielspaß hinzu, und schon habt ihr

in etwa eine Vorstellung, was bei Crazy Taxi abgeht. Als einer von insgesamt vier ehrgeizigen wie rücksichtslosen Taxifahrern ist es eure Aufgabe, innerhalb des Zeitlimits möglichst viele Passagiere am gewünschten Zielort abzusetzen. Weder Verkehrsregeln noch die Gesundheit der aufgesammelten Passanten sollten euch dabei wichtig sein. Das einzige, was zählt, ist schnellstmöglich Leute aufzusammeln und wieder am richtigen Ort abzusetzen, damit die Zeit nicht allzu schnell auf Null abfällt. Diese an sich nicht brandneue Spielidee verpackten die Programmierer in ein mitreißendes Spielerlebnis, bei dem gute Nerven, viel Übersicht und exzellente Reaktionen gleichermaßen gefordert sind. Glaubt man anfangs noch an einen simplen Arcade-Funracer, entdeckt man später immer mehr Feinheiten, um länger anhaltenden Spielspaß aus dem Automaten zu kitzeln. Beispiele gibt es genug. Um den Punktestand zu erhöhen, sollte man möglichst nahe an den langsameren Autos vorbeischrammen oder gar eine Rampe zu



Die schönste Stadt Amerikas: San Francisco mit seinen Cable-Cars und halsbrecherischen Gefällen diente als Inspiration für Crazy Taxi.

einer kleinen Flugeinlage nutzen. Da Passagiere nur dann ein- und aussteigen, wenn das Taxi innerhalb eines markierten Areals steht, ist der geschickte Einsatz von Bremse und Rückwärtsgang gefragt, damit das bullige Straßenschiff möglichst abrupt stehen bleibt, am besten gleich in der geeigneten Fahrtrichtung, damit man ohne Umschweife weiter die Luft verpesten kann. Außerdem gibt es zahlreiche versteckte Abkürzungen, die jedoch meistens nicht sehr komfortabel sind. Beispielsweise kann man durch ein Parkhaus brettern und durch das Fenster wieder auf den Asphalt knallen. Nur wenn man solche Tricks und Kniffe erlernt hat, ist ein Basteln an einer längerfristigen Taxifahrerkarriere möglich.

Technik: Sauber und humorvoll

Die Naomi-Platine sorgt für ein ungemein akkurates Polygonbild in HiRes mit vielen grellen Farben und zum Teil aufwändig modellierten Straßenrandobjekten. Als Geräusch-

kulisse dienen Hardrockklänge von bekannten Bands, wie Offspring oder Bad Religion. Witzig sind vor allem die hitzigen Dialoge zwischen dem Fahrer und den aufgebracht Passagieren. Bemerkungen wie "Sie fahren ja wie der letzte Henker!" quitiert der Fahrer mit lässigen Kommentaren wie "Immer schön sitzen bleiben!"

Erster Eindruck: Ein kleines Meisterwerk

Meiner Meinung nach gehört Crazy Taxi mit zu den besten Sega-Automaten der letzten Jahre, und mit dieser Meinung stehe ich gewiss nicht allein da. Wenn in japanischen Spielhallen ein Köhner den Automaten zockt, bildet sich schnell eine neugierige Menschengruppe um den Automaten herum. Crazy Taxi macht schlichtweg mordsmäßig viel Spaß, da es in grandioser Art und Weise adrenalinfördernde Arcade-Action mit spielerischem Tiefgang verbindet. Bis zur DC-Konvertierung kann ich es daher kaum abwarten. (Ulf)



Witzige Dialoge: Je wüster und schneller ihr die Passanten abfertigt, desto beleidigender sind ihre Kommentare.



Wusstet ihr schon ...?

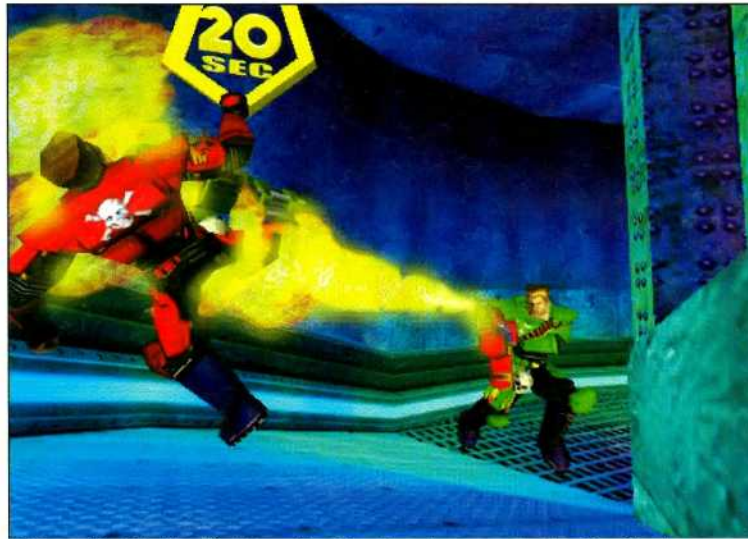
...dass für Crazy Taxi eine spezielle Standkabine in der Farbe "Taxigelb" konzipiert wurde?

War: Final Assault

Mit War beschreitet Atari Games zumindest in der Spielhalle ungewöhnliche Pfade, da es sich um einen lupenreinen Ego-Shooter handelt, basierend auf dem im PC-Bereich populären Voodoo-II-3D-Beschleuniger. Um den Anforderungen der Spielhalle gerecht zu werden, wurde der Spielverlauf von War 100 % auf Action getrimmt und der Schwierigkeitsgrad sehr hoch angesetzt, da ein rentabler Automat bekanntlich eine durchschnittliche Spielzeit von drei Minuten bieten sollte, in der der Zocker möglichst viel Adrenalin durch seine Adern geschossen bekommt. War macht seinem Namen alle Ehre, weil neben einem Single-Spieler-Modus auch Multispieler-Gefechte geplant sind mit vier Akteuren gleichzeitig. Lößlicherweise erlaubt der Automat die

Modifizierung der Steuerung nach eigenen Bedürfnissen. Dass dieser ungewöhnliche Ego-Shooter auch

nach Deutschland kommt, darf aufgrund der hiesigen Gewaltsteuer bezweifelt werden.



Außergewöhnlich: War: Final Assault ist einer der seltenen waschechten Ego-Shooter, basierend auf der PC-Technologie.

Hydrothunder

Seit Rapid Racer hat sich im Konsolenbereich keine Firma mehr so recht an die Powerboat-Thematik gewagt. In der Spielhalle sieht die Sache hingegen anders aus. Midway hat einen Racer entwickelt, der eine gekonnte Mischung aus WipEout und besagtem Rapid Racer darstellt. Mit insgesamt neun futuristischen Powerboats peitscht ihr über die Wasseroberfläche der höchst abwechslungsreichen Rundkurse. Der pfeilschnelle Spielspaß wird durch einen mächtigen Schubhebel gefördert, der den Original-Powerboaten nachempfunden wurde und für eine höchst differenzierte Geschwindigkeitsregulierung sorgt. Wem die Top-Geschwindigkeit nicht ausreicht, der setzt an strategisch klugen Stellen Turboschübe ein. Die Aus-

stattung dieses Racer kann sich sehen lassen und erinnert eher an einen Konsolentitel. Ganze sechs Circuits plus zwei Bonusrunden stehen zur Auswahl. In technischer Hinsicht bietet der Racer eine luxuriöse Hi-Res-Optik mit grafischen Spezialeffekten en masse. Bleibt zu hoffen, dass dieser Titel 1:1 für Dreamcast umgesetzt wird.



Turboschub: Bei hohen Geschwindigkeiten sehen Kollisionen spektakulär aus.



Optischer Luxus: Die Grafik geizt nicht mit tollen Wassereffekten und famoser Hi-Res-Optik.



Kreatives Streckendesign: Sämtliche Rundkurse weisen ein anderes Thema auf.

NBA Showtime NBA on NBC

Midway kann es einfach nicht lassen: Mit NBA Showtime NBA on NBC präsentiert der US-Hersteller den letzten Vertreter der erfolgreichen NBA-Jam-Serie. An den bewährten Zutaten dieses FunSport-Titels wurde auch diesmal nicht gespart. Im Kampf um den Ball agieren bei einem gelockerten Regelwerk bis zu vier Basketballer gleichzei-

tig. Sämtliche bekannten FunSport-Elemente, wie brennende Körbe (He's on Fire), Hot Spots (Körbe zählen an bestimmten Stellen doppelt) oder Super Dunks, sind wieder mit von der Partie. Durch die NBA- und NBC-Lizenzen stehen solche Stars wie Shaquille O'Neal virtuell zur Auswahl und werden im Original-TV-Stil präsentiert. Schon allei-

ne aufgrund der neuen Luxus-Optik ist der neueste Spross im Vergleich zu NBA Jam kaum wiederzuerkennen. Die aufwändig und höchst individuell modellierten Basketballer kommen ihrem lebenden Alter Ego schon verdammt nahe. Außerdem spielt sich der Titel mit einem speziellen Joystick, der zwischen 49 unterschiedlichen Richtungen differenziert.



Originalgetreu: Die Modellierung der Basketballer ist geradezu perfektionistisch.



He's on Fire! Sind die Spieler besonders gut drauf, fängt der Korb an zu brennen.



Cooler Replays: Die Zeitlupenwiederholungen sind ein absoluter Genuss.

kurz erwähnt

+++ Ring Out 4x4 heißt der neueste Multispieler-Spaß von Sega. Der Name ist Programm: Mit einem Off-Road-Vehikel versucht ihr die anderen Konkurrenten von der kleinen Spielfläche zu schubsen. Sehr Spaßig, aufgrund der gewöhnungsbedürftigen Steuerung aber auch nicht ganz einfach.

+++ In japanischen Spielhallen steht bereits die Fortsetzung zur Mech-Schlacht Virtual On mit noch mehr Kampfrobotern und einer völlig überarbeiteten Grafik.

+++ Das comicartige Jump&Shoot-Werk Metal Slug erhält mit der X-Version seine Fortsetzung. In der nächsten Ausgabe berichten wir ausführlich.

+++ Airline Pilots (Sega) ist der wohl derzeit aufwändigste und authentischste Flugsimulator für die Spielhalle. Drei Monitore, zwei Pedale & Schubhebel sowie über sechs Aktionstasten müssen beherrscht werden, um den Polygon-Flieger in der Luft zu halten.

Carn Evil



Aus der Rubrik "da freut sich die ABPJS" stammt dieser herrlich morbide Lightgun-Shooter aus dem Hause Atari Games. Das Szenario, durch das ihr euch ballert, erinnert an eine bizarre Mischung aus Karneval, Zirkus und Zombie-Parade. Wie man es von diesem Genre nicht anders gewohnt ist, ballert man sich alleine oder zu zweit gleichzeitig per gezielter Schüsse durch allerlei Levels. Bei den Kreaturen, die sich euch in den Weg stellen, handelt es sich um teuflische Clowns, Zombies im Zirkusdress sowie mutierte Insekten: Hauptsache die Gegner sehen höchst abgedreht aus! Da bei diesem Lightgun-Massaker reichlich Pixelblut fließt, muss man in deutschen Spielhallen wohl lange nach dieser Ballerei Ausschau halten.



Peripherie I

Technik Ecke Folge 7 Ohne ein gutes Pad macht das Videospielen nur halb so viel Spaß. Aber wo liegen die Unterschiede zwischen digitalen, analogen und Infrarot-Steuereinheiten?

Leserecke

Kann man eine Konsole an zwei Verstärker anschließen?

Ja. Hierzu gibt es einige einfache Möglichkeiten. Sie hängen davon ab, ob beide Verstärker einzeln oder parallel arbeiten sollen. Ein einziger Verstärker lässt sich einfach mit einer Weiche ansteuern, die in jedem HiFi-Geschäft erhältlich ist. Sollen beide Verstärker gleichzeitig verwendet werden, dann gibt es zwei günstigere Lösungen: 1. per Y-Kabel von der Konsole in die Verstärker oder 2. das Signal normal von der Konsole zum ersten Verstärker und dann von dessen Rec-Out-Ausgang an einen beliebigen hochohmigen Eingang (Tape, CD, AUX, etc.) des zweiten.

Warum ist bei manchen Spielen das Bild verschoben und wie kann ich das Problem beheben?

Das Problem tritt unseres Wissens nur bei NTSC-Spielen auf. Dort ist es darauf zurückzuführen, dass es weltweit zwei unterschiedliche NTSC-Normen gibt, die jeweils mit anderen Zeilenfrequenzen arbeiten. Um diesem Manko aus dem Wege zu gehen, spendieren die Programmierer ihren Spielen meistens eine Option, den Bildschirm manuell einzustellen. Tritt der Fehler trotzdem auch bei PAL-Spielen auf und dein Fernseher ist relativ neu, solltest du den technischen Kundenservice des Konsolen-Herstellers kontaktieren.

Warum funktionieren neue Import-Spiele nicht auf umgebauten N64?

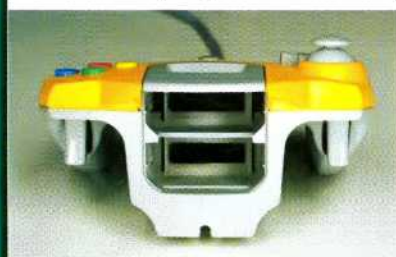
Wie jede Konsole besitzt auch das N64 einen so genannten MOD-Chip unter der Haube, der überprüft, aus welchem Land das Modul stammt und ob diese Angabe mit der Herkunft der Konsole identisch ist. Der Konsolenaufbau „täuscht“ den MOD-Chip und gaukelt ihm vor, dass jedes Modul die richtige Kennung hat. Mittlerweile haben die Hersteller allerdings einen Weg gefunden, diesen Trick unschädlich zu machen. Grund: Man mag keine Importe!

Habt ihr technische Fragen, dann schreibt, faxt oder mailt uns einfach.
 Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Technik Ecke
 Franz-Ludwig-Straße 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515
 E-mail: leserecke@megafun.de

Am Anfang der Videospiegel-Geschichte, zu Zeiten eines Atari VCS wurde der spielebegeisterte Zocker mit einfachen Joysticks und nur einem Feuerknopf beglückt. Danach folgten die ersten Pads beim Nintendo-8-Bit-Gerät NES, die bereits zwei Tasten hatten. Und mit jeder weiteren Hardwaregeneration kamen mehr Buttons hinzu. Mittlerweile sind die Pads zu halben Tastaturen mutiert und bieten je nach Hersteller zwischen sechs (Dreamcast), acht (PlayStation) und neun (N64) Aktionstasten. Damit aber nicht genug. Wer auf Rennspiele steht, der wird die analogen Steuerknüppel bevorzugen, mit denen eine feiner abgestufte Steuerung möglich ist. Wie diese Eingabegeräte prinzipiell funktionieren, erklärt diese Technik Ecke.

Gehören schon zum alten Eisen: Digital-Pads

Während das Nintendo 64 und Dreamcast von Anfang an standardmäßig auf eine Mischung aus Digital- und Analog-Pads gesetzt haben, waren die ersten Steuereinheiten der PlayStation rein digital. Zu erkennen sind digitale Pads an den flachen Steuerkreuzen für den linken Daumen. Die Bezeichnung "digital" erhielten die Pads dadurch, dass die Steuerinformation in digitaler Form registriert wird. Das heißt, dass, wenn man nach links drückt, merkt die Konsole dies zwar und lässt beispielsweise eure Spielfigur nach links laufen,



Die Rückseite des Dreamcast-Pads: Neben dem Einschub für das VMS findet sich auch einer für ein PuruPuru.



Dreamcast-Tastatur: Vor allem zum Surfen im Internet ist die DC-Tastatur gedacht.



allerdings merkt sie nicht, wie stark gedrückt wurde. Das Pad kann also nur Signale verarbeiten. Zum Beispiel: nach rechts gedrückt – nach rechts laufen – nichts gedrückt – Figur nicht bewegen. Einige Genres sind jedoch noch immer für diese einfache Behandlung der Steuerinformation geeignet. Prügelspiele oder arcadelastige Titel, bei denen schnell aufeinander folgende Tastenkombinationen gedrückt werden müssen, sind am besten mit digitalen Pads zu spielen. Das ist auch der Grund, warum man in der Spielhalle fast ausschließlich auf Steuerknüppel trifft.

Feinfühlig und genau: Analog-Pads

Das Manko der digitalen Pads, dass die Stärke der Betätigung nicht registriert werden kann, wurde spätestens seit dem Saturn-Nights-Pad ausgemerzt. Mit dem kleinen Steuerknüppel des N64 und Dreamcast und den beiden der PlayStation lassen sich langsame bzw. schwache Bewegungen (leicht gedrückt) bis zu schnellen Bewegungen (maximale Auslenkung) verarbeiten. Das ist bei einigen Genres, wie bei modernen Rennspielen, bei denen ein exaktes Steuern der Fahrzeuge den Spielspaß bringt, unerlässlich geworden. Wie funktioniert nun ein Analog-Pad? Die Konsole muss die Stärke der Auslenkung feststellen können. Das geschieht mittels zwei Potentiometern (mechanisch veränderbarer Widerstand), die die X- und Y-Achsen-Position (rechts/links und oben/unten) bestimmen. Diese Ströme werden digitalisiert und an die Konsole weitergegeben. Während Nintendo- und Sony-Spieler es nur gewöhnt sind, mit analogen Steuerknüppeln zu zocken, bietet das neue Sega-Pad auch zwei analoge Pistolentasten. Dieses Feature ist besonders bei Rennspielen interessant, wo man abgestuft abbremmen und Gas geben will.

Schüttel-Erweiterungen

Im Endeffekt basieren die Rüttel-Erweiterungen für Nintendo, Sony und Sega alle auf demselben Prinzip. Ein Gleichspannungsmotor mit einem kleinen Metallgewicht, das sich in Unwucht (ein Ungleichgewicht der Achse) befindet, wird bei jedem Rüttel-effekt angesprochen. Je heftiger dieser sein soll, um so höher ist die angelegte Spannung und entsprechend schneller dreht sich der Motor.

Nintendo 64: Rumble-Pak

Damit der Spieler auch jedes Schlagloch und schwere Treffer am eigenen Leib erfährt, wurde bei Nintendo das so genannte Rumble-Pak erfunden, das ähnlich wie ein Memory-Pak in die Unterseite des Pads gesteckt wird. Manko des Nintendo-Rüttelzusatzes ist die fehlende Spannungsversorgung durch die Konsole, was zur Konsequenz hat, dass zwei Batterien im Rumble-Pak eingesteckt werden müssen. Rumble-Paks von Fremdherstellern verzichten auf Batterien und beziehen ihre Ener-



Vielfach bewährt: Der Analog-Controller der PlayStation sowie der Dual Shock haben in unzähligen Einsätzen ihre Nützlichkeit bewiesen.

Vergleich	Dual Shock	Rumble-Pak	PuruPuru
System	PlayStation	Nintendo 64	Dreamcast
Typus	im Pad eingebaut	modular	modular
Gewicht mit Pad	165 g	300 g	270g
Batterien nötig?	nein	ja	nein
Abstufung	sehr gut	gut	gut
Verarbeitung	gut	gut	sehr gut
Preis	59,95 DM	34,95 DM	79,- DM (Importpreis)
Wertung	sehr gut	mittel	gut

gie direkt vom Netzteil der Konsole, die sich durch die Mehrbelastung natürlich stärker erwärmt. Der Rüttelkontakt des Rumble-Paks ist gut bis sehr gut. Nachteile der Erweiterung sind die fehlende Erkennung durch die Konsole während des Spiels und dass das Pad mit Rumble-Pak und zwei Batterien recht schwer wird.

PlayStation: Dual Shock

Kurz nachdem Nintendo ihr Rumble-Pak auf den Markt gebracht hat, folgte Sonys Antwort: das Dual-Shock-Pad. Den Namen erhielt die Steuereinheit durch die zwei Motoren am rechten und linken Griff. Da sich also die Vibrati-

onseinheiten in unmittelbarem Kontakt mit den Händen befinden, erscheint der Rüttelkontakt besonders intensiv. Leider sind keine "Stereoefekte" (links-rechts) möglich. Dieses Feature sieht die Hardware nicht vor. Unter allen Rüttel-Erweiterungen ist das Dual-Shock-Pad das beste, da es die am feinsten abgestuften Effekte bietet. Einziger Nachteil: Die beiden Motoren sind fester Bestandteil des Pads und können nicht modular wie das Rumble-Pak oder wie die Dreamcast-PuruPuru-Erweiterung genutzt werden.

Dreamcast: PuruPuru

Noch recht aktuell ist die vor kurzem in Japan veröffentlichte PuruPuru-Erweiterung für Segas Dreamcast. Ähnlich wie bei Nintendos Rumble-Pak wird das Rüttelmodul ins Pad gesteckt, nimmt aber dem VMS (Dreamcast-Memory-Card) keinen Platz weg, da das Pad bekanntlich zwei Slots bietet. Zusammen mit dem VMS hat das PuruPuru-Pack schon ein beachtliches Gewicht, ist jedoch nicht so kopflastig wie das Nintendo-Pad. Als einzige Rüttel-Erweiterung kann das PuruPuru-Pack auch in anderer Peripherie genutzt werden. In die neue Lightgun (Thema der nächsten Technik Ecke) gesteckt, bietet es eine vollkommen neue Rüttelerfahrung, denn noch nie hat eine Knarre beim Schießen derart gut gezittert.

Ganz ohne Strick: Infrarot-Controller

Der letzte Schrei sind Infrarot-Controller und Remote-Stations. Sie ermöglichen das Spielen ohne das lästige Kabel. IR-Controller bestehen aus speziellen Pads, in die wie in einer Fernbedienung ein kleiner Sender für Infrarot-Strahlen eingebaut ist. Diese kleine Diode sendet die Signale, die normalerweise per Kabel übertragen werden, an einen Empfänger, der an den Controller-Anschluss an der Konsole gesteckt wird. Remote-Stations funktionieren ähnlich, nur wird statt IR-Pads ein Zubehöriteil mitgeliefert, wo normale Controller angeschlossen werden können. Die IR-Technologie ist je nach Gerät für Übertragungsstrecken von üblicherweise 3 bis 5 Meter geeignet. Die Nachteile sind offensichtlich: Die Sendeeinheit benötigt Batterien, die sich bei häufiger Nutzung sehr schnell entladen. Hinzu kommt, dass immer ein Sichtkontakt zwischen Sender und Empfänger gegeben sein muss. Daher werden wohl bald die Infrarot-Geräte durch Funk abgelöst werden, ähnlich wie es bei PC-Mäusen bereits im Gange ist. Der Unterschied zwischen IR-Pads



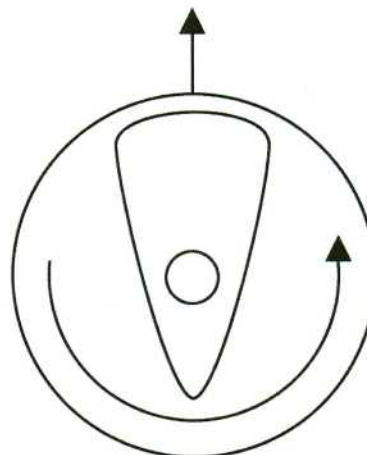
Fragwürdiges Vergnügen: Remote-Stations funktionieren wie ein Verlängerungskabel, komplette Kabellosigkeit garantieren aber nur echte Infrarot-Pads.

und Remote-Stations liegt darin, dass ihr bei letzteren erneut mit verkabelten Pads arbeitet und diese Station nur als Verlängerung dient. Daher dürfte eine handelsübliche Pad-Verlängerungsschnur den gleichen Dienst für weniger Geld tun.

Vom PC zur Konsole:

Die Tastatur

Mit Dreamcast kommen einige Neuerungen. Unter anderem gehören auch Tastaturen dazu. Sie sind besonders für den Internet-Zugang per DC-Modem wichtig, um damit die Adresse für eine Homepage einzutippen. Tastaturen sind sehr simpel aufgebaut. Eine einzelne Taste ist auf einer Feder aufgesetzt. Je nach Qualität sind das Spiralfedern oder billige Metallzungen. Beim Drücken der Taste wird dann ein Kontakt zwischen zwei Metallplättchen hergestellt, die sich auf der Unterseite der Taste und auf einer Folie innerhalb der Tastatur befinden. Dann wird die Taste in einen Byte-Zahlencode umgewandelt, der an den angeschlossenen Computer gesendet wird.



Schematischer Aufbau einer Unwucht: Ein Metallgewicht reißt das Pad in Richtung der größeren Masse. Durch diese Fliehkraft wird daraus das bekannte Schleudern.

Analog und digital
In der Technik unterscheidet man digital und analog anhand der Übertragungsweise. Während bei einem digitalen Pad jeweils nur die Information gesendet werden muss, ob eine Taste gedrückt wurde oder nicht (Ja-Nein-Entscheidung), ist die analoge Übermittlung etwas komplizierter. In der Regel werden die Daten (nicht gedrückt - ein wenig gedrückt - noch ein bisschen mehr gedrückt - usw.) in einen Zahlencode umgewandelt, der dann eine bestimmte Stellung des Analogsticks angibt. Für jede Richtung sind das üblicherweise 127 Abstufungen.

Infrarot und ultraviolett

Neben den sichtbaren Frequenzen des Lichtes gibt es auch industriell genutzte Bereiche, die nicht sichtbar sind. Während ultraviolettes Licht eine höhere Frequenz als Violett (das Licht mit der höchsten Frequenz innerhalb des Sichtbereiches) hat, hat infrarotes Licht eine geringere Frequenz als Rot (das Licht mit der niedrigsten Frequenz innerhalb des sichtbaren Spektrums). Infrarotes Licht wird vor allem für Fernbedienungen verwendet und kann als Wärmestrahlung empfunden werden.

Modular

Ist Peripherie austauschbar bzw. auch anderweitig einsetzbar, bezeichnet man das Gerät als modular.

Netzteil und Spannungswandler

Jedes elektronische Gerät besitzt ein Netzteil. Dessen Aufgabe es ist, die Netzspannung von 230 V auf eine ungefährliche gleichgerichtete Kleinspannung zu transformieren, im Regelfalle 6, 9 oder 12 V. Wichtig in diesem Zusammenhang ist, dass Netzteile Spannungen nur im Verhältnis teilen, d.h. 230 V auf 12 V entspricht einem Verhältnis von 1:19. Deshalb dürfen Importkonsolen, die mit 110 V funktionieren, auch nur mit Spannungswandlern betrieben werden, da sonst das falsche Verhältnis die Konsole überlasten und zerstören würde. Ein Spannungswandler verhindert nämlich genau das, indem er die Primärspannung von 230 V auf 110 V reduziert.

Unwucht

Die Unwucht in einem Schüttelpad ist ein kleiner Motor, auf dem ein Metallgewicht montiert ist. Durch die Drehbewegung des Motors wird das Gewicht umhergeschleudert und zieht durch die entstehende Fliehkraft das Pad in die Richtung, in die die Fliehkraft gerade wirkt (kreisförmige Bewegung). Durch die ständig wechselnde Ausrichtung der Kraft wird das Pad dauerhaft in eine andere Richtung gezogen. Dadurch entsteht das typische Schütteln.



Fehlversuch: Das Rumble-Pak hat einige Schwächen, zum Beispiel eine unnötige Batterie sowie eine zu schwache Abstufung in der Intensität.

Index

- Folge 1 12/98 Video
- Folge 2 01/99 Audio
- Folge 3 02/99 Interner Aufbau
- Folge 4 03/99 Betriebssystem
- Folge 5 04/99 Datenträger
- Folge 6 05/99 Memory-Card
- Folge 7 06/99 Peripherie I
- Folge 8 07/99 Peripherie II
- Folge 9 08/99 Netzwerk
- Folge 10 09/99 Grafik-Engine
- Folge 11 10/99 Entwicklung
- Folge 12 11/99 Konsolenvergleich

TechnikEcke

PlayStation 2 vs Dreamcast

Erwartungsgemäß zog die Ankündigung des noch namenlosen PlayStation-Nachfolgers viele Reaktionen nach sich. Obwohl der Release von Sonys neuer Wunderkonsole noch in weiter Ferne liegt, fangen jetzt schon die hitzigen Debatten an, wie stark die PS2 nun wirklich ist und wie es mit dem Durchsetzungsvermögen des Dreamcast aussieht. Ich verfolge diese Diskussion zwar mit höchstem Interesse, werde aber weder für die eine noch die andere Konsole Partei ergreifen, wie sich das für einen neutralen Redakteur gehört. Zum Schluss noch eine kleine Bitte: Wenn ihr uns ein Fax schickt, dann vermerkt darauf doch bitte unsere komplette Kontaktadresse und das Kennwort. Danke, euer Ulf.

Tierquäler?

Ich muss euch erst einmal sagen, dass mir eure Zeitschrift neben der PSG am besten gefällt – echt klasse!!! Ihr solltet aber mehr Xploder-Codes mit in eure Zeitschrift nehmen. Außerdem seid ihr richtige Tierquäler! Was ihr mit dem armen Furby gemacht habt (Kühlschrank-Folter!). Ihr seid total mies! Das melde ich Greenpeace. Seid ihr eigentlich mit den Tamagotchis ähnlich umgesprungen? Aber jetzt zu meiner Frage: Stimmt es eigentlich, dass Capcom im Juli '99 Resident Evil 3 herausbringen wird, oder handelt es sich dabei nur um eine Verarschung?

Holger Tjaden, Marienhafen

Wir haben eine gute Nachricht an alle Furby-Fans: Unser kleiner Plagegeist lebt doch noch! Nach einer wochenlangen Periode eines tiefen Kommas erschallte plötzlich wieder seine quiekende Stimme durch unsere geweihten Redaktionshallen. Bevor "Mimi" wieder in die Fänge von Gunther gerät, nahm sich unsere Redaktionsfee und Lektorin Claudia des armen Wuscheltiers an. Derzeit hat sie das Tier bei sich zu Hause in Pflege und pappelt es überaus fürsorglich wieder auf. Aus diesem Grund werden wir unseren Furby auf jeden Fall behalten, obwohl es bereits einige Leser gab, die sich ebenfalls seiner annehmen wollten (sorry

Christel). Zu deiner Frage: Es stimmt! Capcom hat uns ebenfalls mit der offiziellen Ankündigung überrascht, dass mit Biohazard: Nemesis doch noch ein Resident-Evil-1-Nachfolger für die PlayStation erscheint (mehr dazu im Szenegeflüster). Zum Erscheinungsdatum ist derzeit noch nichts bekannt, außer der Angabe, dass es noch in diesem Jahr veröffentlicht wird. Mein persönlicher Tipp: 3. Quartal in Japan.

Dreamcast = Freak-Konsole

Ich möchte einmal etwas loswerden: Es ist nicht nur mir bekannt, dass die Medien und einige Entwicklerfirmen sich auf Sega eingeschossen haben und wieder einmal versuchen, das neue Gerät von Sega "schlechter" zu machen, als es eigentlich ist. In euren Konkurrenzblättern wurde ein Interview mit dem Entwickler geführt und es kamen solche Antworten wie: "Es lohnt sich also noch, für das Dreamcast zu entwickeln." Bei solchen Aussagen sträuben sich bei mir die Nackenhaare und ich bekomme die Hasskappe. Ist es denn wirklich so, dass alle nur auf Sony fixiert sind und Dreamcast als Freak-Konsole abstempeln? Tatsache ist doch, dass Dreamcast eine hervorragende Konsole ist und die bereits erhältlichen sowie angekündigten Titel ebenfalls sehr gut sind. Außerdem: Dreamcast ist bereits Realität und die PS2 noch



nicht. Ich warte jedenfalls erst einmal ab, was die neue PlayStation zu leisten vermag. Ein Mitarbeiter von Namco erklärte im Internet übrigens, dass er von den bisher gesehenen PS2-Fakten noch nicht so überzeugt war. Ich habe nichts gegen Sony, aber der Hype, der jetzt schon wieder betrieben wird, ist auf jeden Fall übertrieben und keinesfalls objektiv. Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft, und deshalb denke ich, dass alle Geräte eine Chance bekommen sollten.

Rene Neusel, Frankfurt

Auch wir von der Mega Fun beschäftigen uns natürlich sehr intensiv mit dieser Thematik und würdigen das neue Konsolen-Gespinn der Zukunft daher auch mit einem umfangreichen Special. Da ich mich mit vielen Firmen und Kollegen unterhalten habe, möchte ich dir meine persönliche Meinung mitteilen. Grundsätzlich muss man sich vergegenwärtigen, dass Sony derzeit der ungefährdete Marktführer ist und Sega die Position des Herausforderers einnimmt. Da sich Sega zudem in der Vergangenheit – vorsichtig ausgedrückt – nicht immer glücklich angestellt hat, ist es



Resident-Evil-1-Nachfolger und kein Ende: Capcom überraschte die Fachwelt mit der Ankündigung von Resident Evil: Nemesis für die PlayStation noch für dieses Jahr.

PEPPL PLATTFUSS by Ente

SCHEIB SPIEL, DIESES ADIDAS POWER SOCCER 98! DIE PENNER REAGIEREN ÜBERHAUPT NICHT RICHTIG...!?

HÄ, MEIN PAD IS JA GAR NICHT ANGESCHLOSSEN... ABER, ÄH...DANN IST DAS JA GAR KEIN RICHTIGES SPIEL...

..UND OB DAT 'N RICHTIGES SPIEL IS, DU PISSER...!

SCHLUCK...

ENTE/14



nur logisch, dass einige Firmen der Konsole auch eine Portion Skepsis entgegenbringen, schließlich möchte man auf keinen Fall auf das falsche Pferd setzen. Die Ankündigung des PlayStation-Nachfolgers mit zahlreichen beeindruckenden technischen Daten sowie der Abwärtskompatibilität verstärkten natürlich den Druck auf Sega. Aus diesem Grund ist es alleine Segas Aufgabe, der gesamten Industrie schnellstmöglich das Gegenteil zu beweisen. Meines Erachtens stehen die Chancen dafür nicht schlecht, denn die Firma hat aus den vielen Fehlern gelernt und eine gut konzipierte Konsole auf die Beine gestellt, deren technisches Potential auch in den kommenden Jahren noch nicht ausgeschöpft sein dürfte und die zudem sehr einfach zu programmieren ist. Außerdem haben sie den Zeitvorteil im Rücken und momentan eine gute Software-Unterstützung. Kurzum: Ich denke, dass der Markt für beide Konsolen groß genug ist, zumal die PS2 noch in weiter Ferne liegt (es gibt ja noch nicht einmal einen offiziellen Namen) und durch das Multimedia-Konzept auch eine andere Zielgruppe anspricht. Übrigens: Dass große Favoriten auch ins Straucheln kommen können, musste Nintendo bekanntlich mit ihrem N64 erleben.

Hochtrabende Versprechungen

Zuerst einmal möchte ich euch alles Gute zum 6ten Geburtstag wünschen! Ich begleite euch schon seit der Ausgabe 12/93 und stelle auch heute noch fest, dass ihr die kompetenteste Videospielezeitung im deutschsprachigen Raum seid. Nun aber zum Thema: Nun ist also die Bombe geplatzt und die Fakten und Zahlen sprechen wohl für sich: 300 MHz, 66 Millionen Polygone gleichzeitig, Abwärtskompatibilität, DVD. Auch Nintendo scheint das N64 endgültig als schwarzen Fleck in der Firmengeschichte abgehakt zu haben. Der Verlust von tausenden potentiellen Nintendo-Kunden lässt sich eben nur schwer verkraften und auch die Tatsache, dass beim Nachfolger keine Cartridges mehr verwendet werden, spricht wohl Bände. Die Entwickler werden sich

wohl mächtig ins Zeug legen müssen, um die Fehler der Vergangenheit auszumerzen. Fazit der 32-Bit-Konkurrenz: Der Videospeler lässt sich nicht mehr durch irgendwelche hochtrabenden Versprechungen locken, sondern erwartet nur Spieltiefe und ein gewisses Niveau. Die Ankündigungen bringen auf jeden Fall frischen Wind in die Videospielezene, die sich gerade in einem kreativen Tiefschlaf befindet und nur noch Fortsetzungen programmiert (der Konsolengott SeSoNi möge euch und alle Raubkopierer strafen). Es bleibt zu hoffen, dass die Qualität sowohl der Hardware als auch der Software nicht durch Terminvorgaben gebremst wird. Noch zwei Fragen: 1. Bezieht sich die Abwärtskompatibilität der PS2 auch auf die Peripheriegeräte? 2. Inwieweit ist die BPJS eigentlich EU-konform. Wie passt denn diese Abteilung in das europaweite Rechtsschema?

Mario Tuta, Reutte

Mensch Mario, dich kenne ich doch! Dein Name hat sich aus irgendwelchen Gründen in meinen Gehirnzellen festgenistet. Kann es sein, dass ich dich Anno 1994 einmal im Rahmen der legendären Funmail-Rubrik ein wenig veräppelt habe? Sei's drum, kommen wir lieber zu deinen Fragen:

1. Wahrscheinlich nicht. Eine offizielle Stellungnahme von Sony liegt uns allerdings nicht vor.
2. Die BPJS fällt unter den Jugendschutz und ist somit dem Bereich Innere Politik zuzuordnen. Die EU strebt seit dem Maastrichter Vertrag zwar durch das Drei-Säulen-System eine allmähliche, europaweite Angleichung in fast allen politischen und vor allem wirtschaftlichen Gebieten an, doch der Bereich Inneres (er gehört zur dritten EU-Säule) wird aus gutem Grund sehr vorsichtig behandelt, schließlich tangiert er die Souveränität des Staates. Derzeit werden in diesem Bereich lediglich gemeinsame Standpunkte angestrebt. Kurzum: Momentan unterliegt die BPJS keinerlei EU-Richtlinien.

Raubkopien-Misere

Ich finde, dass Sony selber schuld ist an der ganzen Raubkopien-Misere. Ich bin ein Schüler und bekomme nur 50 DM Taschengeld. Von diesem Geld könnte ich mir gerade einmal alle zwei Monate ein Spiel kaufen. Durch Kopien komme ich hingegen auf zehn bis 20 Spiele, ein kleiner Unterschied, oder? Alle meine Kumpels kaufen sich seit langem nur noch Kopien. So ein Spiel herzustellen ist zwar teuer, aber der Rohling, die Hülle, etc. kosten vielleicht insgesamt 8 DM. Die Hersteller verkaufen die Spiele dann für ca. 30 DM an den Händler, der dann seinerseits 60 DM aufschlägt. Jetzt sag mir noch einer, dass die Spieler den Markt kaputt machen!

Markus Ritter

Lieber Markus, bei deiner Argumentation unterliegst du einem grundsätzlichen Irrtum. Dass du über so wenig Geld verfügst, kann doch kein Argument sein, illegale Geschäfte – und dazu gehört Raubkopieren nun einmal – zu tätigen. Ich kaufe doch auch keinen geklauten Ferrari, nur weil ich nicht genügend Geld habe für einen neuen. Du versuchst dann den schwarzen Peter elegant SCEI zuzuschieben, indem du einfach behauptest, dass die Spiele grenzenlos überteuert sind. Ich kenne zwar die genaue Gewinnspanne von SCEI nicht, weiß aber, dass der Einkaufspreis für Händler bei weit über 30 DM liegt, bei ca. 60 bis 70 DM, um genauer zu sein. Das Preisargument an dem bloßen Materialwert festzumachen ist schlichtweg falsch, denn, wie du bereits angedeutet hast, sind vor allem die Herstellungskosten, Lizenzen, Steuern (alleine 16 % MwSt), etc. entscheidend für den Gesamtpreis. Außerdem: Es gibt in der Platinum-Serie mittlerweile ca. 50 zum größten Teil hochwertige Titel für gerade einmal 49,95 DM. Die einzige Schuld, die SCEI trägt, ist die Tatsache, dass sie das Problem unterschätzt haben und zu spät reagierten. Denke insofern einfach nochmal über die Schuldfrage genau nach.

Lesercharts

Leserhits Nintendo 64

1. **Turok 2: Seeds of Evil**
(2) 3. Monat Ego-Shooter
Acclaim
2. **Zelda - Ocarina of Time**
(1) 7. Monat Action-Adventure
Nintendo
3. **1080° Snowboarding**
(-) 1. Monat Sportspiel
Nintendo
4. **F-1 World Grand Prix**
(-) 1. Monat Rennspiel
Paradigm
5. **indiziertes Spiel 007**
(4) 6. Monat Ego-Shooter
Rare

Leserhits PlayStation

1. **Metal Gear Solid**
(3) 3. Monat Action-Adventure
Konami
2. **Silent Hill**
(-) 1. Monat Action-Adventure
Konami
3. **FIFA '99**
(1) 3. Monat Fußball
Electronic Arts
4. **Tomb Raider III**
(2) 4. Monat Action-Adventure
Eidos
5. **Final Fantasy VII**
(4) 2. Monat Rollenspiel
Squaresoft

Rechtschreibung

Beim schnellen Überfliegen der aktuellen Ausgabe fielen mir einige eklatante Rechtschreibfehler auf. Ich kenne zwar die neue Rechtschreibung nicht und möchte mit meinen 45 Jahren auch nicht mehr umlernen, aber ich bezweifle doch, dass man aufwändig mit "ä" schreibt. Solche Fehler sind in den letzten Ausgaben leider gehäuft aufgetreten. Habt ihr denn in eurer Software keine Rechtschreibprüfung? Also irgendjemand, der der Rechtschreibung nicht ganz mächtig ist, hat sich anscheinend bei euch eingeschlichen, denn früher war es noch nicht so schlimm. Zum Schluss noch eine Frage: Der Buchstabe "U" in der Mega Fun deutet ja ein Gesicht an. Irgendwie kommt mir das bekannt vor. Kann es sein, dass dieses "U" mal so aussah, als ihr noch ein reines Club-Magazin war? Leider habe ich den Großteil meiner Sammlung an Magazinen verkauft, so dass ich leider nicht mehr selber nachsehen kann.

Lothar

Gesprächsthema Nummer 1: Die erste Präsentation des PlayStation-Nachfolgers löste erwartungsgemäß unter den Lesern fassettenreiche Reaktionen aus.



Wie konntest du nur alte Mega-Fun-Fanzines verkaufen?! Weißt du eigentlich, wie selten die sind? Nun, ich hoffe, dass du wenigstens einen guten Preis erzielt hast, denn von manchen Amateur-Ausgaben wurden nur 500 Exemplare gedruckt (wird da jetzt jemand nachdenklich...?). Okay, jetzt aber zum Thema: Ich stelle mich gerne dieser unangenehmen Kritik, gebe dir aber zum Teil Recht. Ob du es glaubst oder nicht, viele vermeintliche Fehler sind lediglich Opfer der Rechtschreibreform, an der wir uns orientieren. Das angegebene Beispiel hättest du kaum besser auswählen können. Das Wort "aufwändig" darf momentan tatsächlich wahlweise mit "ä" oder dem bekannten "e" geschrieben werden. Tröste dich: Das wusste selbst ich nicht, aber logischerweise unsere Lektorin. Alten Hasen wie uns erscheint das neue Schriftbild eben noch sehr ungewöhnlich. Flüchtigkeitsfehler wollen wir dennoch nicht ausschließen. Die haben aber keineswegs etwas mit Legasthenie zu tun, sondern schlichtweg mit Stress, da wir immer noch mit Zeitproblemen zu kämpfen haben und daher unser Team noch weiter aufstocken werden. Außerdem hatte unsere Lektorin Claudia in dieser Zeit mit gesundheitlichen Problemen zu kämpfen. Wir arbeiten aber derzeit an diesem Punkt und werden uns bessern – versprochen!

Kinderleicht

Alle schwärmen von Zelda: Ocarina of Time, aber ich muss mal etwas dagegen sagen. Dieses Game mag zwar eine super Grafik haben und viel Spaß machen, ist es euch jedoch nicht aufgefallen, wie kinderleicht dieses Adventure ist? Könntet ihr daher nicht bei jedem Spiel einfach abdrucken, wie schwer es ist? Ich verstehe eure Einstufung "Geeignet für: Anfänger bis Profis" nicht. Wenn man ein neues Spiel kauft, ist man doch immer ein Anfänger, oder seht ihr das anders?

Stefan Kunze, Meißen

Zelda kinderleicht? Sicherlich ist dieses Action-Adventure nicht das aller-schwerste. Es aber als kinderleicht zu beschreiben, das halte ich für etwas übertrieben. Vielleicht bist du einfach nur zu gut ;-). Davon abgesehen hat der Schwierigkeitsgrad meiner Meinung nach keinen negativen Einfluss auf den gesamten Spielspaß. Apropos Schwierigkeitsgrad, die Aussage "Geeignet für: Profis" soll bedeuten: Dieses Spiel, zum Beispiel ein Jump & Run, ist nicht optimal für Zocker, die sich zuvor noch nie mit Jump & Runs beschäftigt haben. Es ist zwar richtig, dass man im Prinzip zunächst einmal bei jedem Titel ein Anfänger ist, doch wir beziehen uns dabei auf die allgemeine Videospielderfahrung.

Kurz beantwortet

Warum habt ihre keine Saturn-Titel in die Rubrik „Best of Mega Fun“ aufgenommen?

Da diese Konsole in Deutschland keine Rolle mehr spielt, haben wir uns auf die beiden aktuellen Player im Konsolengeschäft konzentriert.

Wurde für den Dreamcast bereits Iron Storm oder Daytona USA 2 angekündigt?

Bislang noch nicht, aber im Fall von Daytona USA 2 sind wir uns sicher, dass es erscheinen wird.

Ist es auf einer DVD-CD beispielsweise möglich, mehr als 70 Levels im Stile von Tomb Raider III darauf zu quetschen?

Theoretisch sind natürlich noch sehr viele Levels mehr möglich. Die Anzahl hängt jedoch von vielen Faktoren, wie Levelgröße, Umfang von CG-Sequenzen, etc., ab. Letztendlich ist aber nicht der Speicherumfang, sondern der Programieraufwand das entscheidende Hindernis.

Habt ihr eigentlich eure eigene Homepage?

Derzeit noch nicht. Computec Media arbeitet aber daran.

Warum habt ihr keinen Test zu Syphon Filter, Silent Hill und Final Fantasy VIII gebracht?

Alle drei Titel erscheinen offiziell in Deutschland, weshalb wir mit dem Test noch bis zur PAL-Version warten.

Kann man eigentlich auch hier zu Lande Sega Rally 2 online spielen?

Theoretisch ja, allerdings nur wenn man es versteht, die japanischen Texte zu entschlüsseln, und sich auf dem Sega-Server in Japan einloggt.

Warum habt ihr nicht die Seitenzahl erhöht, anstatt die Schriftgröße zu verkleinern?

Das wäre zwar die bessere Lösung gewesen, doch das Erhöhen der Seitenzahl ist logischerweise mit viel Geld verbunden.

Mein Dreamcast ist kaputt. Könntet ihr mir vielleicht eine Reparatur-Adresse nennen?

Versuch es einmal bei Wolfsoft in Neuwied, Tel: 02622/835 17.

Erscheint das Sega Magazin wieder pünktlich bis zum Dreamcast-Start?

Ja.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung und Kritik dankbar.

Schickt eure Briefe an:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Leserecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Email:
leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich
Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64

andere Systeme, nämlich: _____

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität _____

Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game Boy & Co)?

Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

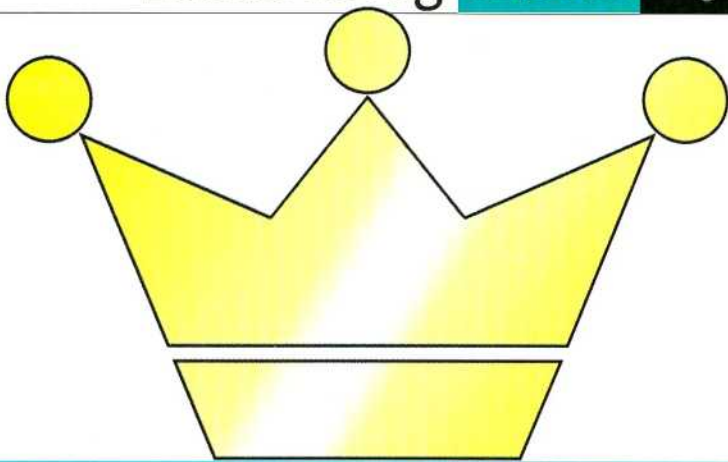
Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Ihr über uns
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515





Zockerkönig

Nachdem Dreamcast zu unserer eigenen Überraschung bei euch gut ankam, suchen wir mit Sega Rally 2 erneut einen Meister auf der Import-Konsole. Es gab somit gegenüber dem letzten Wettbewerb keinerlei Regeländerungen. Nach wie vor akzeptieren wir nur Einsendungen, die den gesamten Spielverlauf dokumentieren, um Schummelleien nahezu komplett auszuschließen. Wir hätten noch zwei Bitten an euch, was uns die Arbeit wesentlich erleichtern würde. Vergesst bitte nie, auf der Verpackung anzugeben, um welches Spiel und welche Bestzeit es sich handelt. Spult das Band außerdem gleich an die richtige Stelle.

Auch diesmal spendiert Electronic Arts eine Extra-Überraschung für die Gewinner ihrer beiden Titel New Beetle Adventure und Need for Speed IV. Legt euch daher mächtig ins Zeug!

Die Regeln:

Schickt uns einfach ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!) plus ein Passbild von euch an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Einsendeschluss ist der 19.07.99 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).



New Beetle Adventure

Der flotte Käfer sucht den besten Fahrer. Es gilt die schnellste Rundenzeit bei der Strecke Metro Madness hinzulegen. Spielmodus ist egal. Bis auf den Polizeiwagen sind alle New-Beetle-Modelle erlaubt. Achtung! Electronic Arts spendiert eine Extra-Belohnung!



Need for Speed IV

Die Aufgabe klingt doch recht einfach: Wer heizt über die Strecke Landstraße am schnellsten und legt die beste Rundenzeit hin? Spielmodi und Wagen sind uns wurscht. Achtung! Electronic Arts spendiert eine Extra-Belohnung!



Sega Rally 2

Dieser famose Racer schreit doch förmlich nach dem Zockerkönig-Wettbewerb. Als Wettkampfstrecke haben wir uns den Rundkurs Mountain SS3 ausgesucht. Die Wahl des Spielmodus und des Wagens bleibt euch überlassen.

03/99



04/99



05/99



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 03/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 04/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 05/99	zu DM 5,90	
	zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nummer

BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Rosen pflastern ihren Weg...



Originalgröße: 119 x 175 cm



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

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

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

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

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

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte MEGA FUN jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Datum, Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

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

erste hilfe inhalt

komplettlösung 6/99
PlayStation

Gex: Deep Cover Gecko (PAL) 1. und letzter Teil 297-302
Hard Edge (PAL) 1. und letzter Teil 303-308

tips & tricks 6/99

Dreamcast

Blue Stinger (JAP) Hinweis 294

Nintendo 64

Beetle Adventure Racing! (PAL)	Allerlei	310
F-1 World Grand Prix (PAL)	Diverses	313
Lode Runner 3-D (US)	Cheat	294
Mariokart 64 (PAL)	Diverses	313
Micro Machines 64 Turbo (US)	Cheats	294
Rampage 2: Universal Tour (US)	Passwörter	294
Snowboard Kids (PAL)	Cheat	313
South Park (PAL)	Cheats	294
Star Wars: Rouge Squadron (PAL)	Cheats	294
Waverace 64 (PAL)	Diverses	313
WipEout 64 (PAL)	Cheats	294

PlayStation

A Bug's Life (PAL)	Cheat	294
Abe's Oddysee (PAL)	Cheats	313
Asterix (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	296
Battle Arena Toshinden 3 (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	296
Box Champions (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	295
Caesars Palace (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	296
Civilization II (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	296
Dead in the Water (US)	Cheats	293
Dodgem Arena (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	295
FIFA 99 (PAL)	Tipp	293
Final Fantasy VII (PAL)	Die besten Tipps	311-312
Gex: Deep Cover Gecko (PAL)	Cheats	293
Gex: Deep Cover Gecko (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	295
Grand Theft Auto (PAL)	Cheats	313
Grand Theft Auto (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	296
Guardian's Crusade (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	295
KKND 2 Krossfire (PAL)	Cheats	293
Knockout Kings (PAL)	Cheats	293
Need for Speed 4 (PAL)	Tipps	294
Need for Speed 4 (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	295
Oddworld: Abe's Exoddus (PAL)	Cheats	293
Populous: the Beginning (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	295
Racing Simulation 2 (PAL)	Fahrzeugeinstellungen	309
Rally Cross 2 (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	295
Rollage (PAL)	Passwörter	293
Running Wild (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	295
Shanghai: True Valor (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	296
Small Soldiers (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	296
Steel Harbinger (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	295
Tai Fu: Wrath of the Tiger (PAL)	Cheats	293
Theme Hospital (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	296
Theme Park (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	296
TOCA (PAL)	Cheats	313
Trash It! (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	296
Vergessene Welt (PAL)	Passwörter	313
V-Rally (PAL)	Cheats	313
V-Rally (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	295
Warcraft 2 (PAL)	Xploder-/Game-Buster-Codes	296
WCW/NWO Thunder (PAL)	Cheats	293

Populous: the Beginning

PlayStation (PAL) Cheat Mega-Zocker Johannes Schlösser aus dem herrlichen Troisdorf-Mülleken



hat die göttliche Erkenntnis der Schamanin in Populous gefunden. Klickt im ersten Level alle Bäume einmal an. Daraufhin erlebt ihr einen Blitzschlag. Schaltet ihr in den Pausenmodus um, werdet ihr ein praktisches Cheatmenü vorfinden. So macht das Weltenerobern wieder Spaß!

Xploder-Pro-Verlosung

Blaze Gewinnspiel Ja! Wir verlosen sie! Die Firma Blaze stellt uns in dieser und den kommenden beiden Ausgaben jeweils 5 Xploder zur Verfügung. Die Götter haben aber vor dem Lohn den Schweiß gesetzt. Deswegen wollen wir Folgendes von euch wissen:

Nennt uns die möglichen Werte im Hexadezimalsystem!

(Kleiner Tipp: Diese Werte sind identisch mit den Eingabemöglichkeiten in einem Schummelmodul.)

Also, schnappt euch eine Postkarte, notiert euren Absender und die richtige Antwort und schickt das Ganze an:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Xploder
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Einsendeschluss für diese Ausgabe ist der 31. Mai (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



tip des monats

Games und Kohle zu gewinnen!

Gex, seines Zeichens Gecko, konnte fette 89 % einheimsen. Grund genug, unserem Georg das Spiel in die Hand zu drücken und einen Game-Guide in Auftrag zu geben. Seine Erkenntnisse lest ihr auf diesen Seiten. Auch hat Georg nun seinen neuen Spitznamen bei uns weg. Offizieller Anredetitel für Georg lautet ab sofort in der Fachpresse „GOX“. Trotz guten Zuredens ist Georg, ups Gox natürlich, nicht bereit gewesen, sich den neuen Namen in seinen Personalausweis eintragen zu lassen. Auch konnte ich ihn nicht überzeugen, dass eine Tätowierung auf dem Oberarm nun nötig ist. Aber man kann nicht alles haben. Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier, da wir hierzu nichts abdrucken dürfen. Zwar rätselt ich recht gern, aber Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deswegen: **Schreibt LESERLICH** oder tippt das Ganze doch gleich ab. Unter den Zuschriften wird der Tip des Monats ausgelobt, und das bedeutet für den Gewinner 200,- DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt deswegen bitte unbedingt, welches System ihr besitzt, da Theo uns immer einen Mix aus N64- und PlayStation-Titeln gibt.

Unsere Adresse lautet:
Redaktion Mega Fun
Kennwort: Erste Hilfe
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de



Theos Bestellhotline: 0931/3545222

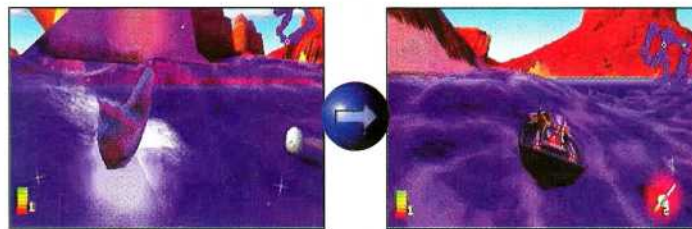
Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!
Euer Gunther

Dead in the Water

PlayStation (US) Cheats Jede Menge Cheats zu Dead in the Water konnten wir für euch aus dem

- Internet ziehen.
Alle hier aufgelisteten Codes müssen im Hauptmenü eingegeben werden. Um einen Code eingeben zu können, drückt ihr $\circ + \square$. Habt ihr es richtig gemacht, hört ihr ein Huhn gackern. Gebt dann die nachfolgenden Codes ein:
- Alle Strecken: L2, L2, R1, L1
 - Gedrehte Strecken: R2, R2, L1, L1
 - Riesen-Wellen: R2, L1, R1, R1
 - Radiowellenkontrollierte Boote: L1, L1, L2, L1
 - Unbegrenzt Raketen: L1, R1, L1, L2
 - Unbegrenzt Spezialwaffe: R1, L1, L2, L2
 - Unbegrenzten Turbo-Boost: L2, R2, L2, R1
 - Chicken-Modus: R1, R1, R2, L2
 - Gott-Modus: R2, L2, R1, R2
 - Level zwei Boote: R2, R1, R1, L1
 - Level drei Boote: L1, R2, L2, L1

Nach jedem erfolgreich eingegebenen Code hört ihr wieder das Huhn gackern.



Oddworld: Abe's Exoddus

PlayStation (PAL) Cheat Haltet während eines aktuellen Spiels die R1-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein: $\circ, \circ, \times, \times, \square, \square$. Hiermit beamt ihr euch zum nächsten Spielabschnitt. Allerdings kann es passieren, dass sich dafür die Anzahl der befreiten Mudokons verringert.

T'ai Fu: Wrath of the Tiger

PlayStation (PAL) Cheats Allerlei Codes zum Kung-Fu-Tiger konnten wir für euch aus dem

- Internet fischen.
- Map-Screen-Cheat-Mode:** Gebt auf dem Map-Screen Folgendes ein: R2, Δ , R2, Δ , \circ , \downarrow , \square . Gebt diesen Code unbedingt zuerst ein.
 - Debug-Mode:** Beginnt das Spiel und bewältigt einen Level. Drückt nun auf dem Map-Screen folgende Tasten: L1 + L2 + R1 + R2 + Select.
 - Karte öffnen:** Während T'ai Fu zwischen den Levels wandert, solltet ihr R1 + R2 drücken. Daraufhin sollten sich mehrere Levels erforschen lassen.
 - Story-Select-Menü:** Gebt auf der Karte Folgendes ein: R2, Δ , R2, Δ , \square , \circ , \downarrow , Δ , \uparrow , \leftarrow , \rightarrow , \downarrow , \uparrow , L2.
 - Credits & FMV:** Gebt auf der Karte Folgendes ein: R2, Δ , R2, Δ , \downarrow , \square , \circ , Δ , \uparrow , \downarrow , \leftarrow , \rightarrow , \uparrow , R1.
 - Game-Play-Cheat-Mode:** Gebt Folgendes während eines Spiels ein (gebts diesen Code unbedingt ein, bevor ihr einen der folgenden nutzt): R2, Δ , R2, Δ , \circ , \times , \square .
 - Unverwundbarkeit:** Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, Δ , R2, \leftarrow , \rightarrow , R1.
 - Unendlich Leben:** Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, Δ , R2, \leftarrow , \rightarrow , \times .
 - Volle Gesundheit:** Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, Δ , R2, \leftarrow , \rightarrow , \circ .
 - Volles Chi:** Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, Δ , R2, \leftarrow , \rightarrow , \square .
 - Alle Stile:** Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, Δ , R2, \leftarrow , \rightarrow , Δ .
 - Stealth-Mode:** Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, Δ , R2, \leftarrow , \rightarrow , R2.
 - Enemies gush Blood:** Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, Δ , R2, \rightarrow , \leftarrow , \rightarrow .
 - Größere Gegner:** Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, Δ , R2, \leftarrow , \rightarrow , \uparrow .
 - Kleinere Gegner:** Gebt während des Spiels Folgendes ein: R2, Δ , R2, \leftarrow , \rightarrow , \downarrow .

Rollcage

PlayStation (PAL) Passwörter Kaum auf dem Markt und schon durchgezockt. Hier einige

- Erkenntnisse.
- | | | |
|--------------------|---------------------|-----------------------|
| Alles öffnen: | Designers High | Alle Tracks (Hard): |
| MAXCHEAT | Scores: | EEFPHMBC |
| Eighties Air Horn: | BESTLAPS | Alle Tracks (Expert): |
| AIRHORNS | Alle Tracks (Easy): | HEMPCMDD |
| | EEFNIEBA | |

Knockout Kings

PlayStation (PAL) Cheats Gebt diese Codes sehr, sehr schnell ein.

- Als Bär antreten:** Gebt Folgendes im Hauptmenü ein: $\rightarrow + \square$, $\rightarrow + \Delta$, $\rightarrow + \circ$, $\rightarrow + \times$. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Jingle. Sucht nun irgendeinen Boxer aus, um als Bär den Ring zu betreten.
- Big-Head-Mode:** Gebt Folgendes im Hauptmenü ein: $\leftarrow + \circ$, $\leftarrow + \Delta$, $\leftarrow + \square$, $\leftarrow + \times$. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Jingle.

KKND 2 Krossfire

PlayStation (PAL) Cheat Geht in die Pause und lasst euch das aktuelle Passwort während eines normalen Einsatzes anzeigen. Gebt nun flüssig Folgendes ein: $\leftarrow, \circ, \square, \rightarrow, \times$. Nun erhaltet ihr in den Optionen ein zusätzliches Cheatmenü. Mit diesem sollte keine Mission mehr ein Problem darstellen.



Gex: Deep Cover Gecko

PlayStation (PAL) Cheats Neben unserem Guide findet ihr hier noch zusätzliche Cheats.

- Gex-Quotes:** Pausiert ein Spiel, haltet die L2-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein: $\downarrow, \rightarrow, \leftarrow, \circ, \uparrow, \rightarrow$. Bei korrekter Eingabe ertönt ein Jingle.
- Unverwundbarkeit:** (Trommelwirbel!) Pausiert ein Spiel, haltet die L2-Taste gedrückt und gebt Folgendes ein: $\downarrow, \uparrow, \leftarrow, \leftarrow, \Delta, \rightarrow, \downarrow$.



WCW/NWO Thunder

PlayStation (PAL) Cheats FMV: Gebt im Optionenmenü Folgendes ein:

- R1 (4mal), L1 (4mal), Select.
- Per $\leftarrow + \times$ gelangt ihr eine Sequenz weiter. Mit $\rightarrow + \times$ geht ihr eine zurück und mit Start (2mal) brecht ihr ab.
- Big-Head-Mode:** Gebt im Titelscreen Folgendes ein: R1 (7mal), R2 + Select.
- Big-Head-, Big-Hands-, Big-Feet-, Weapon-Mode:** Gebt im Titelscreen Folgendes ein: R2 (7mal), R1 + Select.
- Might-Meter verändern:** Gebt im Titelscreen Folgendes ein: L2 (4mal), R2 (4mal), L1 (4mal), R1 (4mal), Select.
- Versteckte Wrestler:** Gebt im Titelscreen Folgendes ein: R1 (4mal), L1 (4mal), R2 (4mal), L2 (4mal), Select.
- Zusätzliche Ringe:** Gebt im Titelscreen Folgendes ein: R1, R2, R1, R2, Select.

FIFA 99

PlayStation (PAL) Tipp Wer sich mit den virtuellen Bolzereien FIFA Soccer '98 oder '99 im heimischen

Wohnzimmer die Zeit vertreibt und Probleme hat, aus Freistößen Kapital zu schlagen, sollte mal Folgendes ausprobieren: Wurde euer Spieler gefoult und ihr seid im Freistoß-Menü (linkes Bild), dann schaltet ihr mit der R1-Taste auf einen beliebigen Spieler eurer Mannschaft. Mit diesem begebts ihr euch diagonal (vom Freistoßschützen aus gesehen) zum gegnerischen 16-Meter-Raum auf Höhe der Abwehrspieler (rechtes Bild). Danach vollführt ihr einen weiten Pass auf diesen Spieler, der den Ball mit der Brust annimmt. Ist dies geschehen, schießt ihr sofort auf die Kiste und drückt das Steuerkreuz so, dass der Ball im langen Eck landet. Dieses Prinzip führt nach kurzem Training fast immer zum Torerfolg.



A Bug's Life

PlayStation (PAL) Cheat **Unendlich Leben:** Mehrere Stimmen behaupten, dass dieser Cheat definitiv funktionieren soll. Probiert es einmal aus. Haltet im Hauptmenü die **R1-Taste** gedrückt und gebt **X, O, L2** ein.

Micro Machines 64 Turbo

Nintendo 64 (US) Cheats Gebt diese Cheats ein, während ein aktuelles Spiel pausiert wurde. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe. Um den Code rückgängig zu machen, braucht ihr ihn nur erneut einzugeben.

- Gegenstände:** ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←.
 - Rückperspektive:** ←, →, C←, C→, ←, →, C←, C→.
 - Riesensprünge:** C←, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.
 - Schneller:** C←, C↓, C→, C←, C↑, C↓, C↓, C↓, C↓.
 - Langsamere CPU-Gegner:** C→, C↑, C←, C↓, C→, C↑, C←, C↓.
 - Debug-Mode:** C←, ↑, ↓, ↓, C←, C→, C→, C↑, C↓.
- Beendet dann die aktuelle Runde.
Gebt dann folgende Codes ein, während ihr spielt:
(Debug-Mode-Cheat muss aktiv sein!)
Rennen beenden: Z + C↓.
(Nicht im Time-Trial!)
Kamera verändern: Z gedrückt halten, dann ↑, ↓, → / ← eingeben.
Zoom verändern: Z gedrückt halten, dann L oder R drücken.
Spieler in CPU-Drohne verwandeln: Z gedrückt halten, dann C← eingeben.
Autos sprengen: Haltet folgende Tasten gedrückt: Z + C↑ + C→ + C←.

Need for Speed 4

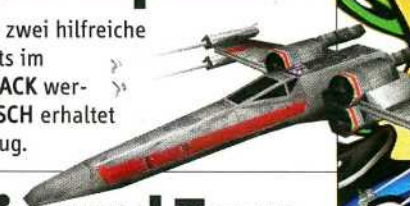
PlayStation (PAL) Tipps **Polizei-Helikopter**
Unter den Spieloptionen tragt ihr euch mit folgendem Namen ein: Whirley. Nun erscheint eine Meldung, dass Cheats aktiviert seien, allerdings wird die Speichermöglichkeit deaktiviert. Schaut ihr nun unter der Option „Testfahrt“ nach, kann hier ein Polizei-Helikopter ausgewählt werden.
Phantom Car
Geht wie oben beschrieben vor und tragt euch als Flash ein.
Titan-Car
Geht wie oben beschrieben vor und tragt euch als Hotrod ein.
Polizei
Geht wie oben beschrieben vor und tragt euch als Bigoven ein.
Dashboard-View
Nachdem ihr euch euer Fahrzeug ausgesucht habt, müsst ihr, bevor der Ladescreen erscheint, folgende Tasten gedrückt halten, bis ihr im Spiel angekommen seid: ↑ + Δ + X.



Und hier noch ein klasse Trick von Marc Schley aus Hagen, den ich ungekürzt übernehmen will. Mit zwei Memory-Cards und dem Zwei-Spieler-Modus bekommt ihr in Kürze alle Fahrzeuge inklusive dem McLaren F1-GTR und dem Mercedes-CLK. Zuerst kauft ihr mit dem Anfangsgeld einen Wagen (z.B. den Z3). Damit müsst ihr ein Turnier fahren und möglichst gewinnen. Jetzt müsstet ihr einen Wagen und etwa 20.000 auf dem Konto haben. Das speichert ihr auf beide Memory-Cards ab. Nun geht ihr im Zwei-Spieler-Modus auf High Stakes. Dort startet ihr ein Rennen und gebt mit dem Player 2 auf. Nun habt ihr zwei Wagen. Jetzt geht ihr in den Einspieler-Modus und auf Einzelrennen. Dort verkauft ihr einen Wagen und kauft mit dem Preisgeld vom Turnier und dem Geld des verkauften Wagens einen neuen und anderen. Bevor ihr jetzt zurück zum High-Stakes-Modus geht, steckt ihr die zweite Memory-Card in den ersten Slot und speichert die Veränderung ab. Nun die Memory-Cards wie am Anfang in den Slots haben und ein weiteres High-Stakes-Rennen starten. Nun setzt ihr aber den neuen Wagen bei Player 2 ein und gebt mit dem das Rennen wiederum auf. Jetzt habt ihr drei Wagen auf der ersten Memory-Card. Von nun an wiederholt ihr das, bis ihr alle Wagen habt oder zumindest den, welchen ihr wollt. Auf eines muss noch Acht gegeben werden: Wenn ihr die Wagen verkauft, solltet ihr am besten einen der 20.000 \$ teuren Wagen behalten, denn High Stakes geht nur, wenn beide Gegner mindestens 2 Wagen haben oder zumindest genug Geld für einen zweiten.

Star Wars: Rogue Squadr.

Nintendo 64 (PAL) Cheat Noch zwei hilfreiche Cheats im Kampf gegen den Todesstern. Mit **DEADDACK** werden alle Levels anwählbar, und mit **KOELSCH** erhaltet ihr im letzten Level ein schwarzes Fahrzeug.



Rampage 2: Universal Tour

Nintendo 64 (US) Passwörter Für die US-Version einige brauchbare Passwörter:
Als Alien spielen: B1G4L
Als George spielen: SM14N
Als Lizzy spielen: S4VRS
Als Myukus spielen: NOT3T (Eine Null, und kein O!)
Als Ralph spielen: LVPVS

WipEout 64

Nintendo 64 (PAL) Cheats Überraschungscodes! Gebt diese Codes während eines Spiels ein, ohne zu pausieren. Es muss jeweils die Kombination Z + L + R gedrückt gehalten werden.
C↑, C↓, C←, C→, C↑, C↓, C←, C→.
C↓, C↓, C←, C←, C→, C→, C↑.
C↑, C→, C←, C↓, C↑, C→, C←, C↓.

Um an alle Schiffe zu gelangen, haltet ihr im Hauptmenü Z + L + R gedrückt und gebt Folgendes ein: C↓, C↓, C↓, C↓, C→, C↑, C←.

Lode Runner 3-D

Nintendo 64 (US) Cheat Pausiert einfach einen Level und gebt mit dem richtigen Timing (mehrmals probieren) Folgendes ein: Haltet die Z-Taste gedrückt, dann R, B, A, B, A, C↑, C↓, C←, C→, C↑, C↓, C←, C→ eingeben. Nun erscheint der Punkt, auf dem ihr das Yes aktivieren müsst, um im Hauptmenü alle Welten betreten zu dürfen.



South Park

Nintendo 64 (PAL) Cheat Oh God! He killed Kenny! Dieser Ausruf wird bald in unseren Gehörgängen widerhallen, nachdem endlich die Zeichentrickserei Southpark auch in unseren Breitengraden über die Mattscheiben flimmert. Aber hier erst einmal die Cheats der N64-Version. Gebt diese einfach als Passwort ein und bestätigt.
Alle Cheats:
BOBBYBIRD
THEEARTHMOVED
God-Mode:
ASSMAN
Alle Waffen:
FATKNACKER
Unendlich Munition:
FATTERKNACKER
Alle Charaktere im Multi-Player-Mode:
OMGTKKYB



Dreamcast-Corner

Dreamcast (JAP) Allerlei Nachdem für Dreamcast immer mehr Spiele als Importversion erhältlich sind, wollen wir auch diesen mit Hinweisen hier Tribut zollen. Da der Kreis derer, die sich den Luxus leisten können, sich die Spiele als Importversion zuzulegen, jedoch noch verhältnismäßig klein ist, halten wir diese Dreamcast-Corner so kompakt wie möglich. Auch hat sich in der Vergangenheit immer wieder herausgestellt, dass Cheats zu Segas Importversionen auch mit den lokalen Versionen bei uns funktionieren. Deswegen sollten sich all die unter euch, die mit einer Anschaffung eines bald erhältlichen deutschen Dreamcasts liebäugeln, diese Seiten vorsorglich einmal gut aufheben.

Blue Stinger (JAP) - Hinweis

Für alle Japanisch-Unkundigen ein kleiner Hinweis: Wer sich schon immer gefragt hat, welchen Sinn und Zweck der Automat neben dem Savepoint innehat, dem sei gesagt, dass hier die Levelkarte aktualisiert werden kann. (Wir haben 5 Minuten gebraucht, bis wir es herausgefunden haben.)

Xploder-/Game-Buster-Codes

PlayStation (PAL) Codes

Guardian's Crusade

Rubine:
801B 595C 967F
801B 595E 0098
Unendlich TP:
801C DC1C FFFF
Unendlich PP:
801C DC1E FFFF
Maximal TP:
801C DC20 FFFF
Maximal PP:
801C DC22 FFFF
Höchster Level:
801C DC24 FFFF
Maximal Fitness:
801C DC26 FFFF
Maximal Stärke:
801C DC28 FFFF
Maximal Energie:
801C DC2A FFFF
Glück auf Super:
801C DC2E FFFF
Maximal Erfahrung:
801C DC34 CA00
801C DC36 0098
Besitze stärkstes Schwert:
301B 5851 0042
Besitze stärkste Rüstung:
301B 5853 0078

Besitze stärksten Helm:

301B 5855 007C
Besitze stärksten Schild:
301B 5857 00A3
Baby-Codes
Unendlich TP:
801C DC44 FFFF
Maximal TP:
801C DC48 FFFF
Höchster Level:
801C DC4C FFFF
Maximal Fitness:
801C DC4E FFFF
Maximal Stärke:
801C DC50 FFFF
Maximal Energie:
801C DC52 FFFF
Glück auf Super:
801C DC56 FFFF
Maximal Erfahrung:
801C DC5C CA00
801C DC5E 0098

Gex: Deep Cover Gecko

Gesundheit:
8007 3E52 2400
Unendlich Leben:
800A B88C 0063
Unendlich Luft:
8007 C096 2400
99 Fliegen:
800A B894 0063
99 Coins:
800A B89C 0063
99 Fernbedienungen:
800A B8A0 0063

Populous: the Beginning

Alle Zauber:
301D C2E3 0004
801D C2E4 0403
801D C2E6 0304
301D C2E8 0002
801D C2EA 0302
801D C2EC 0174
801D C2EE 0301
801D C2F0 0401
801D C2F2 0404
Alle Levels anwählbar:
800D 850C 0019

Rally Cross 2

Immer Erster:
8007 1F80 0001
Nur eine Runde zu fahren:
8006 047E 0104
Alle Autos und Strecken:
8005 97CE 0003

Need for Speed 4

99999999 Credits:
8011 5DD0 E0FF
8011 5DD2 05F5
Don't-Drive-Drunk-Mode:
8013 E6D8 002F
Really, Don't-Drive-Drunk-Mode:
8013 E6D8 001F
Dashboard-View:
8011 4948 0001
100 Racing-Points:
8011 5EE0 0064
Keine Reparaturkosten:
8018 0A18 0000

Steel Harbinger

Unverwundbar:
8009 9FB0 03E8
Unendlich Munition für M560X & Thermo-Homing-Weapon:
8012 4422 03E8
8012 4424 0001
8012 4426 03E8

V-Rally

Unendlich Zeit:
800E 7F40 0063
Extra-Geschwindigkeit:
8002 767C 0000

Box-Champions

Spieler 1 unendlich Ausdauer:
801D A716 0063
801D A73E 0063
Spieler 1 keine Ausdauer:
801D A716 0000
801D A73E 0000
Spieler 1 maximale Stärke:
801D A744 1500
Spieler 1 keine Stärke:
801D A744 0000
Spieler 2 unendlich Ausdauer:
801D B0D2 0063
801D B0FA 0063
Spieler 2 Keine Ausdauer:
801D B0D2 0000
801D B0FA 0000
Spieler 2 maximale Stärke:
801D B100 1500
Spieler 2 keine Stärke:
801D B100 0000

Dodgem Arena

CPU 1 punktet nicht:
8008 664C 0000
8008 6D34 0000
CPU 2 punktet nicht:
8008 6650 0000
8008 6D38 0000
CPU 3 punktet nicht:
8008 6654 0000
8008 6D3C 0000
Spieler 1 punktet mit 20000:
8008 6648 4E20
8008 6D30 4E20
Spieler 2 punktet mit 20000:
8008 664C 4E20
8008 6D34 4E20

Running Wild

Alles erreicht:
800C E7F8 FFFF
Medium Difficulty:
800C E7F4 0001
Hard Difficulty:
800C E7F4 0004
Expert Difficulty:
800C E7F4 000F
Extra-Tracks (Expert):
800C B07C 0004



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)
sowie 0180/5335555
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.acclaim.de> (com)
Activision:
Spielehotline: 0190/510055
(Mo.-So. 16.00-18.00)
HP: <http://www.activision.de> (com)
Eidos:
Spielehotline: 0190/510051
(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)
Fragen per Fax: 05241/953395
HP: <http://www.eidos.com>
Electronic Arts:
Spielehotline: 0190/900030
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.ea.com>
Fire International (Deutschland)/Blaze
Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251
(Mo.-Fr. 15.00-17.00)
HP: <http://www.blaze.de>

GT Interactive:
Spielehotline: 01805-254391 (Voice-Box für die wichtigsten Fragen)
01805-254392 (Helpline-Operator)
01805-254393 (Helpfax)
HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)
Hasbro:
01805/202150
(Mo.-So. 15.00-20.00)
Infogrames:
Spielehotline: 0190/510550
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.infogrames.de>
Konami:
Spielehotline: 069/95081288
(Mo.-Fr. 14.00-18.00)
HP: <http://www.konami.com>
Nintendo:
Spielehotline: 06026/940940
(Mo.-Fr. 13.00-19.00)
Spieleberatung: 0130/5806
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.nintendo.de>

Sega:
Spielehotline: 040/2270961
(Mo.-Fr. 10.00-18.00)
HP: <http://www.sega.de>
Sony:
Spielehotline: 0190/578578
(Mo.-Fr. 10.00-20.00)
HP: <http://www.playstation-europe.com>
Take 2:
Spielehotline: 0180/5304525
(Mo.-Fr. 10.00-17.00)
HP: <http://www.take2.de>
Ubi Soft:
Spielehotline: 0211/3380033
(Mo.-Fr. 09.00-16.00)
Spielefragen per Fax: 0221/3380015
HP: <http://www.ubisoft.de>
Virgin:
040/39101300
(Mo.-Do. 15.00-20.00)
Wolfsoft:
Umbauhilfe: 02622/83517

Grand Theft Auto

Städte öffnen:
 8002 5F2C 0001
 8002 5F30 0001
 8002 5F34 0001
 8002 5F38 0001
 8002 5F3C 0001
Keine Polizeiaktivität:
 8002 B488 0000
Unendlich Leben:
 8002 B5F2 0063
Unendlich Pistole und Munition:
 8002 B5FC FF00
Unendlich MG und Raketenwerfer:
 8002 B5FE FFFF
Unendlich Flammenwerfer:
 8002 B600 00FF
Gefängnisfluchtkarte:
 8002 B606 1000

Asterix

Potiens:
 D011 F966 0008
 8018 B4A6 2400
 D012 0E1E 0008
 8018 C95E 2400
 D011 E4AE 0008
 8018 9FEE 2400
Gesundheit:
 8008 32BC 0050



Shanghai: True Valor

Arcade Shanghai
Unendlich Bedenkzeit:
 8005 62E8 03B6
 8008 5E88 0130
Unendlich Hilfe:
 3006 7072 0003

Small Soldiers

Unendlich Energie Level 1:
 800E 09B2 0064
Unendlich Energie Level 2:
 800F 6E92 0064
Unendlich Energie Level 3:
 800E 8132 0064
Unendlich Energie Level 4:
 800E 7182 0064
Unendlich Energie Level 5:
 800E B182 0064
Unendlich Energie Level 6:
 800E EAA2 0064
Unendlich Energie Level 7:
 800F A2E2 0064
Unendlich Energie Level 8:
 800E 11D2 0064
Unendlich Energie Level 9:
 800E 9A72 0064
Unendlich Energie Level 10:
 800D 7232 0064
Unendlich Energie Level 11:
 800E A3C2 0064
Unendlich Energie Level 12:
 800F 5A82 0064
Unendlich Energie Level 13:
 800F 8982 0064
Unendlich Energie Level 14:
 8014 5DD2 0064
Zwei-Spieler-Mode:
Unendlich Energie Spieler 1:
 8010 A332 0032
Unendlich Energie Spieler 2:
 8010 71B2 0032

Theme Hospital

Unendlich Geld:
 8013 B810 E0FF
 8013 B812 05F5

Theme Park

Unendlich Geld:
 801A F91C 7840
 801A F91E 017D

Battle Arena Toshinden 3

Leon aktivieren:
 3017 D298 0001
Ten Count aktivieren:
 3017 D29A 0001
Zola aktivieren:
 3017 D29C 0001
Adam aktivieren:
 3017 D29E 0001
Cuiling aktivieren:
 3017 D2A0 0001
Toujin aktivieren:
 3017 D2A2 0001
Balga aktivieren:
 3017 D2A4 0001
Atahua aktivieren:
 3017 D2A6 0001
Tau aktivieren:
 3017 D2A8 0001
Rachael aktivieren:
 3017 D2AA 0001
Schultz aktivieren:
 3017 D2AC 0001
Judgement aktivieren:
 3017 D2AE 0001
Vermilion aktivieren:
 3017 D2B0 0001
Miss Til aktivieren:
 3017 D2B2 0001
Sho aktivieren:
 3017 D2B4 0001
Abel aktivieren:
 3017 D2B6 0001
Veil aktivieren:
 3017 D2B8 0001
Naru aktivieren:
 3017 D2BA 0001

Trash It!

Unendlich Zeit:
 8005 BE2A 2400
Unendlich Leben:
 8002 0424 0009

Caesars Palace

Unendlich Geld Spieler 1:
 800B BB98 FFFF



Warcraft 2

Maximales Gold in den Minen:
 8011 EC86 FFFF

Civilization II

Unendlich Geld Römer, Russen, Kelten:
 8011 8A40 FFFF
Unendlich Geld Babylonier, Zulus, Japaner:
 8011 8FB8 FFFF
Unendlich Geld Deutsche, Franzosen, Wikinger:
 8011 9530 FFFF
Unendlich Geld Ägypter, Azteken, Spanier:
 8011 9AA8 FFFF
Unendlich Geld Amerikaner, Chinesen, Perser:
 8011 A020 FFFF
Unendlich Geld Griechen, Engländer, Karthager:
 8011 A598 FFFF
Unendlich Geld Inder, Mongolen, Sioux:
 8011 AB10 FFFF



Ja, ich möchte den HELP-Sammelordner für meine Mega-Fun-Tips bestellen:

___Stück Help-Sammelordner der Mega Fun je DM___

Gesamt DM___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM___

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Media
 Leserservice
 Postfach
 90327 Nürnberg**

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tipps aus der Mega Fun

- für die wichtigsten Seiten des Jahres

- für nur DM 10,- (+ DM 6,- für Versand)



**VON SPIELEPROFIS
 FÜR SPIELEPROFIS!!!**

Gex

Deep Cover Gecko

PlayStation Komplettlösung Teil 2 Auf ein Neues! Zum dritten Mal macht sich der coole Gecko auf den Weg in die TV-Dimension, um sich seinem Erzfeind Rez zu stellen. Auch diesmal haben wir Gex auf seiner Reise begleitet.



Das Kontrollzentrum

Ausgangspunkt der virtuellen Suche ist das Kontrollzentrum. Hier findet ihr die **ersten beiden Fernbedienungen**. Diese sind zum einen bei der Treppe (Bild 2) versteckt, die zum Rundgang über eurem Kontrollzentrum führt. Zum anderen gilt es, den Trainingsparcours (Bild 1) erfolgreich zu absolvieren, was ebenfalls mit einer Fernbedienung belohnt wird. Darüber hinaus findet ihr drei Großrechner (grüne Kästen mit Datenbändern), die ihr mit eurem Schwanz zerschlagen solltet. Daraufhin wird ein Geheimgang zum **ersten Geheimlevel** geöffnet, der sich hinter dem Frauenbild im Kontrollzentrum befindet. Nachdem ihr die 50 Fliegen eingesammelt habt, bekommt ihr als Belohnung einen von vier Schlüsseln, die den Tresor öffnen. Vom Kontrollzentrum führen zwei Gänge zu den ersten beiden Welten, dem **Reise-Kanal** und dem **Crime-Time-TV**. Ferner gibt es noch drei geschlossene Tore, die ihr erst mit den entsprechenden Pässen öffnet. Noch ein Wort zu den Bonuslevels, die in jeder Welt vorkommen: Leider sind diese nicht spielentscheidend und werden daher nicht explizit in diesem Guide beschrieben. Auch können wir aus Platzmangel keinesfalls auf jede Fliege, Goldmünze oder grüne Hand eingehen.



Geheimnis-TV Teil 1

Nachdem ihr alle drei Großrechner mit eurem Schwanz beschädigt habt, öffnet sich auf der Empore über dem Kontrollzentrum ein Geheimgang (Bild 3). Am Ende des Ganges findet ihr den ersten Geheimlevel. Als Feuerwehr-Gex müsst ihr innerhalb von drei Minuten 50 Fliegen einsammeln. Nach der erfolgreichen Sammelaktion gibt es den ersten Schlüssel für den Tresor im Kontrollzentrum.



Der Reise-Kanal

Die drei Aufgaben am Nordpol sind recht simpel: **Fünf Eisskulpturen** müssen gefunden und mit eurem Schwanz freigelegt werden. Eine befindet sich auf einem der Häuser, die nächste hinter einem der Häuser (Bild 4). Als Nächstes geht es in die Höhle mit den beiden Soldaten, wo ihr ebenfalls eine Statue freischlagen müsst. Zwei weitere sind in der Höhle mit dem See: eine am Ursprung des Wasserfalls und die andere auf der gegenüberliegenden Seite. Die nächste Aufgabe sind die **fünf Kobolde** im hinteren Teil des Levels, die ihr mit einer 180-Grad-Sprungattacke von ihren Snowboards kicken müsst. Die dritte Fernbedienung bekommt ihr, wenn ihr dem **bösen Nikolaus** drei seiner Geschenke mit einem gut getimten Schlag zurückschleudert. In der Höhle mit den beiden Soldaten findet ihr auch euren **Kumpel Rex**, der in einem Eisblock eingefroren ist. Schiebt ihn zum Feuer in der Höhle, um ihn zu befreien. Eine vierte Fernbedienung kann euer Eigentum werden, wenn ihr alle **100 Fliegen** der Welt einsammelt. Dies gilt ebenfalls für jede weitere Welt und wird daher nicht noch einmal erwähnt.



Crime-Time-TV

Das **Heckenlabyrinth** befindet sich hinter dem Swimmingpool im hinteren Teil der Welt. Lauft am Savepoint links herum, tötet den Jäger und biegt an der nächsten Kreuzung links ab. Folgt nun dem Weg, bis ihr wieder an eine Weggabelung gelangt. Hier rechts herum, den Bären umgehauen, und die Fernsteuerung gehört euch. Um die **drei Blutkühler** zu zerstören, geht ihr nochmals in den Irrgarten. Diesmal lauft ihr an der ersten Kreuzung geradeaus. An der nächsten Kreuzung rechts halten und dem Weg folgen. Ihr seht nun einen Bären, auf der linken Seite findet ihr eine Dracula-Büste (Bild 5), die ihr aktiviert. Lauft nun in den Geheimraum in der Bibliothek und verwandelt euch in Dracula. Nun könnt ihr von der Empore in der Empfangshalle auf die andere Seite gleiten und die Blutkühler zerschlagen. Die **drei Mini-Spiele** findet ihr immer dort, wo eine Lupe auf den Boden gezeichnet ist: in der Küche (fünf Luftblasen zerstören), auf dem Bärenkopf (zehn Flöhe kaputtmachen) und im Billardzimmer (alle Kugeln einlochen). Letzteres erreicht ihr, indem ihr die Büste im Schlafzimmer aktiviert, wodurch ein Regal aus der Wand fährt. Um ein Spiel zu aktivieren, stellt ihr euch auf die Lupe und betrachtet das Objekt aus der Ego-Perspektive.





Das Land der Weicheier

Nachdem ihr die Crime-Time-TV-Welt erfolgreich beendet habt, erscheint in der Mitte des Kontrollzentrums ein Pass, mit dem ihr das Tor zum Land der Ohrfeigen öffnet. Hier gibt es folgende Welten zu erforschen: das Tut-TV, den Armee-Kanal, den Piraten-Sender und die Western-Station. Darüber hinaus lassen sich auch 100 Fliegen im Tal selbst finden, was natürlich mit einer Fernbedienung belohnt wird. Ein Tipp dazu: Palmen und Schatztruhen geben jeweils zwei Fliegen her, wenn ihr mit dem Schwanz dagegen schlägt. Habt ihr 13 Stück davon in eurem Besitz, dann lauft ihr zum Umkleideschrank im hinteren Teil des Tals, durch den ihr zum ersten Zwischenboss gelangt. Habt ihr ihn niedergedrungen, winkt ein weiterer Pass als Belohnung, mit dem ihr im Kontrollzentrum das Tor zum Tal der Feiglinge öffnet. Zusätzlich befindet sich der zweite Geheimlevel in diesem Land.



Tut-TV

Den ersten der **drei Stäbe des Rah** findet ihr, wenn ihr erst einmal rechts herum und durch die Öffnung auf der rechten Seite in die Höhle dahinter lauft. Haut die Mumie um, und der erste Stab ist in Position. Danach findet ihr auf der linken Seite (Bild 7) der großen Höhle eine weitere Öffnung. Dahinter mit dem Aufzug nach oben und den Pharaos umhauen, so ist die magische Brücke aktiviert. Ebenfalls findet ihr hier die erste Geheimlade. Folgt dem Gang mit den Flammen, bis ihr zu einem Checkpoint kommt. Mit der Fähigkeit, Feuer zu spucken (roter Fernseher), erledigt ihr die Riesenkrabbe und aktiviert so vier bewegliche Platten (Bild 8). Folgt erst einmal dem linken Gang und ihr erreicht die Höhle der Stäbe. Auf der rechten Seite könnt ihr an einer drehenden Halbscheibe die Wand hochklettern. Aber Vorsicht mit den Flammenkreisel! Gleich zu Anfang der Kletterpartie, nach dem ersten Feuerkreisel, könnt ihr nach oben oder rechts krabbeln. Erst nach oben und die Mumie erledigen, die den zweiten Stab bewacht. Danach bis zur Spitze des Raums klettern und den zweiten Pharaos umhauen, der die zweite Geheimlade bewacht. Hinter dem Wasserfall geht



es weiter, bis ihr den Abschnitt zwischen dem lila Cola-Automaten und dem hellblauen Schrank erreicht. Hier durch die Spalte auf der linken Seite und die Mumie vernichten, die den dritten Stab des Rah besitzt. Um die letzte Geheimlade zu finden, folgt ihr einfach dem weiteren Gang und gelangt so in eine große Kammer, an deren Ende der dritte Pharaos auf euch wartet. Ist dieser erledigt, habt ihr alle **drei Geister aus den Geheimladen** befreit und erhaltet die nächste Fernbedienung. Die dritte Aufgabe besteht darin, **auf dem Kamel zum alten Tempel zu reiten**. Dieses Höckerwesen findet ihr, indem ihr in der Höhle mit der Krabbe durch den rechten Tunnel lauft. Reitet mit dem Kamel durch die Wüste und klettert in der letzten Höhle bis zur Decke, wo ihr die dritte Fernbedienung erlangt.



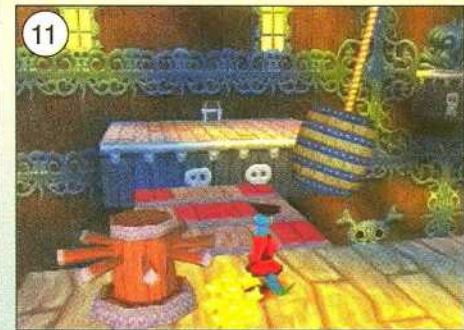
Armee-Kanal

Als Soldat Gex Ryan betretet ihr das Kriegsgebiet, das in drei Teile gegliedert ist: In der Mitte befindet sich der Barackenbereich, von dem aus ihr zum einen in die Stadt gelangt und zum anderen in das eigentliche Kriegsgebiet mit Schützengräben. Schießt mit den MGs die Scheinwerfer aus und vernichtet, wenn möglich, die feindlichen Soldaten. Die **fünf Zelte** (Bild 9) findet ihr alle im Barackenbereich und diese sind mit einer Schwanzzattacke zu zerstören. Der Fernseher zum Abschluss des Levels wird auf dem Hubschrauberlandeplatz per Luftpost geliefert. Als Nächstes vernichten wir die Stadt, um die **fünf geheimen Käfige** zu finden (Bild 10). In den Panzer einsteigen und alle Gebäude kaputtschießen. In der Mitte der Stadt erhaltet ihr auf dem unzerstörbaren Gebäude die Fernbedienung. Um die **Geheimpläne** zu stehlen, müsst ihr euch durch das Kriegsgebiet kämpfen. Nutzt dabei die Deckung der Schützengräben und die MGs, um sicher durchzukommen. Am Ende in die Baracke gehen und die Pläne einsacken.



Der Piraten-Sender

Im hinteren Teil vom Land der Weicheier findet ihr eine Strandhütte. Von hier aus gelangt ihr in die Piraten-Welt. Als Erstes überwinden wird die **Mauer des Todes**, um eine Fernbedienung einzuheimsen. Mit der Kanone ballert ihr auf die Augen des Totenschädels, um dessen Kiefer zu öffnen. Danach lauft ihr an das Ende der Halle, haut das Skelett um und klettert an der Wand über dem Fass auf das erste Plateau. Hier schlägt ihr mit dem



Schwanz so lange an das Drehkreuz, bis die Planke ganz ausgefahren ist, rennt auf sie und springt auf die andere Seite zum nächsten Plateau. Von hier aus springt ihr auf das darunterliegende Plateau, wo ihr die Strickleiter aktiviert. Danach über die schwingenden Fässer auf das vierte Plateau, dort das Drehkreuz benutzen, um zur fünften Terrasse zu gelangen. Hier legt ihr den Schalter um und gelangt über die Wand zu einer weiteren Kanone, mit der ihr die beiden Skelette abschießt. Danach zum dritten Drehkreuz zurück, die Planke ausfahren (Bild 11) und mit einer Sprungattacke auf das gegenüberliegende Plateau mit dem Karatesprung springen. Nun erreicht ihr locker die Tür am Ende der Halle. Dahinter befindet sich die Mauer des Todes. Nutzt die Löcher im Boden, um nicht von den Stacheln der Mauer erwischt zu werden. Aktiviert das Dynamitfass, springt darauf und ihr werdet zur wartenden Fernbedienung hochgeschossen. Um die **vier Piratenschiffe zu versenken** (Bild 12), schreitet ihr durch die zweite Tür, wo ihr auf das Deck des Schiffes kommt. Springt in die Grube zwischen den Masten, wo ihr vier Kanonenräume findet. Versenkt jeweils das Piratenboot, und eine Fernsteuerung materialisiert sich am Bug. Diese erreicht ihr, wenn ihr über die Takelage klettert. Um den Fernseher am Heck des Schiffes zu erreichen und die **dritte Fernbedienung** mitzunehmen, müsst ihr über die höchste Takelage klettern.





Western-Station

Um diese Welt zu betreten, müsst ihr im Tal über die Eisenbahnbrücke springen und in die alte Mine laufen. Wenn ihr rechts an der Mine vorbeilauft, findet ihr in der Felsenwand einen Hebel. Dieser sprengt in der Mine einen Gang frei, der euch zum Bonuslevel der Western-Station führt. Unsere Suche beginnen wir im Wilden Westen mit einem Besuch **des größten Misthaufens der Welt**. Dazu schnappt ihr euch den Esel und reitet den Berg hoch, springt über die Kakteengrube und überquert die erste Hängebrücke. Ihr erreicht die erste Seilbahn, vor der ihr eine der Spielkarten findet (Bild 13). Springt auf die Gondel und fahrt auf die andere Seite. Per zwei weiteren Gondeln erreicht ihr den stinkenden Hügel und sammelt die Fernbedienung ein. Eine der **fünf Spielkarten** haben wir ja schon gefunden. Von dort reiten wir weiter den Berg hoch und betreten die Mine. Springt über die diversen Abgründe, sammelt die zweite Spielkarte ein und verlasst die Mine durch den Ausgang. Wenn ihr die zweite Seilbahn erreicht, steigt ihr ab und klettert an der Wand unter dem Wasserfall auf die andere Seite (Bild 14). Dort den Hebel umlegen und wieder zurück zu eurem Esel, mit dem ihr jetzt auf die Gondel springt. Reitet weiter den Berg hoch, bis ihr zum Friedhof kommt, wo es in den beiden Grüften jeweils eine Spielkarte zu ergattern gibt. Nun wieder zurück zur zweiten Seilbahn und so in den Abgrund springen, dass ihr auf den Gleisen landet. Hier liegt die fünfte Spielkarte. Sammelt diese ein und folgt den Schienen in das Innere des Berges. In der Höhle findet ihr die Belohnung für die stressige Sammelaktion. Für die dritte Fernbedienung galoppiert ihr einfach bis zur **Spitze des Berges**. Nach dem Erreichen des Friedhofs ist dies nur noch ein Katzensprung.



Geheimnis-TV: Teil 2

Bevor ihr über die Eisenbahnbrücke zur Wild-West-Welt geht, könnt ihr die verschlossene Mine öffnen (Bild 15). Hier findet ihr den zweiten Geheimlevel. Es gilt entweder als Gex oder als Rex 50 Fliegen innerhalb eines Zeitlimits einzusammeln. Als Belohnung winkt ein weiterer Schlüssel für den Tresor.



WWGex Wrestling: Boss 1

Habt ihr 14 Fernbedienungen in euren Besitz gebracht, könnt ihr euch dem ersten Zwischenboss stellen. Diesen erreicht ihr durch den Umkleideschrank am Ende des Tals im Land der Weicheier. Wenn ihr den Muskelprotz (Bild 16) fünfmal umgehauen habt, erhaltet ihr als Belohnung den zweiten Pass. Damit öffnet ihr das Tor zum Tal der Ohrfeigen.



Tal der Ohrfeigen

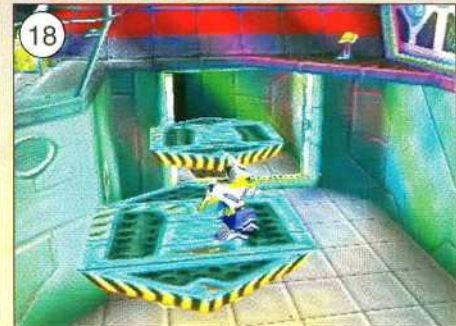
Nachdem ihr das Land der Feiglinge verlassen habt, gelangt ihr vom Kontrollzentrum in das Tal der Ohrfeigen. Hier gibt es drei TV-Welten zu erforschen. Der Anime-Kanal, das Mythos-TV und das Märchenstunde-TV wollen von euch besucht werden. Zusätzlich kann man sich dem zweiten Zwischenboss stellen, um einen weiteren Pass zu ergattern, und man findet den dritten Geheimlevel. Natürlich sind im Tal auch wieder 100 Fliegen versteckt, die euch eine weitere Fernbedienung bescheren. Tipp dazu: Die Hasen müsst ihr zweimal erwischen, um die Fliegen aus ihnen herauszuprügeln. Auch lassen sich Mücken in diversen Vasen finden.



Anime-Kanal

Um in die Anime-Welt zu gelangen, lauft ihr in Richtung des Fernsehers, der euch zum zweiten Zwischenboss bringt. Auf der linken Seite könnt ihr an der Wand nach oben auf den Felsen klettern. Hier findet ihr einen Transporter, der euch

in das Innere des Felsens beamt. Im Anime-Kanal wenden wir uns erst einmal den **drei Urwesen** zu, die jeweils in einem Glaskasten stecken, den wir kaputtschlagen müssen. Dazu durch das lila Hangartor hindurch und dem Tunnel folgen. Um den ersten Luftstrom zu deaktivieren, müsst ihr den Knopf in der gegenüberliegenden Nische betätigen. Danach dem Gang folgen und alle Gegner vernichten, damit die Tore aufgehen. Benutzt den Aufzug, springt auf die schwebenden Plattformen (Bild 18), die euch auf die andere Seite zum Schalter



bringen. Danach folgt ihr dem Gang, bis ihr in einen Raum mit drei Ausgängen kommt. Hier müsst ihr den Roboter in der Mitte des Raumes vernichten, um die Türen zu öffnen. Dahinter findet ihr je einen Glasbehälter, den ihr kaputt macht. Deaktiviert als Nächstes den **Planetenzerstörer**. Lauft zum grünen Hangartor, springt über die drei Flammenstrahlen und aktiviert den Schalter. Nun fahrt ihr mit dem Aufzug nach oben. Danach müsst ihr drei gut geschützte Gänge überwinden, an deren Ende jeweils ein Aufzug auf euch wartet. Habt ihr den Schalter am Ende des dritten Ganges aktiviert, geht es zum ersten Aufzug zurück. Im großen Hangar klettert ihr auf den Planetenzerstörer (Bild 19) und springt auf die Gangway. Legt den Schalter um, und ihr kommt in den Kontrollraum, wo ihr den letzten Hebel aktiviert. Nun zurück zur Brücke des Raumschiffs und die Fernbedienung mitnehmen. Nun widmen wir uns den fünf Kampfrobotern. Dazu lauft ihr durch das dritte Hangartor. Im nächsten Raum müsst ihr die beiden Schwebroboter kaputt machen, damit der Luftstrom aktiviert wird. Dadurch könnt ihr so hoch schweben, dass ihr in einen erhöhten Gang gelangt. Hier die drei Kampfroboter vernichten, was die Abdeckungen für das Wasserbecken wegsprengt. In das Becken springen, abtauchen und den Schalter in der Mitte aktivieren. Der Luftstrom ist jetzt noch stärker und ihr könnt nun auch die beiden letzten Kampfroboter vernichten. Nehmt auch noch die Goodies mit.



Märchenstunde-TV

Auch in der schönen bunten Märchenwelt warten drei Aufgaben auf unseren Helden. Zunächst wollen wir erst einmal versuchen, **die Ranke zu erklimmen**. Dabei solltet ihr ganz besonders auf die verschiedenen Blattstrukturen achten: Es gibt feste, abknickende und federnde Blätter. Aktiviert auf jeden Fall den Zauberspiegel (Bild 20), der euch knapp 1/3 des Weges erspart, falls ihr runterfallen solltet. Habt ihr das

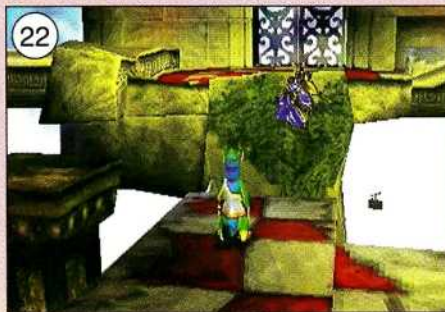
Wohnzimmer erreicht, gleitet ihr rechts von der Lampe zum nächsten grünen Blatt. Danach geht es über eine Serie von federnden Blättern weiter nach oben. Nach dem nächsten Checkpoint lauft ihr erst einmal auf der Ranke nach oben, bis ihr die letzten fünf Fliegen erreicht. Von da aus folgt ihr den lila Punkten, bis ihr zur dritten Insel gleiten könnt. Dort liegt auch das letzte der **drei Häuser der kleinen Schweine** (das erste findet ihr am Fuße der Pflanze, das zweite erreicht ihr, wenn ihr vom Wohnzimmer aus zum Wolf rübergleitet). Von dieser Insel geht es über die federnden Blätter weiter nach oben, bis ihr endlich die Spitze der Ranke erreicht und die Fernbedienung einsackt. Ebenfalls sind die **drei Leuchter** auf eurem Weg nach oben zu finden. Den ersten findet ihr unterhalb des ersten Rundgangs, bevor ihr zum Wohnzimmer hochspringen könnt. Auf Höhe des Wohnzimmers ist der zweite und ein bisschen weiter der dritte Leuchter zu finden.



Mythos-TV



Im Tempel gelangt ihr in die Welt von Zeus & Co. Als Erstes wollen wir uns um die **fünf Statuen** kümmern, denen Gex die Arme abbrechen muss. Folgt dem Weg, bis ihr zum ersten Tempel gelangt (Bild 21). Schnappt euch die blaue Fliege, verwandelt das Skelett in einen Eisblock, schiebt diesen an das Plateau und springt hoch. Dort verwandelt ihr euch in Herku-Gex und schlägt am Tempel an vier Säulen (je zwei rechts bzw. links) die speziellen Elemente heraus. Danach gelangt ihr auf der rechten Seite auf das Dach des Tempels, wo die erste Säule ist. Weiter springt ihr als Herku-Gex auf die nächste Insel, schlägt bei den drei Säulen die Spezialelemente raus und haut die zweite Statue um. Auf dem Baum findet ihr auch den ersten goldenen Apfel. Auf dem Weg zur zweiten großen Insel findet ihr eine weitere Statue und einen blauen Fernseher. Die Fliege nur mitnehmen, aber nicht essen. Nachdem ihr die vierte Statue vernichtet habt, springt ihr mit der Wippe über das Wasser und verwandelt euch in Herku-Gex, um die kleine Säule zu schieben. Danach auf den Berg und die letzte Statue vernichten. Um den nächsten der **drei goldenen Äpfel** zu bekommen, aktiviert ihr die blaue Fliege und verwandelt das zweite Skelett in einen Eisblock, durch den ihr auf den zweiten Baum gelangt. Nun lauft ihr am Aquädukt vorbei zum Abgrund (Bild 22). Springt auf die Säule und dann mit einem Karatesprung



zur gegenüberliegenden Wand mit den Blättern. Lauft am Tor rechts vorbei, springt mit einem Karatesprung auf die andere Insel und über zur dritten Insel. Hier verwandelt ihr euch in den Herku-Gex und schiebt die große Säule so, dass ihr weiter nach oben gelangt. Folgt dem weiteren Verlauf des Levels und ihr findet den **Fernseher am Ende des Regenbogens**. Nachdem ihr den dritten Apfel bekommen habt, springt ihr von dieser dritten Insel, als Herku-Gex verwandelt, zurück zur davorliegenden und verschiebt die kleine Säule.



Geheimnis-TV: Teil 3

Den dritten Geheimlevel findet ihr im Tunnel, der euch zur Märchen-Welt bringt. In der Mitte stoßt ihr auf ein Wasserloch. Schwimmt auf die linke Seite, wo ihr einen Gang findet. Diesmal werdet ihr in die Tiefen des Ozeans entführt, wo ihr 50 Fliegen rund um ein altes Kriegsschiff fangen müsst. Ihr habt zwar eine Sauerstoffflasche dabei, braucht aber immer wieder frische Luft. Dazu gibt es nicht nur eure Taucherglocke, sondern auch zahlreiche Sauerstoffstationen, die ihr durchschwimmt. Die Fliegen sind zum Großteil bei Wasserminen rund um das Schiff verteilt. Darüber hinaus findet ihr am Heck und auf dem Deck des Schiffes noch welche. Auf der Steuerbordseite gelangt ihr durch ein Loch in das Innere des Schlachtschiffes, wo ebenfalls ein paar Mücken liegen.



Lizard von Oz: Boss 2

Um den dritten Pass zu bekommen, müsst ihr 22 Fernbedienungen besitzen. Diesmal habt ihr es mit einem Feuer spuckenden Riesenschädel zu tun. Ferner tauchen immer wieder kleine Krabbenfernseher auf, die euch stören. An drei Stellen im Saal erscheinen abwechselnd Kanonen. Springt darauf und schießt auf den Kopf. Nach fünf Treffern segnet er das Zeitliche und ihr habt mit dem neuen Pass Zugang zur Funky City.





Funky Town

Nachdem ihr den zweiten Boss, den Lizard von Oz, vernichtet habt, habt ihr nun auch Zutritt in die dritte Welt bei Gex: Deep Cover Gecko. Dies ist die Verbrecherstadt **Funky Town**, die dem Chicago der 20er-Jahre nachempfunden ist. Diese Welt ist in drei Bereiche aufgeteilt, die hintereinander liegen: Durch eine lange Abwasserröhre, in der einige Fliegen, Goodies und Münzen zu holen sind, betretet ihr die eigentliche Stadt, den zweiten Abschnitt. An dessen Ende gelangt ihr in eine Höhle, wo ein Space-Shuttle steht, das ihr aber erst mit 30 Fernbedienungen betreten könnt. In den ersten beiden Abschnitten befinden sich zwei weitere TV-Welten (Gangster-TV und die Superstar-Show), die dazugehörigen Bonuslevel und der letzte Geheimlevel. Ebenfalls findet ihr in den beiden ersten Bereichen die 100 Fliegen, die euch eine zusätzliche Fernbedienung beschern. Auf die Dächer der Hochhäuser (Bild 26) gelangt ihr, indem ihr auf die beweglichen Lastenkräne springt. Auf dem ersten Dach findet ihr eine Umkleidekabine, die euch in einen Superhelden verwandelt, der Riesenkräfte besitzt. Damit könnt ihr nun die drei Fahrzeuge (ein Auto und zwei LKWs) kaputt schlagen, um an die Fliegen zu gelangen. Darüber hinaus wird eine Goldmünze im Abwasserkanal befreit. Ihr müsst euch mehrmals verwandeln, damit ihr auch die Fässer und Kisten im hinteren Teil des Levels und auf dem Dach der Fabrik (darin befindet sich das Gangster-TV) kaputt machen könnt. Auf dem nächsten Hochhaus findet ihr die **Superstar-Show**. Wenn ihr den dritten Lastenkrane benutzt, gelangt ihr auf ein weiteres Dach, wo ihr eine zweite Umkleidekabine findet. Hier verwandelt ihr euch in einen fliegenden Superhelden. Bei gedrückter L2-Taste gleitet ihr langsam durch die Luft. Im Hinterhof der Fabrik (Bild 25) findet ihr den **vierten Geheimlevel**. Lauft ihr in die Halle, könnt ihr in das **Gangster-TV** einsteigen.



Geheimnis-TV: Teil 4

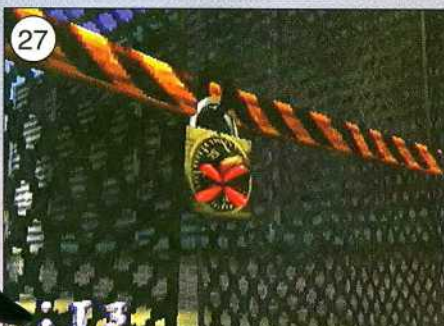
Im Hinterhof der Fabrikhalle findet ihr den letzten Geheimlevel. Hier gilt es wieder 50 Fliegen innerhalb eines Zeitlimits einzusammeln. Habt ihr alle Fliegen gefunden, müsst ihr schnell zum Strandstuhl laufen und euer viertes Abzeichen mitnehmen. Habt ihr mittlerweile Cuz aus dem Gangster-Level befreit, könnt ihr nun auch mit ihm an den Start gehen. Nachdem ihr nun den vierten Schlüssel bekommen habt, geht ihr zurück zum Kontrollraum und geht durch die Tresortür. Hier lassen sich nun folgende Passwörter eingeben:

- 10 Leben: □×○○△□
- 1 Leben: △○Stern□□×
- Unverwundbarkeit: □Stern△□△△
- Als Alfred spielen: □×△□2x Stern
- Als Cuz spielen: □Raute□□△Raute
- Als Rex spielen: □2x Stern□△△
- Video 1 aktivieren: ○△□Stern Raute Stern
- Video 2 aktivieren: Raute △×□×△○



Gangster-TV

In der Verbrecher-Welt widmen wir uns zunächst dem ganz großen Geld und verbrennen **fünf Bündel Dollarscheine**. Folgt dem Weg, bis ihr das erste Tor erreicht. Mit der Feuerfliege (roter Fernseher) spuckt ihr einen Feuerball auf das Schloss (Bild 27), worauf sich das Tor öffnet. Ein Tipp: Mit den Feuerbällen lassen sich auch herrlich die Gegner, vor allem die MG-Schützen in den Mülltonnen, erledigen. Als Nächstes springt ihr auf die drei Fässer vor dem roten Auto und lasst euch vom MG-Schützen auf dem Autodach in die Luft schießen, um ein paar Goodies einzusammeln. Beim MG-Schützen in der Ecke findet ihr das erste Bierfass, das ihr mit einer Schwanzattacke vernich-



tet. Danach an der Mauer entlanglaufen, bis ihr die Reifen erreicht. Diese wirken wie ein Trampolin und befördern euch auf die Mauer (Bild 28) Von hier aus gelangt ihr in den Innenhof, wo euch das erste Geldbündel erwartet, das ihr mit einem Feuerball in Brand setzt. Nehmt nochmals die Feuerfliege auf, benutzt sie aber noch nicht. Nachdem ihr wieder auf der Mauer seid, lauft ihr auf ihr entlang bis zum nächsten Autoreifen, durch den ihr auf eines der Gebäude kommt. Hier findet ihr eine MG, mit der ihr die beiden Gangster gegenüber abschießt. Danach springt ihr in den Innenhof darunter, wo zwei weitere Geldbündel auf euch warten, die ihr mit eurer mitgebrachten Feuerfliege vernichtet. Auch findet ihr hier das zweite Fass Bier. Danach geht es wieder auf das Dach mit der MG, wo ihr an der Wäscheleine auf das nächste Dach rutscht. Hier findet ihr eine zweite MG, mit der ihr das gegenüberliegende Gebäude mit Schüssen eindeckt. Danach rutscht ihr an der Wäscheleine (rechts neben der MG) auf die andere Seite, wo ihr das vierte Geldbündel findet. Nehmt nochmals die Feuerfliege mit und springt durch eines der Fenster zum nächsten Gebäude, wo ihr das letzte Geldbündel vernichtet. Die nächste Aufgabe besteht darin, **fünf Bierfässer zu zerstören** (zum Leidwesen aller Redakteure, die den Gerstensaft lieber selbst getrunken hätten, Anm. d. Redaktion). Zwei Fässer haben wir bereits gefunden (s.o.), also auf zu den nächsten dreien. Diese befinden sich am Hafen. Den erreicht ihr, indem ihr vom Dach mit der ersten MG via Wäscheleine auf das nächste Dach rutscht und dort mit der ersten Wäscheleine über den großen Platz zum Hafen rutscht. Am Kai befinden sich zwei weitere Fässer. Das letzte erreicht ihr, wenn ihr auf die Reifen (Bild 29) springt, um auf die Mauer auf der anderen Seite zu gelangen. Die dritte Fernbedienung bekommt ihr, wenn ihr **Cuz befreit**. Dazu müsst ihr wieder in den Hafen gehen und mit der nicht aktivierten Feuerfliege an Bord des Schiffes gehen. Wenn ihr über die Lastkräne springt, erreicht ihr das Deck ganz schnell. Hier öffnet ihr den Käfig und nehmt als Belohnung die Fernbedienung mit. Tipp: Im Hafenbecken lassen sich einige Fliegen und Goodies einsammeln.



Superstar-Show

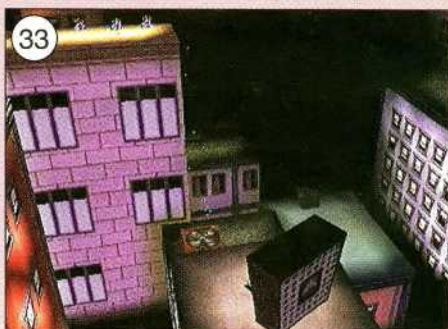
Zuerst widmen wir uns den **drei streunenden Katzen**, die ihr einfangen müsst. Ihr springt auf das Dach vor den Aufzügen, wo die erste Katze herumstreunt. Schnappt euch die Schleimfliege und schießt auf die drei Zielscheiben (Bild 30). Danach auf das Ausgangsdach springen und dem Sims nach hinten folgen. Klettert die Wand nach oben,



zieht euch in der Umkleidekabine um und zerstört das Gestell des Wasserturms (Bild 31). Nun klettert ihr auf den höchsten Sims und folgt diesem um das Haus herum. Achtung: Einige Bodenplatten brechen unter eurem Gewicht zusammen! Danach findet ihr eine weitere Katze auf einem Dach, die ihr gleich einfangt. Nun springt ihr auf die Balkone und kommt so zu einer weiteren Umkleidekabine. Als muskelbepackter Held springt ihr auf den ersten der drei Aufzüge, fahrt nach oben und zerstört die Spezialwände. So gelangt ihr zu den beiden anderen Aufzügen und letztendlich auf ein weiteres Dach, wo sich die dritte



Katze befindet. Um den **Bomber aufzuhalten**, begeben sich auf das Dach der dritten Katze, jedoch solltet ihr immer noch als Held verkleidet sein. Springt nun schnell über die drei Balkone zur blauen Fassade und klettert um das Haus herum, bis ihr zu dieser Statue gelangt (Bild 32). Zerschlagt diese und klettert weiter. Danach über die beleuchteten Fenster und die Simse der Häuser, bis ihr den zweiten Checkpoint erreicht (Bild 33). Von hier aus springt ihr mit einem Karatesprung zum Ausgang auf dem gegenüberliegenden Dach. Als Held verkleidet, schlagt ihr den nächsten Wasserturm kaputt und gelangt so auf das Dach gegenüber des Bombers. Dieser schmeißt mit Sprengstoff nach euch. Weicht diesem aus und schießt ihn mit einem Schwanzschlag wieder auf den Bomber zurück (ähnlich wie beim bösen Nikolaus aus dem ersten Level), so dass er verletzt wird. Nach dreimaligem Erfolg habt ihr euch eine weitere Fernbedienung redlich verdient. Die letzte Aufgabe der Superstar-Show besteht darin, dass ihr die **fünf Häftlinge** einfangt. Begeben sich zunächst erneut zum zweiten Checkpoint. Mit der Verkleidung als fliegender Held (hinter dem großen Tor) gelangt ihr spielend zum dritten Checkpoint, von wo aus ihr die kurze Suche nach den fünf entflohenen Häftlingen hinter euch bringt.



Spacestation: Rez

Nachdem ihr 30 oder mehr Fernbedienungen eingesammelt habt, begeben sich in die Höhle mit dem Space-Shuttle und springt in den Fernseher. Ihr kommt mit einem Raumanzug bekleidet im Orbit an und müsst in das Innere von Rez' Raumstation. Um den Zugang zu öffnen, gilt es zunächst drei Generatoren, die sich jeweils am Ende eines Solarsegels befinden, auszuschalten. Mit der R2-Taste aktiviert ihr die Steuerungsdüse eures Raumanzuges und gleitet so sanft durch das All. Springt zunächst vom Shuttle auf den ersten rotierenden Satelliten (Bild 34). Danach auf den großen und weiter auf den nächsten rotierenden Satelliten. Von hier aus noch auf weitere rotierende Himmelskörper. Am besten springt ihr mit einem Doppelsprung



vom Hauptkörper (Mittelpunkt) eines Satelliten in die Luft, aktiviert die Steuerdüse und gleitet zum Hauptkörper des nächsten Satelliten. Um auf den letzten rotierenden Satelliten zu gelangen, solltet ihr den Umweg über das Weltraum-Mikroskop machen. So gelangt ihr sicher auf das erste Solarsegel, an dessen Ende sich der erste Generator befindet (Bild 35). Habt ihr diesen deaktiviert, begeben sich über das Solarsegel in Richtung Raumstation und fahrt mit dem Aufzug nach oben. Lauft so weit auf dem dort gelegenen Steg um die Station, bis ihr zum nächsten Aufzugschacht kommt. Hier herunterspringen und auf das Solarsegel, um dort den zweiten Generator zu deaktivieren. Mit dem dritten Generator wird genauso verfahren wie mit den beiden ersten. Nachdem ihr durch die Luftschleuse gegangen seid, werdet ihr in das Innere der Station gebeamt, wo ihr euch einem überdimensionalen Rez stellt. Hier gilt es fünfmal einen Treffer mit der Schleimfliege zu landen (Bild 36). Sammelt diese ein, geht in die Ego-Perspektive, um besser zielen zu können, und schießt auf die Zielscheibe, die auf dem Bauch von Rez erscheint (Bild 37). Danach lauft



ihr über die Brücke, die hinter euch einbricht. Nachdem Rez zweimal um sich geschlagen hat und einmal den Boden erzittern ließ, könnt ihr erneut zu einem Fernseher mit Schleimfliege laufen, um ein zweites Mal auf die Zielscheibe zu ballern. Habt ihr fünf erfolgreiche Treffer gelandet, ist Rez besiegt und ihr könnt mit der schönen Agentin Xtra auf die Erde zurückkehren. Viel Spaß beim Abspannen, das Abenteuer ist vorbei.



Ende

Hard Edge

PlayStation Komplettlösung Ganz schön was los im Togusa-Building! Und damit ihr euch nicht auf dem langen Weg verläuft, stehen wir euch tapfer zur Seite. Here we go!

Diese Lösungshilfe stellt nur einen von mehreren möglichen Wegen dar. Wir haben versucht, die wichtigsten Rätsel hier aufzuzeigen. Wundert euch also nicht, falls die eine oder andere Situation etwas anders abläuft. Lest ihr in der Lösungshilfe das Wort „untersuchen“, bedeutet dies, dass sich hier Goodies verbergen. Auf die unzähligen Energiespender gehen wir nicht explizit ein, da das den Rahmen hier sprengen würde. Macht euch auch mit den Moves der Charaktere vertraut, um die Gegner besser auszumanoüvrieren. Gerade der Backflip von Alex (zweimal schnell das Steuerkreuz nach unten drücken) kann euch in so mancher brenzligen Situation retten. Achtet übrigens auch immer auf glitzernde Ecken. Kleine Gegenstände machen damit auf sich aufmerksam.

Charakter-Moves



ALEX:

- Dash Forward: ↑, ↑.
- Somersault: ↓, ↓.
- Shoot: □.
- 'Here it comes' Shot: ↓ + □.
- 3 Punch Combo: ↑ + □, □, □.
- Shoot Behind: ↓, ↑ + □.
- Shoot Enemy on Ground: ↑, ↓ + □.
- Somersault Shoot: ↓, ↓ + □.
- Flip Kick: □ + ×.



MICHELLE:

- Dash Forward: ↑, ↑.
- Dash Backward: ↓, ↓.
- Stab: □.
- Guard: ×.
- Punch and Kick Combo: □, □, □, □.
- Punch and Blade Kick Combo: □, ↑ + □.
- 2 Punch and Blade Kick Combo: □, □, ↑ + □.
- Spinning Slash: ↓ + □.
- Blade Kick: ↓, ↑ + □.
- Downward Blade Kick: ↑, ↓ + □.
- Spinning Flip Kick: □ + ×.



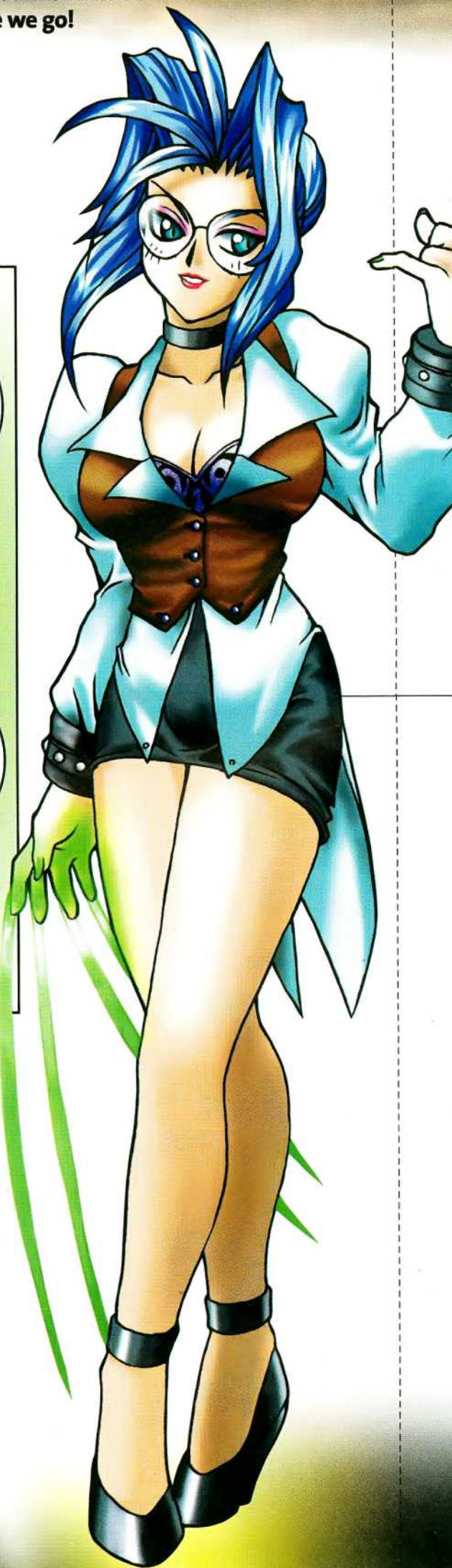
RACHEL:

- Butt Dash Attack: ↑, ↑.
- Somersault (Back Dash): ↓, ↓.
- 2 Hit Combos: □.
- 5 Hit Combos: □, ↑ + □.
- Spinning Uppercut: ↓ + □.
- Guard: ×.
- Counter Guard: ↓, ↑ + □.
- Butt Splash: ↑, ↓ + □.
- Spinning Fist: □ + ×.



BURNS:

- Dash Forward: ↑ + □.
- Back Flip: ↓, ↓.
- Dynamite Punch: ↓ + □.
- 3 Hits Punch Combo: □, □, □.
- Dynamite Uppercut: ↓, ↑ + □.
- Stomp: ↑, ↓ + □.
- Dynamite Quake: □ + ×.



Nachdem ihr im Keller des Togusa-Hochhauses feststellt, dass ihr die einzigen Überlebenden eurer Einheit seid, übernehmt ihr die Kontrolle über Alex und macht euch auf den Weg in die Eingangshalle. Hier erwarten euch zwei unangenehme Wachroboter. Schießt gezielt und haltet das Steuerkreuz nach unten gedrückt. Sobald sich ein Roboter langsam wieder erhebt, schießt ihr erneut bei nach unten gedrücktem Steuerkreuz. Somit erreicht ihr die beste Wirkung. Untersucht dann die beiden Aufzugtüren (1) und geht zurück in den Keller (untersucht ihr erst den Keller und dann die Aufzugtüren, kann das den Spielverlauf minimal verändern). Hier sucht ihr den Raum mit

der Nottreppe. Lasst nach dem Gespräch mit Michelle Alex diese benutzen. Auf seinem Weg wird er von einer Sprengladung überrascht, die den Rückweg versperrt. Oben angekommen, befindet ihr euch in einem Gang. Geht nach rechts. Untersucht die Automaten und speichert (2). Schaut nun in den anderen Gang. Hier befinden sich zwei Türen. Benutzt die blaue zu eurer Rechten. Erledigt die Messerträger und untersucht Regale sowie den Netzwerkcomputer. Verlasst den Raum wieder und geht durch die braune Tür im Gang. Hier erwarten euch zwei Gegner. Erledigt diese. Lauft um die Ecke und löst die Bombe vor der kleineren Tür aus. Mit zwei schnellen Backflips

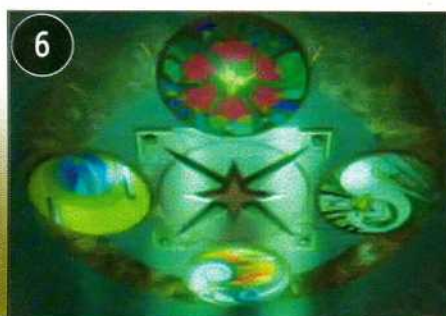




bringt ihr Alex aus der Gefahrenzone. Benutzt dann die **blaue Doppeltür**. Im kommenden Raum findet ihr zwei weitere Türen. Geht durch die, die sich öffnen lässt. Ihr befindet euch nun in einem Arbeitsraum. Erledigt hier die Gegner und untersucht die Schreibtische, die Videoleinwand sowie die **Vase** in der Ecke. Schaut euch die Schränke bei der Vase genauer an und ihr werdet einen versteckten Schalter finden (3). Benutzt diesen. Verlasst den Raum und geht auch durch den nächsten Gang zurück. Hier lauft ihr durch die Tür, vor welcher die kleine Bombe vorhin gelegen hat. Geht rechts herum und benutzt die blaue Tür. In diesem Zimmer befinden sich drei Gegner, ein großer runder Tisch und **zwei Statuen**. Erledigt die Gegner und bewegt die beiden Statuen, die



sich an der Stirnseite des Tisches befinden. Hierdurch erhaltet ihr die **Codekarte B**. Verlasst den Raum und geht zurück zur verriegelten Tür. Benutzt die Codekarte. Ihr gelangt in einen L-förmigen Raum. Erledigt die beiden Gegner und geht in den nächsten Raum, der stockdunkel ist. Alex aktiviert hier automatisch sein Nachtsichtgerät (Michelle würde wieder einfach den Raum verlassen). Untersucht alles und holt euch den **Spindschlüssel** vom Nachrichtentablett an der Wand. Geht zurück in die Halle, von der ihr den Raum mit dem runden Tisch erreichen konntet. Benutzt hier die andere verschlossene Tür. Im folgenden Raum habt ihr einen Savepunkt sowie eine weitere Tür, die ihr nutzen dürft. Untersucht hier alles, vor allem die Spinde in der Dusche. Alex wird ein kleines **Rätsel** vorfinden (auf Bild 5 und 6 seht ihr das Rätsel sowie die Lösung dazu!), das er mit Hil-



fe des **Spindschlüssels** findet (Michelle kann dies erst später). Geht nun in den Raum, in dem ihr vorhin die Vase untersucht habt (der mit der Leinwand). Benutzt hier links neben der Vase den Codeschlüssel und betretet den Raum, der nun geöffnet wird. In diesem untersucht ihr das Opfer, um eine **Medaille** zu erhalten. Merkt euch die Position des Safes. Den Code erhaltet ihr normalerweise erst später im Spiel. Aber was soll's. **052** lautet die Kombination. Räumt den Safe leer (7) und geht durch die Räume zum Netzwerkcomputer von vorher. Benutzt ihr ihn einmal, werdet ihr eine Überraschung erleben. Das zweite Mal erhaltet ihr Informationen über eine Weihnachtsfeier. Verlasst den Raum und nutzt die gegenüberliegende braune Tür. Marschiert bis zur Tür, bevor ihr den Raum mit der Vase erreichen würdet. Hier befindet sich im Gang eine weitere Möglichkeit, mit der **Codekarte B** weiterzukommen. Erledigt die Gegner hier und

geht in die Bar. Rettet den Barkeeper vor dem Verbrecher. Untersucht dann den toten Forscher und sprecht erneut mit King. Nun habt ihr eine weitere **Medaille** sowie eine **Codekarte A** erhalten. Schaut euch das **Dart-Board** in der Ecke genauer an. Hier ist ein Zettel aufgespießt. **294 - 753 - 618**. Genau die richtige Kombination, um draußen vor der Bar das Zahenschloss zu knacken. Betretet den geöffneten Raum. Geht die Treppe nach oben und aktiviert die Optionen **Auto-Door** sowie **Room-Breaker** auf **ON**. Geht hinaus und betretet den Raum, dessen Tür ihr seht. Hier rettet ihr **Burns**, der sich nun dem Team anschließt. Aktiviert die Maschine in dem Raum, in dem Alex sein Nachtsichtgerät benutzt hat, um die Anordnung der Symbole in der Dusche zu erhalten (Michelle müsste sich jetzt den Schlüssel von der Wand holen). Geht also zurück zur Dusche und ordnet die Symbole im Spind wie gesehen an. Dies öffnet nebenan den Schrank im Schlafraum, bei welchem Alex schon vorher **Kratzspuren** auf dem Boden gesehen hat. Geht durch die Tür und fährt mit dem Lift nach unten. Benutzt hier den **Codeknacker**. Wechselt nun zu Michelle (über das Menü, das durch die Selecttaste aufgerufen wird). Sie wartet immer noch bei den Aufzügen. Geht durch die Glastür, die gegenüber des Savepoints liegt. Ihr trefft auf eine Tür, die mit einem **Totenschädel** gekennzeichnet ist. Geht hinein und benutzt den Schalter neben dem Tisch. Nun habt ihr **15 Sekunden** Zeit, nach hinten zu rennen (8), um den Stockwerkschlüssel aus der Anlage zu nehmen. Daraufhin sollte sich auf dem Gang ein Mord ereignen. Untersucht noch den Raum auf Goodies und holt euch dann die **Medaille** vom Opfer auf dem Gang. Schaut





in die medizinische Station. Bei den Röntgenbildern liegt auf dem Tisch eine **Plakette** (dies ist auch die Information für den Safe-Code). Geht weiter und ihr gelangt in einen Gang mit mehreren Gegnern. Am Ende befinden sich zwei Türen. Die rechte lässt sich noch nicht öffnen. Geht durch die linke und ihr gelangt in einen Raum mit aggressiven Luftballons. Weiter hinten holt ihr euch die **Dias** vom Regal. Verlasst das Zimmer und benutzt die nächste Tür, die sich öffnen lässt. Lauft ihr ein Stück nach hinten, findet ihr einen Verteiler, der eine **Batterie** benötigt. Merkt euch die Stelle. Geht wieder hinaus und schaut beim Eingang nach links. Hier ist eine Tür, die mit einem Zeichenschloss geschützt ist. Schaut euch die vorgespielte Sequenz genau an und spielt sie genau mit, während der Computer sie vorspielt. $\Delta - \circ - \square - \times - \square - \Delta - \square - \Delta$. Geht dann hinein (9). Hier trifft ihr Rachel, die nervige Tochter von Professor Howard (10). Leider kann man sie nicht einfach erschießen. Also nehmt ihr sie einfach mit. (Wählt Rachel einmal als Charakter aus und lasst sie einfach stehen.



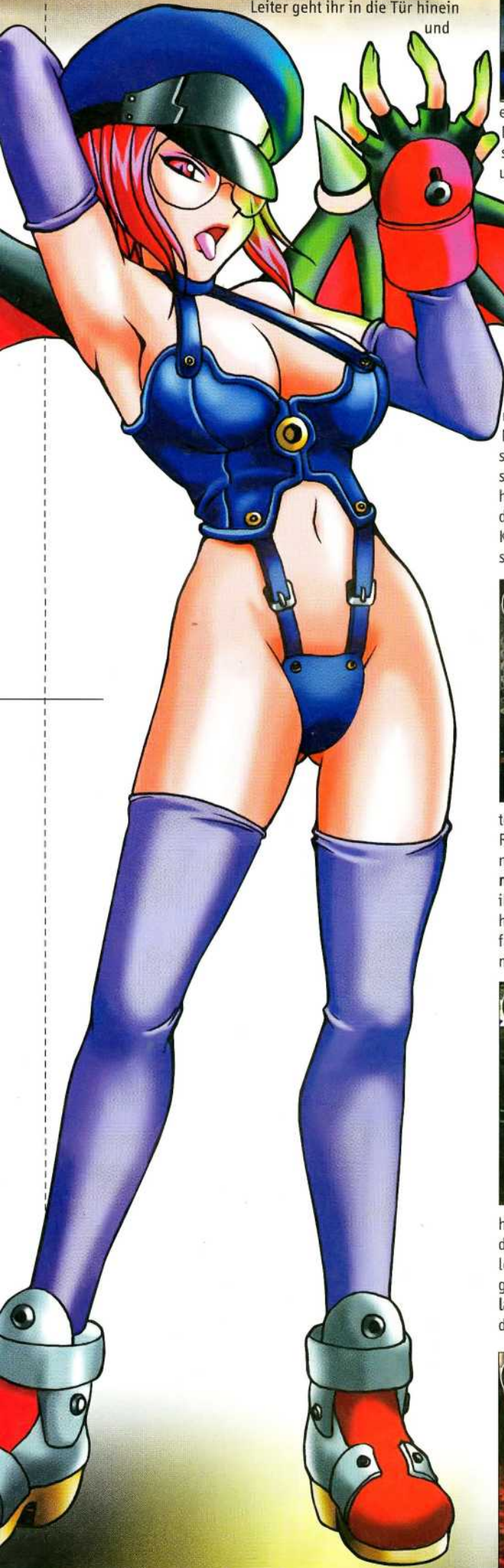
Ja, ich bin Rachel, die Tochter von Professor Howard.

Nervt euch das Herumsingen auch so?) Holt die **Batterie** aus dem Containertransporter und setzt sie bei dem **Lift** ein. Benutzt diesen und lauft durch den Gang. Ihr findet einen Savepoint. Benutzt hier die Tür und ihr werdet in den Raum mit dem Diaprojektor gelangen. Benutzt den **Projektor** und ihr erfahrt einige interessante Dinge. Vom Diaraum aus lauft ihr wieder zur Batterie beim Lift und holt euch diese. Kehrt in den Diaraum zurück und geht durch die Tür in den Gang. Ihr gelangt in einen Gang, in dem ihr ein weiteres Opfer findet. Schnappt die **Medaille**. Sucht dann die grüne Tür in der Ecke (Nicht die verschlossene Tür oder die Tür, die nur in eine Richtung schwingt, benutzen. Diese wäre nur eine Abkürzung, um schneller an die Batterie, die wir schon haben, zu gelangen!). In diesem Raum wird die **Batterie** bei dem Pförtnerroboter eingesetzt. Fahrt diesen zurück, holt euch die Batterie wieder und betretet links den Raum. Diesen verlasst ihr erneut nach links (Vorsicht, beeilt euch, hier liegt eine Bombe!). Setzt euch in den **Stuhl** hier und ihr werdet forttransportiert. Verlasst das Zimmer und geht die Treppen hoch. Unterhaltet euch hier mit dem **Verletzten** auf dem Boden. Lauft die Treppen hinunter und betretet dort den Raum. Benutzt den großen Screen an der Wand. Nachdem ihr die Information erhalten habt, verlasst ihr diesen Raum durch den Ausgang hinten. Rennt durch den Gang, der mit Bomben vermint ist. Weiter vorne geht ihr rechts durch die Tür. Hier trifft ihr einen der Verbrecher, der den Professor in seiner Gewalt hat. Er zwingt euch, ihn gehen zu lassen, und will nun mit Gefriergas euer Leben beenden. Lasst Michelle einfach mit ihrem Powermove ($\downarrow + \square$) die Tür einschlagen. Nun

informiert sie Alex und das Spiel schaltet automatisch zu ihm zurück. Sucht nun den Raum auf, der sich senkrecht vom **Bareingang** befindet, und betretet ihn. Erledigt die Gegner und benutzt den Schalter an der Stahlgitterschranke. Holt euch aus dem Raum das **Kabel** vom Boden und verlasst ihn wieder. Speichert und geht in die Halle, die sich links der Bar befindet. Hier erwartet euch schon Gashu. Bleibt beim Kampf stets in Bewegung, dann sollte er schnell besiegt sein. Nun benutzt Alex das Stahlkabel, um in den nächsten Stock zu gelangen. Hier benutzt ihr eine der beiden Türen, die sich links und rechts vom Aufzug befinden. Klärt den Gang und besteigt den Aufzug. Oben findet ihr eine aktive, gigantische Zeitbombe vor, die von Gashu verteidigt wird. Nach einer kurzen Sequenz springt das Spiel auf Michelle zurück. Geht zurück zu dem verletzten Wissenschaftler bei der Treppe. Dieser erzählt euch mit letzter Kraft etwas von einer wichtigen **CD** und stirbt dann. Nehmt die **Medaille** an euch und geht zurück zu den Lifts, an denen ihr die Batterie benötigt habt. Hier findet ihr Burns und Alex. Automatisch geht es zur Krankenstation. Nachdem Alex doch schwerer verletzt zu sein scheint, machen sich Michelle, Burns und Rachel auf, die Bombe zu entschärfen. Geht wieder durch den Diaraum zur grünen Tür in der Ecke und benutzt die Codekarte A an der gegenüberliegenden Tür. An der Wand ist ein **erleuchteter Kasten**, aus welchem ihr euch das **Befreiungsgerät A** holt. Weiter geht es mit dem Sessellift bis zur Tür bei der Eisgasfalle. Benutzt auch hier die Codekarte A. Untersucht den Netzwerkomputer und öffnet die Stahltür. Nun gelangt ihr in das Gebiet, das zuvor nur Alex vorbehalten war. Sucht die Bar auf und benutzt die **Jukebox**. Wählt das zweite Stück aus (Error) und ihr erhaltet die gesuchte Disk. Nun geht's mit dem Lift in den 27. Stock. Marschier dazu in die Halle, in der die erste Auseinandersetzung mit Gashu stattgefunden hat. Marschier zur Bombe, um den Miesling zu stellen. Im folgenden Kampf solltet ihr eure Charaktere durchschalten, um etwas mehr Lebenskapazität zur Verfügung zu haben. Sobald Gashus Hände zu glühen beginnen, müsst ihr zuschlagen, um seine Laserstrahlen zu verhindern. Ist er besiegt, geht es daran, die Bombe zu entschärfen. Speichert jedoch zuvor!!! Dreht die Bombe so, dass ihr den Boden seht. Die Zahl, die sich dort befindet, muss oben als Sicherung entfernt werden. Sind die vier Sicherungsbügel weg, steht ihr vor der Qual der Wahl. Wie herum muss die Sicherung gedreht werden? Das Problem ist, dass selbst bei mehrmaligem Durchspielen sich die Richtung ändert. Also, dieser kleine Part ist euch überlassen. Versagt ihr, seht ihr wenigstens eine kurze FMV, in der das Gebäude sprichwörtlich in die Luft fliegt. (In den meisten Fällen ist es jedoch **links**.) Verlasst den Raum mit Hilfe des Lifts und ihr werdet an der bisher verschlossenen Tür unten im U-förmigen Gang eine Notiz vorfinden. Geht kurzerhand hinein. Untersucht die Räume, speichert und geht dann die Stufen hinauf. Hier oben werdet ihr auf zwei der Drahtzieher der Gegner stoßen. Wie es kommen muss, tritt Michelle zum Stelldichein an. Bleibt bei diesem Fight stets in Bewegung und haltet alles an Erste-Hilfe-Material bereit. Nach einem erfolgreichen Kampf findet ihr euch automatisch in der Krankenstation wieder. Nehmt die **Roulettekugel**, die neben dem Professor auf



dem Bett liegt, mit und fährt in den 27. Stock hinauf. Oben befindet sich unterhalb des Raums mit dem letzten Fight ein Zimmer mit einem Roulettetisch. Hier wird die Kugel benutzt, um einen versteckten Durchgang zu öffnen. Benutzt ihn und lauft um die Ecke. Bei der Leiter geht ihr in die Tür hinein und



erkundet den Gang. Nach einem weiteren Durchgang trifft ihr auf ein Schott, das gesprengt werden muss. Geht zur Leiter zurück und erklimmt sie. Oben findet ihr eine offene Röhre, durch die sich Rachel nun hindurchquetschen muss (11). Schickt die nervige Kleine also durch den **Lüftungsschacht**. Auf der anderen Seite findet ihr an einer Wand einen Schalter. Benutzt diesen, um ein Schott zu öffnen. Na, wer sagt es denn! Burns findet hier genügend Material, um eine **Bombe** zu basteln. Gebt Burns ein wenig Zeit und schaut euch solange um. Geht durch das Eisengitter. Erledigt hier die Gegner und benutzt den Schalter an der Wand. Nun wird eine weitere Leiter erreichbar, die ihr sofort nutzt. Schaut euch unten um und untersucht die **blaue Jacke** an der Wand. Ihr findet hier auch das Befreiungshandbuch. Stößelt dann noch den **Befreiungsgegenstand** in die Konsole und kehrt zu Burns zurück. Dieser hat seine Bombe endlich fertiggebastelt (12). Klet-



tert erneut die Leiter hinunter und verlässt den Raum links neben der Befreiungsanleitung. Im nächsten Raum **verschiebt Burns den Container** (13). Kehrt nun in das Büro zurück, in dem ihr dem letzten Zwischengegner Paroli geboten habt (die unfreundliche fliegende Lady). Hier öffnet ihr den **Tresor** (14) und



holt euch die **EX-Schwarz-Flasche**. Marschiert dann wieder durch den Raum mit dem Roulettetisch und zu dem Durchgang, der nun die gebastelte Bombe spüren soll. Legt die **Sprengladung** und marschiert durch die "neu entstandene" Öffnung. Lauft diesen Gang bis nach



hinten und betretet dort das Lager. Untersucht alles und schnappt euch den **Stromgriff!** Geht in den Gang zurück und lauft in den Raum, dessen Eingang vorn liegt. Sucht das **Informationswiedergewinnungssystem** und schaut euch die Informationen zum Garland-System an. Übernimmt Alex als Spielfigur und checkt den Netzwerkcomputer. Benutzt den Schalter links neben dem Netzwerkcomputer (beim roten Licht). Alex schaltet nun sein Nachtsichtgerät automatisch ein. Benutzt das **Terminal Nr. 6**, um einen versteckten Gang zu öffnen. Klettert hier die Leiter hinunter, öffnet die Tür im Raum und holt das **Befreiungsgerät 2** bei der leuchtenden Ecke. Verlässt den Raum wieder über die Leiter und geht zurück zur Röhre, durch die sich Rachel erneut quetschen darf. Setzt, nachdem ihr die Leiter nach unten genommen habt, das Befreiungsgerät 2 ein und verlässt den Raum durch die Tür. Geht in den 25. Stock in das Lager, in dem ihr Rachel aufgefunden habt. Schaut euch bei dem Roboter um. Setzt dort an der Wand den **Stromgriff** ein (15). **Wichtig!** Bevor ihr Rachel durch die Öffnung schickt, solltet ihr den **Stromgriff** wieder abzie-





hen! Rachel rutscht den Müllschacht hinunter und legt unten in der Müllanlage alle Schalter um. Hier erhaltet ihr das **Befreiungsgerät 3**. Verlasst die Anlage und lauft den Gang entlang durch die nächste Tür. In diesem weiteren Gang findet ihr an der Wand einen Hebel (16). Legt diesen um. Geht weiter in den nächsten Raum und dort die Stufen hinunter. Betretet den Raum mit Dr. Vault. Es kommt zum Kampf mit ihm (17). Setzt einfach immer wieder die



Specialmoves ein und beeilt euch, den **Kopf** auszuschalten, bevor sich dieser regeneriert. Legt danach wieder den Schalter im Gang um, wechselt zu Alex und marschiert weiter. Im nächsten Raum erwarten euch zwei schnelle Feinde. Legt den

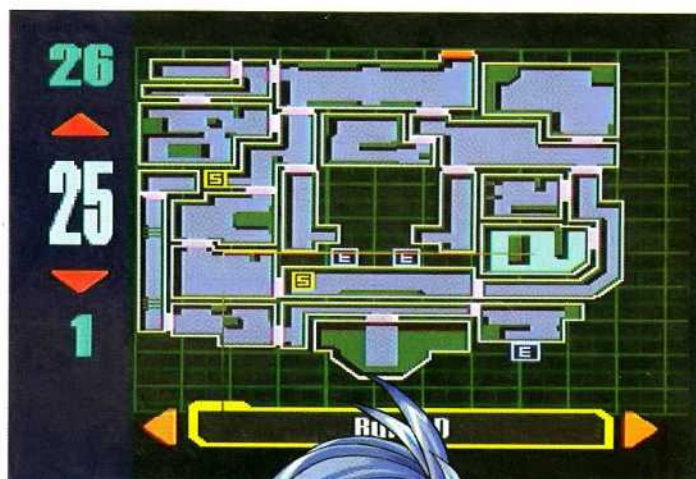
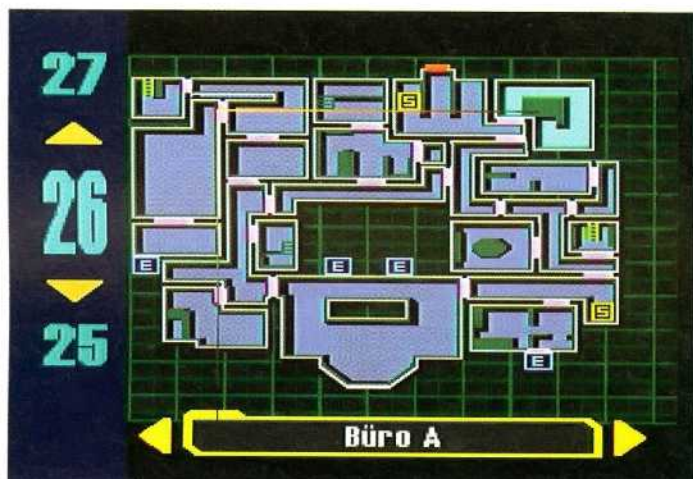
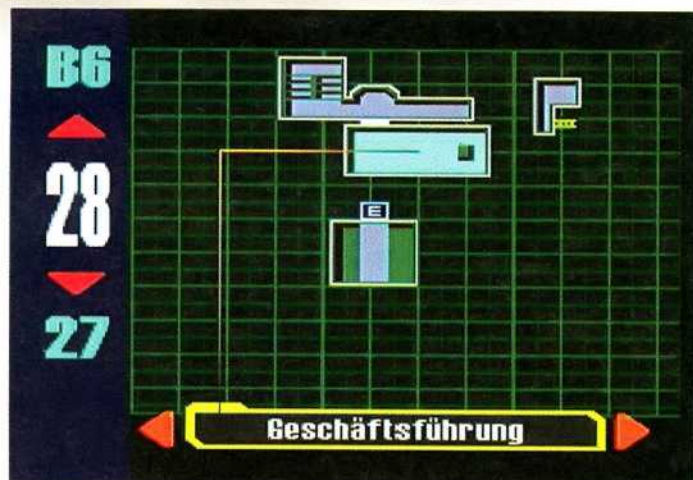
Schalter links neben dem großen **ovalen** Leuchter um und macht euch Licht. Der Schalter ist rechts vom Leuchtoval. Geht den Gang, den ihr gekommen seid, zurück und in den neuen Raum hinein. Knackt die Bomben und legt den Schalter um. Im Lager nehmt ihr das **leuchtende Moss** an euch, legt den Schalter wieder um und schaut erneut beim leuchtenden Oval vorbei. Benutzt rechts die Tür und durchquert die Halle. Lauft den **Steg** zur Plattform hinüber. Benutzt den Stromgriff **links** neben dem Eingang, um den Steg zu bewegen. Geht über diesen in den nächsten Raum und schnappt euch bei der großen Kiste ein Goodie. Geht zurück und betretet die große Halle. Benutzt hier den Aufzug. Ihr gelangt in den **Kellerraum** vom Spielbeginn. Geht in die Empfangshalle und fahrt von hier aus mit dem Aufzug in den 26. Stock. Lauft bei King vorbei nach rechts, dann geradeaus und hinter der Kiste im Raum wird das Befreiungsgerät 3 eingestöpselt. Durchquert dann den Abschnitt, den die Entladung zuvor versperrte, und benutzt im Gang dahinter den Aufzug nach oben. Geht von hier aus durch die **braune** Tür und in den nächsten Raum. Ihr trefft einen alten Bekannten wieder, der euch nach einigen Erklärungen mit einem 60-Minuten-Countdown zurücklässt. Rennt durch die andere Tür hinaus und weiter, bis ihr eine verschlossene Tür findet. Benutzt die **Konsole** rechts, um eine Brücke zu aktivieren. Im nächsten Raum untersucht ihr den großen Tisch

und Rachel veranlasst alles Nötige. Untersucht noch den Netzwerkcomputer und macht euch dann auf den Weg in die Empfangshalle. Geht weiter zum **Lastenaufzug**, der euch hinunterbringt. Vor der nun geöffneten **Stahlschleuse** befindet sich der **letzte** Speicherpunkt des Spiels. Ihr solltet diesen nutzen. Als ersten Obermottz steht ihr dem grünen Ekel gegenüber, das zwar flink ist, aber schnell erledigt werden kann. Habt ihr es besiegt, marschiert ihr weiter und trifft auf Gashu. Mit Michelle und flinken Specials habt ihr ihn erledigt, bevor er zum Zuge kommt. (Je nach Spielverlauf kann es vorkommen, dass er nicht auftaucht.) Geht nach dem Sieg ganz schnell weiter. Auch hier entscheidet wieder der Spielverlauf. Rachel kann die Energie ausgehen und sie stirbt. Vorausgesetzt ihr seid schnell genug, bleibt sie euch für den Endkampf mit Miguel erhalten. Dieser tritt in seiner verwandelten Form an. Die einzige Möglichkeit, ihn zu besiegen, liegt darin, sein rotes Endstück zu attackieren. Denkt daran, dass es im Kampf möglich ist, zwischen den Charakteren hin- und herzuschalten. Dadurch können verschiedene Angriffstaktiken ausprobiert werden. Um seinen rotierenden Armen auszuweichen, solltet ihr Backflips benutzen. Nachdem dieser besiegt ist, passieren wieder verschiedene Dinge. Entweder kommt euch King entgegen und ihr müsst mit einem **U-Boot** vor einem Atomschlag des Satelliten fliehen, oder ihr erlebt ein gutes Ende. Lasst das Spiel und den Abspann laufen, denn für jedes Mal Durchspielen erhaltet ihr andere Waffen, ein anderes Outfit und einen zusätzlichen Radarscreen für das Spiel.





Stockwerkkarten Togusa-Building



Racing Simulation 2

PlayStation (Pal) Fahrzeugeinstellungen

Schumacher und Co. drehen im diesjährigen Formel-1-Zirkus bekanntermaßen schon wieder ihre Runden. Wer auf Wagen der Königsklasse steht, darf sein Glück auch in der Racing Simulation versuchen. Jedoch steht vor dem Sieg auf dem Treppchen bekanntlich reichlich Arbeit an. Wie im wahren Leben gilt es seinen Flitzer den Gegebenheiten genauestens anzupassen. Wo in der Realität Mechaniker mit dem Piloten die Abstimmung vornehmen, ist hier euer eigenes Feingefühl gefragt. Logisch, dass dies zu Dutzenden von Testfahrten führt. Wer diesen Abschnitt überspringen will, kann jedoch gleich sämtliche empfohlenen Einstellungen übernehmen, die uns Ubi Soft freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat. Here we go!



Argentinien

Lenkeinschlag 22°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 11°, 13°
 Bremsen 55%, 45%
 Getriebe 17-25-32-38-42-45
 Bodenfremheit hoch
 Federung hart/weich



Australien

Lenkeinschlag 20°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 12°, 12°
 Bremsen 60%, 40%
 Getriebe 17-25-32-38-42-45
 Bodenfremheit hoch
 Federung hart/weich



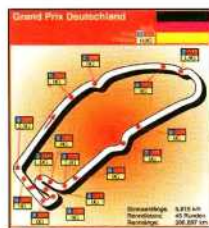
Belgien

Lenkeinschlag 20°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 8°, 10°
 Bremsen 50%, 50%
 Getriebe 18-25-31-37-43-47
 Bodenfremheit mittel
 Federung weich/weich



Brasilien

Lenkeinschlag 22°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 11°, 11°
 Bremsen 50%, 50%
 Getriebe 17-25-32-38-42-45
 Bodenfremheit mittel
 Federung hart/weich



Deutschland

Lenkeinschlag 18°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 2°, 2°
 Bremsen 55%, 45%
 Getriebe 18-27-35-41-46-50
 Bodenfremheit mittel
 Federung hart/weich



England

Lenkeinschlag 22°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 10°, 12°
 Bremsen 55%, 45%
 Getriebe 17-25-32-37-42-46
 Bodenfremheit hoch
 Federung hart/weich



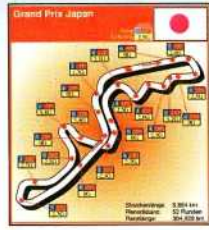
Frankreich

Lenkeinschlag 22°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 8°, 7°
 Bremsen 55%, 45%
 Getriebe 17-24-30-36-41-45
 Bodenfremheit hoch
 Federung hart/weich



Italien

Lenkeinschlag 20°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 7°, 8°
 Bremsen 55%, 45%
 Getriebe 18-26-33-40-46-51
 Bodenfremheit hoch
 Federung hart/weich



Japan

Lenkeinschlag 22°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 10°, 11°
 Bremsen 58%, 42%
 Getriebe 18-25-31-37-42-46
 Bodenfremheit mittel
 Federung hart/weich



Kanada

Lenkeinschlag 23°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 8°, 7°
 Bremsen 55%, 45%
 Getriebe 19-27-35-40-45-49
 Bodenfremheit hoch
 Federung hart/weich



Luxemburg

Lenkeinschlag 20°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 12°, 12°
 Bremsen 55%, 45%
 Getriebe 17-25-32-37-41-45
 Bodenfremheit mittel
 Federung hart/weich



Monaco

Lenkeinschlag 23°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 19°, 19°
 Bremsen 50%, 50%
 Getriebe 17-23-29-35-40-43
 Bodenfremheit mittel
 Federung hart/weich



Österreich

Lenkeinschlag 21°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 13°, 13°
 Bremsen 55%, 45%
 Getriebe 17-25-32-37-41-45
 Bodenfremheit hoch
 Federung hart/weich



San Marino

Lenkeinschlag 18°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 9°, 9°
 Bremsen 55%, 45%
 Getriebe 16-23-28-36-40-45
 Bodenfremheit mittel
 Federung hart/weich



Spanien

Lenkeinschlag 23°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 13°, 13°
 Bremsen 55%, 45%
 Getriebe 19-26-32-37-42-46
 Bodenfremheit hoch
 Federung hart/weich



Ungarn

Lenkeinschlag 18°
 Reifen weich
 Flügelwinkel 17°, 18°
 Bremsen 55%, 45%
 Getriebe 22-27-31-35-38-41
 Bodenfremheit hoch
 Federung weich/weich

Beetle Adventure Racing!

Nintendo 64 (PAL) Allerlei Ausgiebiges Dauerzocken ermöglicht es uns, euch die wichtigsten Erkenntnisse zur Käferjagd zu liefern.

Konzentriert euch zunächst darauf, alle **Strecken** sowie alle **Bonusautos** zu erspielen, denn dann habt ihr den Vorteil, die Strecken bereits gut zu kennen, und mit dem **Policebeetle** seid ihr nicht mehr zu schlagen.

Alle Kisten erscheinen nur, wenn ihr im **Meisterschaftsmodus** fahrt! Die einzelnen Rennen müssen anschließend noch erfolgreich zu Ende gefahren werden, da der Cheat sonst nicht zählt!

Um einen Blitzstart hinzulegen, müsst ihr lediglich beim Start, sobald ihr das Los-Logo seht, den **L-Knopf** drücken, und schon rast ihr an allen vorbei.

Nachdem ihr den **Expertenmodus** gemeistert habt, könnt ihr im **Alienbeetle** die Pisten unsicher machen.

Auch das Durchspielen des **Meisterschaftsmodus** auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden birgt einige Überraschungen.

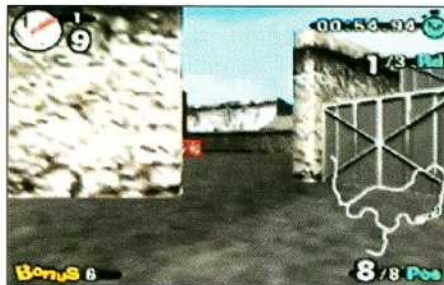
Den **Polizeibeetle** erhaltet ihr nach erfolgreichem Durchspielen des **Bonusmodus**, der nach dem Expertenmodus anwählbar wird. Er ist das schnellste Fahrzeug im Spiel.

Coventry Cove:

- Fahrt los, bis ihr auf der rechten Seite eine Scheune seht, vor der zwei Heuhaufen aufgetürmt sind. Fahrt nun mittig durch den linken, der Straße näheren Heuhaufen. Darin befindet sich eine Kiste, mit der das Cheatmenü aktiviert wird. Habt ihr die Kiste erwischt, ertönt der Jingle "Groovy" in klassischer Earthworm-Jim-Manier.



- Düst über die hölzerne Zugbrücke und steigt in die Eisen, denn noch vor dem Kran auf der linken Seite befindet sich eine kleine Einfahrt. Fahrt hindurch, zerstört die Kiste, hört den obligatorischen Groovy-Jingle und schon ist der Handicapcheat aktiviert.



- Direkt nach dem kurzen Tunnel geht es links hinunter zu einem Platz, der Stonehenge sehr ähnelt. Sucht hier die Gegend ab und ihr werdet schon bald die nächste Cheatkiste euer Eigenen nennen.

- Jetzt wird es knifflig: Benutzt in der Stadt die erste Abkürzung (links!). Springt über die Rampe, dreht euch nun während eurer Flugphase nach rechts. Habt ihr alles richtig gemacht, fliegt ihr jetzt über ein Dockgebäude und landet dahinter in einem freien Gelände. Hier gibt es die Kiste Nummer vier.



Mount Mayhem:

- Sobald ihr in verschneites Gefilde kommt, solltet ihr euch rechts halten. Fahrt direkt an der Gebäudereihe entlang, bis ihr vorne links im Zaun ein Loch seht, das von zwei Absperrungen verdeckt wird. Versucht gegenüber auf die schneebedeckte Fläche zu springen. Die Kiste steht herrenlos auf dem Schnee herum.



Inferno Isle

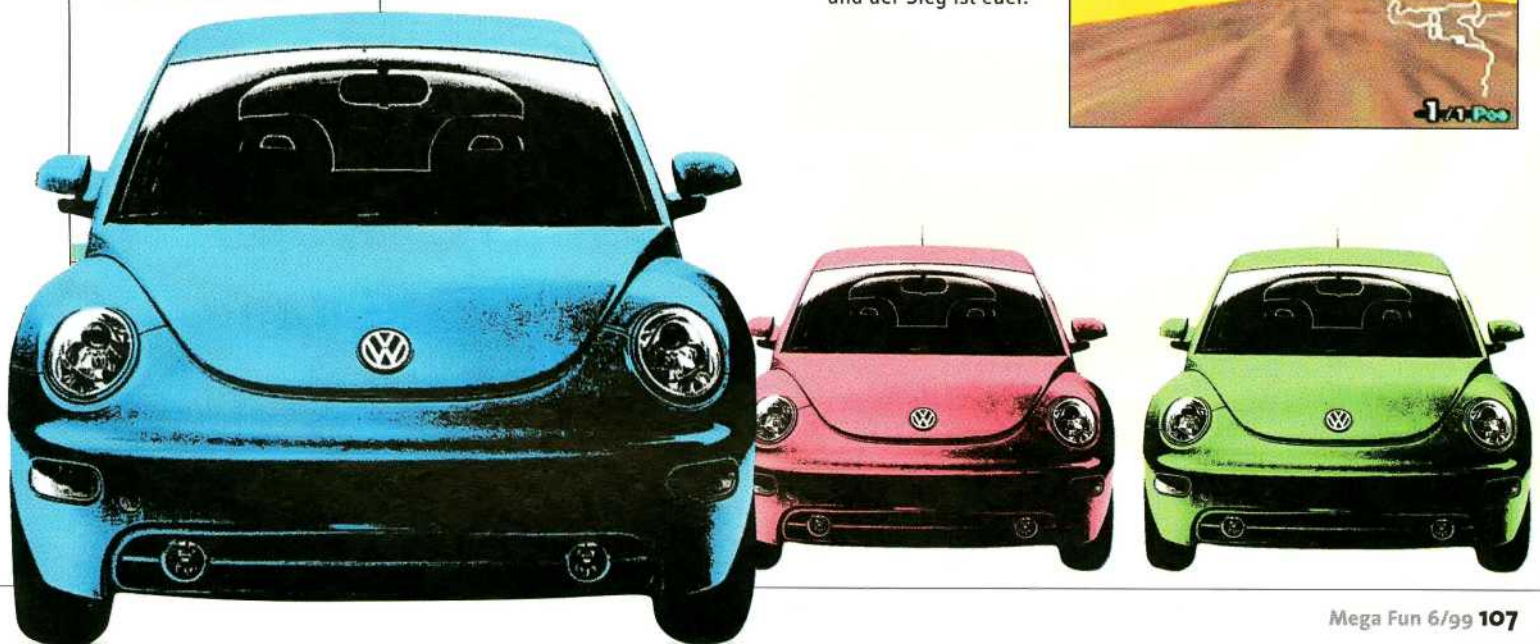
- Überholt so viele Fahrzeuge wie möglich, denn die nächste Kiste kostet euch einige Zeit. Sobald ihr den Dschungelbereich befahrt, müsst ihr euch rechts halten. Hinter einem Busch taucht plötzlich ein schmaler Lehmweg auf, dem ihr folgen müsst. Kurz nach den Fackeln kommt auf der linken Seite eine Rampe, die zu einer kleinen Hütte führt. Springt auf die Plattform mit der Hütte, zerstört diese und die Kiste wird sichtbar. Doch Vorsicht: Kurz nach dem Absprung solltet ihr voll auf die Bremse treten, da die Plattform nur sehr klein ist!

- Fahrt durch die Stadt bis zur ersten weiten Rechtskurve, anschließend durch den Torbogen. Da die Straße uneben ist, springt ihr automatisch etwas. Nutzt diesen Sprung aus, um auf das rechte Flachdach zu fliegen, denn hier wartet noch eine Kiste.

- Kurz vor dem Ziel im brennenden Dorf geht links ein Pfad ab. Fahrt wieder in das Haus und sackt die Kiste ein und ein weiterer Cheat ist aktiviert.

Sunset Sands:

- Hierzu haben wir leider "nur" eine Abkürzung. Diese ist dafür um so gewaltiger. Düst mit eurem Beetle bis in die Wüste. Wie aus dem Nichts tauchen dann rechterhand gelbe Säulen auf. Wenn ihr diese erblickt, heißt es bremsen, denn links fängt die ultimative Abkürzung an. Rast den Pfad entlang und achtet darauf, dass ihr alle Sprünge meistert. Ihr landet schließlich in einem Raum mit gläsernem Fußboden. Nun kommen noch ein paar Nitrokisten, die ihr unbedingt benötigt, um letztendlich auf einer Plattform mit einem roten Kreis zu landen. Bleibt hier stehen und hupt. Die Plattform entpuppt sich als Aufzug und bringt euch unter Tage. Immer weiter auf dieser Strecke, und der Sieg ist euer.



Final Fantasy VII

PlayStation Die wichtigsten Dinge Da Squaresofts RPG-Hammer im Rahmen der Platinum-Reihe bald für die PlayStation erhältlich sein wird, wollen wir hier einige wichtige Hinweise geben.

Final Fantasy VII auf nur vier Seiten zu huldigen ist alles andere als einfach. Wir haben versucht, euch hier in Spielreihenfolge die interessantesten Tipps zusammenzustellen.

Allgemeine Ratschläge:

- Speichert bei jeder Möglichkeit, die sich bietet, ab. Vor allem solltet ihr daran denken, dass die Speicherpunkte in den Szenarien schon ihre Bedeutung haben.
- Nehmt die Möglichkeit wahr und füllt eure Vorräte regelmäßig auf. Ihr solltet immer reichlich Nachschub an Hit- und Magicpoint steigernden Mittelchen bei euch führen. Auch solltet ihr in den Shops und Waffenschmieden immer die besten Waffen und Rüstungsteile für eure Helden kaufen. Schmeißt die erkämpften Geldstücke (oder vielmehr die Gils) ruhig raus. Ansonsten seid ihr bald Millionäre, aber leider tote Millionäre.
- Haltet die Augen offen! Ihr seid nur selten gezwungen, durch die Landschaft zu hetzen. Untersucht alle unscheinbaren Kisten und verborgenen Winkel. Oft erhaltet ihr durch diese wichtige Gegenstände, und das, ohne eine müde Münze hinlegen zu müssen.
- Versteckte Kostbarkeiten und Goodies machen sehr oft durch Lichtblitzchen oder Glänzen auf sich aufmerksam. Sammelt grundsätzlich alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist!
- Lest aufmerksam die Texte. Ihr erhaltet durch sie wichtige Hinweise.
- Viele Objekte können erklettert werden. Beachtet dies!
- Die Zauber sind sehr logisch aufgebaut. So solltet ihr beispielsweise Monster mit Feuerkräften erst

einmal einen Eiszauber spüren lassen. Außerdem ist der Einsatz von Erdmagie unlogisch, sobald ein Gegner aus

der Luft angreift, da er logischerweise keinen Kontakt zum Boden hat. Achtet auf solche Dinge. Squaresoft hat das Handling in FF VII sehr konsequent erstellt.

- Behaltet die Erfahrungslevels eurer Charaktere im Auge. Es werden zwar jedem nicht gerade aktiven Kämpfer die halben Erfahrungspunkte aus einem Kampf gutgeschrieben, aber regelmäßiges Auswechseln ist schon vonnöten, da manche Sequenzen nur aktiviert werden, wenn der erforderliche Charakter gerade aktiv in der Party vertreten ist.

Das Attentat:

Denkt daran, dass ihr nur 10 Minuten Zeit habt, die Fabrik nach dem Anschlag zu verlassen.

Das Versteck:

Der Flipper im Widerstandsversteck ist ein getarnter Aufzug.

Neues Attentat:

Vor dem nächsten Anschlag solltet ihr euch mit reichlich Goodies im Shop eindecken.

Aeris in der Stadt:

Die Fässer müssen mit dem richtigen Timing auf Aeris' Verfolger geworfen werden. Benutzt gegen die aggressiven Gegner auf dem Schrottplatz eure Zauber. Redet auf dem Markt mit dem Türsteher in Corneos Haus. Und versucht euch Frauenkleider zu beorgen. Vorher muss noch etwas Wettkniebeugen im Trainingsladen betrieben werden. Befreit dann Tifa aus dem Club. Nach einigem Hin und Her erreicht ihr den Friedhof der Züge.

Generator:

Den Friedhof der Züge überwindet ihr in nördlicher Richtung (jedes Item ist erreichbar, betrachtet genau die Szene) und schaut euch die beiden Lokomotiven (ganz oben) genauer an. Bewegt ihr die beiden, indem ihr in das Führerhaus steigt, habt ihr die Möglichkeit, diesen unfreundlichen Platz zu verlassen. Die zweite Lok macht den Stahlträger oben erreichbar. Den Pyramidenzauber auf dem Hochhaus überwindet ihr, indem ihr euer Partymitglied mit einer normalen Attacke angreift.

Shinra-Tower:

Im Waffenstore besorgt ihr eine Batterie und erklettert die Schrottberge oben rechts beim Marktplatz. (Achtung! Es kann sein, dass ihr erst einmal hochklettern müsst, bis Cloud selbst zu sich sagt "Batterien würden hier helfen", um eine Batterie kaufen zu dürfen.) Im Shinra-Gebäude benötigt ihr etwas Timing, um an den Wachen vorbeizugelangen. Redet mit allen Personen. Antwortet dem Mann, der euch zu Aeris befragt, mit der Antwort: ".....". Daraufhin erhaltet ihr den Schlüssel zum 62. Stockwerk. Hier antwortet ihr dem neugierigen Kerl im Büro entsprechend seiner Frage und erhaltet somit Zugang zu Stock 65. (Versucht vorher abzuspeichern und gebt nach Möglichkeit schon bei der ersten Gelegenheit die richtige Antwort. Hierfür erhaltet ihr ein nettes Goodie. Die Antworten und die Fragen ändern sich stets, Antwort findet ihr in den Räumen mit den Regalen in demselben Stockwerk.) Nach der Motorradtour erledigt ihr den Gegner mit Blitzzaubern.

Die Stadt Kalm und die Chocobo-Farm:

Per Select-Taste könnt ihr eine Weltkarte zuschalten. Sucht in Kalm eure Freunde. Redet mit den Chocobos im Gehege auf der Farm. Mit einem Glücksbringer ausgerüstet, sucht ihr auf den Chocobo-Spuren ein Reittier, um das Sanastück vor der Höhle zu überwinden. Es

dauert schon einige Zeit, bis eines auftaucht. Vergesst nicht, dass ihr nur die Monster, welche bei ihm dabei sind, vernichten dürft. Danach steht euch das Rennhuhn zur Verfügung und ihr könnt die Höhle in der Nähe unbeschadet erreichen.

Condolford:

Nach der Höhle helft ihr den Einwohnern des Horstes. Lasst euch zuvor alles genau erklären.

Junon:

Dem Monster am Strand begegnet ihr mit Feuermagie. Auf der Fähre solltet ihr nur VORBEREITET den Mann mit der roten Kleidung anreden. Dieser ist nämlich Sephiroth.

Costa Del Sol:

Am Strand erhaltet ihr wertvolle Tipps.

Achterbahn und North Corel:

Cloud muss nun in das kleine Häuschen über die Brücke und den Zugang herunterlassen. Hier könnt ihr auch die Kuppel hinaufklettern und ein Vogelnest bestaunen, welches einen Schatz birgt.

Gold Saucer:

Besucht Cait Sith, den Wahrsager. Später solltet ihr in der Wüste immer nach rechts gehen. Ihr bekommt vom Spiel sehr genau erklärt, wie ein Chocobo gehandelt werden muss. Schaltet im Rennen per Select-Taste auf "Manuell" und haltet L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt. Dies hilft ein wenig. Mit dem Buggy können die Flussfurten durchfahren werden und es eröffnen sich weitere Gebiete im Spiel. Versucht in der Kampfarena zu punkten, um Clouds viertes Limit zu erhalten.

Übrigens hat Squaresoft der Tamagotchi-Welle in Japan und bei uns Tribut gezollt, indem in der Spielhalle ein "Mog-Gotchi" steht. Dort dürft ihr einen kleinen Mog ausgiebig füttern!

Yuffie:

Um Yuffie in die Party aufnehmen zu können, solltet ihr die drei Waldstücke in der Nähe des Condoltowers durchstreifen (einfach im Kreis laufen). Es kann schon eine Weile dauern, bis ihr ihr gegenübersteht. Besiegt sie und beantwortet die fünf Fragen, die sie stellt, folgendermaßen: 1. Frage / Untere Antwort, 2. Frage / Obere Antwort, 3. Frage / Untere Antwort, 4. Frage / Obere Antwort, 5. Frage / Untere Antwort. Daraufhin sollte sie sich eurer Party anschließen. Bei dieser Gelegenheit durchquert ihr gleich die nahe Furt und sucht den Schlafenden in der Höhle auf. Er hat immer wieder eine andere Information für euch parat. Also schaut öfters mal vorbei.

Gongaga Village:

Hier befindet sich ein ehemaliger Reaktor. Hier erhaltet ihr wichtige Goodies.

Kleine Hütte bei Gongaga:

In der Nähe des kleinen Waldgebietes befindet sich ein kleines Haus, in welches ihr nicht eintreten könnt, solange sich nicht ein gewisser Gegenstand bei euch befindet. erinnert ihr euch an den Schlafenden in der Höhle nördlich von Condor Fort? Besucht ihn, sobald die Anzahl eurer Kämpfe immer zwei gleiche Zahlen an den beiden letzten Stellen beträgt. Also z.B. 211, 322, 944 usw. In diesem Fall erhaltet ihr ein Goodie, welches ihr in der kleinen Hütte mit dem Waffenschmied eintauschen dürft.

Cosmo Canyon:

Schaltet hier zuerst die Flammen beim Endgegner aus.





Nibelheim:

In Tifas Zubehöre befindet sich ein Klavier, spielt auf diesem die Melodie Do-Re-Mi-Fa-Do-Do (X, □, △, R1+△, R1+□, X, today ○), □, △, R1+X, ○, X, □, X.)

Shinra Mansion:

Ihr habt nur 20 Sekunden, den richtigen Code beim Safe einzugeben. Dies erfordert ein wenig Geschick. Also nicht gleich aufgeben! Wichtig hierbei ist, dass ihr auf keinen Fall "über" die genannten Zahlen hinaus springt. Ansonsten dürft ihr die Öffnungssequenz wiederholen. Drückt das Pad in die jeweilige Richtung, bis die genannte Zahl zu sehen ist: rechts bis 36, links bis 10, rechts bis 59, rechts bis 97.

Berg Nibel:

- Röhre 1 endet direkt vor einem bösen Skorpion.
- Röhre 2 führt zu einem kleinen Felsen mit einem Goodie.
- Röhre 3 befördert euch zum zweiten Stock.
- Röhre 4 endet vor einer Kiste mit einer All-Materia.
- Röhre 5 befördert euch auch in den zweiten Stock.

Rocket Town:

Redet mit dem alten Mann, der auf dem Platz steht. Im hinteren Gebäude befindet sich ein Durchgang, durch welchen ihr in einen Hinterhof gelangt, wo ihr ein Flugzeug stehen seht, die Tiny Bronco.

Wutai:

Sprecht mit Lord Godo, welcher seine Tochter zunächst verleugnet. Yuffie findet ihr, indem das Dorf abgesucht wird. Achtet auf faltbare Zwischenwände und Blumentöpfe vor dem Lokal. Mit Yuffie müsst ihr die fünf Stockwerke des Turms hochfighten.

Ancients Tempel:

Den entscheidenden Hinweis zu dem Schlüssel erhaltet ihr in Wutai und in dem kleinen Haus in der Nähe der Golden Saucer. Es reicht aus, einen Kampf zu bestreiten, und Dio händigt den begehrten Schlüssel im Spielerparadies aus. Betretet die Ausgänge im Tempel bei der Uhr in folgender Reihenfolge (quasi als Uhrzeit): 4, 5, 7, 8 und am Schluss erst 6.

Stadt der Ancients:

Lasst die Arbeiter in der Ecke des Gebäudes neben dem Zugang zum Wald graben, um den Gegenstand zu bekommen.

Mr. Holzoff:

Sucht im verschneiten Berggebiet den alten Mann auf, der euch weiterhilft.

Der Krater:

Beobachtet das Verhalten des Windes. Mit dem richtigen Timing meistert ihr die Stelle rasch.

Der Kampf um Junon:

Über das Dach gelangt ihr in die Gaskammer. Zwischenzeitlich übernehmt ihr Tifa und versucht den Schlüssel für die Ketten zu erreichen. Benutzt zweimal die Füße, um den Schlüssel zu erhalten. Setzt euch mit △ auf. Benutzt nun die Füße und den Kopf gleichzeitig, um den Schlüssel in den Mund nehmen zu können. Befreit den linken Arm, indem ihr gleichzeitig △ + ○ drückt. Mit dem linken Arm kann nun der rechte befreit werden. Dann wird das Gas am Hebel links neben dem Stuhl abgestellt.

Insel Mideel:

Auf der Insel Mideel durchstreift ihr die Insel und das Dorf. Haltet bei dem Hund auf dem Platz. Gebt dem weißen Chocobo sein Lieblingsfutter. Dann kann er hinter den Ohren gekrault werden, um ein Goodie zu erhalten.

North Corel:

Solltet ihr es nicht schaffen, innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits den Zug zu meistern, solltet ihr die Sequenz wiederholen.

Fort Condor/Condolford:

Schaut euch außerhalb der Hütte in der Nähe des Nestes um. Redet auf dem Rückweg unten mit dem alten Mann.

Unterwasserschacht:

Nehmt das U-Boot in der Hütte für das zweite U-Bootsausgangsfahrt innerhalb eines Zeitlimits vor-senken.

Rocket Town:

Nehmt Gid in die aktuelle Party auf und schaut in der Raketenstadt nach. Die Kombination lautet ○, □, X, X.

Bugenhagen:

Benutzt den linken Pfad und merkt euch genau Bugenhagens Ratschläge, um den versteckten Schlüssel zu finden. Habt ihr diesen, wird es Zeit auf eine Unterwassertour zu gehen. Sucht das U-Boot, welches ihr abgeschossen habt.

Vincents Liebe:

Schippert nach Norden, bis ihr eine Passage findet, welche ihr durchfahrt. Auf der linken Seite befindet sich ein Kanal, welchem ihr folgt. An seinem Ende könnt ihr mit dem U-Boot auftauchen und aussteigen (Vincent in die Party nehmen).

Alle Level 4 Limit Breaks:

Aeris: (Der Vollständigkeit halber.) Geht zu dem Schlafenden in der Höhle bei Fort Condor. Dieser gibt euch Mithril, vorausgesetzt die Anzahl eurer Kämpfe beträgt bei den letzten beiden Ziffern die gleiche Zahl (z.B. 611, 233 usw.). Diesen Gegenstand tauscht ihr bei dem Mann im kleinen Haus in der Nähe der Golden Saucer ein. Öffnet dort die kleine Kiste. Hier befindet sich Aeris Limit Break 4.

Cloud: In der Golden Saucer kann sein Limit Break 4 in der Battle Arena erkämpft werden. Allerdings müssen vorher 32000 Battle-Points erklopft werden. Tauscht diese dann draußen am Automaten ein.

Cid: Mit dem U-Boot könnt ihr auch ein versunkenes Flugzeug auffinden. Dort verbirgt sich Cids Limit Break 4.

Caith Sith: Unauffindbar!

Barett: North Corel, nachdem die Stadt vor dem Zug gerettet wurde. Redet mit den Einwohnern dort!

Yuffie: In Wutai muss sie den Turm bis in das letzte Stockwerk meistern. Dort erhält sie ihren vierten Limit Break.

Vincent: In der Nähe von Nibelheim düst ihr mit dem U-Boot in den See und geht hinter den Wasserfall. Wiederholt dies auf der dritten CD.

Tifa: In Nibelheim spielt ihr auf dem Klavier in Tifas Haus die vorher im Text genannte Melodie (das Timing ist sehr wichtig).

Red XIII: In Nibelheim im Shinra Mansion befindet sich der vierte Level Break mit im Safe.

Die besten Waffen:

Aeris: Princess Guard befindet sich im Ancient Temple bei der Uhr im Turm, bei IV Uhr.

Cloud: Ultima Weapon erhaltet ihr, indem ihr Ultima Weapon auf der dritten CD besiegt. Dieses Weaponmonster schwebt auf dem östlichen Kontinent herum.

Cid: Venus Gospel erhaltet ihr in Rocket Town, indem ihr den alten Mann, der so von

Der große Showdown ist mehrmals angesetzt.

Caith Sith: HP Shop befindet sich im Shinra Tower in Midgard in einem Schrank im 54. Stockwerk.

Barett: Missing Source befindet sich auf dem Weg zur Riesenkanone aus Junon, nachdem ihr diese in Midgard aufsucht.

Yuffie: Conformer liegt in der Nähe der Golden Saucer in der verunglückten Gelnika. Ihr benötigt das U-Boot, um dorthin zu gelangen.

Vincent: Death Penalty erhaltet ihr an der gleichen Stelle wie seinen vierten Limit Break.

Tifa: Premium Heart ist auf dem Markt in Midgard bei der defekten Maschine zu finden. Um eventuell nach Midgard zu gelangen, schaut unter dem Punkt "Midgardschlüssel" nach.

Red XIII: Limited Moon erhaltet ihr, nachdem Bugenhagen in die Ancient City gebracht wurde. Geht mit Red XIII zurück nach Cosmo Canyon und besucht Bugenhagen dort.

Midgardschlüssel: Geht, nachdem Aeris von Sephiroth gemeuchelt wurde, nach Midgard.

Außerhalb des Tores ist ein Mann, der euch etwas erzählt. Danach kehrt ihr in Bone Village ein und lasst die Arbeiter dort nach normalen Schätzen suchen, und zwar im oberen Abschnitt. Mit dem Schlüssel erhaltet ihr nicht nur Tifas beste Waffe, sondern ihr dürft euch auch noch auf dem Markt in Midgard mit netten Goodies und Items eindecken.

Cosmo Canyon: Im Geschäft in Cosmo Canyon ist nach dem ersten Besuch ein Vorhang geöffnet, hinter dem sich einige Items verbergen.

Kleiner Flashback: Besucht zu diesem Zeitpunkt des Spiels doch noch einmal das Shinra Mansion und geht in die Bibliothek im Keller.

Chocobo Sage: Auf dem verschneiten Kontinent befindet sich ein kleines Haus, in welchem ein Mann euch sehr wichtige Items zur Chocobo-Aufzucht verkauft. Auch weiß er sehr wertvolle Tipps zu berichten. Redet dort auch mit seinem Schoßchocobo. Das Häuschen erreicht ihr nur mit der Highwind.

Ancient Forest: Dieser Wald liegt in der Nähe von Cosmo Canyon. Ihr müsst allerdings Ultima Weapon besiegen, bevor ihr diesen betreten könnt.

Der Tauscher in Kalm:

In der Stadt Kalm befindet sich, nachdem der Meteor über der Welt von Final Fantasy schwebt, ein Mann, der einige Items sucht. Besorgt ihr ihm diese, erhaltet ihr wertvolle Goodies.

Der große Showdown: In der großen Höhle befindet sich am Anfang ein wichtiges Item, der Save Crystal. Mit seiner Hilfe kann an einer Stelle ein Save-Point eingerichtet werden. Setzt diesen überlegt ein.



Verkaufe N 64 mit Rumble Pak (benötigt keine Batterien), Memory Card, Shooter 007-Spiel, Turok (PAL), Turok 2 (PAL). Auf Wunsch Spielstände mit allen Cheats zu diesen 3 Spielen! Alles zusammen DM 350. Tel.:0611/841962

Verkaufe N 64 (US), Japan- und RGB-Umbau (Wolfsoft) mit RGB-Kabel (Audioausgänger) und Spannungswandler, 2 Pads, Memory Card, Rumble Pak (braucht keine Batterien), Blastdozer (JAP), Bomberman (JAP), Prügelspiel (US), Extreme G (US), Pilotwings (US), Agentenspiel (US), nur komplett VB DM 400. Ab 19.00 Uhr! Tel./Fax.:0711/8893118, Florian Höch

Verkaufe N 64 Spiele-MK 4 (US), Bio Freaks (US), Zelda (US), Blast Corps (US), ISS 98 (JAP), Bomberman Hero (JAP), MRC Racing (JAP). Tel.:0209/1486665 ab 17.00 Uhr bis 23.00 Uhr

Verkaufe N 64 inkl. 2 Pads und Memory Card und Rumble Pack für Dm 200. Außerdem Star Wars: Rouge Squadron und Turok 2 zu je DM 60 oder zusammen mit N 64 zu DM 300. Tel.:02831/86918 oder Fax.:02631/993291

Verkaufe für N 64 1 Rumble Pak, 1 Controller Pak, und Spiele: Star Fox (US), Star Wars SOTE (US), Mario (US), Mario Kart (US), Pilot Wings (US), Cruis'n USA (US), Blast Corps (US), Fifa 64 (US), ISS 64 (US) und Top Gear Rally (US). Suche: F-Zero X, Extreme G 2, Mario Party, Smash Brothers, South Park und andere. Nur US oder JAP. Tel.:02196/729236 Simon

Verkaufe Int. Superstarsoccer 98 für DM 80 oder tausch gegen Zelda 64. (Zelda mit Verpackung). Tel.:09103/7349. Von 15.00 bis 19.00 Uhr Felix

Verkaufe Body Harvest für DM 50, Turok 2 für DM 70 beide für N 64. Für PS Streetfightercollection für DM 30, Formel 1 97 98 für DM 40, Tomb Raider 3 mit Komplettlösung für DM 60, Tomb Raider 1 mit Lösungsbuch für DM 30. Alle Spiele für N 64 mit Verpackung und Beschreibung. Die Playstationspiele sind auch in Top-Zustand. Nach Tobias fragen, von Montag bis Samstag 14.00 bis 20.00 Uhr. Tel.:08807/5412. Preise nach Abmachung!!!

Saturn

Verkaufe Afterburner 2 JAP für DM 65, Blazing Tornados JAP für DM 65, Gotha 2 JAP für DM 85, Gradius Deluxe JAP für DM 85, Grandread JAP für DM 85, Gunbird JAP für DM 85, Iswat JAP für D 85, Layer Section JAP für DM 65, Lode Runner Returns JAP für DM 85, Panzer Dragon 2 JAP für DM 65, Puzzle Bobble 2 x JAP für DM 65, Rockman X 3 JAP für DM 85, Shinning Force 3 JAP für DM 85, Space Harrier JAP für DM 65, Torico für DM 65 etc. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe Sega Saturn mit 1 Pad, 4 MB Memory und 13 Spielen z.B. NHL 98, NBA 98, Warcraft 2, Command & Conquer, Sega Rally, WWS 97, Courier Crisis usw. für DM 250 VB. Tel. 03576/241291 Enrico

Verkaufe Sega Saturn mit 21 Spielen für DM 600 Verhandlungsbasis. Tel.:04152/79682

Suche für Saturn: Deep Fear (dt.), Marvel Super Heros (dt.), Gun Griffon 2 (JAP), X-Men vs. Street Fighter (JAP und 4 MB Karte), Marvel vs. Street Fighter (JAP und 4 MB Karte), Metal Slug (JAP und 1 MB Karte). Biete für dt. Games DM 50 und Porto, für JAP Games DM 80 und Porto. Suche für Mega-CD: Lunar 1 und 2 VHS. Ruft an Tel.02421/292563 (AB)

Biete nochmals neu gekauften Saturn aus Geldnot! Mit neuwertigen Spielen wie: Riven, Resident Evil, Pandemonium, Sega Rally, Virtua Fighter Kids, 3D-Pad mit Nights, Tunnel B 1. Alle CD's haben keine Kratzer. Preis verhandelbar. Mindestgebot je Spiel ca. DM 40 bis DM 50. Also auch einzeln erhältlich. Per Nachnahmeversand. Tel.:033203/22721 ab 18.00 Uhr Danke!

Suche Demo CD Segafash Vol. 2 und Demo Wrestlemania, The Arcade Game. Außerdem Shining Force 3 und Grandia. Zahle gut!! Tel.:03935/213730

Verkaufe Sega Saturn mit 3 Pads, 2 Guns, 1 Game Buster und diverse Demos, V-CD Card und 44 Spielen. Nur komplett für Festpreis DM 850. Tel.:02604/4894 ab 18.00 Uhr

Suche für Saturn Rampage World Tour, Bust A Move 3, Pandemonium, Sonic 3 D, Erotik Games, Foto CD's. Biete Virtual On, Iron Man, Virtual Open Tennis. Biete für Mega CD Snatcher. Suche für Mega CD Jaguar XJ. Tel.:07221/61286 ab 17.00 Uhr

Verkaufe 10 gut erhaltene Saturn-Spiele (Shining, The Holy Ark, Tomb Raider, Discworld, Pyramide, Alien Trilogy, Soviet Strike, Thunderhawk 2, Dragon Force, Resident Evil Teil 1, Deedalus JAP). Nur im Paket für Dm 200! Gratis dazu 6 Demo CD's und Nights Christmas-CD. Tel.:0841/77656 ab 18.00 Uhr. Rufe auch zurück.

Verkaufe 12 gut erhaltene Saturn-Spiele (Riven, Sim-City, Command and Conquer, Torico, Iron Storm, D, Myst, War Craft 2, Theme Park, Jewels of the Oracle, Atlantis, Haus der verl. Seelen). Nur im Paket für nur DM 250!! Gratis dazu 6 Demo CD's und Nights Christmas-CD. Tel.:0841/77656 ab 18.00 Uhr. Rufe auch zurück.

Verkaufe Blazing Tornado (JAP) für DM 65, Congo (US) für DM 65, Dark Savior (US/JAP) für DM 85, Iswat (JAP) für DM 85, Layer Section (JAP) für DM 65, Lode Runner (JAP) für DM 85, Outrun (JAP) für DM 55, Bomberman (JAP) für DM 65, Fighting Vipers (JAP) für DM 65, Vampire Hunter (JAP) für DM 55, Turfwind 96 (JAP) für DM 65, Rockman X 3 (JAP) für DM 85, Creature Shock (JAP) für DM 65, Astal (JAP) für DM 55, incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Suche günstig Sega Nomad oder Saturn! Suche auch alle guten Ballerspiele (z.B. Thunderforce V, Radiant Silvergun usw.). Biete 1 a Sega Mega Drive II incl. Joypad, Porto/Verpackung und 3 Spiele für nur DM 120!!! Habe auch noch ca. 60 Saturnspiele günstig abzugeben! Tel.:05205/10438 (von 7.00 bis 21.00 Uhr)

Verkaufe Afterburner 2 JAP für DM 65, Blazing Tornados JAP für DM 65, Gotha 2 JAP für DM 85, Gradius Deluxe JAP für DM 85, Grandread JAP für DM 85, Gunbird JAP für DM 85, Iswat JAP für D 85, Layer Section JAP für DM 65, Lode Runner Returns JAP für DM 85, Panzer Dragon 2 JAP für DM 65, Puzzle Bobble 2 x JAP für DM 65, Rockman X 3 JAP für DM 85, Shinning Force 3 JAP für DM 85, Space Harrier JAP für DM 65, Torico für DM 65 etc. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe Saturn, 2 Pads, 1 Gun, 3-D Pad, 2 Xram Card-Action Replay, c. 50 Spiele und 10 Demo CD's, US und JAP Adapter (10 JAP Games) z.B. Spiele: Iron Storm (US), Bruce Willis Triologie, D??? Capcom-Spiele, Deep Fear, Winter Heat, Steep Slope Sliders, Polizeieinsatz 2 u.v.m. VB DM 400. Tel.:05734/511413 ab 16.30 Uhr

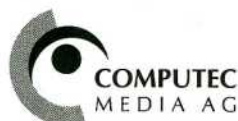
Verkaufe Saturn und 4 Pads, Lenkrad und Adapter für ausländische Spiele, 21 Spiele z.B. C & C, D, Theme Park, Sega Touring Car, Form. Karts usw. und CD Reinigungsset und 11 Mega Drive und 2 Genesis Spiele und Doppelstecker für AV für nur DM 550!!! N 64 und Zelda und F-Zero X und 2 Pads für DM 400. Tausche beides gegen Pentium PC und Monitor. Tel.:02671/3595

Inserentenverzeichnis

Activision.....	61, 69
CDG Media	39
Computec Media.....	33, 55, 65, 66, 79, 87, 88
Eidos.....	5
Electronic Arts	13
EMP	29
First Class	21
Gamers Point.....	19
Interact	36, 37
Kirch	29
MLC.....	25
Power Games	67
Theo Kranz Versand	U3



Für unsere Redaktion in Würzburg suchen wir zum schnellstmöglichen Termin eine/n engagierte/n



Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Herrn Uwe Kraft

Redakteur/in

Sie haben Lust an journalistischer Arbeit, besitzen eine ideenreiche „Schreibe“ und können im Idealfall schon Berufserfahrung in diesem Bereich aufweisen. Sie denken konzeptionell und möchten gern in einem jungen Team arbeiten.

Wir bieten Ihnen ein gutes Gehalt, ein hervorragendes Betriebsklima und eine spannende Aufgabe mit Zukunftsperspektive. Top-Arbeitsbedingungen mit entsprechendem technischen Equipment sind für uns selbstverständlich.

Wir sind ein junges, innovatives Medienunternehmen im Bereich PC- und Videospiele. Die neun Magazine unserer Business-Unit Print nehmen eine marktführende Stellung ein.

Wenn Sie sich von dieser Stellenausschreibung angesprochen fühlen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung unter Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung zu Händen Herrn Uwe Kraft. Wir freuen uns darauf, Sie kennenzulernen.

THE BEETLES ON TOUR



RASANTE KÄFER-ACTION
FÜR DAS NINTENDO 64®



Beetle®
Adventure
Racing!