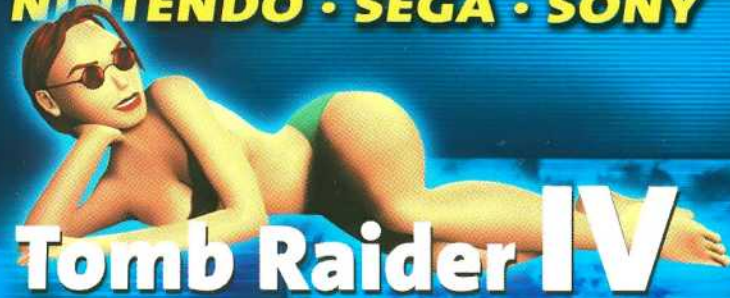


MEGA FUN

Das Magazin
für mehr
Konsolenspaß.

DM 5,90
01/2000

NINTENDO • SEGA • SONY



Tomb Raider IV

Auf dem Prüfstand:
Mehr als nur ein
weiteres Update?



Donkey Kong 64

Affengeiler Test:
Der Großvater der Videospiele
betritt die dritte Dimension

Tomorrow Never Dies

In geheimer Mission:
Verdrängt James Bond den Topspion
Solid Snake vom Agententhron?

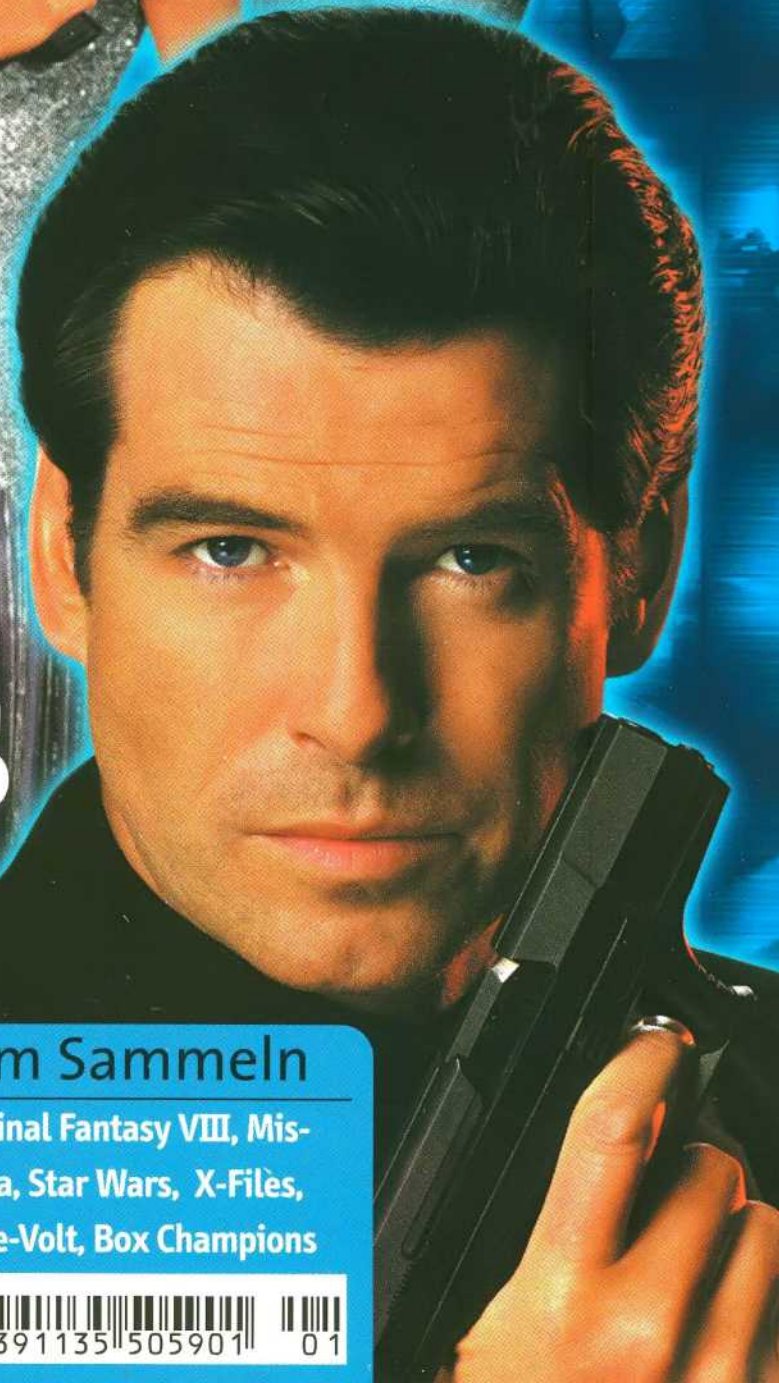
Dino Crisis

Komplett gelöst:
Rettet Regina vor
der Saurier-Meute!

& tricks zum Sammeln

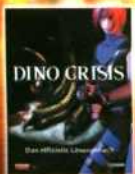
tipps

Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Mis-
sion: Impossible, Xena, Star Wars, X-Files,
Madden NFL 2000, Re-Volt, Box Champions
2000, Wu-Tang



IHNEN HAT DIE WELT GEHÖRT.

DINO



>>DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH <<
ab November im Handel

CRISIS™

SIE HOLEN SIE SICH ZURÜCK.

65 Millionen Jahre waren sie verstummt. Jetzt haben sie Hunger. Auf Dich. Die Macher von Resident Evil lassen die Jäger der Urzeit auferstehen und Dein Adrenalin hochpeitschen. Also, steck´ Dir den T-Rex in die Playstation.

www.dinocrisis.de

CAPCOM



Dino Crisis © 1999 CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. DINO CRISIS is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights reserved.



WUMM gelaufen

Dieser Monat der Heftherstellung hatte es wieder einmal in sich! Nicht dass uns die üblichen Hindernisse großartig aus der Bahn geworfen hätten. Gelegentliche Rechnerabstürze, Angriffe von Macro- oder biologischen Viren und Gunthers Wutausbrüche gehören ja schon zum Alltag. All das kann also einen gestandenen Mega-Fun-Redakteur nicht mehr schocken. Allerdings mussten wir unser komplettes Rechnernetz in der Red binnen weniger Tage von Macintosh auf PC umstellen. Was Bill Gates sicher gefreut hat, wurde bei uns mit gemischten Gefühlen aufgenommen. Am meisten leiden unsere Layouter unter dem schmerzlichen Apfelverlust. Schließlich waren sie wahre Meister an ihren geliebten Macs. Die Umstellung wurde von uns so lange verzögert wie nur irgend möglich, jedoch gegen den Strom zu schwimmen ist sehr anstrengend. Nun, so ist eben der Lauf der Dinge und beweist wieder einmal: Windows in seinem Lauf hält weder Ochs noch Esel auf!



Einigkeit und Recht auf tolle Games!

Nun, das ist sie also, die erste Mega Fun mit den ominösen Nullen im Datum. Aber sind wir mal ehrlich, hat sich im Vergleich zum letzten Jahr nicht viel in der Branche getan. Sicher, der Dreamcast hat endlich die neue Konsolengeneration eingeläutet, aber das hat wohl kaum etwas mit dem bevorstehenden dritten Jahrtausend zu tun als vielmehr mit dem Lauf der Dinge innerhalb des harten Geschäfts. Wir wollen daher nicht unnötig in eine Hysterie verfallen, weder im positiven "alles wird besser" noch im negativen "alles wird schlimmer" Sinne. Wir werden daher weiterhin sachlich und objektiv den Konsolenmarkt für euch verfolgen und über Tops und Flops berichten, egal für welches System. Denn eins ist klar: Die Spiele mögen immer umfangreicher und realistischer werden, jedoch geht es eigentlich wie in alten 8-Bit-Tagen nur um den Spaß, den sie uns an kalten Winterabenden bringen, und da spielt es doch keine Rolle, ob es sich nun um eine Sony-, Nintendo- oder Sega-Maschine handelt. Oder? Als bestes Beispiel soll diese Ausgabe dienen, denn diesmal sind alle drei Big Player mit mindestens einem herausragenden Titel vertreten. Den Anfang macht die noch immer mächtige PlayStation mit dem ebenso mächtigen Tomb Raider IV. Den heiß erwarteten Test von unserem Lara-Experten Georg "Tombi" Döller gibt es in geballter Fassung ab Seite 46. Wie sehr umkämpft das Weihnachtsgeschäft ist, sieht man unschwer daran, dass Nintendo ihr Jahres-Highlight bis zum Fest unter Verschluss gehalten hat. Rares vielverspre-

chendes 3D-Jump&Run-Action-Adventure (das trifft es wohl am besten) sorgte nicht nur in der Redaktion für Aufsehen. Nintendo lud zur Europa-Premiere in das Frankfurter Kempinski-Hotel und überzeugte nicht nur mit Donkey Kong 64 die anwesende internationale Presse, sondern auch mit einem (in wahrsten Sinne des Wortes) affengeilen Ambiente. Den Test des 256MBit-Krachers, das als erstes Modul in die Geschichte eingehen wird, das nur mit Expansion-Pak zu spielen ist, lest ihr ab Seite 56. Nicht nur die alteingesessenen 32-Bit- bzw. 64-Bit-Konsolen bieten genügend Hochprozentiges für die Tanne. Natürlich ist Sega am Jahresende ebenso mit von der Partie. Gerade nach dem nicht ganz reibungslosen Start will man die Käuferschaft mit interessanten Titeln ködern, zuerst die PAL-Version Snow Surfers von dem in Übersee bereits hochgelobten Snowboard-Fest Cool Boarders Burrn! Dazu gesellt sich (vielleicht etwas spät) die Formel-1-Simulation F1-World Grand Prix von Video Systems. Nicht zu vergessen die fixe Shadow-Man-PC-Umsetzung aus dem Hause Acclaim. Ob der Titel ebenso genial ist wie die N64-Version, lest ihr auf Seite 80. Wie ihr seht, bietet Weihnachten durchaus für jeden Geschmack etwas. Sicher wird sich in den nächsten Monaten noch einiges tun. Daher wünschen wir euch, bis die nächsten Highlights sich ankündigen, ein schönes Fest und den obligatorischen guten Rutsch ins neue Jahrtausend (wow!)

Euer Mega-Fun-Team





24 Stunden Vollgas

NIEMER SCHLÄFT - VERLIERST!

24 Stunden und die größte Herausforderung Deines Lebens liegen hinter Dir. Du kannst es schaffen. Le Mans pumpt Dich wie ein Adrenalin-Stoß durch ein Round-the-clock-Rennen. Das offizielle Spiel zu "Die 24 Stunden von Le Mans" läßt Dir keine Sekunde Ruhe.



AB NOVEMBER 99
IM HANDEL!



TT TiteltHEMA

neuheiten

Dreamcast

Evolution	24
F1-World Grand Prix	16
NFL 2K	24
NFL Quarterback Club 2000	26
Snow Surfers	22
South Park: Chef's Luv Shack	17
World Wide Soccer 2000	22

PlayStation

Cool Boarders 4	23
Dewprism	8
Eagle One - Harrier Attack	28
Fear Effect	10
Grudge Warriors	27
Medal of Honor	12
Micro Maniac	25
Overblood 2	14
Puchi Garat	14
South Park: Chef's Luv Shack	17
Toy Story 2	15

Nintendo 64

Box Champions	29
News	30

test

Dreamcast

Ready 2 Rumble Boxing	60
Shadow Man	80
Suzuki Alstare Extreme Racing	76

PlayStation

Baseball 2000	72
Box Champions 2000	75
Cyber Tiger	72
Destrega	68
Die Schlümpfe	54
Discworld Noir	66
Extreme 500	68
Fighting Force 2	78
Glover	66
Jade Cocoon	44
Le Mans 24	40
Mighty Hits	70
Music 2000	51
NASCAR 2000	67
NBA Live 2000	50
Ready 2 Rumble Boxing	60
Rising Zan	64
Ruff & Tumble	42
Shadow Madness	73
The War of the Worlds	70
Tiny Tank	64

TT Tomb Raider IV

Tomorrow Never Dies	36
Verrat in der Verbotenen Stadt	54
WCW Mayhem	62
Xena: Warrior Princess	52

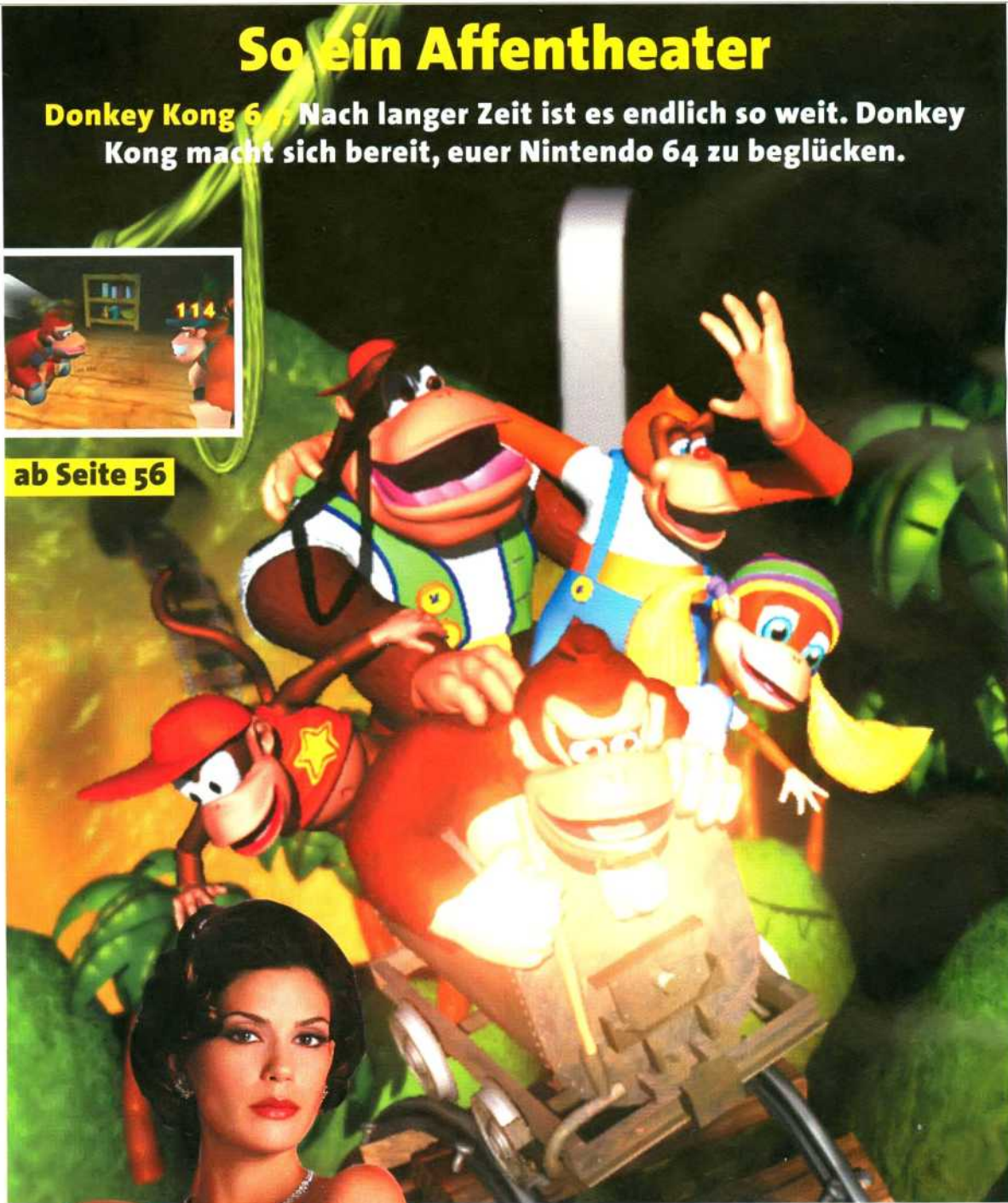
Nintendo 64

Carnagedoor 64	77
Destruction Derby 64	74
Donkey Kong 64	56
Earthworm Jim 3D	78
Lego Racers	74
Roadsters 64	79
Rocket	54
RTL World League Soccer	62
Super Smash Brothers	81
WCW Mayhem	62
Winback: Covert Operations	82
Xena: Talisman of Fate	52

erste hilfe

PlayStation

Action Man - Mission Xtreme (dt)	96
Box Champions 2000 (dt)	96
Championship Motocross (dt)	96
Crash Team Racing (dt)	98
Destrega (dt)	98
Dino Crisis (dt)	100
Final Fantasy VIII (dt)	108
Fußball Live (dt)	96
Madden NFL 2000 (dt)	96
Mission: Impossible (dt)	96
Re-Volt (dt)	96
Star Wars - Episode 1 (dt)	116
Star Wars - Episode 1 (dt)	98
Wu Tang: Shaolin Style (dt)	96
Xena: Warrior Princess (dt)	98
X-Files (dt)	114

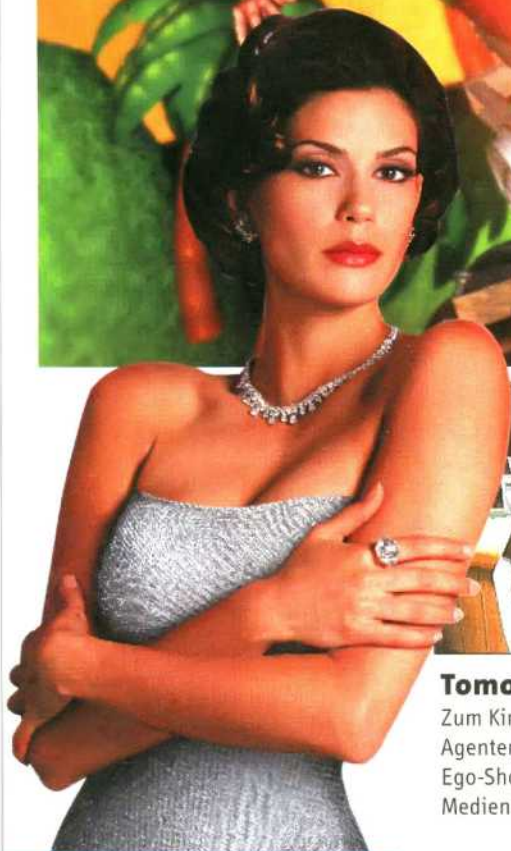


So ein Affentheater

Donkey Kong 64 Nach langer Zeit ist es endlich so weit. Donkey Kong macht sich bereit, euer Nintendo 64 zu beglücken.



ab Seite 56



Tomorrow Never Dies

Zum Kinohit gibt es jetzt endlich das Spiel rund um die Abenteuer des Agenten Nummer 1 im Dienste Ihrer Majestät. Rettet in der Mischung aus Ego-Shooter und Action-Adventure die Welt vor einem machthungrigen Medienmogul.

ab Seite 36

erste hilfe

Nintendo 64

Duke Nukem Zero Hour (dt)	96
Hybrid Heaven (us)	96

rubriken

Börse	119
Ihr über uns	92
Impressum	122
Inserenten	121
Klein & Fein	83
Leserecke	90
Referenzen	84
Technik-Ecke	88
Vorschau	122
Wir über uns	4
Xmas-Special	34
Zockerkönig	93



ab Seite 100

Dino Crisis

Nun steht endlich der Super-Shocker Dino Crisis in den Läden. Damit ihr nicht planlos im Regen stehen bleibt und von den hungrigen Dinos zum Frühstück verspeist werdet, findet ihr im Heft eine Komplettlösung über sechs Seiten.

MEIN NAME IST JIM.

EARTHWORM JIM.



EARTHWORM JIM 3

Der zappelige, durchgedrehte Regenwurm Jim hat wieder seinen Kampfanzug angelegt, um der verrückten Welt und ihren Abenteuern mutig entgegenzutreten. Da heißt es dann: fleißig sammeln, puzzeln und zwischendurch reichlich irre Typen wegblasen. Kein Problem, er hat ja die Lizenz zum Töten.



www.shr.cc



© 1999 Interplay Productions. All Rights Reserved. Game developed by and Software Engine © VIS Interactive plc. All Rights Reserved. Earthworm Jim and all related characters © Shiny Entertainment, Inc. Earthworm Jim and related marks are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Interplay, the Interplay are trademarks of Interplay Productions. VIS and the VIS logo are trademarks of VIS Interactive plc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the properties of their respective owners. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.





エレナ
「そうなんですよ〜、おたまたさん」

Dolmetscher gesucht: Leider versteht man in der uns vorliegenden japanischen Fassung nicht viel von der Story.



Wichtig! Nach dem Ableben der Fieslinge müsst ihr Münzen einsammeln, um euch in die Gestalt des Gegners zu transformieren.



Schnelle Hilfe ist gefragt: Diese junge Dame wurde von fiesen Verbrechern gekidnappt.

Dewprism

PlayStation Genre-Mix Die japanische Edelschmiede Square versorgte vor kurzem den japanischen Markt mit einem inoffiziellen Brave-Fencer-Musashi-Nachfolger.

Squaresoft ist der Mercedes unter den Videospiele-Herstellern. Nur wenige Software-Firmen können auf eine solch stolze Historie zurückblicken wie Square. Das Flaggschiff des Unternehmens ist die Final-Fantasy-Serie, die mittlerweile bereits in die achte

Runde gegangen ist. Auch der aktuelle Rollenspiel-Hammer heimste von der nationalen wie internationalen Fachpresse absolute Traumnoten ein. Doch nicht nur die Final-Fantasy-Saga sorgte für den fast schon göttlichen

Ruf des Unternehmens, das immer wieder mit innovativen Produkten aufwartete. Eines davon erschien im letzten Jahr leider nur in Japan und den USA und fand bedauerlicherweise nie den Weg über den großen Teich in unsere heimischen PAL-Gefilde. Die Rede ist von dem Action-RPG Brave Fencer Musashi, in dem es galt, den kleinen Titelhelden, der mit einem mächtigen Schwert ausgerüstet war, durch feindverseuchte Welten zu steuern. Dabei ließen sich die Attribute der Gegner sogar kurzzeitig



Es kann nur einen geben: Rue ist einer von zwei zu Beginn auswählbaren Helden.

vom eigenen Charakter nutzen. Der Erfolg des Werkes veranlasste Square natürlich, eine "Fortsetzung" des Genre-Mixes zu kreieren, die die Vorzüge des Vorgängers konsequent nutzt und mit einigen spielerischen Neuerungen geschickt verbindet. Zudem enthält das Action-RPG natürlich erneut eine interessante Story, in deren Mittelpunkt die beiden Akteure Rue und Mint stehen. Beide suchen nach einem magischen Gegenstand Dewprism, mit dessen Hilfe sich unglaubliche Dinge verrichten lassen. Rue beispielsweise gedenkt somit seine Schwester, die auf mysteriöse Art und Weise verstorben ist, wieder zum Leben zu erwecken.

Spielablauf: Konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers Rein spielerisch ist Dewprism auf den ersten Blick eine Mischung aus Klo-



Keine Schönheit: Je nach Wahl der Spielfigur eröffnen sich euch neue Nebenplots.

noa und Gex: Deep Cover Gecko. Die Wege, die ihr gehen könnt, sind zu meist festgelegt. Einige Locations lassen sich jedoch ohne räumliche Begrenzungen erkunden. Durch diese Stages führt ihr einen von zwei zu Beginn auswählbaren Charakteren, die sich in Geschlecht und Bewaffnung voneinander unterscheiden. Der männliche Protagonist Rue ist mit einer mächtigen Axt ausgestattet. Neben den äußeren Unterschieden existieren auch einige spielerische Differenzen. So eröffnen sich jedem Charakter unterschiedliche Nebenplots, die aber keinen Einfluss auf den Haupthandlungsstrang haben. Zudem findet ihr mit jedem Recken verschiedenartige Goodies und spezielle Items. Innerhalb der Stages geht



Noch kein Problem: Der erste Endboss ist eine Mischung zwischen einem Pferd und einem Einhorn.



Lagebesprechung: Gleich trifft ihr auf einen fiesen Zwischenboss.





Das Abenteuer beginnt: Die Charaktergestaltung gelang den Programmierern mal wieder vorbildlich.



Voller Tatendrang: Rue ist auf der Suche nach Dewprism, um somit seine verstorbene Schwester zum Leben zu erwecken.

es auf den ersten Blick zu, wie ihr es vom Vorgänger gewohnt seid. Es warten zum Beispiel Bösewichter wie Raubkatzen oder aggressive Wildschweine auf eure Charaktere. Habt ihr einen solchen Fiesling niedergestreckt, hinterlässt dieser eine Medaille, die ihr aufammelt. Betätigt ihr nun den Kreis-Button, wird diese Münze in einem gesonderten Menü aufgeführt. Aktiviert ihr diese, trans-

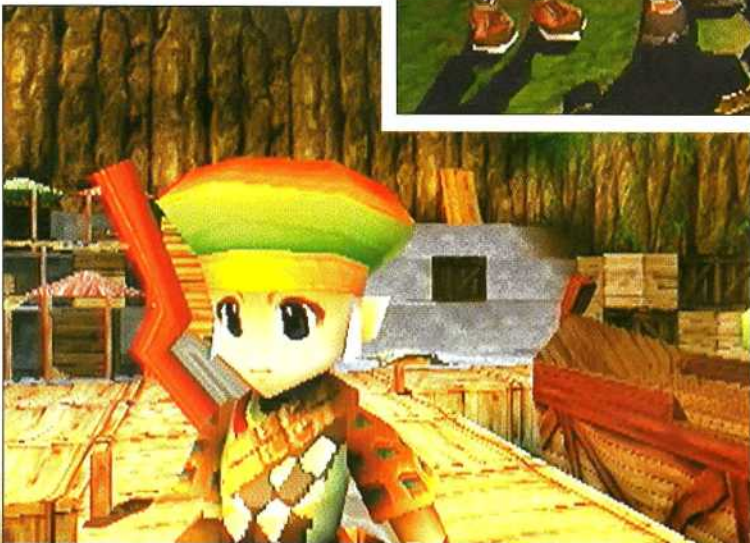
formiert sich euer Charakter in die Form des Gegners. Somit erhaltet ihr natürlich auch dessen Fähigkeiten, die für das Weiterkommen äußerst nützlich sind. Dennoch lässt sich eine solche Verwandlung nur durchführen, wenn euer Magiehaushalt mit einer nötigen Anzahl von Punkten ausgestattet ist.

Technik: Besser geht es kaum

Die Locations wurden mit einer Vielzahl fantasievoller Details ausgeschmückt und die hochauflösende 3D-Engine flimmert absolut fließend über den heimischen Screen. Das Charakterdesign steckt zudem voller Liebe, und die Animationen, die den Helden verliehen wurden, unterstützen perfekt den japanischen Knuddelcharakter. Ferner lässt sich die Kameraperspektive manuell verändern und fast zu jeder Zeit um 360 Grad drehen.



Der Oberfiesling? Welche Rolle dieser Charakter im Verlauf der Geschichte spielt, lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht sagen.



Erinnert an Zelda: Die Locations wurden sehr abwechslungsreich gestaltet.



Sesam, öffne dich: Im Verlauf des Abenteuers trefft ihr auf einige Helfer.

Erster Eindruck: Hoffentlich vergisst Square diesmal nicht den PAL-User

Angefangen vom stilvollen Knuddel-design der Helden über die detaillierte und hochauflösende Grafik-Engine bis hin zu der perfekten Spielbarkeit braucht sich Dewprism vor den Konkurrenten nicht zu verstecken. Über die Story hingegen kann noch keine Aussage gemacht werden, da die uns vorliegende Version aus dem Land der aufgehenden Sonne stammt und die Story dem West-Europäer aufgrund der Sprachbarriere ein wenig fremd erscheint. Fasst man jedoch alle Eindrücke zusammen, so hoffen wir, dass Squaresoft uns diesmal nicht vergessen werden. Sollte der europäische Markt in den Genuss des Action-RPGs kommen, steht uns nämlich ein echtes Genre-Highlight bevor. (Uwe)



Brainstorming in Perfektion: Mit vereinten Kräften zieht ihr in den Kampf.

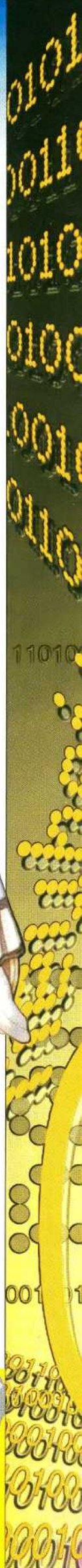


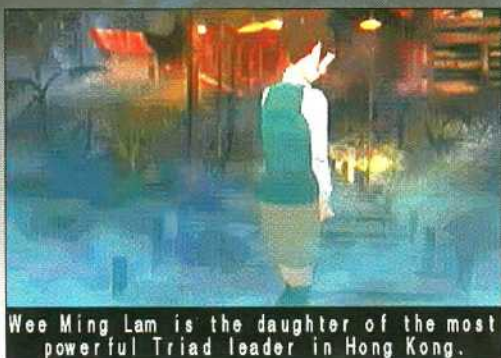
Sieht er nicht aus wie Robin Williams? Dieser nette Geselle gibt euch wichtige Tipps.

PlayStation

Hersteller: Squaresoft
 Faktoren: 2 Charaktere, Dual Shock, Analog
 Erscheint: k.A.

Erster sehr gut Eindruck





Wee Ming Lam is the daughter of the most powerful Triad leader in Hong Kong.

Kein leichtes Unterfangen: Euer Auftrag besteht darin, das Verschwinden einer 16-jährigen aufzuklären.



Cooler Anime-Style: Die Animationen der Helden wurden comicgerecht aufbereitet.



Sex sells: Hanna besticht im Abenteuer nicht nur durch ihre schönen Kurven.

Fear Effect

PlayStation Action-Adventure Mit Fear Effect naht ein Action-Thriller der Oberklasse, der wesentlich intelligenter gestrickt ist als Capcoms Resident-Evil-Serie.

Das Genre der Horror-Schocker wurde bislang ganz klar von Capcom beherrscht. Bis auf Konamis Silent Hill kann kein weiterer Titel atmosphärisch sowie spielerisch den drei Horror-Thrillern das Wasser reichen. Auf der diesjährigen E3 in Los Angeles zeigte sich jedoch bereits, dass die Zeit an der Spitze für Shinji Mikamis Schöpfungen bald beendet sein könnte. Die Software-Schmiede Kronos nämlich, die ihren Sitz im amerikanischen Pasadena (bei Los Angeles) hat, stellte dort erstmals ihr Action-Adventure Fear Effect (damaliger Titel Fear Factor) vor. Die Story scheint dabei wesentlich interessanter und tiefgängiger zu sein als die von Resident Evil

Crisis. Wir befinden uns mitten im hochtechnisierten Tokio des 21. Jahrhunderts. Ein Agententeam, das von der bezaubernden wie toughen Heldin Hanna Tsu-Vachel geführt wird, erhält einen zunächst unscheinbar klingenden Auftrag. Ein verschwundenes 16-jähriges Mädchen namens Wee Ming Lam, Tochter eines chinesischen Geschäftsmannes, soll von der Mafia verschleppt worden sein. Die Suche nach dem unschuldigen Kind entwickelt sich für die vermeintlichen Retter zu einer lebensgefährlichen Aktion. Sie führt die Protagonisten unmittelbar in das Rotlichtmilieu. Das Kind wird in einem Bordelle vermutet, wo das Abenteuer, das in der Hölle endet, seinen Lauf nimmt.



Feuer frei: Im Verlauf des Abenteuers erhalten eure Helden eine Vielzahl neuer Waffen.

Spielablauf: Packend harte Baller-Action

Ihr schlüpft natürlich in die Rolle des dreiköpfigen Agententeams, wobei ihr einige Male während des Abenteuers (automatisch) die Spielfigur wechselt. Somit könnt ihr euch natürlich auch deren unterschiedliche Eigenschaften zu Nutze machen. Hanna beispielsweise verkleidet sich als Prostituierte und schleicht sich unerkannt in das Bordell ein. Jakob "Deke" Deco hingegen besitzt eine schussfeste Weste, dank der er durch den dicksten Feuerhagel stürmt, ohne größeren Schaden zu nehmen. Der Name des Spiels entstand aus einer Besonderheit des Abenteuers. Während des Geschehens solltet ihr eine spezielle "Fear-Anzeige" ganz genau im Auge behalten. Jeder kassierte Treffer und jede verschossene Kugel erhöhen nämlich die Angst vor dem Feind. Vor Furcht zitternd, kann jeder Treffer des Feindes gleichzeitig euer Ableben bedeuten. Im krassen Gegensatz dazu steckt ihr die Hits der Gegner locker weg, wenn ihr frohen Mutes durch die Szenarien jagt. Power-ups wie Lebensenergie oder sonstige Nettigkeiten findet ihr aber keine in den riesigen Arealen. Dennoch lauft ihr nicht voll-

kommen unbewaffnet durch die Gegend, sondern haltet direkt in jeder eurer beiden Hände eine todbringende Wumme. Natürlich stehen euch neben diesen "einfachen" Pistolen weitere Ballermänner, wie eine 45er-Automatik, eine 9mm Kanone, eine Shotgun oder eine Assault-Rifle, zur Verfügung. Zwischen den Levels wird die Story in aufwändigen Cut-Scenes weitergesponnen. Am Ende sollen je nach erbrachter Leistung drei alternative Enden auf den Spieler warten. Zwei davon scheinen nicht unbedingt erfolgreich zu sein, da jeweils einer oder mehrere Protagonisten darin das Zeitliche segnen.

Technik: Äußerst lebendig

Die grafische Präsentation darf getrost als das Beste bezeichnet werden, das es jemals in diesem Genre zu beäugen gab. Bei Resident Evil läuft der Protagonist lediglich durch starre Render-Locations, die nur durch wenige unscheinbare animierte Details, wie lodrende Flammen oder plätschernde Springbrunnen, etwas Leben eingehaucht bekommen. Fear Factor hingegen ist voller Triebbarkeit. Die kompletten Hintergründe wurden animiert. Reißende Flüsse gibt es dabei



DC oder Dino



Immer im Blickfeld: Die rechte Anzeige am oberen Bildschirmrand gibt an, wie viele Treffer von eurer Heldin noch eingesteckt werden können.



Don't worry, Glas... if we reach his little runaway first. Lam'll pay us...
Eine mutige Heldin: Natürlich wird die deutsche Version komplett ins Deutsche übersetzt.



Leben eingehaucht: Viele Details im Hintergrund, wie diese Nebelschwade, wurden animiert.



Armeer der Finsternis: Im Verlauf des Adventures schlüpft ihr in die Rolle verschiedener Personen.



Schwarzmalerei: Alle Szenen der Geschichte wurden vor Beginn der Programmierarbeiten in mühevoller Handarbeit zu Papier gebracht.

genauso zu bestaunen wie stark frequentierte Highways. Diese Animationen werden als Filme komplett von der CD eingeladen. Solch riesige Datenmengen erklären auch, warum das Spektakel auf sage und schreibe vier CDs ausgeliefert wird. Um zusätzlich cineastische Kamerafahrten im Stile von Silent Hill zu ermöglichen, wird die Position der Polygon-Charaktere zu jeder Zeit des Spiels in Echtzeit berechnet. Einziges kleines Manko sind die kurzen Ladepausen zwischen den einzelnen Locations, die eine solche fulminante technische Aufmachung jedoch erst ermöglichen. Erfreulicherweise sollen die Texte sowie die komplette Sprachausgabe in der heimischen Version eingedeutscht sein.



Fesselnde Story: Fear Effect beginnt recht harmlos und endet in der Hölle.

Erster Eindruck: Interaktiver Anime-Film der Spitzenklasse

Noch kein Action-Adventure wurde so lebendig gestaltet wie Fear Factor. In jeder Location wimmelt es nur so voller aufwändig gestalteter Details. Zudem erfreut der gelungene Anime-Stil des Abenteuers nicht nur Japan-Fans. Die grafische Präsentation schlägt die Genre-Kollegen um Längen und spielerisch fesselt das Adventure bereits nach den ersten Minuten. Es gilt, die Vorzüge eines jeden Charakters optimal zu nutzen, um das Abenteuer letzten Endes erfolgreich zu meistern. Es müssen Fenster zer-



Vorbildlich: Die bewegten Hintergründe werden komplett als kleine Filme von der CD geladen.

schnossen werden, um in Gebäude einzudringen, Gegenstände müssen geschickt eingesetzt werden und natürlich dürfen auch die obligatorischen Schalterrätsel nicht fehlen. Ferner habt ihr die Aktionsmöglichkeiten eures Charakters geschickt einzusetzen, damit der Gegner überlistet wird. So schleicht ihr euch beispielsweise an übermächtig erscheinende Gegner heran, um diese rücklings zu beseitigen. Fasst man alle Eindrücke zusammen, lässt sich bereits jetzt orakeln, dass der neuste Streich von Kronos die Gold-Game-Regionen erreichen könnte. (Uwe)



Beginn einer atemberaubenden Reise: Die Cut-Scenes sind in Spielegrafik gehalten.

Firmen-Historie Kronos

Kronos wurde im Jahr 1993 in Pasadena gegründet. Neben verschiedenen Videospiele-Titeln werkelte die Schmiede an Computer-Animationen für TV-Anstalten in den USA.

Spielographie:
 1995: Criticom (PS)
 1997: Dark Rift (N64)
 1998: Cardinal Syn (PS)

Ferner entwickelte Kronos zwei mittlerweile indizierte Horror-Thriller für den PC. Erst mit diesen beiden Titeln schaffte der Softwarehersteller seinen Durchbruch. Für die Zukunft ist ein Agenten-Thriller für die PS 2 in der Planung, der dank der DVD-Technik, die die Konsole unterstützt, eine beinahe real wirkende Grafik-Engine bieten soll.



Hanna dreht am Rad: Jeder Charakter verfügt über individuelle Eigenschaften, die für das Lösen des Abenteuers unbedingt benötigt werden.



Scherben bringen Glück: Um Gebäude unbemerkt zu infiltrieren, müsst ihr euch schon etwas einfallen lassen.

PlayStation

Hersteller: Kronos
 Fakten: 3 Charaktere, 4 CDs,
 Erscheint: 1. Quartal 2000

Erster super Eindruck



Findung: In dem Flugzeug soll ein wichtiger Alliiertenoffizier gewesen sein, der Informationen nach England bringen sollte.



Missionsziel: Zuerst ist das Funkgerät, das hier auf dem Tisch steht, zu zerstören.



Briefing: Zu Beginn eines jeden Levels erhaltet ihr eine kurze Aufgabenbeschreibung.

Medal of Honor

PlayStation Shoot 'em Up Nach langer Zeit gibt es endlich wieder einen Ego-Shooter, der das Zeug für ein Top-Ereignis hat.

Eigentlich ist Dreamworks mehr für Zeichentrickfilme bekannt, aber mit Medal of Honor zeigt Spielbergs Softwareschmiede, dass sie auch im Shooter-Genre etwas zu Wege bringt. Die Handlung beginnt im Juni 1944, zur Zeit des nationalsozialistischen Deutschlands. Die westlichen Alliierten bereiten sich auf die Invasion vor. Dabei sollen Untergrundagenten die angeschlagene Kriegsmacht mürbe machen.

Spielablauf: Realismus pur

Ihr übernehmt einen dieser Agenten, seid Leutnant bei der US Army. Euer Auftrag ist es, direkt in Deutschland zu agieren und dabei hinter der Front die französische Untergrundbewegung Maquis zu unterstützen. Die 24 Missionen gestalten sich dabei sehr vielfältig. So sollt ihr ein Flugzeug finden, dessen Passagier ein amerikanischer Geheimnisträger ist oder das Hauptquartier des Maquis aufspüren. Medal of Honor wirkt sehr realistisch. Es gilt nicht immer, wild draufloszuballern. Häufig ist auch euer Köpfchen gefragt. So müsst ihr euch beispielsweise, um Zugang zu einem speziell gesicher-

ten Bereich eines Lagers zu erlangen, erst einen gefälschten Ausweis besorgen. Wer das Schießen anfängt, kann diesen Level gleich ganz vergessen. Doch die Action-Komponente kommt nicht zu kurz. Ihr schleicht euch durch enge Gassen, nutzt jeden Zentimeter Deckung und knöpft euch die Gegner aus dem Hinterhalt vor. Sogar im Dreck dürft ihr herumkrabbeln. Eure Feinde stehen euch dabei in nichts nach. Sie werfen sich zu Boden und sind somit schwerer zu treffen. In Stellungen geworfene Granaten kommen postwendend wieder zurück und oftmals hetzen eure Kontrahenten ihre Hunde auf euch, die euch ziemlich aus dem Konzept bringen können.

Technik: Saubere Arbeit

In Sachen Technik gibt es schon an der Preview-Version nichts auszusetzen. Die sehr selten vorkommenden Grafik-Bugs dürften wohl bei dieser Qualität des Games bis zum Test ausgemerzt werden. Sowohl Steuerung als auch Sound stehen der erstklassigen 3D-Grafik in nichts nach. Besonders findet die Sprachausgabe Gefallen: Selbst in der amerikanischen Beta-Version sprechen die Gegner ein perfektes Deutsch ohne Akzent.

Erster Eindruck: Eine Ballerei vom Feinsten

Mit Medal of Honor hat Dreamworks ein exzellentes Game entwickelt. Es macht auf alle Fälle Lust auf mehr.



Zwischensequenzen: Zwischen den Missionen werden euch kleine Kriegsdokumentationen gezeigt.

Die Atmosphäre ist unglaublich dicht und die düsteren Locations wurden mit authentischen Details versehen. Zudem entwickelten die Programmierer eine 3D-Engine der Extraklasse, deren Framerate auch beim gleichzeitigen Darstellen vieler Details nicht in die Knie geht. Ob es jedoch Forsaken vom Referenzthron verstoßen kann, wird sich erst im Test in einer der kommenden Ausgaben zeigen. (René)



Auf der Lauer: Ahnungslos läuft ein Soldat vorbei, der erst reagiert, wenn es zu spät ist.



Überraschung: Plötzlich steht ein Panzer vor uns. Glücklicherweise ist dieser gerade nicht besetzt.



Vorsicht: Im Häuserkampf nutzen die Gegner gern erhöhte Positionen, so dass es sich als sehr nützlich erweist, des Öfteren mal nach oben zu schauen.

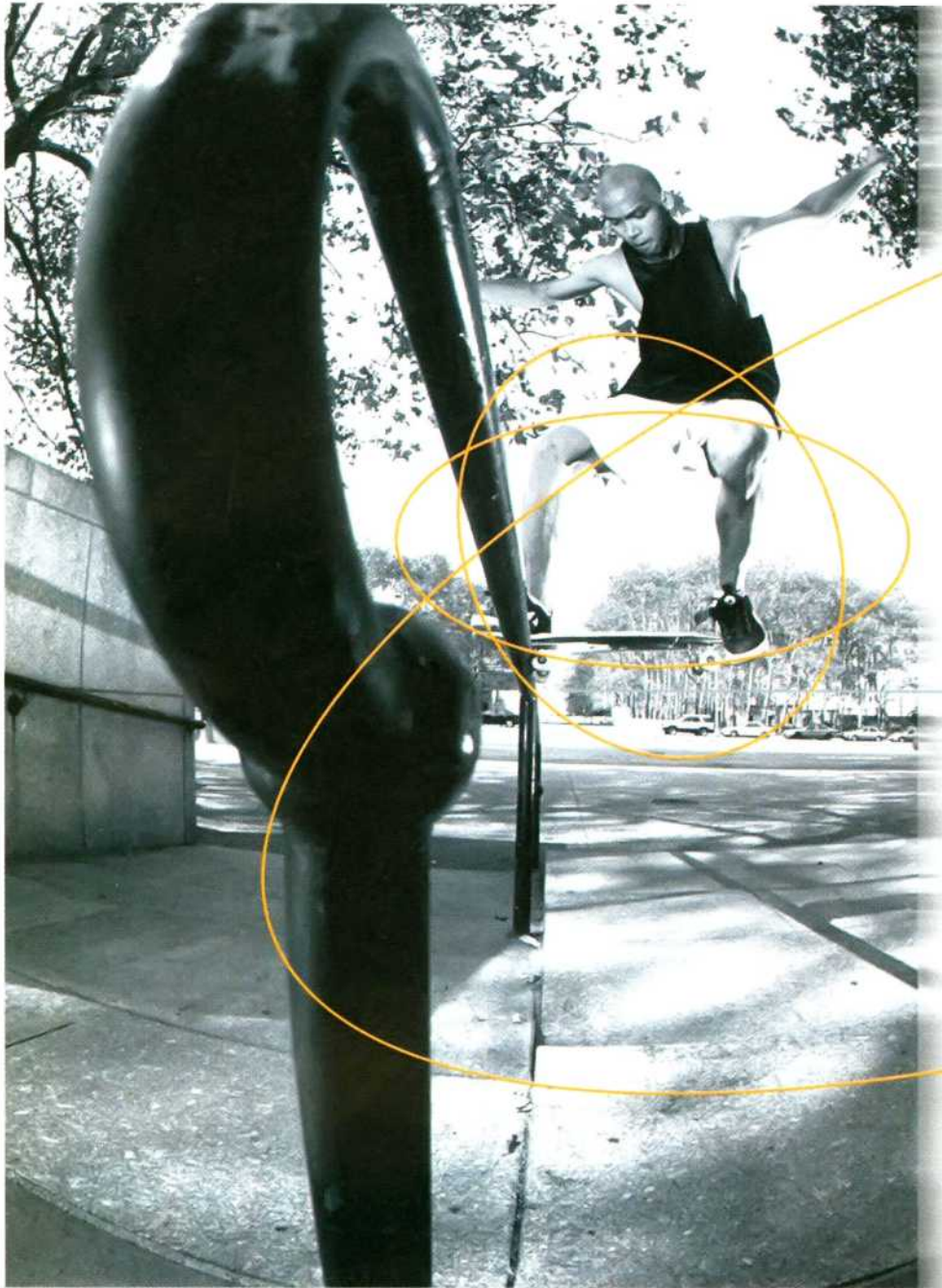


Verdammte Kötter: Überall, wo ranghohe Soldaten herumrennen, sind auch deren wortwörtlich hundsgemeine Kläffer dabei.

PlayStation

Hersteller: Dreamworks/Gamers Delight
 Fakten: 24 Levels, Dual Shock, Analog
 Erscheint: tba.

Erster super Eindruck



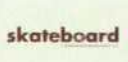

THRASHER
 PRESENTS
SKATE AND DESTROY

defy urban gravity

www.skateanddestroy.com



- 12 Level mit vollkommen interaktiver Umgebung 
- 6 Charaktere mit unterschiedlichen Fertigkeiten 
- Realistische Locations (u.a. New York, Paris, London, Frankfurt/Main) 
- Multiplayer- und Wettkampf-Modi 
- Über 100 Skater-Tricks 
- Super-Soundtrack 



COMING SOON: JANUARY 2000



Overblood 2

PlayStation Action-Adventure Riverhill Soft liefert eine Fortsetzung für einen Wegweiser der Horror-Adventure.

Mit Overblood 2 versucht man im Hause Riverhill neuen Wind in das Genre der Survival-Games zu bringen. Der erste Teil wusste durchaus zu gefallen, stand einem Resident Evil dennoch klar nach, denn in Bezug auf die Technik zog man nicht alle Register. In der Zukunft, im Jahre 2115, ist nichts mehr so, wie es einmal war. Die Erde zeigt sich als äußerst ungemütlicher Lebensraum. Maschinen sorgen für eine einigermaßen normale Lebensführung, indem sie die Temperaturen auf einen verträglichen Wert senken. Ihr schlüpft in die virtuelle Haut des Hauptdarstellers Locarno. Gerade als ihr euch zu einem Ren-

nen am Flughafen begeben wollt, ereignen sich merkwürdige Dinge. Kurz nachdem ihr den Greis Velter Curtis sowie die Polizistin Chris Rernbecker getroffen habt, wird der alte Mann Opfer eines brutalen Mordes. Offenbar sind einige brutale Killer hinter einer wundersamen Kapsel her, die euch Curtis kurz vor seinem Ableben überreicht hat. Doch ehe ihr die Zeit findet, euch im Airport umzusehen, werdet ihr Ziel der Killerattacken. Nur mit einer Pistole sowie einem Messer bewaffnet, müsst ihr euch nun zur Wehr setzen. Gerade anfangs wird euch einiges abverlangt, denn euch steht lediglich ein Magazin zur Verfügung. In gewohnter Action-Adventure-Manier durchsucht ihr das weiträumige Gelände auf sachdienliche Hinweise und Gegenstände. Ferner erhaltet ihr durch Gespräche mit Passanten den ein oder anderen wichtigen Hinweis. Ihr werdet mehrmals im Spiel mit echtem Horror durch mutierte Bösewichter konfrontiert. Zwar benötigt man keine vorge-



Mutant: Der Bösewicht verfügt nach der Metamorphose über beträchtlich verlängerte Arme, um noch kraftvoller zuzupacken.

renderten Hintergrundscenarien, die gebotene Optik ist dennoch etwas veraltet. Eine geringe Polygonzahl lässt die Akteure etwas klobig erscheinen. Gleiches gilt auch für die spärlich texturierten Hintergründe. Wären da nicht die technischen Ungeheimheiten, die bereits beim ersten Teil Größeres verhinderten, wäre Overblood 2 gerade in Bezug auf die Story überzeugender. Es gibt genügend Titel, welche die Grenzen der PlayStation auszureizen vermögen. Sollten die Coder Overblood 2 noch den endgültigen Feinschliff in Bezug auf die Grafik verpassen, könnte uns ein interessanter Titel ins Haus stehen, denn die Story ist prinzipiell sehr vielversprechend. (Swen)



Verwandlung: Der Obermottz mutiert in ein Hulk-ähnliches Monstrum mit brachialen Kräften.



Abgehoben: Der Killer ist augenscheinlich völlig von den Socken, als ihn die letzte Kugel eliminiert.

PlayStation

Hersteller: Riverhill Soft
 Fakten: Analog
 Erscheint: 4. Quartal '99

Erster mittel Eindruck

Puchi Garat

PlayStation Geschicklichkeit Die alteingesessenen Zocker sollten es noch kennen: das legendäre Arkanoid.

Lang ist es her, seit ich das letzte Mal mit dem Klassiker Arkanoid konfrontiert wurde. Im Zuge der Neuauflagen von Uralt-Spielen ist wohl jemand bei Taito über diesen kurzweiligen Geschicklichkeitstest gestolpert. Das Spielprinzip ist wie beim Klassiker. Ihr habt oben in einer Art Squash-Feld eine Reihe von Blöcken, die mit einem Tennisball zu Klump gehauen werden müssen. Der Ball,

der von allen Wänden reflektiert wird, wird mit einem Schläger wieder hoch katapultiert. Gelangt der Ball an die untere Wand, gibt es zur Strafe noch mehr Blöcke. Ziel ist es, sämtliche Blöcke abzuräumen. Dabei helfen euch einige Spezialsteine. Glitzernde Steine löschen genau die nicht glitzernden Steine aus, die der Farbe des glitzernden Steins entsprechen. Die Steigerung davon sind Joker-Steine,



Action pur: Im Story-Modus kämpft ihr gegen verschiedene CPU-Gegner, die euch immer wieder ein paar ihrer Steine herüberschieben.

die in allen Regenbogenfarben schimmern. Sie lassen alle Steine des Spielfeldes verschwinden. Ihr könnt euch in mehreren Spielmodi austoben. Ob zu zweit gegen einen Kumpel oder gegen die CPU, der actionhaltige Story-Modus bietet viel Spaß, wenn ihr einige Blöcke dem Gegner ins Feld schickt. Das passiert dann, wenn

einige Steine ihre Verbindung zur oberen Wand verlieren und quasi nach unten fallen. Ihr dürft auch gegen die Zeit kämpfen und das Feld so schnell wie möglich leer räumen. In diesem Modus wird dann eure Zeit gestoppt, bis ihr den Bildschirm zum ersten, zweiten, dritten und vierten Mal komplett gesäubert habt. (René)



Alles weg: Einige Steine schillern in allen Regenbogenfarben. Sie lassen alle anderen Steine im Feld verschwinden.



Gezielt: Die glitzernden Steine sind dazu da, bei Berührung alle nicht glitzernden Steine der gleichen Farbe zu löschen.

PlayStation

Hersteller: Taito
 Fakten: keine
 Erscheint: erhältlich

Erster mittel Eindruck



Hängelei: In rasantem Tempo rutscht Buzz den gespannten Strick hinab, um sich am Ende fallen zu lassen.



Hilfsmittel: Kartons und andere Gegenstände kann Buzz entlang der markierten Linien umherschoben.

Toy Story 2

PlayStation Jump & Run Buzz und seine Freunde sind zurück, diesmal im 3D-Gewand.

Zum Disney-Film Toy Story 2 darf natürlich auch ein Videospiele nicht fehlen. Hauptheld ist Buzz Lightyear, der seinen Freund Woody, den Cowboy, retten will. Woody ist gekidnappt worden. Schuld ist der böse Imperator und Spielzeugsammler Zurg, der skrupellos seine Roboterarmee gegen die armen Spielzeugfiguren einsetzt. Es entsteht ein dementsprechendes Chaos, mit dem der heldenmütige Buzz belästigt wird. Die Hüpferei präsentiert sich komplett im 3D-Gewand, wobei ihr die Wahl habt, mit einer passiven (also von euch gesteuert) oder aktiven Kamera (richtet sich im-

mer nach der Blickrichtung von Buzz aus) die Hatz durch die 15 Runden zu erleben. In den einzelnen Levels müsst ihr verschiedene Aufgaben erfüllen. So will Porzellinchen ihre fünf entlaufenen Schafe wieder haben



oder ein vorlauter Roboter fordert euch zum Kampf auf. Für jede erledigte Aufgabe gibt es einen Pizza-Chip, den ihr benötigt, um in einen neuen Level zu gelangen. In welcher Reihenfolge ihr allerdings die Aufgaben löst, bleibt im Wesentlichen euch überlassen. In jedem der Levels findet ihr gleich mehrere der begehrten Chips, so dass ihr euch mit dem erstbesten davon in den nächsten Level katapultieren könnt. Aber so einfach ist das Ganze auch wieder nicht. Ihr müsst nämlich mit weiten



Tipps: In der Luft schwebende Würfel und die befreundeten Spielzeuge geben euch Tipps, wo ihr nach Woody suchen müsst.



Gut zielen: In einer speziellen Ego-Sicht könnt ihr zielsicher auf entfernte Roboter ballern.



Vorwitzig: Der Roboter meint, nur weil er gegen Buzz' Laser immun ist, könnte er diesen zum Kampf herausfordern.

maßgeschneiderten Sprüngen tiefe Abgründe überwinden (ein Absturz kostet keine Lebensenergie, verlangt von euch aber den erneuten Aufstieg), die immer wieder auftauchenden Roboter besiegen und teilweise in jede Ritze krabbeln, um zu untersuchen, ob es dort nicht irgendetwas zu holen gibt. Dabei überzeugt vor allem der Bewegungsreichtum von Buzz, der sich mit wenigen

Tastendrücken steuern lässt. So hangelt er sich Stricke und Stangen hinauf oder er nutzt ein straff gespanntes Seil als Hochgeschwindigkeitsbahn. Auch Kisten können vorgegebene Linien entlang verschoben werden. Die Linien sind dafür gut, dass ihr nicht vom Weg abkommt und eure Kiste in eine ausweglose Position manövriert. Toy Story 2 wird komplett in Deutsch sein und auch für Nintendo 64 und Game Boy Color verlegt werden. (René)



Kletterkünstler: Mit schwungvollen Bewegungen klettert Buzz jede vorhandene Stange empor.

PlayStation

Hersteller: **Pixar/Disney/Activision**
 Fakten: **15 Levels, Dual Shock, Analog**

Erscheint: **Dezember**

Erster sehr gut Eindruck

POWER VIDEOSPIELE ULLRICH

Ihr Videospiele-Spezialist
SEGA DREAMCAST IMPORT

Sega Dreamcast Konsole Imp.
 nur unglaubliche **439,-DM**

(beide Konsolen inklusive Joypad u. Spannungswandler)
 Zubehör: RGB-Kabel 49,-
 Dreamcast Joypad 59,-
 Rumble-Pack 49,-
 VMS Memory Card 59,-

Sega Dreamcast Konsole Universal
 nur unglaubliche **499,-DM**

Dreamcast Spiele Import:

Blue Stinger	Sega	99,- DM
Dynamite Deka 2	Sega	99,- DM
Get Bass inklusive Angel Contr.	Sega	185,- DM
Marvel VS Capcom	Capcom	89,- DM
Virtual On 2	Sega	119,- DM
Power Stone	Capcom	119,- DM
Sega Rally 2	Sega	89,- DM
Sonic Adventure	Sega	79,- DM
Bio Hazard 2	Capcom	119,- DM
The House of the Dead 2+ Gun	Sega	169,- DM
Virtual Fighter 3 lb	Sega	79,- DM
The King of Fighters 99	Snk	109,- DM
Giant Gram	Sega	109,- DM
D2 (Dining Table 2)	Warp	129,- DM
Expendable	Imagineer	119,- DM
Puyo Puyo Da (Action)	Compile	119,- DM
Buggy Heat	CRI	99,- DM
Air Force Delta	Konami	109,- DM
Soul Calibur	Namco	119,- DM
Cool Boarders Burrrrr	Uep	119,- DM
Virtual Striker-2	Sega	119,- DM
Plasma Sword	Capcom	119,- DM
Zombie Revenge	Sega	119,- DM
Shen Mue	Sega	119,- DM
New Japan Wrestling	Tomy	119,- DM
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	119,- DM
Speed Devils	Ubisoft	119,- DM
Berserk	Ascii	119,- DM
F1-World Grand Prix	Sega	119,- DM
Space Dead or Alive II	Tecmo	119,- DM
Griffon		119,- DM
Giga Wing		119,- DM
Chu Chu Rocket		119,- DM
Let's Play Golf		119,- DM
Jo Jo's Adventure		119,- DM
Death Crimson 2		119,- DM

Import-Adapter zum Abspielen von
 U.S., Jp., Dt. Spielen – Preis auf Anfrage

Sega Dreamcast Konsole dt.
 inkl. Modem **489,-DM**

Dreamcast Spiele dt. z. B.

Hydro Thunder	99,- DM
Shadow Man	89,- DM
Soul Calibur	104,- DM
NBA Showtime	99,- DM
World Wide Soccer 2000	87,- DM
Sega Bass Fishing	174,- DM
House of Dead II + Gun	139,- DM

Alle Titel sofort ab Lager lieferbar!!!

Weihnachts-Angebote:

1. Verschiedene Dreamcast-Spiele zu super Preisen! (Titel bitte telefonisch erfragen)
2. Rumble-Pack in Verbindung mit einem Spiel nur 39,- DM

VERSAND TÄGLICH!!!

Bestell-Hotline von 10.00 - 22.00 Uhr unter:

06 11 - 6 02 99 62

SONY PLAYSTATION SPIELE:

Resident Evil 3 (Bio Hazard 3)	119,- DM
Gran Turismo 2	119,- DM
Jo Jo Adventure	119,- DM
Rockman 3	119,- DM

Weitere Toptitel auf Anfrage!!!

Oder besuchen Sie unseren Partner-Laden in Hessen:

MUSIKLAND

Oskar-Meyer-Straße 15
 65719 Hofheim am Taunus
 Telefon 0 61 92/2 83 64

Annahmeverweigerung wird mit den entstandenen Lieferkosten von 20,- DM berechnet. Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers.



Rausgedreht: Wer in der Kurve nicht vorsichtig mit dem Gaspedal umgeht, riskiert einen Abflug in die Wiese.



Freudenschrei: Wenn Schumacher durch das Motodrom in Hockenheim rast, steigt der Lärmpegel bei den Zuschauern deutlich an.



Detailreichtum: In Monaco zeigt die Grafik, was sie kann: sehr viele Details bei konstanter Framerate.

F1-World Grand Prix

Dreamcast Rennspiel Von Video Systems kommt dieser heiße Anwarter auf den Rennsportthron rund um Schumacher und Co.

Die Formel-1-Weltmeisterschaft ist zwar schon zu Ende, aber für alle, die von Schumi, McLaren Mercedes, dem Nürburgring, etc. nicht genug bekommen können, hat Video Systems genau das richtige Gegenmittel. Wer also nicht mit dem Abschneiden von "Uns-Schumi" zufrieden ist, der spielt einfach nochmal alle Rennen nach und wird selbst Weltmeister im Ferrari. Wer allerdings meint, er setzt sich in den Ferrari und heizt einfach schnell an die Spitze, der wird eines Besseren belehrt, denn das Spiel ist eine echte Simulation mit allem, was dazu gehört.

Spielablauf: Formel 1 in Reinkultur

Von Nichtfans als dummes Im-Kreis-Fahren abgetan, geht es natürlich auch hier um die Krone des Motorsports. Das Spiel ist für echte Fans dieses Sports

gedacht, denn auf einen simplen Arcade-Modus wurde bewusst verzichtet. Zwar kann man auch einzelne Rennen fahren, aber selbst in diesem Modus existiert das gesamte Reglement inklusive das Flaggensystem und man muss das Fahrzeug schon richtig beherrschen, um halbwegs mithalten zu können oder zumindest nicht disqualifiziert zu werden. Dafür kann F1-WGP aber mit einer FIA-Lizenz aufwarten. Zwar stammt diese von 1998, was bedeutet, dass zum Beispiel Frenzen noch für Williams fährt, aber immerhin gibt es fast alle Originalfahrer (Villeneuve fällt auch hier aus dem Rahmen) und alle Originalstrecken. Der Vorteil dieser "alten" Lizenz ist,

dass alle Rennen dieser WM gespeichert sind und man so jedes Rennen in der echten Startaufstellung nachfahren darf. Ferner gibt es noch einen Zeitfahr-Modus, bei dem man sich die Strecken alleine und in aller Ruhe ansehen kann. Die Steuerung ist zunächst etwas gewöhnungsbedürftig, nach einer Weile aber nachvollziehbar. Mit etwas Überarbeitung und Verfeinerung lässt sich dieses Manko bestimmt leicht beheben.

Technik: Details über Details

Gerade technisch überzeugt das Game jeden Zweifler. Grafisch sah ein Formel-1-Rennspiel noch nie besser aus. Die Autos sind perfekte Kopien



Weitsichtig: Das sich drehende Riesenrad in Japan ist fast die gesamte Strecke über irgendwo im Hintergrund zu sehen. Ein Grafikaufbau ist dabei nicht erkennbar.

der Originale und die Strecken beinhalten jede Kleinigkeit des Originals. Sehr positiv ist dabei die Möglichkeit, in den 60-Hz-Modus umzuschalten, denn dann läuft das Spiel noch flüssiger und sauberer. So kommt das Geschwindigkeitsgefühl noch einen Tick besser herüber. Und wenn man mal Zeit hat, auf die vielen kleinen Details zu achten, erkennt man, welche Power diese Hardware wirklich hat.

Erster Eindruck: Heißer Kandidat für den Referenzthron

Für alle, die noch immer auf die ultimative Formel-1-Simulation warten, könnte mit F1-World Grand Prix ein Traum in Erfüllung gehen. FIA-Lizenz, Edelgrafik, offizielle Regeln und echtes Renn-Feeling inklusive. Wenn man die etwas hakelige Steuerung und die seltenen Slowdowns noch in den Griff bekommt, dann wird dieses Game ein Rennspielhammer. Unbedingt vormerken! (Swen)



Lightshow: Im Tunnel von Monaco wechseln sich Licht und Schatten stetig ab, so dass man denken könnte, man sei in der Disco.



Geschwisterliebe: Ein guter Start ist enorm wichtig. Hier wird Michael zwar von seinem Bruder knallhart ausgebremst, im Rennen wird er sich dafür aber revanchieren.



Der totale Geschwindigkeitsrausch: Die mehr als fünf Kameraperspektiven erlauben euch zu jedem Zeitpunkt des Rennens einen optimalen Überblick.



Fahrzeug-Tuning: Mit einer optimalen Einstellung des Autos auf die Strecke lassen sich wertvolle Sekunden gewinnen. Bei F1-WGP habt ihr die Qual der Wahl.

Dreamcast

Hersteller: Video Systems
 Fakten: 16 Strecken, FIA-Lizenz (1998)
 Erscheint: Dezember

Erster super Eindruck

South Park: Chef's Luv Shack

PS/DC Geschicklichkeit Nach dem mehr oder weniger missglückten Ballerspiel versucht Acclaim sein Glück mit einer nachgebastelten TV-Show.

Kaum ist der Schock über das grässliche Ballerspiel vorbei, bedroht uns Acclaim mit einem neuen South-Park-Spiel, so dachten wir. Doch im Gegensatz zum vorherigen Versuch scheint Acclaim dieses Mal ein glücklicheres Händchen gehabt zu haben. Chef's Luv Shack gestaltet eine TV-

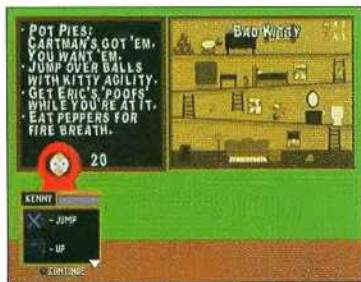
Quiz-Show auf eurer Konsole nach. Als Moderator wurde der Chefkoch gewählt, der in seiner unnachahmlichen Art nicht nur seinen bekannten South-Park-Song zum Besten gibt. Das Quiz, das ihr auch auf der PlayStation mit bis zu vier Personen, die natürlich gegeneinander kämpfen, bestücken könnt, ist relativ einfach gehalten. Im typischen Serien-Zeichentrick gehalten, beantwortet ihr Multiple-Choice-Fragen, die das South-Park-Leben betreffen. Für jede richtige Antwort gibt es 500 Punkte, für jede falsche 500 Punkte Abzug. Die DC-Version hat einen kleinen Vorteil: Ihr könnt euch eines aus drei Sachgebieten vor jeder Frage auswählen, beispielsweise Saddamy (Anspielung auf den



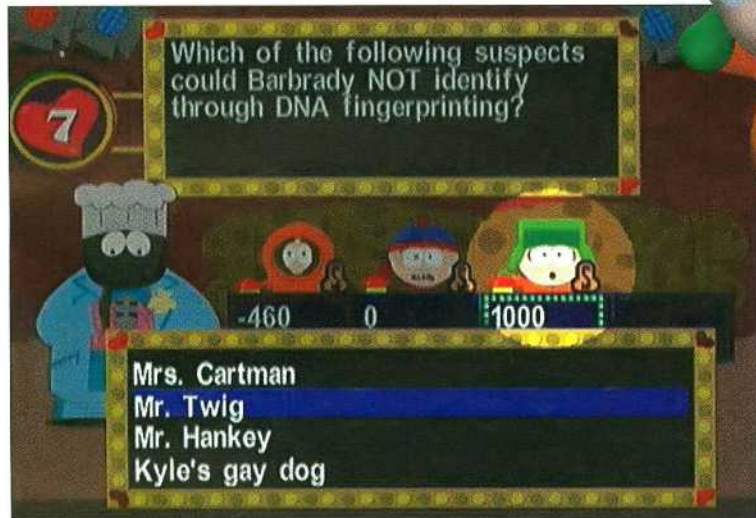
Miteinander und gegeneinander: Im Spiel "Bees at the Picnic" ballert ihr gemeinsam die angreifenden Bienen ab. Der mit der höchsten Abschussquote hat gewonnen. (DC)

amerikanischen Lieblingsfeind Irak) oder Gay Cowboys. Zur Auflockerung gibt es nach jeder Runde (drei Fragen) einen kleinen kurzweiligen Geschicklichkeitstest. Aus ca. 20 Spielen wird eines zufällig gewählt, zum Beispiel Bees at the Picnic, in dem ihr euch in einem kleinen Shooter gegen Unmassen von Bienen durchsetzen müsst, oder Save Snowman, in dem ihr

euch gegenseitig mit Schneebällen bewerft. Besonders mit drei oder vier Leuten hat uns Chef's Luv Shack viel Spaß bereitet. Einziges Problem war der amerikanische Slang. Für den deutschen Markt muss wohl eine Übersetzung her. (René)



Einlage: Zwischen den Raterunden vergnügt ihr euch an allerlei kurzweiligen Spielchen, wie hier beim Bad Kitty. (PS)



Das eigentliche Spiel: Die Raterunden bestehen jeweils aus drei Multiple-Choice-Fragen mit vier möglichen Antworten. (DC)



Von Aliens gequält: Hier sollt ihr innerhalb von 20 Sekunden sieben von zehn Fragen richtig beantworten. Schafft ihr das, wird Cartman "aufgebohrt". (PS)

PlayStation

Hersteller: **Acclaim**
Fakten: **Multitap, bis 4 Spieler**
Erscheint: **Dezember**

Erster sehr gut Eindruck

Dreamcast

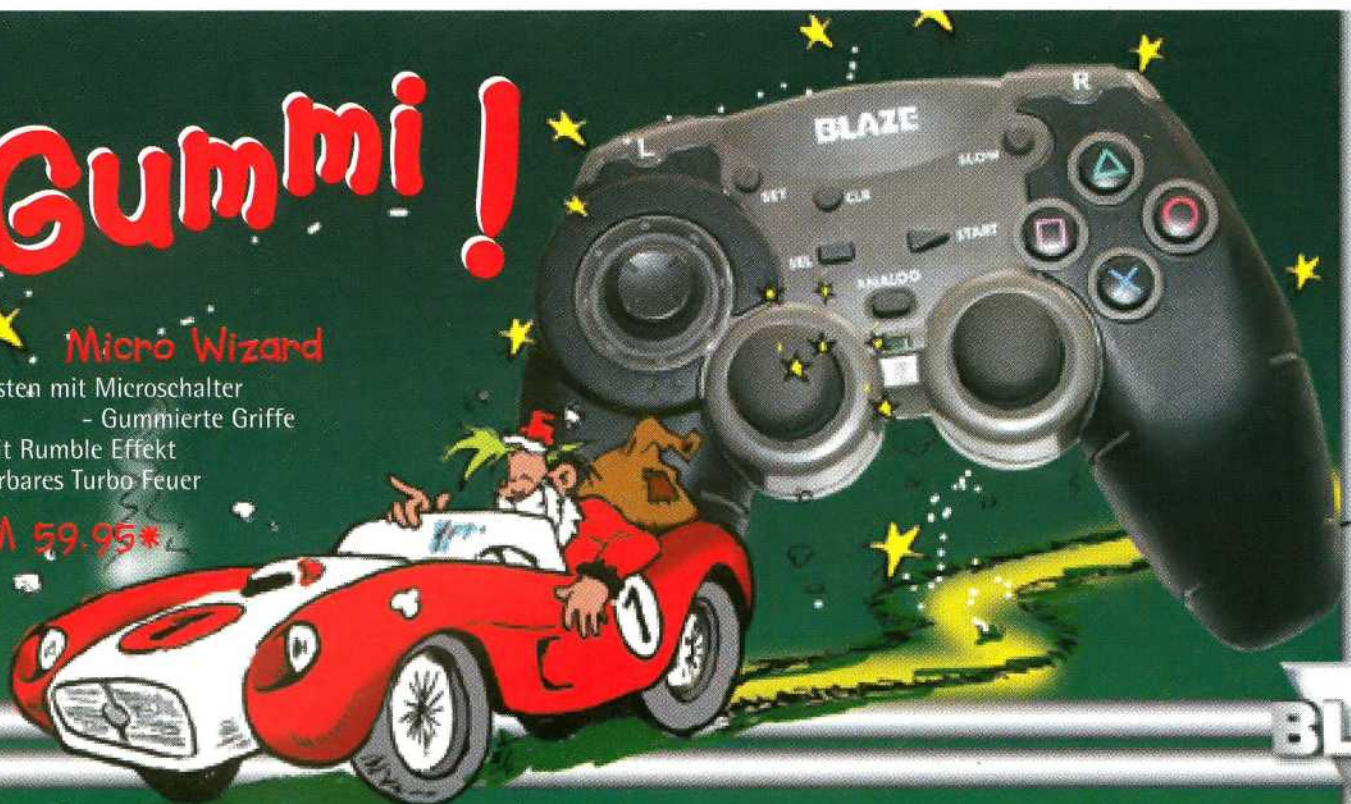
Hersteller: **Acclaim**
Fakten: **Multitap, bis 4 Spieler**
Erscheint: **Dezember**

Erster sehr gut Eindruck

Gib' Gummi!

- PSX** **Micro Wizard**
- Richtungstasten mit Microschalter
 - Gummierte Griffe
 - mit Rumble Effekt
 - Programmierbares Turbo Feuer

DM 59,95*



BLAZE

0931-3545222 ODER INTERNET: HTTP://WWW.TKKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZVERSAND

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

Laden
KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
in Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
KRANZVERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg



PlayStation



PlayStation Dual Shock
249,-

Contr. Original Dual Shock
59,95



Control Pad Evolution
99,95



Lenkrad Jordan GP Dual Shock
119,95



Memory Card Blaze - 60 Blocks
34,95



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



Memory Card Innovation 15 Blocks
14,95



Memory Card Innovation 30 Blocks
22,50



XPloder FX
84,95



Lenkrad Ferrari Shock 2
109,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung erfolgt alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei! Bestell-Annahme: 9:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM) Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

PlayStation

PlayStation - Dual Shock ... 249,00

CONTROL PAD

- Original - neGcon Pad 89,95
- Blaze - Cyber Shock 59,95
- Dual Shock - Low Budget ... 33,50
- JoyTech-DualShock-color ... 34,95
- Shockhammer Thrustmaster ... 64,95
- Infra Red Controller 79,95
- Evolution Pad 99,95
- Control System Evolution ... 139,95
- Innovation - Color 19,95
- Original Controller digital ... 29,95

JOYSTICK

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

KABEL

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

LENKRAD

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

MEMORY CARD

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

SCHUMMELMODUL

- Xploder - Classic 69,95
- Xploder FX 84,95
- Xploder Pro 134,95
- Equalizer 44,95
- Game Buster Deluxe 89,95
- Gamebuster CDX (Nov.) ... 99,95

(Anschluss an Mem-Card-Slot)

PlayStation

MOUSE

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

MENÜ-SPIELER-ADAPTER

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

PISTOLE

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

SPIELEBERATER

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

SONSTIGES ZUBEHÖR

- Pro Carry Case - Blaze 69,95
- Power Flash - Game Boy Adapt. 84,95
- Space Station - Disk Station ... 24,95
- Games Station 44,95
- PSX Case Bundle original ... 69,95
- Staubschutzhäube -color 9,95

UND LADEN

PlayStation



Mouse Original inkl. MousePad
59,95



Pistole Original G-Con 45
79,95



Spielberater orig. Final Fantasy VIII
24,95



Spielberater orig. Silent Hill
24,95



Spielberater orig. Soul Reaver
19,95



Spielberater orig. Tomb Raider 4
19,95



Spielberater Game Breaker
24,95



offizielles XPloder - Buch
29,95



PSX Case Bundle (ohne Inhalt)
69,95

Jubiläum SONDERRANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

Vs (Versus) 29,95	Populous 49,95	Ninja - Shadow of Darkness 39,95	Unholy War 49,95
World League Soccer '98 29,95	Wreckin' Crew 29,95	Hard Boiled 19,95	R-Types 29,95
Breath of Fire 3 Special Edition 49,95	Wild 9's Sp. Ed. 49,95	Racing Simulation 2 39,95	Rascal 29,95
Newman Haas Racing 29,95	International Superstar Soccer Pro '98 29,95	Zero Divide 2 29,95	Unholy War 49,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL“ SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.: 0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren:
DM = 7,8 OS, Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-3545222 ODER 0180-5211844
 INTERNET: [HTTP://WWW.TK-GAMES.DE](http://www.tk-games.de)

PlayStation

- Action Man (Nov.) 79,95
- Aironauts 89,95
- Akuji - The Heartless 89,95
- Ape Escape 99,95
- Ape Escape + Dual Shock Contr. 149,95
- Armories in Project S. (Jan.) 94,95

Inkl. Lenkrad 169,95 solange Vorrat reicht



Formel 1 '99 (PSX) 99,95

PlayStation

- Fisherman's Bait 89,95
- Formel 1 '99 (Okt.) 99,95
- Formel 1 '99 + Lenkrad (Okt.) 169,95
- Fussball Live (Okt.) 99,95
- Fussball Live + Multi Tap (Okt.) 139,95
- Glover (Nov.) 79,95
- G-Police 2: Weapons of Just. 89,95
- Gran Turismo 2 + Lenkrad (Dez.) 169,95
- Grand Theft Auto 2 (Okt.) 89,95
- Gute Zeiten-Schl. Zeiten 2 (Nov.) 79,95
- Hell Night (Nov.) 89,95
- Hot Wheels: Turbo Rac. (Okt.) 89,95
- Hugo 1 - Classic 49,95
- Int. Track & Field 2 (Jan.) 89,95
- Jade Cocoon: Tamamayu Leg. 89,95
- Tomorrow Never Dies (Nov.) 89,95
- Warpath: Jurassic Park (Nov.) 89,95

PlayStation

die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung!




Tomb Raider 4 (PSX) 99,95

- NBA Live 2000 (Nov.) 89,95
- Need for Speed 4 89,95
- The Next Tetris (Okt.) 79,95
- NFL Blitz 2000 (Nov.) 89,95

PlayStation

- Speed Freaks - Wheel Nuts .. 99,95
- Speed Freaks incl. MultiTap .. 139,95
- Spyro 2 - Gateway to Gili. (Nov.) 199,95
- Star Wars Episode 1: Dunkle B. 89,95
- Submarine Commando (Nov.) 89,95
- Supercross 2000 (Nov.) ... 89,95
- Tarzan (Nov.) 99,95
- Tomb Raider 3 99,95
- Tomb Raider 4 - Last R. (Nov.) 99,95
- Tony Hawk's Pro Skater 89,95
- Trick 'n' Snowboarder (Okt.) .. 89,95
- Tunguska (Dez.) 84,95
- UEFA Striker (Okt.) 84,95
- Urban Chaos (Dez.) 89,95
- V-Rally 2 89,95
- Warzone 2100 89,95
- WCW Mayhem (Nov.) 89,95
- Wipeout 3 99,95
- Wipeout 3 + Mem.-Card (Nov.) 109,95
- Worms Armageddon (Okt.) .. 89,95
- Worms Pinball (Nov.) 79,95
- Xena: Warrior Princess (Nov.) 89,95
- X-Files 89,95

- Asterix & Obelix gg. Caesar (Okt.) 94,95
- Attack Of The Saucerman ... 89,95
- Autobahn Raser 2 (Dez.) ... 79,95
- Baldur's Gate (Dez.) 89,95
- Barbie Race & Ride+ (Dez.) .. 49,95
- Barbie Race & Ride (Dez.) .. 49,95
- Baseball Edition 2000 (Okt.) 89,95
- Billiard Nights (Nov.) 79,95
- Bloody Rear 2 84,95



FIFA 2000 (PSX) 89,95

Theo KRANZ VERSAND

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

10 Jahre

- Box Champions 2000 (Nov.) 89,95
- Bugs Bunny auf Zeitreise ... 84,95
- A Bugs Life 99,95
- Bundesliga Stars 2000 89,95
- Buster & the Beanstalk (Okt.) 89,95
- Caesar's Palace 2000 (Nov.) 89,95
- Carmageddon - Fahr z. Hölle dt. 84,95
- Centipede PSX (Okt.) 79,95
- Championship Motocross (Okt.) 89,95
- Chessmaster Millennium (Okt.) 89,95
- Chokobo Racing (Okt.) 89,95
- C&C Alarmst. Rot: Gegenschlag 89,95



24 Stunden von Le Mans (PSX) 89,95

- NHL 2000 89,95
- No Fear-Downhill Mountain B. 89,95
- Pac-Man World (Nov.) 89,95
- Plane Crazy (Nov.) 89,95
- Point Blank 2 89,95
- Point Blank 2 - inkl. G-Con 45159,95
- Pong (Okt.) 79,95
- Prince Naseem Boxing (Dez.) 89,95
- Pro Pinball - Fantastic Journey 89,95
- Railroad Tycoon II (Okt.) ... 89,95

- Autobahn Raser 2 (PSX) 79,95
- Killer Loop (PSX) 89,95
- WWF Attitude (PSX) 84,95
- die Schlümpfe (PSX) 89,95

- Killer Loop (V.A.R.G.) (Nov.) . 89,95
- Kingsley's Wild Adventure .. 89,95
- Kurushi Final (Okt.) 89,95
- 24 Stunden von Le Mans (Nov.) 89,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver . 99,95
- Spieleberater Soul Reaver ... 19,95
- LEGO Racers (Okt.) 89,95
- LEGO Bock Raiders (Nov.) .. 89,95
- Madden NFL 2000 89,95
- Metal Gear Solid 89,95
- Metal Gear Solid VR Miss. (Okt.) 44,95
- Millennium Soldier - Expendable 79,95
- Missile Command (Nov.) ... 79,95
- Mission Impossible (Okt.) .. 89,95
- MTV-Sports: Snowboard. (Dez.) 89,95
- Nascar 2000 (Nov.) 89,95



Final Fantasy VIII (PSX) 119,95

- Crash Bandicoot 3 89,95
- Crash Team Racing (Nov.) ... 99,95
- Crash T. R. + MultiTap (Nov.) 139,95
- Croc 2 89,95
- Cueball (Okt.) 74,95
- Cyber Tiger (Nov.) 89,95
- Demolition Racer (Nov.) ... 89,95
- Destrega 99,95
- Dino Crisis (Okt.) 89,95
- Discworld Noir (Dez.) 84,50
- Disneys Magical Tetris (Dez.) 89,95
- Driver 89,95
- Earthworm Jim 3D (Okt.) ... 89,95
- EPGA Golf (Nov.) 79,95
- Extreme 500 (Okt.) 89,95
- Fifa 2000 (Nov.) 89,95
- Fighting Force 2 (Nov.) ... 89,95
- Final Fantasy VIII (Okt.) ... 119,95
- Final Fantasy VIII Sp. Ed. (Okt.) 149,95

Inkl. MultiTap orig. 139,95 solange Vorrat reicht

- Jade Cocoon (PSX) 89,95
- Crash Team Racing (PSX) 99,95
- Spyro the Dragon 2 (PSX) 99,95
- Ruff & Tumble (PSX) 89,95

- Rainbow Six (Okt.) 89,95
- Ready 2 Rumble Boxing (Nov.) 189,95
- Real Fishing (Okt.) 89,95
- Renegade Racing (Okt.) 89,95
- ReVolt 84,95
- Ridge Racer Type 4 99,95
- Rising Zan (Okt.) 89,95
- Ronin Blade (Nov.) 89,95
- Ruff & Tumble (Nov.) 89,95
- Saboteur (Dez.) 99,95
- Die Schlümpfe (Nov.) 89,95
- Shadowman 84,95
- Shao Lin (Nov.) 89,95
- Silent Hill 89,95
- Sled Storm 89,95
- South Park 84,95
- South Park Luv Shack (Nov.) 89,95

Rechtzeitig vorbestellen! Voraussichtl. nur kurze Zeit lieferbar!



Dino Crisis (PSX) 89,95

PlayStation

- Alien Trilogy 44,95
- C&C 2 Alarmstufe Rot 49,95
- Colin McRae Rally 49,95
- Cool Boarders 2 49,95
- Crash Bandicoot 2 49,95
- Croc 44,95
- Destruction Derby 2 49,95
- Fifa 98 49,95
- Final Fantasy VII 49,95
- Formel 1 97 49,95
- G-Police 49,95
- Gran Turismo 49,95
- Grand Theft Auto 44,95
- Heart of Darkness 44,95
- Hercules 49,95
- Int. Track and Field 44,95
- Jurassic Park 49,95
- Lucky Luke (Okt.) 49,95
- MediEvil 49,95
- Mickey's Wild Adventure 49,95
- Micro Machines V3 49,95
- Moto Racer 44,95
- Oddworld: Abe's Oddysee 49,95
- Porsche Challenge 49,95
- Rayman 44,95
- Soviet Strike 44,95
- Street Fig. EX Plus Alpha 44,95
- Tekken 3 49,95
- Toca Touring Car 2 (Nov.) ... 44,95
- Tomb Raider 2 49,95
- True Pinball 44,95
- V-Rally 49,95
- Wipeout 2097 49,95
- Worms 44,95

Rechtzeitig vorbestellen! Voraussichtl. nur kurze Zeit lieferbar!

- Railroad Tycoon 2 (PSX) 89,95
- Tomorrow N. Dies (PSX) 89,95
- Inkl. CD-Case orig. solange Vorrat reicht
- Tarzan (PSX) 99,95
- No Fear Mountainb. (PSX) 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545245

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

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

Laden
KITZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstraße 42-44
Im Brückcenter
44135 Dortmund

Versand
KITZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Dreamcast

Dreamcast

Dreamcast

UND LADEN

Dreamcast 494,-



Besuchen Sie uns im Internet!
Ab sofort ist das Bestellen von
Dreamcast-Artikeln im
KITZ GAMES ONLINE-Shop möglich!

- Controller orig. 59,95
- Mad Catz Control Pad 54,95
- Dreamcast-Stick orig. 94,95
- Keyboard orig. 59,95
- Vibration Pack orig. 49,95
- Mad Catz Force Pack 44,95
- VNU-Card orig. 59,95
- Racing CP (Lenkrad) orig. 124,95
- Ferrari Shock 2 Rac.Wheel 129,95
- Lenkrad Mad Catz MC2 114,95
- AV-Kabel 19,95
- Scart-Kabel orig. 49,95
- Scart-Kabel 24,95
- Super RGB-Kabel + AV 24,95
- Super VHS-Kabel 23,50
- Joypad-Verlängerung 18,95
- DreamStation Logic 3 PS463 44,95
- Pro Carry Case - Blaze 69,95
- Aero Wings 94,95
- Billard Nights 84,95

- Blue Stinger 94,95
- Buggy Heat 94,95
- Caesars Palace 2000 (Dez) .. 84,95
- Dragon's Blood (Dez) 89,95
- Dynamite Cop 94,95
- Evolution - W.o.Sacred D.(Dez) 84,95
- Fighting Force 2 (Dez) 94,95
- Formula One 114,95
- House of Dead 2 (+ Gun)(SVR) 149,95
- Hydro Thunder 109,95
- Incoming 114,95

- J.McGrath Sup.cr. 2000 (Jan) 94,95
- Jimmy White's Cueball 2 99,95
- Killer Loop (Y.A.R.G.) 94,95
- Marvel vs. Capcom 99,95
- Millenium Soldier-Expandable 99,95
- NBA 2000 (Feb) 94,95
- NBA Showtime 109,95
- NFL Blitz 2000 109,95
- NFL Quarterb.Cl.2000 94,95
- PenPen 99,95
- Plasma Sword (Jan) 99,95
- Power Stone 94,95
- Psychic Force 84,95
- Racing Simulation 2 99,95
- Ready 2 Rumble Boxing 109,95
- SEGA Bass (inkl. Contr.) 189,95
- Sega Rally 2 114,95
- Shadowman (Dez) 94,95

Dreamcast



UEFA Striker (DC) 99,95

- Test Drive 6 (Jan) 99,95
- Tokyo Highway Challenge 84,95
- Toy Commander 94,95
- Trick Style 94,95
- UEFA Striker 99,95
- Vigilante 8 - 2nd Offense 94,95
- Virtua Fighter 3 tb 94,95
- Worldwide Soccer 2000 84,95
- Worms Armageddon 94,95
- WWF Attitude 89,95



Shadowman (DC) 94,95



Soul Calibur (DC) 114,95

- SnowSurfer - Cool Board. 94,95
- Sonic Adventures 94,95
- Soul Calibur 114,95
- Soul Fighter 104,95
- South Park Luv Shack 94,95
- South Park Rally (Jan) 94,95
- Speed Devils 94,95
- Streetfighter Alpha 3 (Jan) .. 99,95
- Suzuki Alstare Racer 94,95



Ready 2 Rumble (DC) 109,95

Sonic Adventure (DC) 94,95

Sega Rally 2 (DC) 114,95

WWF Attitude (DC) 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE: 0931 3545223

PC CDROM

- Game Pad Gravis Pro 39,95
- Game Pad MS Sidewinder ... 69,95
- Joystick MS Sidewinder 1.0 .. 49,95
- Lenkrad Ferrari Shock 2 USB 109,95
- Lenkrad Ferrari Force Feedb. 249,95
- Age of Empires 2 (Nov) 89,95
- Anno 1602 - Königsedition .. 69,95



- Gabriel Knight 3 (PC) 79,95
- Freespace 2 (PC) 69,95
- Le Mans 24 Stunden (PC) 79,95
- Theme Park World (PC) 89,95

- Autobahn Raser 2 59,95
- Battlezone 2 - Red Odyssey .. 84,95
- Catan - die erste Insel 89,95
- Conflict: Freespace 2 69,95
- Creatures Abenteuer (Nov) .. 49,95
- Daikatana (Dez) 84,95

PC CDROM



Indiana Jones 5 (PC) 89,95

- Delta Force 2 (Nov) 74,95
- Diablo II (Dez) 84,95
- Driver 84,95
- Earth 2150 (Nov) 79,95
- FIFA 2000 (Nov) 84,95
- Gabriel Knight 3 79,95
- Gold Games 4 (Nov) 59,95
- Grand Prix World (Nov) 69,95
- Grand Theft Auto 2 84,95
- Gute Zeiten - Schlechte Z. 2 .. 44,95
- Half-Life Opposing Force (Nov) 49,95
- Homeworld 74,95
- Indiana Jones 5: Turm v. B. ... 89,95
- Kicker Fussball-Manager 79,95
- Killer Loop (Y.A.R.G.)(Nov) .. 69,95

PC CDROM

- 24 Stunden von Le Mans(Nov) 79,95
- NHL 2000 79,95
- Panzer Elite 74,95
- Panzer General 4: West.Assault 79,95
- Pharao 89,95
- Play the Games Vol. 2 69,95
- Police Quest Swat 3 79,95
- Rainbow Six: Rogue Spear .. 79,95
- Rayman 2 79,95
- Spirit of Speed 1937 69,95
- Star Trek: New Worlds 74,95
- Tarzan Action-Spiel (Nov) 74,95
- Theme Park World (Nov) ... 89,95
- Tomb Raider 4 (Nov) 99,95
- Ultima Ascension (Dez.) 74,95

PC CDROM



Panzer Elite (PC) 74,95

Disney's Tarzan (PC) 74,95



Tomb Raider 4 (PC) 99,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: verlässt
Ihre bis 16:30 Uhr bestellte Ware verlässt
noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der
Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim
Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig
sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen
Vorbestell-Service: zahlen Sie höchstens Porto
alle Artikel Lieferung, die Nachlieferung erfolgt
für die erste Lieferung. Bestell-Annahme: 9:00-20:00
Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch
unser kostenloses Magazin, das jeder
Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM)
Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren:
1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE: 0931 3545255

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

NINTENDO 64

- Nintendo 64 Color Edition (Nov) 194,-
- N64 Donkey Kong Pak (Nov) 299,-
- Control Pad Innovation 34,95
- Control Pad orig. clear purple 54,95
- Joyadverlängerung Innovation 13,95
- Ferrari Shock 2 Racing Wheel 109,95
- Lenkrad Gamester G64 119,95
- Mem. Card orig. 0,25 M 34,95
- Mem. Card 1 M linear Blaze 29,95
- Expansion Pak - original 64,95
- Expansion Pak - Blaze 49,95
- Equalizer - Mogelmodell 59,95
- XPloder 99,95
- Rumble Pak original 34,95
- Rumble Pak LX4 Tremor 29,95
- Rumble Pak LX4 Tr. + 1M 49,95
- Transfer Pak orig. (Dez) 29,95



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

- Armerines in Pr.Sw. (Nov) 89,95
- Asteroids Hyper 64 89,95
- Bass Hunter 64 99,95
- Battle Zone 64 109,95
- Box Champions 2000 (Nov) 99,95
- Carmageddon dt. 99,95
- Castlevania 3D 109,95
- Command & Conquer 109,95
- Destruction Derby (Nov) 109,95
- Diddy Kong Racing 89,95
- Donkey Kong 64 (Dez) 129,95
- Earthworm Jim 3D (Nov) 89,95
- F1 World Grand Prix 2 89,95
- Fighting Force 64 109,95
- Gauntlet Legends (Nov) 109,95
- Gex 3: Deep Cover Gecko 119,95
- Grand Theft Auto (Nov) 99,95
- Hot Wheels Turbo Racing (Nov) 99,95
- Hybrid Heaven 99,95



Racing Simulation 2 (N64) 104,95

LEGO Racer (N64) 109,95



ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL“ SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

NINTENDO 64

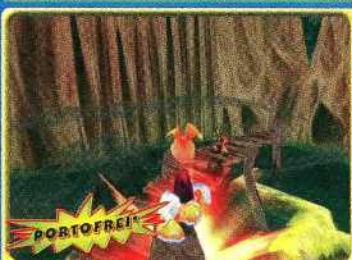
- Jet Force Gemini 109,95
- Lego Racers 109,95
- Magical Tetris 114,95
- Mario Golf 109,95
- Mario Party 89,95
- Mission Impossible 99,95
- Monster Truck Madness 99,95
- NBA Jam 2000 (Nov) 89,95
- NBA Live 2000 (Dez) 89,95
- NBA Pro '99 114,95
- The New Tetris 89,95
- NFL Quarterback Club 2000 84,95



Starcraft 64 (N64) 109,95

Turok Leg.d.verl.L. (N64) 82,95

NINTENDO 64



Rayman 2 (N64) 119,95

- Rocket - Robot on Wheels 114,95
- RTL World League Soccer 109,95
- Shadowman 109,95
- South Park 99,95
- South Park Luv Shack (Nov) 89,95
- Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
- Starcraft (Nov) 109,95
- Super Smash Bros. (Dez) 89,95
- Supercross 2000 (Dez) 99,95
- Tonic Trouble (Ed) 109,95
- Top Gear Rally 2 (Dez) 109,95

NINTENDO 64

- Turok 2 77,77
- Turok 2 engl. PAL 88,88
- Turok Legend d.v.L. (Nov) 89,95
- Turok Rage Wars (engl.) (Nov) 99,95
- WCW Mayhem (Dez) 99,95
- World Drivers Championship 119,95
- Worms Armageddon (Nov) 109,95
- WWF Attitude 99,95
- Kena Warrior Princess (Dez) 114,95
- Zelda 64 109,95



World League Soc. (N64) 109,95

Shadowman (N64) 109,95

- Mario Golf (N64) 109,95
- F1 World GP 2 (N64) 89,95

GAME BOY

- Pokémon - blaue Edition 64,95
- Pokémon - rote Edition 64,95
- Pokémon Pikachu (Nov) 44,95
- Spielerberater Pokémon 24,95
- Sammelkarten-Themen Decks 21,95

GAME BOY COLOR

- GameBoy Color 139,95
- GameBoy Camera 59,95
- Linkabel Joytech univers. 14,95
- Biene Maja Case GBC 19,95
- Armerines 59,95
- Beauty & the Beast (Dez) 64,95
- Biene Maja 59,95
- Bombeman Quest 54,95
- Bubble Bobble 59,95
- Bugs Bunny Crazy C.3 64,95
- Capcom Generations 59,95
- Conker's Pocket Tales 59,95
- Earthworm Jim 3D 54,95
- F1 World Grand Prix 64,95
- FIFA 2000 (Nov) 64,95
- Game & Watch Gallery 2 44,95
- Godzilla: the Series (Nov) 64,95
- Grand Theft Auto 64,95
- Hugo 2 1/2 64,95
- Int. Superstar Soccer '99 64,95
- Int. Track & Field (Nov) 64,95
- Konami GB Collection 64,95
- Mario Golf 64,95
- Mission Impossible (Nov) 64,95
- NBA Pro '99 64,95
- NHL 2000 64,95
- Oddworld: Abe's Adventures 44,95
- Pocket Bomberman 44,95
- Pumuckl (Nov) 59,95
- Quest for Camelot 59,95
- Resident Evil 59,95
- Schlumpfe 3 64,95
- Spy vs. Spy 64,95
- Star Wars Racer 64,95
- Streetfighter Alpha (Dez) 54,95
- Super Mario Bros. DN 64,95
- Suzuki Alstare (Nov) 64,95
- Top Gear Rally (Rumble) 74,95
- Turok: Rage Wars (Nov) 59,95
- Wario Land 2 64,95
- Worms Armageddon (Nov) 59,95
- Yoda Stories (Nov) 64,95
- Zelda: Links Awakening 64,95

Theo KRANZ VERSAND

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

10 Jahre

PLAYERS CHOICE

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

NINTENDO 64

- Beetle Adventure Racing 29,95
- Bust A Move 3 49,95
- Dark Rift 29,95
- F-Zero X 59,95
- Hexen 19,95
- Nagano Winter Olympics 29,95
- NBA Jam '99 39,95
- NFL Quarterback Club '99 29,95
- NHL Breakaway Hockey '99 29,95
- Tetrisphere 79,95
- Twisted Edge Snowboarding 69,95
- WCW Revenge 39,95
- WipeOut 64 29,95
- Int. Superstar Soccer 64 29,95
- Hybrid Heaven 99,95
- Star Wars Racer 99,95
- NHL Pro '99 99,95
- Bust A Move 2 29,95
- Silicon Valley 39,95
- Int. Superstar Soccer '98 29,95
- Charles Blast's Territory 49,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL“ SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG“ NICHT BERÜCKSICHTIGT!

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 3545235

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

Snow Surfers

Dreamcast Fun-Sports Der heiß ersehnte Cool-Boarders-PAL-Einstand.

Lange ist es nicht mehr hin, bis sich die ersten Boarder-Gruppen in das diesjährige Saison-Opening stürzen. Die Zocker unter euch, denen ein virtueller Schneeritt lieber ist als ein gesundheitsgefährdender Sturz in die Pipes der Alpen, werden nun auch endlich mit dem Genre-Klassiker schlechthin bedient. Die NTSC-Version von Cool Boarders Burrn! wurde kurzerhand in Snow Surfers für den PAL-Markt umbenannt, und schon kann es losgehen. Anfangs wählt ihr zwischen sieben Boardern mit all ihren Stärken und Schwächen

in den Punkten Geschwindigkeit und Sprungkraft. Für jeden Brettartisten stehen neun Boards und zwei verschiedene Outfits zur Verfügung. Nachdem ihr einen Boarder bzw. eine Boarderin ausgewählt habt, dürft ihr starten. Wahlweise begeht ihr euch zum Free-Riden oder in die Super-Pipe. Für jede der beiden Disziplinen ist lediglich eine Strecke befahrbar, während die restlichen sechs Kurse wie auch die zweite Pipe erst noch erspielt werden müssen. Ein recht eng bemessenes Zeitlimit sitzt euch beim Free-Riden im Nacken, so dass



Backflip: In der Super-Pipe werdet ihr voll gefordert. Ihr müsst Tricks ohne Ende performen, um eine gute Wertung einzuheimsen.



Highspeed-Grab: Bei mehr als 100 km/h noch die Zeit für Tricks zu finden! Hut ab!



Men in Black: Selbst im Smoking dürft ihr über die eisigen Pisen brettern, um das vorgegebene Zeitlimit zu schlagen.

ihr euch für eine gesunde Mischung aus Tricks und Speed zu entscheiden habt. Schafft ihr nun wiederum einen neuen Highscore in einer der drei Kategorien Tricks, Zeit oder Gesamtwertung, werdet ihr entweder mit neuen Boards, neuen Boardern, Strecken oder auch Outfits belohnt. Der Zweispieler-Modus überzeugt mit der witzigen Idee, bei gut performten Tricks den Screen des Kontrahenten mehr und mehr zu verkleinern, um diesen hiermit zu bestrafen. Die ab und an auftauchenden Slowdowns

der NTSC-Version wurden fast völlig ausgemerzt. Der technische Rahmen wirkt folglich noch einen Tick überzeugender als im Original. (Mario)

Dreamcast

Hersteller: UEP-Systems
Fakten: 9 Strecken, Vibration-Pak
Erscheint: 4. Quartal

Erster sehr gut Eindruck

World Wide Soccer 2000

Dreamcast Sport Sega schickt einen Soccer-Titel in den Kampf gegen UEFA Striker.

Noch bevor uns Sega mit Virtua Striker 2000 beehrt, schickt die hauseigene Sports-Abteilung einen anderen, simulationslastigeren virtuellen Kicker aufs Feld. WW Soccer 2000 gibt euch die Möglichkeit, in nahezu allen weltbekannten Stadien des Fußball-Globus, zum Beispiel dem Olympiastadion in München, aufs Feld zu laufen. Hierzu wählt ihr aus allen wichtigen europäischen Ligen eine beliebige Mannschaft, um den Kontrahenten richtig einzuzehnen. Ferner sind japanische ebenso wie etwa amerikanische Profi-Teams vertreten, so dass wohl niemand auf

sein Lieblingsteam zu verzichten braucht. Wie in jeder annehmbaren Soccer-Simulation seid ihr mit technischen Kabinettstückchen, wie Fallrückziehern, Brustannahmen und Hackentricks sowie fulminanten Flugkopfbällen, reich gesegnet. Schließlich bleibt euch nur noch die Qual der Wahl, euch für einen von insgesamt neun Modi zu entscheiden. Neben einem Arcade-Wettbewerb sind ferner auch nationale Meisterschaften, internationale Kicks bzw. vielerlei eigens zusammengestellte Pokal-Competitions spielbar. Wem dies noch nicht genügt, der darf sich



Glanzparade: Mit einer akrobatisch anmutenden Leistung lenkt der Goalie die Pille gerade noch ins rettende Seiten-Aus.

auf dem virtuellen Bolzplatz nach allen Regeln der Fußballkunst austoben und nach Herzenslust Freistoß-Varianten einstudieren sowie Elfmeter schießen, aber auch einfaches Passspiel betreiben. Grafisch sollten dennoch einige Verbesserungen vorgenommen werden, da die Kicker noch etwas klein geraten sind und nicht gerade verschwenderisch modelliert wurden. Sollte Sega Sports noch ein wenig an der zu niedrigen Spielgeschwindigkeit feilen, könnte uns im Laufe des nächsten Jahres ein ernsthafter Konkurrent für UEFA

Striker, den momentanen Vorzeigekicker für Segas Dreamcast, ins Haus stehen. (Georg)



Und tschüss: Ein leicht übertriebener Einsatz genügt, und ihr betrachtet das Spielgeschehen vom Platzrand.



Daneben gefischt: Der Keeper hat wohl mit der tiefstehenden Sonne zu kämpfen, denn der Ball geht an den Händen vorbei ins Netz.

Dreamcast

Hersteller: Sega Sports
Fakten: VMU, Vibration-Pak
Erscheint: tba.

Erster gut Eindruck



Gut gesidelt: Zwar schon ihr nicht gerade euer Arbeitsgerät, doch macht ein Grind optisch einiges her.



Combo-Wahn: Je mehr feine Moves aneinander gereiht werden, desto höher fällt die Bewertung des Runs aus.

Cool Boarders 4

PlayStation Fun-Sports Der virtuelle Bretterspaß geht in die vierte Runde.

Alljährlich versorgen uns die Sony-eigenen 989 Studios mit einem Update ihrer Cool-Boarders-Reihe. Bislang stellte Teil 3 zweifelsohne das Beste dar, was im Bereich der Snowboard-Games auf dem Markt erhältlich ist. Auch der neuste Ableger macht keine Ausnahme und schließt nahtlos dort an, wo der Vorgänger aufgehört hat. Spielspaß pur ist angesagt, und dies glücklicherweise ohne verheerende Blessuren in Kauf nehmen zu müssen.



Stylish: Gut gegrabt ist halb gewonnen. Nur einwandfrei ausgeführte Tricks bescherten euch die begehrten Punkte und Medaillen.

Spielablauf: Freispielen lautet die Devise

Wie bereits in den Vorgängern stehen euch anfangs in allen Belangen, seien es die zur Verfügung stehenden Boarder und Boards oder die Pistenauswahl, relativ wenig Möglichkeiten offen. Mit Vermont und Colorado sind lediglich zwei Schauplätze von Anfang an befahrbar. Hier dürft ihr euch nach allen Regeln der Boarder-Kunst austoben. Egal ob ihr nur zu Trainingszwecken den Berg hinuntercarvt, oder aber euer Glück in einem der Einzelwettbewerbe sucht, erneut stehen euch hier die bekannten Events, nämlich Downhill, Slope-Style, Halfpipe, CBX, je ein Special sowie der Big-Air-Contest, zur Auswahl. An bekannten Ridern wurde diesmal im Gegensatz zum Vorgänger auch nicht gespart. Unter anderem dürft ihr vir-



Halfpipe: Wer bereits die Vorgänger geockt hat, findet sich ohne Probleme zurecht.

tuell in die Haut des Jimmy Halopoff neben anfangs drei anderen Brettartisten schlüpfen. Der Schwerpunkt liegt auf dem Gewinnen der einzelnen Competitions. Gelingt dies, so schaltet ihr nach und nach die anderen zur Verfügung stehenden Hügel frei, um dort euer Glück im kalten Element zu suchen.

Technik: Gewohnt gut

Die 989 Studios schafften es auch diesmal, optisch durchdachte Streckenprofile zu kreieren, um euch das Herunterschubben am Hang aufregend zu gestalten. An Abwechslung mangelt es den einzelnen Pisten wahrlich nicht, denn diese sind nur so gespickt mit Rails, Big Airs, Tables, schlicht mit fast allem, was der wahre Rider für einen perfekten Tag braucht.

Erster Eindruck: Cool Boarders rules

Nicht alleine durch die neuen Strecken überzeugt CB4 auf ganzer Linie. Endlich dachte man daran, Weltklasse-Fahrer einzubauen und schafft hierdurch ein größeres Motivationspotential als mit namenlosen Gesichtern. (Mario)



CBX-Modus: Der Boarder-Cross wurde kurzerhand in CBX umbenannt, wobei ihr auch wieder mit Fausteinsatz vorankommen könnt.

Öffnungszeiten FUN Versand

Mo.-Fr. 10-20, Sa. 10-17 Uhr Tel.: 0821/ 5677758

Vorbestellung wird zuerst befreit! Fax.: 0821/ 5677753

Weitere nicht aufgeführte Titel a. A.: E-Mail: uwe.kuwers@ra-city.de

Wöchentlich erneuert Internetseite: <http://home.a-city.de/uwe.kuwers>

- Dreamcast deutsch + Pad + Modem + Palkabel 494,90
- Dreamcast jap. + Pad + Spannungswandler 494,90
- Dreamcast us + Pad + Modem + NTSC Kabel 649,90
- Dreamcast jap. gebraucht + Pad + Somic o. Pen 309,90
- RGB Kabel 34,90 + S-VHS Kabel 39,90
- Memory Card VMS, Joypad, Vibration Pack je 59,90
- VGA Box für PC Monitor 139,90 / Jam für PC 124,90
- Game Gun, Keyboard je 59,90 / Arcade Stick 99,90 / Lenkrad 104,90
- House of the Dead 2 + Game Gun, Get Bass Fishing + Angel je 159,90
- Toy Commander, Power Stone, Virtua Fighter 3, Suzuki Allstar Racer Godzilla, Aero Wings, Trick Style, Snow Surfers, WWF Am! je 89,90
- Blue Stinger, Racing Simulation 2, Somic Adventure je 94,90
- Sega Rally 2, Incoming, Super Speed Racing, Incoming Ready 2 Rumble, Pen Pen., Speed Devils, Marvel VS Capcom Dynamite Cop, Giant Gram Pro Wrestling, Tokyo Highway Battle Millen, Soldier, Buggy Heat, Tetris 4D., Puyo Puyo Hydro Thunder je 99,90
- Japanische Titel:** Air Force Delta King of Fighters 99, Streetfighter Zero 3, Cool Boarders je 119,90
- Zombie Revenge, Crazy Taxi, Shemue, Frame Grilde Christmas Landers us., Evolution us., Soul Calibur auf Anfrage: Code Veronica, Warsaw, Castlevenia Soul Fighter, Gauntlet Legends je 129,90
- je 139,90

- Playstation** Dualshockpad 239,90
- Länderschumpbau us.japad 60,90
- Password Card (Schummelmodul) 29,90
- RGB Kabel, Link Kabel je 19,90 / Multiplayeradapter Memory Card 9,90 / bei 3 Memory Cards 24,90
- Memory Card org. transp. 24,90 / Cobra Lichtpistole Dualshockpad org. 54,90 / Dualshockpad schwarz 39,90
- Joyboard mit Microschaltern 24,90 / Padverlängerung Heart of Darkness, Final Fantasy 7, Tekken 3, C&C 2 Ahndra, Abe's Exodius, Gran Turismo, Super Pang Metal Gear Solid, Crash Bandicoot 3, Breath of Fire 3 Bomberman, Gungage, Airmants, Ray Man 2, Gex 3, Crse 2 Silent Hill, Ape Escape, Drivers., Need for Speed 4 Formel Eins 99, Master of Monsters, Spyro 2 Wipe Out 3, Tomb Raider 3, Virtua-Rally 2, WWF Attitude NBA Live 99, NHL 99, FIFA Soccer 2000, Rce, Simulation 2, Shadow Man, R-Type Delta je 89,90
- Final Fantasy 8, Dino Crisis, Soul River, Medal of Honor je 99,90
- Dino Crisis us., Final Fantasy 8 us., Soul of the Samurai us. je 119,90
- Legend of Mana jap., Resident Evil 3 us., Jade Cocoon us. Sirkidon 2 us., Final Fantasy (4,5,6) Anthology us. je 149,90
- auf Anfrage: Koudelka jap., Gran Turismo 2, Tomb Raider 4, 24 h Lee Mans, Fighting Force 2

- Nintendo 64** + Pad + Palkabel 199,90
- RGB Kabel 29,90 / Memory Card org. 34,90
- Rumble Pack 19,90 / Expansion Pack org. 64,90
- Vibration Pack + 1 MB Memory Card 49,90
- Joypad org. in 6 Farben 54,90 / Joypadverlängerung Star Wars Rogue Squadron, Forsaken, NBA Hang Time Mario Kart, Wave Racer, Lylat Wars je 69,90
- Banjo Kazooie gebraucht 49,90 / Turok 2 engl., Zelda je 89,90
- Rayman 2, Jet Force Gemini, Castlevenia 2 je 109,90
- auf Anfrage: Donkey Kong Country, Gauntlet Legends, Armormes-

- Neo Geo Modul** Pal + Joypad 319,90
- Neo Geo 60 Hz + Joypad + Scarkabel 349,90
- Neo Geo 50/60 Hz umgebaut 399,90
- Umbau 50/60 Hz 49,90 / Art of Fighting, Blues Journey Fatal Fury 2, Samurai Shodown, ASO 2, Super Sidekicks King of Monsters jap., World Heroes, Cyber Lipje Eightman 119,90 / Art of Fighting 2 159,90
- Agressors Dark Combat, Last Resort, Robo Army Super Sidekicks 2, King of Monsters 2, Baseballstars 2 je 179,90
- Top Hunter, Sengoku 2 je 209,90 / Fatal Fury 3 279,90
- Samurai Shodown 2 für 259,90 / Sam. Spirits 2 jap. Samurai Spirits 3 für 369,90 / Art of Fighting 3 jap. auf Anfrage: King of Fighters 99 689,90

- Neo Geo CD** Neo Geo CD 60 Hz + Pad + Scarkabel 349,90
- Neo Geo CD 50/60 Hz + Länderschup us.jap. schaltbar 399,90
- Umbau 50/60 Hz + 1 Ländersprache us.jap. schaltbar 69,90
- Art of Fighting 3, Samurai Shodown 4, Real Bout Fatal Fury Savage Reign, Metall Slug je 119,90
- Ninja Commando, Top Hunter, Super Sidekicks 2 ADK's Variety Soft, Sam. Shodown 3, Fatal Fury 3 je 99,90
- Art of Fighting 2, Last Resort, Robo Army, Aero Fighters 2 Mutation Nation, King of Monsters 2, Samurai Shodown 2 je 89,90
- Puzzle Bobble, King of Fighters 94, Sam. Shodown je 59,90
- World Heroes 2, View Print, ASO 2, Fatal Fury Special Super Sidekicks 2, Windjammers, King of Fighters 95 je 79,90

- Neo Geo Pocket Color** Handheld 159,90
- Biomotor Unicorn (RPG), Cherry Master, Mystery Bombs Crush Roller, Dragon's Wild, Bust a Move je 74,90
- Metal Slug, King of Fighters, Fatal Fury, Sam. Shodown 2 je 79,90

- PC Spiele** Age of Empires 2, Outcast, System Shock 2 Unreal Tournament, Dungeon Keeper 2, C&C 3 je 79,90
- auf Anfrage: Diablo 2, Quake 3, Wheel of Time je 88,80

- Mega Drive** 50/60 Hz + Länderschup schaltbar + Pad 119,90
- RGB Kabel 34,90 / Thunderforce 3 us 79,90 / Truxton 59,90
- Pad 19,90 / Arcade Stick 34,90 / Arcade Stick mit 6 Button's 49,90
- Double Pro Fighter** für MD + SN Sicherheitscopy 24 Bit 599,90
- Super Nintendo** 50/60 Hz + Pad 119,90 / Um. Adapter 29,90
- RGB Kabel 29,90 / Multiplayer Adapter 39,90

- 3DO Spiele:** Joypad, Gex, Fifa Soccer, Myst, Space Ace Total Eclipse, Need for Speed, Music Sampler je 19,90
- Road Rash, Rebel Assault, Theme Park je 29,90
- Return Fire + Zusatz CD Wing Commander 3, D Samurai Shodown, Space Hulk je 39,90

- PC - Engine Spiele:** Dungeon Explorer jap. 59,90
- Cyber Core jap., Download jap., Bonk's Revenge us. je 39,90

- Figuren:** Curse of the Spawn, Movie Maniacs Resident Evil 2, Mario Kart, Metall Gear Solid Figur je 32,90
- Tomb Raider, Descator je 54,90
- Legacy of Kain, Lola, Dungeon Keeper je 89,90

- Ankauf von Neo Geo Modul sowie CD (Spiele)** Dreamcast, PC- Engine, Turbo Duo sowie LT Sega Nomad, Turbo Express GT jeweils Handheld!

Alle Preisangaben sind in DM!
Irrtümer vorbehalten! Angebote solange Vorrat reicht!
 Bestellung vor 15 Uhr wird am selben Tag versendet!
 Ankauf nur nach Absprache!
Absolut seriös! Bei angekaufter Ware wird alles überprüft!
 Umgehend wird das Geld auf ihr angegebenes Konto überwiesen!
Adresse aber kein Ladenverkauf!
 Fun Versand/ Kuwers Uwe/ Goethestr. 9/ 86161 Augsburg

PlayStation

Hersteller: 989 Studios
 Fakten: 30 Pisten, Dual Shock, Analog
 Erscheint: 1. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck

Evolution

Dreamcast Rollenspiel Das erste Rollenspiel für den Dreamcast! Darauf hat die Sega Fangemeinde mit Sehnsucht gewartet.

Man könnte sagen, das Genre des Rollenspiels existiert so lange wie die erste Sega-Konsole. Dementsprechend groß ist natürlich die Schar der Fans, die sehnsüchtig auf neues Futter für ihre Konsole warten. Diesen Engpass weiß Ubi Soft geschickt auszunutzen und übersetzt Evolution für die deutsche Dreamcast-Konsole. Dieses Japano-Rollenspiel erinnert von seinem Grafik-Design sehr stark an Final Fantasy VII, allerdings bewegt man sich hier nicht mehr durch vorgerenderte Hintergründe. Durch die immense Power der neuen Sega-Hardware ist es

möglich, die gesamte Kulisse komplett dreidimensional darzustellen. Bei diesem klassischen Rollenspiel erforscht ihr mit eurer Party riesige Dungeons, welche von allerlei fiesem Getier bewohnt werden. Trefft ihr auf eines der aggressiven Wesen, tragt ihr den Kampf rundenbasierend aus. Hierbei stehen euch bis zu drei Charaktere zur Verfügung, welche den Widersachern mit verschiedenen Attacken einheizen. Damit eure Helden nicht den frühen Tod sterben, könnt ihr euch in den Städten mit diversen nützlichen Gegenständen eindecken. Der Spielablauf ist nicht



Attacke: Mit der Bratpfanne gegen Riesenmäuse! Witzig ist Evolution allemal.

revolutionär, aber altbewährt. Mit eurer Party zieht ihr von einem Dungeon zum anderen und erforscht die verschiedenen Welten. Hin und wieder trefft ihr auf große Städte, in denen ihr neue Informationen sammelt und euch mit besserem Equipment ausstattet. Stellt ihr euch in den Dialogen mit den Bewohnern geschickt an, schließen sich eurem Helden-trupp neue Leute an. Wenn ihr die großen Dungeons durchstreift, besteht ein weiterer Vorteil darin, dass ihr die Gegner auf der Karte seht und somit dem Kampf gezielt aus dem

Weg gehen könnt. Grafisch gibt es an Evolution nichts auszusetzen, jedoch erinnert das Aussehen der Charaktere eher an langstielige Lutscher als an Videospielden. (Swen)



Aggressiv: Die Mimik der Comic-Charaktere ist bei den Dialogen besonders ausgeprägt.



Orientierungslos: Auf der riesigen Oberweltkarte kann man sich leicht verlaufen.

Dreamcast

Hersteller: Ubi Soft
Faktoren: 5 Charaktere
Erscheint: Dezember

Erster gut Eindruck

NFL2K

Dreamcast American Sports Segas Dreamcast schlug in Amerika ein wie eine Bombe. Wir nehmen einen der Gründe unter die Lupe.

In den USA ist NFL2K seit einigen Wochen auf dem Markt. Dort war der Titel dermaßen erfolgreich, dass sich Sega entschloss, selbst im "Football-feindlichen" Europa den Titel zu veröffentlichen. Aus diesem Grund wollen wir euch das Game natürlich nicht vorenthalten. NFL2K wurde nicht nur für reinrassige Fans des Sports entwickelt, sondern auch für Einsteiger. Die Tutorial-Option beschreibt euch während der Aktionen auf dem Feld, welcher Spielzug gerade aktiv ist, welche Abwehrstrategien es gibt, schlägt Alternativen vor und so weiter. Alle NFL-Teams (und All-Star-Mannschaften) verhalten sich wie in der Realität. Sie haben ihr eigenes Playbook (mannschaftstypische Spielzüge) und alle Spieler, samt Num-

mer und Namen. Da macht es richtig Spaß, mit Dan Marino von den Miami Dolphins die weiten Pässe rauszufeuern! Kommt es zur Spielzugauswahl, überzeugt NFL2K durch eine bisher noch nicht dagewesene Übersichtlichkeit. Die Spielzüge werden nämlich nicht wie früher in kleinen Icons eingebildet, sondern die Laufwege und Passruten direkt auf das Feld projiziert. Wer gegen einen menschlichen Gegner spielt, der darf diese Option übrigens auf das VMU-Display umstellen. Man hat immer das Gefühl, bei einem richtigen Football-Match dabei zu sein. Sega Sports hat ein fast perfektes Sportspiel hingelegt, das für die europäische Version kaum geändert werden muss. Die Grafik ist so überzeugend, dass in der



First Down! Davis gibt alles, um einen neuen ersten Versuch für seine Broncos zu ergattern. Geniale Animationen, hat aber leider nicht gereicht!

Redaktion eine förmliche Euphorie ausbrach und wir uns während einer Vierspieler-Session fast live dabei fühlten. Das mag in erster Linie an den authentischen Bewegungen der Spieler liegen, die sich kaum von den "echten" Jungs unterscheiden. Dazu kommt eine perfekte englische Sprachausgabe, die wie aus einem Guss während des kompletten Spiels aus den Boxen schallt. Gelingt dem Quarterback ein guter Spielzug, wird dies von den Kommentatoren gewürdigt. Patzt er, gibt es schon mal einen Scherz auf des Spielers Kosten. Nicht zu vergessen ist die geniale Soundkulisse mit

Zwischen- und Schlachtrufen und dem herzerreißenden Stöhnen der Akteure. Es bleibt nur zu hoffen, dass Sega of Europe dieses Traumspiel bei der PAL-Konvertierung nicht verhunzt. (Swen)

Dreamcast

Hersteller: Sega Sports
Faktoren: 41+ Mannschaften, VMU, Vibration-Pak, Vierspieler-Modus
Erscheint: 2000

Erster super Eindruck



Monster-Tackle: Die D-Line von Miami hat sich in diesem Jahr stark verbessert.



Fernsehübertragung: Nach jedem Spielzug wirkt die Kameraführung wie im TV.



Heiß und fettig: Die glühend heißen Stäbe des Küchengrills solltet ihr mit eurer Spielfigur tunlichst meiden.



Boxengasse: Die Größenverhältnisse der erfolgreichen Vorgänger sind zur allgemeinen Belustigung beibehalten worden.



Computerwelten: Durch die liebevoll gestalteten Rennkurse und die Miniatur-Spielfiguren behält Micro Maniacs sein sehr eigenes Flair.

Micro Maniacs

PlayStation Rennspiel Bei der Fortsetzung ihrer Kult-Reihe **Micro Machines** gehen die Recken des britischen Softwarehauses neue Wege, und zwar zu Fuß.

Noch vor ein paar Jahren waren die Namen Micro Machines und Codemasters so eng miteinander verbunden wie Dick und Doof, und der im Multiplayer-Modus äußerst kultige Fun-Racer galt als Aushängeschild der Inseltruppe. Mit Erfolgstiteln wie Colin McRae oder TOCA haben sich die Engländer inzwischen neue Standbeine geschaffen und erweitern ihre Produktpalette zunehmend auch in andere Spielgenres hinein. Frei nach dem Motto "Besinne dich auf alte Tugenden" erlangt jedoch das ehemalige Zugpferd anno 2000 die Ehre eines mittlerweile dritten Sequels. Doch wo sind die kunterbunten Miniaturflitzer geblieben, mag sich der eingessessene Fan bei Betrachtung der Screenshots fragen. Ganz einfach, sie sind dem Rotstift zum Opfer gefallen und wurden schlicht wegrationalisiert. Die insgesamt zwölf Charaktere in Micro Maniacs sind nämlich zu Fuß auf den 32 im und um das traute Einfamilienhaus

herum angesiedelten Kursen unterwegs. Dem Spielspaß tut diese Änderung jedoch keinen Abbruch, zumal sich die Programmierer beim Design der Extrawaffen, mit denen man die Konkurrenz das Fürchten lehren darf,



Gigantische Haustiere: Ob diese Katze wohl aufwachen und euch um den Kurs jagen wird? Wer weiß?

besondere Mühe gaben. So wirbelt der eine wie ein Tornado um seine eigene Achse, um sich den Weg freizuräumen, während ein anderer kurzerhand sämtliche Verdauungsgase zu Hilfe nimmt und hartnäckigen Verfolgern das Leben und Atmen schwer macht. Also sollte uns mit Micro Ma-

niacs ein ebenso gelungenes Party-Spiel ins Hause stehen, wie man es von der Micro-Machines-Serie gewohnt war. (Mario)



Somewhere over the rainbow: Solch farbenprächige Darstellung eines Regenbogens weist darauf hin, dass die Grafik-Engine auf den modernsten Stand gebracht wurde.

PlayStation

Hersteller: **Codemasters**
 Fakten: **12 Spielfiguren, 32 Kurse**
 Erscheint: **1. Quartal 2000**

Erster sehr gut Eindruck

...wohl den falschen Code aktiviert ...?!

PSX XPLODER FX
 - die ultimative Cheat-Cartridge
 On-Screen-Cheatfinder
 - Movieplayer (mit Vorschau)
 - Updatefähig
 - Cheatfile mit über 2000 Codes
 - Virtual Memory System

DM 99.95



Stets aktuelle Codedatenbank im Internet!



empf. VK
 Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

BLAZE



VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111 und BIENENGRÄBER Tel. 0 60 27 / 9 77-0, Fax: 0 60 27 / 9 77 33/34

WWW.THQ.DE

be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1998 NHL. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used by Electronic Arts in the United States and/or other countries. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS. All sponsored products and company names, brand names and logos are the property of the respective owners. All rights reserved. EA SPORTS is an Electronic Arts™ brand. © 1999 NFLP. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other (NFL-related marks) are trademarks of the National Football League. Officially Licensed Product of the National Football League. Nintendo Co., Ltd.

Grudge Warrior

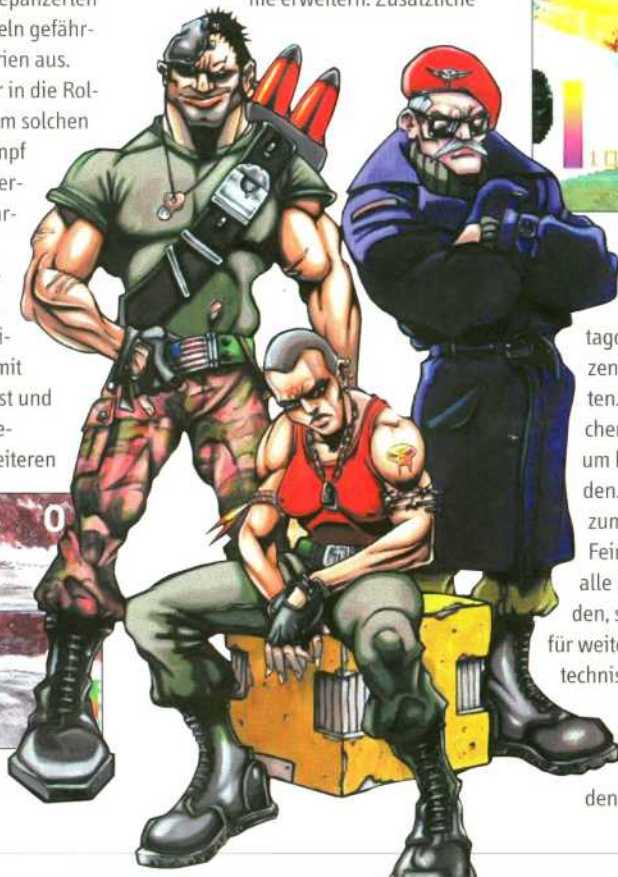
PlayStation Rennspiel Telstars futuristischer Action-Titel führt euch in ein beklemmendes Endzeitszenario.

Der blaue Planet der Zukunft wird von zwölf rivalisierenden Banden beherrscht. Diese tragen in gepanzerten und stark bewaffneten Vehikeln gefährliche Kämpfe um ihre Territorien aus. Natürlich schlüpft der Spieler in die Rolle eines Soldaten, der in einem solchen Boliden in den virtuellen Kampf zieht. Jede der zwölf Gangs verfügt natürlich über einen Fahrzeugtypen, der in einigen Spezifikationen den gegnerischen Panzern überlegen ist. Die Freestyle As beispielsweise besitzen ein Gefährt, das mit einer Ray-Gun ausgestattet ist und eine unglaublich hohe Endgeschwindigkeit erreicht. Im weiteren

Spielverlauf dürft ihr euren fahrbaren Untersatz sogar um sechs Waffensysteme erweitern. Zusätzliche



Für Spaß ist gesorgt: Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm horizontal gesplittet.



Schnelles Ende: Ihr solltet besonderes Augenmerk auf die feindlichen Geschütztürme legen.

Pick-ups schenken dem Protagonisten zudem für einen kurzen Zeitraum besondere Fähigkeiten. Um eure Gegner zu schwächen, müssen in jedem Territorium kleine Aufgaben erfüllt werden. In der ersten Mission gilt es zum Beispiel Generatoren des Feindes zu vernichten. Habt ihr alle Missionen erfolgreich bestanden, sorgt der Zweispieler-Modus für weiteren Langzeitspaß. Auf der technischen Seite wirkt diese sehr frühe Version des Action-Shooters noch nicht sonderlich spektakulär. Ihr steuert den Panzer aus der Third-Person-

Perspektive in bester Vigilante-8-Manier. Obligatorische grafische Features, wie gelungene Explosionseffekte, sich ändernde Wetterbedingungen und Tageszeiten sowie eine fließende Engine, dürfen vom Spielerauge bewundert werden. (Uwe)

PlayStation

Hersteller: **Telstar**

Fakten: **12 Bänden**

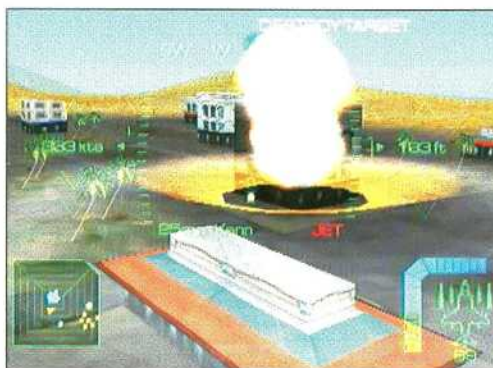
Erscheint: **Januar**

Erster mittel Eindruck





Abwechslungsreich: Bei Eagle One gilt es, gegnerische Ziele zu Land und zu Wasser zu zerstören.



Alles im Blickfeld: Neben der Inboard-Ansicht steht euch eine Außenperspektive zur Verfügung.



Party-Spaß: Im Zweispieler-Modus geht ihr auf Wunsch sogar kooperativ auf Gegnerhatz.

Eagle One

Harrier Attack

PlayStation Shoot 'em Up Infogrames geht in die Luft! Der neueste Titel der Franzosen paart Actiongeschichte mit einem Tick Simulation.

Im Mittelpunkt des neuesten Produktes von Infogrames steht der Senkrechtstarter Harrier. Das Besondere an der Kiste ist, dass er die Stellung seiner Turbinen während des Fluges so verändern kann, dass der Flieger quasi schwebend in der Luft stehen bleibt. Dabei ist es dem Piloten sogar möglich, den Harrier nach oben oder unten zu steuern. Folglich kann der Vogel praktisch überall landen bzw. starten. Dieser Fakt eröffnet der Kriegsführung und natürlich auch dem Piloten eine Vielzahl neuer Strategien im Kampf. Infogrames machen sich dieses Kennzeichen zu Nutze und werden in Kürze eine actiongeladene Flugsimulation veröffentlichen, deren spielerische Vorzüge auf diesen Eigenschaften basieren.

Spielablauf: Größere Spieltiefe als der direkte Konkurrent aus dem Hause Namco

Nachdem ihr vom stimmungsvollen Intro bestens auf die kommenden Geschehnisse vorbereitet wurdet, landet ihr auch schon im Hauptmenü, in dem euch verschiedene Spielmodi zur Verfügung

stehen. Ein außergewöhnliches Feature ist dabei der Zweispieler-Modus, in dem ihr auf Wunsch sogar kooperativ agieren dürft. Gemeinsam verfolgt ihr dann leichte Aufgaben, wie das Erledigen feindlicher Jäger, die in euren Luftraum eingedrungen sind. Natürlich lassen sich zudem auch heiße Gefechte gegeneinander ausführen. Dabei dürft ihr euch sogar für einen anderen Untersatz entscheiden. Der Fuhrpark reicht von der klassischen A10 "Warthog" bis hin zum supermodernen Militärhelikopter. Das Herz der Simulation stellt aber der Einzelspieler-



360-Grad-Überblick: Dank des rechten Analog-Sticks dürft ihr euch während der Luftgemetzeln umsehen.

Modus dar, in dem ihr in die Rolle eines amerikanischen Harrier-Piloten schlüpft. Eine Inselgruppe vor der Küste der USA wird von einer brutal agierenden Terroristengruppe besetzt gehalten. In einer Vielzahl unterschiedlich gearteter Missionen gilt es, die Schurken von den Islands zu vertreiben. So habt ihr gegnerische Flieger vom Himmel zu ballern oder feindliche Kriegsschiffe mit gezielten Raketenanschüssen zu versenken. Dabei steuert ihr den Vogel mit der linken Analog-Einheit und schaut euch mit dem rechten Stick um.

Technik: Gehobener Durchschnitt

Im Vergleich zum direkten Konkurrenten Ace Combat 3 wirken die Landschaften bei weitem nicht so detailliert und hochauflösend. Die 3D-Engine kann hingegen in puncto Geschwindigkeit locker mithalten. Mängel wie eine unkonstante Framerate oder störender Landschaftsaufbau lassen sich ebenfalls nicht erkennen. Lobenswert ist auch die durchdachte Padbelegung, dank der der virtuelle Pilot



Feuer und Flamme: Nachdem eine Mission beendet wurde, lassen sich die Höhepunkte noch einmal in Ruhe genießen.

bereits nach wenigen Trainingsminuten voll ins Kampfgeschehen einsteigen darf.

Erster Eindruck: Ernst zu nehmen-der Ace-Combat-Konkurrent

Ein erster Probeflug der noch frühen Harrier-Version beweist, dass uns eine echte Shooter-Perle bevorstehen könnte. Die Missionsvielfalt scheint wesentlich abwechslungsreicher zu sein, als es bei Ace Combat 3 der Fall ist. Zudem macht es aufgrund der logischen Padbelegung einfach Spaß, das Fluggefährt durch die Lüfte zu steuern. Werden die kleinen technischen Schönheitsfehler der Vorversion bis zum Release noch beseitigt, könnte Eagle One sogar die 85er-Wertungsmarke knacken. (Uwe)



Wie in der Tagesschau: Im Intro werden euch eure Flugvehikel präsentiert.

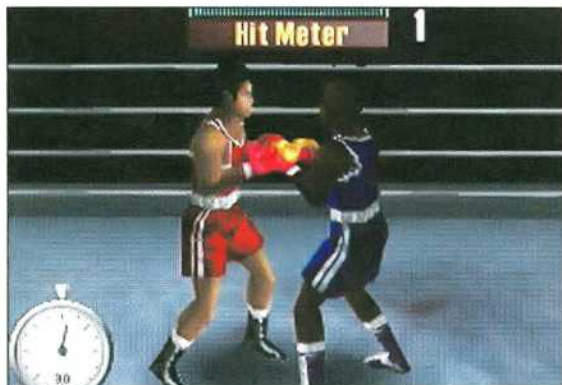


Welchen Flieger hättet ihr denn gern? Neben dem Harrier steuert ihr im Spielverlauf eine F16, den Raven Stealth-Jet oder einen Kampfhelikopter.

PlayStation

Hersteller: Infogrames
 Plattform: Analog, Dual Shock
 Erscheint: 1. Quartal 2000

Erster sehr gut Eindruck



Sportlich: Beim Training könnt ihr eure Leistungen im Ring verbessern.



Editor: Hier könnt ihr euch euer eigenes Boxerprofil erstellen und anschließend ins Training wechseln.

Knockout Kings 2000

Nintendo 64 Sport Beim Fight um die Weltmeisterschaft gibt es keine Gnade. Electronic Arts schlägt den Gong zum Titelkampf.

Was kommt dabei heraus, wenn man die besten Boxer aller Zeiten in einem Computerspiel vereint? Richtig: Knockout Kings 2000. Endlich kümmert sich Electronic Arts wieder um diese vernachlässigte Sportart, die mit Knockout Kings 2000 ihr Debüt auf dem Nintendo 64 feiert. Um diesem Sportspiel eine besondere Atmosphäre zu verleihen, hat es EA geschafft, rund 25 original Kämpfer aus der Boxliga zu verpflichten. Ob mit Lennox Lewis oder Evander Holyfield, der Fight um den Titel dürfte sehr interessant werden. Damit man eine gewisse Langzeitmotivation hat, kann man auch einen individuellen Charakter zusammenstellen. Anfangs bestimmt man sein Äußeres. Hierbei können, je nach Belieben, verschiedene Gesichtszüge, Haareile und der Körperbau konstruiert werden. Ist das Aussehen des Boxers komplett, sollten noch einige Vorbereitungen getroffen werden, bevor es in den Ring geht. Wie bei jedem guten Sportler, braucht man erst einmal einige Trainingsstunden, um die persönlichen Leistungen zu verbessern. Sind diese auf Vordermann gebracht, beginnt der erste Fight. Mit vielen verschiedenen Punches, Uppercuts und Blocks sollte man versuchen, die

Birne des Gegners möglichst weich zu klopfen. Hierbei darf man aber die eigene Schlagpower, die nach mehreren Schlägen erst wieder regeneriert werden muss, nicht außer acht lassen. Geht die Energie des Widersachers zu Ende, setzt man zum Knockout an. Ist die Kondition des Kämpfers aber ausgezeichnet, steht er nach einer kurzen Erholungspause wieder auf den Beinen. Was bei diesem Spiel besonders beeindruckt, sind die realistischen Gesichtszüge der Kämpfer. Vor allem das Ebenbild von Muhammad Ali ist dem Original wie aus dem Gesicht geschnitten. Auch der Bewegungsablauf der Sportler sieht sehr realistisch aus. Mit der neuesten Motion-Capturing wurden die Bewegungen auf das Spiel übertragen. Die Soundkulisse zieht einen ebenfalls in ihren Bann.

Schon nach wenigen Minuten im Ring hat es den Anschein, als würde man selbst um den Titel kämpfen. Mit Knockout Kings 2000 veröffentlicht EA sicherlich eine sehr gute Sportsimulation, mit vielen Qualitäten. Gespannt warten wir jetzt schon auf die endgültige Testversion.



Auswahl: Dank Originallizenz, können zahlreiche Boxer aus der aktuellen Liga ausgewählt werden.



Eingeschenkt: Mit jedem Treffer, den ihr landet, wird die Energieleiste des Gegners ein Stückchen kürzer.



Unsportlich: Aus Versehen tritt Muhammad Ali diesen gerichteten Boxer ins Genick.

Nintendo 64

Hersteller: **Electronic Arts**
 Fakten: **25 Kämpfer, Rumble-Pak**
 Erscheint: **Dezember**

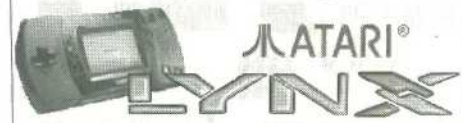
Erster sehr gut Eindruck

Video Game Source

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg
<http://www.konsolen.de>
 Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr
 Tel. (04131)406278



JAGUAR inkl. Spiel -NEU- ab 99 DM
 Neuer Jaguar-Titel: Protector a. A.
 Mehr als 50 Jag-Titel ab Lager lieferbar!



Lynx I oder II -NEU- ab 149,90 DM
 Neuer Lynx-Titel: SokoMania .. 59,90 DM
 Mehr als 80 weitere Lynx-Titel lieferbar!



Nintendo SNES
 US-Konsole -NEU- für 189,90 DM
 Super Mario RPG (US) NEU: 129,90 DM



Nintendo Virtual Boy
 inkl. Spiel ab 139,90 DM
 Software ab Lager lieferbar!



Sega Nomad
 ab 199,90 DM



Sega Game Gear
 -NEU- 169,90 DM
 Software erhältlich!



Sega Saturn
 US-Konsole -NEU- ab 249,90 DM



Sega 32X/Genesis II/III
 PAL/US-Gerät ab 129,90 DM



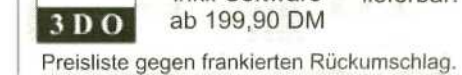
Sega Dreamcast
 US-Konsole & US-Software auf Anfrage!



NEC Turbo Express
 -NEU- für 549,00 DM
NEC Turbo Duo (US) NEU: 549,00 DM
Parasol Stars -NEU-: 129,90 DM



game.com Software auf Anfrage!
game.com -NEU- ab 139,90 DM



3DO Goldstar/Panasonic
 US/PAL-Konsole inkl. Software ab 199,90 DM
 Software ab Lager lieferbar!

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag.

mal ehrlich

Gast-Meckerer Udo, PlayStation Games: So sicher wie das Amen in der Kirche ist auch das alljährliche Tomb-Raider-Abenteuer. Dabei nervt mich die multimediale Omnipräsenz der selbsternannten Videospiele-Queen bereits seit ihrem zweiten Auftreten. Schaltet man den Fernseher auf einen Musik-Kanal, geistert sie in diversen Videoclips herum. Selbst in der Werbung macht sie sich breit und propagiert öffentlich für eine Frauenzeitschrift. Der Kölner Privatsender RTL sendet in seinem täglichen "Nachrichtenmagazin" Explosiv mal wieder eine Story, die von einem 16-jährigen Jungen berichtet, der all seine Geheimnisse nur mit Lara teilt. „Ich würde sie sofort heiraten“, sagt er etwas verstört. Armer Kerl! Die Titelblätter der internationalen Presse zielt die Pixel-Frau ebenfalls, und ich frage mich immer wieder warum? Ist es denn nicht viel schöner, eine richtige Frau aus Fleisch und Blut zu bewundern? Ich jedenfalls ziehe es vor, die Krone der Schöpfung in Form einer lebensechten Meg Ryan zu vergöttern. Und die virtuellen Abenteuer? Ich muss zugeben, dass mich der erste Teil der Serie ziemlich gepackt hat. Atmosphäre total! Teil 2 und 3 waren ebenfalls spielerisch klasse, wobei ich das Gefühl nicht loswerde, in jedem Jahr lediglich eine Mission-CD mit neuen Levels zu erhalten, in denen eher die Maße der virtuellen Schönheit korrigiert wurden als die spielerischen Mängel des Vorgängers. Nichtsdestotrotz zeigt auch der vierte Teil der Serie, dass die Tomb-Raider-Abenteuer ein fester Bestandteil der Spiele-Welt sind, der auch in Zukunft die Gemüter der Videospieleler bewegen wird.



Nintendo 64 Rennspiel

Jet Rider 3

Der futuristische Jet-Racer geht in die dritte Runde. Dabei feilte die Software-Schmiede 989 Studios vor allem an der Grafik-Engine, die flüssiger denn je über den heimischen Screen flimmert. Insgesamt bietet euch der Renner elf verschiedene Jet-Biker samt ihrer schwebenden Untersätze. Diese unterscheiden sich natürlich in den obligatorischen Attributen, wie Höchstgeschwindigkeit oder Handling, deutlich voneinander. Zudem fordern die insgesamt sechs anspruchsvoll designten Parcours alles vom Spieler ab. Technisch erreicht Jet Rider ein hohes Niveau. Der Landschaftsaufbau beispielsweise ist nicht erkennbar. Zudem beglücken das Spielerauge viele grafische Feinheiten, wie aufsteigender Rauch oder prasselnder Regen. Im Multiplayer-Mode treten darüber hinaus zwei menschliche Mitspieler bei gesplittetem Screen gegeneinander an. Verläuft alles planmäßig, kommen wir noch in diesem Jahr in den Genuss des Racers.



PlayStation Rennspiel

F1 Racing Championship

Seit April dieses Jahres werkeln zwei Teams des Publishers Ubi Soft an einer Formel-1-Simulation. Eigentlich nichts Besonderes, da die Schmiede bekannt ist für außergewöhnliche Racer dieses Genres. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern wird das im März 2000 erscheinende Rennspiel aber alle Lizenzen der vergangenen Rennsaison besitzen. Zudem stehen euch neben den elf Originalteams samt deren 22 Flitzer natürlich alle 16 offiziellen Formel-1-Pisten zur Verfügung. Um die Authentizität zu steigern, wurden sogar der Boxenfunk, das aktuelle Regelwerk und die fernsehreifen Replays in den Racer implantiert. Derzeit werkeln rund 80 Programmierer an der Fertigstellung des Produktes, das übrigens zu großen Teilen in China entsteht.



Lediglich ein acht Coder umfassendes Team hat seinen Sitz in der "westlichen Welt" (Kanada). Ob F1 Racing Championship aber die hohe Messlatte erreichen wird, die Formel Eins 99 gesteckt hat, lässt sich anhand der ersten Screens natürlich noch nicht sagen.

PlayStation Rennspiel

Runabout 2

Dass Climax nicht nur überdurchschnittliche Rollenspiele entwickelte, zeigte der letztjährige Rennspielkracher Felony 11-79. In der Zerstörungsgorgie durfte so ziemlich alles kurz und klein gefahren werden, was euch in den Weg kam. Für solche destruktiven Aktionen erhielt der Spieler sogar einen Geldbetrag. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich auch beim Nachfolger nicht viel verändert. Euer Ziel ist es, bestimmte Gegenstände zu stehlen und der euch hetzenden Polizei zu entkommen. Dabei zerstört ihr natürlich auch wieder die üblichen Obstacles, wie Wände, Fahrzeuge oder Tankstellen, und sammelt dafür erneut

fleißig Dollars ein. Insgesamt bietet euch der Racer sechs neue Parcours und vier verschiedene Fahrzeuge. Durch erfolgreiches Bestreiten der Aufträge lassen sich wieder Bonusfahrzeuge und -strecken freispielen. Der Titel, der am 18.11.99 in Japan erscheint, wird aller Voraussicht nach im zweiten Quartal in deutschen Landen käuflich zu erwerben sein.



Szenegeflüster

Die schöne Natalie singt für Sega

Toy Commander ist mit absoluter Sicherheit eines der Videospiele-Highlights des Jahres. Um die mehr als 10 Millionen Mark teure Produktion auch musikalisch zu perfektionieren, angelte sich Sega mit der Pop-Formation Blue Nature presents Natalie einen aufgehenden Stern des großen Pop-Himmels. Laut Sega spiegelt die sowohl junge als auch attraktive Sängerin Natalie und ihr Remake-Titel "I won't let you down" den Charme des witzigen Spiele-Hits perfekt wider. Wem das nötige Kleingeld fehlt, die neue Single käuflich zu erwerben, der sollte unbedingt an unserem Gewinnspiel teilnehmen, dank dem ihr eine von fünf handsignierten Maxi-CDs des Acts gewinnen könnt. Zudem warten fünf Exemplare des Spiele-Hits Toy Commander auf euch, die uns ebenfalls freundlicherweise von der Firma Intercord zu Verlosungszwecken zur Verfügung gestellt wurden. Also, nehmt euch einen Stift und eine Postkarte zur Hand, die ihr an folgende Adresse sendet:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Intercord-Gewinnspiel
Franz-Ludwig-Str. 9
97070 Würzburg



Die ersten zehn Einsender gewinnen automatisch einen der Preise der Firma Intercord. Der Einsendeschluss ist der 10.12.1999. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media sowie der Firma Intercord sind von der Verlosung ausgeschlossen.

Das Gruseln geht weiter

Im Dezember erscheint das Comic zu Silent Hill im A4-Comicbook-Format. Auf rund 60 Seiten wird die spannende Story von Silent Hill erzählt. Dabei wurde das Gesamtwerk natürlich komplett ins Deutsche übersetzt.



Schon gehört?

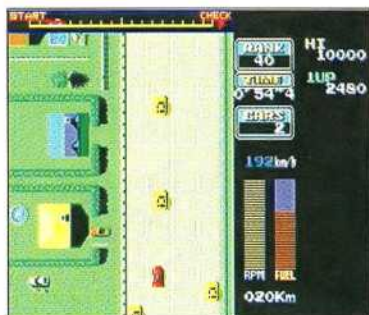
+++ Sony/Japan geht neue Wege: Zum Japan-Launch der PlayStation 2 am 4. März 2000 wird der Konzern auch eine **Verkaufsw Webseite** eröffnen, auf der Interessierte eine PlayStation-2-Konsole sowie die Games direkt bei Sony bestellen können.

+++ Der britische Software-Konzern **Codemasters** kooperiert mit dem Musik-Sender MTV. Erster Software-Titel, der dem Bündnis entspringt, ist der Musik-Generator **MTV Music** für Sonys PlayStation 2 und den Dreamcast. Auch Nintendos Next-Generation-Flaggschiff Dolphin soll Gerüchten zufolge mit einem virtuellen Musikstudio der Schmiede versorgt werden.

+++ Wer keine Lust hat, das Haus zu verlassen, um sich Spiele zu kaufen, sollte mal einen Blick auf die neue **Homepage** der Firma **Games Garden** werfen (www.gamesgarden.de). Hier findet ihr neben einer Liste aktueller Softwarehits auch eine Vielzahl gebrauchter Titel, die ihr ebenfalls in euren virtuellen Einkaufswagen legen könnt.

+++ Gerüchten zufolge werkeln die Entwickler von **Reflections** derzeit an einem Sequel von Driver für die PlayStation. Zudem soll auch eine PlayStation-2-Version von **Driver 3** in der Mache sein, die eventuell bereits Ende kommenden Jahres erscheinen könnte.

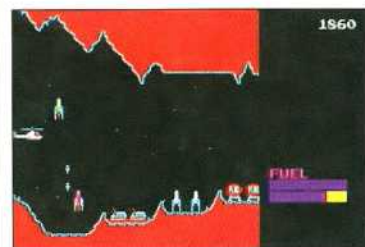
+++ Wenn man einigen fundierten Gerüchten glauben schenken kann, dann hat **Interplay** die Codierung des Titels **Star Trek: Klingon Academy** abgebrochen.



PlayStation Genre-Mix

Konamis 80's Arcade Gallery

Für die **Oldie-Fans** unter euch hat Konami ein Schmankerl parat. Zwar vorerst in einer Japan-Version bietet euch die Sammlung zehn der allerbesten (und allerältesten) Klassiker, die Konami im Angebot hat. Neben den Shootern **Super Cobra** und Gyruss beinhaltet die Kollektion ein frühes Rennspiel, ein paar mehr Ballerspiele und zwei kleine Prügelspiele. Auch einige amüsante **Jump & Runs** dürfen nicht fehlen. Wann genau das Paket in Deutschland erscheint, ist noch nicht raus. Import-Freaks seien gewarnt: Die Arcade Gallery verlangt eine japanische PlayStation.



PlayStation Jump & Run

MediEvil 2

Im September letzten Jahres veröffentlichte die britische Programmierertruppe **Millenium** den Jump&Run-Hit MediEvil. Der Spieler schlüpfte dabei in die Rolle des Skelett-Zombies Sir Daniel Fortesque, der durch mysteriöse Umstände wieder zum Leben erweckt wurde. Es galt, den Protagonisten durch **finstere Welten** zu steuern, die atmosphärisch an die Szenerien der Addams Family erinnerten. Daniel stieß dabei auf eine Vielzahl böser Untoter, deren er sich mit einer Menge verschiedenartiger Todbringer entledigte. Zudem hattet ihr immer wieder knifflige **Denksportaufgaben** zu lösen, die den Spielablauf auflockerten. Dieses spaßige Spielprinzip wurde von den Programmierern auch für das Sequel gewählt. Natürlich nahmen die Coder von Millenium einige **Detailver-**



besserungen vor, die sich vor allem auf die Todbringer des Charakters auswirkten. Es stehen euch nun nämlich viele neue **Waffen** und Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Eine erste Preview-Version, die wir nicht vor dem ersten Quartal nächsten Jahres erwarten, wird zeigen, ob das Sequel lediglich ein Neuaufguss des Hüpfers ist oder ob erneut mit einem Genre-Highlight gerechnet werden kann.



Szenegeflüster

Der tragische Tod eines virtuellen Helden

Die Coder von **Naughty Dog**, welche sich für den Beuteldachs Crash Bandicoot verantwortlich zeichnen, haben sich kürzlich über ihre Zukunftspläne geäußert. Laut Aussagen von **Jason Rubin** werde es keine Rückkehr von Crash auf die **PlayStation 2** geben. Die Gründe liegen vor allem in dem Umstand, dass die Lizenz mit Universal Interactive mit dem letzten Titel ausgelaufen ist. Bestätigt wurde zumindest, dass sich ein komplett **neuer Charakter** in der Mache befindet. Es wird keine zwei ver-



schiedenen Charakter-Designs für die verschiedenen Weltmärkte geben. Die neue Spielfigur wird exklusiv für PS2 entwickelt werden. Dennoch ist nicht damit zu rechnen, die neuesten Naughty-Dog-Abenteuer bereits zum Launch zocken zu dürfen, da man sich bei den Programmierern lieber etwas Zeit gönnt und einen späteren **Release** anstrebt. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt auf den neuen Charakter und seine Abenteuer...

PSX MEMORY Cards ab 6,99 DM
PSX Controller ab 11,99 DM

NEU!

AN-Verkauf, Versand
PSX - NT 64 - SEGA - PC Spiele

Alle Playstation 239,95 DM
TOP-PSX Spiele unter 89,99 DM

Der preiswerte Game Discounter im Land Brandenburg

14542 Werder (H) Am Werderpark an der B 1

FLOPPY SHOP

Bei Fax-Bestellung, Stichwort "Floppy", erhältst Du eine Memory - Card gratis

• Tel. 03327 - 730401 Fax 03327 - 730477 •

PS Shoot'em Up

Colony Wars: Red Sun

Das epische Weltraum-Drama **Colony Wars: Red Sun** geht in seine dritte Schlacht. Dabei soll der Zocker natürlich auf eine Vielzahl spielerischer sowie technischer **Neuerungen**



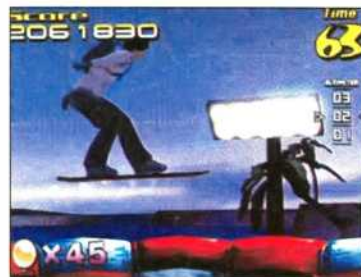
treffen. Der geniale Soundtrack beispielsweise wurde von einem Orchester live eingespielt. Zudem bietet das Sequel eine deutlich größere Anzahl eindrucksvoller Rendersequenzen, die die **Story** des Shooters gekonnt weiterführen. Euch stehen in den Missionen, die euch über fünf Sonnensysteme führen, acht verschiedene **Raumschiff**typen zur Auswahl, die insgesamt mehr als 30 unterschiedliche Waffentypen mit sich führen. Sollte alles planmäßig verlaufen, so werden wir bereits im ersten Quartal des kommenden Jahres in den Gneuss der neuesten Weltraumschlacht aus dem Hause **Psygnosis** kommen dürfen.



PS 2 Geschicklichkeit

Sky Surfers

Ein kurioses Geschicklichkeitsspiel kommt aus dem Hause **Idea Factory**. Vor dem Start habt ihr euch für einen von drei unterschiedlichen Charakteren zu entscheiden. Dieser harte Bursche wird anschließend mit einem **Snowboard** ausgerüstet und in ein Flugzeug gesteckt. Schnell noch den Fallschirm umgeschnallt und bei einer Höhe von etwa 1500 Metern wird das **Flug**gefährt durch die offene Tür verlassen. Während der etwa **70-minütigen Flug**phase gilt es nun, diverse Moves auszuführen, für die ihr mit einer entsprechenden Punktzahl bedacht werdet. Die Kameraperspektive lässt sich zu jeder Zeit des Spektakels frei bewegen. Erste Screenshots belegen, welch



großes Potential in dem Titel, der ein wenig an **Pilotwings** erinnert, steckt. Erscheinen soll **Sky Surfer** gleichzeitig mit der PlayStation 2 am 4. März kommenden Jahres.

PlayStation Action-Adventure

Countdown Vampire

Die Macher des Klassikers **Dragonball**, die Softwareschmiede **Bandai**, werkeln derzeit an einem Horror-Thriller im Stile von **Resident Evil 1**. Die Handlung beginnt im **Desert-Moon-Hotel** am Abend der Jahrtausendwende. Ein **Feuer** bricht aus und die **Sprengkernanlage** verrichtet sofort ihren Dienst. Doch statt Wasser verströmt sie eine eklige Masse, die die Menschen, die sich im Hotel aufhalten, zu blutrünstigen Zombies mutieren lässt. Eure Aufgabe ist es nun, schnellstens ein Gegenmittel zu finden, dank dem ihr die schrecklichen Veränderungen rückgängig machen könnt. Dabei müsst ihr euch natürlich einer immensen Gegnerschar erwehren, die sich mit schlagkräftigen Waffen vom Bildschirm putzen lässt. Grafisch erinnert das Abenteuer ebenfalls an die berühmte **Resident-Evil-Serie**. Alle Backgrounds wurden komplett vorge-rendered und mit animierten Details versehen. Der Erscheinungstermin für Deutschland steht leider noch nicht fest. Wir hoffen jedoch, dass der Horror-Thriller schon bald PAL-Gefilde erreichen wird.



Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

1. Formel Eins 99
2. Final Fantasy VIII
3. Star Wars - Episode I
4. Driver
5. Tony Hawk's Skateboarding

Nintendo 64

1. Mario Party
2. Mario Golf
3. Star Wars Episode I: Racer
4. Shadow Man
5. WCW vs. NWO Revange



JAPAN

1. Marvel vs. Capcom (PS)
2. Dewprism (PS)
3. Biohazard 3: Last Escape (PS)
4. Derby Stallion '99 (PS)
5. Let's make a Soccerteam (DC)



USA

1. Biohazard 3: Last Escape (PS)
2. Madden 2000 (PS)
3. WWF Attitude (N64)
4. Driver (PS)
5. Soul Reaver: Legacy of Kain (PS)

Szenengeflüster

Action-Figuren-Nachschub von MARO



Nachdem uns die Firma **MARO** bereits in der letzten Ausgabe mit einem tollen Action-Figuren-Gewinnspiel bedacht hat, setzen sie nun nochmal einen drauf. Erneut warten **zehn Figuren** auf ihren glücklichen Besitzer (3 Witchblade-Figuren, 3 Spawn-Figuren, 3 Capcom-Figuren, eine Lara-Croft-Figur mit Tiger). Wem Glücksgöttin Fortuna bei der Ziehung nicht zur Seite steht, der kann eine solche Skulptur natürlich auch käuflich bei **MARO** (Gewerbestr. 5/1, 71332 Waiblingen, Tel.: 07151/9564646) zu **Preisen zwischen DM 19,90 und DM 39,90** erwerben. Ferner bietet **MARO** Figuren weiterer Spiele- und Film-Hits an (Resident Evil, Metal Gear Solid, Star Wars, etc.). Wer an unserem Gewinnspiel teilnehmen möchte, der sollte eine Postkarte an folgende Adresse schicken:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: MARO-Gewinnspiel
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Die ersten zehn Einsender gewinnen automatisch eine der genialen Figuren der Firma **MARO** (Einsendeschluss ist der 10.12.1999). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media sowie der Firma **MARO** sind von der Verlosung ausgeschlossen.

Neues von Saitek

Die Firma **Saitek** bietet zwei neue Pads der Spitzenklasse. Das **PX 2500 (DM 59,95)** bietet beispielsweise einen Schubregler, dank dem ihr das Gasgeben in Renn- bzw. Flugsimulationen optimal bestimmen dürft. Besondere Erwähnung sollte auch die **Shock-Unterstützung** finden, die auch dann in Aktion tritt, wenn ein Spiel dieses Feature nicht unterstützt. Bei Betätigung der unterschiedlichen **Aktion-Buttons** setzt nämlich der so genannte **Trigger-Modus** ein, der das Pad bei jedem Tastendruck vibrieren lässt. Das Spitzenmodell von Saitek ist das **PX 3000**, dank dem ihr Charaktere, Autos oder Flugzeuge ähnlich wie mit dem Airpad von Joytec durch Bewegungen steuert. Ansonsten verfügt das vorbildliche Eingabegerät, das für **DM 99,95** käuflich zu erwerben ist, über alle Features des **PX 2500**.

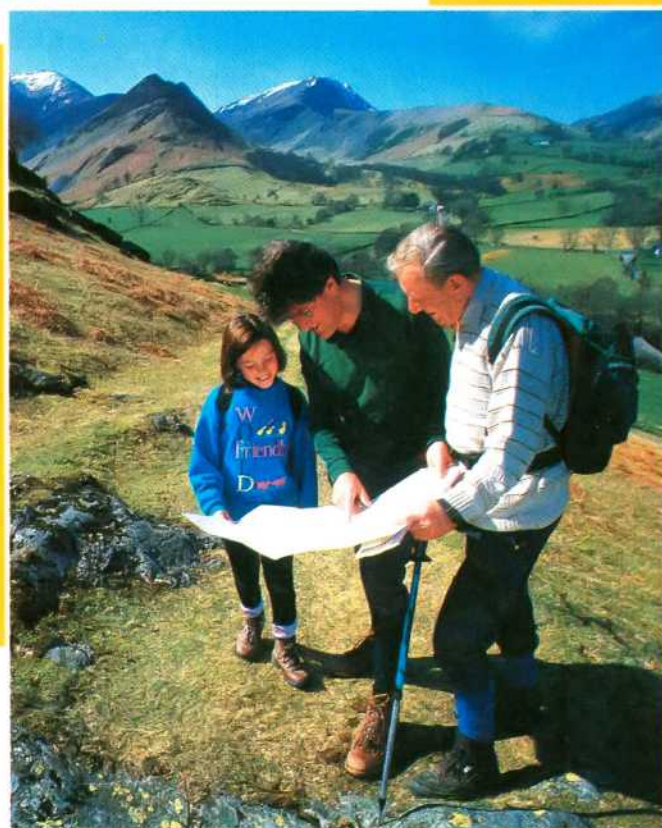


Mach doch

mal wieder

einen

Ausflug



ins Grüne.

Mit 200 km/h.

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY
 CHAMPIONSHIP



Du willst heim zu Mutter Natur? Dann nimm doch einfach die Abkürzung: mit SEGA RALLY 2. Der Spielhallen-Hit in einem actiongeladenen Dreamcast-Update. Inklusive Time-Attack, Split-Screen, Arcade-Modus, 10-Year-Championship. Und jetzt gib endlich Gas: Mutti wartet nicht gern.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Xmas naht unausweichlich!

Nur noch wenige Tage bis zum alljährlichen Fest der Liebe. Grund genug, für alle Eltern, die mal wieder nicht wissen, was ihre Kleinen gerne unterm Weihnachtsbaum sehen möchten, einige kleine Tipps zu liefern. Auf den folgenden zwei Seiten haben wir für alle Unentschlossenen eine kleine Übersicht erstellt, die sowohl die wichtigsten Games der letzten Monate, die kommenden Highlights als auch einen kleinen Peripherie-Überblick enthält.

PlayStation

Final Fantasy VIII

Square hat wieder einmal eindrucksvoll bewiesen, wo der Hammer hängt. Ohne zu subjektiv zu sein, lässt sich doch feststellen, dass uns die Japaner mit dem achten Teil der RPG-Sage um Liebe und erbitterte Kämpfe bis auf den letzten HP das absolute Highlight dieses Jahres bescherten. Wer Squall und Co durch alle Nebenstorys des Games führen will, ist mit locker 100 Stunden purem Spielspaß bestens bedient, famose Grafikorgien eingeschlossen.
Fun: 95%



Legacy of Kain: Soul Reaver

Man braucht über Eidos' hervorragendes Action-Adventure kaum noch Worte zu vertieren. Soul Reaver schaffte es auf Anhieb, mit den riesigen Locations und der dichten Atmosphäre zu bestechen. Eine sehr präzise Steuerung samt vorbildlicher Kamera lässt Raziel ohne technische Probleme durch die Welten wandeln, um den mächtigen Vampirfürsten Kain aufzusuchen und endgültig auszulöschen.
Fun: 93%

V-Rally 2

Bestechend realistische Rennsimulationen waren schon immer ein Markenzeichen des Hauses Infogrames. Auch der zweite Teil, dem es sogar noch gelang, V-Rally zu toppen, macht hier keine Ausnahme. V-Rally 2 kann mit Fug und Recht als beste Rallye-Simulation betrachtet werden, die es derzeit für die PlayStation zu erwerben gibt. Hier stellt sich dem Tester die berechnete Frage, wie man diese Edel-Sim noch toppen will!
Fun: 93%

Tony Hawk's Skateboarding

Die beste Skateboard-Sim aller Zeiten. Neben der tollen Optik und dem Sound beeindruckt vor allem auch die vielfältigen Möglichkeiten in den riesigen Locations.
Fun: 91%

Formel Eins 99

Psygnosis is back! Nach dem misslungenen Vorgänger glänzen die Engländer endlich wieder mit einem durchdachten sowie technisch einwandfreien Racer.
Fun: 91%

Wip3out

Psygnosis befördert die WipEout-Reihe in die nächst höhere Ebene. Nicht nur grafisch unternahm man Verbesserungen, auch soundtechnisch ist man wieder up to date.
Fun: 90%

NINTENDO 64

Nintendo 64

Donkey Kong 64

Die Edelcoder von Rare beweisen erneut, wo gute Jump & Runs kreiert werden. Die englischen Programmierer schufen mit der Wiederbelebung des Videospiels-Oldies ein wegweisendes Hüpf-Abenteuer, um das die Sony-Zocker die Nintendo-Freaks wahrlich beneiden dürften. An dem für Rare typischen abgedrehten Leveldesign mangelt es ebenso wenig wie an den humoristischen Einlagen rund um die wilde Affensippe.
Fun: 94%



Shadow Man

Shadow Man darf wohl zu Recht als das beste Action-Adventure für Nintendos Moduloaster bezeichnet werden. Mit Mike LeRoI wandelt ihr durch die Schattenwelt, in der es nur so vor blutrünstigen Massenmördern wimmelt. Acclains Schattenmann besticht durch ein völlig eigenes Flair. Gerade technisch überzeugt der Titel auf ganzer Linie und beweist, wozu der Modulschlucker fähig ist.
Fun: 94%

WWF Attitude

Eine Perle im weiten Feld der Wrestling-Games stellt WWF Attitude dar. Der virtuelle Wrestler überzeugt durch eine lupenreine HiRes-Optik, die das N64 fast schon bis an die Leistungsgrenze ausreicht. Tolle Moves lassen keinen Wunsch offen, seine Heroen in den Ring zu führen. Darüber hinaus enthält das Game einen Wrestler-Editor, welcher durch die enorme Vielfalt an Kreativitätsmöglichkeiten Vorbildfunktion hat.
Fun: 93%

Star Wars Episode I: Racer

Möge die Macht mit euch sein! Euch erwartet ein rasanter Fahrspaß mit den aus dem Episode-I-Streifen bekannten Tripods. Zudem trifft ihr einige bekannte Gesichter.
Fun: 91%

Rayman 2

Ubi Soft schlägt zurück! Der drollige Rayman feiert nach langer Wartezeit sein verdientes Konsolen-Comeback und landet völlig zu Recht in 90er-Regionen.
Fun: 90%

Racing Simulation 2

Obwohl ihr hier auf eine offizielle Lizenz verzichten müsst, gehört diese Simulation ohne Zweifel mit zu den besten Games in diesem Genre.
Fun: 89%



Dreamcast

Soul Calibur

Der Prügler schlechthin kommt, wie sollte es auch anders sein, aus Namcos Feder. Bereits die Tekken-Reihe galt als bahnbrechend, doch setzt Soul Calibur noch einen drauf. Grafisch gehört das Beat'em Up sicherlich zum Besten, was der DC bislang zeigte. Natürlich steht dem auch die Langzeitmotivation in nichts nach. Es macht selbst nach Monaten noch Spaß, mit einem Astaroth in den Ring zu steigen und die mächtige Axt zu schwingen.
Fun: 94%



Shadow Man

Der Schattenmann, die Zweite. Auch auf dem DC gelingt es Mike LeRoI, vollends zu überzeugen. Aufgrund der Hardware-Ähnlichkeiten liegt uns nahezu eine 1:1-Umsetzung des PC-Vorbilds vor. Ihr dürft euch somit auf ein opulentes Abenteuer freuen, in dem die Schattenwelt sowie die Lifeside ein noch realistischeres Flair umgibt als in den vergleichbaren Konsolen-Fassungen.
Fun: 90%

Sonic Adventure

Glücklicherweise haben Sega ihr blaues Stacheltier-Maskottchen wieder ausgegraben und in die Welt der 128-Bitter teleportiert. Es wäre schon ein herber Verlust, wenn ihr, solltet ihr auf derart rasend schnelle Jump & Runs stehen, auf den blauen Kerl verzichten müsstet. Sonic Adventure zählt definitiv zu den Must-have-Games für den DC, wobei trotz des knuddeligen Looks auch ältere Zocker angesprochen werden.
Fun: 90%

Sega Rally 2

Nach wie vor stellt Segas In-House-Racer die Speerspitze der Rennspiele für den Dreamcast dar. Ein Kauf lohnt sich auch wegen der nostalgischen Spielhallen-Erinnerungen.
Fun: 87%

WWF Attitude

Auch für den DC gibt es bislang kein besseres Wrestling-Game als WWF Attitude aus dem Hause Acclaim. Natürlich wird gerade technisch einiges mehr geboten.
Fun: 85%

Blue Stinger

Euch erwartet ein Action-Adventure vom Feinsten mit einem gehörigen Schuss Horror. Sogar die geänderte Kameraführung vermag nun vollends zu gefallen.
Fun: 85%

Hardware fürs nächste Millennium:

Eines der besten käuflich zu erwerbenden PlayStation-Pads, das **Dual Impact GamePad**, erhält einen Nachfolger. Dabei wurden natürlich alle Vorzüge, wie die geniale Form des Pads oder die drei verschiedenen Spiel-Modi (Digital-Modus, Analog-Modus, Steering-Wheel-Modus), beibehalten. Neu ist die im Peripherie-Bereich einzigartige Soft-Touch-Oberfläche, dank der selbst bei härtesten Zock-Orgien das Pad nicht aus euren Händen rutscht.



Um Nintendos **64DD-Laufwerk** rankten sich in den letzten Jahren die wildesten Gerüchte. Endlich wurde offiziell bestätigt, dass das **64DD** noch Ende des Jahres in Japan erscheinen soll. Dieses immer wieder verschobene Add-on für Nintendos 64-Bitter wurde interessanterweise von der Firma RandNet entwickelt. Zum Start des **64DD** werden u.a. F-Zero X Expansion Kit, Sim City und Doshin the Giant zur Verfügung stehen. Nintendo plant nicht, das Gerät hier zu Lande auf den Markt zu werfen, jedoch solltet ihr bei einem gut sortierten Händler ein solches Gerät erwerben können.



Über eine Veröffentlichung eines **Zip-Drives** für den Dreamcast gab es viele Spekulationen. Kürzlich gab Sega bekannt, dass das PC-kompatible **Zip-Laufwerk** noch im ersten Quartal 2000 erscheinen wird. Das Speichermedium fasst insgesamt eine Datenmenge von 100 MB und ist wiederbeschreibbar. Als Einsatzgebiet kommt für den Dreamcast-User vor allem der Datenaustausch zwischen Dreamcast und PC bzw. MAC in Frage. Zudem können Daten, wie etwa Spielstände, aus dem Internet heruntergeladen und auf dem Zip-Medium gespeichert werden.



Spiele-Highlights 2000:

Noch bevor uns Sony mit der PlayStation 2 beehrt, erwarten den heimischen Bildschirm einige echte Höhepunkte in spieletechnischer Hinsicht. Sowohl für Nintendos Modultoaster als auch für den Dreamcast und die PlayStation stehen uns echte Perlen ins Haus. Das Jahr 2000 scheint trotz des von Sega bereits eingeläuteten Generationswechsels auch für 32- bzw. 64-Bitter noch einmal ein heißes Jahr zu werden.

PlayStation



Alien Resurrection

Um den nächsten Auftritt von Ripley ranken sich wilde Spekulationen. Zu oft wurde das actionreiche Adventure bereits verschoben, dass es langsam, aber sicher vor Qualität nur so strotzen müsste. Auf alle Fälle bekommt ihr es auf dem Raumfrachter mit allerlei fiesen und schleimigen Aliens zu tun, welche ihr natürlich einer Spezialbehandlung mit zahlreichen Peacemakern unterziehen solltet, um zu überleben. Erscheint: tba.



Dragon Valor

Namco steht nicht gerade als Garant für Referenz-RPGs. Um so verwunderlicher sind die hervorragenden ersten spielerischen Eindrücke des actionlastigen Rollenspiels, die wir im Rahmen der Tokyo Game Show erhielten. Selbst die Wahl der Eltern beeinflusst die Qualitäten eures Recken, der sich nicht nur genretypisch, sondern vielmehr auch via einiger Jump&Run-Einlagen über die Mattscheibe bewegt. Erscheint: tba.



Fear Effect

Eidos hat nach den alljährlichen Lara-Sequels ein weiteres Ass in der Hinterhand. Fear Factor wird wohl von einem Großteil der Tomb-Raider-müden Action-Adventure-Zocker sehnsüchtig erwartet. Zwar setzt man auf polygonale Darstellung, doch texturiert man die Charaktere mit comicartigem Erscheinungsbild. Eine ausgereifte Steuerung, ein tolles Gameplay sowie eine überzeugende Story tun ihr übriges. Erscheint: März



Indiana Jones

THQs Game bildet den Inhalt vieler Gerüchte. Zwar war das Action-Adventure mit Indiana Jones, dem Abenteurer schlechthin, schon vor Urzeiten angekündigt worden, es wurde aber dennoch immer wieder verschoben. Mittlerweile steht gar nicht mehr zu 100 Prozent fest, ob der Titel überhaupt für die PS2 entwickelt wird. Man wird sehen, wie sich THQ innerhalb der nächsten Wochen entscheiden wird. Erscheint: März

Nintendo 64



Mario Party 2

Nach dem riesigen Erfolg des ersten Teils war es eigentlich mehr als schlüssig, eine Fortsetzung zu präsentieren. Nintendo brütete über 64 (wie sollte es auch anders sein) Mini-Games, die garantiert erneut jede Party in ein Tollhaus verwandeln werden. Skateboard-Rennen zählen ebenso zur gebotenen Kost wie Tisch-Hockey. Besonders witzig sind die Fass-Rennen in den Abwasserkanälen. Erscheint: 3. Quartal



Twelve Tales: Conker 64

Das Jump & Run aus dem Hause Rare sorgte bereits auf dem Game Boy Color allerorten für Begeisterung. Die britische Edelschmiede macht sich nun daran, das kleine drollige Eichhörnchen auf den Modultoaster zu portieren. Neben Hüpfleinlagen erwarten euch Jet-Force-Gemini-ähnliche Shoot'emUp-Passagen, um das Leben des Säugers nicht zu langweilig werden zu lassen. Erscheint: tba.



Perfect Dark

Rare scheinen wohl niemals die Ideen auszugehen, denn die Engländer präsentieren einen Knaller nach dem anderen. In diesem Jahr überzeugten nicht zuletzt Jet Force Gemini und das hervorragende DK 64. In Perfect Dark schlüpft ihr in die Rolle der Agentin Joanna Dark im Jahre 2023. Nach kurzer Zeit bemerkt ihr, inwiefern ihr bereits ungewollterweise in einen intergalaktischen Krieg involviert seid. Erscheint: März



Hydro Thunder

Midways Arcade-Knüller findet seinen Weg auf Nintendos 64-Bitter. Seit geraumer Zeit sorgt der rasante Boot-Racer sowohl in den Spielhallen als auch auf dem Dreamcast für Furore. Wahrscheinlich wird die N64-Version technisch nicht mit den Vorbildern mithalten können, doch solltet ihr trotzdem gespannt sein, was euch rennspieltechnisch demnächst auf den Präsentierteller gelegt wird. Erscheint: Februar

Dreamcast



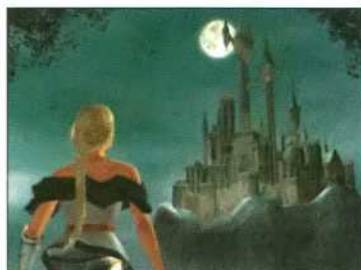
F355 Challenge

Yu Suzuki, der Mastermind hinter vielen Arcade-Rennern, etwa Hang On, hat neben seinem Meisterwerk Shenmue noch ein weiteres Rassepferd im Stall. Wie man den auf drei Naomi-Boards basierenden Titel für den DC umsetzen will, steht noch in den Sternen, doch ist davon auszugehen, dass es der findige Japaner auch diesmal wieder schaffen wird, Kritiker und Fans zu überzeugen. Erscheint: tba.



Dead or Alive 2

Mit der Arcade-Umsetzung, die direkt auf dem nagelneuen Naomi-Board basiert, steht uns ein ernst zu nehmender Konkurrent des Referenz-Prüglers Soul Calibur ins Haus. Tecmos Perle machte bereits in einem noch sehr frühen Stadium Lust auf mehr. Euch erwarten unter anderem bekannte Gesichter aus dem vorherigen Teil des Kloppers. Erscheint: 3. Quartal



Castlevania Resurrection

Castlevania-Games gibt es mittlerweile in großer Fülle. Konami macht sich gerade an der DC-Fassung der Vampirjagd zu schaffen. Wieder einmal bedroht Lord Death die Welt mit seinen illustren Gefolgsleuten. Ihr schlüpft in die Rolle der Sonja, einem Nachkömmling der Belmonts, um die Menschheit vor dieser Bedrohung zu bewahren. Erscheint: 3. Quartal



Quake 3 Arena

Nicht nur unser Redaktions-Obershooter Gunther bekommt bei Erklängen dieses Titels feuchte Hände. Die Coder von id haben sich alle Mühe gegeben, alles bislang Dagewesene auf dem Shooter-Markt wegzuräumen. Eine 1:1-Umsetzung für den DC ist offiziell bestätigt, so dass der Ego-Fan brachiale Deathmatches erwarten darf. Die Konkurrenz wird es mit Sicherheit schwer haben, diesen Titel zu toppen. Erscheint: tba.

Tomorrow Never Dies

PlayStation Action-Adventure **Die Mutter aller Spione, James Bond 007, betritt erstmals die Bühne der PlayStation. Zwar hat der Streifen mittlerweile schon zwei Jahre auf dem Buckel, doch ein Bond ist und bleibt immer aktuell.**

Einigen unter euch, die den gleichnamigen Kinostreifen gesehen haben, wird die Story eventuell noch im Gedächtnis haften geblieben sein. Allen anderen sei der Hintergrund kurz erklärt. Ein machthungriger Medien-Mogul, quasi eine perfekte Mischung aus Rupert Murdoch, Ted Turner und Bill Gates, hat es darauf abgesehen, einen dritten Weltkrieg heraufzubeschwören. Hierbei sind dem Fiesling alle Mittel recht, nur um anschließend in den Genuss zu kommen, weltexklusiv über dieses nicht gerade alltägliche Event zu berichten. CNN machte es während des Golfkrieges vor, wie so etwas abläuft. Doch es gibt ja noch den Agenten mit der Doppel-Null-Lizenz,



Jet-Pilot: Ein echter Agent darf auch mal am Knüppel eines Jets Platz nehmen und das komplette Lager auseinander nehmen.



Schnellfeuerpistole: Mit diesem Peacemaker löscht ihr dem Schergen die Lichter aus, und zwar schnell.

die ihm das Töten erlaubt, um die Machtspielchen des Medien-Zaren zu unterbinden. Tomorrow Never Dies zeigte zum zweiten Mal Pierce Brosnan in der Rolle des britischen Agenten, der es allmählich versteht, sich langsam, aber sicher aus dem Schatten der übermächtigen Bond-Symbolfigur schlechthin, Sean Connery, zu lösen.

Spielablauf: Anders als der "Silberblick"

Wer jetzt bereits anfangs erwartet, ein neues "Silberblick" auf der geliebten PlayStation spielen zu können, wird eventuell enttäuscht sein. Einerseits handelt es sich bei Tomorrow Never Dies nicht um einen lupenreinen Ego-Shooter, andererseits gewährt euch EA nur ein pures Einzelspieler-Vergnügen. Doch eins nach dem anderen. Natürlich darf auch in EAs Agenten-Titel nach Herzenslust geballert werden, bis der Lauf glüht, jedoch nur aus der Third-Person-Perspektive. Wer Bond-Streifen kennt, weiß, dass noch bevor die eigentliche Story des Films beginnt, ein kleiner Prolog zu sehen ist, welcher mit der Story auf den ersten Blick nichts zu tun hat. Diesen Aspekt haben sich die



Gut gesichert: Die Anlage gleicht eher einer Festung, denn es wimmelt nur so von Sicherheitskräften, die euch alle nach dem Leben trachten.



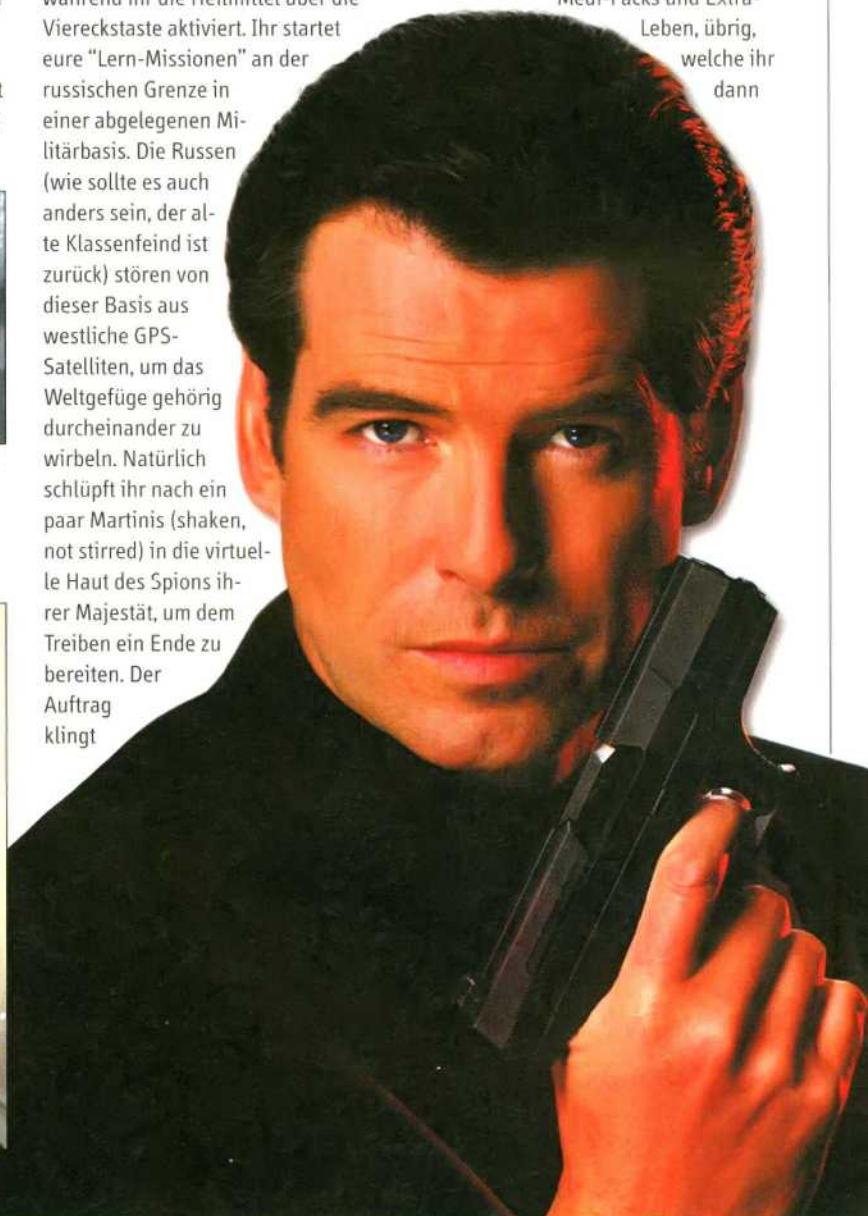
Gefährliche Sperre: Wollt ihr an das begehrte Bonus-Leben gelangen, heißt es einen langen Umweg in Kauf zu nehmen.



Gut gezielt: Trefft ihr den Schergen oberhalb der Druckwalze, wird dieser schließlich mit den neuesten News bedruckt.

Coder von Black Ops zu Herzen genommen und zwei kleinere Missionen vor das eigentliche Terroristen-Eliminieren gestellt. Hierbei dürft ihr euch mit der leicht zu erlernenden Steuerung vertraut machen. In der rechten Hand haltet ihr jeweils eure Waffe, während sich in der linken Hand Gegenstände, wie Medi-Packs oder Finger-Scanner, befinden. Die Waffen nutzt ihr jeweils über einen Druck auf die X-Taste, während ihr die Heilmittel über die Viereckstaste aktiviert. Ihr startet eure "Lern-Missionen" an der russischen Grenze in einer abgelegenen Militärbasis. Die Russen (wie sollte es auch anders sein, der alte Klassenfeind ist zurück) stören von dieser Basis aus westliche GPS-Satelliten, um das Weltgefüge gehörig durcheinander zu wirbeln. Natürlich schlüpft ihr nach ein paar Martinis (shaken, not stirred) in die virtuelle Haut des Spions ihrer Majestät, um dem Treiben ein Ende zu bereiten. Der Auftrag klingt

prinzipiell nicht allzu schwierig, wären da nicht die Horden feuerwütiger Terroristen, die euch allerorten auflauern und euch das Leben zur Hölle machen. Anfangs habt ihr eine relativ langsam feuernde Pistole im Gepäck, eliminiert ihr jedoch einige Mannen, so erhaltet ihr meist neue Munition. Ferner solltet ihr immer daran denken, alle Kisten und Fässer ins Visier zu nehmen, denn oft bleiben sinnvolle Gegenstände, wie Medi-Packs und Extra-Leben, übrig, welche ihr dann

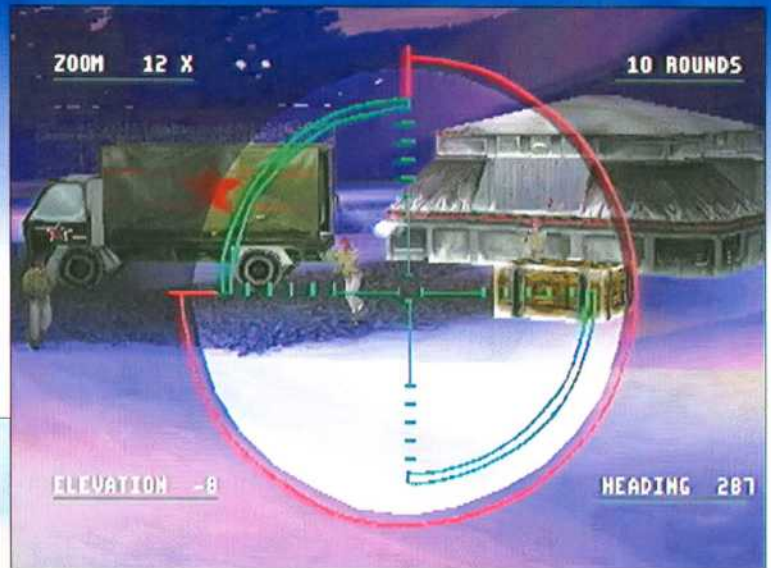




Finger-Scanner: Zu einigen Passagen erhaltet ihr nur Zugang, wenn ihr den Scanner benutzt.



Stilsichere Flucht: Mit dem Union Jack auf dem Fallschirm dürft ihr ein wenig durchatmen.



Sniper-Modus: Mit dem Scharfschützengewehr gelangen sogar dem unfähigsten Schützen punktgenaue Treffer.

sogleich begierig aufnehmen könnt. Nach kurzem Seek-and-Destroy im Lager findet ihr eine weitere enorm feuerstarke Wumme, die euch sicheres Voranschreiten gewährt. Weiterhin lässt euch eine Sniper-Rifle die kriminellen Elemente sicher aus der Distanz erledigen. Im Lager wimmelt es jedoch nur so vor Terroristen, so dass ihr euch ständig auf der Hut befindet. Sobald ihr den Laser-Aufsatz für euer Gewehr entdeckt habt, müsst ihr die Sendeanlage ins Visier nehmen, damit die Jets eurer Streitkräfte das Lager auseinander pflücken und die Sendeanlage zerstören können. Doch es geht Schlag auf Schlag weiter, denn im Waffenbasar gilt es, einige militärisch enorm bedeutende Objekte, einen Helikopter, einen Jeep sowie eine mobile Raketenab-schussvorrichtung per Schnappschuss auf Fotopapier zu bannen, um diese Informationen eurer Geheimorganisation zukommen zu lassen. Schließlich muss im letzten Teil des Prologs noch ein sehr gefährlicher Kampf-Jet gestohlen werden, um ein Desaster zu verhindern. Da das Kampfflugzeug mit Atom-sprengköpfen bestückt ist, solltet ihr schleunigst eine Zugangskarte finden, damit ihr nicht beim Eintreffen der eigenen Streitkräfte mit in die ewigen Jagdgründe eingeht. Danach dürft ihr



Späßchen: Unser geliebter Super-Agent hat selbst in den brenzligsten Situationen noch ein wenig britischen Humor zu bieten.

erstmal kurz durchatmen, bevor ihr in den eigentlichen Plot eindringt. Nach den Warm-up-Missionen befindet ihr euch auf der Carver-Media-Party in Hamburg. Doch von wegen Party! Von Frauen und Bond-Exzessen ist hier weit und breit keine Spur, vielmehr befinden sich an allen Ecken auflauernde Scharfschützen, um euer geplantes Treffen mit eurer Gespielin Paris zu

vereiteln. Erneut gehört es zu eurem Aufgabenbereich, Code-Karten zu entdecken, um vormals unpassierbare Passagen zu erkunden. Nachdem ihr den Zentralrechner durch einige gezielte Feuerstöße vernichtet habt, werden selbst die verschlafensten Gesellen hellhörig und attackieren euch, wo es nur geht. Schließlich schafft ihr es doch, nach einigen leergefeuerten Magazinen und angewandten Medi-Packs, Paris, die holde Schönheit, zu treffen. Leider bleibt es jedoch bei einem kurzen, in Spielgrafik gehaltenen Plausch, ehe der gehörnte Ehemann



Alle Bond-Filme im Überblick

Titel.....	Hauptdarsteller	Jahr
Dr. No.....	Sean Connery	1962
From Russia With Love	Sean Connery	1963
Goldfinger	Sean Connery	1964
Thunderball	Sean Connery	1965
You Only Live Twice.....	Sean Connery	1967
On Her Majesty's Secret Service	George Lazenby	1969
Diamonds Are Forever	Sean Connery	1971
Live And Let Die	Roger Moore	1973
The Man With The Golden Gun	Roger Moore	1974
The Spy Who Loved Me	Roger Moore	1977
Moonraker	Roger Moore	1979
For Your Eyes Only.....	Roger Moore	1981
Octopussy	Roger Moore	1983
Never Say Never Again	Roger Moore	1983
A View To A Kill.....	Roger Moore	1985
The Living Daylights	Timothy Dalton.....	1987
License To Kill	Timothy Dalton.....	1989
Golden Eye.....	Pierce Brosnan.....	1996
Tomorrow Never Dies.....	Pierce Brosnan.....	1997
The World Is Not Enough	Pierce Brosnan.....	1999



Seitschritt: Um dem Kugelhagel besser ausweichen zu können, habt ihr die Möglichkeit, per Schultertasten seitlich zu laufen, während ihr weiterfeuert.



Schwieriges Unterfangen: Um an die begehrte Panzerfaust zu kommen, muss erneut ein Fiesling voller Blei gepusht werden.



Bekanntes Gesicht: So lieben wir den Agenten ihrer Majestät, immer mit Ernst bei der Sache.



Wehrlose Zivilisten: Der Terrorist ist Geschichte. Eigentlich könnte der Arbeiter wieder aufstehen.



Übliche Rätselkost: Um den Aufzug zu aktivieren, müsst ihr die passende Code-Karte finden.



Abgeseilt: Die Kameraden aus dem Heli wollen nur euer Bestes, und zwar euer Leben.



Durchladen und Feuer frei: Mit einem vollen Magazin und einem Sturmgewehr dürft ihr so richtig Vollgas geben.



Zwischengegner: Wollt ihr den Sub-Boss eliminieren, müsst ihr ihn regelrecht voll Blei pumpen. Er benötigt 100 Treffer.

erstmals die Bühne betritt. Kurz darauf schlägt euch ein Scherge des Medien-Moguls nieder und ihr findet euch in einem nur mit einer Glasscheibe ausgestatteten Raum wieder. Doch euer Freund Q, die Mutter aller Erfinder, hat mal wieder an alles gedacht und euch enorm wirkungsvolle Manschettenknöpfe verpasst. Mit deren Hilfe gelingt euch die Flucht durch die Glasscheibe, denn die

Knöpfe dienen euch als Glasschneider. Ehe ihr euch verseht, steht ihr schon wieder im Kreuzfeuer, deshalb solltet ihr schleunigst die Pistole an euch nehmen, um euch nach Kräften zu wehren. Die Flucht erweist sich schließlich als actiongeladene Hatz durch das gesamte Gebäude, einen hohen Bodycount eingeschlossen. Im Laufe der Story habt ihr insgesamt zehn munitionsintensive Missionen, die ihrerseits teils in kleinere Abschnitte unterteilt sind, zu absolvieren. Zu euren Tätigkeiten bis zum endgültigen Dingfest-

Machen des macht-hungrigen Medien-Junkies gehören neben den für Action-Adventures typischen Aufgaben, wie dem Finden der Key-Cards oder dem Aktivieren von Schaltern, auch abwechslungsreichere Aufträge. In einem Abschnitt bekommt ihr von Q nach dem Eliminieren einiger Scharfschützen einen neuen BMW 750I. Mit dessen gut bestücktem Waffenarsenal aus

Raketenwerfer und Maschinengewehr nehmt ihr einen kompletten Konvoi auseinander. Hierbei sollte jedoch vorsichtiges Handeln erste Pflicht sein, denn die aggressiven Jungs lassen Minnen en masse auf die Fahrbahn fallen. Ferner kommt ihr zweimal sogar in das Vergnügen, mit angeschnallten Skiern einen Zielpunkt zu erreichen. Eure Skistöcke dürfen als Schlagwerkzeug gegen die Abfahrtspezialisten aus dem Terror-Alpin-Team verwendet werden. Bis ihr am Ende eurer Tätigkeiten angelangt seid, wird Abwechslung also groß geschrieben.

Technik: Drei Engines für einen Spion

Die Coder von Black Ops haben sich einiges einfallen lassen, um die virtuelle Premiere des Doppel-Null-Agenten nicht zu langweilig zu stricken. Insgesamt wurden drei verschiedene Grafik-Engines implementiert, um die vielseitigen Fähigkeiten des Top-Spitzels an-



Fundgrube: In diesem Raum dürft ihr erstmal euren geschundenen virtuellen Körper wieder auf Vordermann bringen.

gemessen in Szene zu setzen. Zugegeben müssen an manchen Stellen leider noch kleine ploppende Polygone in Kauf genommen werden, wodurch der Spielablauf jedoch nicht negativ beeinflusst wird. Alle Locations, von den Freiluftschauplätzen im eisigen Sibirien bis hin zu den Indoor-Missionen, wurden liebevoll gestaltet und zeigten nicht mit Details. So dürfen an manchen Stellen Scheiben zerschossen werden, um euch der kriminellen



Trinken wie James Bond

Wer sich schon immer gefragt hat, warum der bekannteste Agent dieses Erdballs nur Wodka-Martini zu sich nimmt, und das Ganze noch ausschließlich "geschüttelt und nicht gerührt", der bekommt hier mehr als nur die Antwort:

Ein gerührter Wodka-Martini bleibt komplett klar, da die Eiskwürfel ganz bleiben. 007 jedoch liebt den Drink geschüttelt, denn in diesem Fall ergibt sich ein leicht trüber Effekt und ein zusätzlicher Eis-Boost durch das leicht zerkleinerte Eis.

Und zu guter Letzt noch ein kleines Rezept für Feinschmecker:
 3 cl Gordon' Dry Gin
 1 cl Wodka (Smirnoff)
 0,5 cl Martini

... und prost!



erste hilfe

HILFESTELLUNG

Umgang mit der Munition

Zwar besitzt ihr eine zweckdienliche Auto-Ziel-Funktion, dennoch solltet ihr auf euren Munitionshaushalt achten. Ein wichtiger Tipp in diesem Zusammenhang ist, dass ihr wirklich alle zerstörbaren Gegenstände, wie etwa Kisten und Fässer, ins Fadenkreuz nehmt. Meist offenbaren sich euch nach dem Zerstören Munitions- bzw. Medi-Packs.

Fehlende Kartenfunktion:

Leider fand eine Auto-Map keinen Einzug in das Game. Prinzipiell benötigt ihr diese auch nicht, doch solltet ihr euch gerade im Hotel in Hamburg bzw. im Market District in Saigon genau über den einzuschlagenden Weg im Klaren sein, denn gerade in letzterem Fall sind Heckenschützen an nahezu jeder Ecke versteckt.

Einsatz von Schutzkleidung

Ihr findet sowohl leichte als auch schwere kugelsichere Westen. Überlegt euch genau, ob ihr die Teile sofort mitnehmt und anlegt, oder aber erst bei wirklichem Bedarf. Habt ihr nämlich einige weitere leichte Gegner eliminiert, um so sinnvoller ist das Anlegen der Kleidung bei schwierigeren Schergen.

Einsatz von Sniper-Rifle und Nachtsichtgerät

Gerade von diesen beiden Peacemakern solltet ihr regen Gebrauch machen. Befindet ihr euch auf freiem Feld, bringt es euch enorm viel, die Gegend abzusuchen, wenn ihr euch der Terroristen bereits vorher entledigt habt. So spart ihr eine Menge Lebenssaft wie auch Munition, denn gerade letztere kann in manchen Passagen knapp werden.



Nette Unterhaltung: 007 ist ein im Umgang mit der Waffe versierter Agent, denn der Barkeeper hat nach dem Talk nichts mehr zu sagen.

Elemente auf die Gentleman-Weise zu entledigen. Präsentationstechnisch merkt man dem Titel schon nach wenigen Minuten an, dass hier ein Gigant wie EA am Werk war, die es sich scheinbar auf die Flagge geschrieben haben, Games nur noch mit einer

famosen Verpackung zu releasen. Nach den meisten Missionen bekommt ihr einige Ausschnitte direkt aus dem Kino-Blockbuster zu Gesicht, welche sich hervorragend ins Gameplay einfügen. Bezüglich der Framerate könnt ihr euch auf ein konstantes Vergnügen



Vorsicht Minen: Um alle Fahrzeuge aus dem Konvoi zu zerstören, müsst ihr auf die herumliegenden Sprengkörper Acht geben.



Heiße Abfahrt: Anstatt sich von den vorangegangenen Strapazen zu erholen, gibt sich James ein Rennen mit dem kriminellen Gesindel.

einstellen. Lediglich bei den Ski-Missionen müsst ihr kleine Abstriche machen, da gerade hier ein sichtbarer Grafikaufbau festzustellen ist. Gleiches gilt auch für die integrierten Sounds sowie die Musikauswahl. Man fühlt sich direkt an den Ort eines Bond-Abenteuers versetzt, denn sobald das 007-Theme aus den Boxen schallt, ist dies die zwangsläufige Folge. Die eingebauten ambientelastigen Sounds fügen sich zudem, weil unaufdringlich, hervorragend ein und lenken nicht sonderlich vom eigentlichen Geschehen, der actiongeladenen Hatz durch die Missionen und dem Dauer-Eliminieren der Terroristen-Brut, ab. Zur KI (künstlichen Intelligenz) der Widersacher ist festzustellen, dass diese meist im gehobenen Bereich anzusiedeln ist, wobei es jedoch auch einige wenige Ausnahmen gibt. Ihr öffnet zum Beispiel eine Tür, vor welcher sich ein Wachposten mit dem Rücken zu euch befindet, und dieser verharrt unbeweglich, als hätte er das Geräusch nicht vernommen. Somit ist er zumindest für eure Wumme leichtes Futter.



Ziel erfüllt: Eine Teilaufgabe ist es, drei brisante Militärobjekte zu fotografieren.



Georg: Zuallererst ein Kompliment an die Jungs von Black Ops, da ich nicht mit einem solch guten Game gerechnet habe. Warum TND eine höhere Wertung versagt bleibt, zeigt sich erst auf den zweiten Blick. Die Gesamtspielzeit ist mit ca. 4 Stunden recht kurz ausgefallen. Ferner kommt ihr durch die leicht ungenaue Analog-Steuerung häufig in die Bredouille. Zwar wird euch im 007-Modus harte Kost geboten, doch ähneln sich die Aufgaben von Mission zu Mission zu sehr. Zudem fällt die Framerate in der letzten Mission derart ab, dass ein ungenaues Agieren die Folge ist.



Nachtsichtgerät: Mit Hilfe dieser Apparatur entledigt ihr euch bequem der lauenden Scharfschützen.



Durchschlagkräftig: Am besten ist es, ihr schießt auch auf Kisten und Fässer, um wertvolle Goodies zu erhaschen.

Test PlayStation 3

Hersteller: Black Ops
Vertrieb: EA
Spieleanzahl: 1
Geignet für: Anfänger bis Profi
Ca. Preis: 99,- DM
Hersteller von: EA
Vergleichbar mit: Mission Impossible (84%)
Faktor: 10 Missionen, Dual Shock, Analog
Erscheint: 26. November

Grafik: 75 **Sound:** 81

Fun: 80

Le Mans 24

PlayStation Rennspiel Infogrames schickt einen außergewöhnlichen Racer ins hart umkämpfte Feld der Rennspiel-Simulationen.

Ursprünglich plante der Publisher Infogrames den Release-Termin des Rennspiel-Krachers Le Mans 24 pünktlich zu dem Rennereignis des Jahres. Nein, nicht vom Formel-1-Finale im japanischen Suzuka ist die Rede, sondern vielmehr vom außergewöhnlichsten Wettlauf des Jahres im französischen Le Mans. Die Besonderheit liegt vor allem in der Dauer des Spektakels, das sich sage und schreibe über 24 Stunden zieht. Diese Strapaze für Fahrer, Team und Fahrzeug ist im neuesten Produkt der V-Rally-2-Macher (Eutechnyx) absolut authentisch digitalisiert worden. Genau hierin liegt auch der Punkt begründet, warum Le Mans 24 nicht mehr rechtzeitig zum Start des realen Rennens fertiggestellt wurde. Immer wieder entdeckten die Entwickler kleine Details, die noch verbessert werden mussten, um den Racer so realistisch wie möglich zu gestalten. Doch nun ist es endlich so weit. Willkommen beim aufregendsten Race des Jahres, willkommen in Le Mans!

Spielablauf: 24 Stunden Dauerzocken

Im Gegensatz zu einem Formel-1-Rennen ist das Spektakel in Le Mans nicht in seiner Run-

denzahl begrenzt. Vielmehr müssen von den Rennfahrern innerhalb von 24 Stunden möglichst viele Runden zurückgelegt werden. Das Team, das am Ende am häufigsten um den Kurs gedonert ist, ist somit Gewinner des Events. Da nicht jeder virtuelle Rennfahrer die Zeit und Muse hat, ein komplettes Rennen zu meistern, lassen sich vier unterschiedliche Zeitabstufungen wählen. Ihr jagt wahlweise zwölf Minuten, 24 Minuten, zwei Stunden oder komplette 24 Stunden über den Parcours. Natürlich dürft ihr während der längeren Sessions während eines Boxenstopps den Spielfortschritt auf Memory-Card abspeichern. Le Mans 24 bietet dem Spieler natürlich auch die authentischen Rennbolide der Automobilhersteller BMW, Toyota, Nissan oder Audi, die in drei Konstruktionsklassen aufgeteilt wurden. Logischerweise bietet der 24-Stunden-Modus nur eine einzi-



Komplett verbremst: Natürlich implementierten die Programmierer das gesamte Regelwerk.

ge Strecke. Um für die nötige Spieltiefe zu sorgen, integrierten die Programmierer zusätzlich noch einen Arcade-Mode, in dem ihr über mehr als fünf weitere Pisten donnert. Hier lassen sich zudem durch herausragende Fahrleistungen noch mehr Karossen freischalten.

Technik: Grobe Mängel im Detail

Über die Fahrphysik und die Steuerbarkeit der Bolide lässt sich wahrlich nicht meckern. Kaum ein Genre-Konkurrent bietet in dieser Sparte

ein solch großen Spielspaß und Realismus wie Infogrames' Renner. Die 3D-Engine hingegen weist in puncto Framerate und Landschaftsaufbau große Schwächen auf, sobald sich eine größere Anzahl



von Fahrzeugen auf dem Screen befindet. Die satten Motorenklänge unterlegen genauso nachhaltig die Authentizität wie die Kommentare des RTL-Boxenreporters Kai Ebel. Jedoch solltet ihr die musikalische Untermalung während der Rennen besser ausschalten, da diese bereits nach kurzer Hördauer nervt.

Uwe: Le Mans hat mich von der ersten Minute an gefesselt. Selten zuvor wurde das hitzige Renngeschehen einer Simulation so realistisch dargestellt. Schubst ihr beispielsweise einen Gegner von der Piste, fällt dieser gnadenlos zurück. Bei anderen Simulationen donnern die Kontrahenten dagegen mit unverminderter Geschwindigkeit weiter. Ferner wird der Spieler von den authentisch dröhnenden Motorengeräuschen motiviert. Leider schwächelt Le Mans 24 in technischer Hinsicht etwas. Die Framerate beispielsweise geht nervig in die Knie, wenn sich mehrere Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Screen befinden. Zudem lässt sich an einigen Stellen ein störender Landschaftsaufbau ausmachen.



Stoßstange an Stoßstange: Während des Rennens wird der Abstand zum vorausfahrenden Fahrzeug am Screen angegeben.



Grober Schnitzer: Befinden sich viele Fahrzeuge auf dem Screen, geht die Framerate störend in die Knie.



Brennender Asphalt: Details wie dichte Rauchschwaden bei harten Bremsmanövern gibt es immer wieder im Renngeschehen zu bewundern.



Perfektes Geschwindigkeitsgefühl: In der Cockpit-Perspektive lässt sich auf Wunsch sogar ein Rückspiegel einblenden.

Test PlayStation

Hersteller: Eutechnyx
 Vertrieb: Infogrames
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Infogrames
 Vergleichbar mit: Formel Eins 99 (91%)
 Fakten: Arcade-Mode, 12+ Strecken, 24-Stunden-Modus
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 78 Sound: 80

Fun: 85

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



**SONDERHEFT NR. 2
20 PLAYSTATION-
KOMPLETTLÖSUNGEN**

**JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!**

**AUSGABE 1/00
PC**

**JETZT NEU IM
ZEITSCHRIFTENHANDEL!**



Ruff & Tumble

PlayStation Jump & Run GT Interactive möchte beweisen, dass es ein Jump & Run nach Gex und Crash gibt.

In Zeiten, in denen jeder Jump&Run-Fan nur noch von Donkey Kongs Rückkehr auf dem N64 schwärmt, gibt es auch für Sonys Scheibenschleuder neues Futter. Die Eurocom-Entwickler haben sich der Hüpfthematik angenommen. Ihr schlüpft wahlweise in die Rolle von Ruff oder Tumble, den beiden halbwüchsigen Namensgebern. Die beiden Kinder stehlen sich nachts aus dem elterlichen Haus, um sich auf eine abenteuerliche Reise zu begeben.

Spielablauf: Notwendige Verwandlungen

Wie in diesem Genre üblich, kommt ihr auch beim Zocken von Ruff & Tumble nicht umhin, Gegenstände en masse zu sammeln, um neue Passagen der umfangreichen Levels zu erschließen. Beide Charaktere unterscheiden sich während dieser Sammelei nicht nur äußerlich durch die Verwendung verschiedener Waffen, wie Kerzen oder einem Teddybären, sondern je weiter ihr euch in den insgesamt sechs Welten vorantastet, desto öfter werdet ihr euch vor noch verschlossenen Türen wiederfinden. Zum Entriegeln benötigt ihr teils versteckte Zahnräder, meist liegen die Metallgegenstände aber direkt vor



Verwandelt: Die kleine Heldin verwandelt sich in eine korpulente Frau, die eine gewisse Ähnlichkeit mit russischen Kugelstoßerinnen aufweist.

der Nase herum. Der Hintergrund eurer eigenen Bemühungen, nachts das warme Nest zu verlassen, besteht darin, eine Vielzahl an Winks aufzufinden. Winks sind kleine drollige Lebewesen, die erst durch euer Zutun befreit werden. Um euch die Suche nicht zu einfach zu gestalten, wurden allerlei Sprungpassagen eingebaut, um an versteckte Gegenstände oder Schalter zu gelangen. Eurocom implementierte auch einige kleine Denkaufgaben, etwa das Verschieben von Kisten. Apropos Kisten, viele der Holzboxen enthalten wichtige Energiespender und Goodies. Der interessanteste Aspekt ist aber zweifelsohne das Verwandlungs-Feature. Die kleine Akteurin beispielsweise mutiert nach einem Sprung in eine Zauberkiste in eine hässliche bucklige Frau, die ihrer-



Technik: Saubere Leistung

Bereits das optisch gelungene Intro weist ausdrücklich darauf hin, wo es langgeht. Die weitläufigen Welten sprühen nur so vor Ideenreichtum. Bonusspiele, wie ein Wettflug



Plattgemacht: Nach ein paar Hieben mit eurem Teddybär segnet der Büffel das Zeitliche.



Geknackt: Ihr solltet auf jede Kiste klopfen, um alles mitzunehmen.



Zwischenspiele: Gewinnt ihr das Rennen gegen die Hexe, gehören alle auf der Piste gesammelten Goodies euch.

seits mit Bärenkräften ausgestattet ist. Ferner verwandeln sich die Racker zum Beispiel in einen Roboter oder einen Ninja, welche jeweils andere Eigenschaften aufweisen, um somit knifflige Problemstellungen zu knacken. Nach einer kurzen Zeit erhaltet ihr dann eure alte Form wieder und müsst als Ruff bzw. Tumble weiterzocken.



Schatzkammer: In manchen Passagen wimmelt es nur so vor gesuchten Zahnrädern und anderen Items.

gegen eine Hexe, fügen sich blendend in den Spielablauf ein. Allerdings fällt auf, dass man in Bezug auf die Widersacher etwas mehr hätte tun können, da beispielsweise Spinnen oder Geister doch recht grob wirken und ruhig noch einige Polygone mehr vertragen hätten.



Swen: Ruff & Tumble überzeugt, jedoch nicht auf ganzer Linie. Der Grund liegt vor allem im etwas zu leicht ausgefallenen Schwierigkeitsgrad. Für Einsteiger sowie die jüngeren Zocker hat man einen allemal respektablen Titel unters Volk geworfen. Leicht negativ fällt die ab und an ziemlich schwammige Steuerung auf, die erst mit einiger Übung gut zu handhaben ist.

Test PlayStation

Hersteller: Eurocom
 Vertrieb: GT Interactive
 Systemanzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene
 Ca. Preis: 99,- DM
 Hersteller von: GT Interactive
 Vergleichbar mit: Croc 2 (83%)
 Pakete: 6 Welten, Analog,
 Dual Shock
Erscheint: erhältlich

Grafik: 80 Sound: 67

Fun: 81



Wahre Helden werden im Schlaf geboren...

WIE IN DER SCHULE: MIT GESCHLOSSENEN AUGEN KANNST DU WAS ERLEBEN! DIE TRAUMWELT IST IN GEFAHR! DESHALB BEGINNT NACH MUTTERS GUTENACHTKUSS, DEINE HÄRTESTE MISSION. KÄMPFE GEGEN DEN FINSTEREN NITEKAP UND SEINE FIESEN SPIESGESELLEN: ALS ROBOTER, NINJA ODER SUPERHELD, UND BEWAHRE DAS TRAUMLAND VOR EINEM ALPTRAUM. ALSO KÄMPF FÜR DEINE TRÄUME!

Augen zu und durch!



ERHÄLTlich IM GUTSORTIERTEN FACHHANDEL UND AUSSERDEM BEIM OTTO-VERSAND UNTER www.otto.de/telespiele



www.gtinteractive.de

© 1998 Torcose Development Limited. All Rights Reserved. GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Approved by Torcose Development, Ltd. Published by GT Interactive Software Corp. and distributed by GT Interactive Software (Europe) Limited. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. The Torcose logo is a trademark of Torcose Development, Ltd. "PlayStation" and the "PlayStation Logo" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, Nintendo 64 and "Nintendo 64 Logo" are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All other trademarks are the property of their respective companies.

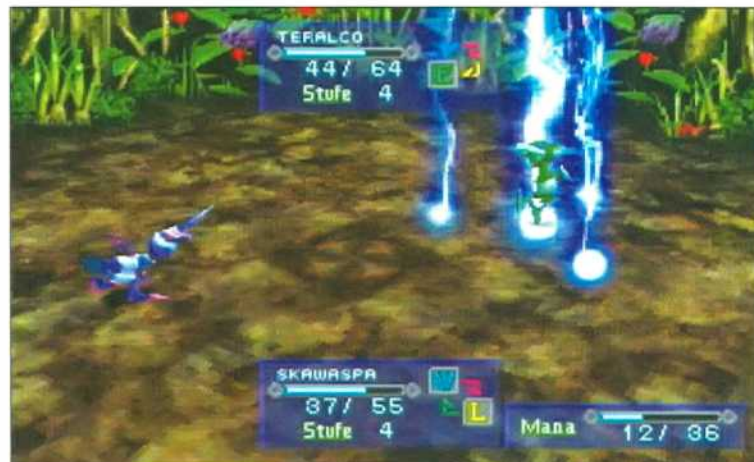
- RUFF & TUMBLE VERWANDELN SICH IN MONSTER, ROBOTER, SUPERHELDEN ODER NINJAS
- MOVIE-SEQUENZEN MACHEN DER TRAUMFABRIK ALLE EHRE
- VOLLE BEWEGUNGSFREIHEIT IN AUFWENDIGEN 3D-WELTEN
- SECHS WELTEN: GEISTERSCHLOSS, WELTRAUM, PIRATENSCHIFF, UNTERWASSER-, ALPTRAUM- UND URZEIT-WELT
- DIE N64-VERSION UNTERSTÜTZT DAS EXPANSION-PACK
- ZWEI SPIELER MIT SPLIT-SCREEN AUF DEM N64

RUFF & TUMBLE





Typisch japanisch: In einem Traum, den ihr zu Beginn habt, trefft ihr auf einen Gegner, der zunächst nicht zu schlagen ist.



Effektvoller Magieangriff: Nur die Monster sind in der Lage, Zauber verschiedenster Art auszusprechen.

Jade Cocoon: Tamamayu Legende

PlayStation Rollenspiel **Einer der ersten großen Titel des Branchenueblings Crave soll Jade Cocoon werden, das im Preview vor allem durch eine Final-Fantasy-VII-ähnliche Grafik bestach.**

Wenn sich eine neue Firma am Markt etablieren will, steht sie vor einem großen Problem: Wie überbrückt sie die Zeit, in der sie an den ersten eigenen Spielen bastelt? Antwort: Sie kauft bei kleinen Entwicklungsbüros ein und schmeißt diese Produkte dann auf den Markt. So auch geschehen bei Crave. Während Inhouse-Entwickler Craveyard gerade Shadow Madness fertiggestellt haben, versucht Crave den eigenen Games durch gute Drittprodukte wie Jade Cocoon von Genki den Weg zu bereiten.

Spielablauf: Mit Flöte und Schwert gegen Monster

Ihr spielt den jungen Levant, der in einem Dorf am Rande eines riesigen, menschenfeindlichen Waldes lebt. Eines Tages wird das Dorf von Insekten heimgesucht, die einen Teil der Bewohner in einen Todesschlaf versetzen. Um sie zu retten, muss Levant im Wald nach einem Gegenmittel gegen den Schlaf suchen. Für die hin und wieder stattfindenden Kämpfe hat sich Genki etwas Besonderes einfallen lassen. Ihr tretet zwar runden-

weise mit dem Schwert gegen die Monster an, doch erhaltet ihr keine Erfahrung für einen gekillten Gegner. Ihr seid gezwungen, die beinahe besieigten Kontrahenten mit einer Flöte in einen Kokon zu bannen. Nur dafür gibt es Erfahrung, die ihr nutzt, um immer stärkere Gegner zu bannen. Im Dorf könnt ihr diese dann sich beruhigen lassen und in eure Dienste nehmen. Ziel ist es, dass die Monster für euch kämpfen. Daher erhalten nur sie für getötete Gegner Erfahrungspunkte. Damit ihr nicht die Standardmonster nutzen müsst, dürft ihr die Monster untereinander kreuzen, so dass interessante Neuschöpfungen entstehen. Allerdings



Hübsch anzusehen: Die einzelnen Teile des Waldes unterscheiden sich nach ihrer Vegetation.



Die Helfer zu Hause: In dem Haus der Hexe Garaï wartet die Frau von Levant, die ihm dann hilft, die Monster dem Helden dienbar zu machen.

müsst ihr aufpassen, da nach zwei Generationen eine Eigenschaft wieder verschwindet.

Technik: Fast wie FFVII

Bei der technischen Gestaltung des RPGs ist es offensichtlich, dass sich Genki seine Ideen bei Squaresoft geholt hat. Dementsprechend seht ihr sämtliche Figuren als Polygone vor sauber gerenderten Hintergrundgrafiken. Ein Abgucken, was dem Spiel sicherlich gut getan hat. Das Pad ist simpel und problemlos zu bedienen, vorausgesetzt ihr benutzt ein Analog-Pad. Die normalen D-Pads sind katastrophal schlecht zu bedienen. Eine gute Idee war die deutsche Sprachausgabe. Sie kommt aber an einigen Stellen recht unprofessionell rüber. So wird zum einen im Dialog grundsätzlich der Name von Levant ausgelassen, da ihr euch ihn zu Beginn ausgesucht habt. Dadurch entstehen unschöne Pausen. Zum anderen scheint der Hauptheld stumm zu sein, eine etwas merkwürdige Tatsache für ein gutes Spiel.



Schematisch: Ihr könnt nicht frei im Dorf herumlaufen. Stattdessen wählt ihr die betretbaren Häuser per Menü aus.



René: Mit Jade Cocoon ist Genki ein gutes Rollenspiel gelungen, bei dem man sich vor allem in Sachen Grafik viel Mühe gegeben hat. Schwächen gibt es besonders bei der Sprachausgabe und bei der Steuerung mit dem D-Pad, die hoffentlich unter "Lehrgeld" verbucht werden können. Das Spielprinzip bietet euch ein solides Rollenspiel mit netten Ideen, zum Beispiel das Monster dienbar zu machen und zu kreuzen, überzeugt aber auf lange Sicht nicht so, wie es ein Final Fantasy tut. Irgendwann werden die Gegenden des Waldes, in dem die Handlung spielt, zum Einheitsbrei, egal wie hübsch anzusehen sie sind. Letztendlich hat Crave mit Jade Cocoon einen gelungenen Einstieg ins Genre geschafft.

Test PlayStation

Hersteller: **Genki**
 Vertrieb: **Crave**
 Spielerszahl: **1**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Hersteller von: **Crave**
 Vergleichbar mit: **Final Fantasy VII (92%)**
 Fakten: **Dual Shock, deutsche Sprachausgabe**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 74 Sound: 71

Fun: 78



PLAY IT DIRTY!

SO ECHT, DASS DIR DER SAND ZWISCHEN DEN ZÄHNEN KNIRSCHT!



9 UNTERSCHIEDLICHE ORIGINAL D.I.R.T.-BIKES!

MIT UNTERSTÜTZUNG UND TIPS VON
RICKY CARMICHAEL, MOTOCROSS-
SUPERSTAR UND MEHRFACHER AMA-CHAMPION!

REALISTISCHE FAHRERANIMATIONEN MIT ALLEN TRICKS UND STUNTS!

EXZELLENTER GRAFIK UND SPEZIALEFFEKTE
(INKLUSIVE HOCHSPRITZENDEM SCHMUTZ, AUSPUFFWOLKEN UND LICHTEFFEKTE)

6 SPIELMODI, INKLUSIVE CHAMPIONSHIP, QUICK RACE, HEAD-TO-HEAD (2-SPIELER-MODUS),
TIME ATTACK, PRACTICE UND TRAINING!

12 EINZIGARTIGE TRACKS, UNTER ANDEREM „MOTOCROSS“, „SUPERCROSS“ UND „ENDURO“!

Championship Motocross™

featuring

Ricky Carmichael

WWW.THQ.DE – WWW.CHAMPIONSHIPMOTOCROSS.COM



VERTRIEB: ABC SPIELSPASS GmbH • THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111
Championship Motocross featuring Ricky Carmichael © 1999 Funcom. Developed by Funcom Dublin, Ltd. Published and Distributed by THQ INC. Championship Motocross featuring Ricky Carmichael and the THQ logo are trademarks of THQ INC. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ INC. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom Oslo AS. PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.





Klassisch: Das gesamte Leveldesign der Außenbereiche wurde realen Örtlichkeiten in Ägypten entnommen.



Aufgespießt: Tödliche Fallen gibt es überall. Besonders fies ist dieser Typ, der bei einer Erschütterung aktiviert wird.



Cinematisc: Während ihr euch auf dem Zug nach Alexandria befindet, kommt es zu actiongeladenen Auseinandersetzungen.

Tomb Raider IV: The Last Revelation

PlayStation Action-Adventure Weihnachten steht vor der Tür und auch Lara Croft hat wieder ihre sieben Sachen gepackt und begibt sich auf ihren vierten Ausflug in die virtuellen Weiten der PlayStation. Lest selbst, ob der vierte Teil nur ein billiger Abklatsch ist, oder nicht.

Es gibt nur eine Hand voll von Videospiele, die den Siegeszug der PlayStation in Deutschland über weite Strecken begleitet und beeinflusst haben. Zu dieser besonderen Gruppe gehört unweigerlich auch die Tomb Raider-Serie, die seit 1996 alljährlich die riesige Fangemeinde mit einem Sequel beglückt. Für Teil zwei und drei hat sich Sony auch die weltwei-

ten Exklusivrechte (bis 1999) für den Bereich Konsole gesichert und so turnt unsere Lara lediglich noch auf dem PC durch die virtuellen Weiten. Mit Tomb Raider IV: The last Revelation kehrt die britische Software-schmiede Core Design wieder zu den spielerischen Ursprüngen des ersten Teils zurück. Zur Story: Laras Abenteuerlust hat sie in das heiße Land der Pharaonen, Ägypten, gebracht, wo sie nach der Grabanlage des Seth suchen will. Ihre archäologische Spürnase zeigt sich von ihrer besten Seite und Lara reitet schon bald auf einem

Kamel und mit einem einheimischen Führer durch die Wüste. Bei der Ruine einer alten Tempelanlage gelangt sie schnell in die unterirdischen Bereiche. Nachdem sie sich durch die dunklen Höhlen gekämpft hat, hält sie das Objekt der Begierde, ein uraltes Artefakt, in Händen. Jedoch befreit sie den Geist von Seth, der dadurch in die Lage versetzt wird, seinen Fluch zu erfüllen. Kurz vor seinem Tod hat er gedroht, als zerstörerische Macht zurückzukehren und die Erde zu ver-

nichten. Nun liegt es an Lara, die Suppe, die sie sich eingebrockt hat, wieder auszulöffeln.

Spielablauf: Der Butler ist weg. Die Trainingslevel sind Teil der Vorgeschichte

Bevor ihr aber dazu übergeht, die Welt in ihr Verderben zu schicken, reisen wir ein paar Jahre in der Zeit zurück und schlüpfen in die Person der 16jährigen Lara, um die beiden Trainingslevel zu meistern. Das Mädels begleitet 1984 den berühmten Archäologen Werner von Croy auf einer Expedition nach Kambodscha. Dabei lernt die junge Lara im ersten der beiden Levels alles über die Welt von Tomb Raider: angefangen bei den simplen Bewegungsmanövern, über das Umgehen von Fallen, bis hin zu ein paar grundlegenden Rätseln. Der zweite Teil besteht aus einem Rennen durch ein Labyrinth von Fallen und Irrwegen, das der Teenager gegen Werner von Croy austrägt. Am Ziel angekommen, passiert leider ein Unfall und Lara kann sich gerade noch



Videosequenzen: Die zahlreichen Rendersequenzen sind wieder in einer ausgesprochen hohen Qualität.

vor der einstürzenden Höhle retten. Wir schließen nun erst 15 Jahre später mit eurer Suche nach dem Artefakt des Seth an. Dort nimmt das ganze Unglück seinen Lauf, das ihr versucht in den folgenden 32 Levels aufzuhalten. Natürlich ist nicht nur die Reinkarnation von Seth ein Problem, sondern auch ein bislang noch unbekannter dritter Mitspieler, der mit seinen Schergen versucht, euch immer wieder einen Stock zwischen die Beine zu werfen. Um mit diesen und anderen Aufgaben fertig zu werden, ist Lara ganz gut ausgerüstet und wir blicken erst einmal in ihren Rucksack. Dort finden wir sogleich ein paar nützliche Gegenstände, wie zum Beispiel ein Fernglas, mit dem sie in den weitläufigen Außenbereichen (zum Beispiel im Tal der Könige) ihre Gegner ins Visier nehmen kann. Mittels R1- und R2-Taste zoomt ihr das ganze Geschehen. Darüber hinaus gibt es ein Zielfernrohr, das mit den diversen Einzelwaffen kombiniert werden kann und euch bei gedrückter Taste Zugang in einen Sniper-Modus gibt.



Das Mädels von der Tankstelle: Aus einem Kanister Benzin basteln wir eine Bombe.



Verfolgt: Auch unter Wasser lauern zahlreiche Gefahren, wie dieser Alligator.



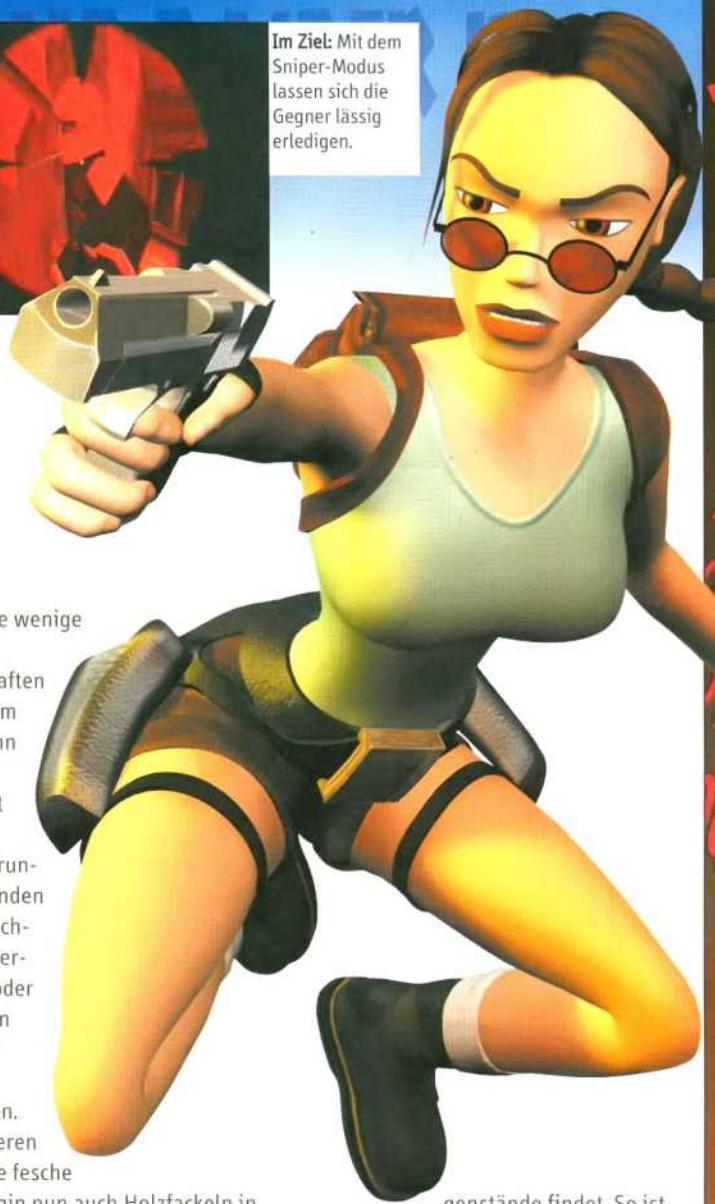
Atmosphäre pur: Dank dem detaillierten Leveldesign wirkt ein Großteil des Levels atemberaubend auf den Spieler.

Zu dessen Einsatz aber später mehr. In diesem Item-Menü werden ebenfalls die verschiedenen Fundstücke miteinander kombiniert. So erhaltet ihr die notwendigen Gegenstände, um zum Beispiel Tore mit einem speziell gebastelten Schlüssel zu öffnen oder mittels einer Bombe aus Benzin einen Tunnel freizusprennen. Zwei weitere Dinge ziehen unsere Aufmerksamkeit auf sich. Der Kompass wird uns bei ei-

nigen Rätseln hilfreich zur Seite stehen. Eine Hilfefunktion wird auch dem Tagebuch zufallen, in dem Lara ein paar grundlegende Tipps für den heimischen Abenteuerer bereit hält und neu gewonnene Erkenntnisse festhält. Zu ihrem breiten Bewegungsrepertoire (klettern, springen, schwimmen, hangeln, etc.), das unsere Schönheit in den ersten drei Teilen erworben hat, gesellen sich diesmal



Im Ziel: Mit dem Sniper-Modus lassen sich die Gegner lässig erledigen.



nur einige wenige neue

Eigenschaften hinzu: Zum einen kann Lara an senkrecht von der Decke herunterhängenden Seilen hoch- bzw. runterklettern oder mit diesen über Abgründe schwingen. Zum anderen nimmt die fesche

Archäologin nun auch Holzfackeln in die Hand, zündet diese an und hat so weitaus länger Licht als mit den kleinen Magnesiumfackeln. Diese finden jedoch auch wieder in den dunklen Locations Verwendung. Zusätzlich schützen euch die heiß brennenden Lichtquellen vor so manchem Feind, wie zum Beispiel einer Horde von Skarabäen, die sich mit den Waffen nicht töten lassen, und ihr brennt mit dem Feuer so manches Hindernis aus Holz nieder. Neuigkeiten gibt es auch von der Rätsel- und Schalterfront. Meist sind die Rätsel so angelegt, dass ihr entweder im gleichen Raum oder zumindest in der näheren Umgebung des Problems die relevanten Ge-

genstände findet. So ist beispielsweise der weitere Weg in einem Tempel durch ein Gittertor verschlossen. Um dieses zu öffnen, muss eine Waage auf einer Seite mit Was-

Die realen Lara-Babes

Das erste Lara-Babe war Rhona Mitra, die in den Jahren 1996 und 1997 für Eidos auf allen möglichen Messen (E3 und ECTS) und anderen Events die Cyberlady Lara Croft dargestellt hat. Viele Umfragen im Internet und den einschlägigen Fachmagazinen zeigten, dass die Fanggemeinde Rhona als die beste Darstellerin der virtuellen Lady ansieht. Mitra wurde ebenfalls als Darstellerin für den Kinofilm von den Tomb-Raider-Jüngern favorisiert und stach damit Schauspielerinnen, wie zum Beispiel Sandra Bullock und Liz Hurley, aus. Jedoch gingen Eidos und Rhona Mitra bald getrennte Wege.



Die Nachfolge trat die Französin Vanessa Demouy an. Ihre Arbeit als Darstellerin von Lara wurde allgemein als gut, jedoch nicht als überragend bewertet. Der Grund bestand darin, dass sich die Französin mit der Figur nicht richtig identifizieren und daher auch die Rolle nicht emotional spielen konnte. Darüber hinaus besaß sie nicht die physischen Voraussetzungen, mit denen Rhona Mitra aufwarten konnte. Vanessa wurde eher als Schülerin eines katholischen Mädcheninternats angesehen und nicht als eine verwegene Abenteuerin.

Mit der E3 1998 in Atlanta betrat die 24-jährige Nell McAndrew als Lara-Croft-Darstellerin die Bühne. Die aus Leeds stammende McAndrew verkörperte die Eigenschaften von Lara optimal. Jedoch identifizierte auch sie sich nicht hundertprozentig mit der Cyberlady und selbst die Hauptrolle im Tomb-Raider-Film interessierte sie nur am Rande. Leider sorgte die Titelstory im amerikanischen Männermagazin Playboy (8/1999) für das Zerwürfnis mit Eidos. Bei rund 20.000 Ausgaben des britischen Playboys musste das Tomb-Raider-Logo auf dem Cover überdeckt werden.



Bereits im Mai dieses Jahres konnte sich die Holländerin Lara Weller die Rolle des Lara-Babes schnappen und trat auf der diesjährigen E3 auf. Obwohl sie nicht gerade einen schlechten Job leistet, hat sich die Fanggemeinde immer noch auf Nell McAndrew eingeschworen und Weller bekommt dadurch nicht die Aufmerksamkeit, die sie eigentlich verdient.



Kombiniert: Zahlreiche Gegenstände müssen zunächst miteinander kombiniert werden, um dann zum Einsatz zu kommen.



Klopf, klopf: So manche Tür lässt sich ohne großen Aufwand einfach durch den Türknauf öffnen.

erste hilfe

HILFESTELLUNG



Alles in der Umgebung: Alle relevanten Zutaten, um ein Rätsel zu lösen, finden sich in der Umgebung: erstens die Wasserflasche, zweitens der Brunnen und drittens die Waage, die gefüllt wird.

ser beschwert werden. In der Nähe findet Lara bei einem Skelett eine Feldflasche, die sie an einem Brunnen um die Ecke füllt, und so das Gatter öffnet. Dadurch tritt mehr das Rätsel und dessen Lösung in den Vordergrund des Geschehens als der lange

Marsch und die Suche nach dem richtigen Gegenstand. Weiterhin haben die alten Formen der Wandschalter und -hebel ausgedient und werden nun durch ihre neuen Kollegen abgelöst. Lara öffnet spezielle Türen nun einfach durch das Herunterdrücken der Klinke oder tritt, wenn das Schloss klemmt, das Hindernis einfach aus den Angeln. Neben den zahlreichen Rätseln sind es vor allem tödliche Fallen und übel-launige Zeitgenossen, die unserer Protagonistin das Leben schwer machen. Es erwarten uns neben den bekannten Grubenfallen, an deren Boden tödliche Spitzen herausragen, entgegenrollenden Steinen oder aus der Wand schwingenden Messern vielfältige neue Todesinstrumente. Beispielsweise gibt es spezielle Bodenplatten, bei deren Kontakt Lara zu brennen beginnt. Aber auch der periodisch zuschnappende Messerring sorgt bei Kontakt für einen nicht endend wollenden Blutverlust. In puncto Gegnerreperoire haben sich die Jungs von Core auch nicht lumpen lassen: Neben den aggressiven Wesen aus dem Tierreich, wie zum Beispiel giftigen Skorpionen, ausgehungerten Hunden oder angriffslustigen Hammerhaien sorgen vor allem die Mitarbeiter eures unbekanntes Gegenspielers für actiongeladene Kampfse-

1. Wer sich in dunklen Locations wiederfindet (und das soll ja bei Tomb Raider schon mal vorkommen!) und keine Fackel zur Hand hat, der kann sich durch Schüsse aus seinen Pistolen ein wenig Licht verschaffen. Besser als gar kein Licht.

2. Einige Gegner (vor allem Menschen) verlieren nach ihrem Ableben so manche Gegenstände, die ihr unbedingt aufsammeln solltet. Also nach jedem Schusswechsel, auf jeden Fall den Tatort absuchen.

3. Lara besitzt nun auch die Fähigkeit, verschiedene Türen einfach durch Herunterdrücken der Klinke oder mit brachialer Gewalt (Fußtritt!) zu öffnen. Wer also vor versperrten Tatsachen steht, der sollte auf jeden Fall mal an der Tür rütteln. Auch eine Salve aus euren Pistolen kann so manchen Bretterverschlag öffnen.

4. Nicht jeder Abgrund führt unweigerlich zum Tod. Versucht euch ruhig mal auf den Boden von Gruben hinabfallen zu lassen, denn dort erwartet euch so manches Secret.



quenzen. Bewaffnet mit Knüppeln, Schwertern oder Uzis treiben sich die netten Jungs in fast jedem Level herum und machen Jagd auf Lara Croft. Darüber hinaus würden wir uns nicht in Ägypten aufhalten, wenn nicht auch ein paar Untote und übernatürliche Wesen auf der Seite des Bösen auftauchen würden. So sind es vor allem Skelette, Mumien und ehemalige Kreuzritter des Templerordens, die ihre letzte Ruhestätte verlassen haben und ein bisschen Spaß haben wollen. Bei dieser Sorte von Gegnern ist der

Sniper-Modus besonders hilfreich: Skelette lassen sich nämlich nur durch einen gezielten Schuss auf den Kopf endgültig ins Jenseits befördern. Ballert ihr sie nur ab, stehen die klapprigen Brüder nach kurzer Zeit wieder auf. Damit auch in Bezug auf die Feindeskraft ein gewisser Ausgleich geschaffen wird, greifen wir wieder einmal auf ein umfangreiches Waffenlager zurück. Jedoch besinnt man sich auch hier auf den Spruch "weniger ist mehr". Lediglich sechs Waffen werden laut Eidos zur Verfügung stehen:



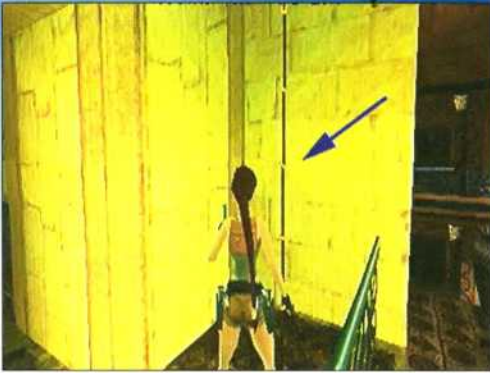
Hilfe: Euer Kumpel Yves hilft euch gerne bei der Einschätzung von Artefakten und der Lage.



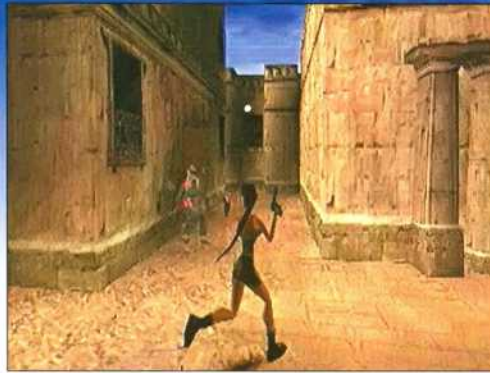
Monströs: Diese Statue ist leider gerade aus dem tausendjährigen Schlaf erwacht. Ein wilder Kampf (mit dem Stier) ist vorprogrammiert.



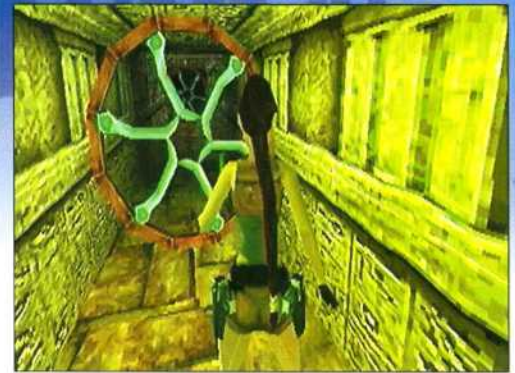
Feuer sei Dank: Diese Horde von dutzenden Skarabäen jagt euch durch die staubigen Hallen. Mit einer Fackel in der Hand haltet ihr euch die tödlichen Krabbler vom Leib.



Der Glöckner von Alexandria: Lara hat zwar keinen Buckel, dafür aber andere Erhebungen. Egal. Mit solchen Stricken (Pfeil) werden Tore geöffnet.



Im Visier: Dank der automatischen Zielerfassung kann auch aus vollem Spurt heraus so auf den Gegner geballert werden, dass ihr trifft.



Achtung Falle: Diese Messerfalle verlangt all euer Geschick, damit ihr ohne großen Blutverlust durch die zuschnappenden Klingen kommt.

Die Standardpistolen, die Uzis, die Pump-Gun, ein Revolver, Granaten und eine Armbrust. Dafür gibt es für die Schrotflinte normale und explosive Munition und drei unterschiedliche Arten von Handgranaten (Explosiv-, Rauch- und Blendgranaten).



Hinter Gitter: Dieses übernatürliche Wesen wird glücklicherweise noch von dem Gitter zurückgehalten.



Hammer: Dieser Hammerhai versucht euch im Hafenbecken von Alexandria an die Wäsche zu gehen.

Technik: Adresses Design: Nicht zu viel, nicht zu wenig

In puncto Technik scheiden sich bei den letzten beiden Teilen wahrlich die Geister. Eines ist auf jeden Fall nach dem letztjährigen Abenteuer klar: Zu viel Vegetation und die dunklen Locations haben den Großteil der Zocker angervort. Diesmal wurde auf eine störende Fauna verzichtet, vielmehr wird diese dezent gehalten, sorgt jedoch für ein ordentliches Design. Der Dunkelheit wurde nur bedingt Rechnung getragen. Zwar werden durch zahlreiche Lichtquellen (Fackeln, Scheinwerfer, etc.) die meisten düsteren Level erhellt (was meistens auch Atmosphäre bringt) jedoch kommt hier und da einfach der bekannte Dunkelheitsfrust durch. Beim Einrichten der Level hat man sich viel Mühe gegeben, so dass durch detailliert bemalte Räume und viele Objekte (Vasen, Statuen, Spinnweben, usw.) eine tolle Indiana-Jones-Stimmung aufkommt. Zusammen mit den unterschiedlichen Musikstücken fühlt man sich an das erste Abenteuer erinnert. Was seit diesem Teil unverändert geblieben ist, sind die exzellenten Cut-Szenes und Videosequenzen, die immer wieder zwischen den Levels bzw.

während eurer Suche in einem Abschnitt eingeblendet werden. Dadurch erfahrt ihr den Fortgang der Story und bekommt Hinweise, wer Freund und wer Feind ist. Im Gegensatz zum Vorgänger ist die analoge Steuerung verbessert worden, jedoch ist das Digitalkreuz immer noch die erste Wahl. Gleiches gilt für die Vibration: Nicht nur der Einsatz der Waffen wird einem spürbar gemacht, sondern auch Sprünge und andere erschütternde Bewegungen. Eine erneute Veränderung musste wieder einmal die Speicherfunktion über sich ergehen lassen. Es kann wieder an jeder Stelle, so oft wie man will, die Memory-Card zum Einsatz gebracht werden. Zusätzlich passen mehrere Speicherstände auf eine Karte.



Georg: Lara gehört wahrlich noch nicht zum alten Eisen und sorgt auch in ihrem vierten Abenteuer für spielerische Höchstleistung. Die Fokussierung auf einen begrenzten Schauplatz, die zahlreichen Neuerungen (Rätsel, Schalter und Gegenstände) und die ungemein dichte Atmosphäre sorgen gegenüber dem dritten Teil für durchweg positive Impulse. Dass The Last Revelation keine Revolution ist - also keine spielerisch neuen Wege, wie beispielsweise MGS, geht - war uns schon im Vorfeld klar. Die Grenzen der Technik sind erreicht und so manche Grafikfehler einfach vorprogrammiert. Des Weiteren müssen die zahlreichen dunklen Areas und die zu unpräzise (analoge) Steuerung des Charakters kritisiert werden. Dennoch wird jedem Spieler, der sich mit Lara auf Abenteuerreise begibt, wieder eine packende und atmosphärische Geschichte geboten, die Winterabende mit stundenlangem Spielspaß füllen wird. Mit Tomb Raider ist es meiner Meinung nach grundlegend wie mit einem Zyklus von Büchern, den man mit Begeisterung liest: Man hat ein umfangreiches Basiswissen über Personen, die Welt und den Hintergrund und freut sich dennoch immer wieder auf eine neue Geschichte.

Bastelstunde, oder wie baue ich mir einen Level

Wer ein erfolgreiches Videospiel kreieren will, der braucht nicht nur eine coole und durchdachte Idee, sondern auch eine leistungsfähige Engine, mit der er die Träume umsetzen kann. Mit jedem Teil wurde die erste Tomb-Raider-Engine erweitert und verfeinert. So wurden die Licht- und Schatteneffekte immer realistischer und sorgten zusammen mit dem aufwendigen Design der Level für eine realistische Stimmung. Beim vierten Teil kommt nun auch das Spotlighting zum Einsatz und das Texture-Mapping wurde überarbeitet. Somit entstehen auf zahlreichen Oberflächen und Objekten völlig neue Lichtreflexe und -effekte. Durch das Bump-Mapping wird zusätzlich die grafische Darstellung verbessert. Dem Level-design am PC gehen Skizzen und Drahtgittermodelle voraus. Darüber hinaus schauen sich die Programmierer-Teams reale Locations, wie z.B. Schlösser, Burgen und andere Bauwerke aus dem Altertum, an, um auch in der virtuellen Welt den Realismusgrad nach oben zu schrauben.



Test PlayStation

Hersteller: **Core Design**
 Vertrieb: **Eidos**
 Spielanzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Master von: **Eidos**
 Vergleichbar mit: **MGS (94%), Tomb Raider III (85%)**
 Fakten: **34 Level, Dual Shock, Analog**
Erscheint: November

Grafik: 83 Sound: 84

Fun: 90



NBA Live 2000

PlayStation American Sports Es sind noch 50 Tage bis zum Jahreswechsel und EA schickt uns mit der Millenniumsausgabe der Live-Serie wieder auf eine exzellente Korbjagd.

Die aktuelle Saison der nordamerikanischen Profiligen ist gerade mal ein paar Wochen alt und wir haben glücklicherweise noch keinen Streik. Aber da die besten Dribbler der Welt ja im letzten Jahr ihrer Gehaltsforderung Rechnung tragen konnten, werden wir in dieser Saison wohl einen geregelten Spielbetrieb sehen. Wir hier in Würzburg schauen gespannt über den großen Teich, da das unterfränkische Eigengewächs Dirk Nowitzki erneut auf Punktejagd geht. Dieser ist auch in EAs aktuellem Update integriert, und man darf mit dem blonden 20-jährigen über die virtuellen Courts steuern.

Spielablauf: Jordan ist diesmal auch dabei

In den bislang fünf erschienenen Vorgängern konnten wir leider nicht mit Michael Jordan über den Court dribbeln, sondern lediglich mit einem Pseudonym mit der Nr. 99. Diesmal hat "His Airness" einen Exklusivvertrag mit EA geschlossen und befindet sich nicht nur im All-Star-Team der 90er-Jahre, sondern ist mit seinem eigenen Spielmodus vertreten, dem "Michael Jordan one to one". Hier begeben ihr euch auf einen Asphaltplatz in einem Hinterhof eines Wohngebietes. Zwischen klassisch mit Graffiti besprühten Wänden und mit Ketten als Korbnetz zockt ihr mit einem Spieler eu-

rer Wahl gegen einen Kontrahenten nach den Regeln von Streetball. Dabei lernt ihr das körperbetonte Spiel, eine adäquate Verteidigung und kleine Tricks. Wer jedoch einen Sprungwurf aus allen Lagen üben will, der macht einen Abstecher in die leere Trainingshalle. Für weitere Abwechslung sorgt der 3-Punkte-Wettbewerb, bei dem ihr unter Zeitdruck diesen schwierigen Wurf ausprobiert. Wer sich in all diesen Bereichen getummelt und ein paar Einzelspiele absolviert hat, kann getrost mit seinem Lieblingsteam in eine ganze Saison starten. Auf dem Court angekommen, zeigt sich der Simulationsfaktor in der umfangreichen Padbelegung. Ob Steal, Jump-Shot, Ballstafetten oder Passmenü, alles ist leicht zu bedienen, und so bleiben kleine Erfolge nicht aus. Auch in der Defense sorgt ein ausgeklügeltes System der Tastenkombination für zahlreiche Möglichkeiten. Wer in den Punktspielen verschiedene Specials, wie 25 Punkte ohne einen Gegentreffer oder fünf Slam-Dunks in Folge, fabriziert, der schaltet Bonusspieler frei. Zu denen gehören auch die Stars der All-Star-Teams der vergangenen Dekaden. Wenn ihr also Lust habt, einen Earl "The Pearl" Monroe in eurer Mannschaft spielen zu lassen, dürft ihr das diesmal tun.



Grimmig: Dank der sauberen Grafik schaut Patrick Ewing wie im richtigen Leben finster drein.

Technik: Die CPU hat das Spielen gelernt

Schon der Vorgänger hat bewiesen, dass die künstliche Intelligenz nicht nur dazu da ist, die Mitspieler lediglich als Statisten fungieren zu lassen. Die Kameraden zeigen sich von ihrer besten Seite und spielen sauber mit. Werdet ihr gedoppelt oder von drei Gegnern umzingelt, bringt sich einer eurer Mitspieler in eine adäquate Schussposition. Darüber hinaus verteidigen die Kameraden wirklich tough und ihr könnt euch auf einen bestimmten Gegenspieler konzentrieren. Auch im Aussehen wurde der Feinschliff angesetzt. Habt ihr einen Dunk oder eine andere coole Action gemacht, wird meist eine Nahaufnahme eingeblendet, die ein Mimikspiel des Protagonisten zeigt. Ferner erscheinen die Bewegungsabläufe geschmeidig und authentisch.



Mittendrin: Besonders spektakuläre Situationen, wie dieser Monster-Dunk, werden entsprechend mit einer Wiederholung gewürdigt.



Georg: Oh ja, die Jungs von EA wissen auch im Basketballgeschäft exzellent mitzumischen.

Dank einer verbesserten künstlichen Intelligenz ist der Spiel- aufbau und -ablauf einfach realistisch. Durch den Einsatz der unterschiedlichen Kameraperspektiven, die man individuell einstellt, wird das ganze Geschehen sauber unterstützt. Für spielerische Abwechslung sorgen der 3-Punkte-Contest, das One-to-one auf den Hinterhöfen in der Bronx und die zahlreichen All-Star-Mannschaften vergangener Tage. Lediglich der Trainingsmodus hätte umfangreicher ausfallen können, damit auch Anfänger sich auf die schnelle Spielweise der NBA bestens einstellen.



Informationen: Während der Pausen werden immer wieder die Statistiken eingeblendet, die euch Rückschlüsse auf euer Spiel geben.



Absolut realistisch: Jeder der Spieler hat die Blicke auf den Ball gerichtet und ist sofort für den Rebound bereit.



Übung macht den Meister: Im Training lassen sich eigentlich nur die Sprungwürfe richtig gut üben.



Sauberes Design: Das Aussehen der Spieler ist wirklich top.

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spielerschnitt: **1 - 8**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **NBA Live '99 (88%)**
 Features: **29+ NBA-Teams, Dual Shock, Multitap, deutscher Kommentar**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **82** Sound: **80**

Fun: **89**





Es gibt viel zu tun: Die Menüführung wurde durchdacht gestaltet, so dass keine Fragen offen bleiben.

Music 2000

PlayStation Genre-Mix Musik ist Trumpf! Auch für den zweiten Teil des virtuellen Musik-Generators aus dem Hause Codemasters trifft dieses Motto voll zu.

Im vergangenen Jahr beglückte Jester mit Music eine Vielzahl unglücklicher Musikfans, die jahrelang neidisch in Richtung der PC-User schauen mussten, für die es eine Menge unterschiedliche Musikprogramme gibt. Es schien bis zum damaligen Zeitpunkt fast schon unmöglich, die teilweise ultra-komplizierten Programme auf die PlayStation zu transportieren. Überraschenderweise jedoch glänzte Codemasters' Music durch seine einfache Handhabung, so dass auch musikalische Analphabeten ohne größere Probleme erfolgreich musizieren durften. Der Nachfolger verfolgt das simple und gleichzeitig vorbildlich effektive Konzept des Vorgängers konsequent weiter. Dem virtuellen Musikanten stehen nun insgesamt 24 Audio-Channels zur Verfügung, die er mit vorgefertigten Samples bestücken darf. Zudem wird es aller Wahrscheinlichkeit nach in naher Zukunft ein Hardware-Tool geben, das erlaubt, solche Musikschnipsel selbst anzufertigen (von euren Lieblings-CDs). Natürlich lassen sich im Sequel auch wieder eigene Video-Clips und Backgrounds aus allen erdenklichen Musikrichtungen (Acid, Hip-Hop, Techno, etc.) erstellen. Den Höhepunkt sowie das eigentliche spielerische Moment des Ganzen macht jedoch der Jam-Mode aus, dank dem vier menschliche Komponisten gleichzeitig musizieren. Dabei sind alle Buttons eures Pads mit den verschiedenen

Sound-Samples belegt. Ziel des Multiplayer-Spaßes ist es, die Tasten so zu betätigen, dass sich das von den vier Einzelspielern gespielte Musikstück in seiner Gesamtheit perfekt anhört. Während der Sessions dürft ihr natürlich zu jeder Zeit neue Samples aus dem reichhaltigen Angebot nachladen. Die Riffs decken beinahe das komplette Musik-Spektrum, wie Grunge, Techno, Hip-Hop, Trance oder Rock, ab.

Test PlayStation

Hersteller: **Jester**
 Verlag: **Codemasters**
 Spieleranzahl: **1-4**
 Geeignet für: **entfällt**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Musik von: **Codemasters**
 Vergleichbar mit: **Music**
 Fakten: **24 Musik-Kanäle, Video-Clip-Generator, Jam-Modus, Maus**
Erscheint:
12. Dezember

Grafik: k.A. Sound: k.A.

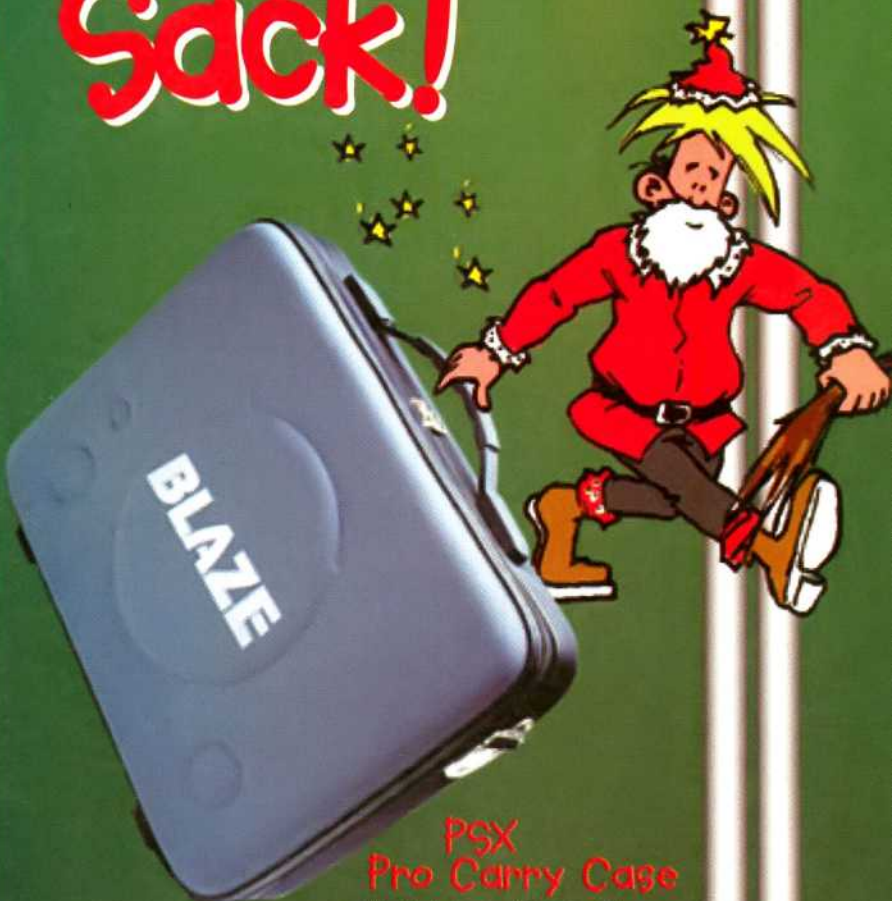
Fun: k.A.



Uwe: Music 2000 ist weniger ein Spiel als eine Anwendungssoftware. Somit ist es uns auch nicht möglich, Jesters Werk in unser übliches Wertungsschema aufzunehmen. Auf jeden Fall können wir jedoch eine klare Kaufempfehlung aussprechen, da dank des Programms wirklich jeder noch so große Musik-Analphabet wohlklingende Melodien und Rhythmen erstellen kann. Die Übersichtlichkeit und die einfache Handhabung von Music 2000 sorgt dafür,

dass euch euer kreatives Schaffen zudem noch einen riesigen Spaß bringt. Ihr habt die Auswahl aus einem schier unendlich erscheinenden Pool unterschiedlicher Riffs, aus denen ihr euer fertiges Werk zusammensetzt. Zusätzlich überzeugt auch der Videoclip-Creator diesmal vollkommen. Last but not least dürfen dank des Jam-Modus vier menschliche Komponisten gleichzeitig musizieren. Vor allem diese Option führte zu so manch längerer Arbeitspause in unserer Redaktion.

Besser als jeder Sack!



PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
 - normal, Auto Reload und Auto Fire
 - Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
 - Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*



Das offizielle XPLODER Buch

inkl. Expansion-CD
 - 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche
 - X-Link-Software
 - riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes

DM 29.95*



BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
 e-mail: service@blaze.de

Xena: Warrior Princess

PlayStation Beat 'em Up EA gibt euch die Möglichkeit, die Amazonin Xena während ihrer Abenteuer zu begleiten.

Wer kennt sie nicht, die flotte Amazonin Xena, die pünktlich zum Nachmittagstees jeden Sonntag über die Mattscheibe flimmert? Electronic Arts erwarb flugs die Xena-Lizenz und begab sich an die Arbeiten zur Konsolenumsetzung der Serie. Der Dreh- und Angelpunkt der Story

ist die niederträchtige Hexe Kalabrax. Eben diese wurde in die Gefangenschaft weitab der Erde verbannt. Doch seltsame Umstände sowie ein gewisser Magieeinsatz erlauben der Zauberin die Rückkehr zur Erde. Wie es der Zufall will, wird die bis dato beste Freundin Xenas, die Königin Gabri-



Durchgezogen: Mit dem Hieb haut es sogar den stärksten Widersacher von den Socken.



Georg: Xena bietet ein gut gelungenes Beispiel dafür, dass man solch unterschiedliche Genres wie die der Beat 'em Ups und der Action-Adventures kombinieren kann. Ob-

gleich der zahlreich enthaltenen Kniffeleien fehlt es der Warrior Princess jedoch etwas an Langzeitmotivation, denn die Schlagkombinationen werden trotz einiger möglichen Moves auf Dauer ziemlich eintönig.

elle, zum Opfer der Hexe. In bewährter 3D-Action-Adventure-Manier steuert ihr die gutbestückte Heroin durch die dreidimensionalen Areale. Kalabrax schickt euch ihrerseits unzählige, kampfeslustige Gesellen entgegen, um euer Vorhaben jäh zu beenden. Ihr stellt euch dem Pack mit Waffeneinsatz entgegen. Mit Hilfe eures scharf geschmiedeten Schwertes zeigt ihr den Jungs schnell, was eine Harke ist, indem ihr ihnen die Lebenslichter ausdreht. Doch nicht nur mit dem Schwert, sondern auch mit geschickt ausgeführten Kombinationen aus Fußkicks darf gearbeitet werden. Ferner habt ihr noch eine enorm wirkungsvolle Waffe im Gepäck: Das Chakram, welches sich sogar steuern lässt. Technisch kann man nicht meckern. Die einzelnen Welten wurden aufwändig und abwechslungsreich in Szene gesetzt. Herabstürzende Kometenteile sowie Feuersbrünste sind des Öfteren zu bestaunen. Man fühlt sich direkt in

die abenteuerliche Welt der vollenbusigen Heldin versetzt.

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spielanzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **Fighting Force (78%)**
 Faktoren: **7 Welten (21 Levels), Dual Shock**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 70 Sound: 67

Fun: 74

Xena: Warrior Princess - Talisman of Fate

Nintendo 64 Action-Adventure Titus beordert Xena in den Kampf gegen angriffslustige Gesellen.

Neben EA kam auch die Titus-Schmiede auf die bahnbrechende Idee, eine erfolgreiche Serie zu verstopfen. Wie es der Zufall will, handelt es sich ebenfalls um die Abenteuer der rassigen Xena aus dem Altertum. Anders als im Fighting-Force-Klon aus dem Hause EA müsst ihr euch hier mit streng abgegrenzten Arenen, beispielsweise einem antiken Tempel, einem Waldabschnitt oder aber einem Marktplatz, zufrieden geben, um eurer Kampfeslust zu fröhnen. Insgesamt steht euch neben der Namensgeberin Xena mit Caesar, Gabrielle, Ephiny, Ares, Velasca, Callisto, Joxer, Lao Ma und einem noch nicht freigeschalteten Charakter eine recht stattliche Kämpferriege zur Auswahl. In Tekken-Manier prügelt ihr euch durch die einzelnen Stages, um am Ende einem

Obermütz gegenüberzustehen, mit dem Unterschied, dass ihr hier (wie es in der Antike gang und gäbe war) mit Waffen antretet. Jeder Recke hat ein typisches Schlagwerkzeug, um dem Kontrahenten virtuell die Lichter auszublenden. Dabei ist vom Schwert bis zur Axt alles vertreten. Bevor ihr jedoch in den Ring steigt, solltet ihr euch kurz den Practice-Mode antun, damit ihr mit den Feinheiten der Steuerung klar kommt. Danach dürft ihr euch nach Herzenslust in den Modi

Quest, Versus oder Roster austoben, wobei im Versus-Modus mit bis zu drei anderen menschlichen Mitspielern gleichzeitig die Keulen zu schwingen sind.



Weit ausgeholt: Obwohl der Widersacher einen Helm trägt, solltet ihr ihm mit diesem Powerschlag einiges an Kraft rauben.



Georg: Im Gegensatz zu EAs PlayStation-Prügler offenbart Titus' Werk bereits nach kurzer Zeit eklatante Schwächen in puncto Langzeitmotivation. Zu eintönig wirkt das Waffengerangel, zumal nicht allzu viele Kombinationsmöglichkeiten vorhanden sind. Technisch im annehmbaren Bereich, aber spielerisch einfach zu wenig.



Gut gedeckt: Gegen diese Attacken hilft vor allem der gezielte Einsatz eurer Defensivkräfte.



Gut gebaut: Selbst in der Konsolen-Variante sind die Vorzüge der virtuellen Kämpferinnen bestens zu erkennen.

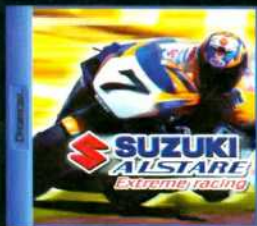
Test Nintendo 64

Hersteller: **Saffire**
 Vertrieb: **Titus**
 Spielanzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Titus**
 Vergleichbar mit: **Fighters Destiny (62%)**
 Faktoren: **10 Arenen, 10 Kämpfer**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 71 Sound: 65

Fun: 61

SUZUKI
ALSTARE
Extreme racing



SUZUKI ALSTARE
EXTREME RACING
(DREAMCAST)
ART.: 1328002
RELEASE: OKT



RACING SIMULATION 2
(DREAMCAST)
ART.: 1328001
RELEASE: SEPT



SPEED DEVILS
(DREAMCAST)
ART.: 1328003
RELEASE: SEPT OKT



Dreamcast

© 1999 CRITERION
SOFTWARE LIMITED.
ALL OTHER TRADE-
MARKS BELONG TO
THEIR RESPECTIVE
HOLDERS.

© ALSTARE 21.8.98
DREAMCAST IS A
REGISTERED TRADE-
MARK OR TRADEMARK
OF SEGA
ENTERPRISE, LTD.



Racing bis das Blut kocht.

SPEED DEVILS,
RACING SIMULATION 2
UND SUZUKI ALSTARE
EXTREME RACING:
DIE DREI UBI SOFT RACING
GAMES FÜR SEGA DREAMCAST



SIND DER
ECHTE WAHNSINN.
GENIALE GRAFIKEN,
TOLLE ANIMATIONEN
UND RASENDE ACTION
BRINGEN ECHTE
GAMER FAST UM DEN
VERSTAND.



Verrat in der verbotenen Stadt

PlayStation Adventure

Das mächtige China ist im 18. Jahrhundert auf seinem kulturellen sowie wirtschaftlichen Höhepunkt. Unter Kaiser Qianlong herrscht Ruhe und Wohlstand am Hof. Eines Tages jedoch wird die Leiche des Obereunuchen gefunden und mit der Ruhe ist es vorbei. Verrat in der verbotenen Stadt ist ein typisches Point-and-Klick-Adventure. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über den jungen, neu eingestellten Palastverwalter An Jing, der die Aufgabe erhält, das Verbrechen aufzuklären. Mit einfachen Pad- oder Mausbefehlen geht ihr mit dem spitzfindigen Chinesen durch die zahllosen Räume und über die weiten Höfe des kaiserlichen Palastes und haltet nach Indizien und Beweisen Ausschau. Mit der Zeit findet ihr schließlich immer mehr Puzzle-Teile und der Fall wird immer klarer. Leider fehlt es dem Adventure an einer wirklich guten technischen Umsetzung. Die Grafik beschränkt sich auf vorberechnete Hintergründe und etwas holprig animierte Charakterköpfe bei Konversationen. Ab und zu wird das Gameplay durch gerenderte Zwischensequenzen aufgelockert, die allerdings ebenfalls nur durchschnittlich sind. Die Sprachausgabe ist hingegen gut und von professionellen Sprechern vorgenommen worden. (Sven)

Fun 40%

Die Schlümpfe

PlayStation Jump&Run

In Schlumpfenhausen hat sich überraschend Nachwuchs eingestellt. Mitten in der Nacht verirrt sich ein Storch in das nichtsahnende Dorf und brachte den Baby-Schlumpf. Natürlich steht nun die ganze Gemeinde Kopf. Jeder möchte sich um den Kleinen kümmern, doch der Glückliche seid ihr. In dem "Kinderleicht-Modus" versorgt ihr das Baby wie einen blauen Tamagotchi und reagiert auf seine Wünsche. Allerdings müsst ihr in verschiedenen Levels diverse Rasseln und Milchflaschen einsammeln. Der etwas schwerere zweite Modus stellt sich als komplettes Jump & Run heraus. Hier sollt ihr als Muskelschlumpf die von Gargamel, dem Dauerbösewicht, gefangenen Kollegen befreien. Die im Weg stehenden Gegner beseitigt ihr mit einem gekonnten Sprung auf deren Kopf. Mit Herumhüpfen ist es jedoch nicht getan. Ihr reitet in einem Level mit einem Hasen und in einem anderen stellt ihr euer Geschick auf dem Rücken eines Storches unter Beweis. (René)

Fun 40%



Aufgeklappt: Über diesen lustigen Clownkopf kommt ihr in den ersten Level.



Gemein: Dieser große Brummer versucht euch von dem schmalen Steg zu drängen.

Rocket

Nintendo 64 Jump & Run Nach Rayman und Tonic Trouble beehrt uns ein weiterer Jump&Run-Star aus dem Hause Ubi Soft.

Einrad zu fahren ist heutzutage mit Sicherheit so beliebt wie sich die Hornhaut am Fuß zu entfernen. Mit großer Wahrscheinlichkeit genießt diese Sportart nur noch in Klosterschulen oder christlichen Vereinigungen hohes Ansehen. Was in der Nachkriegszeit das Volk zum Erstaunen brachte, kann



Vollgas: Beim Strandrennen sollten innerhalb einer bestimmten Zeit alle Ringe durchfahren werden.



Taschenspiel: Gewinnt ihr beim Tick-Tack-Toe gegen das Huhn, bekommt ihr ein weiteres Buchstabenteil.



Puzzle-Spiel: Um die Achterbahn einzuschalten, solltet ihr erst alle vier Schrauben einsetzen.

heutzutage allerhöchstens noch Kleinkinder faszinieren. Genau auf diese Zielgruppe scheint es Ubi Soft abgesehen zu haben. Der kleine Roboter Rocket zieht mit einem Zirkus durch den Weltraum, um mit seiner Einradshow die Herzen sämtlicher Aliens höher schlagen zu lassen. Doch als eines Tages der Zirkusdirektor für einige Zeit das Zelt verlässt, entschließt sich ein kleiner Waschbär zu rebellieren. Kurzerhand entführt er den besten Freund des Roboters, eine große rosafarbene Robbe. Während sich dem Otto-Normal-Spieler bei dieser überaus spannenden Story die Gallenblase fast bis zum Bersten gefüllt hat, bleiben unsere Jüngsten doch gespannt vor diesem Stück Softwaregeschichte sitzen. Als kleiner Roboter habt ihr in den verschiedensten Welten zahlreiche Aufgaben und Mini-Games zu erfüllen, um an die heiß begehrten Buchstaben zu kommen, welche das Gitter zu eurem rosa Freund öffnen. So müsst ihr beispielsweise gegen eine Henne Tick-Tack-Toe spielen oder eine gesamte Achterbahn entwerfen, um alle versteckten Buchstabenteile zu bekommen. Auch verschiedene Jump&Run-Sequenzen sind zu bewältigen, wollt ihr euren Freund aus dem



Vorsichtig: Im Bienenstock müsst ihr den kleinen Rocket über wackelige Blumen dirigieren.

Verlies retten. Grafisch vermag sich Rocket leider nicht von der breiten Masse an Jump&Run-Spielen, die auf dem Nintendo 64 bereits vorhanden sind, abzuheben. Die detaillierten Welten können uneingeschränkt betrachtet werden und faszinieren vor allem durch ihren großen Detailreichtum.



Mario: Mit Rocket präsentiert uns Ubi Soft ein weiteres solides Jump & Run. Mit den zahlreichen Mini-Games finden sich ständig neue Aufgaben, welche den Spieler immer wieder aufs Neue fordern. Jedoch kann diese Flut der unterschiedlichen Spiele leider nicht über die mangelnde Spieltiefe hinwegtäuschen. Für Kleinkinder unter sechs Jahre mag dieses Spiel der Hit sein, jedoch sollte jeder halbwegs Erwachsene erst einmal gründlichst Probe spielen, bevor er dieses Spiel mit nach Hause nimmt.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Suckerpunch**
 Vertrieb: **Ubi Soft**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Hersteller von: **Ubi Soft**
 Vergleichbar mit: **Tonic Trouble (70%)**
 Fakten: **6+ Levels, Fun-Physics**
 Erscheint: **November**

Grafik: 72 Sound: 78

Fun: 73



POWERWARE

BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

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

49,99 DM

UNSER SERVICE



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

Porto:

Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 30,00 DM)

Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

BOOTMASTER - DAS BUCH

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

19,95 DM

<h4>PAL BOOSTER</h4>  <ul style="list-style-type: none"> - NTSC zu PAL - f. Importspiele - Antennenanschluß mit Cinch Ausgang <p>29,99 DM</p>	<h4>TRANSPARENT CASE</h4>  <ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Farben - mit Anleitung nicht f. SCPH 1002 <p>49,99 DM</p>	<h4>X-PLODER FX</h4>  <ul style="list-style-type: none"> - neueste Version - komplett in Deutsch - finden Sie Codes ohne PC heraus - 8MB Memory - einfache Bedienung <p>84,99 DM</p>
<h4>TWIN SHOCK</h4>  <p>29,99 DM</p>	<h4>STANDARD JOYPAD</h4>  <p>9,99 DM</p>	<h4>SONY DUAL SHOCK</h4>  <p>44,99 DM</p>
<h4>MP3 PLAYER</h4>  <ul style="list-style-type: none"> - spielt MP3 CD's auf Ihrer PSX - einfache Bedienung - nicht f. SCPH9002 <p>149,99 DM</p>	<h4>JORDAN GP</h4>  <p>119,99 DM</p>	<h4>PANTHER</h4>  <p>39,99 DM</p>

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

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

<h4>MEMORY CARDS</h4> <p>1MB 6,99 DM 8MB 24,99 DM 24MB 39,99 DM 72MB 74,99 DM MIT LCD DISPLAY</p>	<h4>OHNE KOMPRIMIERUNG</h4> <p>2MB 19,99 DM 4MB 29,99 DM 8MB 44,99 DM</p>	<h4>PSX GRUNDGERÄTE</h4> <p>PSX STANDARD 239,00 DM PSX UMGEBAUT 269,00 DM</p>
---	--	--

RESIDENT EVIL PLAT. - JE SET 34,99 DM



MOVIE MANIACS 2 - JE 34,99 DM



PSX SOFTWARE

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

DREAMCAST

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

PSX ZUBEHÖR

GB Deluxe	RF Unit
-> 99,00 DM	-> 24,99 DM
X-Ploder	Shockhammer
-> 69,00 DM	-> 79,99 DM
Cybershock P. Movie Card	
-> 54,99 DM	-> 99,00 DM
CD-Leerhülle	Game Station
-> 1,99 DM	-> 49,00 DM

04131 / 200580



The Kelly-Family-Remake: Die Kongs geben im Intro ihren affengeilen Beat zum Besten.



Flinker Kletterer: Solche steilen Baumpassagen sind für einen Affen kein Problem.



Und tschüss: Mit dem Banana-Porter teleportiert man sich in Windeseile durch die Levels.

Donkey Kong 64

Nintendo 64 Jump & Run Lange Jahre haben die Nintendo-Fans nun schon auf den 64-Bit-Nachfolger von DK Country warten müssen. Ist die lange Wartezeit gerechtfertigt?

Vor über drei Jahren entstand auf dem Super Nintendo das letzte Donkey-Kong-Spiel: Donkey Kong Country 3 von Rare. Seitdem ist es um den berühmten Nintendo-Affen erstaunlich ruhig geworden und viele fragten sich, ob das Maskottchen-Urgestein jemals für das N64 umgesetzt würde. Nach langen Versprechungen ließ Big N nun die Weihnachtsüberraschung aus dem Sack. Im Frankfurter Hotel Kempinski lud Nintendo of Europe zur großen Donkey-Kong-Gala. Journalisten aus ganz Europa ließen sich natürlich nicht lange bitten und

folgten dem Ruf des Dschungels. Wir waren natürlich auch live vor Ort, um die ersten Erfahrungen zu sammeln und das Modul einem ausführlichen Test zu unterziehen. Zuerst einmal muss man sagen, dass Donkey Kong 64 das erste Spiel ist, das nur mit dem 4MB-Expansion-Pak funktioniert. Da-

her wird das Modul im Bundle, sprich mitsamt der Erweiterung, zu haben sein. Nintendo plant für das Weihnachtsgeschäft auch ein spezielles DK-N64-Pack komplett mit Konsole, Pad, Spiel und 4MB-Erweiterung in die Läden zu bringen für einen voraussichtlichen Verkaufspreis von 299 Mark.



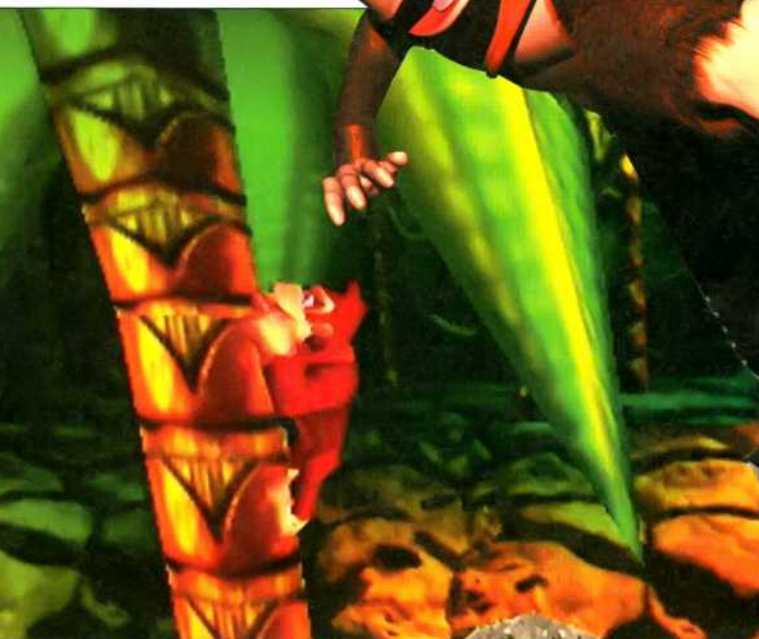
Aufs Horn genommen: Rambi, das altbekannte Nashorn, ist in einem Bonusspiel anzufinden.

Spielablauf: Ein Hüpfper mit epischen Ausmaßen

Wer sich von Donkey Kong 64 einen weiteren Country-Teil erhofft, der liegt vollkommen falsch. Schließlich handelt es sich beim neuesten Rare-Spiel nicht um ein 2D-Jump&Run, wie zu SNES-Zeiten, sondern einen waschechten dreidimensionalen Hüpfper. Wie komplex die neuen Welten von Rares Vorzeige-Produkt sind, wird schnell an einigen Eckdaten deutlich: 256-MBit-Modul mit interner Speichermöglichkeit, acht voneinander vollkommen unterschiedliche Welten mit eigenen Gegnern, Texturen und Aufgaben und fünf verschiedene Charaktere mit insgesamt weit über 100 verschiedenen Bewegungen. Bereits bekannt sind natürlich Donkey und Diddy Kong. Der kleine Diddy dürfte vielen dank des Fun-Racers Diddy Kong Racing ein Begriff sein. Hinzu kommen drei neue Gesichter:



Fass aufmachen: In einem Donkey-Spiel dürfen Holzfässer nicht fehlen.



Immer genau nachschauen! Meistens sind auf den hohen Palmen einige Bananen versteckt.



Harter Bursche: Dieser Endgegner hat seine Energiezellen auf dem Rücken. Durch geschickte Würfe mit explosiven Fässern zwingt man den Kerl in die Knie.

Lanky, Tiny und Chunky Kong. Je nachdem mit welchem der fünf man gerade unterwegs ist, ändert sich auch das Gameplay. Lanky kann beispielsweise mit seinen langen Orang-Utan-Armen steile Wege hinauflaufen, wo die ande-

ren kapitulieren müssten. Tiny, die kleine Schimpansen-Dame, ist so klein, dass sie als einzige durch schmale Ritzen passt. Zu Beginn startet man jedoch erst einmal mit Donkey Kong in seiner bescheidenen Baumhütte. Im Dorf macht ihr dann erste Erfahrungen mit der Steuerung in einem Trainingsabschnitt. Der alte Cranky erzählt euch schließlich in seinem Wohnfass, dass in den letzten Tagen merkwürdige Dinge auf den Inseln vorgefallen sind: Die Kremlings unter der Führung des skrupellosen King K. Rool haben den Kongs alle Bananen gestohlen. Zu allem Überfluss haben sie alle Freunde von Donkey entführt und in abgelegene Gefängniszellen geworfen. Diese schandvolle Tat ist nicht zu akzeptieren! So schickt Cranky den abenteuererfahrenen Donkey los, die Sache wieder zu bereinigen. Mit den typischen Affenfähigkeiten schwingt ihr euch von Liane zu Liane, klettert an Palmen hinauf oder taucht durch kalte Bergseen. Durch Aufsammeln von Bananen und Münzen eröffnen sich später neue Levelbereiche bzw. erhaltet ihr von alten Freunden neue Moves, ohne die ihr nicht weiterkommen würdet. Am Anfang beherrschen die Kongs nur gewisse Grundbewegungen, wie Laufen,



Intro

Der Affenstall

Donkey ist der Anführer der Kong-Sippe und macht sich auf die Suche nach seinen entführten Freunden. Seine Spezialität ist der Gorilla-Angriff, die Kokus-Kanone und seine Boom-Bongos.



Donkey



Der freche Diddy wirkt zwar klein, ist aber mindestens so erfahren wie Donkey. Er ballert gern mit seinen Erdnuss-Pistolen und bringt jeden Gegner mit der Krawall-Klumpfe zur Weißglut. Er kann mit dem Raketenfass-Rocker als einziger der Kongs durch die Luft fliegen.

Diddy

Die kleine Tiny ist das einzige weibliche Äffchen unter den Kongs. Sie schießt mit der Feder-Armbrust und spielt das Sabotage-Saxophon. Mit der Wirbelwindattacke heizt sie sogar dem Endgegner K. Rool so richtig ein.



Tiny



Der tollpatschige Orang-Utan schießt gekonnt mit seinem Trauben-Blasrohr auf Gegner. Sein Instrument ist die Primaten-Posaune. Sehr lustig, aber auch praktisch ist der Kong-Ballong-Move, mit dem er sich gerade nach oben schweben lässt.

Lanky

Die mächtige Erscheinung Chunky bringt sogar manchen Kremling zum Schlucken. Mit dem Ananas-Werfer schießt der Gorilla auch schweres Kaliber. Etwas kurios wirkt sein Lieblingsinstrument, die Terror-Triangel!



Chunky



Kamel-Werbung: Im Azteken-Level möchte dieses Kamel für eine Banane befreit werden.



Feuer frei: Tiny versucht sich mit ihrer Feder-Armbrust an einem Geschicklichkeitstest.



Carrera-Bahn: Eines der witzigsten Mini-Games in Donkey Kong 64 ist diese Rennspielvariante gegen die Kremlings.

Bananenfütterung

Troff und Scoff sind zwei merkwürdige Zeitgenossen. Beide bewachen nämlich die Türen zu den Endgegnern, die sie nur freigeben, wenn man Scoff, dem Nilpferd, genügend Bananen in den Rachen wirft.



Mit Argusaugen: Wenn man die Augen offen hält, gibt es immer wieder Bonusräume zu entdecken.



Überläufer: K. Lumpsy ist ein gigantischer Krempling, der wegen seiner pazifistischen Einstellung von K. Rool eingesperrt wurde. Eure Aufgabe ist es, ihn zu befreien.

Hüpfen und Klettern. Sammelt Donkey beispielsweise drei Münzen (sie sind meistens gut versteckt), erhält er von Cranky einen Zaubertrank, der ihm eine weitere Angriffsfähigkeit spendiert. Neben Professor Cranky Kong, der für jeden Affen drei Angriffstränke spendiert, gibt es noch Funky Kong, den Waffennarr, und die bezaubernde Candy Kong. Funky verteilt gegen die entsprechende Münzenentlohnung für jeden Charakter durchschlagende Waffen. Diddy Kong macht dann mit seinen Erdnuss-Pistolen auf Kremplings Jagd, während Chunky mit seinen Ananas-Bazookas schwerere Geschütze auffährt. Mit den Waffen lassen sich aber nicht nur Gegner verscheuchen, sondern auch speziell gekennzeichnete Türen öffnen. In eine ähnliche Richtung gehen die Musikinstrumente von Candy. Jeder Kong erhält von der Zuckerpuppe ein spezielles Instrument, mit dem er alle Gegner in der Umgebung

erste hilfe HILFESTELLUNG

Grundlegende Tipps

Wenn ihr nur noch wenig Energie übrig habt, dann geht kurz in ein Wechselfass und wieder heraus. Nun dürfte eure Lebensenergie wieder aufgefüllt sein.

Geht eure Munition zur Neige, dann auf zu Funky Kong. Er stockt eure Früchte-Muni wieder bis zum Maximum auf.

Die Blaupausen für Snide werden von den großen Gegnern versteckt gehalten. Besiegt sie mit dem richtigen Charakter, denn die Blaupausen haben unterschiedliche Farben.

Wenn ihr einen neuen Charakter befreit habt, besucht sofort schon besuchte Levels. Dort stoßt ihr auf Bananenspuren in der neuen Charakterfarbe, die euch zu versteckten Levelbereichen führen.

Habt ihr in einer Welt alles gesehen und wollt den weiten Weg zum Portal nicht laufen, dann spart ihr euch Zeit, indem ihr durch Drücken der Starttaste in ein Optionsmenü gelangt und dort den Level verlasst.

umhauen kann. Manchmal gibt es noch einige besonders gekennzeichnete Musik-Buttons auf dem Boden, die versteckte Levelbereiche öffnen, wenn man mit dem richtigen Instrument darauf spielt. Befreit ihr auf eurer Reise einen der vier Freunde, könnt ihr in den so genannten Wechselfässern zwischen den einzelnen Helden hin und her schalten. Donkey Kong 64 ist nach einem einfachen Prinzip gestrickt. Habt ihr mit einem Charakter einen Abschnitt gemeistert, habt ihr trotzdem noch nicht alles dort gesehen. Erst wenn ihr mit allen



Alles im Blick: Donkey Kong holt sich bei der blonden Candy Infos über die Instrumente ein.

Kongs dem Level einen Besuch abstattet, seid ihr in der Lage, ihn komplett durchzuspielen. Zum Teil ist auch harte Teamwork gefragt, um die zahllosen (Nintendo spricht von über 200) Aufgaben zu bewältigen. Nach rund acht Stunden Spielzeit hat man in der Regel alle fünf Charaktere freigespielt, und dann beginnt das eigentliche Abenteuer erst richtig. Es wird mindestens 70 Spielstunden dauern, bis ihr alles in Donkey Kong 64 gesehen habt, jedoch hat Rare das Spiel so gestrickt, dass



Affentanz: Donkey weiß sich gegen die Schergen von K. Rool durchaus zur Wehr zu setzen.





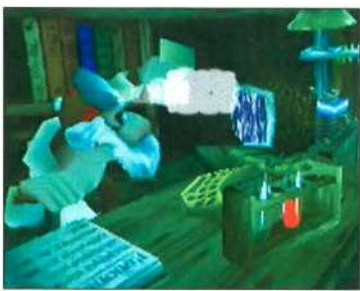
Fotogen: Einer der versteckten Wesen, die Banana-Fee, überreicht euch einen Fotoapparat, um ihre kleinen Artgenossen wieder einzufangen.



Abgehoben: Diddy Kong hat als einziger Charakter die Möglichkeit, mit dem Raketenfass-Rocker in die Luft zu gehen.



Auf Händen getragen: Lanky gelangt dank seiner schlack-sigen Orang-Utan-Arme jeden steilen Anstieg hinauf.



Geheim-Brauerei: Professor Cranky gibt euch gegen entsprechende Münzen-Entlohnung Tränke, die euch neue Moves bescheren.



Technik: Ausgefeilt bis ins letzte Detail

Mittlerweile scheint es so, dass die N64-Entwickler nicht mehr viel aus der Hardware herausholen können. Wie bereits erwähnt, ist Donkey Kong 64 das erste Spiel, das nur mit der 4MB-Erweiterung funktioniert. Rare zieht optisch alle Register. Farbenfrohe Welten, abwechslungsreiche Texturen und eine absolut saubere und zugleich lustige Animation der Affen machen dieses Modul zu einem wahren Grafik-Highlight. Jede Welt ist völlig unterschiedlich gestaltet und bietet auch neue spielerische Aspekte. Neben den typischen Wald- und Eislevels gibt es noch eine Wasserwelt, eine mysteriöse Fabrik mit allerlei technischem Schnickschnack und eine alte Aztekenlandschaft. Kurz gesagt, es wird einem nicht so schnell langweilig. Immer wenn man das Gefühl hat, Donkey Kong 64 hat nichts Neues mehr zu bieten, packt Rare noch eins drauf. Leider fällt der Sound in puncto Qualität und Abwechslung etwas im Vergleich zur hervorragenden Grafik ab, ist jedoch mehr als passend. Abhängig von der besuchten Welt oder der gerade vorherrschenden Situation ändert sich die Musik. Von fast meditativen Melodien bis hin zu nervenzermürenden Technobeats gibt es alles. Ebenfalls sehr positiv sind die unzähligen Soundeffekte und Sprachfetzen, wie das kultige "Uuh, Banana!" Selbst bei der Steuerung, die bei einem komplexen Jump & Run recht schwierig zu entwickeln ist, hat man nicht gepatzt. Einziger Kritikpunkt hier: Die Menüführung hätte ein wenig einfacher gestaltet werden können. Unterm Strich ist Donkey Kong 64 ein technisches Meisterwerk, wie es in einem solchen Umfang bisher nur sehr wenige auf einer Konsole zu bewundern gab.



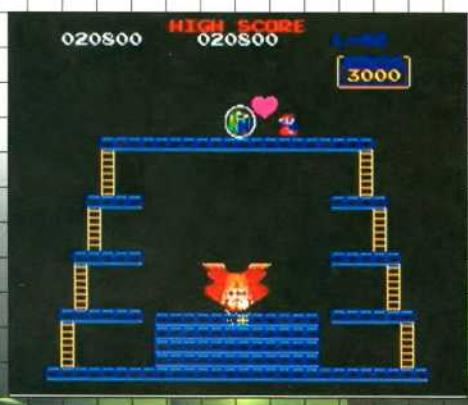
Swen: Rares neuester Streich begeistert mich fast ohne Einschränkung. Das Spielprinzip ist wie immer genial simpel gestrickt. Dennoch ist hier der einzige spielerische Kritikpunkt zu finden. Es dauert schon einige Spielstunden, bis man die komplette Welt in ihrer ganzen Komplexität erfasst hat. Titel wie Zelda haben das trickreicher angestellt. Aber vielleicht werden die Nintendo-Spiele langsam erwachsen. Wie dem auch sei, Donkey Kong 64 ist ein nahezu perfektes Jump&Run-Vergnügen (auch wenn Big N von einem Action-Adventure spricht), wo fast alles zusammenpasst. Toll ausgedachte, abwechslungsreiche Welten, in ein makelloses Technikkleid gehüllt, bringen jedes Spielerherz in Wallung. Sicher, Donkey Kong ist "nur" ein weiteres Hüpf-Highlight, von denen das N64 schon genügend hat, aber dieses Spitzenprodukt legt fast in allen Bereichen noch ein Schippchen drauf. So bleibt als Fazit nur zu sagen, dass es Nintendo wieder einmal verstand, wohl den besten N64-Titel des Jahres bis zu Weihnachten hinauszuögern und der Konkurrenz mal wieder zu zeigen, wie man ein Spiel geschickt vermarktet. Alle Achtung, Nintendo!

man bereits mit einem Spielstand von knapp 70 % zum Endgegner K. Rool vorstößt. Über ihn wollen wir nicht allzu viel verraten. Nur so viel: Noch nie gab es einen dermaßen schweren sowie innovativen finalen Kampf zu meistern wie diesen. Nur wenn man alle fünf Charaktere vollkommen beherrscht, wird K. Rool zu Boden gehen. Der Umfang von Donkey Kong ist also vergleichbar mit der Action-Adventure-Referenz und N64-Aushängeschild Zelda - Ocarina of Time. Wer an einer Stelle hängt, darf den guten alten Wrinky Kong (viele werden ihn noch aus Donkey Kong Country 3 kennen) um Hilfe bitten. Damit es dem Spieler

aber nicht zu langweilig wird, gibt es rund 30 Zusatzspiele, die innerhalb der acht Welten versteckt sind. Mit einer Lorenfahrt durch ein finsternes Bergwerk oder einem Autorennen auf einer Carrera-Bahn sind nur zwei der Zwischenspiele genannt. Wer gerne mit seinen Freunden vor dem Nintendo-Toaster sitzt, darf sich auf die zahlreichen Mehrspieler-Games freuen. Entweder geht ihr in abgesteckten Bereichen auf einem doppelt geteilten Split-screen aufeinander los oder auf nur einem Bildschirm in einer Arena. Freilich sind die Mini-Games nur ein netter Zusatz, der dem eigentlichen Spiel keine neuen Aspekte verleiht.

Mario und der Affe

Als weiteren Gag am Rande findet Donkey im Laufe des Abenteuers einen echten Donkey-Kong-Automaten aus dem Jahre 1981. Durch Betätigen des Schalters könnt ihr das Original-Spiel von damals zocken. Schafft ihr mindestens zwei Runden, erhaltet ihr eine Nintendo-Münze, ohne die ihr nicht gegen den Endgegner K. Rool antreten solltet.



Mehrspieler-Freuden: Was ein richtiges Rare-Spiel ist, das braucht natürlich auch eine Multiplayer-Variante.

Test Nintendo 64

Hersteller: **Rare**
 Vertrieb: **Nintendo**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **119,- DM**
 Hersteller von: **Nintendo**
 Vergleichbar mit: **Super Mario 64 (93%), Banjo Kazooie (92%)**
 Pakete: **Rumble-Pak, Expansion-Pak, Dolby Surround, 16:9-Option**
 Erscheint: **Dezember**

Grafik: 93 Sound: 84

Fun: 94



Ready 2 Rumble

Boxing

DC/PS Sport Midway versorgt alle gängigen Konsolen mit der famosen Boxsimulation.

Das diesjährige Line-up der Software-Schmiede Midway beweist, dass sich der amerikanische Spiele-Entwickler langsam zu einer festen Größe in der Branche mausert. Waren vergangene Werke wie *Crusin'n USA* oder *Crusin'n World* eher untere Mittelklasse-Titel, bewiesen schon die frühen E3-Versionen von *Ready 2 Rumble Boxing* oder *Hydro Thunder*, welch großes Potential im kommenden Line-up steckt.

Spielablauf: Der Fun-Faktor steht im Vordergrund

Bereits das stimmungsvolle Intro verdeutlicht, dass eine riesige Portion Humor in Midways neuestem Boxer steckt. Das Charakterdesign beispielsweise sucht im Genre seinesgleichen. So wabbelt der dicke



Uwe: *Ready 2 Rumble Boxing* ist sicherlich die derzeit beste Boxsimulation auf dem Konsolenmarkt. Die Gestaltung der Charaktere ist bombastisch, die Präsentation des Titels ist sehr stylish und die Grafik-Engine stellt auf beiden Konsolen die momentane Oberklasse dar. Zwei Schönheitsmängel haben wir dennoch feststellen müssen. Zum einen verfügen die Charaktere über ein zu geringes Repertoire unterschiedlicher Schlagkombinationen, und zum anderen sind die unterschiedlichen Charaktere zu unausgewogen. Mit der flinken Lulu zum Beispiel fällt es euch nicht schwer, die Weltmeisterschaft zu erlangen. Dagegen agiert der schwergewichtige Salua sehr träge und verliert beinahe jeden Kampf in der Gold-Klasse.

Bauch des Hawaiianers Salua bei jeder Bewegung des Kolosses wie Wackelpudding. Bei der weiblichen Protagonistin Selena Strike hingegen bewegen sich nur die zwei von Gott gegebenen Fettpölsterchen in bester Bouncing-Breast-Manier. Der auffälligste Charakter ist sicherlich Afro Thunder, den seine voluminöse Afro-Frisur auszeichnet. Zu Beginn des Spiels steht euch natürlich noch nicht jeder der insgesamt 16 Kämpfer zur Verfügung. Erst durch erfolgreiches Bestreiten des Karriere-Modus, in dem ihr einen eigenen Boxstall verwalten müsst, lassen sich alle Fighter selektieren. Eröffnet wird der Kampf durch den berühmt berüchtigten Ringsprecher Michael Buffer, der Midways Klopfer seinen Namen be-



Live dabei: Michael Buffer kündigt in bester Tradition den Schlagabtausch an. (PS)



Überragend: Die hochauflösende Grafik-Engine der Dreamcast-Version stellt alle Genre-Konkurrenten in den Schatten. (DC)

scherte. Nachdem sein Ruf im weiten Rund der Halle erklingen ist, läutet auch schon der Gong zur ersten Runde. Die Steuerung der Fighter ist denkbar einfach. Per Analog-Stick lenkt ihr den Recken präzise im Ring. Euren Gegner deckt ihr durch Betätigung der Aktion-Buttons mit authentischen Geraden und Haken ein. Landet ihr eine Reihe harter Schläge, habt ihr sogar für einen kurzen Zeitraum besondere Kräfte.

Technik: Beide Versionen landen einen Oberplatz

Besonders der DC-Fassung muss in dieser Rubrik großes Lob gezollt wer-

den. Die Animationen sind genau wie die hochauflösende Grafik-Engine absolut fließend und in den Aktionen eurer Recken steckt die nötige Dynamik, die ein gutes Boxspiel auszeichnet.



In die Ecke gedrängt: Das Charakterdesign ist vorbildlich, leidet jedoch spielerisch an einer gewissen Unausgewogenheit. (PS)



Alles im Blick: Die Leiste, die sich unter dem Energiebalken befindet, gibt an, welche Schlagstärke euer nächster Punch hat. (PS)

Test PlayStation

Hersteller: Midway
 Vertrieb: Konami
 Spielkategorie: 1-2
 Schwierigkeitsgrad: Fortgeschrittene bis Profis
 UVP: 99,- DM
 Hersteller von: Konami
 Vergleichbar mit: Box Champions (76%)
 Inhalt: 16+ Kämpfer
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 78 Sound: 80

Fun: 84

Test Dreamcast

Hersteller: Midway
 Vertrieb: Konami
 Spielkategorie: 1-2
 Schwierigkeitsgrad: Fortgeschrittene bis Profis
 UVP: 99,- DM
 Hersteller von: Konami
 Vergleichbar mit: Box Champions (76%)
 Inhalt: 16+ Kämpfer
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 82 Sound: 80

Fun: 85



Spiel' nicht den Helden. Sei einer.

Du bist der Kommandant der LEGO ROCK RAIDERS.
Hier sind deine Anweisungen:

1. Geh' tief unter die Erde.
2. Bau' ein Hauptquartier.
3. Kontrolliere die neueste Technik.
4. Erforsche fremdes Gebiet.
5. Suche nach Energie-Kristallen.
6. Und bring' dein Team wieder sicher nach Hause.

Aber Vorsicht: Hüte dich vor den
Rock Monstern – denn dort unten ist es
finster und sehr gefährlich. Viel Erfolg!



LEGO Rock Raiders als Software
für PC und PlayStation oder
als tolle Modelle.

LEGO

**ROCK
RAIDERS**



www.LEGO.com

RTL World League Soccer

Nintendo 64 Sport Ein neuer Konter auf den Kasten von Electronic Arts.

Als gäbe es zur Zeit noch nicht genügend Titel, die für eine regelrechte Soccer-Überflutung sorgen, sieht es für das N64 doch eher mau aus. EA beschert dem Konsolen-Kicker kein 2000er-Update seiner enorm erfolgreichen FIFA-Reihe. Somit stehen die Chancen für

andere Firmen gut, EA und Konami durch Softwareperlen Kopfzerbrechen zu bereiten. In puncto Modi vermag RTL World League Soccer auch mit beiden Vorzeigeprodukten mitzuhalten. Über 200 Teams aus den begehrtesten europäischen Ligen dürften nahezu jede Lieblings-



Fliegenfänger: Auf diesen Keeper passt dieses Schimpfwort wie die Faust aufs Auge. Trotz allem fischt er die Pille herunter.



Mario: RTL World League Soccer macht sich die hervorragende Chance während EAs Abstinenz nicht zu Nutze. Ein einsteigerfreundlicher CPU-Zielmodus fehlt leider gänzlich.

Zudem glänzt die Optik nicht gerade mit filigranen Animationen. Bedauerlicherweise gilt auch Ähnliches für den Spielfluss. Mehr Bewegungsabläufe der Ballkünstler hätten die euch gebotenen Grätschorgien oftmals verhindert.

mannschaft auf den Schirm bringen. Nach der Auswahl eures Topvereins startet ihr direkt in den Ligabetrieb bzw. zockt zuallererst einen freundschaftlichen Kick. Neben einigen Wettbewerben, wie dem Arcade-Cup oder euren selbstkreierten Ligen, steht euch auch ein virtueller Trainingsplatz stets zur Benutzung bereit. Dort mutiert nach einigen Lektionen selbst der Anti-Sportler schlechthin zum Elfmeter- oder Freistoßkönig. Die Steuerung ist leicht zu erlernen und bietet trotz allem einige schön anzusehende Kombinations-

möglichkeiten, um den Maradonna in euch aufleben zu lassen. Soundtechnisch gibt es solide Kost, gepaart mit nüchternen Kommentaren des RTL-Moderatorenduos.



Schützenkönig: Um beim wirklichen Kick mithalten zu können, solltet ihr eure Fähigkeiten auf dem Bolzplatz schulen.

Test Nintendo 64

Hersteller: Silicon Dreams
Vertrieber: THQ
Spieldauer: 1-4
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 119,- DM
Hersteller von: THQ
Vergleichen mit: FIFA '99 (91%)
Faktum: 200+ Teams
Erscheint: November

Grafik: 70 Sound: 66

Fun: 68

WCW Mayhem

PlayStation Fun-Sports Der Kampf um die Wrestling-Krone wird von EAs WCW Mayhem neu entfacht.

Acclaim ist im virtuellen Wrestling-Bereich die erste Adresse für jeden Fan des außergewöhnlichen Sports. Mit der WWF-Serie beeindruckten sie sowohl die Fachpresse als auch PlayStation- und Nintendo-64-Besitzer. Klar, dass sich jeder "Neuling" nun mit den Acclaim-Sims messen muss. So auch EAs neuer Titel, der sich im Gegensatz zum

Konkurrenten nicht mit dem Wrestlingverband WWF, sondern mit der WCW und der NWO beschäftigt. Somit steht euch natürlich auch eine gewaltige Anzahl verschiedener Wrestling-Größen zur Verfügung. Es lassen sich beispielsweise Helden wie Kevin Nash, Sting oder Goldberg vor dem Kampfgetümmel anwählen. Mit den mehr als 50 verschiedenen



Uwe: Um es gleich vorwegzunehmen: WCW Mayhem kann Acclaims WWF Attitude in keiner Beziehung das Wasser reichen. Zwar bietet die Simulation eine große Menge authentischer Kämpfer und eine Vielzahl abwechslungsreicher Spielmodi, jedoch bereits beim ersten Betreten des Ringes fallen dem Kenner gravierende Mängel ins

Auge. So ist die Kollisionsabfrage oftmals unzureichend. Die Animationen der Kämpfer wirken starr und behäbig, so dass die Charaktere etwas an das Monster Frankenstein erinnern. Auch die Arenen, in denen die Kämpfe stattfinden, wurden sehr lieblos digitalisiert. Hier hätte ich mir zum Beispiel animierte Zuschauerränge oder eine größere Menge authentischer Details gewünscht.

Recken bietet WCW Mayhem sogar noch gut ein Dutzend Kämpfer mehr als sein direkter Konkurrent WWF Attitude. Wem diese Masse an Fightern nicht ausreicht, der darf sich einen individuellen Kämpfer kreieren. Auch in Sachen Spielmodi werdet ihr von EAs neuem Titel verwöhnt. Der Single-Mode bietet euch den klassischen Kampf Mann gegen Mann. Im Handicap-Match stehen eurem Wrestler zwei gegnerische Fieslinge gegenüber. Zudem werden euch Tag-Team-, Triangle- oder Four-Way-Dance-Matches geboten. In Meisterschaftsmodi wie im Quest-for-the-Best-Mode kämpft ihr zusätzlich um kostbare Meisterschaftspunkte. Im Gegensatz zum spielerischen Aspekt kann WCW Mayhem technisch in keinem Punkt mit seinem direkten Konkurrenten aus dem Hause Acclaim mithalten.



Die Qual der Wahl: Mehr als 50 unterschiedliche Charaktere bietet euch EAs neuester Wrestler.

Test PlayStation

Hersteller: Electronic Arts
Vertrieber: Electronic Arts
Spieldauer: 1-4
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Hersteller von: Electronic Arts
Vergleichen mit: WWF Attitude (86%)
Faktum: 50+ Kämpfer
Erscheint: erhältlich

Grafik: 64 Sound: 60

Fun: 70

**ES IST IMMER
WIEDER SCHÖN,
DICH ZU TREFFEN.**



FIGHTING FORCE 2



EIDOS
INTERACTIVE

www.eidos.com

Rising Zan

PlayStation Beat 'em Up Mit einem virtuellen Schönling zurück in der Zeit.

UEP Systems befördern euch in der Rolle des virtuellen Schönlings Johnny, zurück in die Pionierzeit des Wilden Westens. Euer Hauptanliegen in den Abenteuern des Samurai-Gunman, der sowohl mit der Pistole als auch mit dem Langschwert umzugehen weiß, besteht darin, eine verbrecherische Organisation nach allen Regeln der Kampfes-

kunst auseinander zu nehmen. Um ein "super-ultra-sexy Hero" zu werden, wird euch einiges an Waffeneinsatz abverlangt. Da sich die Chefin des Verbrechersyndikats Queen Schakal nicht zu leicht ihrem Schicksal fügt, schickt sie euch eine Vielzahl an untergebenen Schergen entgegen. Zu diesen zählen neben Strohdummys auch unterschiedlich starke Ninjas



Schlachtfest: Eure Widersacher haben vor allem in Bezug auf rote Körperflüssigkeiten einiges zu verlieren.



Georg: Ausufernde Gewaltdarstellung ist noch lange kein Garant für ein Top-Spiel. Das Joypad-Dauerhämmern erinnert sehr an vergangene Decathlon-Tage. Die mäßige Grafik setzt dem Spektakel die Krone auf. Einzig

der trashige Titelsong verschafft Rising Zan eine kleine Aufwertung, doch retten kann dieser auch nicht mehr viel. Johnny wird sicher kein "super-ultra-sexy Hero", wie der Kultsong der Scheibe namens „No more Johnny“ schon verrät.

sowie einige Zwischengegner, die sich meist erst nach zähem Kampf von ihrem virtuellen Leben trennen lassen. Um der scheinbaren Übermacht der Widersacher Herr zu werden, stehen euch zahlreiche Attacken sowie einige Specials zur Verfügung. Mit einem Tornado beispielsweise räumt ihr zeitgleich mehrere Schwertschwinger vom Schirm. Ab und an wird euch zudem die Möglichkeit eröffnet, ein sehr langes Katana zu nutzen. Grafisch zeigt sich Rising Zan wenig zeitgemäß, da ein Grafikaufbau deutlich erkennbar ist. Ferner

verhindert die teils unglückliche Kameraführung einen regen Spielfluss.



Zwischenspielchen: Durch einen gezielten Wurf mit diesem kleinen Sprengkörper entledigt ihr euch eines Problems.

Test PlayStation

Hersteller: **UEP Systems**
 Vertrieb: **Agetec**
 Spielkategorie: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Händler von: **Eigenimport**
 Verfügbarkeit von: **Ronin Blade**
 (71%)
 Features: **10 Levels, Dual Shock, Analog**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 49 Sound: 51

Fun: 41

Tiny Tank

PlayStation Shoot 'em Up Was passiert, wenn die Technik die Vorherrschaft über den Menschen erlangt?

Dann könnten die intelligenten Waffensysteme, wie ein einzelner Panzer, von sich aus ihre Schützlinge, die Menschen, retten. Und genau dieser Fall tritt in Tiny Tank, das natürlich weit in der Zukunft spielt, ein. Die Erde wird von durchgedrehten Maschinen bedroht und ein kluger Panzer macht sich auf, als Einzel-

kämpfer gegen diese zu bestehen. Dabei wurde von Entwickler AndNow Wert darauf gelegt, den Tiny Tank so cool und selbstsicher wie möglich aussehen zu lassen, wie die verschiedenen Zwischensequenzen zeigen. In den teilweise recht kniffligen Missionen sollt ihr bestimmte Ziele ausschalten, die euch euer Partner, ein



René: Tiny Tank ist ein amüsanter und kurzweiliger 3D-Shooter. Gehirn aus, Kanone an, so lautet das Motto des Games. Für gute Motivation sorgen neben den abwechslungsreichen Missionen vor allem die lockeren Zwischensequenzen, in denen der Tiny Tank witzige

Auftritte hat. Grafik und Sound sind gut gelungen. Die 3D-Polygongrafik lässt keine Wünsche offen und läuft sehr sauber. Gleiches gilt für die sehr simple Steuerung. Wer also abseits der üblichen Genre-Vorgaben, wie "indiziert" und "indiziert", einen brauchbaren 3D-Shooter sucht, ist bei Tiny Tank gut aufgehoben.

Satellit im Orbit, vorgibt. Die ständig auftauchenden Gegner werden ebenfalls aus dem Weg geschossen. Für jeden besiegten Feind erhaltet ihr ein Stück Computerhirn oder Waffen, die euch im Laufe eines erfolgreichen Levels immer stärker werden lassen. Neben der Story gibt es auch einen Zweispieler-Modus, in dem ihr gegeneinander in einer Arena antretet. Leider ist Tiny Tank nur als englische Version erhältlich, was bei den witzigen Zwischensequenzen gute Sprachkenntnisse erfordert.



Außen mit Hut: Eroberte Gegenstände trägt der clevere Tiny Tank so lange, bis er selbst zerlegt wird.



Selbstdarstellung: In den Zwischensequenzen kann es schon mal passieren, dass der angeregt schwatzende Panzer eine Kamera kaputt macht.

Test PlayStation

Hersteller: **AndNow**
 Vertrieb: **SCED**
 Spielkategorie: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Händler von: **SCED**
 Verfügbarkeit von: **Combat Choro Q**
 (49%)
 Features: **17 Levels, Dual Shock, Memory-Card, Analog, englische Sprachausgabe**
 Erscheint: **Februar**

Grafik: 76 Sound: 72

Fun: 78

KÖRPERFLÜSSIGKEITEN VERLÄNGERN DEN BREMSWEG

CARMAGEDDON

>> DEUTSCHE VERSION <<



>> Wer bremst, verliert. Dann und wann auch wichtige Körperteile. Auf 30 Strecken mit 40 Fahrzeugen lassen sich Totalschäden in Milliardenhöhe basteln. Und das Schönste dabei: Alles ohne Ansnallen und Gurt.

>> Den Zündschlüssel gibt es jetzt für Nintendo64, Playstation und Gameboy Color.



Der Minister für Verkehr warnt: Das Spielen dieses Videospiele kann zu aggressivem Verhalten im Straßenverkehr führen.

©1999 SCI (Sales Curve Interactive) Limited. Carmageddon ist ein Warenzeichen von SCI (Sales Curve Interactive) Limited SCI (Sales Curve Interactive) Limited ist eine Firma der SCI Entertainment Group plc. Alle Rechte vorbehalten. Playstation Logo und Playstation sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment. NINTENDO, NINTENDO 64, GAME BOY und das NINTENDO Logo sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo.

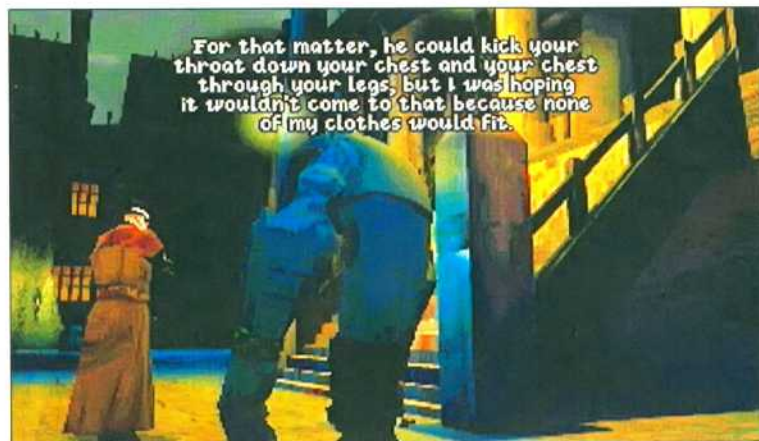


Discworld Noir

PlayStation Rollenspiel Nach zwei Jahren Abstinenz meldet sich der Fantasy-Papst Terry Pratchett mit einem neuen hitverdächtigen Werk zurück.

Es gibt Welten, auf denen läuft eben nicht alles rund. So auch auf der Scheibenwelt, die sich standhaft weigert, eine Kugel zu werden. Dies gilt ebenso für Ankh-Morpork, die größte Stadt der Scheibenwelt, die sich weigert, eine ganz normale Metropole zu werden. In ihr lebt Luton, ein Privatdetektiv, der von einer schönen Brünetten beauftragt wird, einen verschwundenen Liebhaber zu suchen. Discworld

Noir marschiert durch alle Klischees, die die Scheibenwelt und die alten 50er-Jahre-Detektivgeschichten mit sich bringen. Dementsprechend amüsant geht es her, natürlich im unnachahmlichen Terry-Pratchett-Humor. Im Gegensatz zu seinen beiden Vorgängern ist diese dritte Episode komplett in Rendergrafiken gehalten, die so düster sind wie Pratchetts Witze. Für den hiesigen Markt ist das Adventure kom-



Dumm und dummer: Dem Troll, der euch einen weiteren Auftrag gibt, kann man nur unter größten Mühen ein Wort herauskitzeln.



René: Die Discworld-Geschichten sind und bleiben meine Favoriten unter den Adventures. Das liegt neben der guten Umsetzung vor allem an dem spritzigen Humor, mit dem zugegebenermaßen nicht jeder etwas anfangen kann. Die teilweise sehr merkwürdigen Rätsel sind zwar meist nur zu lösen, wenn

man kräftig um die Ecke denkt, doch das macht gerade den Charme der Discworld-Abenteuer aus. An der Technik gibt es nichts zu meckern. Saubere, wenn auch sehr dunkle Rendergrafiken und ein ansprechender B-Movie-Sound geben dem Adventure die benötigte Atmosphäre. Somit wird Discworld Noir zu einem empfehlenswerten Gesamtpaket.

plett ins Deutsche übertragen worden, auch wenn uns als Testversion nur die englische Ausgabe zur Verfügung gestellt wurde.



Nicht für jedermann: Terry Pratchett zeigt sich mit seinem schwärzesten Humor, der genauso dunkel ist wie die Grafik.



Netter Versuch: Auch wenn der kleine Zwerg mit seiner Krügsaxt das Drohen anfängt, landet er doch nur vor der Tür.

Test PlayStation

Hersteller: Perfect
Verteiler: GT Interactive
Spieldauerzeit: 1
Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
U.S. Preis: 99,- DM
Hersteller von: GT Interactive
Vergleichbar mit: Discworld 2
(84%)
Faktoren: Memory-Card, Maus, deutsche Texte und Sprachausgabe
Erscheint: 7. Januar

Grafik: 73 **Sound:** 82

Fun: 84

Glover

PlayStation Geschicklichkeit Ich freu mich! Hasbros erfolgreicher Held wider Willen treibt nun auch auf der PlayStation sein Unwesen.

Bereits vor rund einem Dreivierteljahr hatte ich das Vergnügen, das spielerisch durchaus interessante Abenteuer des kleinen Griffelwärmers Glover zu begutachten. Lediglich einige unfaire Passagen trübten damals ein erfrischend anderes Spielerlebnis. Das Spielprinzip gründet sich auf der lustigen Fantasy-Story

und ist leicht erklärt: Da die sechs magischen Edelsteine des Landes nach einem missglückten Experiment eines Zauberers kreuz und quer im Reich verstreut sind, bleibt die Aufgabe der Rückführung zum Schloss eures ehemaligen Herrn, der sich zu allem Unglück auch noch in eine massive Goldstatue verwandelt hat,



Mario: Die Mixtur aus Geschicklichkeitsspiel und Jump & Run hätte bewertungsmäßig in die 70er-Ränge verstoßen können, zumal die PlayStation-Variante um einige unfaire Stellen ärmer ist als die Nintendo-Fassung. Leider befindet sich Glovers Abenteuer technisch alles andere als auf dem neuesten Stand. Aufwachen,

meine Herren! Insomniac hat mit Spyro bewiesen, dass Comic-Stil und grafische Raffinesse keine Gegensätze sind. Weiterhin sorgt die Kameraführung oftmals für unfaire Abstürze, wodurch die Langzeitmotivation mindestens ebenso gedrosselt wird wie durch die sehr langweilig gestalteten und mit minimaler KI ausgestatteten Gegner.



Sammelleidenschaft: Neben der Ballproblematik macht das Suchen und Einsammeln aller Zauberarten den Reiz des Spiels aus.

an euch hängen. Ganz im Stile eines herkömmlichen Jump & Runs könnt ihr euch mit eurer Spielfigur in den 3D-Arealen herumtreiben, Gegner mit Faustschlägen vernichten und eine pro Abschnitt vorgegebene Anzahl von Zauberarten suchen. Der Clou ist jedoch, dass ihr euch dabei immer um den Edelstein, der sich durch einen kleinen Zaubertrick (auch als "R2-Tasten-Spruch" bekannt) in vier unterschiedliche Formen verwandeln lässt (Hüpfball, Bowlingkugel, Eisenkugel oder Kristall), kümmern müsst, um ihn letztlich zu einem Portal am Levelausgang zu geleiten. Klar, dass dabei jede Menge Höhenunterschiede mittels Werfen, Dribbeln oder Schlagen des Balles überwunden sowohl allerhand knifflige Situation sowie Balance-Akte gemeistert sein wollen.

Test PlayStation

Hersteller: Atari
Verteiler: Hasbro Interactive
Spieldauerzeit: 1
Geeignet für: Fortgeschrittene
U.S. Preis: 89,- DM
Hersteller von: Hasbro
Vergleichbar mit: -
Faktoren: Dual Shock, 20+ Levels
Erscheint: erhältlich

Grafik: 65 **Sound:** 54

Fun: 68



Kleine Lichtblicke: Grafische Schmankerl, wie hier die gelungenen Schatteneffekte, gibt es nur selten zu bestaunen.

NASCAR 2000

PlayStation Rennspiel EA schickt die heiße Pistenhatz mit den obligatorischen Verbesserungen ins nächste Jahrtausend.

Alle Jahre wieder... NASCAR 2000 findet auch in diesem Jahr wieder sein Update. Dabei wurde das Fahrer-Rooster natürlich auf den neusten Stand gebracht, so dass ihr aus insgesamt 33 real existierenden Fahrern den Helden eurer Wahl samt sein PS-kräftiges Vehikel selektieren dürft. Zusätzlich finden sich einige Fahrerlegenden in den Reihen der anwählbaren Charaktere. Wem diese Masse an unterschiedlichen Recken nicht ausreicht, der darf sogar einen individuellen Fahrer dank des Create-a-Driver-Modus erstellen und im Rennen einsetzen. Nach der Wahl des Racers entscheidet ihr euch für einen der obligatorischen Rennmodi, wie Trainings- oder Weltmeisterschaftsmodus. Hier geht es auf insgesamt 18 Rennparcours um Championship-Points. Meistert ihr alle Rennen, winken euch fünf weitere Strecken und einige neue Fahrer. Die Fahrzeuge lassen sich wie gewohnt sehr authentisch über die

Parcours steuern und die Rennen entwickeln sich durch die heißen Kopf-an-Kopf-Duelle erneut zu echten Psychothrillern. Die mehr als fünf Kameraperspektiven bieten euch zudem zu jeder Zeit des Geschehens den besten Überblick über den Kurs. Grafisch hat sich hingegen im Vergleich zum Vorgänger kaum etwas geändert. Noch immer wirkt die Engine sehr grob-pixelig, und Mängel wie der schwache Landschaftsaufbau trüben das Bild nachhaltig.



Mittendrín statt nur dabei: In der Ego-Perspektive ist das Sichtfeld leider stark eingeschränkt.



Uwe: Rein spielerisch hat NASCAR 2000 den Sprung ins nächste Jahrtausend sicherlich geschafft. Die Boliden lassen sich sehr realistisch über die Rennpisten steuern. Zudem reizen den Spieler die nervenaufreibenden Kämpfe um

Positionen. Die Technik hingegen bleibt weit hinter den Erwartungen zurück. Unvermittelt ploppen beispielsweise ganze Tribünen in das Geschehen. Ferner wirkt die pixelige 3D-Engine des Racers etwas antiquiert und bietet nur wenige Highlights, wie Licht- oder Schatteneffekte.

Test PlayStation

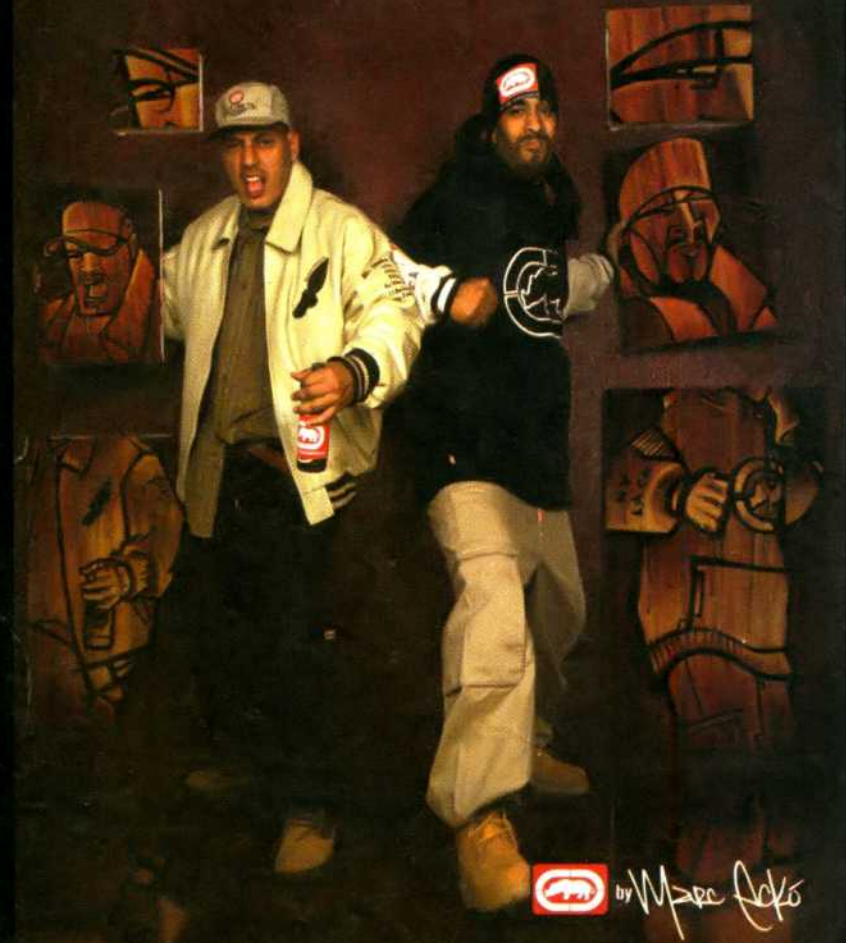
Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **NASCAR '99 (75%)**
 Fakten: **18 Strecken, 33 Fahrer**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 58 Sound: 78

Fun: 76



BEATNIITS



The Webspinner. In Shops now.

THE ECKÖ UNLTD. CO.

eluxe distribution gmbh
 industriestrasse 2
 97232 gibelstadt

www.eightball.de



Destrega

PlayStation Beat 'em Up Ein Prügelspiel der etwas anderen Art bringt uns KOEI nach Europa.

Die Strega waren ein Volk mit magischen Kräften, die sie nahezu unbesiegbar machten. Durch viele Irrungen und Wirrungen kam es dazu, dass sie dennoch fast ausgerottet und ihrer Kräfte beraubt wurden. Als ein ehrgeiziger Herrscher sich nun ihrer Kräfte bemächtigen möchte, kommt es zu einem allesentscheidenden Kampfturnier. Hier startet der Arcade-

Modus, denn der Story-Modus hat noch eine eigene, anders gelagerte Geschichte. Destrega unterscheidet sich deutlich von den "normalen" Prüglern, weil das Gameplay hier nicht primär von actionlastigen In-fights bestimmt wird, sondern durch große Kampfarenen einen taktischen Einschlag bekommt. Wer jetzt denkt, dass Destrega langweilig ist, irrt sich



Harter Infight: Wie bei allen Baet 'em Ups kommt es auch bei Destrega zu schmerzhaftem Körperkontakt.



Mario: Wer ein erfrischend anderes Beat 'em Up für die PlayStation sucht, für den ist Destrega genau das Richtige. Riesengroße Areale, diverse magische Fern-attacken, zwölf unterschiedliche

Charaktere und ein ausgedehnter Story-Modus machen eine ganze Zeit lang Spaß. Allerdings haben die Kämpfer nur sehr wenig unterschiedliche Attacken. Fans von Beat 'em Up-Games sollten sich Destrega auf jeden Fall mal anschauen.

allerdings. Denn durch die weitläufigen Gebiete und die magischen Fernwaffen der Kämpfer ergeben sich völlig neue Angriffs- und Verteidigungstechniken. Spielerisch innovativ, zeigt sich das Game auch technisch voll auf der Höhe. Die Grafik ist überraschend gut gelungen und die Steuerung steht dem in nichts nach. Die Arenen sehen prima aus und keine ähnelt der anderen. Die zwölf Kämpfer lassen sich jederzeit präzise steuern, so dass nie Frust entsteht. Leider ist die Aktionsvielfalt mit nur zwei Nahkampf- und zwei Magiewaffenattacken recht dürf-



Story-Modus: Durch die in Spielgrafik gehaltenen Sequenzen wird die Handlung zwischen den Kämpfen weitergeführt.

tig ausgefallen. Durch die vielen taktischen Möglichkeiten wird einem trotz dieses großen Mankos dennoch nicht so schnell langweilig.

Test PlayStation

Hersteller: **Omega Force/KOEI**
 Vertrieb: **SCED**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **SCED**
 Vergleichbar mit: **Power Stone (83%)**
 Fakten: **12 Kämpfer, Story-Modus**
 Erscheint: **erhältlich**

Grafik: 70 Sound: 63

Fun: 73

Extreme 500

PlayStation Rennspiel Eine weitere PC-Version eines Rennspiels wird auf die PlayStation umgesetzt.

Auf dem Gebiet der Motorrad-Rennspiele wird in letzter Zeit viel Pionierarbeit geleistet. Auch Softwarehersteller Ascaron bringt ein neues Rennspiel auf den Markt, welches gerne als neue Referenz gehandelt werden möchte. Wie der Name des Spieles schon sagt, können bis zu 500 ccm alle Klassen dieser Sportart

angewählt werden. Mit maximal neun Gegnern kämpft ihr um die Spitzführung im Feld und um wichtige Punkte in der Weltmeisterschaft. Hierbei können die Fahrzeugeinstellungen je nach Belieben verändert werden. Die 15 originalen Strecken führen euch durch Deutschland, Japan und einige weitere Locations. Um den



Ideallinie: Wer immer auf dem grauen Strich auf der Fahrbahn fährt, hat selten Probleme, die Kurven richtig einzulenken.



Georg: Dieses Spiel hat leider nur sehr wenige Qualitäten zu bieten. Die Steuerung ist wirklich unter aller Kanone und lenkt erst Sekunden später ein. Auch grafisch wirkt der Titel sehr antiquiert. Außer dem fast nicht vorhandenen Grafikaufbau scheint die Grafik-

Engine noch aus den Anfangstagen der PS zu stammen. Alles in allem ist Extreme 500 ein recht unterdurchschnittliches Spiel mit schlechter Steuerung, bescheidener Grafik und mangelhaftem Gameplay. Vor dem Kauf sollte es erst einmal in aller Ruhe ausführlich Probe gespielt werden, bevor es im Warenkorb landet.

Spielablauf für Anfänger etwas zu vereinfachen, dürfen verschiedene Fahrhilfen eingeschaltet werden. Auch ein kleiner Pfeil, welcher den Verlauf der Strecke anzeigt, wird auf Wunsch auf dem Bildschirm eingeblendet. Im Meisterschaftsmodus geht es dann richtig zur Sache. Über verschiedene Strecken ist es euer Ziel, die beste Platzierung in der Gesamtwertung zu erreichen. Ist die Saison erfolgreich beendet, schalten sich neue Strecken frei, die ihr im Einzelspieler-Modus anwählt. Grafisch zeigt sich Extreme

500 sehr schlicht, aber wenigstens ist vom Grafikaufbau fast nichts zu erkennen.



Abflug: Mit einem Blick über die Schulter ist gut zu beobachten, wie ein gegnerischer Fahrer ins Gras beißt.

Test PlayStation

Hersteller: **Ascaron**
 Vertrieb: **THQ**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Ascaron**
 Vergleichbar mit: **Motoracer 2 (84%)**
 Fakten: **15 Strecken**
 Erscheint: **Dezember**

Grafik: 35 Sound: 65

Fun: 42

00450702.980 006 091

Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

Tom Clancy's **RAINBOW SIX** ist die perfekte Mischung aus Action und Strategie. Planen Sie Einsätze einer multinationalen Antiterror-Einheit (Codename: Rainbow) und kämpfen Sie gegen Terroristen auf der ganzen Welt.

JETZT ENDLICH FÜR KONSOLEN!

PLAYSTATION

JETZT IM HANDEL

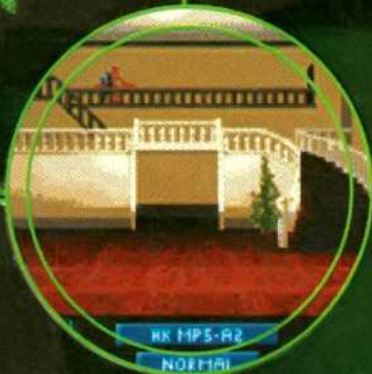


**N-ZONE
HIT**



NINTENDO 64

AB MITTE DEZEMBER



GAMEBOY COLOR

AB MITTE JANUAR 2000

Erhältlich auch bei:



146846 165 14 11-2 158

65498 16 1
1-6498456



1984
1-95



Red Storm
ENTERTAINMENT

54
984
879

Mighty Hits Special

PlayStation Shoot 'em Up Neues Lightgun-Futter für Schießwütige!

Nachdem das Dasein eines Lightgun-Fanatikers hier zu Lande eher trist ist, beschert uns die Altron Corporation neues Kanonenfutter. Erst kürzlich wurde mit Point Blank 2 der wohl größte Konkurrent aus der Edelschmiede Namco unter die Zocker geworfen. Mighty Hits Special schlägt nun in eine ähnliche Kerbe wie

Namcos Pendant und somit ebenso wenig von einer Indizierung gefährdet ist. Insgesamt stehen euch in den drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen 30 Spielchen zur Verfügung, um eure virtuelle Zielfertigkeit unter Beweis zu stellen. Alle diese Schussübungen spielen sich, im Gegensatz zu Namcos Shooter, nicht vor 2D-, sondern



Notlandung: Um den Ballonfahrer sicher auf das rettende Floß zu befördern, müsst ihr die Luftballons geschickt dezimieren.



Georg: Trotz Zweispieler-Modus, vermag Mighty Hits nicht zu überzeugen. Zu frappierend sind die Parallelen zu Point Blank ausgefallen. Gerade für jüngere Zocker wird zwar ein an-

sprechender Zeitvertreib ohne Gewalt geboten, doch selbst die jüngeren Semester dürften den Titel in relativ kurzer Zeit komplett durchgespielt haben. Mündigere Lightgun-Freaks sind mit harter Cop-Action zweifelsohne besser beraten.

hauptsächlich vor 3D-Hintergründen ab. Dies ist auch sinnvoll, da ihr in einer Prüfung die Aufgabe erhaltet, durch geschicktes Abschießen diverser Ballons, ein Männchen zielgenau auf einem Rettungsfloß landen zu lassen. Andere Schnellfeuerests sind beispielsweise das Lähmen von Flugmakielen per gezieltem Treffer oder aber das Abschießen von Sternschnuppen und Hexen vom Abendhimmel. Ferner dürft ihr mit exaktem Timing kleine Bälle in Schälchen befördern, die Mäusen umgeschlakt sind. Mighty Hits Special bietet, wie im spaßig



Scharfschütze: In einem eng bemessenen Zeitlimit räumt ihr alle Kugeln von den Pfählen herunter.

angehauchten Shooter-Bereich üblich, solide grafische Darstellung und den Einsatz schmissiger Melodien.

Test PlayStation

Hersteller: **Altron Corporation**
 Vertrieb: **JVC Europe**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **80,- DM**
 Muster von: **JVC Europe**
 Vergleichbar mit: **Point Blank 2 (60%)**
 Fakten: **30 Levels, Lightgun**

Erscheint: **November**

Grafik: **42** Sound: **44**

Fun: **57**



The War of the Worlds

PlayStation Shoot 'em Up Im ausgehenden 19. Jahrhundert greifen die Marsianer die Erde an und ihr müsst sie mit eurem Leben verteidigen.

Was sich nach einer absolut abgedroschenen Story anhört, wird euch in einem gelungenen Intro gezeigt. Hier erfahrt ihr auch, dass ihr auserwählt seid, die Erde vor den Eindringlingen zu beschützen. Allerdings befindet man sich ja erst an der

Schwelle zum 20. Jahrhundert und dementsprechend seid ihr auch ausgerüstet. Weder stehen euch moderne Kampfjets noch sonstige Errungenschaften unserer Tage zur Verfügung. Nachdem ihr das Schuss- und Fahrtraining erfolgreich gemeis-



Heiße Gefechte: Bei der Befreiung Londons von den Marsianern, geht auch das ein oder andere zivile Gebäude mit in die Luft!



Georg: Das opulente Intro und der gelungene Soundtrack machen wirklich Lust auf mehr. Auch grafisch und spielerisch kann The War of the Worlds durchaus überzeugen. Doch wie fast alles im Leben, hat auch dieses Spiel seine Schattenseiten. Neben dem teil-

weise unausgegorenen Schwierigkeitsgrad fehlt mir vor allem eine Continue-Funktion. Nach jeder Niederlage heißt es, mühsam das richtige Passwort eingeben. Das ist einfach nicht mehr zeitgemäß. Ansonsten macht dieses Stück Software aber durchaus Spaß. Daher mein Tipp: Antesten!

tert habt, werdet ihr in den Kampf geschickt. Über ganz England verteilt, finden die vielfältigen Missionen statt, die sich von Evakuierungsaufträgen bis hin zur Zerstörung von riesigen Objekten erstrecken. Technisch und spielerisch erinnert das Game etwas an Army Men 3D, nur dass ihr hier nicht zu Fuß, sondern mit diversen Fahrzeugen unterwegs seid. Zwischen diesen könnt ihr während der Missionen teilweise hin und her wechseln, je nach Bedarf und vorhandenen Mitteln. Die grafische Umsetzung des Titels ist ganz gut gelungen, auch wenn im Bodenbereich Clipping-Probleme erkennbar sind und die Umgebung detailreicher hätte ausfallen können. Die Steuerung, sowohl analog als auch digital, ist hingegen sehr intuitiv und präzise. Die Atmosphäre des Spiels wird überwiegend durch den stimmigen Sound aufgebaut.

Test PlayStation

Hersteller: **Pixelogic**
 Vertrieb: **GT Interactive**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **GT Interactive**
 Vergleichbar mit: **G-Police 2 (78%)**
 Fakten: **18 Waffensysteme**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **69** Sound: **72**

Fun: **69**



Dreamcast

Super Service. Gelle Preise und Jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI ab 50 DM !!!

Dreamcast



PlayStation



Nintendo 64



VORBESTELL-SERVICE

Lösungsbücher ab 9,85 nm

DVD VIDEO

Zubehör ohne Ende

Aktuelle Preislisten per FAX

Soundtracks & Videos

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

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

Gamers Point Karlsruhe (ZENTRALE), Kriegsstr. 27 - 29, 76133 Karlsruhe (ca. 300m² POWER)

Ladenlokale - Ladenpreise variieren - Ladenlokale

K. u. E. Eckert
 Schillerstr. 44
 74613 Öhringen
 07941-33355

Game-Station
 Duttentstedter Str. 20
 31224 Peine
 05171-733388

Gamer's Paradise
 Untergasse 1
 34576 Homberg (Efze)
 05681-609455

Kriwat
 Olle Beek 9
 46569 Hünxe
 02858 - 7131

Gamers Point Oberhausen
 Havensteinstr. 46 - 48
 46045 Oberhausen
 0208 - 20518-33/44

Mobi-Games
 Leipziger Str. 9
 37287 Wehretal
 05658-924973

Lieferung per Nachnahme - Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige, verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Musi-X-treme
 Kirchlern 4
 84416 Taufkirchen
 08084 - 946780

Videoplaylädchen
 Sudetenstr. 14
 31311 Uetze
 05173-2290

World Games
 Albaxer Str. 1
 37671 Hötter
 05271-920932

Cyber Tiger

PlayStation Sport EAs neuester Streich ist ein Golfspiel rund um den Ausnahmegolfer Tiger Woods.

Obwohl EAs Sportspiele an sich keinerlei Promotion durch illustre Stars brauchen würden, steht für ihr neuestes Golfspiel der neue Superstar am Golfhimmel Pate: Tiger Woods, der in diesem Jahr schon mehr als rekordverdächtige zwölf Millionen Dollar an Preisgeldern eingesteckt hat! Zunächst müsst ihr euch festlegen, ob ihr ein

einzelnes Spielchen oder den Karriere-Modus zocken wollt. Je nachdem für was ihr euch entscheidet, könnt ihr ein schnelles Game mit acht verschiedenen Spielmodi zocken oder euch an einer kompletten Saison versuchen. Entscheidet ihr euch für den Karriere-Modus beginnt ihr zunächst auf der Drivingrange mit Zielübungen und



Der Fun steht im Vordergrund: Bei Cyber Tiger wurde der schmale Grad zwischen Simulation und Spielspaß beinahe optimal getroffen.



Uwe: Cyber Tiger kann ebenso wie Tiger Woods '99 überzeugen und bietet erneut Detailverbesserungen an. Neben der einfachen Steuerung überzeugt vor allem das Kursdesign. Wer sich echtes Golfen nicht leisten

kann, findet mit Cyber Tiger eine günstige Alternative, die bis auf kleine Mängel voll begeistert. Es motivieren lustige Vierspieler-Matches und auch die acht verschiedenen Varianten im Einspieler-Modus auf lange Dauer. Ein rundum gelungenes Golfgame.

startet dann mit 26 Computergegnern in einem von fünf Turnieren. Gewinnt ihr eines davon, schaltet ihr weitere Turniere frei. Um das zu schaffen, ist allerdings etwas Übung notwendig, denn leicht wird es euch nicht gemacht. Die Steuerung ist, wie von EA gewohnt, einfach und schnell in Leib und Seele übergegangen. Mit den Schultertasten wählt ihr euren Schläger und mit den Analogsticks schlagt ihr den Ball übers Grün. Ein gelber Pfeil zeigt euch dabei immer die optimale Richtung und Entfernung an. Auch an der Grafik kann man EAs Handschrift erkennen, denn auch hier gibt sich das Game keinerlei Blöße. Die Charaktere sind nett animiert und die Kurse sehen realistisch und abwechslungsreich designt aus. So gleicht kein Kurs dem anderen. Es wurden alle gültigen Regeln mit ins Spiel übernommen, so dass man schon fast von einer Golfsimulation sprechen darf. Einzig das Putten gibt Anlass zur Kritik, denn hier lässt sich nur bedingt genau "arbeiten". Positiv hervorzuhe-

ben ist noch die Möglichkeit, zu viert ein Turnier zu zocken, denn mehr Spieler bedeuten auch mehr Spaß.

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Master von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **Tiger Woods '99 (79%)**
 Faktoren: **6 Charaktere, 5+ Golfkurse**
Erscheint: Dezember

Grafik: 79 Sound: 76

Fun: 81

Baseball 2000

PlayStation American Sports Auch Interplay geht mit einer Baseball-Simulation auf die Jagd nach kaufwilligen Zockern.

Bereits im Sommer beglückte uns Electronic Arts mit einer astreinen Simulation des beliebten US-Sports. Genauso wie die Konkurrenz wartet auch Interplays Ballgerangel mit allerlei CD-füllendem Inhalt auf: Neben den kompletten Teams der MLB stehen selbstverständlich auch deren Stadien zur Verfügung. Weiteren Platz auf dem Silberling nehmen die fünf Spielmodi ein. Ob Freundschaftsspiel, eine ganze Saison, die kurzen Playoffs, eine eigens definierte Meisterschaft oder das Home-Run-Derby, überall wird eine breite Betätigungspalette geboten. Auf dem Spielfeld angekommen, werdet ihr sofort zum Schlagmal dirigiert. Hier sind die gewohnten drei Schlagvari-

anten (bunt, Kontaktschlag und starker Schlag) verfügbar, die mit dem richtigen Timing zum Einsatz kommen. Jedoch lässt sich lediglich euer Holzschläger mit den Richtungstasten steuern, nicht aber die Position des Batters verändern. Habt ihr Läufer auf den Bases platziert, werden diese via L- und R-Tasten gesteuert. Beim Pitchen hingegen gibt es vier Wurfvarianten,



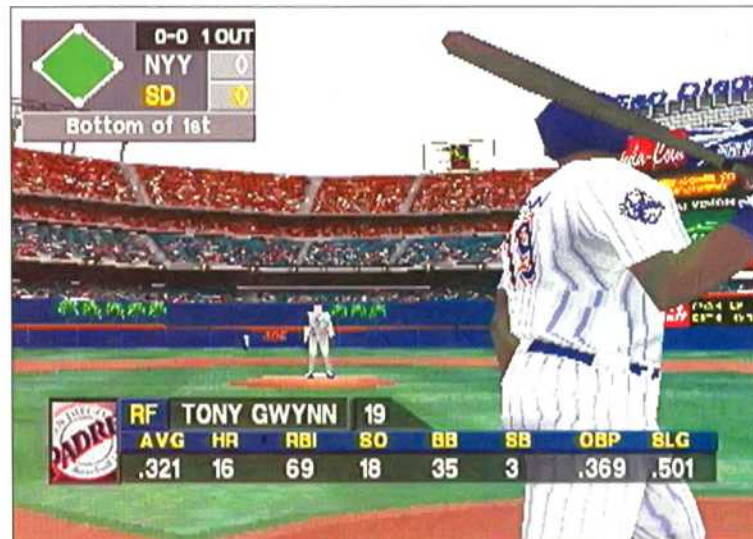
Georg: Grundlegend hat Baseball 2000 einiges zu bieten, was aber auch bei der Konkurrenz zu finden ist. Das größte Problem zeigt sich während des Ballgerangels. Zum einen ist die Kameraführung nicht gerade gut gelungen (zu schnell wird umgeblendet, falsche Position) und zum anderen ist die Steuerung des Batters nicht so frei wie bei Triple Play. Man kann den Spieler einfach

nicht richtig bewegen und bekommt auch beim Schlagen keine große Hilfe. Ebenso ist die Steuerung der Mitspieler im Feld bei der Gegnerschaft bei weitem besser gelöst. Darüber hinaus sind zwar Namen und Trikots dem Original abgeschaut, dennoch fehlen die realen Gesichter. Das Einzige, das sich wirklich abhebt, ist die reale Schwierigkeit, den Ball zu treffen, was aber nicht nur Anfänger frustriert abschalten lässt.

die ihr mit drei Geschwindigkeiten auf die Homebase werft. Die Mitspieler lassen sich ebenfalls mit ein paar Tastenkombinationen steuern.

Starters		Relievers		Pitcher	
41 R. Clemens	R	W-L	6	EG	IP
46 A. Pettitte	L	20-6	33	5	234.2
36 D. Lincecum	R				
26 D. Hernandez	R	H	00	NO	FRA
44 R. Ibanez	R	16-9	00	2-71	2.64
55 R. Meredez	R	Silder	Fastball		
43 J. Nelson	R				
37 R. Bradley	R	Sinker	Curve		
29 M. Stanton	L				
42 M. Rivera	R				

Aufgepasst: Wählt euren Pitcher mit Bedacht, denn nicht jeder hat bei den verschiedenen Wurfarten ein richtiges Händchen.



Einzug der Gladiatoren: Bevor der Batter zum Schlagmal tritt, werden seine Statistiken eingeblendet.

Test PlayStation

Hersteller: **Interplay**
 Vertrieb: **Interplay**
 Spieleranzahl: **1 - 2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Master von: **Interplay**
 Vergleichbar mit: **Triple Play 2000 (85%)**
 Faktoren: **750 Spieler, Dual Shock**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 65 Sound: 65

Fun: 52

Shadow Madness

PlayStation Rollenspiel Mit Jade Cocoon und Shadow Madness buhlt Crave gleich doppelt um die Gunst der Rollenspieler.

Was Stinger da sehen musste, hat ihn zutiefst verstört. Quasi vor seinen Augen verschwand seine Heimatstadt in einem glutroten Feuerball. Nur wenige überlebten das Desaster. Zusammen mit Windblatt, einer magiebegabten Bogenschützin, und Harv-5, einem intelligenten Agrarroboter, machte er sich auf, um denjenigen zu finden, der diese sowie einige weitere

Städte dem Erdboden gleichgemacht hat. Vom prinzipiellen Aufbau orientiert sich Shadow Madness an der Final-Fantasy-Reihe – kaum verwunderlich, da an dem Projekt einige Ex-Squaresoft-Leute mitgearbeitet haben. Polygonfiguren laufen auf hübsch gerenderten Hintergründen herum, actionhaltige Kämpfe mit Gegnern, die in regelmäßigen Abständen auftauchen,



Tragisch: Die drei heimatlos gewordenen Helden versuchen den Rest der Welt vor den Monstern zu retten.



René: Welches Rollenspiel, das in Deutschland aufgelegt wird, ist es nicht Wert, gekauft zu werden? Das trifft auch auf Shadow Madness zu. Crave konnte durch die offensichtliche Orientierung an Final Fantasy VII nicht viel verkehrt machen. Für mich gibt es jedoch drei Problempunkte: Erstens fehlen dem RPG echte Innovationen und es bleibt in der Zeit von FF VIII

weit hinter der Top-Referenz zurück, zweitens ist die schwermütige Stimmung im Spiel nicht jedermanns Sache, egal wie geschickt die Geschichte in Szene gesetzt wurde, und drittens sind die Kämpfe viel zu schwer geraten, so dass die Möglichkeit, in Deckung zu gehen (L2+R2), nur als Notlösung erscheint. Wer nach FF VIII allerdings nach neuem Futter sucht, sollte trotz aller Kritik einen Blick riskieren.

halten euch in Atem und eine Story, in der klassische Fantasy-Elemente mit futuristischen vermischt wurden, soll euch vor den Bildschirm fesseln. Die Handlung wird euch immer häppchenweise präsentiert, so dass ihr bis kurz vor Ende nicht genau wisst, worum es eigentlich genau geht und ihr euch nur auf die dunkle, teilweise schwermütige Atmosphäre verlassen könnt.



Schicksal: Auch Windblatts Heimatstadt ist vollständig zerstört worden.

Test PlayStation

Hersteller: Craveyard
Vertrieb: SCED
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Mustar von: SCED
Vergleichbar mit: Final Fantasy VII (91%)
Fakten: Dual Shock, Memory-Card, Analog, deutsche Texte
Erscheint: Januar

Grafik: 67 **Sound:** 62

Fun: 71





Dual Force™ PSX-Lenkrad

Das brandneue Dual Force-Lenkrad mit hochsensibler SX 2000-Technik für programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, 8 Action-Buttons, Doppel-Fingertip-Rennschaltung, gummierte ergonomische Griffflächen, X-tra-starke Dual-Shock™ Vibrationseffekte, rutschfeste Gas- und Bremspedalen. Funktionales Design für Knieauflage, alternative Tischbefestigung über mitgelieferte Tischklammern. 12 Monate Garantie.

empfohlener VK 129,95 DM



Evolution-Pad (PSX)

Dual-Analog Joypad mit zuschaltbarer G-Tilt-Bewegungssensor-Technik, voll programmierbaren Buttons und kräftigen Vibrations-Effekten.

empfohlener VK 99,95 DM



G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

- Das neue analoge N64- Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
- Benötigt keine Batterien
- Digitale Fingertip-Schaltung
- Analoges Gas- und Bremspedal
- Ergonomisches Design
- X-tra-starke Rumble-Effekte

empfohlener VK 129,95 DM



Evolution Control System für PlayStation™ oder N64™

Die virtuelle Realität wird spürbar. Die revolutionäre analoge G-Tilt-Technik ersetzt die analogen Mini-Joysticks. Rennwagen, Fighter und Spielfiguren werden nur über die Bewegungen der Hand durch hochempfindliche Sensoren gesteuert – die Figuren bewegen sich nur so stark wie Ihre Hand. Sie erleben ein völlig neues, atemberaubendes Spielgefühl. In jeder Position haben Sie eine bequeme Handhaltung, denn durch die Reset-Taste wird automatisch die Nullstellung neu berechnet. Alle Buttons und Achsen können schnell und einfach über eine LCD-Anzeige programmiert werden. Das Evolution Control System kann ein- und beidhändig bedient werden und funktioniert mit allen PSX- bzw. N64™-Spielen. Die PlayStation™-Version enthält zusätzlich X-tra-starke Vibrationsmotoren und ein kostenloses Demo-Video. Auf beide Versionen gibt es 12 Monate Garantie.

empfohlener VK 149,95 DM

Ab sofort im Fachhandel!



Vidis Electronic Vertriebs GmbH
 Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg
 Tel.: 040/51 48 40-0 · Fax: 040/51 48 40-40
 www.vidis.com



Destruction Derby 64

Nintendo 64 Rennspiel Die Zerstörung nimmt kein Ende. Nach der PlayStation setzt THQ jetzt auch Destruction Derby für das Nintendo 64 um.

Besser zu spät als nie, könnte man hier sagen. Was PlayStation-Besitzer schon vor Jahren spielen und genießen durften, wird jetzt auch allen Nintendo-Anhängern zuteil. Ohne irgendeine Verkehrsregel beachten zu müssen, könnt ihr bei Destruction Derby 64 auf zahlreichen Rennstrecken so richtig die Sau rauslassen. Mit einem von rekordreifen 24 Fahrzeugen beginnt ihr den Fight

um die verschiedenen Rennklassen. Egal ob Meisterschaft, Arcade oder Einzelrennen, bei Destruction Derby geht es richtig zur Sache. Mit elf Computergegnern kämpft ihr um wertvolle Punkte, die ihr nur durch besonders spektakuläre Kollisionen erhaltet. Hierbei rast ihr auf umfangreichen Kursen oder in kleinen Arenen umher. Die zwölf unterschiedlichen Strecken sind sehr



Verrückt: In der Arena rasen Dutzende von Wagen gegeneinander.

aufwändig gestaltet und kommen völlig ohne Grafikaufbau aus. Wer ein zweites Pad sein Eigen nennt, darf im Mehrspieler-Modus gegen einen zweiten Mitspieler antreten. Die Fahrzeuge lassen sich ohne



Unfair: Einer der Gegner ramponiert gerade euren neuen Wagen.



Explodiert: Zerstört man ein gegnerisches Auto, werden Extrapunkte auf dem Konto gutgeschrieben.

bieten immer wieder die Möglichkeit, über seine Widersacher hinweg zu springen. Dieser Titel ist fast perfekt für ein kleines Spiel zwischendurch geeignet. Nur die mangelnde Spieltiefe und eine etwas ruckelige Grafik verhindern die Höchstwertung.

große Übung über die Strecke steuern und vermitteln ein stark arcadelastiges Spielgefühl.

Test Nintendo 64

Hersteller: Looking Glass
 Vertrieb: THQ
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 119,- DM
 Master von: THQ
 Vergleichbar mit: San Francisco Rush (79%)
 Fakten: 12 Strecken
 Erscheint: November

Grafik: 78 Sound: 65

Fun: 77

Lego Racers

Nintendo 64 Rennspiel Der Spielzeuggigant präsentiert uns mit Lego Racers sein erstes Konsolenspiel.

Es ist schon wirklich erstaunlich, über welchen Zeitraum eine bestimmte Art von Spiel erfolgreich sein kann. Mit einem total simplen Konzept gelang es der Firma Lego, alle Kinder auf der ganzen Welt zu begeistern. Mit ihrer Technik-Reihe zeigte die Traditionsfirma, dass Bauklötze zusammenzustecken nicht nur eine Beschäftigung für Kinder ist. Jetzt gehen die kreativen Köpfe von Lego einen völlig neuen Weg. Für ihr neues Konzept wurde extra eine neue

Firma gegründet. Mit dem Auftrag, Computerspiele in einem Lego-Universum zu programmieren, ging die Firma Lego Media an die Arbeit. Nach einigen erfolgreichen PC-Spielen wird nun auch für das Nintendo 64 entwickelt. Lego Racers ist die perfekte Mischung aus Puzzle-Spiel und Kart-Rennen. Um seinem Rennfahrer einen ganz persönlichen Stil zu verleihen, lässt sich das Design



Abgeblockt: Mit dem Schutzschild lenkt ihr Geschosse von eurem Fahrzeug ab.

Mario: Lego Racer hat mich wirklich positiv überrascht. Sein Rennauto selbst zusammenzustellen verleiht diesem Titel eine ganz besondere Motivation. Auch die Spielgrafik fällt besonders ins Auge. Ohne jeglichen Grafikaufbau oder

individuell festlegen. Die einzelnen Bauteile der Figur sind einfach durch einen Tastendruck auszutauschen. Auch das Auto muss erst aus den kleinen Bausteinen zusammengesetzt werden. Hierbei sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Durch die Vielzahl der Komponenten entstehen unendlich viel Variationen, die sich auch farblich unterscheiden. Um das neue Gefährt auf Tauglichkeit zu überprüfen, wird es anschließend auf einer Teststrecke ausprobiert. Im eigentlichen Rennspiel leistet ihr euch ein rasantes Verfolgungsrennen. Mit sechs Computergegnern rast ihr über lange Rennstrecken, die alle im typischen Lego-Stil gehalten sind. Wie schon vorher bei Mario Kart und Diddy Kong Racing sind auch hier viele Waffensysteme auf der Strecke verteilt. Mit Raketen, Ölflecken und Lasso kann man die zahlreichen Widersacher weit

Nebeffekt laufen die Strecken butterweich an dem Fahrzeug vorbei. Der typische Lego-Style ist zwar nicht sehr detailliert, passt dafür aber perfekt zu der Spielzeugatmosphäre. Leider gibt es keinen Vierspieler-Modus. Das restliche Spiel weiß aber wirklich zu begeistern.

hintersich lassen und somit als Erster die Ziellinie überqueren.

Test Nintendo 64

Hersteller: High Voltage
 Vertrieb: Lego Media
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 119,- DM
 Master von: Lego Media
 Vergleichbar mit: Mario Kart (88%)
 Fakten: 24 Strecken, Rumble-Pak
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 80 Sound: 75

Fun: 82



Kampf der Giganten: Muhammad Ali und Evander Holyfield lassen es im Arcade-Modus richtig krachen.

Box Champions

2000

PlayStation Sport EAs zweiter Versuch, der am Boden liegenden Boxsimulation neues Leben einzuhauchen, erweist sich als wahrer "Lucky-Punch".

Es gibt vereinzelte Spielgattungen, die kommen im Videospiegelgeschäft einfach auf keinen grünen Zweig. Bisher galt das unter anderem für das eigentlich sehr vielversprechende Genre der Boxsimulation. Führt unsere Bestenliste in diesem Bereich doch die 99er-Version von Box Champions mit mickrigen 76% an. Ein rundes EA-Jahr später bietet die rundum verbesserte Millennium-Fassung um Aufmerksamkeit. Letztere Frischzellenkur macht sich auf den ersten Blick besonders im technischen Bereich bemerkbar, da die ohnehin sehr fein animierten Athleten zusätzlich mit beeindruckenden Oberflächentexturen überzogen wurden. Besonders die Gesichtszüge der bekannten Stars, wie Ali, Bruno oder Holyfield, wirken wie aus dem Leben gegriffen. Weiterhin fällt auf, dass sich EA die Schwachpunkte ihres ersten Versuchs genau angesehen haben und nun zum einen die Attribute eures Boxers, die durch unterschiedliche Trainingsvarianten verbessert werden müssen, auf sechs aufgestockt haben. Zum anderen bietet eine spezielle Arcade-Variante die Möglichkeit, ganz im Gegensatz zum

harten Geschäft des Karriere-Modus allein oder im Duell mit einem Freund die schnelle Action zu genießen. Hierbei sorgen vor allem die Lucky-Punches, so genannte Glückstreffer, die zum sofortigen Niederschlag führen und im Arcade-Modus als Specialmoves erarbeitet werden müssen, für einen rasanteren Kampfverlauf.

Test PlayStation

Hersteller: EA
 Vertrieb: EA
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Fortgeschrittene bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: EA
 Vergleichbar mit: Box Champions (76%), Victory Boxing (70%)
 Fakten: 50 Kämpfer, 3 Gewichtsklassen, Dual Shock
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 88 Sound: 80

Fun: 85



Mario: Alle Achtung! EAs zweite Runde in Sachen Boxsimulation lässt wirklich kaum noch Wünsche offen. Für Fans des schnellen Vergnügens bietet der Arcade-Modus dank seiner erhöhten Spielgeschwindigkeit die Möglichkeit, ihrer Aggressivität freien Lauf zu lassen. Liebhaber des anspruchsvollen und realisti-

schen Kampfstils kommen hingegen im Karriere-Modus auf ihre Kosten, zumal die kontinuierliche Verbesserung der Boxerattribute auch taktisches Geschick erfordern. Zu guter Letzt begeistert auch die Umsetzung des eigentlichen Box-Fights, da die virtuellen Sportler präzise und schnell auf eure Pad-Eingabe reagieren.

FAIRPLAY

by BauConTec



Sony Playstation	
Memory-Card 1 MB (15 Bl.)	9,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	24,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	9,99
SONY Dual-Shock Controller	55,99
TwinShock (Analog+Shock)	25,99
Gun Universal Rocker	39,99
Gun Universal Rocker inkl. Pointer	69,99
Panther Gun	39,95
Shock Rattle Gun	69,95
PSX-Maus	22,99
Jordan Lenkrad	109,99
Lenkrad Fanatec Speedster	179,90
Flashfire Force Feed Back Controller	49,99
Flashfire Power Shock	32,99
PSX-Gehäuse	45,99
V-Box (Video to PC Converter)	129,99
PAL Booster	29,99
RF Adapter	19,99
Power Replay	39,99
Game Buster Deluxe	99,95
X-Ploder Classic	54,90
X-Ploder-FX	75,99
X-Ploder-Pro	119,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,90

SEGA DreamCast Software	
Blue Stinger	92,99
Buggy Heat	89,99
Cool Boarders	89,99
D 2	89,99
Dynamite Cop	89,99
Get Bass incl. Angelrute	179,99
Incoming	99,99
Marvel VS Capcom	104,95
Metropolis	109,99
NBA	89,99
Red Dog	89,99
Penpen	95,99
Psychic Force	84,99
Racing Simulation 2	89,95
Ready 2 Rumble Boxing	99,95
Sega Rally 2	109,99
Sonic Adventure	89,99
Soul Calibur	109,99
UEFA Striker	95,99
Toy Commander	89,99
Virtua Fighter 3 TB	89,99
World League Soccer	84,99
Worms Armageddon	85,99

Software PSX	
Championship Motocross	89,99
Dino Crisis	84,99
Discworld Noir	84,99
Driver	85,99
F-1 World Grand Prix	89,99
FIFA Soccer 2000	85,95
Fighting Force 2	82,99
Final Fantasy VIII	95,90
Formel 1 '99	85,99
Fußball Live	85,99
Grand Turismo 2	85,99
Le Mans 24	89,99
Mission Impossible	89,99
NFL Blitz 2000	79,99
NBA Live 2000	84,99
Railroad Tycoon 2	89,99
Rainbow Six	89,00
South Park	84,99
Spyro the Dragon 2	85,99
Tarzan	81,99
Tomb Raider IV	89,95
Tomorrow Never Dies	85,99
Tunguska	79,99
Worms 2: Armageddon	79,99

SEGA DreamCast	
SEGA Dreamcast	489,00
Controller	54,99
Arcade Stick	84,99
Keyboard	54,99
Racing Controller	119,90
Vibrationspack	44,99
VMU Memory-Card	54,99
RGB Scart Audio Kabel	29,99
RGB Scart Kabel	24,99
Padverlängerung	19,99

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

Shock Rattle Gun
69,95

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

Flashfire Power Shock
32,99

BauConTec

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

Suzuki Alstare Extreme Racing

Dreamcast Rennspiel Nach der Veröffentlichung in Japan unter dem Namen Redline Racer erscheint das Motorrad-Rennspiel nun auch in Deutschland

Vor rund einem halben Jahr erschien in Japan das erste Bike-Rennspiel Redline Racer von Imagineer. Das Criterion-Entwicklungsteam war für den zwar optisch recht ansprechenden, aber spielerisch eher lauen Racing-Vertreter verantwortlich. Für den deutschen Markt hat sich Ubi Soft die Rechte gesichert und beschert uns für das Weihnachtsgeschäft eine vollkommen überarbeitete Version mit dem Namen Suzuki Alstare Extreme Racing. Wie der (wieder einmal unmöglich lange) Name bereits verrät, erstand man eine Lizenz des Motorrad-Herstellers Suzuki.

Spielablauf: Eine simple Raserei

Im Spiel befinden sich mindestens sechs verschiedene Bikes des japanischen Herstellers. Leider ist der Unterschied zwischen den Bikes eher im Outfit zu finden als im Fahrverhalten. Wer sich von Suzuki Racing eine Simulation à la Racing Simulation 2 oder zumindest Sega Rally 2 erwartet, wird wahrscheinlich enttäuscht sein. Suzuki Racing ist ein waschechter Arcade-Racer ohne Schnörkel. Ohne Probleme heizt man mit seinem

Ofen um 90-Grad-Kurven mit über 200 km/h. Nur wenn sich ein Felsbrocken im Weg befindet oder zu harsch die Bande angefahren wurde, fliegt der Fahrer vom Bock. Diese Stürze sind sowieso das Beste am gesamten Spiel, da sie dermaßen realistisch wirken, dass sie schon wieder lustig sind. Aber keine Angst, der Fahrer steht natürlich immer wieder auf und setzt das Rennen gegen die sieben Konkurrenten fort. Schließlich kann das Motorrad nicht beschädigt werden. Die Strecken selbst sind reine Fantasiekurse. Beispielsweise geht es am Strand entlang, durch nächtliche Städte oder verschneite Bergstraßen. Bedauerlicherweise fehlt es an der passenden Belegung der Straßen. Öffentlicher Verkehr, Fußgänger oder Wild-



Kurve schnippen: Fährt man eng die Biegungen an, ist die Endgeschwindigkeit auf der Geraden entsprechend höher.

wechsel gibt es nicht. Suzuki Racing beschränkt sich also auf den wahren Geschwindigkeitsthru der Bikes. Natürlich darf bei einem Rennspiel ein Splitscreen-Modus für zwei Spieler nicht fehlen.

Ohne CPU-Gegner darf man auf einem der zwölf Kurse gegeneinander antreten.

Technik: Erstaunlich gute Grafik

Im Vergleich zur japanischen Version hat Suzuki Racing ordentlich zugelegt. Besonders die Grafik ist nun ultraflüssig und sieht sehr ansprechend aus. Einzige Kritikpunkte sind die schlechte Kollisionsabfrage der Bikes untereinander

und der deutlich erkennbare Grafikaufbau im Zweispieler-Modus. Der Sound ist durchschnittlich und die Musikunterlegung kommt über einige nette Beats nicht hinaus. Ansonsten ist Suzuki Racing ein solide programmierter Titel, der dank seiner unkomplizierten Steuerung besonders für Einsteiger oder Hang-on-Fans interessant sein dürfte.



Swen: Obwohl Suzuki Alstare Extreme Racing besser ist als sein japanischer Vorgänger, bleibt es nur ein durchschnittliches Arcade-Rennspiel, das bei weitem nicht an die Klasse eines Sega Rally 2 herankommt. Dennoch denke ich, dass gerade Rennspiel-Fans, denen es in erster Linie nicht auf den Simulationsgehalt eines Racers ankommt, Freude mit diesem Titel haben werden. Mir war das Ganze jedoch etwas zu seicht, auch wenn es mir die tolle Grafik und das irrwitzige Geschwindigkeitsgefühl angetan haben.



Nachtfahrt: Bei der Fahrt durch die dunklen Straßen beeindruckt besonders die Lichtspiele.



In der Hecke: Nach einem Ausritt dauert es einige Augenblicke, bevor es weitergeht.



Warm anziehen! Selbst bei verschneiter Fahrbahn brettet ihr mit weit über 200 km/h über den Asphalt.



On-Board-Kamera: Bei den Replays darf man aus rasanten Perspektiven das Rennen noch einmal Revue passieren lassen.

Test Dreamcast

Hersteller: **Criterion**
 Vertrieb: **Ubi Soft**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Hersteller von: **Ubi Soft**
 Vergleichbar mit: -
 Features: **6+ Motorräder, 12+ Strecken**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 77 Sound: 62

Fun: 70





Gewonnen: Habt ihr alle anderen Fahrzeuge innerhalb des Zeitlimits zerstört, steht ihr zwangsläufig als Sieger des Rennens fest.

Carmageddon 64

Nintendo 64 Rennspiel Für PlayStation und Game Boy schon erhältlich, veröffentlicht Virgin Carmageddon nun auch für Nintendos Modulschlucker.

Nach einer gewaltigen Umweltkatastrophe hausen die Überlebenden in riesigen Kuppeln und veranstalten aus lauter Langeweile das berühmte Carmageddon-Rennen. Das Ziel dieses Wettkampfes ist einfach: Überleben. Ihr startet als einer von vier Teilnehmern und habt diverse Möglichkeiten, das Rennen zu überstehen bzw. zu gewinnen. So könnt ihr genreüblich versuchen, die Strecken in schnellstmöglicher Zeit zurückzulegen, wie in der Twisted-Metal-Serie alle Gegner zu vernichten (hier allerdings ohne Wafereinsatz) oder alle herumirrenden Dinos zu überfahren. Diese wurden anstatt der eigentlichen Zombies für den deutschen Markt implementiert. Insgesamt gibt es 30 Rennen mit zehn Missionen gegen 21 andere Fahrzeuge. Die deutlichste Veränderung zur PlayStation-Version ist das Austauschen der Zombies gegen die Dinos, denn sowohl grafisch als auch spielerisch kann die N64-Variante nicht überzeugen. Die Engine hat arge Probleme mit der Darstellung und einer konstanten Framerate, und die Texturen wirken unscharf und eintönig. Das größte Manko ist jedoch mal wieder die Steuerung. Sie ist schwammig und ungenau, so dass

einfach kein rechter Spaß aufkommen mag. Natürlich kann man Carmageddon auch mit bzw. gegen einen Freund zocken, ein Vierspieler-Modus fehlt allerdings.



Georg: Wie schon die PlayStation-Version enttäuscht auch die N64-Umsetzung. Technisch nicht konkurrenzfähig, überzeugt das Game vor allem aufgrund seiner spielerischen Mängel nicht. Die Steuerung ist mehr als ungenau und die Rennen sind trotz der verschiedenen Schwerpunkte einfach zu eintönig. Außerdem ist es doch sehr fraglich, Punkte-Combos für das Überfahren von Tieren zu verteilen. Ein Stück Software, das niemand wirklich braucht.



Multiplayer-Spaß: Zu zweit macht die Dinosaurierjagd weitaus mehr Spaß als alleine.

Test Nintendo 64

Hersteller: SCI
Vertrieb: Virgin Interactive
Spielerszahl: 1 - 2
Geignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 119,- DM
Muster vom: Virgin Interactive
Vergleichbar mit: Vigilante 8 (74%)

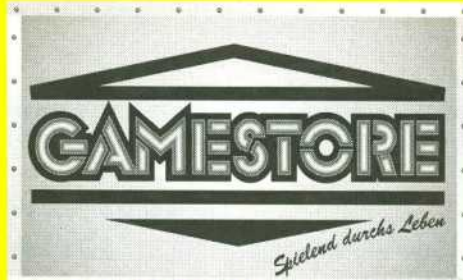
Fakten: 30 Rennen, 21 Fahrzeuge
Erscheint: erhältlich

Grafik: 52 **Sound:** 59

Fun: 49



Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

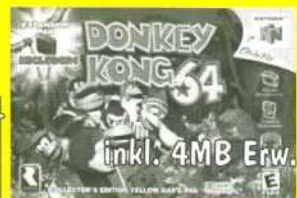
NINTENDO 64



JetForce Gemini dt. 114,90



RainbowSix dt. 109,90



Donkey Kong 64 134,90



DNZeroHour PAL 129,90



Armorines dt. 89,90



Turok Rage Wars dt. 89,90

Box Champ. 2000 dt. 99,90
Rayman 2 dt. 119,90
Fighting Force 64 dt. 119,90
Road Rash 64 dt. 119,90
Daikatana PAL uncut 129,90

Res. Evil 64 PAL 129,90
Shadowman e.PAL uncut 129,90
World Driver Ch. dt. 119,90
WWF Wrestlemania dt. 119,90
WCW Mayham dt. 99,90

SEGA - DREAMCAST



Soul Calibur dt. 109,90



House of Dead 2 inkl. Gun 149,90



Soul Fighter dt. 109,90

SEGA Dreamcast dt. 499,00
Formel 1-99 dt. 109,90
Red Dog dt. 89,90
WorldWide Soccer dt. 89,90
Shadowman e.PAL 119,90
UEFA Striker dt. 109,90
WWF Attitude dt. 89,90

DeathCr. 2 (unt. Gun) jp. 129,90
Berserk jp. 129,90
Maken X jp. 129,90
Virtua Striker 2 jp. 129,90
Zombie Revenge jp. 129,90
Rainbow Six us. 129,90
Multiumbau jp/us/dt

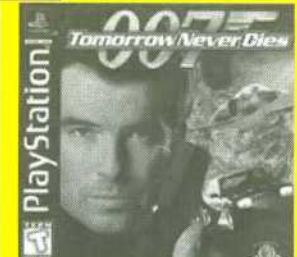
SONY - PLAYSTATION



Tomb Raider 4 dt. 99,90



Medal of Honor dt. 99,90



Tom. Never Dies dt. 89,90

Crash Team Racing dt. 89,90
Dune 2000 dt. 89,90
Dino Crisis dt. 99,90
FIFA 2000 dt. 89,90
Final Fantasy 8 dt. 109,90
GTA 2 dt. 99,90

Gran Turismo 2 dt. 89,90
Rainbow Six e.PAL 109,90
24 Stunden Le Mans dt. 99,90
Jade Cocoon dt. 89,90
WCW Mayham dt. 89,90
Xena dt. 89,90

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.

Ladenpreise können abweichen **Versandkosten 10,90 DM** weitere Spiele (N64, PS, Dreamcast) u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Earthworm Jim 3D

Nintendo 64 Jump & Run Lange haben wir auf diese Neuauflage gewartet. THQ präsentiert uns dieses Spiel rechtzeitig zum Weihnachtsfest.

Die kleine Schlauchratte Jim ist zurückgekehrt. Mit Sehnsucht haben wir diesem potentiellen Titel entgegen gefiebert. Für diesen Remake wurde der kleine Wurm Kopf komplett in die dritte Dimension verfrachtet. Die Story von Earthworm Jim 3D ist auf den zweiten Blick sehr delikate. Als der kleine Wurm eines Tages von einer, wie

soll es schon anders sein, fliegenden Kuh getroffen wird, fällt er ins Koma. Als er wieder zu sich kommt, findet er sich in seinem eigenen Gehirn wieder, und wie es in einem Wurmgehirn so aussieht, könnt ihr euch sicher vorstellen. Hauptziel bei Earthworm Jim 3D ist es, so viele goldene Euter wie möglich zu finden. Diese sind in den zahl-



Hinter Gittern: Um den Piraten zu befreien, sollten erst die Lasergitter deaktiviert werden.



Mario: Earthworm Jim 3D ist mit Sicherheit eines der witzigsten Spiele der letzten Jahre. Schon alleine die abgedrehte Story ist genial und weiß von Anfang an zu faszinieren. Die sehr gut gelungene Grafik beeindruckt mit zahlreichen Lichteffekten und abwechslungsreichem

Leveldesign. Allerdings hat auch dieses Spiel einige Mängel. Sehr oft wird die Sicht zu dem kleinen Wurm aufgrund einer schlechten Kameraführung verdeckt. Es wäre auch wünschenswert gewesen, die Story würde mehr durch die Welten führen. Sehr oft steht man in einem Level und weiß nicht mehr, wo es weitergeht.

reichen Welten gut versteckt und mühsam gesucht werden, will das Tierchen seinen Verstand wieder zurückbekommen. Wie schon auf dem Super Nintendo ist Jim auch in diesem Jump & Run wieder mit einer Waffe ausgestattet, die natürlich nur zu Verteidigungszwecken dient. Auf dem Kreuzzug durch sein eigenes Gehirn muss Jim in bester Jump&Run-Manier vorgehen, um an die heiß begehrten Euter zu gelangen. Hierbei wurde die detaillierte Grafik sehr abwechslungs-

reich gestaltet und bietet immer wieder neue Überraschungsmomente.



Grimmig: Muss Jim seine Waffe ziehen, setzt er den passenden Gesichtsausdruck auf.

Test Nintendo 64

Hersteller: THQ
 Vertrieb: THQ
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 119,- DM
 Muster von: THQ
 Vergleichbar mit: Banjo & Kazooie (92%)
 Fakten: Rumble-Pak
 Erscheint: Dezember

Grafik: 78 Sound: 68

Fun: 72



Fighting Force II

PlayStation Beat 'em Up Als Hawk Manson räumt ihr unter den Fieslingen des Nackamichi-Kartells so richtig auf.

Unrecht, Gewalt und Verbrechen beherrschen die Straßen. Es wird Zeit, zurückzuschlagen und die Ordnung wiederherzustellen. Als Spezialist der Sondereinheit SI-COPS nehmt ihr den Kampf gegen die Verbrecherorganisation Nr. 1 auf, das Nackamichi-Kartell. Anders als im Vorgänger geht ihr mit der Third-Person-Perspektive auf Verbrecherjagd. Mit

gewohnten Steuerkommandos, wie Springen, Laufen, Schlagen und Treten, tastet ihr euch euren Weg durch kriminellenverseuchtes Gebiet. Wie üblich befinden sich in den Abschnitten der Levels überall Waffen und Goodies, die euch beim harten Kampf ausreichend unterstützen. Aber auch wichtige Codekarten, die euch Zugänge zu weiteren Bereichen öffnen,



Georg: Nicht perfekt, aber gut, was wir hier von Eidos erhalten haben. Sicher ist permanentes Durch-die-Gänge-Latschen und sinnloses Haudrauf-Verhalten nicht jedermanns Sache. Aber all diejenigen unter euch, die keine Lust haben, erst die Anleitung zu studieren, sind hier gut bedient. CD einschmeißen und loslegen, so heißt die Devise! Fighting Force 2

sieht (nebenbei erwähnt) aus wie ein kleiner Tomb-Raider-Verschnitt. Sicher liegt das daran, dass diesmal die Kamera aus der Third-Person-Perspektive das Geschehen zeigt. Leider fehlen jedoch ein Zweispieler-Mode und ein paar knackigere Rätsel. Solche Features hätten dem Spiel sehr gut getan. Fazit: Leichte Kost, die vor Trivialität trieft, nicht mehr und nicht weniger.

wollen erst einmal gefunden werden. Da in Titeln dieses Genres das Zielen mit Fernwaffen nicht immer ganz leicht ist, wurde dem Spiel eine Ego-Perspektive spendiert, mit deren Hilfe ihr zwar nicht laufen dürft, aber wesentlich effektiver schießen könnt. Neben in Echtzeit berechneten Lichteffekten wissen die verschachtelten Areale zu gefallen, durch die eine klaustrophobische Atmosphäre aufgebaut wird.

Test PlayStation

Hersteller: Core Design
 Vertrieb: Eidos
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger
 Ca. Preis: 89,- DM
 Muster von: Eidos
 Vergleichbar mit: Broken Helix (74%)
 Fakten: 750 Spieler, Dual Shock
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 70 Sound: 40

Fun: 75



Unfair: Hier werdet ihr gerade von üblen Zeitgenossen in die Zange genommen. Gut, dass überall in den Levels reichlich Nachschub an Waffen herumliegt.



Anvisiert: Aus der Ego-Perspektive ballert es sich viel leichter.

Roadsters 64

Nintendo 64 Rennspiel In das schwache Rennspiel-Genre möchte Titus frischen Wind für die Nintendo-Konsole bringen.

Rennspiele machen sich auf dem N64 wahrlich rar. Meistens schlagen sie in den Fun-Racer-Sektor, um das vermeintliche Klientel der Nintendo-Konsole zu bedienen. Titus möchte nun mit Roadsters 64 einen Bogen

schlagen. Zum einen möchte man Auto-Fans mit über 30 teils modernen, teils älteren Roadster-Modellen von exquisiten Herstellern, wie BMW, Lamborghini oder Porsche, und zum anderen Spieler, die auf ein einfaches



Winterreifen sind unerlässlich: Auf verschneitem Untergrund wird heftig gedriftet.



Swen: Leider fehlt es Roadsters 64 an der nötigen spielerischen Linie. Für eine Simulation mangelt es an Einstellungsmöglichkeiten und CPU-Stärke, für einen echten Fun-Racer aber geht einfach zu wenig ab. Technisch gibt es auch Kritik anzumelden.

Sind bis zu vier oder noch mehr Fahrzeuge auf dem Bildschirm, sinkt die Framerate bedrohlich, auch wenn sonst die Umgebung der abwechslungsreichen Strecken sehr ansprechend entworfen wurde. Rennspiel-Fans sollten mal ein Auge auf Roadsters 64 werfen.

Gameplay in Racern Wert legen, zum Kauf anregen. Dennoch kommt in Roadsters 64 eine angenehme Fahrphysik nicht zu kurz. Die Boliden sind ohne Probleme um die Kurven der über zwölf Kurse zu steuern, die sich später auch gespiegelt befahren lassen. Neben den Standards Einzelrennen und Time-Trial wartet ein Multiplayer-Vergnügen mit bis zu vier Spielern (ganz amüsant, lässt aber technisch zu wünschen übrig) und die so genannte Meisterschaft auf den Zocker. Dort gilt es, mit einem von acht wählbaren Charakteren und einem Startkapital von \$ 45000 das Bestmögliche rauszuholen. Bevor es losgeht, muss natürlich zunächst einmal ein Wagen gekauft, die Startgebühr bezahlt, und falls man noch ein paar Kröten übrig hat, die ein oder andere Verbesserung am Fahrzeug vorgenommen werden. Die Fantasiestrecken wurden sehr unterschiedlich gestaltet und führen euch teilweise an

Küsten, durch enge Bergschluchten oder über verschneite Alpenpässe.

Test Nintendo 64

Hersteller **Titus**
 Vertrieb **Virgin**
 Spieleranzahl **1 - 4**
 Geeignet für **Anfänger**
 Ca. Preis **119,- DM**
 Master von **Virgin**
 Vergleichbar mit **World Driver Championship (88%)**
 Faktoren **12+ Strecken, 30+ Fahrzeuge, Rumble-Pak**
Erscheint: Dezember

Grafik: 78 Sound: 72

Fun: 74

Graphic Kit[®] collection

for **SONY® PLAYSTATION®**

NEU

GRAPHIC-KIT, DIE FARBREVOLUTION FÜR PLAYSTATION!

3.2 MILLIONEN GERÄTE WARTEN AUF IHR KIT...

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

PROMOVIDEU
 VIDEOGAMES
 DISTRIBUZIONE

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland durch:

dynatex

Erhältlich bei:

© Lorenz Foto&Grafik-Design



Harte Jungs: Im Asyl, dem Versteck von Endgegner Legion, lauern schon schwere Feinde auf euch. Diesem Zweierpack sollte man ohne die passende Bewaffnung nicht zu nahe kommen.



Voodoo-Mädel: Shadow Mans Geliebte Nettie steht euch während der ganzen Reise durch die Liveside mit Rat und Tat zur Seite. In die Darkside kann sie nicht überwechseln.



Starke Mächte: Immer wenn Shadow Man eine Dark Soul (dieses lila Ding) aufsammelt, verstärken sich seine Voodoo-Mächte.

Shadow Man

Dreamcast Action-Adventure Das Weihnachtsfest bringt für DC nicht nur Friede und Liebe mit sich, sondern auch Voodoo-Mächte und eine Horde Untoter!

Über Shadow Man braucht man eigentlich nicht mehr viele Worte zu verlieren, denn wir haben über kaum ein anderes Spiel dermaßen viel berichtet wie über dieses vielversprechende Action-Adventure aus dem Hause Acclaim. Die N64- und PlayStation-Fassung haben wir bereits ausführlich getestet und besonders nach der Nintendo-Version waren wir gespannt wie ein Flitzbogen auf das DC-Review.

Spielablauf: Perfekt durchgestyltes Adventure
Nach den ersten Gehversuchen war bereits klar, der Dreamcast lässt die anderen beiden Versionen hinter sich. Es sind zwar nur Kleinigkeiten, die den 128-Bit-Schattenmann hervorheben, unterm Strich bringen sie aber noch ein wenig mehr Spaß. Das Gameplay ist bis auf Nuancen identisch. Beim DC gibt es beispielsweise mehr Gegner, die dafür leichter zu töten sind. Einige Grafik-Elemente in den Levels wurden übersichtlicher gestaltet, was auf die mächtige Rechenkraft des Dreamcast zurückzuführen ist. Insgesamt wirken sich diese Punkte sehr positiv auf die Atmosphäre und Spannung aus. Rund 70 Stunden perfektes Voodoo-Abenteuer warten auf euch.



Jacks Werk: Das riesige Asyl in der Darkside ist der eigentliche Hauptschauplatz des Abenteuers.



Türwarter: Erst mit ausreichend Voodoo-Power lassen sich die Portale zu den nächsten Levels öffnen.

Technik: Spannungsgeladener Soundtrack

Fliegt die Kamera vor Beginn eines Levels über die Gebäude und Landschaft hinweg, wirkt die Grafik fast fotorealistisch. Die Effekte sind traumhaft und wurden im Vergleich zur PC-Version sogar verbessert! Nur in sehr seltenen Fällen stockt die Grafik für einen kurzen Moment, wenn neue Daten von GD-ROM eingelesen werden müssen. Die Wasseroberfläche bewegt sich im Wind und zerstreut sich, wenn Shadow Man herausspringt. Die Steuerung ist nahezu perfekt. Mit dem Analogstick ist es kein Problem, den richtigen Absprungpunkt zu finden. Nur die Nutzung des D-Pads mit der Ego-Sicht und den Gegenständen ist etwas gewöhnungsbedürftig. Den Vogel in Sachen Technik schießt freilich der Sound und die Musikuntermalung ab. War es auf dem N64 schon eine Meisterleistung, eine komplette Sprachausgabe auf das Modul zu quetschen (wenn auch ein wenig verrauscht), überzeugt der Dreamcast mit glasklaren Gesprächen von professionellen deutschen Sprechern und stimmungsvoll eingebündelten Musikfetzen.



Swen: Der Dreamcast schießt nach Sonic Adventure und Soul Calibur zum zweiten Mal den Vogel ab und stellt bei den Action-Adventures die neue Referenz! Shadow Man war auf dem N64 schon genial, aber auf dieser Plattform verschmilzt die ausgefallene und zugleich spannende Story mit einem nahezu perfekten technischen Rahmen zu einem wahren Adventure-Epos mit knallharten Action-Elementen. Man muss aber sagen, dass Shadow Man nichts für Kinder ist, da zum einen die Sprache recht derb ist und zum anderen ordentlich gemeuchelt wird (mit grünem Blut). Kurzum: Auf dem Dreamcast ist Shadow Man wirklich zu Hause und für mich ist dieser Ausnahmestitel das 128-Bit-Highlight zum Weihnachtsfest!



Schicksalsblatt: Der finstere Legion ist die Wurzel allen Übels im verzwickten Shadow-Man-Universum.



Energieentladung: Erschießt ihr die Untoten mit eurer Shadow-Gun, geben sie euch wieder Energie zurück.

Test Dreamcast

Hersteller: **Acclaim**
 Vertrieb: **Acclaim**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**
 Ca. Preis: **109,- DM**
 Muster von: **Acclaim**
 Vergleichbar mit: **Soul Reaver (93%), Tomb Raider IV (86%)**
 Pakete: **Vibration-Pak, VMU**
Erscheint: Dezember

Grafik: 85 Sound: 92

Fun: 94

MESAFUN
GOLD GAM

Super Smash Brothers

Nintendo 64 Beat 'em Up Es gibt Streit im Nintendo-Land. Mario und seine Kumpanen geben sich ordentlich was auf die Mütze.

Die Super Smash Brothers sind zurück! Nein, das ist keine Rapper-Gang aus der tiefen Bronx, sondern der knuddelige kleine Super Mario samt der ganzen restlichen Nintendo-Mannschaft. Nachdem der

Berufsklempner den Golfschläger wieder an den Nagel gehängt hatte, gab es anscheinend großen Zoff unter den Nintendo-Stars. Super Smash Brothers ist eigentlich ein Beat 'em Up, aber einige Grundzüge wurden



Feurig: Der kleine Klempner Mario schleudert Feuerbälle in Richtung seines Gegners.



René: Endlich wieder einmal ein Beat 'em Up auf dem Nintendo 64. Naja, Super Smash Brothers ist vielleicht nicht das, was die meisten Spieler unter einem Prügler verstehen, aber immerhin sind gute Ansätze vorhanden. Spielerisch gut durchdacht, hat dieser

Titel leider nicht den Tekken- oder Virtua-Fighter-Bonus. Die Steuerung ist nicht besonders komplex und eindeutig für eine sehr junge Zielgruppe ausgelegt. Wenn sich sorgsame Mütter bei Kampfspielen bisher nicht sicher waren, dann sollten sie sich dieses Spiel einmal genauer unter die Lupe nehmen.

doch sehr verändert. So gibt es für jeden Charakter etliche Sonderwaffen, die sehr effektiv eingesetzt werden dürfen. Yoshi saugt beispielsweise den Gegner ein und verwandelt ihn in ein Ei. Auch die anderen zwölf Nintendo-Maskottchen beherrschen ähnlich obskure Manöver. Auf einer der neun Arenen wird dann der Kampf um Leben und Tod ausgetragen. Ob alleine gegen den Computer oder gegen bis zu vier menschliche Mitspieler, dieses Spiel ist ein wahres Party-Game. Auf der dreidimensional gehaltenen Plattform kämpft ihr mit allen Tricks und versucht, am besten nicht in den Abgrund zu fallen. Ebenfalls genial ist der Singleplayer-Mode, bei dem ihr verschiedene Herausforderungen zu bestehen habt. Kämpft ihr hierbei gegen Yoshi, müsst ihr innerhalb einer bestimmten Zeit eine gewisse Anzahl seiner knuffigen Kollegen von der Plattform drängen.

Test Nintendo 64

Hersteller: Hal Laboratories
Vertrieb: Nintendo
Spieleanzahl: 1 - 4
Geeignet für: Anfänger bis Profis
Ca. Preis: 99,- DM
Modell von: Nintendo
Vergleichbar mit: Fighters Destiny (62%)
Fakten: 12 Kämpfer, Rumble-Pak
Erscheint: Dezember

Grafik: 73 **Sound:** 79

Fun: 76



TNT

Das Tipps 'n' Tricks-Center

HILFE Sie bekommen unkomplizierte Hilfe für alle gängigen Systemen.

GUIDE Erfahrene Spiele-Guides helfen Ihnen sofort, live und kompetent.

SPIELE Wählen Sie aus verschiedenen Spiel-Genres aus.

Die TNT-Hotline:

0190/824666



Multiplayer: Bis zu vier Spieler dürfen in verschiedenen Arenen gegeneinander antreten.



Willkommen in der Import-Zone!
 Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an:
 Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe,
 Franz-Ludwig-Str. 9,
 97072 Würzburg
 Einsendeschluss ist der 31.12.99.
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Anvisiert: Hat man den Gegner erst einmal im Fadenkreuz, ist ein Entkommen fast unmöglich.



Umzingelt: Seid ihr in einen Hinterhalt geraten, müsst ihr schleunigst Deckung suchen.



Entdeckt: Um sich der Feinde leichter zu entledigen, sollte man warten, bis sie hinter der Deckung vorkommen.

Winback: Covert Operation

Nintendo 64 Action-Adventure Nach Konami präsentiert uns KOEI ein weiteres Action-Adventure im Stile von Metal Gear Solid.

Nachdem das Action-Adventure-Genre in letzter Zeit etwas abgegriffen ist, scheint sich ein neuer Trend herauszukristallisieren. Seit Metal Gear Solid und einem indizierten Rare-Shooter ist eine deutliche Bewegung hin zum Agenten-Adventure zu verzeichnen. Immer mehr Zockerherzen scheinen sich für dieses noch recht neue Genre zu begeistern. Das ist auch den Programmierern nicht entgangen, denn zahlreiche Neuentwicklungen stehen bereits auf den Release-Listen. Ein Spiel, das noch vor den Ankündigungen zu Metal Gear Solid durch die Fachpresse geisterte, ist Winback. Die Entwickler von KOEI haben sich bei diesem Spiel wirklich viel Zeit gelassen,

was man der Qualität des Spieles aber auch anmerkt.

Spielablauf: Harte Action auf leisen Sohlen

Um im Krisengebiet einen Vorteil zu haben, wurde ein geheimes Waffen-

system von der NASA entwickelt. Über dem mittleren Osten wurde ein Satellit in der Umlaufbahn platziert, der mit einem mächtigen Laser ausgestattet ist. Mit dessen Hilfe konnten strategisch wichtige Stellungen ausradiert werden, ohne wichtige Ressourcen zu verschwenden. Als jedoch nach dem Krieg die Kontrollstation in den Bergen der Rocky Mountains von Terroristen überfallen und eingenommen wird, ist der Weltfrieden gefährdet. In der Figur Jean-Luc Cougars, einem Agenten des Sondereinsatzkommandos S.C.A.T. (Strategic Covert Actions Team), ist es eure Aufgabe, im Alleingang die Basis zu erobern und das System außer Kraft zu setzen. Im Spielverlauf steuert ihr die Hauptfigur



Übersichtlich: Damit man nicht die Orientierung verliert, kann jederzeit eine Karte eingeblendet werden.

oder Kiste stemmen, wobei sich die Kamera immer in eine günstige Position zum Feind ausrichtet. Im Spielverlauf finden sich natürlich weitere Waffen, die ihr gezielt gegen eure Widersacher einsetzen solltet. Neben kleinen Schalterrätseln müssen auch Minenfallen entschärft werden, um die verschiedenen Abschnitte erfolgreich zu beenden.

Technik: Nicht hervorragend, aber funktionell

Die Welten von Winback wirken sehr lebensecht. Um eine etwas düstere Atmosphäre aufkommen zu lassen, wird der Grafikaufbau von nahem Nebel geschickt versteckt. Besonders auffällig ist die hervorragende Steuerung. Auch wenn mehrere Gegner auf dem Bildschirm zu sehen sind, kann man jeden sehr leicht mit seiner Waffe anvisieren. Durch das Abwechseln von Deckung und Schussposition kann man jederzeit in Ruhe seine Waffen nachladen, um nicht mit leerem Magazin vor seinen Gegnern zu stehen. (Gunther)



Unter Beschuss: Um die Gegner ständig zu beobachten, schaltet die Kameraperspektive in eine günstige Sichtweise um.



Entschärft: Fiese Granaten müssen erst mit einem gezielten Schuss gesprengt werden.

aus der Third-Person-Perspektive, was auch eine besonders gute Übersicht vermittelt. In großen dreidimensionalen Arealen trifft ihr ständig auf gegnerische Einheiten, die ihr mit List und viel Geschick eliminieren müsst. Hierbei könnt ihr euch per Knopfdruck mit dem Rücken gegen eine Wand



Mario Golf (GBC)

Das Mario ein ausgezeichneter Klempner ist, das dürfte jedem klar sein. Aber auch ein vielbeschäftigter Installateur braucht einen geeigneten



Ausgleichssport. Da der kleine Jump&Run-Held in letzter Zeit etwas angesetzt hat, kommt wohl keine Extremsportart in Betracht. Also entschloss sich Mario, sich an der frischen Luft dem Golfsport zu widmen. Nach einem gelungenen Start auf dem Nintendo 64 trägt er ein Turnier auf dem Game Boy Color aus. Um an dem Spiel teilnehmen zu können, müsst ihr anfangs eine eigene Spielfigur zusammenstellen. Bereits hier könnt ihr verschiedene Fähigkeiten eures Charakters festlegen. Wollt ihr dann bei einem Turnier mitmachen, müsst ihr euch erst im Clubhaus einer Gruppe Golfsportler



anschließen. Betretet ihr den ersten Platz, wird dieser in einer kleinen Vorschau überflogen. Wenn ihr die genaue Schlagrichtung ausgewählt habt, könnt ihr an einer Leiste die Stärke und den Spinn eines Schläges bestimmen. Dies muss aber in einer festgelegten Zeit geschehen, denn der kleine Zeiger läuft nur einmal die Leiste hinauf. Ist es euch gelungen, den Ball über Sandbunker und Wasserlöcher auf das Grün zu schlagen, solltet ihr den Ball direkt in das Loch putten. Nach jedem

gewonnenen Spiel erhaltet ihr eine gewisse Anzahl an Erfahrungspunkten, die sich auf euer Handicap auswirkt. Um nicht ständig gegen Computergegner spielen zu müssen, kann man über ein Linkkabel und einen zweiten Game Boy heiße Multiplayer-Duelle austragen. Durch sein leichtes Gameplay weiß Mario Golf sofort zu begeistern. Die einfache Steuerung ist wirklich kinderleicht zu erlernen und die Regeln sind altbekannt.

WERTUNG:
Fun: 87%

Antz (GBC)

Das es bei unserer Spezies zwischenmenschliche Beziehungen gibt, versteht sich ja von selbst. Aber wie es bei der Tierwelt aussieht, ist leider nicht so ganz klar. Bei den meisten Tierdokumentationen wird, was bei uns Liebe genannt wird, immer als hormonell bedingtes Verhalten dargelegt. Aber ist es bei uns Menschen nicht genauso? Es ist daher kein Wunder, dass Dreamworks erstmals eine Liebesgeschichte zweier Ameisen verfilmte und somit ein weiteres Tabu der Filmindustrie brach. Da dieser Spielfilm komplett im Computer entstand, war es naheliegend, dass eine Umsetzung dieses Themas auf dem Game Boy

erfolgte. Als kleine Ameise namens Z ist es euer sehnlichster Wunsch, das Herz eurer Königin zu erobern. Jedoch seid ihr nur eine unter Milliarden von Ameisen und wisst nicht, wie ihr die Aufmerksamkeit von Prinzessin Bala auf euch ziehen sollt. Um eure Pläne zu verwirklichen, zieht ihr in die weite Welt und versucht den fiesen General Mandibile zur Strecke zu bringen. Dieser Bösewicht unterjocht das Ameisenvolk schon seit geraumer Zeit. Bevor Z allerdings in den Kampf ziehen kann, hat er noch jede Menge Aufgaben zu erfüllen, um für die finale Auseinandersetzung gewappnet zu sein. Über tückischen Abgründen, messer-

scharfen Kristallen und riesigen Wassergräben müssen zahlreiche Artgenossen aufgesammelt werden, damit ihr eine weitere Aufgabe erfüllen könnt. Um nicht ganz wehrlos euren Feinden gegenüberzustehen, seid ihr mit



kleinen Hacken bewaffnet, die ihr den Gegnern entgegenschleudert. Diese stehen euch aber nur in begrenzter Anzahl zur Verfügung und können mit bestimmten Symbolen wieder aufgefüllt werden. Die schlichte Grafik ist nett gezeichnet und kommt dem nahe, was man wohl unter einem Ameisenbau versteht. Das Gameplay ist leider nicht so innovativ ausgefallen und langweilt schon nach wenigen Spielstunden.

WERTUNG:
Fun: 68%

Rugrats Time Travelers (GBC)

Die Rugrats sind mittlerweile weltberühmt. Nach ihrem großen Erfolg auf dem Cartoon-Sender Nickelodeon



machen sich die Rugrats auf, die Herzen aller Kinder zu erobern. So haben es die kleinen Racker dem großen Erfolg zu verdanken, dass vor kurzem sogar ein abendfüllender Kinofilm in den Lichtspielhäusern anlief. In letzter Zeit ist es bei überaus beliebten Kinderfilmen zum Trend geworden, dass diese Erfolgskonzepte auch auf dem Game Boy Color erscheinen. Es ist immer wieder erstaunlich, was diese minderjährigen Kinder bei Rugrats in ihrem Alltag erleben. Diesmal trifft es die Bande besonders hart. Beim Bummel durch

einen riesigen Spielzeuggarten finden sie eine aktivierte Zeitmaschine. Wie es der Teufel so will, wird der ganze Trupp von einem Zeitsog in die Maschine eingesaugt und findet sich in der Vergangenheit wieder. Hier gilt es, zahlreiche Abenteuer und Rätsel zu bestehen, um wieder in die Gegenwart zu gelangen. Grundsätzlich ist Rugrats ein ganz normales Jump & Run. Durch jede Menge kleiner Bonus-Games wird dieses Spiel jedoch sehr abwechslungsreich. Die großen Welten gleichen einem Labyrinth, welches es erfolgreich zu

durchqueren gilt. Je nach Level steht euch eine andere Figur zur Verfügung, die ihr erfolgreich zum Ausgang bringen müsst. Leider ist die Grafik bei diesem Spiel sehr unruhig geraten. Bewegt man die Spielfigur, scrollt der Hintergrund sehr zäh nach. Die ganze Spielmechanik ist ziemlich träge und macht nur kurze Zeit Spaß.

WERTUNG:
Fun: 61%

Disney's Tarzan (GBC)

Was sind heutzutage schon noch richtige Helden? Ist eine Figur nicht mit megasuper Kräften ausgestattet oder hat sie kein ganzes Waffenarsenal in der Hosentasche versteckt, wird sie von den Kids nur noch mild belächelt. Wo sind denn die Heroen meiner Kindheit geblieben? Was ist mit Buck Rogers, dem Phantom oder Senior Rossi? Und ... ja, was treibt eigentlich dieser Tarzan? Besonders dieser Held hat in den vergangenen Jahren nicht viel von sich hören lassen, aber das soll sich jetzt schlagartig ändern. Rechtzeitig zu dem gleichnamigen Disney-Film Tarzan

erscheint der neue Jump&Run-Hit auf dem Game Boy Colour. Speziell für unsere Kleinsten hat sich Disney wieder mal besonders viel Mühe gegeben, zum Beispiel bei dem interaktiven Zeichensstudio, mit dem ihr sämtliche Charaktere aus dem Film neu anordnen und anschließend sogar ausdrucken könnt. Das eigentliche Hauptspiel ist allerdings etwas anders aufgebaut. In 23 Dschungelwelten müsst ihr immer eine bestimmte Anzahl von Bananen finden. Diese sind teilweise sehr gut versteckt und oft nur schwer zu erreichen. Je nach Level könnt ihr auch verschiedene

Spielfiguren steuern, welche sich in ihren Fähigkeiten unterscheiden. Durch die zahlreichen Ebenen der Levels müsst ihr euch über tückische Jump&Run-Passagen, krokodilreiche Wasserbecken



und gefährliche Dornenbüsche schlagen. Natürlich gibt es im Urwald noch mehr Gefahren als riesige Abgründe. Im Unterholz lauern euch noch jede Menge wilder Tiere auf, die euch ebenfalls an den Lendenschurz wollen. Spielerisch zeigt sich Tarzan recht abwechslungsreich. Durch den großen Umfang des Games könnt ihr viele Bereiche erst nach stundenlangem Spielen erreichen.

WERTUNG:
Fun: 81%

BEST OF MEGA FUN



PlayStation ACTION-ADVENTURE

- Metal Gear Solid**
Konami 3/99 5,88 Fun 94%
- Soul Reaver: Legacy of Kain**
Crystal Dynamics 8/99 5,60 Fun 93%
- Silent Hill**
Konami 9/99 5,44 Fun 89%
- Tomb Raider III**
Core Design 1/99 5,52 Fun 89%
- Indiziertes Spiel 2**
Capcom 5/98 5,102 Fun 89%
- Oddworld Abe's Oddysee**
GT Interactive 9/97 5,39 Fun 88%
- Oddworld Abe's Exoddus**
Oddworld Inh. 11/98 5,92 Fun 88%
- Tomb Raider II**
Core Design 12/97 5,52 Fun 87%
- Resident Evil Director's Cut**
Capcom 12/97 5,100 Fun 87%
- Resident Evil 1**
Capcom 6/96 5,38 Fun 85%



PlayStation ADVENTURE

- Discworld Noir**
Psychosis 1/00 5,66 Fun 84%
- Discworld 2**
Psychosis 12/97 5,103 Fun 84%
- Discworld**
Psychosis 2/96 5,74 Fun 84%
- Baphomets Fluch 2**
Revolut./Virgin 12/97 5,102 Fun 82%
- Baphomets Fluch**
Revolut./Sony 11/96 5,62 Fun 80%
- Riven the Sequel to Myst**
Cyan/Acclaim 3/98 5,69 Fun 78%
- Blazing Dragons**
BMG Int. 10/96 5,42 Fun 77%
- Myst**
Sunsoft 10/96 5,75 Fun 73%
- Blood Omen Legacy of Kain**
Crystal Dynamics 1/97 5,70 Fun 69%
- Atlantis**
Cryo 3/99 5,68 Fun 67%



PlayStation BEAT 'EM UP

- Tekken 3**
Namco 9/98 5,90 Fun 90%
- Soul Blade**
Namco 3/97 5,74 Fun 85%
- Bushido Blade 2**
Square 1/99 5,109 Fun 84%
- Dead or Alive**
Tecmo 7/98 5,42 Fun 83%
- Tekken 2**
Namco 10/96 5,38 Fun 82%
- Namco Roar 2**
Virgin 1/99 5,76 Fun 82%
- Street Fighter EX Plus Alpha**
Capcom 11/97 5,70 Fun 82%
- Bloody Roar**
Hudson/Virgin 1/98 5,88 Fun 81%
- Star Gladiator**
Capcom 12/96 5,78 Fun 78%
- Rival Schools**
Capcom 1/98 5,46 Fun 75%



PlayStation JUMP & RUN

- Crash Bandicoot: Warped**
Naughty Dog 1/99 5,76 Fun 89%
- Gex: Deep Cover Gecko**
Crystal Dynamics 5/99 5,70 Fun 89%
- Gex 3D**
Crystal Dynamics 5/98 5,101 Fun 88%
- MediEvil**
SCEE/Millennium 10/98 5,80 Fun 88%
- Ape Escape**
SCEE 8/99 5,72 Fun 85%
- Crash Bandicoot 2**
Sony 12/97 5,84 Fun 85%
- Heart of Darkness**
Amazing Studios 8/98 5,72 Fun 85%
- Spyro the Dragon**
Insomniac Games 11/98 5,66 Fun 85%
- Croc 2: The Kingdom of Gobbos**
Argonaut/EA 9/99 5,54 Fun 83%
- Wild 9**
Shiny/Acclaim 10/98 5,78 Fun 83%



PlayStation JUMP & SHOOT

- Apocalypse One**
Neversoft 12/98 5,82 Fun 85%
- Mega Man 8**
Capcom 4/98 5,84 Fun 81%
- Small Soldiers**
Dreamworks 1/99 5,64 Fun 72%
- Blasto**
SCEE 7/98 5,44 Fun 71%
- Assault**
Telstar/Konami 10/98 5,75 Fun 70%
- Spot goes to Hollywood**
Virgin/Burst 1/97 5,62 Fun 61%
- Mega Man X3**
Capcom 9/97 5,66 Fun 60%
- Agent Armstrong**
Virgin 8/97 5,66 Fun 54%
- Rabbit Reload**
Sony 9/95 5,78 Fun 52%



PlayStation ROLLENSPIEL

- Final Fantasy VIII**
Squaresoft 11/99 5,46 Fun 95%
- Final Fantasy VII**
Squaresoft 12/97 5,90 Fun 91%
- Parasite Eve**
Squaresoft 11/98 5,96 Fun 89%
- Breath of Fire III**
Capcom/Infogrames 8/98 5,76 Fun 88%
- Wild Arms**
Sony 3/99 5,66 Fun 88%
- Diablo**
Blizzard/EA 5/98 5,41 Fun 85%
- Tactics Ogre**
Atlus 7/98 5,88 Fun 84%
- Suikoden**
Konami 2/97 5,40 Fun 83%
- Xenogears**
Squaresoft 1/99 5,108 Fun 83%
- Devil's Deception**
Tecmo 3/97 5,80 Fun 78%



PlayStation SHOOT 'EM UP

- Forsaken**
Probe/Acclaim 5/98 5,38 Fun 90%
- Colony Wars: Vengeance**
Psychosis 1/99 5,92 Fun 89%
- R-Types**
Irem 12/98 5,87 Fun 86%
- Indiziertes Spiel**
Namco 12/97 5,107 Fun 85%
- Colony Wars**
Psychosis 12/97 5,56 Fun 85%
- Omega Boost**
SCEE 8/99 5,64 Fun 84%
- Ace Combat 2**
Namco 12/97 5,107 Fun 84%
- Wing Commander 3**
Electronic Arts 4/96 5,81 Fun 83%
- Future Cop**
Electronic Arts 11/98 5,82 Fun 82%
- Wing Commander 4**
Electronic Arts 7/97 5,60 Fun 82%



PlayStation RENNNSPIEL

- Wipout**
Psychosis 10/99 5,40 Fun 90%
- Driver**
Reflections 7/99 5,72 Fun 89%
- C3 Racing**
Eutechnyx 1/99 5,102 Fun 89%
- Test Drive 5**
Accolade 12/98 5,96 Fun 88%
- Need for Speed IV**
Electronic Arts 6/99 5,70 Fun 87%



PlayStation RENNNSPIEL

- Crash Team Racing**
Naughty Dog 12/99 5,40 Fun 89%
- Speed Freaks**
Funcom/SCEE 9/99 5,50 Fun 86%
- Micro Machines v3**
Codemasters 4/97 5,38 Fun 82%
- Wrecking Crew**
Telstar/Konami 7/98 5,70 Fun 78%
- Rogue Trip**
Singletrac 12/98 5,94 Fun 75%



PlayStation RENNNSPIEL

- Gran Turismo**
Sony 6/98 5,70 Fun 94%
- V-Rally 2**
Infogrames 8/99 5,32 Fun 93%
- Formel Eins 99**
Psychosis 12/99 5,58 Fun 91%
- Ridge Racer Type 4**
Namco 4/99 5,44 Fun 90%
- TOCA 2**
Codemasters 12/98 5,100 Fun 87%



PlayStation FUN-SPORTS

- Cool Boarders 3**
989 Studios 12/98 5,88 Fun 80%
- Snow Racer 98**
Infogrames 5/98 5,109 Fun 76%
- Extreme Snowbreak**
Microids 4/98 5,76 Fun 72%
- X-Games Pro Boarder**
Radical Ent. 2/99 5,68 Fun 72%
- Cool Boarders 2**
UEP-Systems 2/98 5,70 Fun 71%



PlayStation FUN-SPORTS

- WWF Attitude**
Acclaim 9/99 5,64 Fun 86%
- WWF Warzone**
Acclaim 9/98 5,95 Fun 84%
- WWF Wrestlemania**
Acclaim 12/95 5,41 Fun 75%
- WCW Nitro**
THQ 7/98 5,68 Fun 75%
- WCW Thunder**
THQ 3/99 5,66 Fun 68%



PlayStation FUN-SPORTS

- Tony Hawk's Skateboarding**
Activision 10/99 5,52 Fun 91%
- Dodgem Arena**
Formula 1/99 5,71 Fun 62%
- Riot**
Beyond/Psychosis 3/97 5,79 Fun 60%
- Cyball Zone**
GT Int./Rage 6/98 5,85 Fun 55%
- Pitball**
Warner Int. 11/96 5,67 Fun 54%



PlayStation SONSTIGE SPORT

- International Track & Field**
Konami 7/96 5,38 Fun 68%
- V-Ball**
American Technos 6/98 5,79 Fun 67%
- Olympic Games**
U.S.Gold 8/96 5,40 Fun 65%
- Nagano Winter Olympics**
Konami 3/98 5,66 Fun 61%



PlayStation BOXEN SPORT

- Box Champions 2000**
Electronic Arts 1/00 5,75 Fun 85%
- Ready 2 Rumble Boxing**
Midway 1/00 5,60 Fun 84%
- Box Champions**
Electronic Arts 2/99 5,66 Fun 76%
- Victory Boxing 2**
JVC 1/99 5,63 Fun 70%



PlayStation FUSSBALL SPORT

- FIFA '99**
Electronic Arts 1/99 5,48 Fun 89%
- Frankreich '98: Die Fußball.WM**
Electronic Arts 6/98 5,73 Fun 88%
- FIFA '98: Die WM-Quall.**
Electronic Arts 1/98 5,84 Fun 87%
- Int. Superstar Soccer Pro '98**
Konami 10/98 5,73 Fun 87%
- Bundesliga Stars 2000**
Electronic Arts 10/99 5,48 Fun 86%
- UEFA Striker**
Infogrames 11/99 5,51 Fun 84%
- Int. Superstar Soccer Pro**
Konami 7/97 5,62 Fun 83%
- Actua Soccer 2**
Gremlin/Funsoft 2/98 5,74 Fun 82%
- Int. Superstar Soccer Deluxe**
Konami 1/97 5,42 Fun 82%
- Libero Grande**
Namco 12/98 5,78 Fun 81%



PlayStation GOLF SPORT

- Everybody's Golf**
SCEE/Camelot 7/98 5,78 Fun 85%
- Cyber Tiger**
Electronic Arts 1/00 5,72 Fun 81%
- Tiger Woods**
Electronic Arts 4/99 5,55 Fun 79%
- Actua Golf 3**
Gremlin 1/99 5,47 Fun 76%
- PGA Tour '98**
Electronic Arts 1/98 5,99 Fun 75%
- Actua Golf 2**
Gremlin 12/97 5,102 Fun 73%
- PGA Tour '97**
Electronic Arts 12/96 5,69 Fun 71%
- Pro 18: World Tour Golf**
Psychosis 3/99 5,67 Fun 71%
- Actua Golf**
Gremlin 3/96 5,71 Fun 61%
- Konami Open Golf**
Konami 7/96 5,62 Fun 57%



PlayStation TENNIS SPORT

- Sampras Extreme Tennis**
Codemasters 8/96 5,42 Fun 74%
- Anna Kournikova S. C. Tennis**
Namco 7/99 5,86 Fun 74%
- Smash Court Tennis**
Namco 11/96 5,70 Fun 73%
- All Star Tennis**
Ubi Soft 11/98 5,79 Fun 67%
- V-Tennis 2**
Tonkin House 4/97 5,66 Fun 59%
- Hyper Final Match Tennis**
Human Ent. 5/96 5,79 Fun 59%
- Tennis Arena**
Ubi Soft 12/97 5,121 Fun 58%
- Davis Cup Tennis**
Telstar 11/96 5,59 Fun 55%
- V-Tennis**
Tonkin House 11/95 5,88 Fun 48%
- Power Serve**
Ocean 11/95 5,88 Fun 41%



STRATEGIE

- Command & Conquer 2**
Westwood/Virgin 12/97 5,98 Fun 90%
- Final Fantasy Tactics**
Squaresoft 4/98 5,82 Fun 88%
- Warcraft 2**
EA/Bizzard 9/97 5,40 Fun 88%
- C&C2: Gegenschlag**
Westwood/Virgin 10/98 5,86 Fun 88%
- Populous: The Beginning**
Electronic Arts 4/99 5,62 Fun 88%
- Warzone 2100**
Pumpkin/Eidos 6/99 5,62 Fun 84%
- Command & Conquer**
Westwood/Virgin 1/97 5,36 Fun 84%
- Worms**
Team 17/Ocean 2/96 5,68 Fun 82%
- KKND Krossfire**
Infogrames 4/99 5,52 Fun 80%
- Panzer General 2**
SSI 7/97 5,66 Fun 80%



GESCHICK-DENKSPIEL

- Bomberman World**
Hudson Soft 5/98 5,108 Fun 83%
- Kula World**
Game Design/Sony 6/98 5,83 Fun 83%
- The Lost Vikings 2**
Interplay 4/97 5,36 Fun 83%
- Swing!**
Software 2000 4/99 5,61 Fun 80%
- Devil Dice**
Shift 1/99 5,106 Fun 76%
- Overboard**
Psygnosis 11/97 5,73 Fun 75%
- Kurushi**
Sony 11/97 5,73 Fun 75%
- Blast Chamber**
ATD 2/97 5,72 Fun 73%
- Bust-A-Move 4**
Taito 2/99 5,68 Fun 73%
- Shanghai True Valor**
Sunsoft 4/99 5,61 Fun 72%



FLIPPER

- Pro Pinball Big Race USA**
Empire 3/99 5,67 Fun 66%
- Tilt**
Virgin 3/97 5,78 Fun 65%
- Timeshock**
Another Cunnning 3/98 5,64 Fun 64%
- Pro Pinball - The Web**
Empire 8/96 5,65 Fun 61%
- Full Tilt Battle Pinball**
Empire 9/97 5,66 Fun 61%
- True Pinball**
Digital Illus. 5/96 5,70 Fun 60%
- Extreme Pinball**
Electronic Arts 6/96 5,66 Fun 59%

PLATINUM

- Gran Turismo**
Sony 6/98 5,70 Fun 94%
- Final Fantasy VII**
Squaresoft 12/97 5,90 Fun 91%
- Tekken 3**
Namco 9/98 5,90 Fun 90%
- Command & Conquer 2**
Westwood/Virgin 12/97 5,98 Fun 90%
- Indiziertes Spiel 2**
Capcom 5/98 5,102 Fun 89%
- Oddworld Abe's Oddysee**
GT Interactive 9/97 5,99 Fun 88%
- Total Drivin'**
Eutech/nyx 12/97 5,104 Fun 86%
- Soul Blade**
Namco 3/97 5,74 Fun 85%
- WWF Warzone**
Acclaim 9/98 5,85 Fun 84%
- WipEout 2097**
Psygnosis 11/96 5,60 Fun 82%
- Tekken 2**
Namco 10/96 5,38 Fun 82%



AMERICAN SPORTS

- BASKETBALL**
- NBA Live 2000**
Electronic Arts 1/99 5,66 Fun 89%
- NBA Live '99**
Electronic Arts 1/99 5,66 Fun 88%
- NBA Pro '98**
Konami 5/98 5,116 Fun 85%
- NBA Fastbreak**
GT Interactive 4/98 5,70 Fun 85%
- NBA Live '98**
Electronic Arts 1/98 5,92 Fun 83%
- NBA in the Zone 2**
Konami 2/97 5,36 Fun 75%
- Total NBA '96**
Sony 3/96 5,68 Fun 60%
- In the Zone**
Konami 2/96 5,72 Fun 55%
- NBA Jam T.E.**
Acclaim 11/95 5,89 Fun 54%
- NBA Live '96**
Electronic Arts 5/96 5,38 Fun 51%



BASEBALL

- Triple Play 2000**
Electronic Arts 7/99 5,85 Fun 85%
- VR Baseball '97**
Interplay 8/97 5,61 Fun 77%



AMERICAN SPORTS

EISHOCKEY

- NHL 2000**
Electronic Arts 11/99 5,42 Fun 87%
- NHL '99**
Electronic Arts 12/98 5,92 Fun 85%
- NHL '98**
Electronic Arts 11/97 5,64 Fun 82%
- NHL Powerplay '98**
Virgin 4/98 5,68 Fun 81%
- NHL Breakaway '98**
Acclaim 11/97 5,62 Fun 77%
- NHL Face Off '99**
SCEA 4/99 5,60 Fun 74%
- NHL Powerplay**
Virgin Int. 9/97 5,60 Fun 71%
- NHL Face Off '98**
Sony 2/98 5,72 Fun 69%



FOOTBALL

- Madden NFL '99**
Electronic Arts 12/97 5,100 Fun 87%
- Madden '98**
Electronic Arts 1/97 5,64 Fun 86%
- Madden 2000**
Electronic Arts 11/99 5,50 Fun 85%
- Madden '97**
Electronic Arts 11/98 5,75 Fun 85%



INDIERTES SPIEL

- Indiziertes Spiel**
Lobotomy Softw. 4/97 5,67 Fun 84%
- Lifeforce Tenka**
Psygnosis 5/97 5,64 Fun 81%
- Alien Trilogy**
Acclaim 3/96 5,40 Fun 75%
- Hexen**
Raven Software 4/97 5,40 Fun 60%



SIMULATION

- Theme Park**
Bullfrog 1/96 5,72 Fun 83%
- Theme Hospital**
Bullfrog/EA 4/98 5,74 Fun 76%
- A-Train**
Maxis 5/96 5,76 Fun 76%
- A-Train IV Evolution Global**
Maxis 8/96 5,64 Fun 76%
- Constructor**
System 3/Acclaim 11/98 5,90 Fun 75%



RENNSPIEL

ACTION-RACER

- Wave Race 64**
Nintendo 3/97 5,66 Fun 93%
- Star Wars: Episode I Racer**
Lucas Arts Ltd. 7/99 5,76 Fun 91%
- Extreme-G2**
Acclaim 12/98 5,70 Fun 91%



FUN-RACER

- Diddy Kong Racing**
Rare 12/97 5,108 Fun 93%
- Beetle Adventure Racing**
Electronic Arts 5/99 5,56 Fun 89%
- Mario Kart 64**
Nintendo 6/97 5,38 Fun 88%



SIM-RACER

- F-1 World Grand Prix 2**
Nintendo 6/99 5,50 Fun 93%
- F-1 World Grand Prix**
Nintendo 10/98 5,70 Fun 92%
- Racing Simulation 2**
Ubi-Soft 10/99 5,56 Fun 89%



SHOOT 'EM UP

- Forsaken**
Iguana/Probe 6/98 5,88 Fun 92%
- Duke Nukem: Zero Hour**
GT Interactive 8/99 5,42 Fun 89%
- Star Wars: Rogue Squadron**
Factor 5 2/99 5,60 Fun 86%
- Body Harvest**
Gremlin 12/98 5,80 Fun 83%
- Lylat Wars**
Nintendo 10/97 5,38 Fun 83%
- Buck Bumble**
Ubi Soft 11/98 5,94 Fun 76%
- Star Wars: Shadow of the Empire**
Lucas Arts Ltd. 3/97 5,64 Fun 76%
- Aerofight Assault**
Vic Tokai 2/98 5,83 Fun 71%
- Knife Edge**
Kemco 2/99 5,64 Fun 52%



RENNSPIEL

- Sega Rally 2**
Sega 10/99 5,74 Fun 87%
- Hydro Thunder**
Midway 11/99 5,58 Fun 83%
- Trickstyle**
Acclaim 11/99 5,72 Fun 83%
- Racing Simulation 2**
Ubi Soft 11/99 5,57 Fun 80%
- Speed Devils**
Ubi Soft 11/99 5,71 Fun 76%
- Buggy Heat**
Sega 12/99 5,72 Fun 74%
- Suzuki Alstare Extreme Racing**
Ubi Soft 1/00 5,76 Fun 70%
- Tokyo Highway Battle**
Grave 11/99 5,72 Fun 47%



GESCHICK-DENKSPIEL

- Blast Corps**
Rare 9/97 5,64 Fun 87%
- Bomberman 64**
Hudson 12/97 5,10 Fun 85%
- Iggy's Reckin' Balls**
Acclaim/Iguana 9/98 5,102 Fun 85%
- Mario Party**
Hudson/Nintendo 4/99 5,51 Fun 83%
- Wetrix**
Ocean/Laguna 8/98 5,87 Fun 81%
- Silicon Valley**
DMA Design 12/98 5,91 Fun 76%
- Tetrisphere**
Nintendo 3/98 5,77 Fun 76%



JUMP & RUN

- Donkey Kong 64**
Rare/Nintendo 1/00 5,56 Fun 94%
- Super Mario 64**
Nintendo 3/97 5,36 Fun 93%
- Banjo Kazooie**
Rare/Nintendo 7/98 5,46 Fun 92%
- Rayman 2 - The Great Escape**
Ubi Soft 11/99 5,38 Fun 90%
- Gex: Deep Cover Gecko**
Crystal Dynamics 11/99 5,70 Fun 86%
- Gex 64: Enter the Gecko**
Crystal Dynamics 10/98 5,74 Fun 83%
- Mischief Makers**
Nintendo 1/98 5,104 Fun 81%
- Bomberman Hero**
Hudson 7/98 5,72 Fun 81%



WRESTLING

- WWF Attitude**
Acclaim 10/99 5,46 Fun 93%
- WWF Warzone**
Iguana/Acclaim 10/98 5,82 Fun 91%
- WCW vs NWO**
THQ 12/98 5,86 Fun 84%



SNOWBOARD

- 1080° Snowboarding**
Nintendo 11/98 5,84 Fun 88%
- Snowow Kids**
Atllus 3/98 5,76 Fun 76%



AMERICAN SPORTS

EISHOCKEY

- NHL '99**
Electronic Arts 12/98 5,92 Fun 86%
- NHL Breakaway '99**
Acclaim 3/99 5,72 Fun 79%
- NHL Breakaway '98**
Nintendo 3/98 5,72 Fun 71%
- Wayne Gretzky 3D-Hockey '98**
Midway/GT 8/98 5,75 Fun 64%
- Olympic Hockey**
Midway 6/98 5,82 Fun 61%
- Wayne Gretzky's 3D-Hockey**
Williams/Midway 7/97 5,74 Fun 60%

BASEBALL

- All-Star Baseball 2000**
Acclaim 6/99 5,69 Fun 86%
- All-Star Baseball '99**
Acclaim 9/98 5,101 Fun 85%



INDIERTES SPIEL

- Indiziertes Spiel**
Rare 11/97 5,78 Fun 92%
- Turok 2: Seeds of Evil**
Acclaim 11/98 5,68 Fun 89%
- Turok: Dinosaur Hunter**
Acclaim 3/97 5,62 Fun 88%
- Indiziertes Spiel 64**
Midway 6/97 5,60 Fun 74%
- Hexen**
Raven Software 9/97 5,68 Fun 65%
- South Park**
Iguana 3/99 5,66 Fun 35%



SPORT

FUSSBALL

- FIFA '99**
Electronic Arts 5/99 5,68 Fun 91%
- FIFA '98: Die WM-Qualifikation**
Electronic Arts 2/98 5,64 Fun 91%
- International Superstar Soccer '98**
Konami 10/98 5,76 Fun 90%
- International Superstar Soccer 64**
Konami/Major A 6/97 5,62 Fun 87%
- FIFA 64**
Nintendo 6/97 5,66 Fun 74%

GOLF

- Mario Golf**
Nintendo 10/99 5,58 Fun 85%

TENNIS

- Centre Court Tennis**
Hudson 3/99 5,74 Fun 79%
- All Star Tennis**
Ubi Soft 4/99 5,55 Fun 63%



AMERICAN SPORTS

BASKETBALL

- Kobe Bryant in NBA Courtside**
Nintendo 6/98 5,90 Fun 91%
- NBA Jam '99**
Iguana Ent. 1/99 5,68 Fun 89%
- NBA Live '99**
Electronic Arts 1/99 5,66 Fun 81%
- NBA Pro '98**
Konami 5/98 5,116 Fun 75%
- NBA Hangtime**
Williams/Midway 4/97 5,81 Fun 71%

FOOTBALL

- NFL Quarterback Club '99**
Iguana 1/99 5,86 Fun 92%
- NFL Quarterback Club '98**
Iguana 12/97 5,114 Fun 91%
- Madden 64**
Electronic Arts 3/98 5,77 Fun 88%



INDIERTES SPIEL

- Indiziertes Spiel**
Nintendo/Rare 3/97 5,42 Fun 76%
- Mace the Dark Age**
Midway 12/97 5,112 Fun 71%
- Fighting Force 64**
Grave 10/99 5,67 Fun 70%
- Fighters Destiny**
Imagineer/Laguna 3/98 5,70 Fun 62%
- Rampage World Tour**
Midway/GT Int. 8/98 5,86 Fun 61%
- Dark Rift**
Kronos/Vic Tokai 9/97 5,66 Fun 57%



ACTION-ADVENTURES

- Zelda - Ocarina of Time**
Nintendo 1/99 5,38 Fun 98%
- Shadow Man**
Acclaim 10/99 5,36 Fun 94%
- Hybrid Heaven**
Konami 11/99 5,56 Fun 80%
- Nightmare Creatures**
Kalisto 2/99 5,71 Fun 74%

SONSTIGE

ROLLENSPIEL

- Quest 64**
THQ/Konami 9/98 5,104 Fun 64%

SIMULATION

- Pilotwings 64**
Paradigm/Nintendo 3/97 5,60 Fun 78%

STRATEGIE

- Command & Conquer**
Westwood Studios 8/99 5,68 Fun 82%



SONSTIGE

- Sonic Adventure**
Sega 10/99 5,80 Fun 90%
- Ready 2 Rumble Boxing**
Midway 1/00 5,60 Fun 85%
- WWF Attitude**
Acclaim 12/99 5,56 Fun 85%
- Blue Stinger**
Activision 10/99 5,78 Fun 85%
- Toy Commander**
Sega 12/99 5,60 Fun 83%
- Get Bass**
Sega 10/99 5,79 Fun 80%
- Aerowings**
Konami 11/99 5,72 Fun 76%



SHOOT 'EM UP

- The House of the Dead 2**
Sega 10/99 5,82 Fun 87%
- Incoming**
Infogrames 12/99 5,60 Fun 71%
- Millenium Soldier - Expendable**
Infogrames 10/99 5,83 Fun 71%

THE EUROPEAN
SONIC SPEED CHALLENGE
WITH REEBOK



Mach mit bei der European Sonic Speed Challenge. Ist auch ganz einfach: Du musst nur schneller sein als jeder andere Sonic-Gamer in Europa. Zuerst den speziellen Reebok-Rennkurs vom Sonic-Server runterladen. In Bestzeit alle Schuhe einsammeln. Dann deinen

Bin kurz weg.
Schuhe
einsammeln!!
Sonic



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com

Score uploaden und schauen, wo du in der Europa-Rangliste stehst. Wer am Schluss vorne ist, gewinnt u.a. einen Dreamcast-Turm mit Fernseher und Spielkonsole. Mehr Infos gibts in der Dreamarena oder auf der Sonic-Adventure-Homepage.

Die Aktion läuft bis zum 14.1.2000. Mitmachen kann jeder, der älter als 18 ist, Sonic Adventure besitzt und per Dreamcast online ist.

Konsolenvergleich

Dritter Teil: 32 Bit und 64 Bit

Technik Ecke Folge 14 Mit Sega Saturn, PlayStation und N64 wollen wir unsere gloriose Technik-Ecken-Rubrik vorerst schließen. Wir hoffen, in den letzten 14 Ausgaben euer Technik-Interesse zumindest ein wenig befriedigt zu haben.



Wusstet ihr ...?

Wusstet ihr ... dass Panasonic seine Bemühungen, die 3DO-Nachfolgekonsole M2 zu entwickeln, mittendrin wegen des schlechten Absatzes einstellte?

Wusstet ihr ... dass 3DO heute nur noch Spiele unter die Leute bringt?

Wusstet ihr ... dass das N64 zunächst auf den Codenamen Ultra 64 hörte?

Wusstet ihr ... dass der Saturn zum Schutz gegen Raubkopien ein spezielles CD-ROM-Format benutzte?

Wusstet ihr ... dass der Saturn auch einen Modulschacht hat?

Wusstet ihr ... dass eigentlich der Atari Jaguar schon eine 64-Bit Konsole war?

Wusstet ihr ... dass die ersten PlayStations auf den Kopf gedreht werden mussten, da sie sich sonst eventuell überhitzen konnten?

Wusstet ihr ... dass es einen Rumble-Rucksack für Nintendo 64 und PlayStation gab?

Wusstet ihr ... dass die PlayStation eigentlich als CD-Add-on für Nintendos SNES geplant war? Allerdings kam es zu Unstimmigkeiten zwischen Sony und Nintendo, so dass man den Vertrag löste.

Wusstet ihr ... wie schön US-PlayStations rauchen, wenn man sie an das hiesige 220V-Stromnetz anschließt?

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

Mit dem Aufkommen der 32-Bit-Konsolen 1995 schaffte die Videospieldwelt den Durchbruch zum Allgemeingut. Die Zocker haben inzwischen ihren Außenseiter- und Freak-Status verloren. Im Zuge der Entwicklung der Konsolen zur Massenware, feierte Sony vor gut zwei Jahren einen sensationellen Erfolg: Über eine Million PlayStations waren in Deutschland bis dato verkauft.



Final Fantasy VIII: Das Top-RPG schlechthin ist (nicht sehr überraschend) auf der PlayStation heimisch.

Videospiele: Eine Branche meldet sich zu Wort

Die Ursachen für die rasante Entwicklung sind relativ schnell gefunden. Durch den starken Preisverfall konnten viele Hardware-Anbieter einen gnadenlosen Konkurrenzkampf zu Gunsten der Käufer führen. Gepaart mit dieser Tendenz, schufen sich Sony & Co. eine ordentliche Ausgangsbasis, indem ein breiter Werbefeldzug angeleiert wurde.



Eindeutiger Marktführer: Gigantische Verkaufszahlen der PlayStation belegen ein exzellentes Marketing.

Top-Technik: Sega Saturn

Von den Erfolgen des Mega Drives zuvor etwas verwöhnt, entwickelte Sega 1994 eine Aufsehen erregende 32-Bit-Konsole: den Saturn. Astreine Grafik, exzellenter Sound und Video-CD-Unterstützung sollten die Spieler verwöhnen. Grund für die überzeugende Darstellung waren zwei Prozessoren, die sich die Arbeit teilen. Letztendlich schoss sich die Edelkonsole selbst vom Markt. Sie war schlicht und ergreifend zu umständlich zu programmieren. Daher wendeten sich immer mehr Third-Party-Entwickler von dem System ab und schwenkten auf die PlayStation um.

Geniale Saturn-Spiele:

Panzer Dragoon (alle Teile), Sega Rally, Virtua Fighter 2, Saturn Bomberman

Sieg durch K.o.: PlayStation

Der damalige Branchenneuling Sony machte Unsummen locker und steckte diese in eine erfolgreiche Marketing-Kampagne. Im Bewusstsein, dass die PlayStation im Vergleich mit dem Saturn den Kürzeren ziehen würde, schmiss Sony die Konsole den Käufern nach, um dann mit den Spielen Gewinne zu machen. Dies und die Tatsache, dass es weit mehr Spiele für PlayStation gibt als für die anderen Konsolen, machten dieses traumhafte Ergebnis möglich.

Geniale PlayStation-Spiele:

Final Fantasy VII+VIII, Metal Gear Solid, Gran Turismo u.v.a.m.

Nischendasein: 3DO

Zeitgleich mit Sega und Sony trat 1995 eine weitere 32-Bit-Konsole auf den Plan. Panasonic und Goldstar entwickelten gemeinsam das 3DO. Dieses als Multimedia-Konsole ausgelegte Gerät konnte sich aufgrund des hohen Preises nur mäßig verkaufen. Dolby-Surround-Sound und eingebauter CD-i-Abspielgerät waren offensichtlich zu dieser Zeit zuviel des Guten.

Geniale 3DO-Spiele:

Super Wing Commander, D, Road Rash

Spät kommt es: Nintendo 64

Vom riesigen Erfolg des SNES verwöhnt, ließ sich Big N sehr viel Zeit, bis eine Nachfolgekonsole auf dem Markt erschien. Zwar brachte man mit dem Nintendo 64 bereits eine 64-Bit-Konsole heraus, doch platzte man damit mitten in den knallharten Konkurrenzkampf zwischen Sony und Sega. Das N64 hätte trotzdem als die klar bessere Konsole überzeugt, wenn man nicht auf die Modul-Technologie gesetzt hätte. Ebenso war der knappe Videospeicher nicht optimal. Das Memory-Pak zeigt deutlich, was weitere 4 MB erreichen können. Zudem schaffte es Nintendo in Deutschland erfolgreich, eine völlig an den Interessen der meisten Zocker vorbei gleitende Verkaufspolitik zu führen. Familienfreundlich nannte man das und veröffentlichte größtenteils "Knuddelspiele", die zudem meist 20 bis 40 DM teurer waren als vergleichbare PlayStation-Spiele. In Amerika und Japan streitet man sich dagegen mit der PlayStation um Position 1. Andere Politik, anderer Erfolg.

Geniale Nintendo-64-Spiele:

Zelda, Super Mario 64, Diddy Kong Racing

Ausblick: Und was danach?

Die Blütezeit der 32-Bit-Konsolen ist vorbei. Nun wartet die Zukunft schon auf uns. Sega hat mit seinem Dreamcast recht überzeugend den Reigen eröffnet. Sony droht uns schon mit der PS 2 und bis Nintendo seinem Dolphin die Freiheit schenkt, dürfte es auch nur noch eine Frage der Zeit sein. Warten wir es also ab.



In der Kritik: Die familiennahe Spielepolitik für Deutschland bremste den Absatz des N64 sehr stark.

32/64-Bit-Vergleich	Sega Saturn	PlayStation	Nintendo 64
Prozessor	2x Hitachi SH-2	R3000A	R4300i
Taktfrequenz	28 MHz	33 MHz	93,75 MHz
Auflösung (Bildp.)	704 x 480 (max)	640 x 480 (max)	640 x 480
Farbpalette	16,7 Mio.	16,7 Mio.	2,1 Mio.
Farben gleichzeitig	32.768	16,7 Mio.	2,1 Mio.
Soundkanäle	32 (stereo)	24 (stereo)	100 (theoretisch, meist 24-32)
Erscheinungsdatum	1994 (jp)/1995 (dt)	1994 (jp)/1995 (dt)	1996
Kult-Wertung	spacy	cool	childish

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.

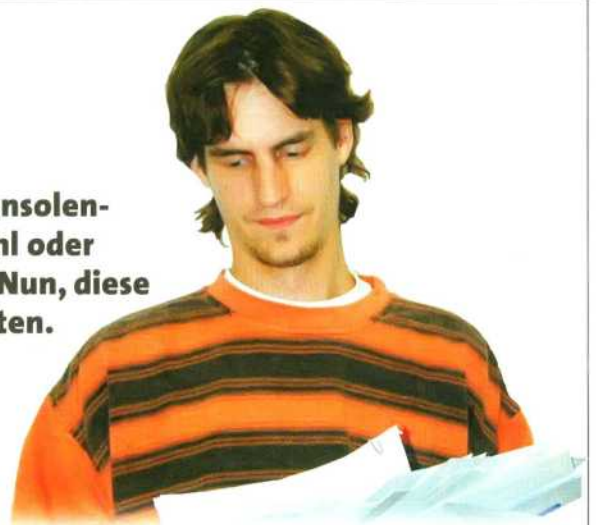
BLZ

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.

Kalter Wind

Kaum ein Tag vergeht, bei dem uns keine Zuschrift zu der neuen Konsolengeneration erreicht. Ist Dreamcast als Wegbereiter die richtige Wahl oder vielleicht die noch ferne PlayStation 2 oder gar Nintendo Dolphin? Nun, diese fast philosophische Frage muss wohl jeder für sich selbst beantworten.
Euer Swen



Mega-Test

Als ich in der Ausgabe 10/99 las, dass ihr im nächsten Heft den Test zu Final Fantasy VIII abliefern, sprang ich vor Freude an die Decke. Den ganzen Monat freute ich mich auf den Erscheinungstermin eures Magazins. Als ich es dann in meinen Händen hielt, stach mir sofort "Megatest plus Komplettlösung" in die Augen. Ich war so gespannt auf den Test, dass mir sogar die News von der PS2 egal waren. Aber dann traf mich fast der Schlag! Euer Megatest bestand aus vier lächerlichen Seiten. Außerdem habt ihr kein Wort über das neue Kartenspiel, die Musik (aber 80 % ohne Begründung), das Waffen-Upgrade-System und die Spielzeit verloren. Über die Grafik habt ihr nur Positives geschrieben, und es sei das Möglichste, was aus der PS rauszuholen ist. Toll! Dann frage ich mich, warum die Grafik "nur" 90 % bekam? Das einzige Positive an eurem Test waren die super Bilder, und dass ihr fast nichts von der Story verraten habt.

Armin Primig, Fürnitz

Nun aber mal halblang! Ich denke nicht, dass wir übertrieben haben, denn schließlich ist ein Vierseiten-Test in der Mega Fun dank der kleinen Schrift



Und wieder FFVIII: Hätte der Final-Fantasy-VIII-Bericht nicht noch ein wenig üppiger ausfallen können?

durchaus nicht zu verachten, und die 90%-Wertung auf die Grafik resultiert zum einen aus den wahnsinnigen Zwischensequenzen und zum anderen aus der (vergleichsweise "nur") hervorragenden Spielegrafik, insbesondere den Kämpfen. Ich verstehe ja, dass man als FF-Fan nur das Beste für sein Spiel will, aber mit 95 % haben wir bestimmt nicht falsch gelegen. Außerdem musst du uns schon nachsehen, wenn wir nicht alle Aspekte eines solchen Mammut-Spiels aufzählen können (René hatte für diesen Test zwei Tage lang kein Auge zuge-drückt).

PC-Verhältnisse

In den Zeiten, da Konsolen immer mehr den Computern angepasst werden (Internetzugang, Betriebssystem, etc.), könnte man doch gleich den ganzen Schritt tun und auch die Konsolen aufrüstkompakt gestalten. Damit meine ich nicht auf die Weise, wie es Sega zu Zeiten des Mega Drives mit dem Mega CD und dem 32X versuchte und kläglich scheiterte. Da hast du für einige Hunderter ein großes, umständliches Zusatzgerät kaufen müssen (das Mega CD hat zu Anfang um 550 Mark gekostet – ein Schweinegeld!). Als ob das noch nicht gereicht hätte, musste man sich auch noch alle neuen Games für sein Sega-Power-Up zulegen. Es ist also nicht verwunderlich, dass sich die Geräte nicht etablierten. Vielmehr sollten die Konsolen PC-like aufgerüstet werden können, sprich neue Grafikkarte und alle deine Spiele sehen besser aus, neuen Prozessor und das Teil läuft schneller und die Software dadurch flüssiger. So würden die Konsolen auch länger aktuell bleiben und man müsste sich nicht alle

zwei bis drei Jahre eine ganz neue Maschine zulegen. Das müsste doch möglich sein, dass die Konsolenbauer ihre Geräte entsprechend einrichten und auch weiterhin die aktuelle Technik von den am Bau der jeweiligen Konsole beteiligten Firmen (bei Segas DC beispielsweise Hitachi und NEC) beziehen und vermarkten.

Dominik

Ich weiß nicht, was das für einen Sinn haben sollte, eine Konsole aufrüstkompakt zu designen. Ich für meinen Teil bin froh, dass die Konsolen so simpel sind, wie sie sind. Spiel rein, einschalten und los-daddeln. Außerdem gibt es noch weitere schlagkräftige Argumente gegen deinen Vorschlag. Zum einen wären die Spieleentwickler nicht gezwungen, die Hardware wirklich auszureizen, und zum anderen wer würde sich dann schon eine Konsole kaufen, wenn es ein PC genauso gut kann?

Scharfe Fotos

Ich kaufe euer Magazin zwar erst seit der Ausgabe 9/99 und finde eure Berichte super, doch ist mir etwas aufgefallen. Alle Fotos in eurem Magazin sind unscharf. Ich frage mich wieso? In anderen Magazinen, die ich manchmal kaufe, sind die Bilder so scharf, dass man sich das Spiel nur wegen der Grafik kaufen will. Ich hoffe, ihr nehmt diesen Brief zur Kenntnis und ändert etwas an euren Fotos.

Toni Meimerl, Bruck

Vielleicht hast du eine Ausgabe erwischt, die nicht absolut sauber gedruckt war. Das kommt vor. Falls nicht, kann ich

deine Kritik leider nicht ganz nachvollziehen, denn ich bin der Meinung, dass unsere Screenshots durchaus eine ansprechende Qualität haben. Den direkten Vergleich mit der Konkurrenz brauchen wir nicht zu scheuen. Als Beispiel kann ich dir eine kleine Anekdote erzählen, die mir beim Donkey-Kong-64-Event widerfahren ist. Dort waren wir die Redaktion mit dem besten Grabber-Equipment vor Ort. Als die Nintendo-Verantwortlichen Screenshots für die Presse-CD zusammenstellten, baten sie mich, unseren Grabber dafür zur Verfügung zu stellen. Wenn ihr also DK64-Testberichte in anderen Magazinen seht, handelt es sich vielleicht um Mega-Fun-Screenshots!

Knallharte BPJs

Moin Mega-Fun-Red. Gleich zum Hauptthema meines Briefes, des Videospieles bestem Freund, der BPJs. Was denken die sich eigentlich dabei, Spiele zu indizieren? Klar, Zehnjährige sollten nicht unbedingt ein Spiel wie Blut (Name geändert) kaufen dürfen, aber was ist mit den älteren Spielern? An die wird überhaupt nicht gedacht! Ihnen wird es unnötig schwer gemacht, an solche Spiele zu kommen. Wieso testet die BPJs die Spiele nicht einfach und setzt dann eine Altersfreigabe auf die Verpackung. Es ist nämlich unerhört, dass Jugendliche schon mit 16 Alkohol und Zigaretten kaufen dürfen (was viel schädlicher ist als ein Videospiele, in dem der rote Lebenssaft fließt). Außerdem ist das System von

PEPPI PLATTFUSS by ENTE





denen eh alles andere als gut. Blunt 2 ist nämlich nicht indiziert worden, sondern wird als das "härteste Spiel" auf dem deutschen Markt verkauft! Und warum ist es nicht indiziert worden, laut der BPjS weil kein Antrag auf Indizierung vorlag. Echt toll und ein Spiel wie Rares Ego-Shooter wird natürlich indiziert, und das obwohl es genauso harmlos ist wie die deutsche Version von Turok 2. Meiner Meinung nach sollte dieser Verein mal seine Arbeitstechnik überdenken. Ich bin mir sicher, dass ich jetzt vielen Spielern aus der Seele gesprochen habe.

Johnny Sommer, Vechta

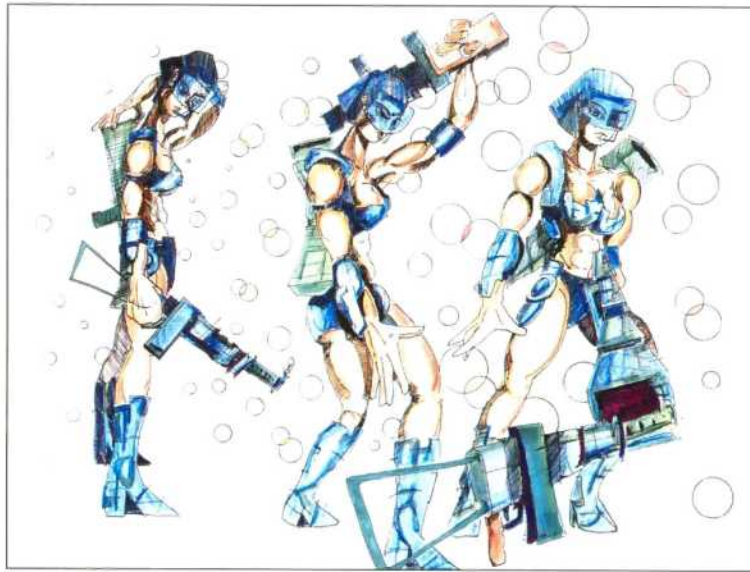
Ich glaube, dass sich in der nächsten Zeit einiges bei der BPjS bewegen wird. Dass diese Änderungen jedoch den Spielern gefallen werden, glaube ich nicht, denn nach den letzten gewaltsamen Übergriffen von Jugendlichen kamen die Computerspiele wieder stark in die Kritik, obwohl das natürlich nicht gerade zutreffend ist. Nach den Gewalttaten von Bad Reichenhall und Meißen gab es in den Medien eine vollkommen überzogene Berichterstattung, dass Spiele die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen erhöhen. Natürlich wird so auch ein großer Druck auf die Politik und schließlich auch auf die BPjS gemacht, dass gewalttätige Spiele nicht vertrieben werden dürfen. Übrigens ist es nicht nur in Deutschland so, sondern auch in den USA hat Sega die geplante Lightgun zurückgezogen nach den dortigen Amokläufen von Littleton.

Kaufentscheidung

Hi, ihr MegaFunler! Ich habe zwar erst zwei eurer Mags, aber gerade diese Seiten haben mich überzeugt, da ihr mehr über DC schreibt als alle anderen. Das SegaMagazin im Heft 11/99 war super, und ich finde, es wäre eine gute Idee, so etwas öfter zu machen. So, jetzt zu meinen Fragen: Meine Eltern sagen, knappe 500 DM wären für eine Konsole zu teuer. Es ist aber noch eine Demo-CD dabei, und wenn man bedenkt, dass der Saturn am Anfang ohne Spiel ca. 500 Piepen gekostet hat, ist der DC doch ziemlich preiswert, oder? Wird es eigentlich einen Drucker für den DC geben?

Michael Spinner, Osnabrück

Nun, Demo-CD hin oder her, der Dreamcast ist schon eine recht preiswerte Konsole, wenn man einmal die Launchpreise der Konkurrenz betrachtet. Ob nun aber 500 Mark zu teuer sind oder nicht, muss letztendlich jeder für sich selbst entscheiden. Immerhin gibt es Fans, die sich den Dreamcast bereits in den ersten Tagen nach dem Japan-Start für rund 1000 Mark sicherten. Um etwas klarzustellen: Das SegaMagazin ist vorerst nur im Abo mit der Mega Fun erhältlich. Die Ausgabe 11/99 des SegaMagazins wurde nur zum speziellen Anlass des DC-Starts in Deutschland in alle Mega Funs (also auch die Kiosk-Ausgaben) beigelegt. Ab der nächsten Ausgabe wird es entsprechende Abo-Formulare in der Mega Fun geben.



Mit Buntstiften und Pistole: Wir freuen uns immer über die künstlerischen Leistungen unserer Leser. Macht weiter so. Diese Zeichnung stammt von Christoph Vogl aus Brühl.

RPG-Loch

Hallo Mega-Fun-Team! Erst einmal ein dickes Lob an euch. Ihr seid ohne Zweifel die beste Videospiele-Zeitschrift, die es auf dem Markt gibt. Doch nun zum eigentlichen Thema: Erst kürzlich ging ich in einen Computershop um die Ecke und fragte nach einem Rollenspiel für das Nintendo 64. Und was musste ich mit Erschrecken feststellen? Für das N64 gibt es keine Rollenspiele (außer Quest 64, das man aber vergessen kann). Sicher werdet ihr denken, soll er doch Zelda zocken, doch auch das beste Spiel wird irgendwann mal langweilig. Und dann steht man beim N64, vor allem was Rollenspiele und Adventures angeht, vor dem Nichts. Schaut man mal bei der PlayStation, entdeckt man Perlen wie Final Fantasy VII und VIII, Xenogears, Wild Arms, Parasite Eve, etc. Genau so etwas wollen die Leute zocken, und nicht den x-ten Knuddelhüpfer wie auf dem N64 (siehe Verkaufszahlen der FF-Reihe)! Und deshalb frage ich mich: Warum gibt es auf dem N64 kaum Rollenspiele? Und noch etwas: Wenn das mit dem N64 so weitergeht (geringer Software-Nachschub, viele mäßige oder zu kindische Titel oder, wie schon gesagt, der Rollenspielmangel), ist das N64 meiner Meinung nach schon sehr bald zum Scheitern verurteilt! Und jetzt noch eine Frage zum Schluss: Wird es einen Nachfolger zu Secrets of Mana (das meiner Meinung nach beste Spiel auf dem Super Nintendo) und zu Super Metroid für das N64 geben?

Philipp Fust, Grünkraut

Du hast vollkommen Recht, Philipp! N64 und Rollenspiele – zwei Welten prallen aufeinander. Die einzige wirklich plausible Entschuldigung für diesen Missstand ist der hohe Speicherplatzbedarf



RPG und N64: Waschechte Rollenspiele sucht man auf Nintendos Modulschlucker vergeblich. Warum?

von Rollenspielen. Und gerade hier hat das N64 eindeutige Mängel im Vergleich zur Konkurrenz. Einen Nachfolger von Secrets of Mana gibt es bereits! Leider (für dich) auf der PlayStation und dort heißt er Legend of Mana.

Dirty Nemesis

Ich habe mir schon öfter die Mega Fun gekauft und habe selbst davon abgesehen, dass sie diese dreckigen Nintendo- und Sega-Produkte enthält. Doch ich werde nie wieder in meinem ganzen Leben dieses schäbige, widerliche Magazin kaufen. Ich bin PlayStation-Spieler, und Resident Evil ist meiner Meinung nach das beste Spiel überhaupt. So kam es, dass ich mal wieder Spielmagazine nach Resident Evil 3 absuchte und die Mega Fun kaufte. In eurem Resident-Evil-Bericht sagt ihr nicht nur "geht dahin, damit ihr diesen Bonus kriegt", sondern auch noch wie das Spiel endet (sogar mit Screenshots vom Abspann)! Jetzt ist meine komplette Lust auf das Spiel zerstört, denn ich kenne den Lösungsweg und den Schluss und ich bin mir ganz sicher, dass ich die Mega Fun niemals wieder kaufen werde. Ihr solltet euch mal überlegen, was ihr da macht! Ihr zeigt das Ende eines Spiels, was noch nicht mal in Deutschland erschienen ist. Ich ziehe daraus die Konsequenzen und das solltet ihr auch tun. Abschließend will ich betonen, dass diese E-Mail in eurer Zeitschrift erscheinen sollte. Aus tiefster Verachtung

Sebastian Kamper
(kamper@dartzubehoer.de)

Was soll man dazu sagen. Da Sebastian wohl diese Zeilen nicht lesen wird, richte ich mich an die allgemeine Leserschaft. Ich persönlich fand Udos Nemesis-Bericht nicht einmal halb so spielspaßver-



Lesercharts

Leserhits Nintendo 64

- 1. Zelda - Ocarina of Time**
(1) 3. Monat Action-Adventure
Nintendo
- 2. WWF Attitude**
(-) 1. Monat Fun-Sports
Acclaim
- 3. F1-World Grand Prix 2**
(3) 4. Monat Rennspiel
Video Systems
- 4. Duke Nukem Zero Hour**
(-) 1. Monat Shoot 'em Up
Activision
- 5. Rogue Squadron**
(-) 1. Monat Shoot 'em Up
Nintendo

Leserhits PlayStation

- 1. Soul Reaver: Legacy of Kain**
(1) 3. Monat Action-Adventure
Eidos
- 2. Metal Gear Solid**
(2) 2. Monat Action-Adventure
Konami
- 3. Silent Hill**
(-) 1. Monat Action-Adventure
Konami
- 4. FIFA '99**
(5) 2. Monat Sport
Electronic Arts
- 5. Final Fantasy VIII**
(-) 1. Monat Rollenspiel
SquareSoft

nichtend wie unser Ex-Leser. Wir haben zwar einige Bilder vom Abspann darin und einige Tipps, aber ich glaube kaum, dass das wirklich einen echten Biohazard-Fan vom Kauf des Spiels abhalten wird, im Gegenteil. Nun, wer Nintendo und Sega dermaßen beschimpft, der hat meiner Ansicht nach eh keine echten Ambitionen, ein Multiformat-Magazin wie die Mega Fun mit der nötigen Objektivität zu lesen. Daher wünscht die Redaktion Sebastian viel Spaß beim Lesen von PlayStation-only-Magazinen, obwohl wir diese Einstellung sehr schwach finden.



Propaganda-Union

Ich möchte mal Kritik anbringen. Allein schon die Titelseite: Weltpremiere! Dino Crisis ist gekommen! Ihr nehmt einen Titel auf eure Titelseite, der auf einer Konsole erscheint, die bereits fünf Jahre alt ist. Ist euch das eigentlich bewusst? Würde da stehen: Resident Evil 2 auf drei GD-ROMs für Dreamcast oder NBA2K, was auch immer, dann würde der Leser mal dran denken, sich einen Dreamcast zu kaufen! Auf dem ganzen Cover kein einziger DC-Bericht! Und dann: "Na, das war wohl nix, Sega!" Was soll das? Seid ihr durchgeknallt? Ich bin nicht von der deutschen Propaganda-Union, aber warum spart ihr euch solche Bemerkungen nicht? Niemand, der sich nicht auskennt, und nur mal so in euer Mag reinschnuppert, würde dran denken, sich einen DC zu kaufen. Solche Bemerkungen verhelten Sony zu dem, was sie jetzt leider sind! Wieso habt ihr NBA2K nicht previewed? Das Spiel wird das Verkaufsargument in den Staaten sein, aber ihr berichtet über NBA Live für PlayStation! NBA2K erscheint am 9. November in den USA und ihr habt bis jetzt nur bei Messeberichten darüber berichtet! Sowas stimmt echt depressiv!

Manuel Dornetshuber (mmd@chello.at)

Dino Crisis stand auf dem Cover, weil es ein super Spiel ist und sehr viele Leser auf diesen Titel schon seit Monaten gewartet haben. Sicher, die PlayStation ist schon fünf Jahre alt, aber immer noch ist sie die Nummer 1 in Deutschland. Zum DC: Ich gebe zu, dass meine Worte zum Dreamcast-Start in Deutschland hart ausgefallen sind, allerdings geht meine Meinung keinen Millimeter an der Realität vorbei und sollte die Funktionäre ein wenig aufrütteln. Hätte Sega einen besseren Launch hinbekommen (ich bezog mich in meiner Stellungnahme eindeutig auf Deutschland), wäre diese Meinung sicher nie entstanden, übrigens auch bei vielen enttäuschten Lesern nicht. Außerdem war meine Meinung bei weitem nicht so negativ, wie du es dargestellt hast. Der Dreamcast hat noch immer alle Chancen, einen ansprechenden Marktanteil zu ergattern. Nach den anfänglichen Marketing-Patzern ist es nur ein wenig schwieriger geworden. Wir haben deswegen noch keinen Beitrag zu NBA2K gebracht, weil es noch keine Preview-Version davon gab. Wenn der Titel in den Staaten erschienen ist (und wir eine GD-ROM ergattern können), werden wir so schnell wie möglich darüber berichten.

Kurz beantwortet

Kann man mit der PlayStation 2 ins Internet gehen?
Diese Frage ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht ganz einfach zu beantworten. Sicher ist, dass die PS2 die technischen Voraussetzungen dafür mitbringt und man ein handelsübliches Modem zur Datenfernübertragung anschließen kann. Jedoch muss dafür erst noch die passende Software geschrieben werden.

Ich habe eine ISDN-Anlage und möchte mit meinem DC ins Internet. Wie ist das möglich?
Mit einem Terminal-Adapter, den es im Fachhandel für rund 50 bis 100 Mark zu kaufen gibt.

Gibt es irgendwelche Einschränkungen im Internet mit dem DC?
Einige Grafiken werden nicht dargestellt und Seiten mit jugendgefährdendem Inhalt sind gesperrt. Dieser Kinderschutz lässt sich aber abschalten.

Funktionieren alle DC-Spiele mit der VGA-Box?
Nein. Nur mit dem Logo "VGA compatible" gekennzeichnete Titel starten mit der VGA-Box.

Wird die deutsche PlayStation 2 kompatibel zur japanischen bzw. amerikanischen Version sein?
Sicher ist nichts, aber sehr wahrscheinlich ist, dass auch die PlayStation 2 nicht länderkompatibel sein wird. Bislang hat diese Funktion noch kein Hersteller eingebaut.

Kann der Nintendo Dolphin DVD-Filme abspielen?
Ja und nein. Die Konsole wird voraussichtlich in zwei Versionen auf den Markt kommen. Die Nintendo-Fassung wird keine DVD-Video-Funktion unterstützen, während der Dolphin-Ableger von Matsushita DVDs abspielen wird.

Wird der Dolphin abwärtskompatibel sein wie die PlayStation 2?
Nintendo hat bisher noch keine Informationen dazu preisgegeben. Wahrscheinlich nicht, da man dem Dolphin neben einem DVD-Laufwerk ja noch einen (sehr teuren) Modulschacht einpflanzen müsste. Nach neusten Gerüchten soll der Dreamcast übrigens auch abwärtskompatibel sein. In Shenmue soll es angeblich einen Software-Emulator geben, der Saturn-Spiele auf dem 128-Bitter lauffähig macht.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung, Kritik und Fan-Post dankbar. Schickt eure Briefe daher an:
Redaktion Mega Fun
Stichwort: Leserecke
Franz-Ludwig-Straße 9
97072 Würzburg

Email: leserecke@megafun.de



Ab jetzt in den USA: Alle Sport-Fans warten sehnsüchtig auf NBA2K, das hoffentlich genauso gut sein wird wie das Football-Game.

Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich
Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64
andere Systeme, nämlich: _____

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die PlayStation-2-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dolphin-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität _____

Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game Boy & Co)?

Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

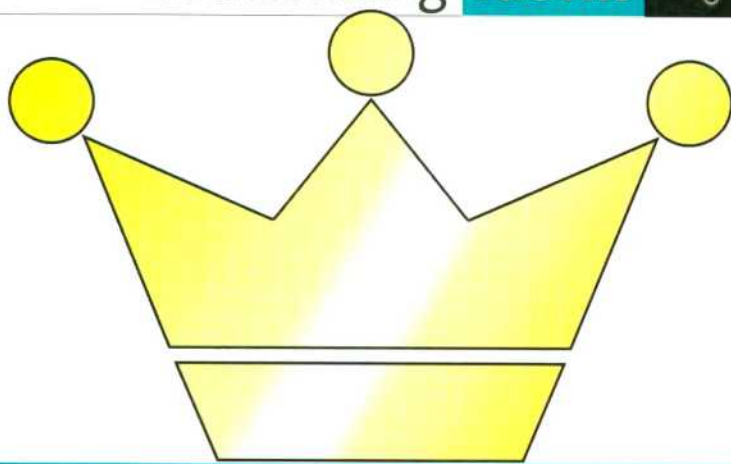
Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
Stichwort: Ihr über uns
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515





Zockerkönig

Wie immer ging es in den letzten Tagen hoch her, was die Einsendung der Video-Tapes betrifft. Im Falle Soul Calibur gab es eine totale Änderung der Platzierungen, wobei der österreichische Zocker Richard Temper die Redaktion mit 1316 erzielten Punkten vollends überzeugte. Der Wip3out-Wettbewerb wurde ebenfalls erst in den letzten Tagen entschieden, denn mit Dominik Landua schlängelte sich ein Youngster am kompletten Feld vorbei, mit dem beachtlichen Vorsprung von zwölf Sekunden. Lediglich die Nintendo-Zocker scheinen sich wohl momentan alle im Urlaub zu befinden. Uns erreichte sage und schreibe eine Zuschrift, die es natürlich sofort auf Platz 1 schaffte. Zwar erreichten uns zwei Tage nach Einsendeschluss noch weitere Top-Zeiten, aber Spielregeln sind Spielregeln. Sorry Jungs, aber beim nächsten Mal schickt die Tapes einfach pünktlich ab! Bei Fragen oder Anregungen schreibt an:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg



Soul Calibur (DC)
 Wir suchen den Kämpfer, der den höchsten Total-Damage-Wert fabriziert! Wählt den Trainingsmodus vs CPU. Der Rest, wie die Wahl des Kämpfers, die Stage sowie der Schwierigkeitsgrad, ist uns völlig egal.



- 1st 1316 Damage Richard Temper, Neumarkt
- 2nd 1044 Damage Thomas Pöche, Rehlings
- 3rd 1003 Damage Tino Koch, Kulmbach



Wip3out (PS)
 Wir suchen die schnellste Zeit für die Strecke Stanza Inter (3 Runden). Als Vorgaben stehen für euch die Venom-Class im Modus Time-Attack. Eure Schwebegleiter dürft ihr frei Schnauze wählen.



- 1st 1'27"64 Dominik Landua, Wiesbaden
- 2nd 1'39"36 Martin Premus, N.-Seelscheid
- 3rd 1'39"68 Tius Schabert, Münster



Racing Sim-2 (NG4)
 Wer schafft die beste Rundenzeit beim GP von Australien in Melbourne im Simulationsmodus? Die Wahl des Teams spielt bei der Wertung keine Rolle.



- 1st 1'26"253 Lars Schöbel, Obertshausen
- 2nd 59'59"99 Billy Bleifus
- 3rd 59'59"99 Kalle Krückstock

10/99



Heft verpaßt?

11/99



Kein Problem!

12/99



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 10/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 11/99	zu DM 5,90	
MEGA FUN 12/99	zu DM 5,90	
	zugl. 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 Kreditinstitut:

Konto-Nummer

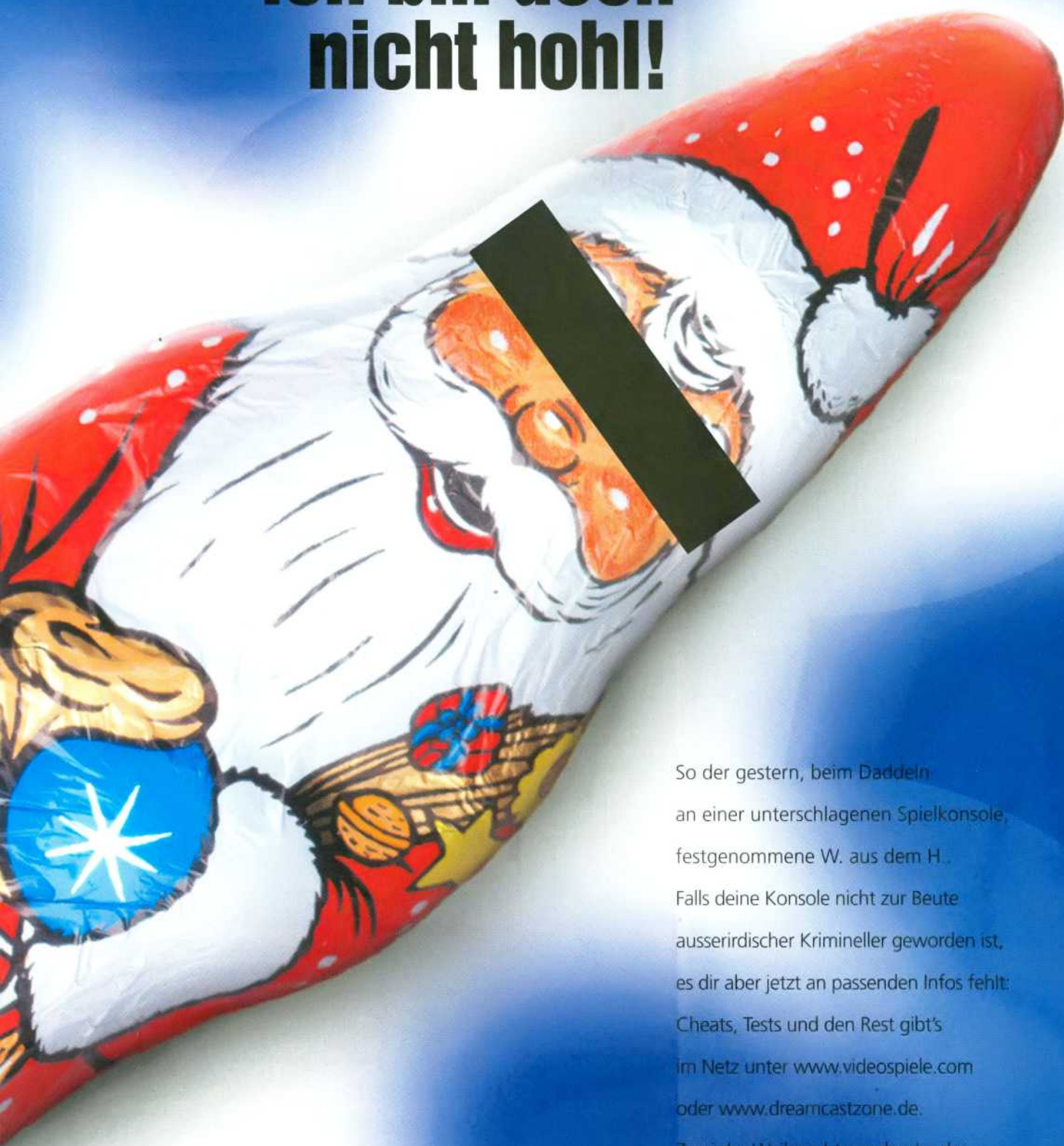
BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

DreamcastZone

www.dzone.de

Verschenken? ich bin doch nicht hohl!

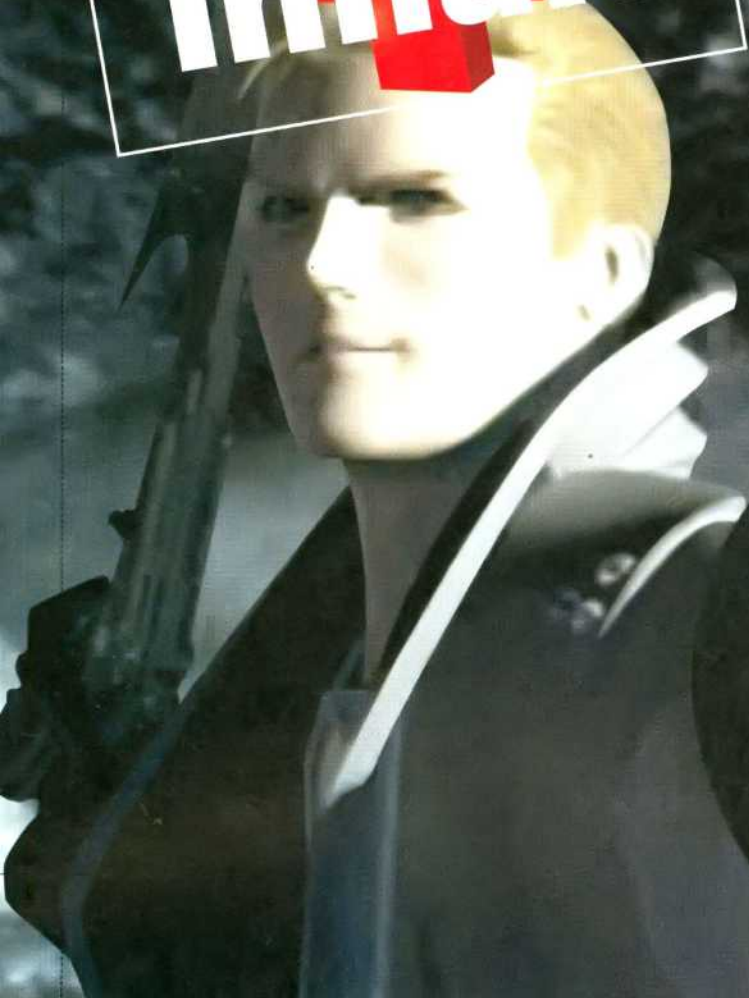


So der gestern, beim Daddeln
an einer unterschlagenen Spielkonsole,
festgenommene W. aus dem H.
Falls deine Konsole nicht zur Beute
ausserirdischer Krimineller geworden ist,
es dir aber jetzt an passenden Infos fehlt:
Cheats, Tests und den Rest gibt's
im Netz unter www.videospiele.com
oder www.dreamcastzone.de.
Zwei der Weihnachtsgeschenke des





erste hilfe inhalt



tipps & tricks 1/00

Nintendo 64

Duke Nukem Zero Hour (dt).....	Cheats.....	416
Hybrid Heaven (us).....	Charaktere.....	416

PlayStation

Action Man - Mission Xtreme (dt).....	Cheat.....	416
Box Champions 2000 (dt).....	Boxer.....	416
Championship Motocross (dt).....	Cheats.....	416
Crash Team Racing (dt).....	Spyro-2-Demo.....	418
Destrega (dt).....	Tipps.....	418
Final Fantasy VIII (dt).....	Xploder-/Game-Buster-Codes.....	418
Fußball Live (dt).....	Cheats.....	416
Madden NFL 2000 (dt).....	Codes.....	416
Mission: Impossible (dt).....	Cheats.....	416
Re-Volt (dt).....	Cheats.....	416
Star Wars - Episode 1 (dt).....	Debug-Mode.....	418
Wu Tang: Shaolin Style (dt).....	Optionen.....	416
Xena: Warrior Princess (dt).....	Cheats.....	418

komplettlösung 1/00

PlayStation

Dino Crisis (dt).....	Komplett.....	420
Final Fantasy VIII (dt).....	Teil 3.....	428
Star Wars - Episode 1 (dt).....	Teil 2.....	436
X-Files (dt).....	Komplett.....	434



Millennium Soldier - Dreamcast (dt) Cheats Expendable



Die Zuschriften in Sachen Tipps ließen uns nicht zu einem "Tipp des Monats" hinreißen. Leider war keine Einwendung dabei, die den "Wow!-Effekt" hervorbrachte. Also kommen die zwei Hunderter diesen Monat wieder in den Topf und für die nächste Ausgabe stehen 600 DM an!

Kommen wir zu Millennium Soldier - Expendable. Gebt die folgenden Tastenkombinationen ein, während ihr ein aktuelles Spiel pausiert.

- Levelwahl (Spiel abbrechen und neues Spiel wählen):
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, →, Y.
- Level überspringen:
Y, Y, X, X, L, R, ↓, ↓, ↑, ↑.
- Extra-Leben:
A, B, X, Y, L, R, ↑, ↓, ←, →.
- Extra-Credits:
A, B, ←, A, B, →, B, A, ↓, R.
- Granaten:
↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, R.
- Schild:
↑, ↓, ←, →, X, ↑, ↓, ←, →, Y.
- Schneller Sieg:
L, R, L, R, ←, →, ←, →, Y, X.
- Ego-Perspektive:
L, ←, R, →, X, X, ↓, ↓, R, L.



tipp des monats

Games und Kohle zu gewinnen!

Der Wahnsinn ist doch grenzenlos! Wir haben es wirklich fertig gebracht, unsere freundlichen MACs mit DOSen auszutauschen. Nun grüßt uns nicht mehr Apples Smily beim Starten der Kisten, sondern Bill Gates Windows-Zeichen. Schon nach wenigen Tagen konnte es sich unser PlayStation-Games-Kollege Udo Lewalter (der einzige, der noch an seinen MAC festhält) nicht verkneifen, Mark Morrisons "Return of the MAC(k)" durch die Redaktionsgefilde trällern zu lassen. Würden wir für jeden Fluch, den wir in diesen Tagen ausgestoßen haben, eine einzige Mark erhalten, könnten wir uns sämtliche Konsolen in den Redaktionsräumen mit Platin belegen lassen.

Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier. Einwendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelobt, und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt daher bitte unbedingt, welches System ihr besitzt.

Redaktion Mega Fun
Kennwort: Erste Hilfe
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg
Fax: 0931/7842515
erstehilfe@megafun.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
GreetinZZZ
euer (arg genervter) Gunther



Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Madden NFL 2000

PlayStation (dt) Codes Gebt die folgenden Codes im Code-Entry-Screen ein:

POPWARNER	PANCAKES	SPOON
FIRSTIS20	SPACEBALL	STEAMPUNK
DRBENWAY	WILDWEST	PREDATORS
PIGSKINFLY	ITSINTHEGAME	TUNDRA
BIGFOOT	KLAATU	EARTHPEOPLE
FASTFORWARD	COUNTMADDEN	TEAMMADDEN
NO2	DENILE	MOJOBABY
SMACKDOWN	TETANUSHOT	LOVEBEADS
SPRONG	FEEDTHELIONS	BIGHAIR
PAINFUL	WEPUTTHERE	INTERNS
ROLLERGIRL	COTTONCANDY	ONESMALLSTEP
PICKEDOFF	XMASGIFT	WEARETHEGAME
EXPRESSBALL	DONTGOFOR2	INTHEFUTURE
MAGNASAVE	GETMEADOCTOR	MADMADDEN
QBINTHECLUB	GAMMALIGHT	TIMELESS
REFISBLIND	HACKCHEESE	COWBOYS
FRAPLPRO	15MOREMIN	KTHULU
FINALTIME	BUILDMONKEYS	WRAPPEDUP
TEFLON	CHICKIN	ALLTIMEBEST
STATICCLING	DOORKNOB	DOASWEDO
TALKINGWHAT	KAMEHAMEHA	TREMENDOUS1_2
MINIME	BLUESCREEN	SHARKATTACK
VERTIGO	CALLMESALLY	XMASFILES
MOEBIUS	PTMOMINFOGET	PLAYWTHHEART
QUETZLCOATL	PROFSMOOTH	

Re-Volt

PlayStation (dt) Cheats

Acclaims Rennspiel mit den Spielzeugfahrzeugen verbirgt zwei Passwörter. Gebt, um an alle Strecken zu gelangen, Folgendes ein: **TRACKER**. Hinter dem Passwort **CARNIVAL** verbergen sich alle im Spiel verfügbaren Autos.



Box Champions 2000

PlayStation (dt) Boxer Wer von euch keine Lust hat, mit den schon von Beginn an verfügbaren Haudrauf-Typen loszulegen, bedient sich einfach folgender Prozedur, um sich einen neuen Charakter zu erschummeln. Startet einen Karriere-Modus und benennt den Charakter, wie unten in der Liste ersichtlich ist. Hierbei müsst ihr auch auf die Leerzeichen achten!

GARGOYLE	ein Gargoyle
TIM_DUNCAN	Basketballer von den San Antonio Spurs
ED_MAHONE	Ed Mahone
SHMACKO	ein Clown
ROSWELL	ein Alien
MARLON_WAYANS	US-Komödiant
MARC_ECKO	Gründer von Ecko-Bekleidungen
JERMAINE_DUPRI	Hip-Hop-Musiker
Q_TIP	Musiker der Band "A Tribe Called Quest"
O	Komponist der Spiel-Musik

Wu Tang: Shaolin Style

PlayStation (dt) Optionen Einige recht interessante Optionen verbergen sich im Spiel. Ihr erhaltet diese, wenn ihr euch mit diesem Passwort behelft:
△○××□△○□.

Mission: Impossible

PlayStation (dt) Cheats Das Agenten-Dasein kann gewaltig Kopfschmerzen bereiten, aber nicht mit diesen Passwörtern.

SEECOLMOVIE	alle Movies anwählbar
IMTIREDTODAY	Slow-Motion
BIONICJUMPER	Ethan springt höher
DIRECTORSCUT	andere Kamera in Roof-Level
GOOUTTAMYWAY	Benny-Hill-Modus
SCAREDSTIFF	Spiel ohne Bewegungen

Fußball Live

PlayStation (dt) Cheats Das Spiel hält versteckte Spielmöglichkeiten parat. Wer von euch Lust darauf hat, ein Strandspiel aufzulegen, muss vorher die Weltmeisterschaft erringen. Etwas leichter haben es all diejenigen unter euch, die sich mit einem Spiel im Park begnügen. Hierzu reicht es aus, den Europa-Pokal zu gewinnen.

Leicht bekleidete Spieler: Gebt im Hauptmenü folgende Kombination ein:
↓, R2, R2, R2, △.

Kleinere Spieler: Gebt im Hauptmenü folgende Kombination ein:
□, R2, →, L2, L1.

Championship Motocross

PlayStation (dt) Cheats Auch hier verstecken sich einige nette Passwörter.

ALL_EVENTS	alle Klassen freigeschaltet
DIRT_TRACKS	alle Strecken freigeschaltet
OPPOSITE_LOCK	Spiegel-Modus
LIVE_ACTION	Wrath Child Fox FMV-Sequenz
GROSSE_TETE	Big-Head-Modus

Action Man - Miss. Xtreme

PlayStation (dt) Cheat

Wer der Plastikpuppe ein wenig unter die Arme greifen will, sollte folgenden Cheat ausprobieren. Öffnet beim Start die Powerpunkte-Schublade und gebt flüssig folgende Kombination ein:

L1, L1, L1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R1, L1, L1, L1, L1, L1, R1, L1, R1, ○.



Hybrid Heaven

Nintendo 64 (us) Charaktere Als Präsident Weller spielen: Absolvier das Spiel erfolgreich auf der Spielstufe „ultimate Difficulty“. Gebt dann im Titel-Screen Folgendes ein: **L, R, L, R, Start**.

Als Alien spielen: Absolvier das Spiel erfolgreich auf der Spielstufe „ultimate Difficulty“. Gebt dann im Titel-Screen Folgendes ein: **L, R, L, R, Z**.

Duke Nukem Zero Hour

Nintendo 64 (dt) Cheats Spielt mit Duke das Spiel durch. Für jeden Level, den ihr mit gewissen Voraussetzungen absolviert, erhaltet ihr Cheat-Optionen. Vergesst aber nicht, das Spiel am Ende zu speichern!

Zusätzliche Charaktere:

Für alle abgeschlossenen Levels werden zusätzliche Charaktere freigeschaltet.

Big-Head-Mode: Rettet alle Babes in Level 2.

Big-Gun-Mode: Rettet alle Babes in Level 3.

Ice-Skin: Rettet alle Babes in Level 5.

Weather: Findet alle Secrets in Level 6.

Highspeed-Zombies: Rettet alle Babes in Level 8.

Maximum Blaster-Ammunition: Erledigt alle Gegner in Level 9.

Maximum Shotgun-Ammunition: Rettet alle Babes in Level 10.

Maximum Rifle-Ammunition: Rettet alle Babes in Level 11.

Maximum Revolver-Ammunition: Besiegt alle Gegner in Level 12.

Maximum SMG-Ammunition: Findet alle Secrets in Level 15.

Maximum Gatling-Gun-Ammunition:

Erledigt alle Gegner in Level 16.

Maximum Volt-C-Ammunition:

Findet alle Secrets in Level 17.

Maximum Sniper-Ammunition:

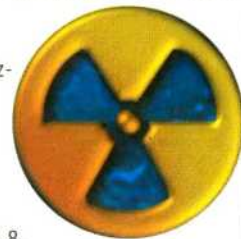
Rettet alle Babes im Secret-Level.

Maximum Freezer-Ammunition:

Erledigt alle Gegner in Level 20.

Maximum Gamma-Ammunition:

Rettet alle Babes in Level 21.



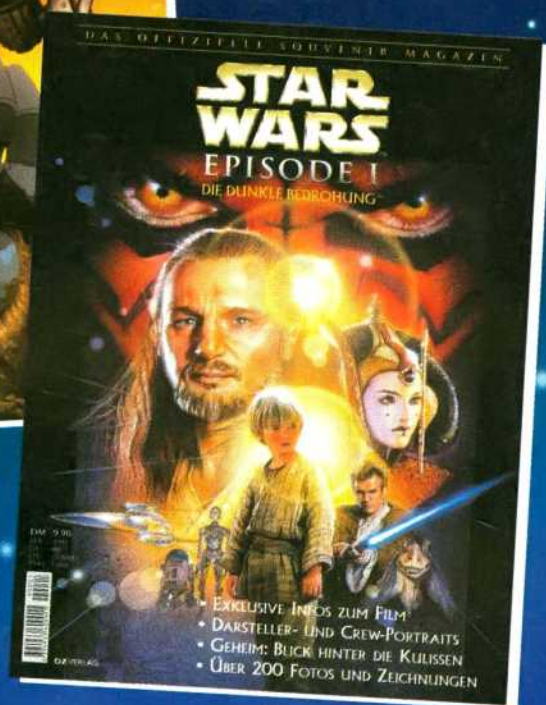
Übrigens kann Duke seine Lebensenergie locker wieder an zerbrochenen Feuerhydranten auffrischen. Stellt euch vor den Wasserstrahl und betätigt die A-Taste.

Das super STAR VISION-Abo



STAR VISION jetzt im Abo!

**Mit dem 116 Seiten starken
STAR WARS Souvenirmagazin
zu Episode I als Dankeschön**



- Keine Ausgabe des STAR VISION Magazins verpassen!
- Das Magazin kommt pünktlich und bequem per Post!
- Die Kosten für Zustellung und Verpackung übernehmen wir!
- Als Dankeschön gibt es das kultige STAR WARS Souvenirmagazin zu Episode I

leich bestellen bei: BPV,
bo-Service, Römerstraße 90,
-79618 Rheinfelden. Coupon
rücksenden, per Post oder
er Fax: 07623 / 964255.
chweizer Leser senden den
oupon bitte an: Abo-Service,
ostfach, CH-4105 Biel-Benken.
ax: 061 / 721 90 72. Öster-
ichische Leser senden den
oupon bitte an: Leserservice,
iederalm 300, A-5081 Anif.
ax: 06246 / 882 52 77.
fiderrufsrecht: Das Star Vision
bonnement kann innerhalb
on zehn Tagen nach Bestell-
atum (rechtzeitiges Absen-
en genügt) beim Abo-Service,
ömerstraße 90, 79618 Rhein-
elden, widerrufen werden.
eses Angebot gilt nur für
eutschland, Schweiz und
sterreich (Restliches Ausland
M 63,- ohne Souvenirmagazin).

Unser Tip:
**Das STAR VISION-Abo
jetzt auch als
Geschenk-Abo!**

Lieferadresse:

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Telefon

Fax

Geburtsdatum

Garantie: Diese Bestellung kann ich schriftlich beim Abo-Service, Römerstraße 90, D-79618 Rheinfelden, innerhalb von zehn Tagen nach Bestelldatum widerrufen. Rechtzeitiges Absenden genügt. Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Datum/2. Unterschrift

(Bei Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

Ja, ich abonniere das offizielle Star Vision Magazin ab sofort für ein Jahr (6 Ausgaben) zum Gesamtpreis von DM 41,40 / SFR 41,40 / ÖS 390,-. (Restliches Ausland DM 63,- ohne Star Wars Souvenirmagazin). Mein Abonnement verlängert sich nur dann jeweils um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf gekündigt wird.

Rechnungsadresse: (Nur bei Geschenk-Abos eintragen)

Name/Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Fax

Telefon

Geburtsdatum

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

bequem durch Bankeinzug (nur im Inland möglich)

gegen Rechnung (Rechnung abwarten, keine Vorauszahlung leisten)

Kontonummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum/1. Unterschrift

(Bei Minderjährigen vom gesetzlichen Vertreter)

Xena: Warrior Princess

PlayStation (dt) Cheats

Unverwundbarkeit: Gebt im Main-Menü-Screen Folgendes ein:
 ↑, ↑, ↑, ○, □, ↑, →, ←.
Levelwahl:
 △, □, ○, △, □, ↑, ←, →.
Power-up:
 △, □, △, □, □, ↑, ↑, ↑.



Crash Team Racing

PlayStation (dt) Spyro-2-Demo

Auf der Vollversion von Crash Team Racing soll sich eine

Demo von Spyro 2 verstecken. Haltet im Hauptmenü L1 + R1 gedrückt und gebt Folgendes ein:
 ↓, ○, △, →.

Star Wars - Episode 1

PlayStation (dt) Debug-Mode

Geht im Hauptmenü auf "Options", aber wählt es nicht

an. Drückt nun , ○, ←, L1, R2, □, ○, ←. Bei korrekter Eingabe ertönt ein Piepton. Haltet jetzt L1 + Select + △ gedrückt, um das Droid-Test-Menü aufzurufen. Hier gibt es einen Levelskip, FMV-Sequenzen sowie Unverwundbarkeit und Musikstücke aus dem Game. Um einen Level anzuwählen, verlasst ihr dieses Menü mit oben genannter Tastenkombination und wählt einfach Start. Wollt ihr hingegen eine FMV-Sequenz genießen, wählt sie an und drückt X.



Destrega

PlayStation (dt) Tipps

Charaktere von Dynasty Warriors anwählen:

Spielt den One-Player-Battlemode mit einem Charakter eurer Wahl durch. Wählt dann denselben Charakter erneut aus und drückt R2.

Andere Outfits:

Spielt den One-Player-Battlemode mit einem Charakter eurer Wahl durch. Wählt dann denselben Charakter erneut aus und drückt Start.



Xploder-/Game-Buster-

PlayStation (dt) Codes Codes

Da sich die Beschwerden in letzter Zeit häufen, dass einige der Hexadezimal-Codes nicht laufen würden, hier eine wichtige Information. Ihr benötigt, um die Codes zu benutzen, stets die **neuste** Version des Modul-BIOS! Das ist zur Zeit beim Game Buster die Version 2.81 und beim Xploder Pro die Version 3.3. Ihr erhaltet die neuesten Flash-Dateien für Game Buster unter <http://www.gbparadise.de>, die für Xploder unter <http://www.blaze.de>. Ladet euch die Tools runter und flasht mit einem PC eure Schummelmodule. Dann laufen die Codes auch. Wir sind leider nicht in der Lage, alle Codes auf allen möglichen verschiedenen BIOS-Versionen der Module auszuprobieren. Beispielsweise haben wir die FF-VIII-Codes mit einem Xploder Pro V. 3.3 getestet und sie funktionieren prima!

Final Fantasy VIII

Erhöhung um 255 AP nach jedem Kampf:
 8007 91F0 00FF

Ein Kampf für einen Level (nach jedem Fight erhaltet ihr 1000 Erfahrungspunkte):

- 8007 91A4 03E8
- 8007 91A6 03E8
- 8007 91A8 03E8
- 8007 91AA 0000
- 8007 91AC 0000
- 8007 91Ae 0000

Im Kampf besitzt der erste Charakter unendlich Energie (geht nur im Kampf):

8007 8DA2 270F

Im Kampf besitzt der zweite Charakter unendlich Energie (geht nur im Kampf):

8007 8F72 270F

Im Kampf besitzt der dritte Charakter unendlich Energie (geht nur im Kampf):

8007 9142 270F

Im Kampf kann der erste Charakter schneller angreifen:

8007 8DB4 2EE0

Im Kampf kann der zweite Charakter schneller angreifen:

8007 8F84 2EE0

Im Kampf kann der dritte Charakter schneller angreifen:

8007 9154 2EE0

Im Kampf kann der erste Charakter sofort eine Guardian-Force heraufbeschwören:

8007 8C44 0000

Im Kampf kann der zweite Charakter sofort eine Guardian-Force heraufbeschwören:

8007 8E14 0000

Im Kampf kann der dritte Charakter sofort eine Guardian-Force heraufbeschwören:

8007 8FE4 0000

Im Kampf hat der erste Charakter unendlich viel Energie für seine Guardian-Forces:

8007 8C48 270F

Im Kampf hat der zweite Charakter unendlich viel Energie für seine Guardian-Forces:

8007 8E18 270F

Im Kampf hat der dritte Charakter unendlich viel Energie für seine Guardian-Forces:

8007 8FE8 270F

Die hier abgedruckten Codes funktionieren wunderbar mit einem Xploder Pro mit der neuen BIOS-Version 3.3. Falls euer Modul eine ältere Version hat, müsst ihr diese updaten!



Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertrieber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. **E-Mail:** erstehilfe@megafun.de

<p>Acclaim: Spielehotline: 089/32940600 (Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00) sowie 0180/5335555 (24 Stunden täglich) HP: http://www.acclaim.de (com)</p> <p>Activision: Spielehotline: 0190/510055 (Mo.-So. 16.00-18.00) HP: http://www.activision.de (com)</p> <p>Eidos: Spielehotline: 0190/510051 (Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00) Fragen per Fax: 05241/953395 HP: http://www.eidos.com</p> <p>Electronic Arts: Spielehotline: 0190/900030 (24 Stunden täglich) HP: http://www.ea.com</p> <p>Fire International (Deutschland)/Blaze Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251 (Mo.-Fr. 15.00-17.00) HP: http://www.blaze.de</p>	<p>GT Interactive: Spielehotline: 01805-254391 (Voice-Box für die wichtigsten Fragen) 01805-254392 (Helpline-Operator) 01805-254393 (Helpfax) HP: http://www.gtinteractive.de (com)</p> <p>Hasbro: Spielehotline: 01805/202150 (Mo.-So. 15.00-20.00)</p> <p>Infogrames: Spielehotline: 0190/510550 (Mo.-Fr. 11.00-19.00) HP: http://www.infogrames.de</p> <p>Konami: Spielehotline: 069/95081288 (Mo.-Fr. 14.00-18.00) HP: http://www.konami.com</p> <p>Nintendo: Spielehotline: 06026/940940 (Mo.-Fr. 13.00-19.00) Spieleberatung: 0130/5806 (Mo.-Fr. 11.00-19.00) HP: http://www.nintendo.de</p>	<p>Sega: Spielehotline: 040/2270961 (Mo.-Fr. 10.00-18.00) HP: http://www.sega.de</p> <p>Sony: Spielehotline: 0190/578578 (Mo.-Fr. 10.00-20.00) HP: http://www.playstation-europe.com</p> <p>Take 2: Spielehotline: 0190/87326836 (Mo.-Fr. 08.00-24.00) HP: http://www.take2.de</p> <p>Ubi Soft: Spielehotline: 0211/3380033 (Mo.-Fr. 09.00-16.00) Spielefragen per Fax: 0221/3380015 HP: http://www.ubisoft.de</p> <p>Virgin: 040/39101300 (Mo.-Do. 15.00-20.00)</p> <p>Wolfsoft: Umbauhilfe: 02622/83517</p>
--	--	--

> Anleitung zum
Glücklichsein.

PlayStation Games: der komplette Check
durch's Game Universe.
Mit News, Tips, Tricks, Special Rankings
und 'ner Menge Background zu Deiner
PlayStation-Konsole.

Ab 22.12. für 5,99 DM am Kiosk.



Dino Crisis

PlayStation Komplettlösung Die Dinos sind zurück! Capcom bringt mit diesem genialen Action-Adventure eine neue Herausforderung für alle Hardcore-Zocker. Um auch dieses Abenteuer zu überstehen, haben wir uns ins Zeug gelegt, damit euch kein Geheimnis verborgen bleibt.

Lauft nach dem Vorspann erst einmal zu Gail, um neue Anweisungen zu erhalten. Geht durch die grüne Tür in das **Materiallager** rechts von Gail hinein und schnappt euch den Schlüssel, der im Regal liegt (Bild 1). Schiebt das Regal zur Seite und nehmt das Medi-Pack auf. Kehrt in den **Hinterhof der Einrichtung** zurück und folgt Gail zu dem **Hilfsgeneratorraum 1F**. Setzt die Batterien wie beschrieben (Bild 2) ein und legt den Schalter rechts neben dem Sicherungskasten um. Lauft dann zurück in den **Hinterhof der Einrichtung** und sucht die **Steuerzentrale 1F** auf. Sprecht mit Robert und begeben euch in Richtung des **Verwaltungsbüros**. Drückt dort den Schalter an der Wand und lest euch die Anleitung im

Computer aufmerksam durch, damit ihr später das DDK-Schlüsselsystem bedienen könnt. Nehmt die Diskette auf dem Regal und das Steuergerät bei der Leiche an euch und öffnet den Safe an der Wand mit der Kombination 0426, ehe ihr den Raum verlasst und die **Verwaltungsbürovorhalle** betretet. Im **Umkleideraum** findet ihr den zweiten DDK-Schlüssel, den ihr erst später braucht. Bewegt euch nun in Richtung Haupteingang und steigt über die Treppen in den ersten Stock. In der **Halle 2F** wartet erst einmal ein Dino auf euch, den es schnellstens zu erledigen gilt. Geht in die **Bar** und öffnet den Safe mit der Kombination 8159. Hier findet ihr einen Pistolenumbau, der eurer Waffe mehr Leistung

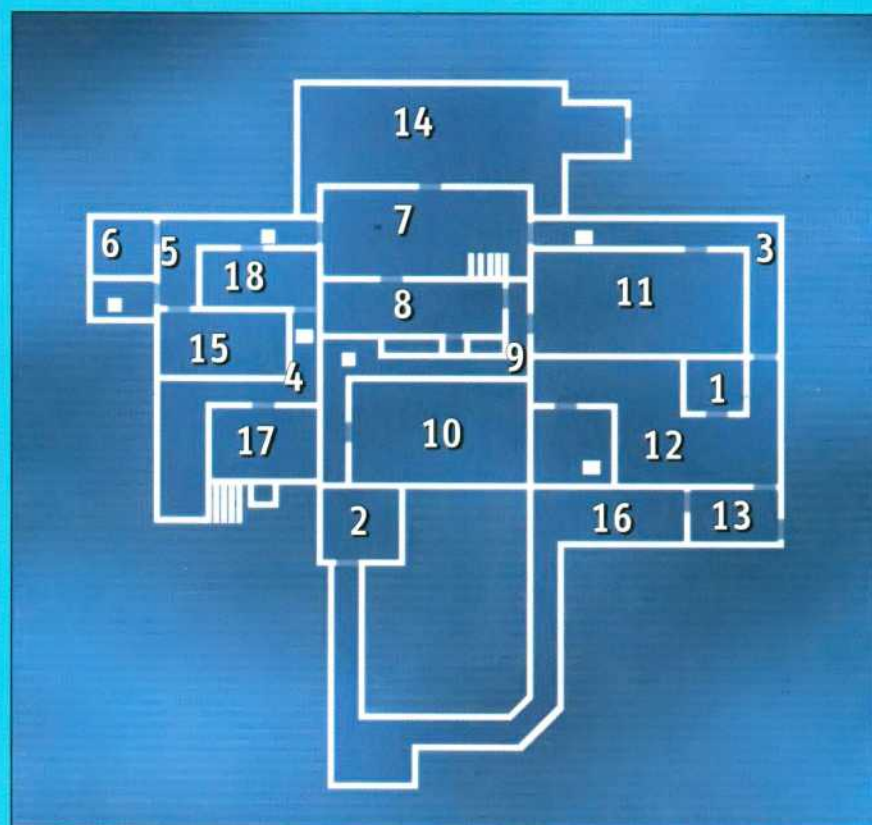


gibt. Geht vor die Tür des **Chefbüros** und öffnet die Tür mit dem Passwort HEAD. Sammelt eine weitere Diskette ein und nehmt die Munition auf. Am Fenster befindet sich eine kleine rote Box. Steck den Leo-Schlüssel in den rechten und den Sol-Schlüssel in den linken Schlitz. Gebt die Kombination 705037 ein und nehmt die L-Karte an euch. Untersucht ihr das Fenster, bricht ein T-Rex durch die Scheibe hindurch. Wartet, bis er den Kopf zurückzieht, und sprintet zur Tür hinaus. Lauft jetzt zum **vorderen Eingang** und sammelt eine weitere DDK-Karte von der Leiche auf. Begeben euch wieder zum **Haupteingang** und öffnet die doppelflügelige Tür mit den beiden DDK-Disketten. Gebt als Passwort NEWCOMER ein und betretet die **Fahrschuhhalle**.

Geht von dort aus in die **Vorlesungshallenvorraum**, deaktiviert die Laserbarriere und legt die beiden Dinos um. Begeben euch nun in den **Vorlesungsraum** und nehmt den Schlüssel an euch. Nach der Dino-Attacke werdet ihr von Gail gerettet. Lauft jetzt in das **Büro** und schließt die Tür zur **Vorhalle** auf. Sucht erneut die **Steuerzentrale 1F** auf, um den Anweisungen von Rick zu lauschen. Geht jetzt zu dem **Hinterhof der Einrichtung** zurück, in den umzäunten Raum hinein und steigt zum **Hilfsgenerator B1** hinab.



- 1: Materiallager
- 2: Hilfsgeneratorraum 1F
- 3: Vorhalle
- 4: Kontrollraumflur
- 5: Verwaltungsbürovorhalle
- 6: Kabinen
- 7: Haupteingang
- 8: Fahrschuhhalle
- 9: Vorlesungshallenvorraum
- 10: Vorlesungsraum
- 11: Büro
- 12: Hinterhof der Einrichtung
- 13: Hinterhof
- 14: Vorderer Eingang
- 15: Strg-Konferenzraum
- 16: Weg zum Hilfsgenerator
- 17: Steuerzentrale 1F
- 18: Verwaltungsbüro





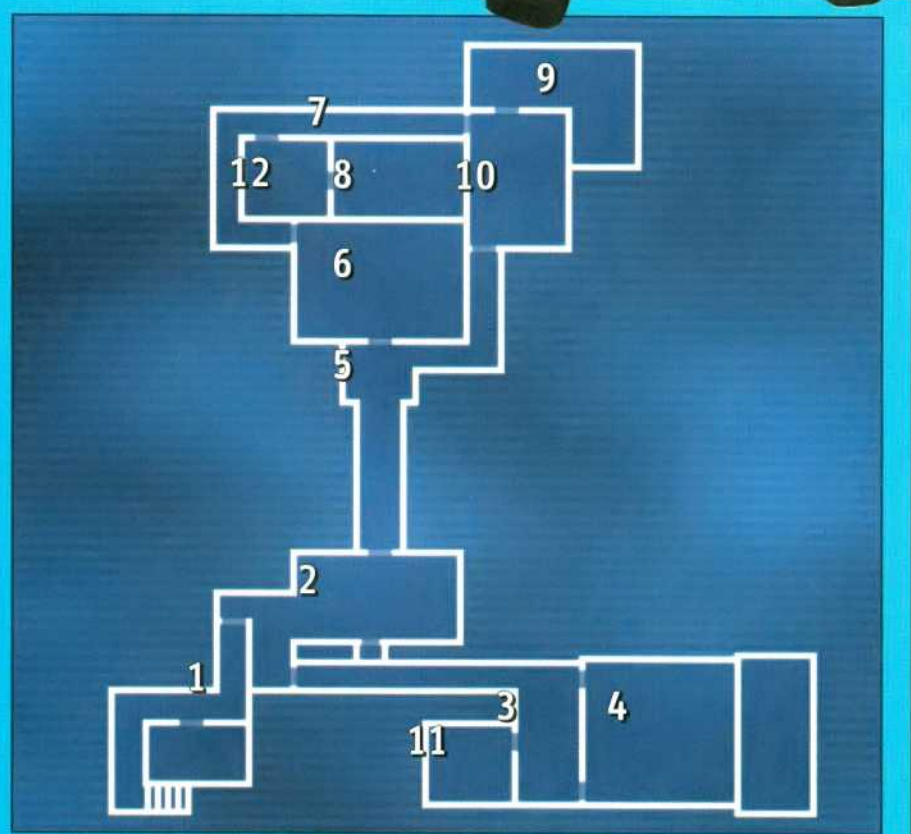
Dort schnappt ihr euch die Batterie bei dem grünen Blinklicht. Setzt diese bei den anderen Batterien ein und bringt sie in die richtige Reihenfolge (Bild 3). Aktiviert den Reaktor und begeben euch in die Steuerzentrale 1F zurück. Hier müsst ihr jetzt eine schwere Entscheidung fällen, wollt ihr mit Rick einen verwundeten Kollegen retten oder mit Gail nach dem verschwundenen Professor suchen. Folgt am besten Gail, denn sein Weg ist etwas einfacher als der von Rick. Haltet euch nach der Tür links und steigt die Treppen hinunter in den Gang zur Krankenstation. Betretet die Krankenstation und sammelt die Datenkarte auf dem Schreibtisch auf. Lauft zu der Halle B1, wo ihr Gail trifft. Begeben euch dann in den Materialzugang und deaktiviert die Laserbarriere. Jetzt kommt ihr an eine offene Tür, die euch wieder zu dem Hilfsgenerator B1 führt. Klettert von hier aus nach oben und sucht die Verwaltungsbürovorhalle auf. Schaltet die Laserbarriere aus und geht geradeaus in den Strg-Konferenzraum hinein. Nehmt eine weitere DDK-Diskette auf und steckt den Finger-Scanner ein. Lauft jetzt zu dem vorderen Eingang, um die Finger der Leiche von Mark Doyle einzuscannen. Nachdem ihr die Daten gesammelt habt, könnt ihr die Diskette am Computer im Büro umprogrammieren. Führt die ID-Karte ein und gebt den Code 57036 ein.

Beschreibt die ID-Karte neu, ehe ihr zurück in den Hinterhof geht. Von hier aus lauft ihr den Gang zum großen Fahrstuhl entlang und durch die Tür hindurch.

Befreit euch von dem großen Flugsaurier und bringt euch in der Steuerzentrale mit dem großen Fahrstuhl in Sicherheit. Nehmt die Diskette auf, durchsucht die Leiche nach einer weiteren und lauft in den hinteren Raum. Begeben euch nun in den Gang zur Stromversorgung und rennt schnell an den Flugsauriern vorbei. Betretet den Raum für die Fahrstuhlstromversorgung und klettert die Leiter hinunter. Steckt die Karte ein, die in der Ecke liegt, und begeben euch zu den Terminals. Bringt die Rohre, wie auf dem Bild beschrieben (Bild 4), an und klettert wieder die Leiter hinauf. Lauft zurück zum großen Fahrstuhl, um einen Stock tiefer zu fahren. Im Ausführungsraum B1 müsst ihr rechts eine Leiter zur Kransteuerung hinaufsteigen. Mit der Krankarte könnt ihr dann die störenden Container entfernen. Mit folgenden Kommandos räumt ihr den Weg frei: 1. nach oben, runter, links, anheben; 2. links, absetzen; 3. nach oben, anheben; 4. Exit. Durch den offenen Durchgang kommt ihr wieder in den Materialzugang. Von hier aus geht es



- 1: Gang zur Krankenstation
- 2: Halle B1
- 3: Materialzugang
- 4: Ausführungsraum B1
- 5: Haupthalle B1
- 6: Bibliothek
- 7: Forschungsbereich
- 8: Gasexperimentierraum
- 9: Simulationsraum
- 10: Computerraum
- 11: Hilfsgenerator B1
- 12: Forschungskonferenzraum





Nuperman empfiehlt:

Nimm' nur die Nummer 1

- **N-Zone:** Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy und Game Boy Color
- **N-Zone:** Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tips & Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- **N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster in jeder Ausgabe
- **N-Zone:** Der Hit der N-Szene – für nur sagenhafte 3,90 DM monatlich

**Das meistverkaufte
Nintendo-Magazin**



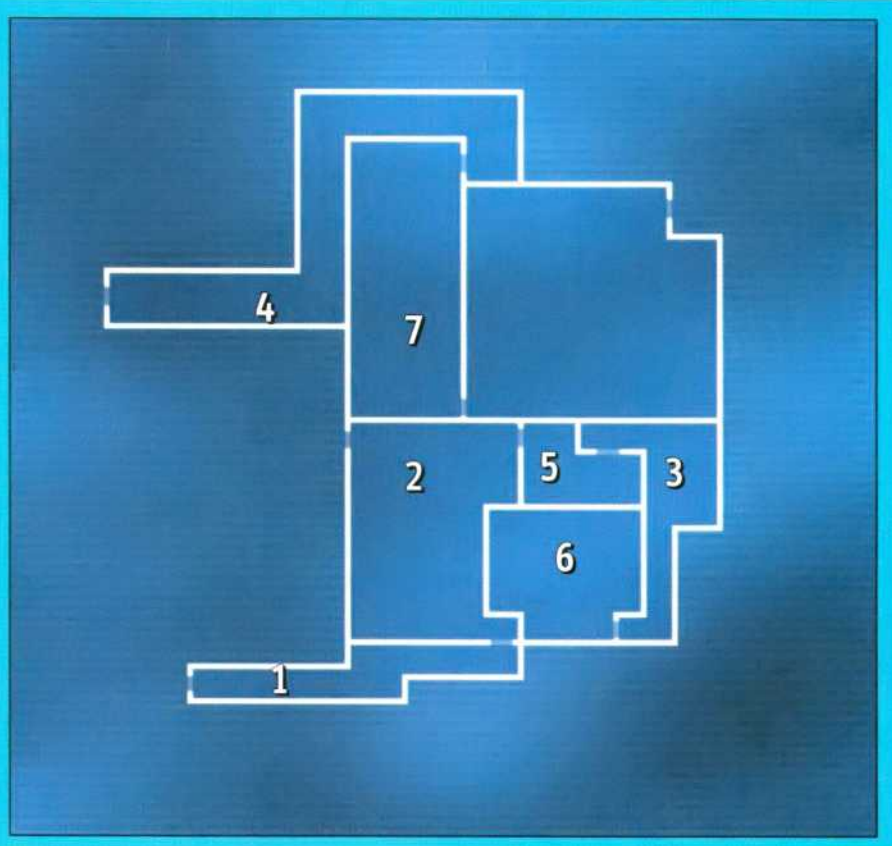


selchip ein: Ihr erhaltet die Schlüsselkarte R. Geht erneut in den Computerraum und steckt die Schlüsselkarte L in den linken Slot neben dem großen Bildschirm (Bild 7). Ruft Gail, damit ihr die beiden Schlüssel gleichzeitig einstecken könnt. Öffnet das DDK-Schloss mit dem Code ENERGY und geht in den Simulationsraum. Lauft zu der Konsole, die sich am Tisch befindet und gebt erst C, dann B und schließlich A ein. Kehrt in den Computerraum zurück und schraubt die Platte auf der linken Seite mit dem Schraubenzieher ab (Bild 8). Jetzt habt ihr wieder die Möglichkeit, euch zwischen Gail und Rick zu entscheiden. Folgt am

besten den Anweisungen Ricks, so spart ihr euch jede Menge Munition. Geht abermals in den Simulationsraum. Setzt euch diesmal neben den Notausstieg. Die folgenden Passwörter sind zufällig generiert. Schreibt sie euch am besten auf, bevor ihr sie eingibt, denn ihr habt nur zwei Versuche. Steigt die Luke hinab und sackt die Karte von Dr. Kirk ein, ehe ihr zur Steuerzentrale 1F zurückkehrt und mit dem Aufzug nach oben fahrt. Hebt den Schlüssel rechts neben der Tür auf (Bild 9) und verlasst den Raum. Sucht den Kommunikationsantennenraum auf und benutzt den Satellitenantennenschlüssel an der Konsole (Bild 10). Auf dem Weg zurück zum Funkraum

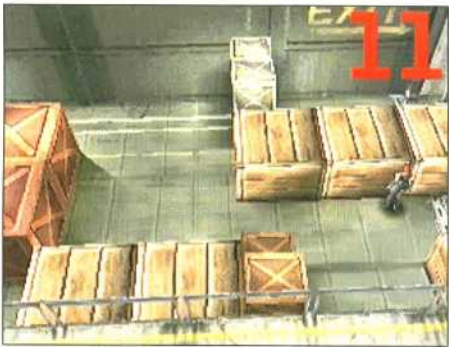


- 1: Gang zum großen Fahrstuhl
- 2: Großer Fahrstuhl
- 3: Gang zur Stromversorgung
- 4: Zugang zum Heliport
- 5: Steuerzentrale für den großen Fahrstuhl
- 6: Fahrstuhlstromversorgung
- 7: Flugzeughangar



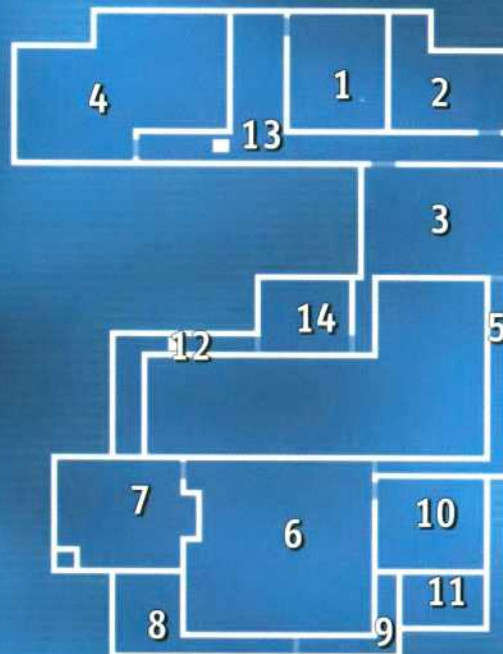


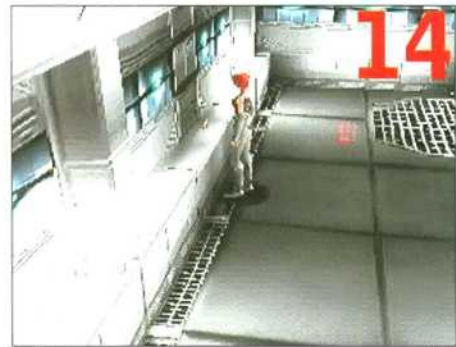
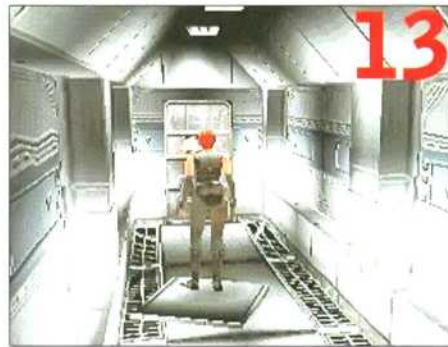
werdet ihr mal wieder von einem T-Rex angegriffen. Spurtet bis zu der Tür und stellt euch ganz in die Ecke. Gebt einige Schüsse ab, bevor Regina von alleine in der Tür verschwindet. Lauft zurück zum **vorderen Eingang** und durchschreitet den **Zugang zum Heliport**. Im Flugzeughangar müsst ihr erst einige Kisten verschieben, um die Halle passieren zu können. Ordnet die Kisten, wie auf dem Bild (Bild 11) gezeigt, an und verlasst die Halle. Jetzt steht ihr dem gigantischsten T-Rex gegenüber. Rennt so lange vor dem Monster davon, bis Rick die Tür aufbekommen hat. Fahrt mit dem Aufzug nach unten und folgt dem **unterirdischen Durchgang zur Einrichtung**. Begeht euch in den **Materialraum** und holt euch die ID-Karte von der Leiche. Lest auf alle Fälle die Notitzen, welche am Boden liegen, durch, denn sonst kann Rick den Aufzug nicht reparieren. Im **Durchführungsraum** findet ihr eine defekte Batterie, die ausgetauscht werden muss.



Geht in den **Durchführungsraum B3** und gebt

- 1: Stabilisatorentwurfraum
- 2: Ruheraum
- 3: Teilelager
- 4: Stabilisatorexperimentierbereich
- 5: Durchgang
- 6: Energiebereich B2
- 7: Energiesteuerzentrale
- 8: Energieverteiler
- 9: Durchgang zum Privatlabor
- 10: Dr. Kirks Privatlabor
- 11: Dr. Kirks Bibliothek
- 12: Durchgang zum Experimentierbereich
- 13: Experimentierbereich
- 14: Stelle für Sicherheitspässe





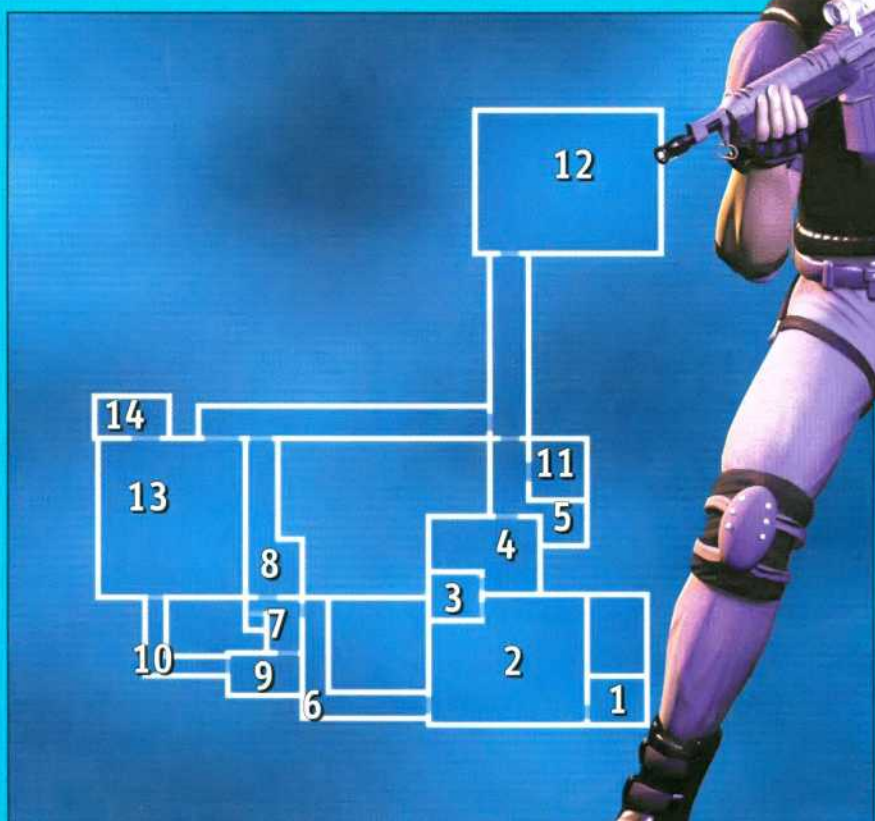
Rick die Batterie. Gelangt danach in die **Steuerzentrale B3** und schnappt euch die beiden Krankkarten. Sucht das **Waffenlager** auf und tötet die beiden Dinos. Im **Transportdurchgang** findet ihr eine weitere Krankkarte und einen Schlüssel. Kehrt in das **Waffenlager** zurück, um die beiden Leitern hinaufzuklettern. Setzt die Krankkarte B3-1 im Kran ein und gebt folgende Kommandos: 1. rechts, anheben; 2. links, senken; 3. hoch, anheben; 4. senken; 5. rechts, hoch, anheben; 6. hoch, runter, senken; 7. rechts, hoch, runter, anheben; 8. Exit. Lauft zu dem toten Wissenschaftler und nehmt die DDK-Diskette an euch (Bild 12), ehe ihr zurückgeht und dem **Durchgang zum Ausführungsraum** folgt. Über die **Ruhestation** kommt ihr in den **zentralen Durchgang**. Steigt hier eine Etage höher und geht durch den Durchgang zum Experimentierbereich zur Stelle für Sicherheitspässe. Schnappt euch die beiden Disketten und schaltet den Alarm am Computer aus. Benutzt den **Durchgang zum Experimentierraum** und klettert in den Luftschaft hinein (Bild 13). Im Gang liegt die Level-C-Karte (Bild 14), die ihr einstecken solltet. Nachdem ihr die beiden Dinos getötet habt, findet ihr die zweite DDK-W-Diskette im **Stabilisatorentwurfsraum**. Klettert durch den Luftschaft zurück und macht euch auf den Weg zur **Ruhestation**. Öffnet hier die DDK-Tür mit dem Passwort WATERWAY und nehmt der Leiche eine weitere Diskette ab. Zurück im **Durchführungsraum B3** müsst ihr euch dem großen Aufzug nähern, um eine kleine Zwischensequenz zu sehen. Nehmt die Batterie aus dem Sicherungskasten und tragt sie zurück in den **Hilfsgeneratorraum B3**, wo ihr wieder die Maschine aktivieren müsst. Anschließend geht es mit dem großen Fahrstuhl weiter. Sammelt

den Hafenschlüssel, die DDK-Diskette und einen weiteren Plug ein und fährt eine Etage höher. Zurück im **Eingliederungsbüro** öffnet euch Rick den **Durchgang zum Hafen**. Kehrt zu der Stelle für Sicherheitspässe zurück und öffnet die DDK-Tür mit dem Passwort STABILIZER. Vorher müsst ihr aber noch eine Aufgabe erledigen. Geht an den Computer und steckt die B2-1-Diskette in den linken und die B2-2-Diskette in den rechten Slot. Gebt als Passcode 0392 ein und ordnet die Dateisegmente wie folgt um: Linker Stapel zweimal 2, einmal 3, einmal 4, zweimal 3 und zweimal 4. Rechter Stapel: zweimal 1, zweimal 2, einmal 5, einmal 4, zweimal 3 und zweimal 4. Sind jetzt beide Segmente unten, müsst ihr nur noch die blauen auf die roten stapeln und eure Karte ist neu beschrieben. Geht in den **Stabilisatorexperimentierraum**, schnappt euch eine weitere Diskette und öffnet den Safe mit dem Code 1281. Wertet eure Waffe auf und lauft zurück in das **Teilelager**, wo ihr die DDK-Tür mit dem Code DOCTORKIRK öffnet und im ersten Raum die B2-2-Karte bei dem grünen Blinklicht und im zweiten Raum die B2-1-Karte einschiebt. Betätigt den Schalter an der Brücke, um die zweite Brücke auszufahren. Steigt in die **Energiesteuerzentrale** hinab und besorgt euch die Level-B-Karte. Jetzt führt euch der Weg in den **Energieverteiler**. Komplettiert eure Karte und untersucht die Konsole. Dreht das mittlere Stück einmal nach links und legt es ab. Das rechte Teil braucht ihr nicht zu verändern, das linke Stück muss aber nach links gedreht werden. Kehrt in die **Energiesteuerzentrale** zurück und aktiviert den Computer, der vor euch liegt. Zurück im Energieverteiler, geht ihr zu der toten Frau.

Scannt die Fingerabdrücke am Schaltkasten links neben der Leiche und nutzt den **Durchgang zum Privatlabor**. Hier trifft ihr auf Dr. Kirk und Gail, wobei es wieder eine Entscheidung zu fällen gilt. Hier solltet ihr euch erneut für Gail entscheiden. Es kommt ein langer und beschwerlicher Weg zum **Spezialwaffenlager**. Weicht den zahlreichen Dinos am besten aus und rennt schnell von einer Tür zur anderen. Nehmt die nötigen Teile aus der Gefrierkammer, ehe ihr zu der **Stelle für Sicherheitspässe** zurückkehrt. Überschreibt die Karte am Computer mit dem Code 31415. Zurück in der **Energiesteuerzentrale**, aktiviert ihr den südlichen Computer. Im **Energiebereich** lauft ihr über die Brücke und drückt den grünen Knopf. Setzt den Stabilisator ein und fährt mit dem offenen Aufzug eine Etage tiefer. Über den kleinen Steg kommt ihr zu einem weiteren grünen Knopf, bei dem ihr den Initializer einsetzt. Verfolgt den Weg weiter und schaltet den Computer ein. Mit dem Aufzug geht es dann wieder nach oben, wo ihr den großen Computer ebenfalls aktiviert. Lauft zurück zu Gail und rettet ihn. Mit dem Scanner könnt ihr die Position von Dr. Kirk bestimmen. Im **Stabilisatorexperimentierraum** stellt ihr dann den Bösewicht. Im geheimen Heliport solltet ihr euch mit genügend Munition eindecken.

Geht durch die große Tür hindurch und weicht dem T-Rex aus. Schießt auf ihn, bis er stehen bleibt. Jetzt habt ihr es geschafft. Genießt die Endsequenz und lehnt euch entspannt in euren Sessel zurück.

- 1: Hilfsgeneratorraum B3
- 2: Durchführungsraum B3
- 3: Steuerzentrale
- 4: Waffenlager
- 5: Transportdurchgang
- 6: Durchgang zum Ausführungsraum
- 7: Ruhestation
- 8: Zentraler Durchgang
- 9: Eingliederungsbüro
- 10: Durchgang zum Hafen
- 11: Spezialwaffenlager
- 12: Geheimer Heliport
- 13: Hafen
- 14: Hovercraft-Schuppen



Doping für Deine PlayStation!

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



**In Ausgabe 01/00:
32-seitiger
Einkaufsführer
Dezember/Januar**

Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit
Infos, Bildern und
Experten-Bewertung
zu 645 PS-Games.
**First Aid - Tips &
Tricks-Data-Base** zu
328 PS-Games.
High Score - mit
den Save Games
und der Memory
Card in unentdeckte
Level vordringen:
Ape Escape, Final
Fantasy VII, Bugs
Bunny, Driver ...

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

Suchtgefahr!

**Exklusive spielbare
Demos zu aktuellen
Hits und Neuheiten:**
Worms, Star Wars
Episode I, Arma-
geddon, Action
Man, WCW Nitro,
Championship
Motocross.
Hit-Tip - die rasan-
testen Newcomer
des Monats im
Überblick: Tarzan,
Tomb Raider IV,
Spyro 2, GTA 2,
UEFA Striker ...

Herzflimmern!

**Die Top-Games
des Monats im
Video-Überblick -**
atemberaubende
Trailer und
Filmsequenzen zu:
MTV Sports
Snowboarding,
Glover, Extreme
500, Q*Bert,
Missile Command.

Geheimlabor!

Work in Progress -
der Blick in die
Entwicklungs-
Labors der
Hersteller. Bilder
zu über 19 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 156
Seiten. Spannende
Infos und aufregen-
des Insiderwissen
über Deine Konsole
und alle aktuellen
Games. Ein absolu-
tes Muß für alle
echten PlayStation-
Fans.

**PlayStation Zone -
wissen was läuft.**

Final Fantasy VIII

PlayStation Komplettlösung Mit gewaltigen Schritten kommen wir dem Ende unseres Abenteuers näher. Begleitet uns zum finalen Showdown in Artemisias Schloss.

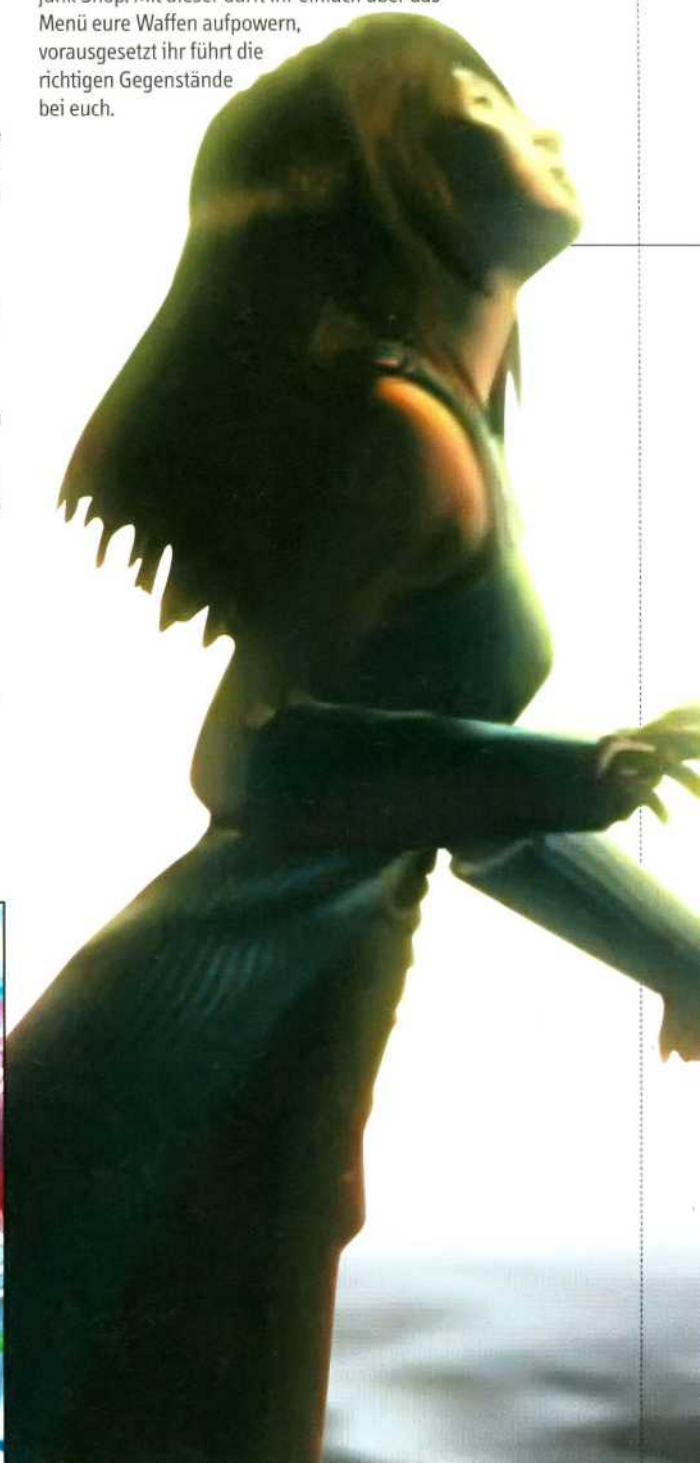
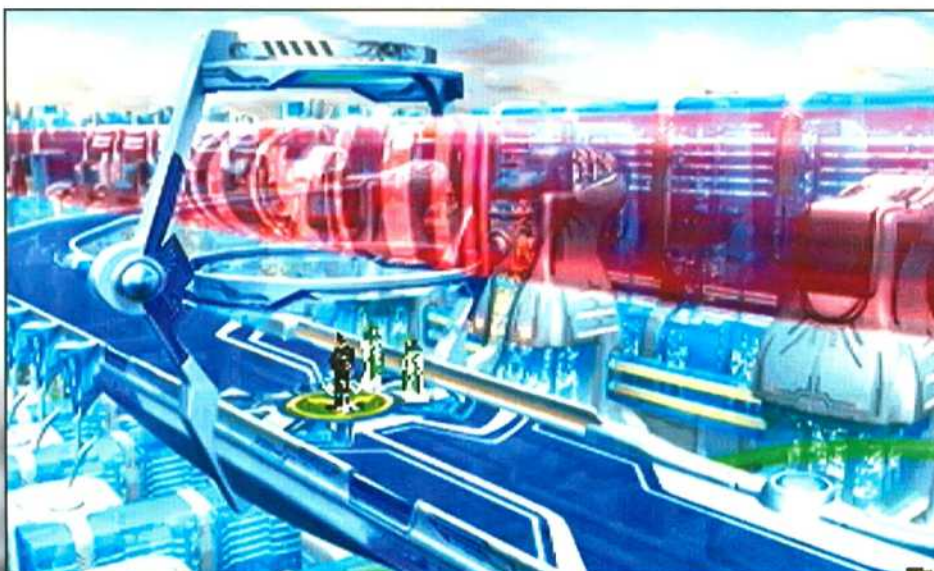
Eshtar

Nachdem ihr die lange Bahnstrecke überquert habt, gelangt ihr an einen Abschnitt, an dem ihr einen See vorfindet. Lauft einfach in diesen hinein. Nach einer kurzen Unterhaltung betretet ihr einfach das Gelände und stellt eine Gruppe zusammen. Denkt daran, dass die Guardian-Force Diablos mittlerweile die Fähigkeit Rauben erlernt haben sollte. Setzt diese gezielt in dieser Gegend gegen die Gegner ein. Ihr erhaltet somit einige interessante Gegenstände. Sobald ihr das gewaltige Dinosaurierskelett zur rechten Bildseite erreicht, erklimmt ihr seine Knochen. Ihr marschieret zwar einen kleinen Umweg, aber dafür erreicht ihr Draw-Punkte. Lauft den Weg entlang. Sobald ihr eine Klippe passiert, springt euch ein starkes Monster namens Abadon entgegen. Im folgenden Kampf muss darauf geachtet werden, welche Körperstellung dieser einnimmt. Kauert er vor euch, müsst ihr mit starken wassergebundenen Kräften attackieren. Siren und Leviathan sind hierfür hervorragend geeignet. Nimmt Abadon eine stehende Stellung ein, nützen Attacks nicht sehr viel. Da er sehr starke Magieattacken einsetzt, solltet ihr regelmäßig von ihm Medica- und Vitra-Zauber saugen und diese sofort für eure Truppe nutzen. Es kann vorkommen, dass ihr ganze Runden nur mit der Wiederherstellung eurer Charaktere zurecht kommt. Wartet deshalb immer ab, bis Abadon in kauender Stellung Opfer eurer Kräfte wird. Habt ihr ihn besiegt, lauft ihr weiter, bis ihr nicht mehr weitergeht. Ihr solltet nun an einer Stelle stehen, an welcher die Luft stark blitzt. Lasst Squall den Boden absuchen, und es wird ein geheimer Eingang aktiviert, durch den ihr weitergeht. Benutzt nach dem Weg den Aufzug. Sobald dieser gestoppt hat, solltet ihr das versteckte Eshtar finden. Kaum habt ihr die Transportplattform verlassen, werdet ihr auch schon von der hochentwickelten Technologie der Bewohner Eshtars überrascht. Ihr habt nun erneut die Aufgabe, Laguna und seine Gefährten zu übernehmen. Wählt eine Dreier-Gruppe aus. Hattet ihr zuvor Edea in der Gruppe und auf sie waren G.F.s gekoppelt, können diese später neu den Gruppenmitgliedern gegeben werden. Also keine Sorge. Als Laguna werdet ihr auf einer technologischen Baustelle gefangen gehalten. Redet mit den Mitgefangenen und den Wächtern so lange, bis die Wachleute den Teil der Baustelle verlassen müssen. Kümmert euch erneut um die Mitgefangenen, und ihr werdet in einen Plan eingeweiht. Daraufhin erscheinen einige Wachen. Koppelt die G.F. auf

eure Freunde Ward und Kiro und erledigt die Wachmannschaft. Fahrt daraufhin mit dem Aufzug nach oben. Hier belauscht ihr eine Unterhaltung zwischen Odyne und seinem Assistenten. Verlasst dann das Gebäude, speichert, saugt den Draw-Punkt leer und redet mit den anderen Personen. Marschieret wieder in den Besprechungsraum und schnappt das Waffenjournal. Nun sucht ihr Odyne und stellt ihn zur Rede. Dieser versucht mit einem Fahrzeug zu fliehen. Die Gruppe holt ihn jedoch ein und zwingt ihn, sie zu Ellone zu bringen. Nachdem das Ziel erreicht ist, solltet ihr bei den Transporterschüsseln hinten rechts den unscheinbaren Draw-Punkt nicht übersehen. Setzt euch dann auf den Transporter und redet mit Ellone. Die Soldaten, die sich euch auf dem Weg entgegenstellen, sind zwar mit G.F.-Kräften recht leicht zu besiegen, allerdings beherrscht der eine oder andere einen Schlag, der ein Gruppenmitglied sofort töten kann. Fackelt mit ihnen also nicht lange herum und setzt sofort die Guardian-Forces ein. Um an Ellone selbst zu gelangen, reicht es, Laguna etwas an der Konsole rechts spielen zu lassen. Wiederholt das so lange, bis die Zelle offen ist. Nachdem die Meldung "Schloss entriegelt" erscheint, verlasst ihr einfach den Raum und marschieret mit Hilfe der Transporterscheibe unten hinein. Nun gelangt ihr wieder in die Gegenwart zurück und übernehmt Squalls Gruppe. Ein Beamter der Stadt Eshtar bringt euch daraufhin zum Palast. Redet mit Odyne und schaut euch danach genau in der Stadt um. Ihr werdet schnell merken, dass Eshtar gewaltige Ausmaße besitzt. Lauft per pedes überall herum und macht euch mit den Wegen vertraut. Redet mit den Passanten und haltet nach Draw-Punkten Ausschau. Besucht die Einkaufspassage. Hier residieren sechs Händler. Klappert diese der Reihe nach ab und kauft alles an Items, was eure Inventarliste nicht aufweist. Gerade die Bücher sind sehr interessant. Sollte ein Händler mal nicht geöffnet haben, klickt ihr einfach erneut auf die Auswahl. Manchmal bekommt ihr von ihnen auch ein Geschenk in Form eines nützlichen Items ausgehändigt. Lest dann die ganzen Bücher in der Item-Liste durch, um die dort erklärten Fähigkeiten auf eure Partymitglieder zu übertragen. Schaut dann in den Status der Charaktere, um beispielsweise Rinoas Hund Angel neue Aktionen, die es zu erlernen gilt, zuzuweisen. Habt ihr die Stadt lange genug unsicher gemacht, lauft ihr links bei der Einkaufspassage und verlasst die Stadt mit einem Mietwagen.

Tears Point

Außerhalb Eshtars werdet ihr vier neue Locations vorfinden. Schaltet die Karte im Spiel zu und sucht den Ort Tears Point heraus. Besucht diesen, saugt die Draw-Punkte leer und schnappt euch einfach den Ring des Salomon, der einfach so auf dem Boden herumliegt. Schaut ins Item-Menü und ihr erfahrt schnell, dass in dem Ring eine Guardian-Force schlummert. Allerdings benötigt ihr einige Items, um diese dazu zu bewegen, sich euch anzuschließen. Doomtrain fordert Folgendes von eurem Item-Menü: 6 Eisenrohre, 6 Mega-Pille 2 sowie 6 Morbol-Fühler. Ihr erhaltet Eisenrohre durch Besiegen der Gegner Wendigo, die ihr in der Raketen-Basis trefft. Morbol-Fühler fallen euch später im Spiel dutzendweise in das Item-Inventar. Mega-Pille 2 erhaltet ihr beispielsweise, indem ihr normale Mega-Pillen (ihr benötigt je 10 Stück) mit der Ability von Alexander namens Medizin-Wandler umwandelt. Doomtrain hat eine Fähigkeit namens Junk-Shop. Mit dieser dürft ihr einfach über das Menü eure Waffen aufpowern, vorausgesetzt ihr führt die richtigen Gegenstände bei euch.



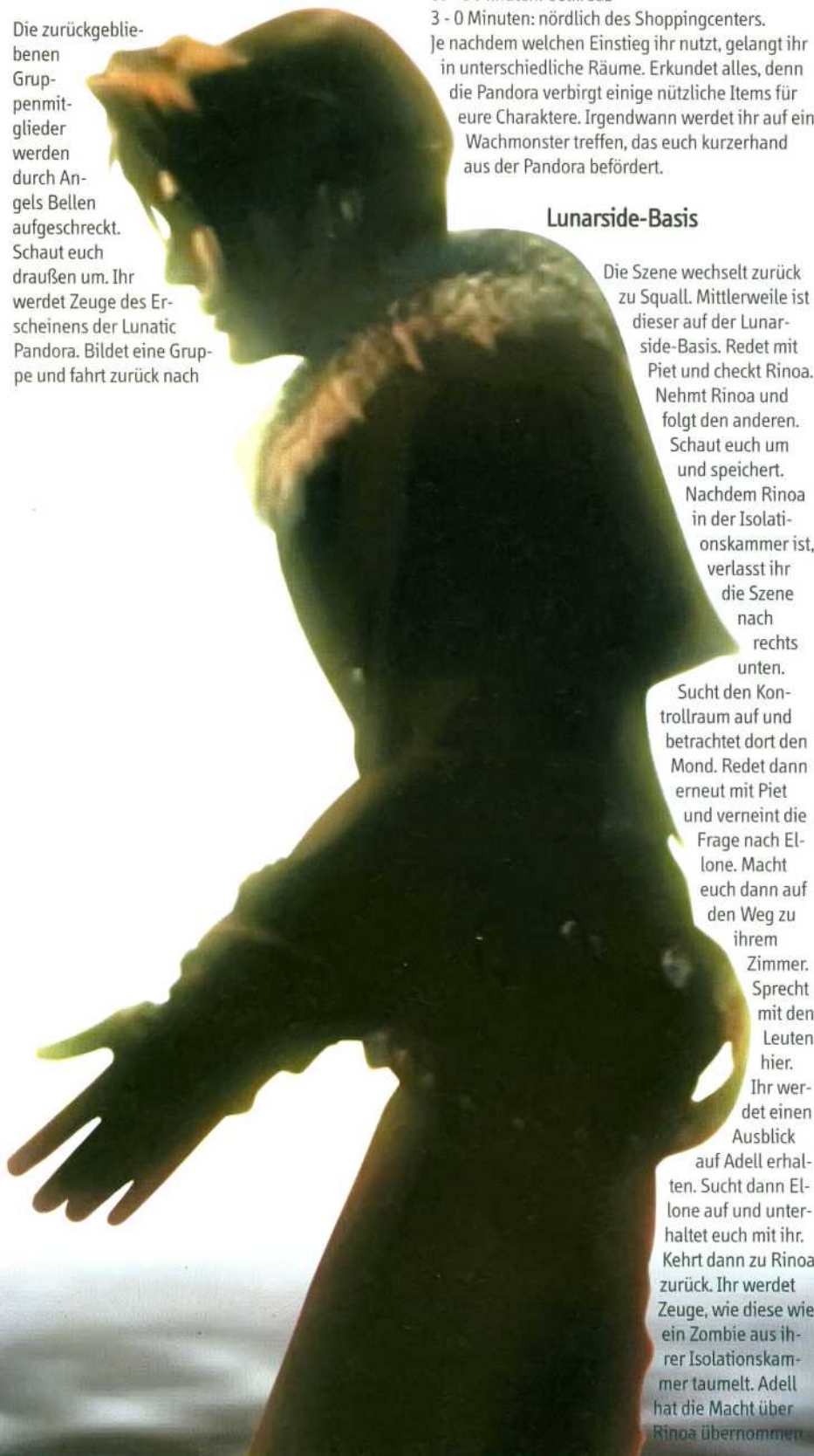


Lunar Gate

Begeht euch nun nach Lunar Gate und betretet den Ort. Sucht einen Angestellten, der euch anspricht. Bald darauf werdet ihr Rinoas Hund Angel treffen. Nehmt euch die Zeit, ihn zu streicheln. Redet dann mit eurem Führer, um in die Kältekammer zu gelangen. Nachdem sich alle dort versammelt haben, steht ihr vor der Frage, wer alles zur Lunarside-Basis mitkommen soll. Lasst Xell zurück, denn er will sich um Edea kümmern. Stellt eine Gruppe zusammen und lasst euch zur Basis schießen.

Lunatic Pandora

Die zurückgebliebenen Gruppenmitglieder werden durch Angels Bellen aufgeschreckt. Schaut euch draußen um. Ihr werdet Zeuge des Erscheinens der Lunatic Pandora. Bildet eine Gruppe und fahrt zurück nach



Eshtar. Besucht hier das Odyne-Institut. Sprecht mit dem Assistenten des Professors und dann mit Odyne selbst. Ihr erhaltet daraufhin einen Plan, mit dessen Hilfe ihr die Lunatic Pandora besteigen dürft. Benutzt den Zeitplan und macht euch entsprechend auf den Weg nach einer der Kontaktstellen. Solltet ihr in Kämpfe verwickelt werden, ist Flucht keine Schande. Denkt daran, dass euch das Zeitlimit im Nacken sitzt und ihr die Bahnen nicht benutzen könnt. Das Zeitlimit setzt ein, nachdem ihr aus dem Odyne-Institut gelaufen seid. Benutzt die Viereck-Taste, um euch die Stellen anzeigen zu lassen. Hier die Zeitliste:

15 - 12 Minuten: Stadtmitte

10 - 5 Minuten: Ostkreuz

3 - 0 Minuten: nördlich des Shoppingcenters.

Je nachdem welchen Einstieg ihr nutzt, gelangt ihr in unterschiedliche Räume. Erkundet alles, denn die Pandora verbirgt einige nützliche Items für eure Charaktere. Irgendwann werdet ihr auf ein Wachmonster treffen, das euch kurzerhand aus der Pandora befördert.

Lunarside-Basis

Die Szene wechselt zurück zu Squal. Mittlerweile ist dieser auf der Lunarside-Basis. Redet mit Piet und checkt Rinoa. Nehmt Rinoa und folgt den anderen. Schaut euch um und speichert.

Nachdem Rinoa in der Isolationskammer ist, verlässt ihr die Szene nach rechts unten.

Sucht den Kontrollraum auf und betrachtet dort den Mond. Redet dann erneut mit Piet und verneint die Frage nach Ellone. Macht euch dann auf den Weg zu ihrem Zimmer.

Sprecht mit den Leuten hier. Ihr werdet einen Ausblick auf Adell erhalten. Sucht dann Ellone auf und unterhaltet euch mit ihr. Kehrt dann zu Rinoa zurück. Ihr werdet Zeuge, wie diese wie ein Zombie aus ihrer Isolationskammer taumelt. Adell hat die Macht über Rinoa übernommen



und zwingt sie, ihr Gefängnis aufzubrechen. Daraufhin erströmt eine Flut von Monstern und es beginnt die "Träne des Mondes". Besorgt euch aus dem Spind bei der Luftschleuse einen Raumanzug und betretet die Schleuse, in der Schwerelosigkeit herrscht. Allerdings wird es euch nicht gelingen, das andere Tor zu erreichen, bevor es geschlossen wird. Verlasst die Luftschleuse. Sprecht mit Piet und Ellone und flüchtet mit einer Rettungskapsel. Denkt an Rino. Ihr habt zwei Minuten Zeit, sie aus dem Weltraum zu retten. Achtet bei der Aktion auf euren Treibstoffvorrat. Habt ihr Rinoa erreicht, taucht das Raumschiff Ragnarok auf. Ihr landet auf diesem automatisch. Betretet die Luke und schließt diese ab. Marschier hinter in den Gang und legt die Raumanzüge ab. Checkt eure Guardian-Forces und schaut euch im Raumschiff um. Es wird von fiesen Monstern beherrscht. Um diese zu erledigen, müsst ihr immer zwei davon nacheinander mit derselben Farbe niederringen! Ansonsten werden die bisher besiegten Monster neu belebt. Achtet also auf die Farben. Habt ihr die Besatzung niedergeworfen, erhaltet ihr Zugang zum Kontrollraum des Raumschiffes. Nehmt Kontakt mit der Bodenbasis in Eshtar auf und ihr werdet sicher zurückgefliegen. Hier wird Rinoa inhaftiert und ihr begeht euch in den Passagierraum. Unterhaltet euch mit den auftauchenden Charakteren und bildet eine Gruppe. Ganz klar muss Rinoa wieder befreit werden. Selphie erweist sich als Fluglehrerin und ihr besucht das Hexenmausoleum nördlich von Tears Point. Überredet die Wachen, euch einzulassen. Redet mit den Forschern und schaut euch links um. Squal befreit nun Rinoa und ihr solltet auf die Ragnarok zurückkehren.

Rundflug

Besucht nun folgende Orte:

Edeas Haus: Hier erfahrt ihr einiges über die Vergangenheit.

Kaktor-Insel: Holt euch hier die Guardian-Force Kaktor. Recht nützlich sind hierbei Zauber, die sich auf das Element Wasser berufen. Haltet Ausschau nach dem Kaktor und folgt ihm, sobald ihr ihn seht. Achtet jedoch auf seine knallharte Attacke 10000-Nadeln. Haltet eure Hitpoints stets im positiven Bereich.

Künstliche Forschungsinsel: Fliegt mit der Ragnarok in den äußersten Südwesten der Karte und besucht die Forschungsinsel. Nähert euch vorsichtig der Säule und lasst euch in ein Gespräch verwickeln. Antwortet zunächst, dass ihr keinen Kampf wünscht. Daraufhin solltet ihr in einen Kampf mit einem Drachen verwickelt werden. Die nächste Antwort von euch lautet, dass ihr nicht aufgeben werdet. Nach dem nächsten Drachen solltet ihr beim Antworten den Zeiger auf die Antwort, die nicht sichtbar ist, klicken. Nun stellt sich euch die G.F. Bahamut. Mit den G.F. Shiva und Diabolos fügt ihr ihm erheblichen Schaden zu. Habt ihr Bahamut besiegt, schließt dieser sich an. Verlasst die künstliche Forschungsinsel und betretet sie erneut, um in





Die Guardian-Forces

Hier die komplette Liste. Die Angabe der CD-Nummer bezieht sich immer auf unsere Empfehlung.

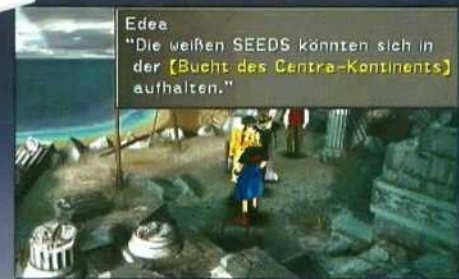
Wo bekomme ich die Guardian-Forces?

Einige der G.F.-Kräfte, die euch zur Seite stehen, erhaltet ihr einfach so, andere erst nachdem ihr einen Kampf gewonnen bzw. eine gewisse Aufgabe erfüllt habt. Wieder andere müsst ihr Gegnern während eines Kampfes entziehen. Allerdings ist es nicht immer leicht zu erkennen, was man wann mit dem Draw-Befehl einsaugen muss. Daher haben wir hier eine Aufstellung aller bekannten Guardian-Forces und ihrer Fundorte gelistet. Solltet ihr schon mitten im Spiel sein und eine der G.F. nicht haben bzw. übersehen haben, ist das nicht schlimm. Um das Spiel zu beenden, braucht ihr nicht alle zu haben. Allerdings erleichtert ihr euch das Leben mit ihnen schon ungemein ...

- SHIVA (CD 1):** Diese Guardian-Force, deren Element Eis ist, erhaltet ihr auf der ersten CD, nachdem ihr zu Beginn des Spiels im Tutorial nachgeschaut habt.
- QUEZACOTL (CD 1):** Die Guardian-Force des Donners erhaltet ihr genau wie Shiva, nachdem ihr in Squalls Klassenzimmer das Tutorial geöffnet habt.
- IFRIT (CD 1):** Nachdem ihr ihn in der Feuergrötte im Rahmen eurer SEED-Prüfung besiegt habt, schließt sich dieser euch an. Sein Element ist das Feuer.
- SIREN (CD 1):** Müsst ihr im Kampf gegen Elvoret auf dem Sendeturm in Dollet mit dem Draw-Befehl saugen. Ansonsten verliert ihr diese. Sie hat kein festes Element an sich gebunden.
- BROTHERS (CD 1):** Die beiden unterschiedlichen Brüder, gebunden auf das Element Erde, erhaltet ihr, nachdem ihr sie in der Grotte des vergessenen Königs besiegt habt.
- DIABOLOS (CD 1-4):** Sobald ihr das Item Wunderlampe erhalten habt (von Direktor Cid, bevor ihr nach Timber aufbrecht), dürft ihr Diabolos fordern. Ruft dazu einfach das Item im Inventar auf. Auch er bindet sich auf kein Element.
- CARBUNCLE (CD 1):** In Deling-City hetzt euch Edea zwei Steinmonster Iguions auf den Hals. Solltet ihr während des Kampfes auf der ersten CD nicht diesen von den beiden per Draw-Befehl saugen, geht diese Guardian-Force verloren.
- LEVIATHAN (CD 2):** Auf der zweiten CD steht ihr dem Master des Gardens Norg gegenüber. Sobald ihr seinen Panzer der Kriegsmaschine gesprengt habt, besteht für euch die Möglichkeit, diese Guardian-Force zu saugen. Sein Element ist das Wasser.
- PANDEMONIA (CD 2):** Diese G.F. müsst ihr in Balamb beim Kampf gegen Rai-Jin und Fu-Jin von Fu-Jin saugen. Versucht dies möglichst schnell während des Kampfes. Auf dem Element Wind basieren die Kräfte dieser Guardian-Force.
- CERBERUS (CD 2):** Im Galbadia-Garden trefft ihr auf diese dreiköpfige Guardian-Force. Beachtet die Tipps im Haupttext der Ausgabe 12/99, um ihn zu besiegen.
- ALEXANDER (CD 2):** Saugt diese G.F. während des Kampfes gegen Edea im Galbadia-Garden. Seine Kraft bezieht sich auf das Element Holy.
- DOOMTRAIN (CD 3):** Ihr müsst in der Nähe der Stadt Eshtar die Location Tears Point besuchen. In ihrer Mitte liegt ein Ring. Ihr dürft die G.F. mit diesem Salomon-Ring heraufbeschwören, vorausgesetzt ihr besitzt Folgendes im Inventar: 6 Eisenrohre, 6 Mega-Pille 2 sowie 6 Morbol-Fühler. Ihr erhaltet Eisenrohre durch Besiegen der Gegner Wendigo, die ihr in der Raketen-Basis trefft. Küsschen-Fühler fallen euch später im Spiel dutzendweise in das Item-Inventar. Mega-Pille 2 erhaltet ihr beispielsweise, indem ihr normale Mega-Pillen (ihr benötigt je 10 Stück) mit der Ability von Alexanders Medizin-Wandler umwandelt.
- BAHAMUT (CD 3):** Besucht die künstliche Forschungsinsel. Hier müsst ihr seine Fragen richtig beantworten und ihn dann besiegen, um seine Kräfte nutzen zu dürfen.
- KAKTOR (CD 3):** Sucht die Kaktor-Insel, welche im östlichen Bereich der Welt liegt. Als Anhaltspunkt seht ihr beim Vorbeischippern immer kurz einen Kaktus aufleuchten. Seid jedoch im Kampf gegen ihn auf das Schlimmste gefasst. Er setzt mächtige Attacken ein!
- TOMBERY (CD 3):** Die Centra-Ruinen sind euch bestimmt schon aufgefallen. Sie liegen auf der nächsten Insel östlich des Schiffs der weißen SEEDs. Hier erhaltet ihr die G.F. Denkt daran, dass Tombery mit bis zu einer viertel Million Hitpoints antreten kann. Stellt euch also auf einen harten Kampf ein.
- EDEN (CD 3):** Nachdem ihr Bahamut bei der künstlichen Forschungsinsel besiegt habt, gelangt ihr weiter. Ihr werdet auf Ultima Weapon treffen. Saugt Eden von ihm.

Guardian-Forces, die nur in Kämpfen auftauchen. Diese können nicht gebunden werden.

- BOKO (CD 2):** Fangt im ersten Chocobo-Wald ein Chocobo-Baby, ohne die Hilfe des Chocobo-Boys zu nutzen. Nachdem ein Muttertier aufgetaucht ist, lasst ihr diesen nach dem versteckten Schatz im Wald suchen. Redet dann mit dem Chocobo-Boy.
- PHÖNIX (CD 2):** Benutzt aus dem Inventar die Phönix-Federn. Nun erscheint er zufallsbedingt in Kämpfen, vorausgesetzt ihr habt weitere Federn im Inventar.
- ODIN (CD 3):** Ihn findet ihr bei den Centra-Ruinen. Besiegt ihn innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits. Er taucht während mancher Kämpfe auf.
- GILGAMESH (CD 3):** Erhaltet ihr beim zweiten Besuch von Lunatic Pandora.



tieferen Gefilde zu gelangen. Nehmt Xell in die Gruppe. Macht euch auf den Weg in die Tiefe. Lest die Anleitung genau durch, die eure Gruppe findet, und stellt euch dem Kampf mit Ultima Weapon. Haltet vorher nach einem unsichtbaren Speicherpunkt Ausschau (Ability Wünschelrute einsetzen). Mit Shiva und Kaktor als mächtige G.F. könnt ihr Ultima Weapon heftig zusetzen. Stellt euch darauf ein, viele Runden damit zuzubringen, eure Charaktere mit hitpointsauffrischenden Goodies und Zaubern zu versorgen. Und vergesst nicht, die G.F. Eden von Ultima Weapon zu saugen!
 Centra-Ruine: Hier erhaltet ihr die G.F. Odin und Tomberry. Besiegt die beiden und ihr habt diese G.F.

Adell

Besucht den Präsidentenpalast in Eshtar und unterhaltet euch hier, um wichtige Informationen zu erhalten. Benutzt die Ragnarok, um Lunatic Pandora zu erreichen. Automatisch betretet ihr die Pandora. Als Empfang steht ihr auf Lunatic Pandora zwei alten Bekannten gegenüber: Rai-Jin und Fu-Jin. Saugt im folgenden Kampf von den beiden Vigna, um eure eigenen Vorräte zu schonen. Mit Kaktor, Doomtrain und Diabolos setzt ihr den beiden schwer zu. Sind die beiden Gegner angeschlagen, flüchten sie und ihr nehmt sofort die Verfolgung auf. Ihr werdet Widge und Biggs treffen, die jedoch mit Kämpfen nichts mehr am Hut haben. Folgt weiterhin Fu-Jin und Rai-Jin. Nach einiger Zeit steht ihr einem Mobil-Typ BIS-8 gegenüber, der euch angreift. Beharkt zuerst die beiden Maschinenteile zu den Seiten des Gegners. Heilt eure Gruppe immer zuerst nach einer Attacke, bevor ihr selbst zum Angriff übergeht. Nach dem Kampf setzt ihr eure Hitpoints auf Maximum und folgt den Flüchtenden. Ihr werdet Zeuge, wie die beiden Ellone bedrohen. Nach einer Unterhaltung kann Ellone jedoch gehen und Rai-Jin sowie Fu-Jin überlassen Cifer den nächsten Fight. Solltet ihr Odin bei euch haben, wird dieser im folgenden Kampf sterben. Leider kann dies nicht verhindert werden. Um Cifer selbst niederzuringen, geht ihr einfach in gewohnter Weise vor. Ist er besiegt, wird gespeichert und das Spiel verlangt nach der vierten Spiele-CD. Ihr könnt euch nun in der Pandora noch etwas umschaun. Sucht dann die Plattform, die euch zur Kristallbrücke führt. Hier oben gelangt ihr zu Adells Glaskuppel. Cifer überlässt Rinoa der Hexe, die sich die Hilflose umschnallt, um sie als lebenden Schutzschild zu benutzen. Das bedeutet, dass ihr keine G.F.-Kräfte im folgenden Kampf mit Adell einsetzen dürft. Benutzt normale physische Attacken und Zauberkräfte, die nur gegen einen Gegner gerichtet sind. Saugt von Rinoa Regena-Zauber, um eure Hitpoints sowie die von Rinoa aufzustocken. Macht euch auf einen langen Kampf gefasst, in dessen Verlauf ihr euch primär immer um eure Hitpoints kümmern müsst. Habt ihr Adell besiegt, erscheinen Laguna und Ellone. Nun werdet ihr in Artemisias Raum des Ursprungs versetzt. Speichert hier sofort,



Oma, schenk' mir MEGA FUN!

Der Hit auf dem Gabentisch: Das MEGA FUN-Jahresabo!

Da freuen sich alle: Oma kann die verzweifelte Suche nach einem passenden Geschenk für Dich aufgeben, und Du bekommst MEGA FUN ab sofort monatlich pünktlich und bequem ins Haus geliefert.

Übrigens: Falls Oma doch schon ein Geschenk für Dich hat, gibt's ja zum Glück auch noch Mama, Tante Monika oder Onkel Rudi, die bestimmt dankbar für einen guten Geschenk-Tip sind. Natürlich kannst auch Du ein Abo verschenken: Dein Freund Harry, Neffe Stefan oder Schwesterlein Tanja werden begeistert sein!

Diese exklusive
Geschenk-Urkunde
gibt es gratis für den
Gabentisch dazu.



MEGA FUN im Abo:

→ Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

→ Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

→ Preiswert

Im Abo kostet jede Ausgabe
nur DM 5,75 statt DM 5,90

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

Adresse des neuen Abonnenten
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Abo-Rechnung sowie die Geschenkkunde gehen an
folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 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. Das Abo-Angebot gilt nur für MEGA FUN.

JA, ich möchte das MEGA-FUN-Abo verschenken.
(DM 69,-/Jahr; Ausland 93,-/Jahr; ÖS 528,-/Jahr)

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: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, 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
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung





ohne zu zögern. Ihr werdet auf vier unterschiedliche Hexen treffen, die ihr besiegen müsst. Setzt hier mächtigen G.F.-Zauber ein und behaltet eure Lebenspunkte im Auge. Achtet darauf, schnell zu siegen. Setzt Zauber wie Hast und Anfeuern der G.F. ein. Nach eurem Sieg findet sich die Truppe vor Edeas Haus wieder. Betretet dieses und schaut euch um.

Zeitkompression

Leider hat diese schon eingesetzt und ihr habt keine Chance mehr, in die Städte zu gelangen. Schaut euch um, und ihr werdet auf drei Tore treffen. Das untere führt nach Galbadia. Das mittlere zur Serengeti-Ebene und das untere zum Granddieri-Wald. Durch dieses erhaltet ihr die Chance, Ragnarok wieder in Besitz zu nehmen. Düst mit dem Raumschiff durch das erschienene Tor in seiner Nähe, um diesen Durchgang offen zu halten. Benutzt die Ketten bei Edeas Haus, um das Schloss von Artemisia zu erreichen. Speichert unbedingt vor dem Schloss ab, denn hier werden euch bis auf die Option Angriff alle sonstigen Abilitys entzogen. Koppelt zuvor auch eure G.F. weise. Es empfiehlt sich beispielsweise Gegner 0% und Ersts Schlag zu wählen. Ihr müsst nun acht verschiedene Gegner bezwingen, nach jedem Fight erhaltet ihr eine Fähigkeit zurück.

Artemisia Schloss

Im Schloss herrschen gewisse Regeln. Ihr habt die Möglichkeit, Abilitys zurückzubekommen. Auch halten die Gegner bekannte G.F. parat, die ihr euch saugen dürft, vorausgesetzt ihr habt den Draw-Befehl zurückerhalten (allerdings handelt es sich nur um G.F., die ihr noch nicht besitzt oder im vorherigen Spielverlauf nicht errungen habt). Ihr agiert in zwei Gruppen von jeweils drei Charakteren. An einigen Stellen des Schlosses müsst ihr Austauschpunkte nutzen, um die jeweils andere Truppe einzusetzen. Auch habt ihr die Aufgabe,



Schlüssel zu finden, ohne die ihr hilflos herumirren würdet. Ebenso dürft ihr das Schloss verlassen, um draußen zu sichern. Bereits wiedererlangte Fähigkeiten im Schloss bleiben dabei erhalten. Als ersten Gegner werdet ihr auf Sphinx treffen, der sich euch auf der Treppe der Empfangshalle entgegenstellt. Attackiert nur ihn im anschließenden Kampf und lasst seine zu Hilfe gerufenen Mitsstreiter links liegen. Als Fähigkeit, die ihr wiedererlangt, solltet ihr entweder Zauber oder Draw benutzen. Sucht dann den Kronleuchter auf, und der Boden wird unter eurer Gruppe einstürzen. Untersucht die Falltür in der Empfangshalle. Ihr erhaltet hierdurch einen Zugang zu einer Treppe, die in einen Weinkeller führt. Hier erwartet euch Gegner 2, Tripel-Klinge. Habt ihr Zauber als Fähigkeit, solltet ihr darauf achten, auf welches Element der Gegner reagiert, und dieses einsetzen. Er kann nämlich seine Abwehr umstellen. Als neu zurückerhaltene Fähigkeit eignet sich G.F.. Sucht dann die Gemädegalerie. Hier müsst ihr den Namen des großen Bildes herausfinden. Untersucht alle Gemälde und ruft deren Namen auf. Vividarium, Intervigilium und Viatar ist des Rätsels Lösung. Gebt dies beim großen Bild ein und als dritter Gegner erscheint Dornen. Mit G.F.-Kräften, die auf Wind basieren, und Doomtrain, Kaktor und Pandemona ist er niederzuringen. Sucht dann den Kerker im Schloss. Hier findet ihr eine verummte Gestalt, die einen Schlüssel parat hält. Nehmt ihr diesen, stellt sich euch Wolframat. Setzt gegen ihn Doomtrain ein, um ihn zu schwächen, und ringt ihn nach gewohntem Schema nieder. Wendet euch dann Cocutus zu. Ihn findet ihr, indem ihr mit dem Kronleuchter nach unten fahrt und euch auf den Umschaltpunkt stellt. Marschiert mit der anderen Gruppe zum Balkon und ihr werdet ihn finden. Unterlasst Attacken, die erd- und eisgebunden sind, da Cocutus gegen diese immun ist. Saugt Zauber von ihm und setzt diesen ein. Geht dann zurück zur Treppe beim Kerker. Nutzt den Umschaltpunkt. Die zweite Gruppe geht zur Kapelle (Vorsicht vor der Wolke) und geht rechts oben auf die Treppe. Ihr gelangt auf eine wackelige Brücke. Lauft nur im Schrittempo, um zu vermeiden, dass der Schlüssel, der auf der Brücke liegt, hinabfällt. Geht dann mit dieser Gruppe zum Umschaltpunkt im Innengarten. Geht mit der ersten Gruppe in die Schleusen-kammer und öffnet die Waffenkammer. Betretet diese und ihr habt es zunächst mit Bisage, Gomani und Dromani zu tun. Saugt die Zauber der Monster und setzt sie gegen sie selbst ein. Danach bekommt ihr die Kraft Gargantors zu spüren. Vermeidet normale Attacken

und setzt lieber G.F.-Kräfte ein. Nach dem Fight geht ihr wieder zur Treppenhalle hinter der Schleuse. Geht hinauf und zur Aufzugshalle. Fahrt mit dem rechten Aufzug hinab. Benutzt hier den linken Aufzug. Stellt euch hier auf den Umschaltpunkt. Mit der anderen Truppe benutzt ihr nun von oben den rechten Aufzug. Benutzt den Umschaltpunkt und holt euch den Schlüssel aus dem Lagerraum. Marschiert mit dieser Gruppe wieder in den linken Aufzug und schaltet auf die andere um. Geht unten zur Tür, vorbei an der Schatzkammer und aktiviert den Hebel mit dem Schlüssel in der Schleusen-kammer. Hierdurch wird Wasser abgelassen. Ihr kehrt zum Umschaltpunkt zurück. Holt euch aus dem Brunnen im Garten den Schlüssel zur Schatzkammer. Es erwartet euch ein weiteres Rätsel mit Schatztruhen. Schließt die oberste Kiste. Schließt die unterste. Schließt die zweite von oben und öffnet die zweite von unten. Nun müssen alle vier Deckel offen sein und Catblepus taucht auf. Setzt gegen ihn Wasser- und Erd-Zauber ein. Auch kann sein eigener Zauber Meteor gegen ihn eingesetzt werden. Nachdem auch dieser besiegt ist, solltet ihr mit einer Gruppe in die Kapelle gehen und hier bei der Orgel eine Tonleiter per X-Taste aktivieren. Drückt dann X, O, □ und alle L-Tasten. Haltet die Tasten, um ein Eisengitter beim Garten zu öffnen. Laft hier in den Gang und sucht die Kiste mit einem Rosetta-Stein. Setzt diesen ein, um einer G.F. die Vierfach-Ability zu verleihen. Marschiert zur schwingenden Brücke und überquert diese. Geht erneut alle Kopplungen und Fähigkeiten durch. Verteilt alles gleichmäßig auf alle Charaktere. Geht in den Uhrenturm und durch die Tür zur Linken eine Treppe hinauf. Hier schwingt eine Glocke, über die ihr im richtigen Moment springen müsst. Verlasst das Treppenhaus nach rechts und ihr trefft auf Tiamat. Setzt keine Kräfte ein, die sich auf Feuer, Wind oder Donner beziehen. Habt ihr ihn besiegt, stehen euch wieder alle Fähigkeiten zur Auswahl. Kehrt zur Glocke zurück. Springt auf diese. Macht euch dann auf den Weg zu Artemisias Turm. Überprüft eure Charaktere gewissenhaft. Wandelt alle Items, denn der letzte Kampf steht bevor. Bedenkt dabei, dass die Hexe einen Charakter, der ausfällt, sofort durch einen weiteren wahllos ersetzt. Belebt daher sofort einen ausgefallenen Charakter wieder. Auch wird im späteren Kampfverlauf der Einsatz der G.F. nicht mehr möglich sein. Deshalb solltet ihr die Kampfoption G.F. durch eine Sinnvollere ersetzen. Nutzt eure bisher erworbenen Kenntnisse und ringt die Hexe nieder. Leider bekommt ihr es danach mit ihrer G.F. Griever zu tun. Dieser ist aber mit seinem eigenen Tornado-Zauber, den ihr gegen ihn einsetzt, verwundbar. Ist dieser besiegt, vereinigen Artemisia und Griever ihre Kräfte. Saugt von den beiden Gravit- und Tornado-Zauber. Schließlich steht ihr der Hexe noch einmal alleine gegenüber. Hütet euch vor ihrem Apocalypse-Zauber, der eurer gesamten Truppe alle Hitpoints bis auf einen abzieht. Allerdings kann auch dieser der Hexe entzogen und gegen sie selbst eingesetzt werden. Nach diesem Kampf habt ihr die Welt von FFVII gerettet.



Schnapp' es Dir!



Das große N-ZONE-Sonderheft "Pokémon" – Alles über Deutschlands Pokémon-Manie!

- Alle Folgen der TV-Serie enthüllt
- Komplettlösungen zu "Pokémon Blau" und "Pokémon Rot"
- Alle 150 Pokémon vorgestellt
- Alle Spiele im Test!
- Riesen-Gewinnspiel, Doppelposter u.v.a.

Ab sofort für geniale DM 5,90 am Kiosk erhältlich!



The X-Files

PlayStation Komplettlösung Aufgrund der vielen Anfragen möchten wir euch ein paar Tipps zur Suche nach dem verschwundenen Agentenpaar Scully und Mulder geben.

ALLGEMEINES

Prinzipiell ist Akte X nicht sonderlich schwer, doch wie es bei Adventures so üblich ist, steht man manchmal vor einem Problem, das sich partout nicht lösen lässt, weil man eine Kleinigkeit übersehen hat. Dabei soll euch unsere kleine Komplettlösung weiterhelfen.

ALLER ANFANG



Trefft euren Partner Agent Cook und folgt ihm in sein Büro. Fragt ihn aus und geht dann in euer Büro. Schaut euch die interessanten Zeichnungen an der Wand an und setzt euch an euren Schreibtisch. Das Telefon klingelt. Hebt ab und geht dann zum Zimmer des Chefs. Befragt Skinner und Shanks.

Geht hinaus und reagiert beiläufig auf euren Kollegen. Geht in euer Büro und loggt euch in den Computer ein. Ever Name: Craig Willmore, Passwort: Shiloh. Lest eure E-mail. Klickt dann auf APB und sendet das.

Schaut euch Mulders und Scullys Akten an und ruft deren Nummern an, natürlich ohne Antwort. Nehmt aus der Schreibtischschublade eure Kanone, euren Ausweis und die Handschellen. Spielt mit dem Klebestreifen. Nehmt die Akten vom Schreibtisch und geht damit zu Cook. Er freut sich, euch die Arbeit abnehmen zu dürfen. Sprecht beim Verlassen des Büros mit Skinner. Holt euch aus dem Konferenzraum das interessante Zeug, was in dem Kasten liegt. Benutzt euer PDA und klickt auf Everett und die Comity Inn. Zeigt der Hotelmutter euren Aus-



weis. Fragt sie aus und geht zu den Räumen. Schaut euch um. Mulders Zimmer: Sonnenblumensamen, magische Kugel, Akte (lesen), Buch neben dem Bett (lesen), Restaurantbroschüre und Getränk. In Scullys Zimmer: Skinner ansprechen, Bibel, Fernseher und Laptop. Ihr könnt ein paar Passwörter probieren, doch dürfte keines zum Erfolg führen. Wenn ihr gut gesucht habt, findet ihr ein Telefon-Icon oben links. Zieht das auf Skinner und geht dann zur Schalterfrau. Bewertet auch sie mit dem Telefon. Geht zum Auto und fahrt nach Seattle zum Büro. Geht in euer Büro. Setzt euch, nachdem ihr den Laptop los seid, an den Schreibtisch. Schaut im PDA nach den Notizen. Merkt euch Telefonnummer und Autokennzeichen. Loggt euch in den Computer ein. Überprüft die Nummern: Eine Adresse! Ruft die Nummern mit eurem Handy an. Ruft das Kriminallabor an (per Menü am Handy). Überprüft euren Kaffeebecher. Spielt wieder mit dem Tesastreifen. Geht in den Konferenzraum und spricht mit Skinner. Benutzt das PDA, um zum Lagerhaus am Dock zu gelangen.

EIN VERDACHT

Lauft umher und schaut euch um. Findet die Telefonnummer des Lagerhauses. Geht zu Skinner zurück. Benutzt euren Dietrich, um das Schloss zu öffnen. Findet die Blutflecken auf dem Boden, die Einschüsse direkt darüber, weiter rechts weitere Zielscheiben und einige Krater bei der Tür. Benutzt euer Spurensicherungskit, um das Zeug einzusammeln. Leider könnt ihr die Kiste nicht öffnen. Schaut in die Fässer. Wie langweilig! Geht durch das Büro, wo Skinner ist, und dort die Treppe hoch. Benutzt in der Dunkelheit eure Taschenlampe und



findet das Brecheisen. Öffnet mit dem Brecheisen die Kiste und benutzt erneut das Spurensicherungszeug. Geht durch die Hintertür aus dem Lagerhaus. Zeigt dem Typen am Boot euren Ausweis und befragt ihn. Sprecht dann mit Skinner über alles und verlasst das Haus. Redet erneut mit Skinner. Achtung! Ein schwarzes Auto. Geht in Richtung des Autos und bewaffnet euch mit der Kamera. Knipst das Nummernschild und fahrt zum Kriminallabor. Sprecht mit dem Typen. Gebt ihm das Zeug, was ihr eingesammelt habt. Im Büro ladet ihr euch am Computer die Fotos ein und überprüft die Fahrzeug- sowie die Telefonnummer. Überprüft den Typen namens Wong. Im PDA schickt ihr die letzten Notizen zu Skinner und Shanks. Sprecht mit Skinner, der nun anruft. Wieder im Büro, kommt Cook rein. Sprecht mit ihm. Vielleicht solltet ihr ihm nicht zu viel verraten oder gar Hilfe annehmen. Verlasst euer Büro und geht per PDA zum Lagerhaus. Jetzt sollte Nacht sein. Brecht über die Hintertür ein (Dietrich). Bewaffnet euch mit dem Nachtsichtgerät und schaut euch die Szene an. Schaut in die Luke auf dem Boden. PDA-Notizen an Skinner und Shanks und nach Hause ins Appartement. Habt ihr euch umgesehen, haut euch aufs Ohr.



AUCH CRAIG MIT PARTNERIN?

Geht am nächsten Morgen zum Lagerhaus. Krimiszene. Zeigt euren Ausweis. Sprecht mit der Wache, dem Beamten und dem männlichen Detektiv, dann mit dem weiblichen Detektiv. Kooperiert mit ihr oder der Fall ist abrupt beendet. Sie nimmt euch auf ein Boot mit, sprecht dort mit ihr. Schaut euch das Zeug an. Findet die gelbe Regenjacke und die Pillen. Sprecht mit der Detektivin darüber. Redet auch mit dem Hafengebiet über alles. Fahrt zur Tarakan.



Schaut euch den Schiffskörper aus der Nähe an. Geht an Bord. Ein paar Stufen hinunter sind Kisten mit einem Symbol darauf. Findet die mit dem runden Ding darin. Hoch aufs Deck und die russischen Bücher eingesammelt. Geht hinaus aufs Mitteldeck und schaut den verbrannten Schiffskörper an. Oberste Etage: Findet die Fingerabdrücke. Sprecht mit Astadourian. Überlasst ihr die Logbücher. Ruft John Amis (im **Kriminallabor**) an und fahrt zu ihm. Gebt John die Kugel. Sprecht mit ihm und fahrt ins **Büro**. Sucht Cook (armer Kerl). Schaut in den Schrank. Tschüss Laptop! Antwortet dem Telefon und sprecht mit Cook. Befragt den Compu-



ter zu Media-Tarakan. Schickt PDA-Notizen an Skinner und Shanks. Wieder zurück zur Tarakan. Sprecht mit Asta. Schaut euch gemeinsam die verbrannte Sektion des Schiffskörpers an. Ein Typ will mit euch sprechen. Geht zum Beamtenbüro und stellt alle Fragen. Nehmt die Kugel und sprecht mit Asta. Fahrt zum **Kriminallabor**. Gebt John die neue Kugel. Fahrt ins **Appartement**. Setzt euch an den Computer und lest eure Mails. Überprüft die Fingerabdrücke, die euch Ami geschickt hat. Schaut nach, wer das ist. Ausloggen. Ein Klopfen an der Tür. Lasst Cook rein. Seid lieb. Erzählt ihm, was er hören will. Fragt ihn nach den Fingerabdrücken.

LEBENS-GEFÄHRLICH

Fahrt zum **Lagerhaus** (Nacht). Klettert auf der Fahrerseite in den Truck und durch die andere Tür wieder raus. Schaut auf die Seite des Trucks: Gordon's Hauling. Wieder rein in den Truck. Schaut auf den Sonnenschirm und dann ins Handschuhfach. Findet die Papiere mit RR#1121 und 82434. Schnell durch die Beifahrerseite wieder raus und zurück ins **Appartement**. Überprüft am Computer die Nummern vom Hafenmeister. Geht zu Bett. Wacht auf und lasst Asta rein. Sprecht mit ihr. Schaut euch das Video an. Erhaltet zwei verschiedene Faxe und gebt ihr diese. Nehmt eine Dusche. Im **Beamtenbüro** stellt ihr alle Fragen. Geht zu Charno und **Gordon's Hauling**. Sprecht mit



Asta. Geht in das Gebäude. Findet zuallererst die Schaufel und dann das Papier auf dem Boden. Benutzt schnell die Schaufel, um das Abzugsgitter nahe dem Boden herauszuschlagen und zu fliehen. Sprecht mit Asta. PDA-Nachrichten an Skinner und Shanks. Geht in euer **Appartement** und macht es euch bis zum nächsten Morgen gemütlich. Fahrt zum **Büro**. Trefft Cook im Konferenzraum. Sprecht mit ihm und fahrt mit ihm zu **Smols Lagerhaus**. Terminiert die drei Typen in der ersten Etage und zwei weitere die Treppe rauf. Geht auf die oberste Etage und findet die Wendeltreppe nach oben. Geht dort rechts runter und sprecht mit Smol. Geht in die erste Etage und findet die Kanone sowie das Logbuch. Schaut auf die Kisten mit dem Symbol. Geht zurück und erzählt beiden etwas über die Kanone und das Logbuch. Fahrt zum **Kriminallabor**. Armer John. Testet die Kanone und fahrt zurück zu **Smols Lagerhaus**. Sprecht mit Smol erneut über die Kanone. Cook wird ihn mitnehmen. John ruft an. Fahrt zum **Appartement**. Asta trifft ein. Sprecht mit ihr. Hört euch die Telefonnachricht an. Lest die E-mails und überprüft die Fingerabdrücke. Geht ins Bett. Fahrt nach dem Aufstehen zum **Sand Point**. Legt euch nicht mit dem X an. Er wird euch aber killen, wenn ihr ihm gar keine Aufmerksamkeit schenkt. Wenn er weg ist, sprecht mit Asta. Fahrt zum **Krankenhaus in Goldbar**.

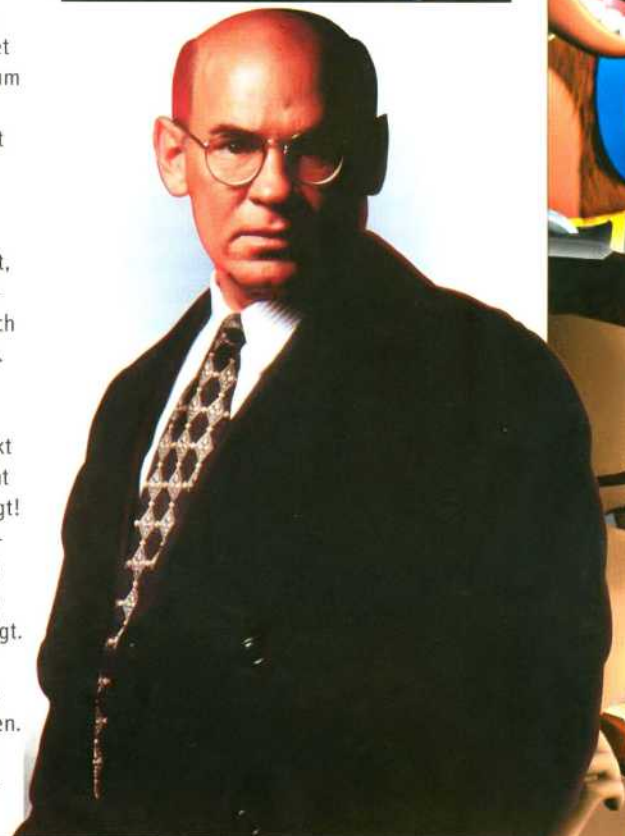
SCULLY UND MULDER

Seid lieb zu der schleimigen Frau oder werdet herausgeworfen. Zeigt euren Ausweis. Sagt ihr Scullys Name, und dass Skinner ihr Boss ist. Dann könnt ihr alle anderen Fragen stellen. Geht ins Zimmer: Scully! Unglücklicherweise ist sie nicht erfreut, euch zu sehen. Seid ehrlich und zeigt ihr vor allen Dingen das Teil von X. Fragt sie dann aus. Fahrt nun zum **RR1121-Zug-Yard**. Klettert auf den Telefonmasten und benutzt das Fernglas. Sprecht mit Asta, sucht und erkundet das Auto. Findet den heimatlosen Typen. Spielt sein Spiel. Überprüft die Mail per PDA. Lest von der Bombe und sendet Nachrichten an Skinner und Shanks. Fahrt zum **Büro**. Schaut euch das Band an. Checkt das Bild des Doktors per Computer. Verbindet mit Videokonferenz. Fahrt dann nach **Alaska**. In Col Rauchs Haus geht ihr die Treppe hoch. Schaut euch den Körper an und sprecht mit ihm. Nichts. Schnappt euch das kleine Skelett, das von der Brüstung hängt. Geht hoch. Mulder ist etwas freundlicher zu euch. Hat er euch verlassen, verhandelt ihr mit den NSA-Typen. Ihr könntet sie erschießen. Ihr könntet auch wegrennen. Versteckt euch im Wald. Rennt rechts, dann zweimal geradeaus und versteckt euch im Baum. Schwierig, aber machbar. Geht ihr mit den Typen, habt ihr euer Spiel vergeigt! Trefft Scully in der **Basis**. Beginnt mit der Suche nach Mulder. Schießt auf alles, was nicht auf den Namen Scully oder Mulder hört. Das Passwort für den Computer wird nicht benötigt. Überprüft die Karte. Schaut euch die Regale nur aus der Entfernung an. Findet den Raum mit der Rinderzucht. Cook wird euch angreifen. Hört euch an, was er zu sagen hat, und haut ihn um. Wenn ihr ihn erschießt, während ihr allein seid, könnt ihr nicht mehr gewinnen.



Findet Mulder. Versucht nicht, ihn anzusprechen. Sagt Scully, dass sie rennen soll. Dreht euch nach rechts, wenn ihr könnt, und erschießt den Typen. Geht zurück in den Raum, wo ihr Cook umgenietet habt. Nebenan ist ein Raum mit einem freistehenden Glasbehältnis. Geht ganz nach hinten und findet Scully. Geht in den zentralen Raum mit dem elektronischen Knistern und drückt den Knopf. Geht zurück in den Raum mit Scully und drückt einen anderen Knopf, der den Glasbehälter unter Strom setzt. Öffnet die Tür an jedem Ende des Glasteils. Geht durch die Tür gleich neben dem Glasraum in das kleine Zimmer und findet erneut Scully. Geht den Weg weiter und erschießt die Wache. Nehmt die Schlüssel des Toten. Wenn Mulder kommt, dann rennt ihr zum Raum mit dem Glasbehältnis. Leitet ihn dort hindurch und schließt die Tür, wenn er darin ist. Mulder hat nun eine sehr schlechte Zeit. Arme Scully! Cook schlägt euch und lässt euch den Schlüssel drehen. Ihr könnt ihn nicht erwischen. Werft das Teil von X zu Scully und

... ihr habt gewonnen!



Star Wars: Episode 1

Die dunkle Bedrohung

PlayStation Komplettlösung Nachdem sich unsere Helden in der letzten Ausgabe bis Mos Espa durchgearbeitet haben, folgt in dieser der zweite und letzte Teil bis zum Sieg über den schwierigen Gegner Darth Maul.



Nun steuert ihr Qui-Gon. Er muss Jar Jar und Padme beschützen. Die Sandleute beseitigt er mit seinem Laserschwert. Folgt der Spur bis Mos Espa. Der Eingang zur Stadt befindet sich im Westen der Stadt. Hier gibt es einiges zu erledigen. Eine spezielle Reihenfolge ist dabei nicht nötig. Ein paar Sachen sollte man dennoch zuerst machen: Zunächst das Laserschwert einstecken, manche Anwohner könnten das sonst persönlich nehmen. Trefft Padme im Ostteil der Stadt. Unterwegs könnt ihr Qui-Gon ein paar Dungwürmer kaufen lassen (nicht zur Lösung nötig, aber sehr amüsant). Passt auf die zwei Ishi Tib im roten Dress auf, die euch schlagen wollen. Bekämpfen hilft nichts, lauft daher schnell an ihnen vorbei. Fragt Padme nach Jar Jar und dann, was sie in Erfahrung gebracht hat. Lasst sie von Anakin erzählen. Bedankt euch und geht die Straße weiter. Trefft Shmi (Anakins Mutter) unter einem Torbogen in der Nähe von Yak-Gesicht. Fragt sie nach Anakin, bis sie euch anbietet, euch zu ihm zu bringen. Willigt ein, ihn aus der Sklaverei zu befreien. Folgt ihr



und sprecht mit dem Jungen. Fragt nach Watto, und ob Anakin ihn vorstellen kann. Auf seine Frage, warum ein Jedi Hilfe benötige, sagt ihr, dass die Macht in ihm sehr stark sei. Bittet ihn erneut, und Anakin führt euch über einen Schrottplatz. Hier verschwindet Anakin durch ein paar Löcher, durch die Qui-Gon nicht durchpasst. Er muss sich einen sprunghafteren Weg suchen. Dann bricht eine Planke zusammen und ihr bekommt es mit ein paar Jawas zu tun. Nehmt das Medipack und den Treibstoffwandler. Folgt wieder Anakin. In Wattos Laden angekommen, könnt ihr ein paar Sachen eintauschen. Bietet ihr die Fusionsspule von Naboo für den T-14 Antriebsgenerator an, erhaltet ihr einen Treibstoffwandler. Redet draußen mit Anakin. Er braucht dringend ein paar Ersatzteile für seinen Podracer. Er braucht einen Massekuppler und ein Servosteuerungsgerät. Wettet mit Watto um Anakins Sieg und ihr könnt den begehrten T-14 bekommen. Findet nun Tomos Mutter im Zentrum. Sie erzählt, dass Captain Neg ihren Sohn gefangen hält. Die Vordertür nützt nichts. Geht die Treppe in der Nähe des Stadteingangs hoch. Hangelt euch über

die Straße. Im Twi'lek-Haus geht ihr trotz der Warnung die Treppe hoch. Sammelt das Blastergewehr ein und flüchtet auf den Vorsprung, wenn die Schussanlage herauskommt (Deaktivierung per Laserschwert). Über den Vorsprung zum nächsten Haus. Hangelt über das Seil. Dabei werdet ihr heruntergeschossen. Killt den Attentäter und hangelt euch erneut das Seil entlang. Nun zu Captain Negs Haus. Betretet ihr den violett-



ten Raum nur unbewaffnet, erhaltet ihr ein Medipack. Lauft durch das Haus und beseitigt jeden, der euch angreift. Habt ihr den Käfig mit Tomo gefunden, müsst ihr erst die Bestie besiegen. Schießt nach Möglichkeit nur aus der Distanz auf sie. Ihr findet dort auch ein Medipack. Die Schaltfläche öffnet den Käfig. Sagt Tomo, dass es Zeit ist zu gehen, und zerstört dann mit dem Schwert den Generator. Habt ihr den Knaben seiner Mutter übergeben, erhaltet ihr einen Repulsor-Booster. Sucht den „wichtigen Händler“ in der Nähe und tauscht einen Massekuppler gegen zwei eurer Treibstoffwandler ein. Geht nun in die Sklavenquartiere zu Yak-Gesicht. Helft ihm, die Räuber aus seinem Haus zu vertreiben. Sprecht mit dem männlichen Banditen und suggeriert ihm, dass ihr euch in Ruhe umsehen dürft. Springt dann zu den Rodianern herunter, ohne dass sich das Paar im Haus einmischet. Vernichtet die zwei blaugewandeten Typen und lasst den Händler in Ruhe. Folgt Drow zu seinem Laden und erschwatzt von ihm einen Triebwerkskuppler. Geht nun in die Bar. Sprecht mit Teemto über Anakin und seinen Podracer. Wenn Teemto seine Hilfe anbietet, fragt ihn nach einem Tauschgeschäft. Für den Triebwerkskuppler und den Repulsor-Booster gibt es die Servosteuerung. Kehrt zu Anakin zurück, der euch zu Jar Jar schickt. Den findet ihr im Badehaus. Ihr erzählt ihm, dass er sich bei Watto einfinden soll. Bei Watto redet ihr mit Anakin und der Level ist vollbracht. Es gibt auch andere Tauschvarianten und andere Personen, von denen ihr etwas erhaltet. Holt euch bei dem Jäger Mat Rags den Drachenzahn. Tauscht ihn beim Händler am Stadteingang gegen ein Blastergewehr. In der Nähe von Wattos Laden findet ihr in einem Haus Blitzgranaten. Ihr könnt auch bei Mawhonic in dessen Podracer-Laden tauschen. Auch bei Barbo könnt ihr die Servosteuerung erhalten. Möglicherweise müsst ihr vorher noch ein paar Banditen besiegen.



Fehlt euch zu Beginn des Levels ein Blastergewehr, müsst ihr euch zunächst eines besorgen: Beseitigt die Ganoven außerhalb der Arena. Folgt dem Geheimdurchgang zum Tusken und weiter bis zu den Sandleuten in der Sandraupe. Holt die R2-Einheit, die die Kuppel außerhalb der Sandraupe öffnet. Nehmt die Blitzgranaten und das Blastergewehr (noch in der Raupe). Geht nun zum Chokie-Händler und fragt nach der Herstellung von getrocknetem Chokie. Fragt nach alternativen Angeboten und nach einem Thermaldetonator (sagt, ihr wollt einem Freund auf seiner Farm helfen). Der Händler schickt euch zu einem anderen innerhalb der Tore (sagt, Grendle schickt euch). Beschwatzt den anderen, bis er Credits akzeptiert. Sprecht mit der Twi'lek Ann Gella und suggeriert ihr, dass sie euch sofort zu Jabba bringt. Folgt dem offensichtlichen Weg bis zum roten Gang. Ihr landet auf einem Haufen Gold. Beschimpft Jabba und kämpft gegen dessen Champion. Verlasst dann die Arena (Schwert einstecken) und fragt Teemto nach Watto (Suggestion). Auch bei Teemtos besoffenem Kumpel habt ihr kein Glück. Spendiert ein wenig Jurisaft. Folgt dem Betrunkenen zu Watto. Bei der Verhandlung mit ihm nehmt die ihr Antworten 2, 2, 2, 1 und 1. Geht nun den ganzen Weg zurück zum Tribüneneingang (7-G Lounge). Durch die Zuschauer zur Rennbahnbrücke und dann rund um die Rennbahn herum zum Hügel. Geht hinunter zu Anakin und dessen Podracer. Verfolgt den Dieb durch den Hinterhalt der Sandleute. Stellt den Dieb in einem Kuppelgebäude. Findet den losen Stein und betretet den Geheimgang. Stellt euch dem



Gegner und vernichtet zunächst die Schussanlagen. Bleibt gerade so außerhalb seiner Reichweite, sonst aktiviert er seine Schutzschild, der seine Lebensenergie wieder voll auflädt. Nun geht ihr zurück zu Anakin und gebt den Zündkondensator zurück.



Kapitel 9 Begegnung in der Wüste

Ihr begleitet Anakin zum Schiff. Unterwegs müsst ihr die Suchdrohnen von Darth Maul beseitigen. Sind alle weg, stellt ihr euch Darth Maul. Ist dessen Lebensenergie halb leer, verschwindet er. Findet nun den versteckten Durchgang zum Schiff. Ihr müsst Darth Maul erneut beschäftigen. Bleibt immer zwischen ihm und dem Schiff und beschäftigt ihn, bis Padme und der T-14 sicher auf dem Schiff sind.



Kapitel 10 Coruscant

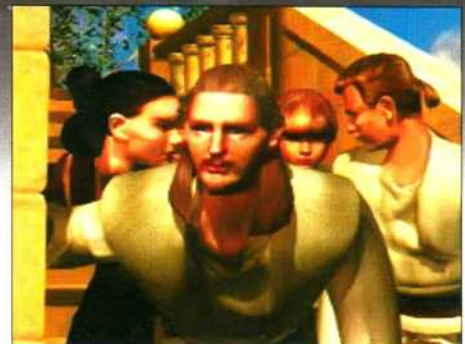
Nun spielt ihr Captain Panaka, der die Königin beschützen soll. Eskortiert die Königin zum Schwebertaxi rechts. Bewegt euch langsam nach vorne, bis die Gleiterkanone das Taxi gesprengt hat. Zieht euch zurück und lauft zur Schwebepattform auf der anderen Seite. Eliminiert die Ganoven auf der Plattform. Holt euch noch den Repetierblaster und erzählt dem Droiden, dass ihr zum Informationszentrum wollt. Fragt dort den Empfangsdroiden, wie man zum Senat gelangt. Bittet ihn, die Stadtbesichtigung durchzuführen. Steckt hinter der Tür die Waffe ein, damit ihr ein paar ehrliche Antworten vom feigen Droiden erhaltet (Antworten 1, 1, 1). Ihr erfahrt, dass ihr Tickets kaufen müsst. Geht nach draußen, wo euch ein Geschütz angreift. Findet den Bürger, der ein paar der Tickets abstoßen will. Die 100 Credits erhält er von einem anderen Bürger in der Nähe. Zeigt dem Droiden bei der schwarzen Tür die Tickets und geht ins Lagerhaus. Zerzt die bewegliche Kiste zur Wand gegenüber und klettert durch die Geländelücke. Im Kontrollraum schaltet der rote Schalter das Kraftfeld um eine Kiste herum aus und lässt einen Aufzug nach oben fahren. Drückt nochmal, damit



er wieder absinkt. Inzwischen wurde die Königin entführt. Schiebt eine Kiste auf den Aufzug und hebt ihn an. Schiebt die andere an den Aufzug und erklimmt diesen. Schiebt die Kiste auf den Aufzug an den Rand der schwebenden Plattform nahe des Kontrollzentrums. Holt mit dem Schalter eventuell die Plattform erneut heran. Auf der Plattform bewaffnet ihr euch und besiegt die Angreifer auf der anderen Seite. Besiegt die Gleiterkanone aus einer geschützten Position heraus. Springt am Tor auf den schmalen Sims und geht zum zweiten Fenster. Folgt dem Gang bis zum Knopf. Wieder auf einem Sims, kommt ihr durch einen weiteren Gang zu einem Lagerhaus. Danach gelangt ihr in einen Einkaufsbereich. Geht zu den Transportröhren. Fahrt mit der linken zur Untergrundebebene von Coruscant. Hier werdet ihr von ein paar Angreifern geärgert. Nun öffnet sich ein Aufzug, der euch in die unterste Ebene bringt. Aus dem Aufzug nach rechts. Bei der großen verschlossenen Tür links und dann quetscht ihr den Bürger dort aus. Geht nun durch die große Tür und den Gang hinunter. Der Aufzug bringt euch ein Stück nach oben. Ein weiterer Schalter holt einen neuen Aufzug und legt zwei Gänge frei. Geht geradeaus und betätigt die Knöpfe. Geht dann den linken Weg zum Schalter. An einer weiteren Kreuzung geht es zunächst geradeaus. Findet im Lagerraum die Schlüsselkarte. Dann nehmt ihr an der Kreuzung den linken Weg. Der weiße Schlüssel öffnet die Gefängniszelle. Besiegt den Wächter und die Königin ist frei. Nehmt den roten Schlüssel mit. Wieder an der Kreuzung, geht ihr den letzten (rechten) Weg. Besteigt den Aufzug und stellt euch neben den Sicherheitskasten. Unten angekommen, geht ihr zweimal rechts. Im folgenden Raum gibt es vier Schalter (einer in jeder Ecke). Schaltet in dieser Reihenfolge: vorne rechts, vorne links, hinten links, hinten rechts, dann wieder vorne rechts und erneut hinten rechts. Findet den Aufzug, der euch zu einer Sicherheitstür bringt. Kennwort: „Coruscant hat wundervolle Sonnenuntergänge.“ Besiegt den Endgegner, indem ihr ihn an eine Energiesäule lockt. Beschießt die Säule, die den Wächter betäubt, und versetzt ihm ein paar gezielte Hiebe. Mit dem Aufzug geht es wieder hoch zu den Senatsebenen.

Kapitel 11 Angriff auf Theed

Jetzt geht es ein bisschen durcheinander. Obi-Wan führt den Angriffstrupp zur Hangartür. Hier stellen sich die beiden Jedis dem angriffslustigen Darth Maul. Die Königin und Captain Panaka gehen weiter. Es wird viel geschossen. Ihr müsst geschickt das Feuer auf Panaka und die Königin verteilen, sonst wird die Sache



unangenehm. Folgt dem breiten Weg. Durch das reinste Gemetzel kommt ihr zu einer Brücke. Während Panaka weiter für Ordnung sorgt, sucht Amidala die Gegend ab (Medipack und Protonenraketenwerfer). Lasst Panaka über die Brücke vorangehen. Benutzt die Repetierkanone gegen die Droiden. Verlasst die Kanone erst, wenn auch der letzte Droide kaputt ist. Zusammen mit Panaka geht ihr zum Tor auf der linken Seite. Nun ist Obi-Wan wieder an der Reihe. Lasst erst einmal Qui-Gon kämpfen. Habt ihr euch mit Medipacks aufgefüllt, könnt ihr eingreifen. Ein paar geschickte



Angriffe sind nötig, um Darth Maul zu treffen. Ist seine Energie bei der Hälfte, verschwindet er und Qui-Gon durch eine Tür, durch die Obi-Wan folgen muss. Zurück zu Amidala: Lasst Panaka durch das Tor vorangehen. Werdet ihr von einer Repetierkanone beschossen, pfeift ihr ihn zurück. Die Treppe hoch, durch den Raum auf der anderen Seite wieder herunter. Trefft die R2-Einheit und den verwundeten Soldaten. Aus den Informationen des Soldaten entnehmt ihr, dass die Sicherheitstür am Torbogen verschlossen ist und dass Amidala zum Maschinenraum gehen muss. Der kleine Droide öffnet dort die Tür (ist der Droide nicht da, benötigt ihr einen roten Schlüssel, den es beim Soldaten gibt, der direkt vor dem Torbogen liegt). Zerstört den Generator im Maschinenraum. Lasst dann Panaka folgen. Am geöffneten Sicherheitstor läuft Panaka wieder voraus. Zerstört den Generator (Panaka ansprechen). Folgt Panaka bis zu den Sturmtruppen. Nun sind wieder die Jedis dran. Folgt Darth Maul auf den Steg. Obi-Wan fällt durch den Steg und muss nun einen Weg finden, sich Qui-Gon anzuschließen. Durch die Tür unten kommt ihr zum Levelende.

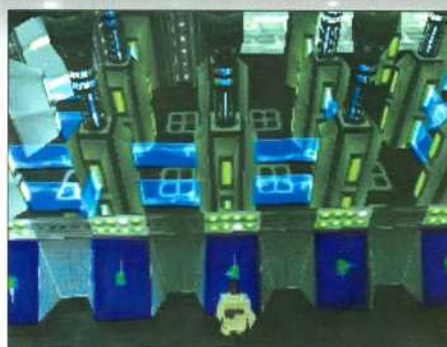


Kapitel 12
Das letzte Gefecht

Amidala beginnt den Reigen. Säubert die Halle. Sämtliche benötigten Schlüsselkarten erhält Amidala von den Wachen. Hinter der einen Tür erwartet sie schon die erste Wache. Geht durch die rechte Tür (Droiden). Im gegenüberliegenden Raum gibt es eine Schalttafel, die ihr mit einem davorgeschobenen Schrank erreicht. Durch den Geheimgang kommt ihr zu einer Wache, die euch die weiße Schlüsselkarte gibt. Zurück bei Panaka, müsst ihr den Schalter betätigen und das weiße Schaltpult neben der Tür benutzen. Szenenwechsel. Obi-Wan geht durch eine große Tür und begegnet einem unwichtigen Droiden. Folgt dem Steg über die



Ringe bis zum Aufzug. Springt nun zum nächsten Ring. Die Rampe zur Tür hinunter und die zwei Droiden dahinter besiegen. Durch die nächste Tür (Droide). Hier muss Obi-Wan die ganzen Schalter aktivieren. Springt von der einen auf die andere Plattform, wenn sie nahe genug sind. Durch die Tür und immer weiter bis zum Szenenwechsel. Amidala lässt zunächst Panaka die Droiden erledigen, bevor sie selbst weitergeht. Durch die gegenüberliegende Tür (Schalter drücken) die Treppe hoch und in den Kontrollraum (zwei Droiden). Nehmt den Protonenraketenwerfer aus dem Schrank und springt auf den Sims. Von dort aus durchs Fenster in dem Raum (Medipack und Thermal detonator). Wieder bei Panaka, zerlegt ihr die Kanone mit dem Raketenwerfer. Zerlegt auch die nächste Stellung (eventuell greift auch Panaka ein). Geht dann in Deckung und lasst Panaka die zwei Jagddroiden zerstören. Erkundet die Räume entlang des Ganges. Überlasst Panaka die Jagddroiden und geht außer Reichweite. Durch die letzte Tür gelangt ihr in eine scharf beschossene Gegend. Versteckt euch hinter einer Säule und lasst den Kämpfer agieren. Hier findet ihr das blaue Schaltpult. Am Ende des Ganges geht ihr in die linke Tür. Hier gibt es die blaue Schlüsselkarte und die Jagddroiden – ein Job für Panaka. Geht zum blauen Schaltpult und danach zur Tür mit dem blauen Knopf. Nun kommt ihr in eine Halle. Panaka



erledigt das Nötige und ihr findet die rote Schlüsselkarte. Hier sind eine Tür mit blauer Schalttafel und das rote Schaltpult. Schiebt den Schrank aus dem Raum und schickt Panaka auf die unterste Ebene. Ist Panaka fertig, schiebt ihr den Schrank dort unter die Lücke im Geländer darüber. Schiebt den anderen von oben darauf. Springt dann von oben auf die Schränke und sackt die rote Schlüsselkarte ein. Betätigt das rote Schaltpult und geht durch die rot gesicherte Tür (zwei Droiden). An der roten Sicherheitstür geschieht ein Szenenwechsel. Obi-Wan ist wieder im Ringraum. Fahrt mit dem Aufzug hinab und springt bis zum Ring unterhalb (schwierig). Über den Steg zum Droiden und ein weiterer schwieriger Sprung auf einen anderen Ring. Den Aufzug nach oben nehmen (Droide). Durch die Tür kommt ihr in einen komplexen Raum. Springt vom Aufzug auf den Vorsprung und drückt den versteckten Knopf. Ein Gitter am Aufzug schiebt sich beiseite. Zerrt die Kiste heraus und schiebt sie auf den Lift. Unten angekommen, schiebt ihr die Kiste in den anderen Raum und dort vor das Loch etwas weiter oben. Von der Kiste erreicht ihr das Loch und könnt durchklettern. Mit den Schalttafeln hier müsst ihr euch einen Weg durch die Lichtsäulen schaffen. Im Raum dahinter die Rampe hoch und durch die Tür. Wechsel zu Amidala. In der Eingangshalle vom Thronsaal geht es hoch her. Das Sinnvollste ist es, Amidala links und Panaka rechts die Wand entlanglaufen zu lassen. Die große Treppe hinauf. Vor der Treppe zum Thronsaal links weg und zum Empfangsraum auf der linken Seite. Die Tür ist zu, also durchs Fenster hinaus. Hier kommt ein Droide. Durch das Fenster in den anderen Empfangsraum (weitere Droiden). Im Thronsaal müssen noch mehr Droiden zerlegt werden, bis auch der Vizekönig tot ist. Sein Tod ist die letzte Aktion Amidalas. Nun ist wieder Obi-Wan an der Reihe. Es gibt wieder Ringe. Springt auf die Aufzugsplattform rechts. Mit dem Aufzug eine Etage hinab und den Steg entlang. Dann wieder eine Ebene hinauffahren und über einen weiteren Steg. Mit einem gekonnten Sprung auf den Steg in der Mitte des Raumes. Geht nun weiter, bis ihr in den Raum mit den roten Kraftfeldern gelangt.



Hinter den Kraftfeldern seht ihr, wie Qui-Gon getötet wird. Der nachfolgende Kampf mit Darth Maul hat es wirklich in sich. Ihr müsst ihn mit Sprungattacken angreifen und ihn auf seine Plattform folgen. Nach ein paar Verfolgungsjagden landet Darth Maul auf dem mittleren Steg, wo das finale Gefecht ausgetragen wird. Ist er besiegt, geht ihr zu Qui-Gon hinüber, den ihr nun endlich angemessen betrauern könnt.



Kleinanzeigen

Verschiedenes

Verkaufe SNES: R-Type, Axelag, EDF, Spiel und Lightgun, und alles US. NES: Castlevania, Gauntlet 2, Gadius, Mega Man, Metal Gear, Zelda 2 ... Master System: Alex K in Shinobi, Zaxxon 3 D, Out Run 3 D, Ultima 4, Wonderboy 3, Shi, R-Type, Sagai, Rampart Prince ... ab DM 20! Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Wir verkaufen für alle Systeme Spiele. Neu oder gebraucht. WWW.Spieleinsel.de

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive/CD/32 X, Saturn, DC, Master System, SNES, NES, PSX, 3 DO, Jaguar, PC-Engine, Amiga 32 CD, viele US und JAP. Sachen. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe Multinorm-PSX mit 27 Original Spielen (z.B. Air Race, Bapohmets Fluch 1, Asteroids, Crash Bandicoot 1 und 3, Driver, V-Rally 1 und 2, Tomb Raider 2 und 3, Tekken 2 und 3, Kurushi u.v.m. (alles PAL) und 2 Pads, Pistole und Maus für Festpreis DM 600 und 23 Spiele mehr für DM 150 Aufpreis. Tel.:02866/892 ab 18.00 Uhr

Achtung: N 64 (US) und Passport, MC, Rumble Pak, RGB-Umbau RGB/Hifi Kabel und 2 Pads und Verlängerung und 5 Top Games, 007, Spiel 4, Turok 2, K 3, Rogue Squad und 3 PSX Games Spiel 2, und 3D-Shooter 1 und 2 (US) für DM 399 inkl. Versand. GBC und Lupe und 1 Spiel für DM 90 oder alles zusammen für DM 480. Tel.:03433/900392 Andy ab 15.00 Uhr ruft an!

Verkaufe und Kaufe Spiele und Hardware für Turbo-Duo/PC-Engine. Tel.:02374/850355 ab 17.00 Uhr

Verkaufe Neo Geo CD NTSC mit 3 Spielen (Samurai Shodown 3, Fatal Fury 3, KoF 94) für DM 200. Außerdem SNES 50/60 Hz mit 9 Spielen (Prügelspiele, Lightgunshooter und Lightgun, Final Fight, Super Streetfighter 2 usw.) für DM 250. Außerdem US-N 64 Games ab DM 30 (z.B. Bio Freaks, EG 2, Star Wars Racer). Tel.:09708/1067 Oliver ab 16.30 Uhr

Kaufe, Verkaufte, Tausche Spiele, Konsole für alle möglichen Systeme. Auch für Oldie-Systeme. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Für Mega Drive: Thunderforce IV für DM 65, Death Duell (US) für DM 60, Turrican für DM 50, Phantasy Star 2 für DM 65, Herzog II für DM 65, Gunstar Heroes für DM 65, Shinobi für DM 50, Hellfire für DM 65 usw. Für Saturn: Terra Cresta 3 D für DM 60, In the Hunt für DM 60, Nights für DM 50, alle japanisch. Für S.Nintendo us-Spiele: Contra 3, Utopia, Toys, F. Fight II usw. je DM 50. Tel.:06201/187460 oder 1072/7174276

Verkaufe US-N 64, 3 Pads, 3 MC, 1 RP, 10 Spiele für DM 650 VB; JAP. DC, 2 Spiele für DM 500 VB; US DC (neu!) und Verpackt für DM 500 Festpreis. Ruft an Tel.:02772/957480 oder Mobil: 0171/1884890 Es lohnt sich! Steven

Verkaufe Software Perlen aus 8 und 16 Bit Ära SNES: Chrono Trigger, Illusion of Gaia (US), Snadowrun, Teranigma (DT), MD: Shining Force, Warsong, Shadowrun (US), Shining in the Darkness, D & D Warriors of the Eternal Sun (DT), Thunderforce IV (JAP). MS: Ultima IV Liebhaberpreise ab 17.00 Uhr Tel.:06322/981833 (Johann oder AB)

Game XX-Videospiele-Börse (Flohmarkt) Berlin Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1, U-Bhf; Prinzenstr. 14.00 bis 18.00 Uhr, mit Tombola. Termine 99/2000: 6. Börse: 05.12.99, 7. Börse 16.01.2000, 8. Börse 20.02.2000, 9. Börse 02.04.2000. Weitere Termine folgen! Game XX-Hotline (Infos & Tische): 030/6858756 Handy:0170/8339162. Tisch-Miete: DM 20, Eintritt DM 3.

Lara Croft als Nude-Raider Figur bei WWW.SPACeart-online.de. Über 500 weitere Science Fiction Modelle im 4-Farbkatalog bei Ingo Siemon, Kennwort=Mega Fun, Diepenbrockstr. 36, 48145 Münster. /7 DM Rückporto belegen)

Verkaufe: SN (US RPG) Ultima II für DM 70, Romance IV für DM 80, Shadow Run für DM 40, Lord of the Rings für DM 50, Sega (MD) Shining I und II für je DM 50, Phanstasy Star II und III für DM 60 und DM 30, Light C. für DM 15, MD (Action) Thunderforce IV für DM 30, Desertstrike für DM 25, Turrican für je DM 20, PS-RE III für DM 70. Habe auch Sega CD, 3 DO, MS, Atarispiele zu verkaufen. Intellivision und 12 Spiele für DM 100. Suche VBSP. Tel.:0306946321 ab 17.00 Uhr

Verkaufe RPG's: Chrono Trigger, Breath of Fire 1 und 2, Robotrek, Wizardry 6, Paladin's Quest, Brainlord, Might & Magic 2, Ultima-Runes of Virtue 2, Ultima - the False Prophet, Super Mario RPG, für Gameboy: Final Fantasy Legend 2 und 3, Quest für Camelot, für N 64: Rayman 2, Shadowgate 64. Tel.:07231/74196.

Suche im Raum Wiesbaden/Mainz Spieler für gelegentliche Zockersessions oder kleinere Turniere oder einfach die allerneuesten Games für N 64, PS und DC zu spielen. Wir spielen Tekken 3, IFG, Mario Kart, Virtua Fighter TB, Prügler und 3 D Shooter, Power Stone, RE 3. Ruf mich an: Tel.:0611/520782 Dominik

Suche günstig: Snow Bros., Thunderforce (alles!), Hellfire Metal Slug, Shock Troopers, Pulstar I und II, Viewpoint, Last Resort, Sengoku Ace II, Radiant Silvergun, Einhänder, Steeldom, Hyper Duel, Blast Wind, Gungage, Aironauts! Suche SNES incl. Super Mario Kart und Tennis! Kaufe Neo Geo CD, Atari VCS, MD und GG-Spiele, Game Boy Spiele, 3 DO! Verkaufte PC-Engine/Turbo Duo: Devil Crash, Soldier Blade, Tiger Heli, Gate of Thunder, Bank's Adventure, Bank's Revenge, Y's (Book I und II), Super Darius, Gadius, Do the muscle, Ninja Spirit und Dragon Spirit! Löse meine Video-Sammlung auf! Tel.:05205/10438 oder Tel.:0173/3636670

Mega Drive

Verkaufe: Sonic, Soulstar CD, Sparkster, Speedball 2, Streets of Rage 3, Sword of Vernillion, Thunderhawk CD, Thunderforce 4, Truxton, Virtua Racing, Warlock of Illusion, WWF CD, Xenon 2 - Megablast, Zero Wing ... ab DM 15! Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Verkaufe Ranger X für DM 80, Turrican für DM 50, Streetfighter 2, Zero Tolerance, Shi für je DM 45, Alien 3 für DM 40, Rocket Night Adventures für DM 35, Stargate, Sonic 2 für je DM 30, Sonic 1 für DM 20. Tel.:04202/70679 (Christian ab 17.00 Uhr)

Verkaufe: Aladdin, Bomberman, Castle of Illusion, Chaos Engine, Dr. R., Dune 2, Dune CD, Fantasia, Fifa 97, Flashback, Gauntlet 4, Ghouls n' Ghosts, Ggnough, NHL 93, 94, 96, Landstalker, Mega Co Mania, NBA Jam T.E., Pitfall, Populous, Psycho Pinball, Rocket Knight ... ab DM 15. Tel.:0177/5266738

Verkaufe Mega Drive und 3 Controller und Zubehör für DM 80, Shining Force 2 für DM 200, Gunsr Heros für DM 160, Castlevania für DM 90, Quarkshoot für DM 80, World of Illusion für DM 65, Street of Rage 2 für DM 70, Street of Rage 1, Samurai Showdown für je DM 60, Wonder Boy für DM 55. Tel.:04202/70679 (Christian ab 17.00 Uhr)

Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des Weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

Mega Drive: Gleylancer DM 210, Advanced MC DM 200 (und deutsche Anleitung), Divine Sealing (vertical Shooter) DM 650, Aeroblast DM 150, Master of Weapon DM 250, Bioship Paladin DM 250, Battle Mania DM 350, Slapfight DM 350, Langrissr 2 DM 200, Thunderforce 4 DM 150, Elemental Master DM 150, Space Invader 90 DM 180, Heavy Unit DM 150, Crying DM 240, CD: Vay DM 85, Lunar Silverstar DM 85, Alshark DM 85, Megadrive 2 und CD im Originalkarton DM 175, Saturn: diverse Erotikgames ab DM 120, Dragon Force 2 DM 170, Panzer Dragoon RPG DM 125, Washenröder DM 125, Shining Force 3/3 DM 200, Langrissr 4 DM 110, Mglcal Shool Lunar DM 155, Thunderforce 5 SE DM 255, alles japanisch und neuwertig. Auch Neo Geo und PC Engine, V-Boy und Tausch möglich. Tel.:04506/694 Lars

Verkaufe MD I und 1 Pad und 10 Spiele für DM 150, MD II und 2 Pads für DM 50, Saturn und Pad und 12 Spiele für DM 250, N 64 und 2 Pads und Speicher Rumble Pak und Body Haevest für DM 200, Saturn 60 X-MD-MCD 40 Spiele DM 15 bis DM 50, Playstation V3 Racing, Wheel-Lenkrad NP DM 150 VK DM 80, Krazy Ivan 24 Formel I DM 40, Rage Racer DM 40. Tel.:07631/13875 Frank

Verkaufe Pal: Thunderforce IV, Phantasia Star II usw. für je DM 65. JAP. Fire Mustang für DM 75, E-Swat für DM 55, Bad Omen für DM 60, Arcus Odyssey für DM 60. Für Saturn: Terra Cresta 3 D (JAP) für DM 65, Nighths und Analogpad (JAP) für DM 85, In the Hunt (JAP) für DM 65. Für MS: Powerstrike II für DM 55. Für G.Gear: Cristall Warriors für DM 35. MD-Board für DM 50, Infrarot Pads DM 50. Tel.:06201/187460

Super Nintendo

Verkaufe Art of Fighting (JAP) für DM 65, Final Fantasy 3 (US) für DM 185, Illusion of Gaia (US) für DM 65, Ogre Battle (US) für DM 155, Parodius (JAP) für DM 65, Pitfall (JAP) für DM 65, Super Godzilla (US) für DM 105, Mario RPG (JAP) für DM 125, Super Turrican (US) für DM 55, Cosmo Gang Puzzle (JAP) für DM 45, Soul Blazer (US) für DM 55, etc. alles incl. Porto Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe für SNES: Bahamut Lagoon (JAP), Brain Lord (US), Breath of Fire 1 (US), Crono Trigger (US), Earthbound (US), Lufia 1 (US), Madara 2 (JAP), Mystic Ark (JAP), Paladins Quest (US), Romancing Saga 3 (JAP), Secret of Mana 2 (JAP), Star Ocean (JAP), Treasure Hunter G (JAP), Shodowrun (DT), Silva Saga 2 (JAP), für PSX: Jade Cocon (JAP). Tel.:03445/200840 (Uwe ab 19.00 Uhr)

Suche SNES-Rollenspiele wie Lufia II, Terranigma II, Chrono Trigger, Breath of Fire I und II. Ruft an Tel.:08450/8392. Fragt nach Sandra oder Tobias. Zahle sehr großzügig!!!

Verkaufe RPG's: Chrono Trigger, Breath of Fire 1 und 2, Robotrek, Wizardry 6, Paladin's Quest, Brainlord, Might & Magic 2, Ultima-Runes of Virtue 2, Ultima - the False Prophet, Super Mario RPG, für Gameboy: Final Fantasy Legend 2 und 3, Quest für Camelot, für N 64: Rayman 2, Shadowgate 64. Tel.:07231/74196.

Neo Geo

Kaufe/Verkaufe/Tausche Neo-Geo Module und CD's. Suche auch komplette Sammlungen. Biete neu Games und Raritäten. Suche auch andere Konsolen. Ruft einfach an Tel.:0171/6751597 /ab 18.00 Uhr)

PlayStation

Verkaufe Importe: Alundra, Breath of Fire 3, Ehrgeiz, Front Mission 2, Granstream Saga, Brave Fencer Musashi, Metal Gear Solid, One, R 4: Ridge Racer Type 4, Rage Racer, Saga Frontier, Tekken 3 und Buch, Metal Gear und deutsches Lösungsbuch ... ab DM 30.! Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Verkaufe: Pal-Spiele ab DM 20: Akuji, BoF 3, A. Dreams, B. Blade, C. Wars 2, Civilization 2, Crash 3 W., Time to Kill, Fifa 99, Darius, Gex 3D 2, GT, X 2, Heart of D., Metal Gear und Buch, Music, Abe 2, RR 4, Horror, SF ex und alpha, Tai Fu 2, Tomb Raider 3 und Buch, WCW/NWO Thunder. Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Verkaufe Silent Hill, Abe's Odyssey und Exoddus, Baphomet's Fluch 1 und 2 für je DM 70. Heart of Darkness, True Pinball Co. (over) für je DM 30. Metal Gear Solid, Syphon Filter, Riven und LB für je DM 60. Legacy of Kain-Soul Reaver für DM 70. FF 7 für DM 35, RTVeu-LB, Game Breaker Vol. 2 für je DM 10. Preise und P/NN. Tel.:0340/8825696 Karsten

Suche Master of Monsters, Soulreaver (US oder engl. PAL) und Final Fantasy 8, Thousand Arms, Grandia, Shooter II, Jade Cocoon, Suikoden II. Biete Star Ocean (US), Metal Slug (JAP), Silverload (US) oder zahle gut. Tel.:0170/2441025 Ronny am Wochenende

Toppreise für neue und gebrauchte PSX-Games. WWW.Spieleinsel.de

Verkaufe/Tausche Bundesliga Stars für DM 70, Croc für DM 50, Monopoly für DM 50, und ISS für DM 40. Tausche gegen Dino Crisis, Mission Impossible oder Tomorrow Never Dies. Tel.:069/61994335. Ruft bitte zwischen 16.00 und 18.00 Uhr an und fragt nach Linda.

Tausche aktuelle Playstation Pal-Spiele. Habe und suche neuere Pal-Spiele! Tausch auch gegen Dreamcast-Spiele möglich! Tel.:07354/1487 ab 17.00 Uhr

Verkaufe N 64 und 6 Spiele und Rumble Pak für DM 350, oder mit Sony Playstation mit Chip (spielt alle Normen JAP und PAL und usw.) Alles zusammen für nur DM 499. Tel.:07072/50121 ab 20.00 Uhr

Saturn

Verkaufe: B. Soldier, C & C, Darius 1 und 2 und Gaiden, Digital Pinball, Discworld, F. Vipers, F. Megamix, Legend of Oasis, NBA Jam T. E., Nights und Pad, Panzer Dragoon Saga, Paradius, Sega Rally, Shining in the Holy Arc, Shining Wisdou, Steep Slope Sliders, VF 2 alpha 2, W. Heat ... Tel.:0177/5266738 (Sascha)

Verkaufe Sega Saturn mit 13 Spielen und 2 Controllern. Spiele: Resident Evil 1, Steep Slope Sliders, NHL 98, Hang on GP, SWW 97, Sega Rally, Fighting Vipers u.a.. Preis DM 350. Ansgar Fennen, Erikastr. 1, 26871 Papenburg. Tel.:04961/74457 ab 19.00 Uhr

Verkaufe Saturn mit 2 Pads, 1 Gun, 1 Memory Card und 38 Spielen wie z.B. Virtua Fighter 2, Sega Rally, Virtua Cop 2, Panzer Dragon 2, Nights und Sonic 3 D für DM 1.800 VB. Tel.:030/8554170 Björn

Verkaufe Saturn Spiele oder Tausche: Touring Car für DM 40, F-Vighter 1 für DM 20, Blast Chamber für DM 15, NHL 97 für DM 15, R-Evil 1 für DM 45, P-Dragon 1 für DM 30, Nights für DM 40 mit Pad DM 75, Foto CD mit 1 CD für DM 30. Suche B. Rangers, S. Slope, Sonic R, L. Bronx, HoD, A. Kings u.a. Verkäufe auch MD und 2 Pads und Megapad und 18 Spiele für DM 290. Tel.:07052/3427

Verkaufe Sega Saturn mit 2 Pads, 1 Analog Controller, 18 Spielen (Sega Rally, Virtua Fighter 2, Manx TT, Nights, Sonic Jam) viele Tipps und Tricks, Sega Magazin-Sammlung und 13 Demo CD's, Top Zustand! Zusammen für nur DM 400. Tel.:07135/14595 nur Samstags und Sonntags

Verkaufe Spiele für Saturn: Warcraft 2, Command & Conquer 2, Shining Force 3, Pyramide, Resident Evil 1, Hexen, NHL 98, Nascar 98, Deep Fear, Shining the Holy Ark, Darklight Conflict, Tomb Raider, Soviet Strike, Dark Savior, Sim City 2000, Sega Rally, D, WWS Soccer 97, Wing Arms, Alien Trilogy, Thor 2, u.v.m. nach Vereinbarung. Tel.:03375/550095 Thomas nach 18.00 Uhr

Verkaufe 14 Saturn Spiele und Versandgebühren für DM 150 (nur zusammen). Tausche Warzone 2100 (Playstation) gegen Dino Crisis oder anderes gute Games. Tel.:06332/72181

Verkaufe Sega Saturn mit Analog Pad, Controller, RGB Gamebuster und 10 Spielen. (Nights, Sega Rally, Capcom Generations 2 ...) VB DM 250 Tel.:07171/44387 ab 18.00 Uhr

Schnäppchen: Clockwork Knight 2 für je DM 5, Sim City 2000 für DM 7,50, Tomb Raider 1 für DM 10, Alien Trilogie, Command & Conquer für je DM 20, Resident Evil 1 für DM 30, Enemy oder Riven für je DM 50, Playstation Tomb Raider 3 für DM 50, Adventures für Saturn ges./06 Spiele komplett für DM 200. Tel.:05601/504134

Saturn und Pad und 12 Spiele für DM 250, 60 verschiedene Saturnspiele zwischen DM 25 und DM 50, MD I und 1 Pad und 10 Spiele für DM 150, MD und MCD Spiele für DM 15 bis DM 45, MD II und 2 Pad DM 50, N 64 und 2 Pad und Speicher und Rumble Pak und Body Harvest für DM 200, Playstation V 3 Racing Wheel (Lenkrad NP DM 150 VK DM 80) Krazy Ivan für DM 24, Formel I für DM 40. Tel.:07631/13875 Frank

Verkaufe 24 Saturn Spiele zwischen DM 20 und DM 30. Alle 100 % in Ordnung und PAL: Fighting Vipers, Myst, Discworld, Därk Savior, Mystaria, Andretti Racing, Mass Destruction, Torico, Gun Griffon, Command & Conquer, D, Tel.:06661/2498 oder 0170/3624942 Michael

Verkaufe SAT-Spiele: Sonic Jam (JAP), Mega Man 3 (JAP), Gun Frontier (JAP) und (alle PAL): Guardian Heroes, Virtua Fighter, WW Soccer 97, Thunderhawk II, Robopit, Street Fighter alpha, id-Shooter, X-Men, Croc, Fighting Vipers, Daytona USA, Manx TT, WipEout, World Cup Golf, Bases Loaded, 6-Player-Adapter, Joypad, Lightgun, Analog Lenkrad mit Pedalen! Suche: Radiant Silvergun, Thunderforce Goldpack I, Steeldom, Hyper Duel und Blast Wind. Tel.:05205/10438 oder Tel.:0173/3636670

Dreamcast

Suche im Raum Wiesbaden/Mainz Spieler für gelegentliche Zockersessions oder kleinere Turniere oder einfach die allerneuesten Games für N 64, PS und DC zu spielen. Wir spielen Tekken 3, IFG, Mario Kart, Virtua Fighter TB, indizierte Prügler und 3 D Shooter, Power Stone, RE 3. Ruf mich an: Tel.:0611/520782 Dominik

Toppreise für neue Dreamcastspiele. WWW.Spieleinsel.de

Achtung! Verkäufe Dreamcast-Spiele (Japan-Import): Soul Calibur für DM 80, Sega Rally 2 für DM 65, Marvel vs. Capcom für DM 70, Virtua Fighter 3 für DM 60, Power Stone für DM 70. Garantiere Neuzustand!. Tel.:04934/201 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Dynamite Deka für DM 80 incl. Porto (PAL), S-VHS-Kabel für DM 20 incl. Porto. Habe auch noch Playstation Spiele zu verkaufen, alle DM 50 incl. Porto (teils PAL oder NTSC). Tel.:02861/600833 oder 0173/5120035

Verkaufe für Dreamcast, Sonic Adventure für DM 70, Sega Rally 2 für DM 80. Beide Spiele Pal-Version. Tausche auch gegen Dynamite Deka und Blue Stinger. (Nur PAL). Bitte ab 15.00 Uhr melden. Tel.:0221/2833617

Wer tauscht sein Dreamcast und VMS und Spiel (PAL) gegen ein N 64 und RP und Memory und Mission Impossible, 007, Cruis'n USA und Top Gear Rally dazu ein SNES und 2 Pads und 10 Spiele dazu noch ein Game Boy Color (Shark) und Zelda DX und Wave Race und noch 6 Atari 1600 Spiele. Alles sehr gut erhalten und mit Verpackung und 3 Spiele Videos. Gilt für länger. Scall Nr. 016819322905, Tel.Nr. hinterlassen.

Verkaufe Dreamcast (JAP), RGB-Kabel, Spannungswandler, PAD, Arcade-Board, Virtua Fighter, Sonic, Dynamit Deka, Monaco Grand Prix, Tetris 4 D, Psychic Force, VB DM 450. Für PS Tomb Raider 3 für DM 40, Warcraft für DM 30, Metal Gear für DM 40, Breath of Fire für DM 25, Parodius für DM 20, C & C Gegenschlag für DM 30. Tel.:06648/7214

Verkaufe Dreamcast (JAP) ohne Modem, incl. Spannungswandler, RGB-Umbau, 1 Pad, VF 3 und Sonic Adventure für nur DM 350! Tel.:02202/38862 Lars

Suche Dreamcast (deutsch/PAL) mit Speicherkarte und Sega Rally 2. Verkäufe N 64 mit Mem.-Card und 2 Spielen für DM 222. Tausche PSX-Spiele (PAL, US und JAP). Tel.:036074/31456 Stefan ab 16.00 Uhr

Verkaufe Dreamcast (JAP) inkl. RGB-Kabel, 3 Spiele (Sonic, Monaco GP, Super Speed Racing), 2 Controller und VMS Memory Card für DM 600. Tel.:03573/796168.

I'm Back... Verkäufe/Käufe und Tausche ALLES für Sega Dreamcast, sowohl Hard- als auch Software. Auch ganze Konsolenbestände. Keine japanischen Sachen. Faire Angebote. Habe: Power-Stone, Sonic A., V.F. 3 und 6. Laufend neue Spiele. Für genaue Infos ruft an Tel.:04793/954451. Unter Umständen öfters versuchen (mittags). Nur bei 1 A Zustand kaufe ich.

Verkaufe Sega Dreamcast mit allen Spielen und Zubehör. Natürlich ab 23.09.99! Alles neu und Original. Schnell anrufen oder faxen: 04804/1005. Auch andere Systeme und Spiele auf Anfrage. 3D-Shooter?? Call! Sven

Jetzt testen!



Sie erhalten sechs Ausgaben der PC Games zum Preis von nur DM 57,-.

Als Dankeschön senden wir Ihnen das PC-Games-Komplett-Archiv 1999 auf CD.

➤ **Alle Hefteseiten und Tipps & Tricks aus 13 Ausgaben PC Games**

➤ **Über 2.000 Seiten im Original-Layout**



Einfach anrufen: 01 80/5 95 95 06

Inserentenverzeichnis

Activision	U4
BASA	31
BauConTec	75
Blaze	17, 25
CDG	55
Computec Media	89, 93, 94, 99, 103, 107, 111, 113
Dynatex	79
Eidos	63
Eightball	51
Fire	67
Fun Versand	23
Gamers Point	71
Gamestore	77
GT Interactive	43
Infogrames	5
LEGO Media	61
MCMF Format	81
Netbrain	87
OZ Verlag	97
Power Videoshop	15
SEGA	33
Softsale	41
Take 2	13, 69
Theo Kranz Versand	18, 19, 20, 21
THQ	26, 27, 45
UBI Soft	53
Video Game Store	29
Vidis Versand	73
Virgin	U2, U3, 3, 7, 65

Das lest ihr in der nächsten



Ace Combat 3 hebt ab!

Namco ist eine unter wenigen Firmen, die noch kein wirklich schlechtes Game released haben. Nun steht erneut ein actionreicher Ausflug ins Reich der Lüfte ins Haus. Die fantastische 3D-Engine schafft eine blendende Untermauerung für eure fliegerischen Ambitionen. Wir nehmen den Titel für euch genauestens unter die Lupe!



Mega Fun 2/00 erscheint am 5.1.2000

Weitere Themen:

• Toy Story Total: Nur ein Kinder-

spiel? • Zombie Revenge: Ausführliches Preview der japanischen Importversion • Ehrgeiz im knallharten Test • Tomb Raider IV: Komplettlösung

sekunde +++ in la

Sachlage geklärt???

Yoshitako Amano, seines Zeichens einer der führenden Squaresoft-Köpfe, ließ während eines Internet-Chats eine interessante Neuigkeit vom Stapel: Square plant definitiv zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht, Games für Nintendos Next-Generation-Konsole Dolphin zu entwickeln. Zudem gab es eine weitere, äußerst interessante Message zu vernehmen. Square plant tatsächlich, sich im Bereich der Online-Rollenspiele zu engagieren. In diesem Bereich bekommt man es mit dem Marktführer Ultima Online zu tun, woraus sicherlich ein interessanter Wettstreit resultieren dürfte. Man darf ebenfalls gespannt sein, für welche Plattform dieses Projekt angegangen wird. Die Auswahl beschränkt sich nunmehr nach der Absage an den Dolphin lediglich auf den PC bzw. die PS2!



index

Action Man (dt) EH 96	NASCAR 2000 T (75%) 67
Baseball 2000 T (52%) 72	NBA Live 2000 T (89%) 50
Box Champions (N64) N 29	NFL 2K N 24
Box Champions 2000 (dt) EH 96	NFL Quarterback Club 2000 N 26
Box Champions 2000 (PS) T (85%) 75	Overblood 2 N 14
Carmageddon 64 T (49%) 77	Puchi Garat N 14
Championship Motocross (dt) EH 96	Ready 2 Rumble (PS/DC) T (84%/85%) 60
Cool Boarders 4 N 23	Re-Volt (dt) EH 96
Crash Team Racing (dt) EH 98	Rising Zan T (41%) 64
Cyber Tiger T (84%) 72	Roadsters 64 T (74%) 79
Destrega (dt) EH 98	Rocket T (73%) 54
Destrega T (73%) 68	RTL World League Soccer T (68%) 62
Destruction Derby 64 T (77%) 74	Ruff & Tumble T (81%) 42
Dewprism N 8	Shadow Madness T (71%) 73
Die Schlümpfe T (40%) 54	Shadow Man T 80
Dino Crisis (dt) EH 100	Snow Surfers N 22
Discworld Noir T (84%) 66	South Park: Chef's Luv Shack N 17
Donkey Kong 64 T (94%) 56	South Park: Chef's Luv Shack N 17
Duke Nukem Zero Hour (dt) EH 96	Star Wars - Episode I (dt) EH 116
Eagle One - Harrier Attack N 28	Star Wars - Episode I (dt) EH 98
Earthworm Jim 3D T (72%) 78	Super Smash Brothers T 81
Evolution N 24	Suzuki Alstare T 76
Extreme 500 T (42%) 68	Extreme Racing T (70%) 76
F1-World Grand Prix N 16	The War of the Worlds T (69%) 70
Fear Effect N 10	Tiny Tank T (78%) 64
Fighting Force 2 T 78	Tomb Raider IV T (87%) 46
Final Fantasy VIII (dt) EH 108	Tomorrow Never Dies T (84%) 36
Final Fantasy VIII (dt) EH 98	Toy Story 2 N 15
Fußball Live (dt) EH 96	Verrat in der
Glover T (68%) 66	Verbotenen Stadt T (40%) 54
Grudge Warriors N 27	WCW Mayhem (PS/N64) T (70%) 62
Hybrid Heaven (us) EH 96	Winback: Covert Operations T (83%) 82
Jade Cocoon T (78%) 44	World Wide Soccer 2000 N 22
Le Mans 24 T (85%) 40	Wu Tang: Shaolin Style (dt) EH 96
Lego Racers T 74	Xena: Talisman of Fate (N64) T (61%) 52
Madden NFL 2000 (dt) EH 96	Xena: Warrior Princess (PS) T (74%) 52
Medal of Honor N 12	Xena: Warrior Princess (dt) EH 98
Micro Maniac N 25	X-Files (dt) EH 114
Mighty Hits T (57%) 70	
Mission: Impossible (dt) EH 96	
Music 2000 T (entfällt) 51	

Legende: T = Test; N = Neuheiten; EH = Erste Hilfe

Japan

Spectral Blade Dezember PS	Dezember DC
Berserk Dezember PS	Dezember PS
Super Ch. Fighter DX Dezember PS	Dezember DC
Sunrise Eiyuutan Dezember DC	Dezember DC
Gojira Dezember DC	Dezember DC
Hanagumi Taisen Dezember DC	Dezember DC
Dee Dee Puranetto Dezember DC	Dezember N64
Bombberman 2 Dezember N64	Dezember PS
Azit 03 Dezember PS	Dezember PS
Summon Night Dezember PS	Dezember PS
Vampire Hunter D Dezember PS	Dezember DC
Harvest Moon Dezember PS	Januar DC
Sentimental Graffiti 2 Januar DC	Januar PS
Favorite Dear Januar PS	Januar PS
Jissen Pachisuro Januar PS	Januar PS
Brave Saga 2 Januar PS	Januar PS
Devilman Januar PS	Januar PS
Happy Salvage Januar PS	Januar PS
Resident Evil: Gun Surv. Januar PS	

USA

Excitebike 64 Dezember N64	Dezember N64
Castlevania Special Ed. Dezember N64	Dezember N64
Duck Dodgers Dezember N64	Dezember PS
Namco Museum 64 Dezember N64	Dezember PS
Bass Rise Dezember PS	Dezember PS
Scrabble Dezember PS	Dezember PS
Roadsters Dezember PS	Dezember DC
Space Debris Dezember PS	Dezember DC
Saboteur Dezember PS	Januar N64
Fear Effect Dezember PS	Januar PS
Armada Dezember DC	Januar PS
GTA 2 Dezember DC	Januar PS
Air Boardin' USA Januar N64	Januar PS
Danger Girl Januar PS	Januar PS
Misadventures of Tron Januar PS	Januar DC
Under Cover Januar DC	

Deutschland

South Park:	
Chef's Luv Shack Dezember ..PS, DC	Dezember N64
Armorines Dezember N64	Dezember N64
Turok: Legendens des verlorenen Landes Dezember N64	Dezember PS
Vigilante 8:	
Die 2. Herausforderung Dezember PS,	Dezember N64
Battlezone 64 Dezember N64	Dezember PS
Dune 2000 Dezember PS	Dezember N64
NBA Live 2000 Dezember N64	Dezember N64
WCW Mayhem Dezember N64	Dezember N64
Supercross 2000 Dezember N64	Dezember PS
Cyber Tiger Dezember N64	Dezember PS
Xena: Talisman of Fate Dezember N64	Dezember PS
Crash Team Racing Dezember PS	Dezember PS
Space Debris Dezember PS	Dezember PS
Jet Rider 3 Dezember PS	Dezember PS
Muppets Racing Game Dezember PS	Dezember PS
Silicon Valley Dezember PS	Dezember PS
Nuclear Strike Dezember N64	Dezember PS
Earthworm Jim 3D Dezember PS	Dezember PS
Baldur's Gate Dezember PS	Dezember N64
Urban Chaos Dezember PS	Dezember N64
Asteroids Hyper 64 Dezember N64	Dezember N64
Harvest Moon 64 Dezember N64	Dezember PS
F1-World Grand Prix Dezember PS	Dezember DC, PS
Fighting Force 2 Dezember DC, PS	Dezember N64
Rainbow Six Dezember N64	Dezember PS
Grudge Warriors Dezember PS	Januar DC
Rainbow Six Januar DC	Januar PS
Spec Ops Januar PS	Januar PS
Eagle One - Harrier Attack Januar PS	Januar N64
A Bug's Life Januar N64	Januar N64, PS
Toy Story 2 Januar N64, PS	Januar PS, DC
Test Drive 6 Januar PS, DC	Januar N64
EPGA Golf Januar N64	Januar N64
Space Invaders Januar N64	Januar N64
Tony Hawk's SB Januar N64	Januar N64
Paperboy 3D Januar N64	Januar PS
Internat. Track & Field 2 Januar PS	Januar PS
ISS Pro Evolution Januar PS	Januar PS
Thrasher: Seek & Destroy Januar PS	Januar DC
GTA 2 Januar DC	Januar PS
Wrestlemania 2000 Januar PS	Januar DC
MDK 2 Januar DC	Januar PS
Marvel vs Capcom Januar PS	Januar PS
Beatmania:	
European Edition Januar PS	

So erreicht ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:

Tel.: 0180 / 5959506

Fax: 0180 / 5959513

email: computecabo@dsb.net

Anschrift der Redaktion

Computec Media, Mega Fun

Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg

e-Mail: leserecke@megafun.de

Fax: 0931/7842515

Anschrift des Abo-Service

Abo-Betreuung Nürnberg

Computec Media

Postfach 90 02 01

90493 Nürnberg

Vorstand

Christian Gelltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur

Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)

Textkorrektur

Claudia Brose

Redaktion

Uwe Kraft, Gunther Hruby, Swen Harder

Bildredaktion

Karel Stumpf

Redaktion England

Derek dela Fuente

Freie Mitarbeiter

René Schneider, Georg Döller, Mario Brkuij

Layout

Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby,

Björn Harhausen

Konzeption

Uwe Kraft

Titel

MGM Studios/Electronic Arts

Manuskripte und Programme

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt, jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH

Roomstraße 21

90429 Nürnberg

Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 -143

Fax: +49 - (0)911 - 28 72 -241

email: serviceteam@computeec.de

Web: www.computeec.de

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144) (Fax -244) wmenne@computeec.de

Jens Klüber (-348) (Fax -240) jskluevr@computeec.de

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer (-140) (Fax -240) asklopf@computeec.de

Anzeigensassistent

Ina Schubert (-346) (Fax -241) aschubert@computeec.de

Online-Werbeflächen

Susanne Szameitat (-142) (Fax -241) szameitat@computeec.de

Anzeigenleitung

Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) (-141) (Fax -241) tszameitat@computeec.de

Anzeigenmarketing

Monika Fleener (-345) (Fax -240) malfleener@computeec.de

Assistenz der Anzeigenleitung

Claudia Rudolph (-143) (Fax -241) carulotph@computeec.de

Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisleiste Nr. 12 vom 1.12.1998

Verlag

Computec Media

Innere Cramer-Klett-Str. 6

90403 Nürnberg

Verlagsleitung

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Martin Glosmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),

Hans Fauth, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Abonnement

Mega Fun kostet im Abonnement

DM 69,- (Ausland DM 93,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277

e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: 05 528

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt:

ISSN 0946-6282 VKZ 11355

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für im Netz dargestellte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt sich die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph.

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 1999 38.958 Exemplare

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem:



Das Inhaltsverzeichnis wird ohne Verwendung von Bildern zu 100% aus Abstraktem hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Hol' mehr aus Dir raus!

SALESFORCE



Start NGame! NOW!



Now on sale.

Auch für PC CD-ROM

© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von und © 1999 Atari Interactive ein Tochterunternehmen von Hasbro Interactive Inc.

Atari-Merchandise
exklusiv bei
Nastrovje Potsdam



www.napo.de

Phone: 07720-1000
Fax: 07720-22782
mailorder@napo.de

FEATURING: RZA • METHOD-MAN • GZA • OL' DIRTY BASTARD • BAEKWON
MASTA KILLA • U-GOD • INSPECTAH DECK • GHOSTFACE KILLAH

SCHÄRFEN SIE IHRE SINNE

HÖREN SIE DEN BEAT
FÜHLEN SIE DIE HITZE
SEHEN SIE DER ANGST
INS AUGE
SCHMECKEN SIE
DEN SCHMERZ

WU-TANG
SHAOLIN STYLE™



Stellen Sie sich bis zu drei Gegnern gleichzeitig und lassen in zahlreichen Arenen Kriegsrecht herrschen.



Meistern Sie die Angriffe und Waffen aller neun Wu-Tang-Mitglieder wie GZAs tödlichen Overhead Smash.



Packende Videosequenzen ziehen Sie in ihren Bann. Erkennen Sie die wahren Ausmaße der epischen Schlacht.

ACTIVISION

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Wu-Tang: Shaolin Style ist ein Warenzeichen von Queen Ruby Holdings, Inc. © 1999 Activision, Inc. Lizenziert zur Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

PARADOX
GAMES

QUEEN
RUBY
HOLDINGS

PlayStation