

DM 5,90
7/99

MEGA FUN

Das Mega
für mehr
Ansofen

NINTENDO • SEGA • SONY

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



**2 coole
RIESEN-
POSTER**



**Live dabei: Alles über
die Videospielhits
von morgen auf über
30 Seiten**

Driver PS

Endlich im Test: Heiße Verfolgungs-
jagden im Stile von Blues Brothers

Resident Evil 3 PS

Horror total: Wir wissen, was 24 Stunden
vor der Katastrophe passiert ist ...



Star Wars Episode 1: Racer N64

Hau den Lucas: Wie schlägt sich Nintendos
HiRes-Racer im Vergleich zur Konkurrenz?

& tricks zum Sammeln

tips Driver, Warzone 2100, Ridge Racer Type 4,
Crash Bandicoot 3: Warped, MediEvil,
Tekken 3, Glover, Treasures from the Deep,
Extreme G2, Rugrats, GTA
London 1969



Playcom

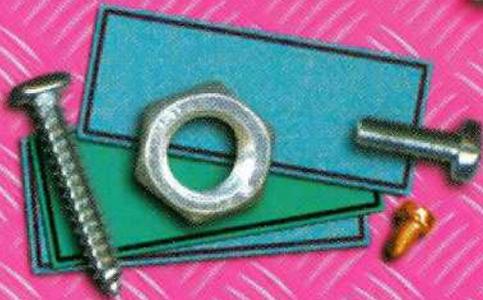
Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell

0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292



PSX V-Rally 2
Bugs Bunny auf Zeitreise
Star Wars Dunkle Bedrohung
dt. je Titel **DM *89,99**

Kostenlos!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

PSX Gran Turismo
Final Fantasy 7
Platin je Titel incl. 1Meg Memory Card
dt. je Titel **DM 49,99**

Game Boy color Hugo 2 1/2
Conker's Pocket Tales
Asterix & Obelix
dt. je Titel **DM 59,-**

N64 Shadowgate
dt. **DM *119,99**

N64 Jetforce Gemini
dt. **DM *109,-**

Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

- Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.
- Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DUMM

gelaufen

Dass einige Testmuster immer wieder Kreativität erfordern, um sie zum Starten zu überreden, wissen wir schon lange. Manchmal liegt ein Dongle bei, der im rechten Slot der PlayStation thronen muss, um das Spiel zum Anlaufen zu überreden, oder es muss extra eine so genannte „blaue PlayStation“ angeschlossen werden, die mit einem speziellen Bios-Chip ausgerüstet ist. Aber auch der gute alte Wechseltrick wird immer wieder hervorgekramt. Einige japanische Spiele sind derzeit nur mit speziellen Game-Buster- und Xploder-Codes zum Laufen zu bringen (außer man hat eine jungfräuliche, nicht umgebaute japanische PlayStation parat). Aber das Derbste passierte uns mit der ersten offiziellen Add-on-Scheibe für Sonys grauen Kasten. Sage und schreibe 28 Versuche waren nötig, um die Testversion (nicht Verkaufsversion) zur Fortsetzung von Grand Theft Auto endlich zum Laufen zu bringen. Danach war der Tester reif für den Neurologen.



So kann's gehen ...

Ein Heft zu produzieren erweist sich selbst für gestandene Layouter und Redakteure immer wieder mehr als abwechslungsreich. Während zwei Mitglieder der Mega-Fun-Crew in Los Angeles von Firmenstand zu Firmenstand hetzten und mit dem üblichen Jetlag, hervorgerufen durch die Zeitverschiebung von neun Stunden, zurückkehrten, musste der Rest der Mannschaft die Wartezeit bis zum großen E3-Special sinnvoll überbrücken. Während Claudia betulich alle lebenden Reste in unserem Kühlschrank beseitigte, schaffte es Layouter Peta jeden mit seinem akuten Star-Wars-Fieber zu nerven. Karel versuchte hingegen zusammen mit Swen herauszufinden, wie es Björn schafft, die ganzen Süßigkeiten, die er andauernd in sich hineinstopft, zu verdauen, ohne auch nur ein Gramm zuzunehmen. Außerdem sorgen seine obskuren Microwellen-Gerichte, die an eine Mischung aus Konservierungsstoffen und Mensa erinnern, immer wieder für einen eigenwilligen Geruch in den Redaktionsräumen. Gunther fand derweilen endlich Zeit, ein sehr wichtiges Schild an seiner Bürotür anzubringen mit der Aufschrift: „Betreten nur wenn wichtig! Sonst ÄRGER!“ Bis zum 15.05.99, dem Tag, als unsere beiden USA-Reisenden wieder heimkehrten, herrschte somit gelassene Ruhe, doch dann brach der gesamte Stress über uns herein. Das Ziel

bestand darin, in nur drei Produktionstagen über 30 Seiten E3-Special zu Papier zu bringen. Eine „Tour de Force“ für alle Beteiligten! Doch der Aufwand hat sich gelohnt, denn die diesjährige E3-Messe in Los Angeles war vielleicht eine der interessantesten Fachmessen überhaupt. Während Sega die Fachwelt mit einem kostenlosen Internet-Zugang verblüffte, präsentierte Sony ein erstes spielbares PS2-Demo. Nintendo hingegen wurde bezüglich des N64-Nachfolgers endlich konkret und kündigte eine Plattform an, die durch die Mithilfe von IBM und Panasonic alle anderen Mitbewerber ausstechen soll. Als Videospiele-Fan kann man sich über diese angekündigten Superlative nur freuen, da sie in einem erbitterten Konkurrenzkampf münden werden, bei dem ein Gewinner bereits feststeht: der Endverbraucher. Freuen wir uns also auf einige spannende Monate, die viele Neuheiten im Software- und Hardware-Bereich bieten werden und dadurch die These widerlegen, dass die Konsolen alles andere als von den PC-Rechnern überrollt werden.

Viel Spaß beim Lesen!

Euer Mega-Fun-Team



Titelthema

neuheiten

Dreamcast

| | |
|---------------------|----|
| Get Bass | 55 |
| Redline Racer | 55 |

PlayStation

| | |
|------------------------------|----|
| Ape Escape | 58 |
| Bomberman | 57 |
| Bomberman Fantasy Race | 57 |
| Kagero Deception 2 | 45 |
| Kurushi Final | 47 |
| Legend of Kartia | 56 |
| Leggit | 68 |
| NBA Pro '99 | 54 |
| Stirb Langsam 2 | 46 |
| Tekken Tag Tournament | 42 |
| Tony Hawk's Pro Skater | 52 |
| Ruff & Tumble | 68 |
| V-Rally 2 | 48 |
| WipEout 3 | 44 |

Nintendo 64

| | |
|---------------------|----|
| Ruff & Tumble | 68 |
| In Arbeit | 70 |

test

PlayStation

| | |
|--------------------------------------|----|
| Driver | 72 |
| Trap Runner | 80 |
| Grand Theft Auto London 1969 | 82 |
| Actua Ice Hockey | 84 |
| Triple Play 2000 | 85 |
| Player Manager | 85 |
| Anna Kournikova - S. C. Tennis | 86 |
| Diver's Dream | 87 |
| Dreams | 87 |

Nintendo 64

| | |
|----------------------------------|----|
| Star Wars Episode I: Racer | 76 |
|----------------------------------|----|

erste hilfe

Dreamcast

| | |
|-----------------------------------|-----|
| The House of the Dead 2 (JAP) ... | 103 |
|-----------------------------------|-----|

PlayStation

| | |
|---------------------------------------|---------|
| Actua Soccer 3 (PAL) | 104 |
| All Star Tennis '99 (PAL) | 104 |
| Apocalypse (PAL) | 103 |
| Asterix (PAL) | 102 |
| Big Air (PAL) | 104 |
| C&C 2: Gegenschlag (PAL) | 105 |
| Crash Bandicoot 3: Warped (PAL) .. | 105 |
| Crime Killer (PAL) | 103 |
| Deathtrap Dungeon (PAL) | 103 |
| Ehrgeiz (US) | 104 |
| Final Fantasy VII (PAL) | 104 |
| Future Cop L.A.P.D. (PAL) | 103 |
| Gex: Deep Cover Gecko (PAL) | 105 |
| GTA London 1969 (PAL) | 116-117 |
| Hard Edge (PAL) | 104 |
| Hugo 2 (PAL) | 104 |
| KKND 2: Krossfire (PAL) | 102 |
| Lost Vikings 2 (PAL) | 104 |
| MediEvil (PAL) | 103 |
| Ninja - Shadow of Darkness (PAL) .. | 103 |
| Rally Cross 2 (PAL) | 103 |
| Rebel Assault II (PAL) | 104 |
| Ridge Racer Type 4 (PAL) | 114 |
| Rugrats: Auf der Suche nach... (PAL) | 104 |
| Sports Car GT (PAL) | 105 |
| Spyro the Dragon (PAL) | 102 |
| Star Wars - Masters of Teräs... (PAL) | 104 |
| Swagman (PAL) | 102 |
| Swing (PAL) | 102 |
| Tekken 3 (PAL) | 104 |
| Treasures from the Deep (PAL) | 105 |
| Twisted Metal III (US) | 102 |
| Viva Soccer (PAL) | 104 |
| VMX Racing (PAL) | 102 |
| Warzone 2100 (PAL) | 104 |
| WCW/NWO Thunder (PAL) | 105 |
| Wing Over 2 (PAL) | 104 |
| Wreckin Crew (PAL) | 102 |

Nintendo 64

| | |
|--------------------------|-----|
| Bomberman 64 (PAL) | 105 |
| Extreme G2 (PAL) | 103 |
| Glover (PAL) | 103 |



In L.A. fand Anfang Mai eine der bedeutendsten Videospielemessen des Jahres statt. Lest alles auf 30 Seiten E3-Spezial!

ab Seite 6

rubriken

| | |
|-----------------------------|-----|
| Börse | 119 |
| Klein & Fein | 90 |
| Ihr über uns | 98 |
| Impressum | 122 |
| Inserentenverzeichnis | 121 |
| Leserecke | 96 |
| Referenzen | 88 |
| Poster | 59 |
| Spielhölle | 92 |
| Technik Ecke | 94 |
| Vorschau | 122 |
| Wegweiser | 4 |
| Wir über uns | 3 |
| Zockerkönig | 99 |



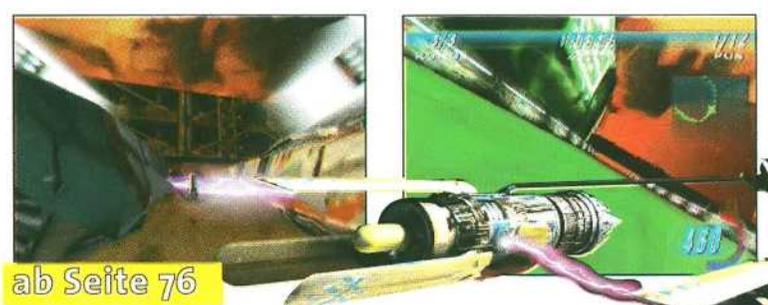
Tekken Tag Tournament

ab Seite 42

Namco zeigt's uns wieder! Neben dem wahrscheinlichen Tekken 4 für den PlayStation-Nachfolger bastelt der Kulthersteller an einer besonderen Variante für Sonys 32-Bitter.

E3-Spezial

| | |
|-----------------------|----|
| Einleitung | 6 |
| 3DO | 27 |
| Activision | 26 |
| Acclaim | 28 |
| Capcom | 32 |
| Crave | 40 |
| Eidos | 22 |
| Electronic Arts | 36 |
| Hasbro | 21 |
| Konami | 20 |
| Lucas Arts Ltd. | 23 |
| Namco | 34 |
| Nintendo | 12 |
| Midway | 30 |
| Psygnosis | 19 |
| Sega | 16 |
| Sony | 8 |
| Take 2 | 23 |
| THQ | 23 |
| Ubi Soft | 24 |
| Rest der Welt | 38 |



ab Seite 76

Star Wars Episode 1: Racer

Kurz nach der Filmpremiere von „The Phantom Menace“ flatterte eine Testversion des neuesten Lucas-Arts-Moduls in die Mega-Fun-Redaktion. Wird der einzige Test für das Nintendo 64 diesmal wieder alle anderen Titel alt aussehen lassen?

FIRST CLASS

Bestelltelefon:

0 21 51 - 48 72 45

FIRST CLASS
Rheinstraße 28
47799 Krefeld

Ladenlokale

FIRST CLASS
Niederstr. 103
47829 Krefeld

2 x in Krefeld !!!

Löser je 9,95 DM ... Baphomets Fluch 1 + 2 ... Castelvania ... C&C 2 Gegenangriff ... Das 5. Element ... Duke Nukem: Time to Kill ... Riven ... Tomb Raider III ... Resident Evil + Directors Cut ... uvm.

Nintendo 64

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



Dreamcast

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

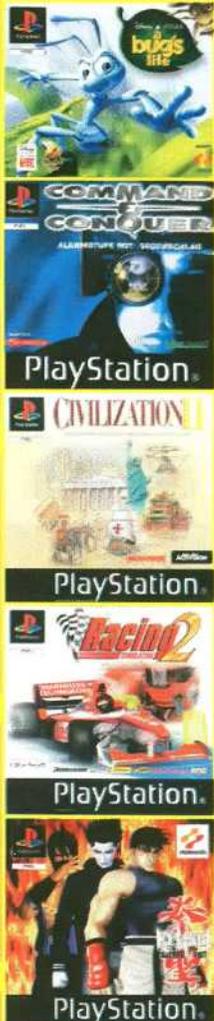


Ab sofort auch DVD's im Versand - Preisliste auf Anfrage.

Bestell-Hotline : Mo-Sa 10.00 - 23.00 Uhr

Playstation

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



Playstation

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



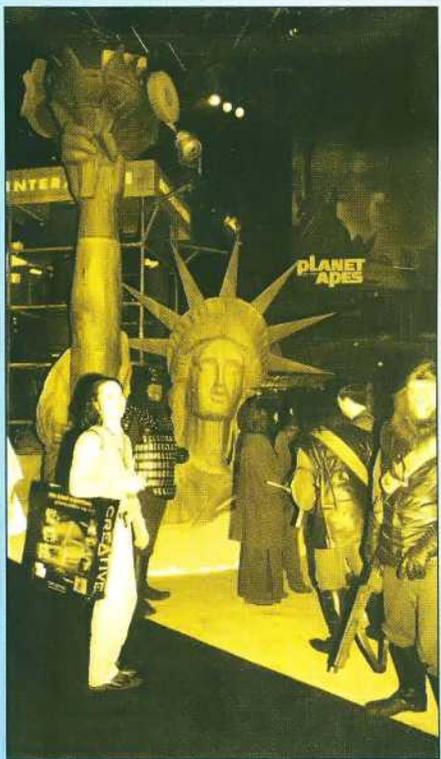
An und Verkauf von Konsolen, Games und Hardware.

* = Bis Drucktermin noch nicht Erhältlich

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

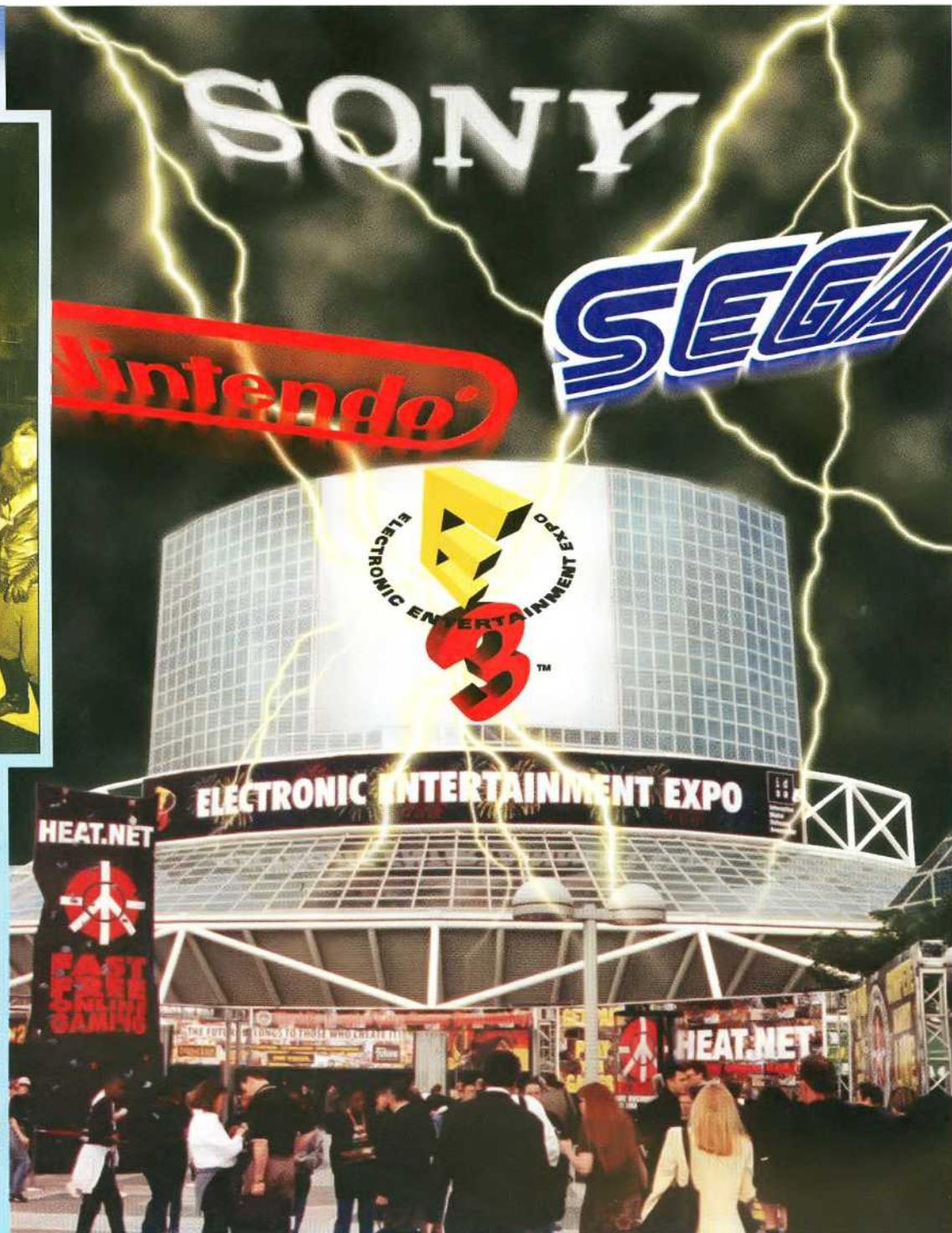
Händleranfragen erwünscht.

Email: FCGAMES@AOL.COM



Standkunst: Solch aufwändig gestaltete Stände wie der von Activision gab es leider nicht häufig zu sehen.

Nichts ist aufregender als die Realität. Diese naive Erkenntnis mussten auch die beiden E3-Messe-Bummler Ulf und PlayStation-Games-Kollege Udo bereits frühzeitig machen, als sie ihre Dienstreise antraten. Eine Vollsperrung der Autobahn auf dem Weg zum Flughafen ließ den Puffer von 4 Stunden rapide dahinschmelzen, so dass der Frankfurter Flughafen erst eine Stunde vor Abflug erreicht wurde. Als dann der freundliche Lufthansa-Mitarbeiter offenbarte, dass der Flieger übergebucht sei und gegenwärtig kein Platz frei sei (wofür bezahlt man eigentlich das Ticket!?), begannen die Minuten des Leidens, die erst zehn Minuten vor Abflug in Glücksgefühle umschlugen. Nach diesem anfänglichen Adrenalinschub verlief der restliche E3-Trip glücklicherweise reibungslos. Naja, mal abgesehen vom plötzlichen Bombenalarm während einer Kinovorstellung. Doch bleiben wir bei der Sache. Nach zwei Jahren Pause fand die E3-Messe endlich wieder in Hollywood-City Los Angeles statt, was von allen Beteiligten sehr positiv aufgenommen wurde. Nichts gegen Atlanta, doch die Stadt bietet bei weitem nicht das Flair und die Möglichkeiten von LA. Diese Rückkehr war jedoch vom E3-Veranstalter mit der Bedingung gekoppelt, dass alle renommierten Firmen ihre Stände um 20 % halten müssen, da sonst in den beiden Hauptsälen nicht genug Platz ist. Uns persönlich fiel dieser Schumpfprozess nur bei Sony auf, deren Stand endlich einmal übersichtlich war. Davon abgesehen, dass man durch die Auslagerung der Konsolen-Hersteller Sony, Nintendo

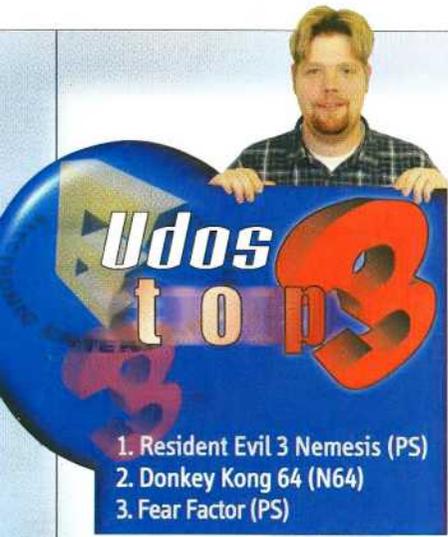


E3-Messe 1999

Software, Sensationen, Superlative – nach zweijähriger Pause kehrt die wichtigste und größte Videospielemesse der Welt wieder nach Los Angeles zurück. Im Convention Center wurden nicht nur massenhaft neue digitale Muntermacher vorgestellt, sondern auch einige wichtige Neuigkeiten verkündet.



Klein, aber fein: Der Sony-Stand war lange nicht mehr so groß und unübersichtlich wie die Jahre zuvor.

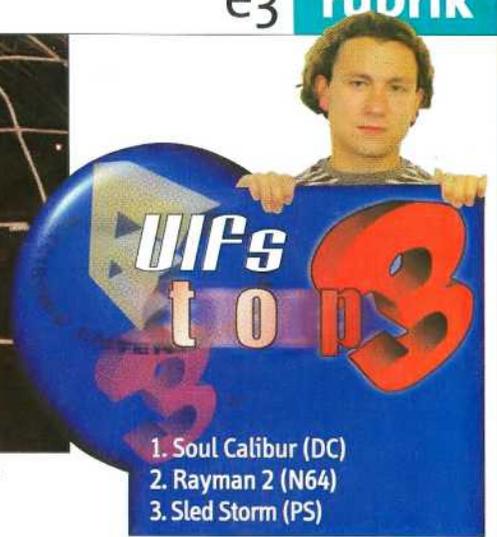


Udos top 3

1. Resident Evil 3 Nemesis (PS)
2. Donkey Kong 64 (N64)
3. Fear Factor (PS)



Hunger! Die barbarischen Mädels im Käfig sind keine Landstreicher, sondern bezahlte Hostessen, die Werbung für den PC-Titel Planet der Affen machen.

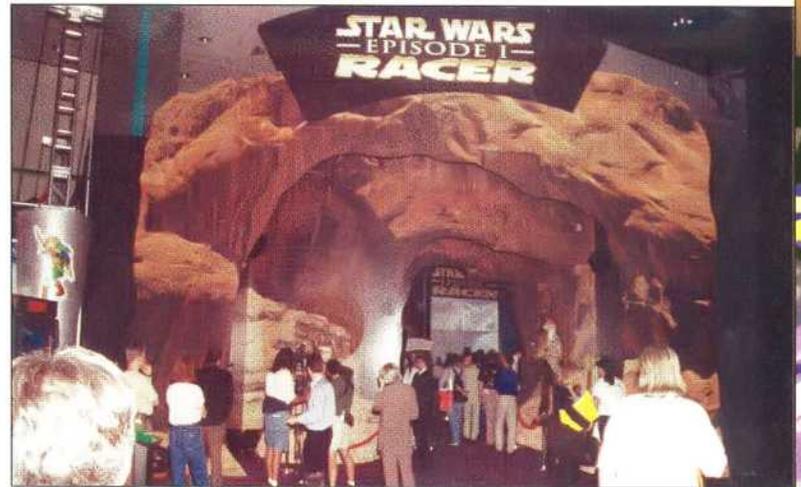


Ulf's top 3

1. Soul Calibur (DC)
2. Rayman 2 (N64)
3. Sled Storm (PS)

und Sega in eine andere Halle im Laufe der dreitägigen Messe einige Kilometer absolvieren musste, war die Electronic Entertainment Expo '99 eine der bislang ereignisreichsten und besten Shows dieser Art überhaupt. Der Hauptgrund lag nicht nur an den über 300 gezeigten Konsolentiteln, sondern vor allem an den vielen wichtigen Ankündigungen, die verlautbart wurden. Während Sega ein spektakuläres Internet-Abkommen mit British Telecom unterzeichnete, kündigte Nintendo den N64-Nachfolger mit dem Codenamen Dolphin an, an dessen Entwicklung IBM und Matsushita beteiligt sind. Sony hingegen verblüffte die Besucher mit einer ersten spielbaren PlayStation-2-Demo, womit nur die wenigsten gerechnet hatten. Es tat der Messe zudem sehr gut, dass mit dem Dreamcast wieder Bewegung ins Konsolengeschäft gekommen ist. Die Videospielebranche ist wieder im Umbruch, das spürte man förmlich. Einen richtigen Gewinner dieser Messe gab es nicht, denn jeder Konsolenhersteller hatte auf seinem Gebiet Erfolg. Trends konnte man natürlich auch ausmachen. Der beste Trend betrifft uns Journalisten persönlich: Das ausgegebene Pressematerial war bis auf wenige Ausnahmen gut bis sehr gut. Dafür an alle beteiligten Firmen ein herzliches Dankeschön! Es scheint allerdings, dass die Unternehmen an anderer Stelle das Geld wieder einsparen wollten, denn Giveaways wie T-Shirts oder andere Artikel waren absolute Mangelware. Der Showrahmen war ebenfalls nicht so, wie man es von Los Angeles eigentlich erwartet hätte. Die schmucken Hostessen waren früher zahlreicher und schöner, und Stars und Sternchen gab es so gut wie überhaupt nicht zu sehen, mit einer rühmlichen Ausnahme: Steven Spielberg spazierte, gefolgt von einem

Tross Journalisten und Kameramännern, seelenruhig über das Messegelände, um sich die Neuheiten anzusehen. Dabei schaute er besonders genau auf Shenmue und Rayman 2. Auffälligerweise interessierte sich der erfolgreichste Regisseur aller Zeiten vor allem für den Dreamcast. Und was war nun das Softwarehighlight schlechthin? Angesichts der Fülle von Hochkarättern möchten wir uns nicht festlegen, sicher ist aber auf jeden Fall, dass Soul Calibur, Gran Turismo 2 sowie Perfect Dark die am stärksten umlagerten E3-Titel waren. In diesem Zusammenhang sollte auch erwähnt werden, dass viele Hersteller wieder einmal auf Nummer sicher gingen und sich auf die Zugkraft von Sequels verließen. Neue Idee und Ansätze, wie das Kommunikations-Erlebnis Seaman, waren leider rar gesät. (Ulf)

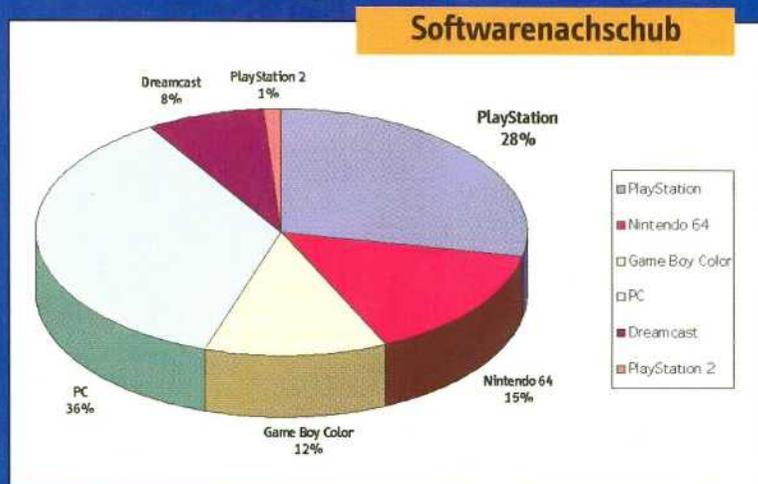
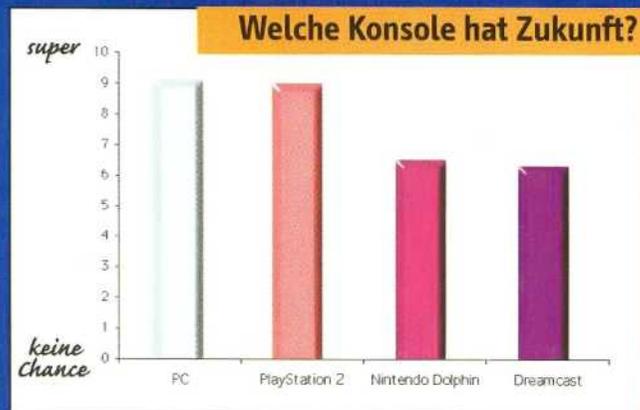


Zentrales Gesprächsthema: An der Star-Wars-Hysterie kam man auch auf der E3-Messe nicht vorbei. Ein Bild vom Nintendo-Stand.



E3-Trendbarometer

Wir befragten die elf wichtigsten Third-Party-Hersteller über die Zukunftsaussichten und den Softwarenachschub für alle gängigen und zukünftigen Konsolen.





Sony

Fortsetzung folgt...

Ein Bild mit Symbolwert: Eingekeilt zwischen Nintendo und Sega bot Sony auf einem gegenüber dem Vorjahr deutlich verkleinerten Stand ihre neusten Produkte feil. Verglichen mit den anderen beiden Konsolen-Herstellern hielt sich die Anzahl an Überraschungstiteln und Messeneuheiten leider arg in Grenzen. Noch ärgerlicher war der Umstand, dass zu einigen wichtigen Neuheiten kein Bildmaterial ausgegeben wurde bzw. noch nicht einmal auf der Presse-CD-ROM erwähnt wurde, so dass das Verfassen dieses Berichtes teilweise aus dem Gedächtnis erfolgt. Dennoch muss man SCEI zugute halten, dass sie sich entschlossen haben, öffentlich eine erste spielbare PlayStation-2-Demo zu präsen-



Ape Escape: Dem 100%igen Dual-Shock-Controller-Spiel wurde sehr viel Platz eingeräumt.



Formel 1 '99: Der Software-Katalog von Sony listete auch sämtliche Psynopsis-Titel auf, darunter natürlich auch der neue Formel-1-Hoffnungsträger.

tieren, denn mit mehr als einem Videoband, das hinter verschlossenen Türen gezeigt wird, haben nur die wenigsten gerechnet. Erwartungsgemäß waren Sequel erneut der große Renner, dazu gehörte auch die putzige Steinzeit-Saga **Tomba! 2**. Gegenüber dem Bitmap-



The X-Files: Die interaktive Aliensuche startet endlich dieses Jahr.

Vorgänger ist der Nachfolger kaum noch wiederzuerkennen, da sämtliche Grafikelemente auf Polygonen basieren. Inmitten dieser aufwändigen 3D-Levels hangelt sich der knuffige Primat mit den bekannten Aktionen durch die Szenarios, benutzt die Schweine-Widersacher erneut als Wurfgeschosse und löst die zum Teil kniffligen Rätsel. Interessant wurde die Steuerung gelöst: Richtungspfeile verweisen darauf, welche Route ihr einschlagen könnt, was durchaus Sinn



Sensation! Das erste spielbare PS2-Demo

Wenn uns einer zuvor erzählt hätte, dass wir auf der Messe die erste Gelegenheit haben werden, die PlayStation 2 zu zocken, hätten wir ihn wahrscheinlich den Vogel gezeigt. Es kam aber ganz anders. Am vorderen Teil des Sony-Standes ragte eine mystische Pyramide in den Himmel, in der an jeder Seite ein Display integriert war. Die Monitore präsentierten zum Teil bekannte Grafikdemos sowie eine spielbare

Version eines Next Generation Gran Turismo. Es handelt sich dabei nicht um Gran Turismo 3 für die PS 2, sondern lediglich um eine PS2-Grafikstudie, basierend auf Gran Turismo. Wenn man das Glück hatte, das begehrte Joypad in die Hände zu bekommen (das ganz normale PlayStation-Pad übrigens), durfte man ein paar Runden mit einem roten GT-Boliden auf einem Nachtkurs absolvieren. Die grafischen Qualitäten dieser



Dicht umlagert: Die PlayStation2-Pyramide erregte unter den Besuchern viel Aufsehen. Nicht alle zeigten sich jedoch vom GT-Demo beeindruckt.



Space Debris: Optisch opulent in Szene gesetzter Space-Shooter mit einigen Innovationen.

1. Perfect Dark (N64)
2. Jet Force Gemini (N64)
3. Space Debris (PS)

macht, da man sich quasi auch in die Tiefe des Bildschirms bewegen kann. Für Namco-Fans dürfte hochinteressant sein, dass das komplette Namco-Line-up, sprich **Ace Combat 3**, **Star Ixiom** sowie **Dragon Valor**, übernommen wurde, wobei allerdings noch nicht zu allen Titeln konkrete Veröffentlichungstermine genannt wurden. Ein ganz großes Thema der Messe war erwartungsgemäß auch **Final Fantasy VIII**, dem SCEA einen eigenen Altar widmete, damit man halbwegs ungestört die tolle Atmosphäre genießen. Für die TV-Junkies unter euch dürfte die Videospiel-Umsetzung **The X Files** (Akte X) einen Leckerbissen darstellen. Das von Fox Interactive programmierte Adventure mit speziell dafür aufgenommenen Filmsequenzen soll nun endlich im Sommer bei uns erscheinen. Die Affenjagd mit der ausgeklügelten Steuerung **Ape Escape** ist für Mega-Fun-Leser zwar ein alter Hut, in den Staaten wurde der Titel aber dennoch durch einen aufwändigen Stand effektiv in Szene gesetzt. Nachdem Squaresofts 3D-Klopfer Ehrgeiz nicht in deutsche Gefilde kommt, dürfen wir uns immerhin auf die offizielle PAL-Version von **Destrega** freuen. Bleiben wir bei den actionlastigen Titeln: **Space Debris** gehört zu den wenigen wirklichen Überraschungen. Es handelt sich um einen typischen Space-Shooter, bei dem ihr aus der Tiefe des Bildschirms heranstürmende Feindformationen auf das Korn nehmt. Vor allem die famose Grafik hebt

diesen Titel vom Baller-Allerlei wohltuend ab. Die Hintergrundgrafik erinnert streckenweise an einen FMV-Clip. Interessant ist ferner die Mischung aus Abschnitten, bei denen die Flugrichtung vorgegeben ist, und Arealen, in denen ihr euch frei bewegen könnt. Im Sportbereich gab es ebenfalls einiges zu sehen, wobei das Angebot sehr amerikanisch war. Als typische Beispiele seien die American-Football-Schlacht **NFL Xtreme 2000** sowie **3Xtreme Games** genannt, wobei letzterer Titel gerade in den Staaten erschienen ist.

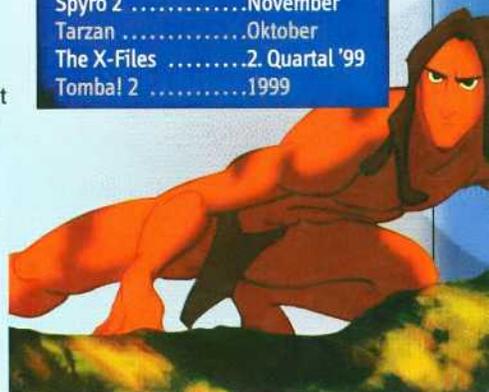


Destrega: Sony nimmt Koeis 3D-Klopfer in ihr Sortiment auf.



| Spielname | erscheint |
|--------------------|-------------------|
| 3Xtreme Game | ...3. Quartal '99 |
| Ape Escape | ...Juli |
| Crash Team Racing | ...Dezember |
| Destrega | ...4. Quartal '99 |
| Final Fantasy VIII | ...4. Quartal '99 |
| Gran Turismo 2 | ...4. Quartal '99 |
| NFL Xtreme 2000 | ...4. Quartal '99 |
| Omega Boost | ...Juli |
| Point Blank 2 | ...2. Quartal '99 |
| Space Debris | ...3. Quartal '99 |
| Speed Freaks | ...September |
| Spyro 2 | ...November |
| Tarzan | ...Oktober |
| The X-Files | ...2. Quartal '99 |
| Tomba! 2 | ...1999 |

Spielsequenz sind recht zweischneidig. Auf der einen Seite bietet die Optik feinstes HiRes, Null-Grafikaufbau sowie geradezu verschwenderisch viele Spiegelungen auf der metallischen Oberfläche des Boliden, auf der anderen Seite sah dieses Demo nicht übermäßig überragend aus. In nicht allzu ferner Zukunft und mit dem nötigen Know-how dürfte man die gleiche grafische Klasse auch auf dem Dreamcast erzielen. Wenn man außerdem genauer hinsah, erkannte man schnell, dass die Programmierer auch nur mit Wasser kochen. So waren die vermeintlichen Bäume nur flache Bitmaps und die Lichtquellen, die von den Laternen ausgingen, waren allesamt vorberechnet. Da es sich jedoch nur um ein frühes Demo handelt, kann man natürlich nur wenig Rückschlüsse auf die Performance der fertigen Hardware ziehen. Nur soviel ist klar: Die Qualität dieses Demos reicht noch nicht aus, um Dreamcast als lahme Ente aussehen zu lassen.



Gran Turismo 2

PlayStation Rennspiel Mit GT2 zeigt Polyphony Digital der gesamten Konkurrenz, wie ein wirklich guter Fahr Simulator auszusehen hat.

Nicht zu Unrecht stellt Gran Turismo mit 6,2 Millionen Exemplaren weltweit einen der bislang bestverkauften Titel in der Geschichte der Videospiele dar. Nahezu in jeder Hinsicht wurden für das Genre bis heute gültige Maßstäbe gesetzt, vor allem in

Bezug auf Handling und Realismus, die Grafik nicht zu vergessen. Polyphony Digital liefert nicht nur einen einfachen Neuaufguss nach alter Machart ab, sondern lässt einige wesentliche Neuerungen einfließen. In Gran Turismo 2 darf nun aus ca. 400 verschiedenen



Filmreife Replays: Ähnlich wie im Vorgänger dürft ihr in Zeitlupe Replays von außergewöhnlicher Qualität bestaunen.



Autoangebot vervierfacht: Mit ca. 400 Boliden bietet Gran Turismo jedem Auto-Liebhaber eine regelrechte Fundgrube.



Rallye-Bolide: Gran Turismo 2 bietet eine Reihe neuer Wagen, darunter auch Rallye-Geschosse. Mit diesen dürft ihr auch einmal fahren wie Walter Röhrl in seinen besten Zeiten.

Automodellen gewählt werden. Das ist im Vergleich zum Vorgänger eine Steigerung um mehr als das 3-fache! Für die europäischen Autonarren werden endlich auch ihre Lieblingsmarken vertreten sein, neben zahlreichen neuen Fabrikaten aus Japan und den USA. Die Zahl der zu absolvierenden Lizenzprüfungen wurde ebenfalls gehörig aufgestockt. Es sind nun 60 Tests zu bestehen, um alle Wettbewerbe freizuspüren. Die interessanteste Neuerung dürfte wohl der Fakt darstellen, dass zusätzlich zu "normalen" Rennen auch Rallye- und Drag-Race-Competitions auf den Hobbypiloten warten. Das bedeutet natürlich gerade im Bereich der Drag-Competitions, dass auf Tuning-Optionen wieder erhöhtes Augenmerk gelegt wurde. Diese Funktion soll ebenfalls noch weiter gegenüber dem Prequel verfeinert werden. Die gewonnenen bzw. erworbenen Autos können via bald erhältlichlicher PocketStation mit

bekanntem getauscht werden. In puncto Handling-Eigenschaften und Replays, man glaubt es kaum, hat man noch etwas gegenüber den vorher schon fast fernsehreifen Wiederholungen zugelegt. Gran Turismo 2 wird mit Sicherheit all denen gefallen, die bereits Teil 1 heiß und innig liebten, denn mit diesen Neuerungen verspricht Gran Turismo 2 der interessanteste Renntitel dieses Jahres zu werden.



Roter Engländer: Mit dem Mini-Cooper bitte vorsichtig hantieren, sonst kippt er in der Kurve schnell um.

Tarzan

PlayStation Jump & Run Pünktlich zum Filmstart im Herbst sollen auch Videospiele in den Genuss des neuen Tarzan-Abenteuers kommen.

Der neue Tarzan-Titel ist ein reines Jump & Run, das sich sehr nah ans Filmvorbild hält. Ihr steuert den Helden in bester Pandemonium-Manier über vorgegebene Pfade der pseudo-dreidimensionalen Stages. Insgesamt warten auf den virtuellen Abenteurer 16 unterschiedliche Levels, die in wunderschöner Comic-Grafik dargestellt werden. Zusätzlich gibt es kleine Bonusspiele, die für die nötige Abwechslung sorgen. Der cinematische Charakter des Spiels wird ferner durch den Original-Filmsoundtrack verstärkt, der dem Hüpfen spendiert wurde. Dass das Meistern des Jump & Runs kein Spaziergang ist, liegt vor allem an den zahlenmäßig starken Gegnern, die euch auf dem Weg zur gekidnappten

Jane begegnen. Neben Tarzan lässt sich in einigen Levels auch Jerk (ein Affe) oder Jane steuern. Außer den genreüblichen Aktionsmöglichkeiten, wie Rennen oder Hüpfen, besitzt euer Held auch die Fähigkeit, durch Gewässer zu schwimmen.



Feindselig: Im Verlauf des Abenteuers trefft ihr auf diese Gegner, die ihr durch geschickte Aktionen beseitigt.



Nah am Vorbild: Alle Charaktere des Hüpfers entstammen dem Walt-Disney-Film.



Über den Wolken: In einigen Levels dürft ihr Vögel als Fortbewegungsmittel missbrauchen.

tausendkugeln eisbisse

www.solero-shots.de

Crash Team Racing

PlayStation Funracer Fun Racer à la Mario Kart sind in. SCED veröffentlicht neben Speed Freaks mit Crash Team Racing gleich zwei dieser Racer.

Wie in jedem Jahr, so wird es auch 1999 ein Crash-Abenteuer geben. Jedoch haben die Mannen von Naughty Dog in diesem Jahr das Genre gewechselt. Statt eine vierte Hüpforgie zu programmieren, entschieden sich die Entwickler dafür, einen reinrassigen Funracer abzuliefern, in dem alle Charaktere des Jump & Run als Fahrer enthalten sind. Bevor es jedoch auf die Rennpiste geht, entscheidet ihr euch für einen von fünf Renn-Modi und verändert das Fahrverhalten der Boliden durch die Wahl der Bereifung und der Motorleistung.

Angelangt auf dem Parcours, fallen die Crash-typischen Holzkisten auf, in denen nette Power-ups, wie Bomben, Raketen oder Minen, lagern. Verstärkt wird die Wirkung der Goodies durch Aufsammeln von Äpfeln, die sich ebenfalls auf den Parcours befinden. Das Rennen läuft in bester Mario-Manier ab. In engen Kurven lässt sich euer Vehikel durch Nutzung der L- bzw. R-Tasten hochreißen, so dass ihr auf zwei Rädern durch die Biegung jagt. Lästige Gegner werden natürlich durch den Einsatz der Power-ups von der Strecke befördert.



Feintuning vonnöten: Das Fahrverhalten ist recht simpel gestrickt, vor allem derbe Drift-techniken vermisst man derzeit noch.

Zusätzlich helfen aufgesammelte Turbo-Paks im Kampf um die Spitzenposition. Grafisch knüpft der Racer klar an das Jump & Run an. Die Locations des letzten Crash-Abenteuers wurden perfekt in den Renner integriert. Die hochauflösende Grafik-Engine läuft bereits jetzt sehr geschmeidig, und auch ein störender Landschaftsaufbau ist glücklicherweise nicht auszumachen. Besonders überzeugend wirkte auch der Vierspieler-Modus, der dank Multitap-Unterstützung verwirklicht wurde. Ob der Crash-Racer jedoch die Qualität

von Speed Freaks erreichen wird, lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen.



Abwechslungsreich: Das Streckendesign ist mit allerlei Gimmicks gespickt.



Sprungeinlagen: Sprungschancen befinden sich auf fast allen Rundkursen.



Ehrensache: Power-ups dürfen natürlich nicht fehlen.

Spyro 2

PlayStation Jump & Run Reifer, größer, komplexer: Mit dem zweiten Auftritt des Feuerspuckers könnte sich Spyro zum Serienstar etablieren.

Neben dem Dauerläufer Crash baut SCEI offensichtlich auch den kleinen Drachen Spyro zum inoffiziellen Konsolen-Maskottchen aus, wobei der lilafarbene Dickhäuter wohl an die jüngeren User appellieren dürfte. Wie dem auch sei. Fakt ist auf jeden Fall, dass die Macher von Insomniac in den letzten Monaten sehr fleißig waren, denn bereits zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft soll der zweite Auftritt von Spyro erhältlich sein. Wenn es um die Beschreibung der Verbesserungen bzw. Veränderungen geht, muss man stark zwischen dem differenzieren, was man gesehen hat, und dem, was die Hersteller alles ankündigen. Die ersten spielbaren Levels unterscheiden sich, ehrlich gesagt, kaum vom ersten Teil. Erneut rennt der Feuerspucker durch eine ganze Fülle von comicartigen 3D-Levels, röstet die Gegner mit seinem Feueratem, sammelt Diamanten ein

und nutzt seine verkümmerten Flügel für eine kurze Schwebephase. In technischer Hinsicht sind ebenfalls nur mit gutem Willen erkennbare Verbesserungen sichtbar, was wiederum davon zeugt, dass im grafischen Bereich die PlayStation allmählich ausgereizt zu sein scheint. Ein Blick auf die anvisierten Features lässt aber die Hoffnung aufkeimen, dass sich Spyro-1-Fans doch auf allerlei Neuheiten freuen dürfen. Neuartige Magic-Points sorgen beispielsweise dafür, dass sich Spyro im Laufe des Abenteuers weiterentwickelt und neue Fähigkeiten erlernt.



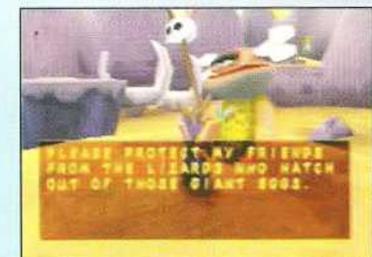
Lernfähig: Im Laufe der Hüpforgie lernt Spyro neue Fähigkeiten kennen, unter anderem auch Schwimmen und Klettern.

Des Weiteren interagiert ihr mit nicht spielbaren Charakteren viel stärker als zuvor. Beispielsweise erhaltet ihr von ihnen Aufträge, deren Bewältigung euch unterschiedliche Belohnungen einbringt. Auch das Suchen ist erneut ein elementares Spielelement. Je nachdem wie viele

so genannte Primär- und Sekundärziele ihr bis zum Schluss findet, bekommt ihr einen anderen Abspann zu sehen. Die restlichen Features stellt bewährtes Sequel-Doping dar: noch mehr Levels, noch mehr Gegner sowie noch mehr geheime Abschnitte.



Sammelwut: Der Abspann hängt von eurem Fleiß beim Finden der Gegenstände ab.



Mehr Interaktion: Ihr sprecht nicht nur mit den Einwohnern, ihr erhaltet manchmal auch konkrete Aufträge.

Tommy Balzer & Uwe Gohort © 2003 TM. Cover Design: Limited, Typset & Produktion: Topi, Illustration: Eidos Interactive, Cover Art: Eidos Interactive

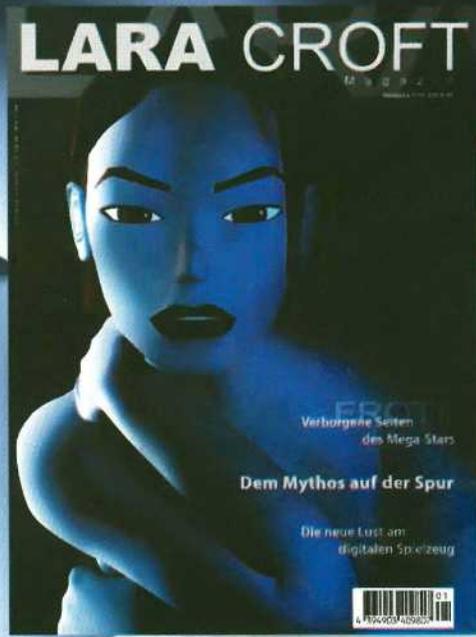
kmf.de



DU WIRST MICH KENNENLERNEN!



LARA CROFT Das Magazin



Jetzt im
Zeitschriftenhandel
erhältlich.



Nintendo

Kampfansage an die Konkurrenz

Im Prinzip stellte die traditionelle Nintendo-Pressekonferenz einen Tag vor dem ersten Messetag das eigentliche Highlight der diesjährigen E3 dar. Howard Lincoln betrat die Bühne und verkündete sichtlich mit Stolz, dass Nintendo derzeit fieberhaft an einem N64-Nachfolger mit dem Codenamen **Dolphin** arbeite. Der Clou: Zwei starke Partner sorgen dafür, dass der dringend benötigte Konsolen-Nachfolger trotz des Zeitvorsprunges der beiden Mitbewerber ein Erfolg werden dürfte. IBM steuert durch ihren Wissensvorsprung im komplexen Aluminium-Halbleiter-Bereich eine ungemein potente CPU mit dem Arbeitsnamen **Gekko** bei, die laut Lincoln "leistungsstärker sei als alle bisher erschienenen und angekündigten Konsolen". Konkrete technische Informationen wollte (konnte?) Nintendo zwar noch nicht offiziell bekannt geben, die Angabe

der immens hohen Taktfrequenz der auf einem IBM PowerPC basierenden CPU von 400 MHz sollte jedoch ausreichend sein, um den Zuhörern eine ungefähre Vorstellung der Performance zu geben. Die Ankündigung des zweiten Partners



Mario Golf: Trotz Knuddel-Optik eine hochwertige Simulation.

stellt gleichzeitig das Ende der Modul-Technologie dar. Matsushita (Panasonic) steuert ein modernes DVD-Laufwerk bei, von dem man bereits weiß, dass es in der Lage sein wird, DVD-Filme abzuspielen. Man betonte in diesem Zusammenhang jedoch gleich, dass man die Gefahr der Raubkopien bereits frühzeitig eindämmen möchte. Wenn man sich die bisherige Softwarepolitik ansieht, glaubt man das gern. Wenn es um den Erscheinungstermin ging, wurde Nintendo erstaunlich konkret. Der in Zugzwang geratene Konzern visiert einen weltweit gleichzeitigen Release Ende 2000 an, ein Verspre-



Kobe Bryant in NBA Courtside 2: Auch die zweite Korbwerfer hat den Referenzthron im Visier.



Ken Griffey Jr.'s Slugfest: Spielerischer Hochgenuss für alle Baseball-Fans.



The Next Tetris: Die Denkspielsucht beginnt in diesem Sommer.

Pocket-Monster-Manie

Nach Japan wurden auch die USA erfolgreich vom Pocket-Monster-Virus befallen. Unzählige Kids sind verrückt nach der Monsterbande. Rund um den Knuddelstar Pikachu sammeln und tauschen sie, als wäre es ihre Lebensaufgabe. Wie wichtig die Pocket Monsters für Nintendo geworden sind, bewies der Stand, auf dem dafür eine eigene Abteilung eingeräumt wurde. Auch in Deutschland bereitet man sich auf die bevorstehende Pocket-Monster-Invasion (Spiele, Zeichentrickserie, Merchandising) im Herbst gewissenhaft vor und stellt eigens dafür zwei neue Mitarbeiter ein, die sich ausschließlich mit dieser Produktreihe beschäftigen werden. Welche

Titel genau erscheinen werden, wird erst auf der IFA in Berlin bekanntgegeben. Was deutsche Fans eines Tages eventuell noch erwartet, war jedoch bereits auf der E3 zu sehen. Bei Pocket Monster Snap schießt ihr



Kurios: Geschossene Bilder bei Pokemon Snap werden an speziellen Automaten ausgedruckt.

per Cursor Bilder von der Monsterbande. Der Clou: In Blockbuster-Videotheken kann man sich durch spezielle Automaten die geschossenen Bilder sogar ausdrucken lassen.



Große Show, großes Logo: Auf der E3 präsentiert sich Nintendo sehr selbstbewusst.

chen, das aufgrund der bisherigen Erfahrungen (es gab noch nie einen weltweiten Konsolen-Release gleichzeitig) allerdings bezweifelt werden darf. Angesichts dieser durchaus überraschenden Ankündigung werden natürlich einige Fragen aufgeworfen. Kann Nintendo das Ruder wirklich so schnell umschwenken, um fast zeitgleich mit der PS2 zu konkurrieren? Werden genügend Titel verfügbar sein? Und vor allem: Wie leistungsstark wird die Konsole letztendlich sein? Wie ernst Nintendo diese Generation2000-Konsole ist, zeigen zwei Hinweise: Laut Howard Lincoln begann man bereits 1997 hinter den Kulissen mit der Entwicklung und Shigeru Myamoto ist derzeit offiziell in keinem N64-Projekt involviert. Stattdessen mussten Rare und andere Inhouse-Programmierer die Kastanien aus dem Feuer holen. Dazu zählt neuerdings auch die Namco-Lizenz **Ridge Racer 64**, die für den Modulschlucker als eine Exklusiv-Version erscheint, aber leider noch nicht zu sehen war. Technisch brillant sah dafür das düstere 3D-Action-Adventure **Eternal Darkness** aus. Wie bei Resident Evil 1 fängt eine cinematische Kameraführung euren Ritterhelden ein, der sich mit Spürsinn und Waffengewalt seinen Weg durch ein schauriges Gemäuer bahnt. Mit **Mini Racers** macht Nintendo hingegen Micro Machines Konkurrenz. Das optisch ansehnliche Werk spielt sich so erfrischend einfach, wie man es sich bei diesem Genre wünscht. Mit **Starcraft** und **Command & Conquer** bietet Big N

gleich zwei bekannte Namen im Echtzeitspielgenre. Beide Titel wurden augenscheinlich vernünftig umgesetzt, zumal das Steuerungsproblem gut gelöst wurde. Kommen wir zum Sportbereich, der erneut sehr gut besetzt war. **Mario Golf** soll an den NES-Erfolg anschließen und hat aufgrund der simplen, aber durchdachten Spielbarkeit und vielen Goodies die besten Chancen dafür. Ob **Kobe Bryant in NBA Courtside 2** hingegen den Referenztitel verteidigen kann, bleibt abzuwarten. Die über-



Mini Racers: Ernsthafte Konkurrenz für Micro Machines.

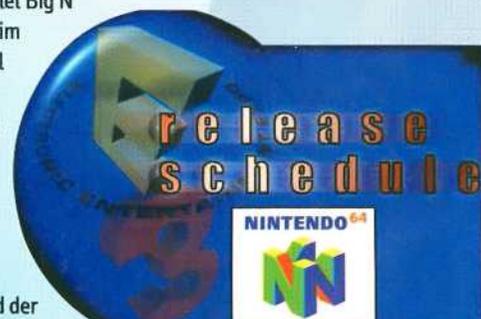


1. Box Champions 2000 (N64)
2. NHL Hockey 2000 (PS)
3. Kobe Bryant in NBA Courtside 2 (N64)

arbeitete HiRes-Grafik und verbesserten Animationen sahen jedenfalls schon sehr lecker aus. Die Baseball-Sim **Ken Griffey Jr.'s Slugfest** dürfte erneut nur ein Thema für die Amis sein. Und wo bleibt **Conker 64**, das auf der letzten E3 noch großartig angekündigt wurde? Kurioserweise verschwand der Titel wieder in den Schubladen der Entwickler und kein Nintendo-Mitarbeiter wollte dazu Stellung nehmen. Zum Abschluss noch eine interessante Nachricht für alle preisbewussten Star Wars-Fans: Ab sofort gibt es eine limitierte Bundle-Version, die ein N64-Grundgerät sowie den Titel **Star Wars Episode 1: Racer** beinhaltet. Der Preis liegt bei verlockenden 299,- DM.



Starcraft: Die Zeit der Strategie-Dürre ist auf dem N64 vorbei.



| Spielname | erschint |
|--------------------------------|-----------------|
| Command & Conquer | .. Juni |
| Donkey Kong 64 | November |
| Eternal Darkness | 1999 |
| Excitebike 64 | Dezember |
| Jet Force Gemini | September |
| Ken Griffey Jr.'s Slugfest | Mai |
| Kobe Bryant in NBA Courtside 2 | November |
| Mario Artist & Camera | .. 1999 |
| Mario Golf | Juli |
| Mini Racers | 1999 |
| Perfect Dark | Dezember |
| Ridge Racer 64 | 1999 |
| Starcraft | September |
| The New Tetris | Juli |

Jet Force Gemini

Nintendo 64 Jump & Shoot Ein putziges Dreiergespann sorgt für frischen Wind im verstaubten Jump&Shoot-Sektor.

Das Rare das Jump&Run- und Ego-Shooter-Genre beherrscht wie kaum eine andere Firma, haben sie bereits des Öfteren bewiesen. Mit dem auf putzig getrimmten Jet Force Gemini betreten die britischen Edel-Coder jedoch Neuland. Im Mittelpunkt stehen das Trio Juno, Vela sowie der Kläffer Lupus. Auf ihrem Heimatplaneten Mizar sehen sie sich einer intergalaktischen Bedrohung durch eine Armee von insektoi-



denartigen Gegnern gegenüber. Anfangs nur mit einem kleinen Kaliber ausgestattet, macht ihr euch auf, in der Verfolgerperspektive die kunterbunten 3D-Levels zu erkunden, Insekten mit gezielten Schüssen zu beseitigen sowie kleine Puzzle-Aufgaben zu lösen. Rare wäre natürlich nicht Rare, wenn sie dieses an sich simple Spielprinzip nicht durch allerlei tolle Gimmicks gehörig aufwerten würden. Zunächst einmal besteht die ungemein spaßige



Mach dein Gebet! Getroffene Gegner hinterlassen viele grüne Blutspritzer, die auch an den Wänden kleben bleiben.



Ab durch die Pampas: Unterschiedliche Einsatzfahrzeuge stellen eine hilfreiche Unterstützung dar.



Typisch Rare: Zahlreiche Bonus-Games und eine farbenfrohe Grafik zeichnen auch dieses Produkt aus.

Möglichkeit, die Levels im kooperativen Zweispieler-Modus zu lösen. Ferner baut ihr durch den Erwerb von Schutzkleidungen und neuen Waffensystemen die Charaktere allmählich auf. Sieht Lupus beispielsweise anfangs wie ein normaler Hund aus, mutiert er durch die entsprechenden Gegenstände zum gut gepanzerten High-Tech-Vierbeiner. Bravurös wurde außerdem das Anvisieren der Gegner gelöst. Die Kamera haftet sich automatisch am Rücken des jeweiligen Charakters fest, der seinerseits sofort transparent dargestellt wird, um nicht die Sicht zu ver-

sperren. Vor allem aber das gewitzte Leveldesign ist mal wieder allererste Sahne. Rare implementierte eine ganze Fülle von Überraschungsmomenten und Bonus-Spielen in den Spielverlauf. Beispiel: Mitten in einem Level werdet ihr ohne Vorwarnung mit einer Armee konfrontiert, die in bester Space-Invasors-Manier im Gleichschritt auf euch zu marschiert. Trotz der infantilen Optik geht es übrigens beileibe nicht zimperlich zu. Insekten werden nach einem Volltreffer regelrecht zerhackstückt und versprühen eine grüne Blutlache, die an den Wänden kleben bleibt.

Perfect Dark

Nintendo 64 Ego-Shooter Mit Spannung erwartet und erstmals spielbar: Rares neuester Ego-Shooter der Extraklasse.

O bwohl der indizierte James-Bond-Ego-Shooter von Rare hier zu Lande nie erschienen ist, wurde das mehrfach ausgezeichnete Wonne-Modul in Deutschland mehr als 40.000 Mal verkauft. Diese Zahl belegt eindrucksvoll, um welch ein exzellentes Produkt es sich handelt. Dementsprechend gespannt war man auf Rares neusten Ego-Shooter Perfect Dark, mit der postmodernen Spezialagentin Joanna Dark in der Hauptrolle, die sich im Laufe des Abenteuers in ein dichtes Netz aus Intrigen verstrickt. In einem Separee luden über acht Displays zu ersten Proberunden ein, so dass man sich bereits ein gutes Bild des Actionwerkes mit der coolen Atmosphäre machen konnte. Fangen wir gleich mit

den spielerischen Bonbons an: Der Multiplayer-Modus wurde noch einmal stark verbessert. Neben den vier Jägern aus Fleisch und Blut dürfen auch vier weitere CPU-Charaktere hinzugeschaltet werden, so dass der Multiplayer-Mode zu einer herrlich chaotischen Waffenschlacht ausartet. Aber auch dem Solisten wird natürlich einiges geboten: Die Missionen sind recht abwechslungsreich, werden durch Briefings und Zwischensequenzen illustriert und führen euch zu den entlegensten Plätzen (Alien-Raumschiff, Unterwasser-Station, Wolkenkratzer). Da man bei Ego-Shootern das Genre nicht neu erfinden kann, setzte Rare auf konsequentes Feintuning. So wurde die künstliche Intelligenz der Widersacher



Die Heldin in der Außenansicht: Die coole Joanna Dark hat das Zeug dazu, Lara Croft Konkurrenz zu machen.

deutlich erhöht. Geschickt verschanzten sich die Feinde vor euch, geben sich gegenseitig Deckung und organisieren sich sogar in Teams. In grafischer Hinsicht sorgt das Expansions-Pak zudem für ein klares HiRes-Bild mit vielen Details und definierten Texturen. Leider barg aber der einzige spielbare Level noch eine entscheidende Schwäche: Weder die Location (ein supermodernes Hochhaus) noch die Gegner (schwarz gekleidete Agenten) boten Abwechslung, wodurch der Spielablauf ein wenig eintönig war und etwas steril wirkte. Und wie sieht es mit der geplanten Deutschlandveröffentlichung aus? Nintendo möchte den Titel auf jeden Fall veröffentlichen, was aber

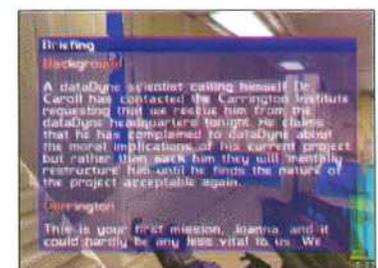
in dieser Version definitiv nicht möglich ist, da getroffene Gegner in realistischster Manier zusammenklappen und es reichlich Blut zu sehen gibt. Das endgültige Wort zu diesem Thema ist daher noch nicht gesprochen worden.



Dichte Atmosphäre: Das Flair erinnert stark an Blade Runner.



Zu realistisch für Deutschland: In dieser Form hätte Perfect Dark keine Chance auf dem deutschen Markt.



Briefing: Die Missionsparameter werden vor den einzelnen Levels knapp erläutert.



Die Affen sind los: Im Laufe des Abenteuers trifft ihr auf ein paar eigenartige Burschen.



Upgrade möglich: Donkey Kong erhält während des Abenteuers eine ganze Menge Ballermänner.



Gegen die Zeit: Bei diesem netten Bonusspiel gilt es, die neugierigen Krocodile mit Kürbissen zu bewerfen.

Donkey Kong 64

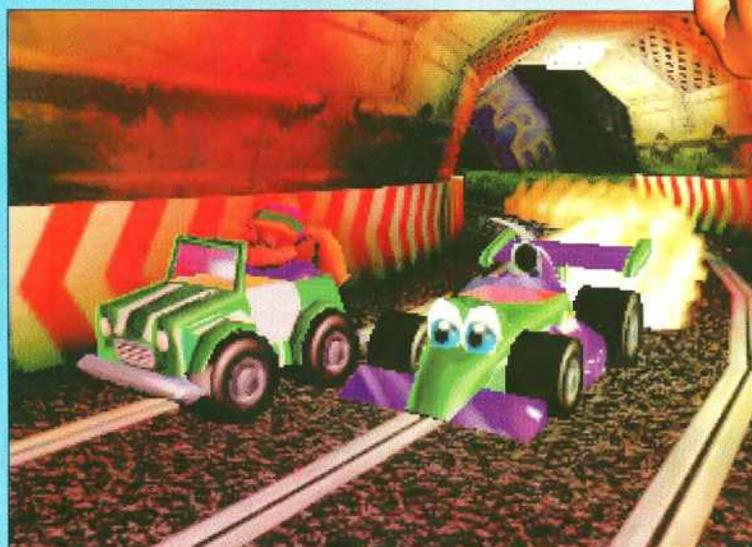
Nintendo 64 Jump & Run Nintendo selbst beschreibt Donkey Kong 64 als einen der größten Titel der Firmengeschichte. Ob es der Hüpfen tatsächlich mit Zelda aufnehmen kann, zeigt ein erstes Probespiel.

Nintendo hat sich wahrlich einiges vorgenommen mit Rares neuester Hüpforgie Donkey Kong 64. So wollen die Japaner innerhalb der ersten sechs Wochen 2,5 Millionen Einheiten weltweit an den Mann bringen. Besonders interessant ist der Fakt, dass das Spiel auch im Bundle zusammen mit dem Expansion-Pak angeboten wird. Über den Preis des Paketes ist noch nichts bekannt, jedoch dürfte er die 130-DM-Grenze wohl nicht überschreiten. Sicher ist aber, dass der Hüpfen ohne die 4MB-Speichererweiterung nicht laufen wird. Zunächst ein paar Worte zum Charakter Donkey Kong: Der Affe ist ein Urgestein der Videospiegelgeschichte. Der behaarte Riese treibt bereits seit Anfang der 80er-Jahre sein Unwesen in den virtuellen Spielwelten. Seine Abenteuer begann der Primat 1981 in der Spielhalle, wo er eine süße Prinzessin entführte, die jedoch alsbald vom

Klempner Mario befreit wurde. Bis zum heutigen Tage erschienen inklusive der DK-Junior-Versionen mehr als 30 verschiedene Donkey-Kong-Abenteuer auf mehr als sieben verschiedenen Spielplattformen. Die großen Erfolge des Zotteltiers möchte Nintendo mit der neuesten Fassung des Hüpfers konsequent weiterführen. Kein geringeres Programmiererteam als die Edelschmiede Rare wurde beauftragt, Donkey Kong in die dritte Dimension zu hieven. Das Ergebnis präsentierte man erstmals auf der diesjährigen E3. Vor Spielstart solltet ihr zunächst das sechsminütige Intro genießen, dass in Spielgrafik gehalten ist. Donkey Kong zeigt sich dabei von seiner musikalischen Seite und rapt einen heißen Song. Dabei prügelt er zusätzlich einige andere Primaten vom Bildschirm, die sich in seiner Nähe befinden. Dank effektivem Kompressionsverfahren genießt der Zuschauer den Song in bester Tonqualität.



Die Unterwasserwelt lebt: Euer Affe ist keinesfalls wasserscheu.



Ein Affe gibt Vollgas: Donkey Kong 64 bietet eine Vielzahl unterschiedlicher Vehikel, die vom Affen benutzt werden.

Anschließend geht's dann auch schon in den ersten Level des Abenteuers, der sich inmitten einer Dschungelszenerie befindet. Jeder Banjo-Kazooie-Kenner erlebt bereits hier seine ersten Déjà-Vu-Gefühle, da schon die 3D-Engine des Hüpfers stark an die von Banjo Kazooie erinnert. Noch intensiver wird dieser Eindruck, wenn ihr den Charakter durch die Locations steuert. Donkey Kong verfügt über alle Grundmoves des Bären Banjo und auch er vollführt bei Betätigung des Z-Buttons Specialmoves, wie eine Stampfattacke oder einen Backflip. Wie Banjo



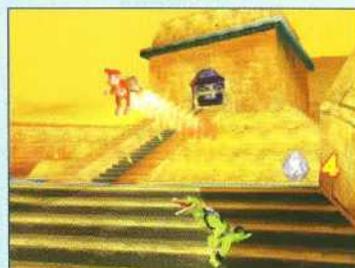
Volltreffer: Die 4MB-Erweiterung wird genutzt, um die Weitsicht zu verbessern. Eine höhere Auflösung bietet der Hüpfen leider nicht.



mit Kürbissen zu bewerfen. Des Weiteren warten rasante Lorenfahrten, Powerboat-Wettfahrten oder nervenaufreibende Flugeinlagen auf euch. Auch technisch gibt es selbst in der frühen Vorabversion kaum Anlass zum Meckern: Dank des Expansion-Paks ist es möglich, auch extrem weit in die Locations der Stages zu blicken, ohne dass dabei störende Nebelfelder die Sicht verschlechtern. Die Schauplätze wurden zusätzlich mit feinen Texturen überzogen und dynamische Lichteffekte verwöhnen das Auge des virtuellen Abenteurers. Fasst man alle Fakten zusammen, so lässt sich schon jetzt orakeln, dass Donkey Kong eines der absoluten Highlights dieses Jahres werden dürfte und selbst Banjo Kazooie überflügeln könnte.

ist auch der Affe in der Lage auf Bäume zu klettern. Von dort aus ergreift er Lianen, mit denen er an entlegene Locations der Stages gelangt. Hier befinden sich wiederum häufig Tonnen, die ihn zu Bonus-Stages führen. Dort gilt es zum Beispiel innerhalb eines bestimmten Zeitraumes Krokodile

Hersteller: Rare
Fakten: Rumble-Pak, 4MB-Speichererweiterung
Erscheint: 4. Quartal



Rocketman: Dank eines Raketenrucksacks erreicht ihr versteckt gelegene Areale.



Finaler Kampf: Diese Schildkröte müsst ihr mit explosiven Tonnen bewerfen.



MASTER SERVICE
Bestellungen bis 18:00 Uhr werden am selben Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein!!!

GAMERS POINT



Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

E3 - Video 29,95DM

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

Zubehör ohne Ende

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

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

Neuheiten

Dreamcast

- Konsole 599,95
- Lenkrad original 154,95
- Aero D. Blue Imp. 99,95
- Blue Stinger 119,95
- G.B.Fishing+Pad 239,95
- Godz. Generations 119,95
- H.o.t.Dead 2 + Gun 209,95
- Incoming 159,95
- Marvel vs. Capcom 129,95
- Racing Simulat. 2 139,95
- Powerstone 129,95
- Psychic Force 2012 134,95
- Puyo Puyo 109,95



- Red Line Racer 139,95
- Sega Rally 2 129,95
- Sonic Adventure 129,95
- S. Speed Racing 139,95
- Virtua Fighter 3tb 119,95

DVD

- Pioneer 414 MULT 1099,95
- American Hi. X US 59,95
- Blade US 59,95

- Braindead US 64,95
- Bride o. Chucky US 59,95
- F. Dusk t. Dawn US 74,95
- I Still K.W.Y.D.L.S U 59,95
- Night o.t. Liv. D. US 69,95
- Pamela Anderson 69,95
- Ronin US 69,95
- Scream D 49,95
- The Siege US 69,95
- The Thing US 69,95
- Vampires US 59,95

Nintendo 64

- DexDrive SV-388 109,95
- Powerflash 109,95
- Gamebuster DeL. 94,95
- Passport PLUS 79,95
- RAM - MADNESS 49,95
- Joypad TM Stingr. 64,95
- Lenkrad ASCII 64 124,95
- Lenkrad G64 Game 124,95
- Mem.C. 1M BLAZE 39,95
- Mem.C. 256K L3 24,95
- Rumb.Pack+1M Inn 39,95



- Rumble P.+1M LX4 44,95
- Rumb.P.+256K L3 39,95
- Rumble PackJOY 24,95
- Rumble Pack LX4 29,95

- 360 104,95
- Airport Inc. 104,95
- California Speed 104,95
- Carmageddon dt. Vers. 104,95



- Castlevania 64 89,95
- F1 World GP 2 89,95
- Flying Dragons 89,95
- Goemon - M.Ninja 2 89,95
- Hybrid Heaven 124,95
- Micro Mach. 64 T. 124,95
- Milo's A. Bowling 89,95
- NBA Pro 99 114,95
- NFL Blitz 114,95
- NHL Pro 99 114,95
- Playmobil - Hype 119,95
- Racing Simulat. 2 119,95
- Rampage 2 114,95
- Rayman 2 119,95
- Shadowgate 114,95
- South Park 104,95
- Star Wars - 1 (Ra) 114,95
- Wild Metal Country 114,95
- WWF - Attitude 114,95

PlayStation

- Equalizer 89,95
- Gamebuster DeL 84,95
- Xploder DV 89,95

- XPloder PRO 114,95
- Gun G-Con 45 Nam. 79,95
- Gun Predator 2 79,95
- Gun Real Arcade 99,95
- Gun SCORPION 69,95
- Joyp. An. DS Cyber 49,95
- Joyp. Anal. DS SUN 34,95
- Joyp. Anal. DS TM 59,95
- Joyp. An. SV1122 44,95
- Joyp. Digital ASIAN 14,95
- Joypad Glove 104,95
- Lenkrad Fanatec 179,95
- Lenkrad GAMEST 134,95
- Lenkrad JOR. V2 134,95
- Lenk. Top Dr. PLUS 149,95
- Memory C. 1M EE 14,95
- Memory C. 2M SUN 24,95
- Mem. C. 4M MICRO 44,95
- 360 89,95
- Attack-Saucerman 89,95
- Bloody Roar 2 89,95
- Bomb. Fant. Race 89,95
- Bomberman 79,95
- Bug B. auf Zeitreis. 99,95
- C&C 2-Alarms. Rot 44,95



Carmageddon dt. Vers. 84,95

- Chessmaster Mille. 99,95
- Croc 2 89,95
- Discworld Noir 89,95
- Driver 99,95
- Dungeon Keeper 2 89,95
- FIFA 98 44,95
- G-Police 2 89,95
- Grab des Pharao 104,95
- GTA - London 44,95
- Guardian 89,95
- Hogs of War 84,95
- Le Mans 24 99,95
- L. o.K. - Soul Reaver 99,95



- Legend of Kartia 109,95
- Looney Tunes S.R. 109,95
- Marvel Vs. SF EX 89,95
- Master of Monsters 89,95
- Mission Imposs. 99,95
- NBA Pro 99 79,95
- NFL Blitz 79,95
- NHL Pro 99 89,95
- Rampage 2 89,95
- R-Type Delta 89,95
- Silent Hill 89,95
- Star W.-Dunk. Bedr. 99,95
- Star Wars - Racer 99,95

- Street Fighter A. 3 89,95
- Tanktics 84,95



- Trap Gunner 89,95
- Tr. P. Baseball 2000 89,95
- Ubik 89,95
- UEFA Striker 99,95
- Versailles 104,95
- Virus 89,95
- V-Rally 2 99,95
- WWF - Attitude 84,95

GameBoy

- A Bugs Life 64,95
- Biene Maja 59,95
- Bust-a-Move 4 59,95
- Carmageddon dt. Vers. 59,95
- Conker's P. Tales 64,95
- Golden Goal 49,95
- Holy Magic Century 64,95
- Hugo 2 1/2 64,95
- Int. S. Soccer 99 64,95
- Space St. S. Valley 49,95
- Star Wars-Yoda St. 59,95
- S. Mario Bros Del. 64,95

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

Videospiele = Top 20 = Extreme Aktuelle Preislisten per FRK Extreme = Top 20 = Soundtracks

- Warzone 2100 89,95
- Hard Edge 99,95
- Ridge Racer 4 89,95
- Civilization 2 94,95
- Need for Speed 4 89,95
- Metal Gear Solid 99,95
- Sports Car GT 89,95
- KKND 2 Krossfire 94,95
- UEFA Champ. League 98/99 99,95
- Racing Simulation 2 89,95

- Kensei Sacred Fist 89,95
- Asterix 99,95
- Tai Fu 89,95
- Bust-a-Move 4 69,95
- Gex 3 - Deep Cover Gecko 99,95
- Street Skater 89,95
- Tekken 3 89,95
- Blood Lines 84,95
- Shanghai True Valor 99,95
- Populous - The Beginning 89,95

- Fifa 99 104,95
- Beetle Adventure Racing 94,95
- Vigilante 8 119,95
- Mario Party 89,95
- Gex 64 - Enter the Gecko 114,95
- Turok 2 109,95
- WCW vs. NWO: Revenge 134,95
- Star Wars - Rogue Squadron 114,95
- Mission: Impossible 104,95
- Zelda 114,95

- Chameleon Twist 2 114,95
- Micro Machines 64 Turbo 124,95
- Rush 2 - Extreme Racing 114,95
- Virtual Pool 64 114,95
- 1080° Snowboarding 89,95
- Diddy Kong Racing 89,95
- Banjo-Kazooie 89,95
- Top Gear Overdrive 119,95
- Charlie Blast Territory 89,95
- Center Court Tennis 124,95

Zelda & R. Evil Figuren ab 19,95 DM

Lösungsbücher ab 9,95 DM

Angebote

Nintendo 64

- Blast Corps US 29,95
- NHL Breakaway 98 39,95
- Extreme G 39,95
- Wetrix 39,95
- Hexen 64 49,95
- Fighters Destiny 49,95
- Clayfighter 63 1/3 49,95
- NBA Courtside 49,95
- Dark Rift 49,95
- Int. S.S. Soccer 64 49,95
- Lamborghini 64 49,95
- Bust-a-Move 2 54,95
- Extreme G 2 59,95
- Forsaken 59,95
- Goemon 3D 64,95
- Snowb. Kids (PC) 69,95
- F1 World GP (PC) 69,95
- Lylat Wars (PC) 69,95
- S.Mario Kart 64 (P) 69,95
- Wave Race 64 (PC) 69,95
- Bust-a-Move 3 DX 69,95

- WG 3D Hockey 98 29,95
- Destruct. Derby 1 29,95
- Wipeout 29,95
- Wrecking Crew 34,95
- Megaman X3 39,95
- Blast Radius 39,95
- G-Darius 39,95
- MDK 39,95
- Devils Deception 39,95
- Vs. (Versus) 39,95
- Armored Core 39,95
- Ayrton Senna Kart 39,95



39,95 Station

- Crow - City Angels 44,85
- Alien Trilogy 44,85
- Constructor 44,85
- Destruct. Derby 2 44,85
- Jurassic Park-LW 44,85
- Casper 44,85
- Croc: Legend Gob. 44,85
- Int. Track & Field 44,85
- Krazy Ivan 44,85
- Hercules 44,85
- Micro Machines V3 44,85
- Moto Racer 44,85
- Premier Manager 98 44,85
- C&C 1: Tiberiumk. 44,85
- Contra 3D 44,85
- Forsaken 44,85
- Grand Theft Auto 44,85
- Lost Vikings 2 44,85
- Rayman 44,85
- TOCA Tour. Car Ch. 44,85
- Wipeout 2097 44,85
- X-Men: Child. Atom 44,85
- Mickeys Wild Adv. 44,85
- G-Police 44,85
- Heart of Darkness 44,85
- Lemmings 44,85
- Ridge Racer Rev. 44,85
- Soviet Strike 44,85
- Worms 44,85

- V-Rally 44,95
- Formel 1 '95 44,95
- Crash Bandicoot 2 44,95
- Formel 1 '97 44,95
- Porsche Challenge 49,85
- Air Combat 49,85
- Tekken 2 49,85
- Mr. Domino 49,85
- Batman & Robin 49,85
- Deathtrap Dungeon 49,85
- Pitfall 3D 49,85
- Skull Monkeys 49,85
- Oddworld-Oddysee 49,85
- ODT 49,85
- B-Movie 49,85
- Bust-a-Move 3 49,85
- Wild 9's (+TShirt) 49,85
- Resident Evil 1 49,85
- Rogue Trip 49,85
- Soulblade 49,85
- Tomb Raider 2 49,85
- Golden Goal 98 49,85
- Diablo 49,85
- Shadow Master 49,85
- Rascal 49,85
- Int. SSS Pro 98 54,95
- WWF - Warzone 59,95
- Riven-Sequel Myst 59,95
- Everybody's Golf 64,95

Merchandise

- Baseball Cap ab 5,95
- Alien Figuren 39,95
- Crash Band. Figur. 29,95
- FF8 Figuren 39,95
- Metal Gear Figuren 24,95
- Movie Maniacs Fig. 44,95
- Star Wars - C-3PO 34,95
- SW-Darth Sideous 34,95
- SW-Ody Mandrell 39,95
- SW-OOM-9 39,95
- SW-Queen Amidala 34,95
- S. Wars - Ric Olie 34,95
- Star Wars - Watto 34,95
- Tekken 3 29,95
- Tomb Raider Figur. 69,95
- Wing Com. Figuren 19,95
- Zelda - Ganon Fig. 24,95
- Zelda - Link Figur 24,95
- Zelda - Fig. Pack 39,95
- MGS-Trading Cards 3,95
- Zelda Pin 3,95
- Soundtrack Capc. 4 19,95
- Soundtrack MDK 9,95
- Soundtrack MGS 19,95
- Soundtrack R. Evil 29,95
- Statue Lara Croft 79,95
- Tasse - Imperial 14,95
- Tasse - Rebel Logo 14,95
- Tasse-Emp. St. Ba. 14,95
- Tasse - ZELDA 19,95
- T-Shirt's ab 9,95
- E3 Messe Video 99 29,95
- Zelda - Armbanduhr 74,95
- S. Street Fighter 2 44,95
- Tekken Video 44,95

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

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

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

MARS? JUPITER?
DEMNÄCHST
AUCH IN IHRER
NÄHE!

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

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

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



Sega Internet für alle

Auf das Auftreten des alten und neuen Herausforderers Sega waren viele Besucher besonders gespannt, schließlich geht es bei der Markteinführung des Dreamcast in den westlichen Märkten um alles oder nichts. Der weitläufige Stand war zwar viel schlichter gehalten als die der beiden großen Konkurrenten, bot dafür aber eine geradezu unüberschaubare Fülle von spielbaren DC-Titeln. Wer meinte, dass dem Dreamcast die Software-Unterstützung seitens der Third-Party-Firmen versagt bleibt, der wurde durch die E3 eines Besseren belehrt. Es kommt aber noch besser: Für den Verkaufsstart im September werden in allen Ländern mindestens 15 Launch-Titel erhältlich sein. Eine fast unglaubliche Anzahl, vergewagt man sich, dass normalerweise bei einem Konsolenstart gerade einmal drei bis fünf Spiele vertreten sind (siehe PlayStation & Nintendo 64). Die eigentliche Hammer-

Nachricht dreht sich jedoch um das Modem. Die Konsole wird europaweit mit dem Modem zum bereits angegebenen Verkaufspreis ausgeliefert. Damit aber noch nicht genug: Sega hat eine Vereinbarung mit British Telecom als europaweiten Provider getroffen. Der Zugang



Vollauf zufrieden: Stefan Brandt, Marketing Manager bei Sega Deutschland, verspricht ein wahres Marketing-Feuerwerk.



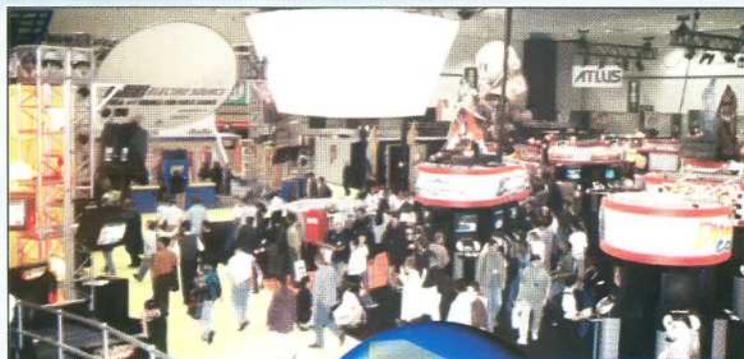
Shenmue: Eine neue Spielsequenz wurde präsentiert, bei der ihr Dart spielt. Alleine dieses Spiel im Spiel ist sein Geld wert.

ins Internet ist dabei umsonst, sprich ihr löhnt keine monatliche Grundgebühr! Lediglich der Ortstarif wird berechnet, wenn ihr im Internet herumsurft. Insbesondere für das Internet-unfreundliche Deutschland ist dieses Angebot schlichtweg genial, denn nie zuvor war der Einstieg in das Internet preisgünstiger als jetzt durch den Dreamcast. Mit diesem sensationellen Angebot dürften kritische Stimmen endgültig verstummen, für die der Einführungspreis zu hoch sei.

Softwareliste

Folgende Dreamcast-Titel sind bis Ende '99 für den europäischen Markt geplant:

- Airforce Delta (Konami)
- Blue Stinger (Activision)
- Cool Boarders DC (Sega)
- Expendable (Infogrames)
- Formula 1: World Grand Prix (Video Systems)
- House of the Dead 2 (Sega)
- Hydro Thunder (Midway)
- Jimmy White's 2 - Cue Ball (Virgin)
- Marvel Vs Capcom (Capcom)
- Metropolis (Sega)
- MK Gold (Midway)
- NBA 2000 (Sega)
- NFL Quarterback Club 2000 (Acclaim)
- Powerstone (Capcom)
- Racing Simulation 2 (Ubi Soft)
- Rayman 2: The Great Escape (Ubi Soft)
- Ready 2 Rumble (Midway)
- Red Dog (Sega)
- Redline Racer (Ubi Soft)
- Sega Rally 2 (Sega)
- Sega Soccer (Arbeitstitel/Sega)
- Sonic Adventure (Sega)
- Soul Calibur (Namco)
- Speed Devils (Ubi Soft)
- Supreme Snowboarding (Infogrames)
- Toy Commander (Sega)
- Trick Style (Acclaim)
- UEFA Striker (Infogrames)
- Virtua Fighter 3tb (Sega)
- Wild Metal Country (Infogrames)



Softwarevielfalt: An runden Display-Türmen wurde die breite Palette von Titeln präsentiert.

Zur Erinnerung: 1995 zahlte man für eine PlayStation noch geschlagene 599,- DM ohne irgendetwas. Das Internet ist ohnehin ein wichtiges Thema für Sega. Der Hersteller plant spezielle Chat-Räume für DC-User, Internet-Shopping sowie zahlreiche Online-Spiele. Von der Hardware zu den digitalen Muntermachern: Für fleißige Mega-Fun-Leser ist das Gros der vorgestellten Titel natürlich kalter Kaffee. Dennoch gab es einige kleine Feinheiten zu sehen. Mit **NBA Basketball 2000** und **NFL 2000** (jeweils Arbeitstitel) der sega-treuen Sportspiel-Spezialisten Visual Concept bringt der DC-Hersteller rechtzeitig zum US-Start zwei hochklassige Simulationen auf den Markt. Einen ebenso guten Eindruck hinterließ **Cool Boarder DC**, das mit einem authentischen Fahrgefühl und vielen Abhängen aufwartet. Actionlastig und so ungewöhnlich wie der Titel ist **Red Dog**. Ihr manövriert ein futuristisches Einsatzfahrzeug durch alienverseuchte Gebiete und pulverisiert diese mittels eines schwenkbaren Lasergeschützes. Ein außergewöhnlicher Funracer ist hingegen **Toy Commander**. Mit Spielzeug-



Red Dog: Ein wendiges Kampfgefährt mit schwenkbaren Laserturm in Daueraction.



NFL 2000: Nicht die Grafik überzeugt, auch die Spielbarkeit gibt wenig Anlass zur Kritik.



Slave Zero: Als Riesenmech bekommt man in den verwinkelten Levels die Tücken der Größe zu spüren.



1. Seaman (innovativste Idee)
2. Fear Factory (coolste Grafik)
3. Dolphin-Ankündigung (größte Überraschung)

wagen kurvt ihr durch ein Kinderzimmer oder über andere eigenartige Schauplätze. Interessanterweise gilt es nicht nur die Konkurrenz in Schach zu halten, sondern auch diverse Aufträge zu erfüllen. Einige kleine Dritthersteller nutzen den Sega-Stand als Forum für ihre eigenen Produkte, so zum Beispiel Accolade mit ihrem Werk **Slave Zero**. Mittels einer gewöhnungsbedürftigen, da vielseitigen Steuerung dirigiert ihr einen trägen Riesenmech durch ein verwinkeltes Stadt-szenario, weicht den wütenden Attacken der ameisenartigen Aggressoren aus bzw. schickt sie mit einem gezielten Schuss ins ewige ROM-jenseits.



NBA 2000: Sportspiel-Spezialist Visual Concept geht in die DC-Offensive.



| Spielname | erschient |
|---------------------|----------------|
| Cool Boarders DC | 4. Quartal '99 |
| Dynamite Cop 2 | 4. Quartal '99 |
| House of the Dead 2 | 4. Quartal '99 |
| Metropolis | September |
| NBA 2000 | 4. Quartal '99 |
| Red Dog | 4. Quartal '99 |
| Sega Rally 2 | September |
| Sega Soccer | 4. Quartal '99 |
| Shenmue | 2000 |
| Sonic Adventure | September |
| Toy Commander | 4. Quartal '99 |
| Virtua Fighter 3tb | September |

Seaman

Dreamcast Virtuelles Leben Vivarium beschreitet mit diesem Titel, der in kein Genre passt, im Konsolenbereich völlig neue Wege.

Der Anblick war kurios: Am Rande des Sega-Standes nuschetete ein Vorführer konkrete Befehle in das Joypad, auf dem sich ein aufgestecktes Mikrophon befand. Kurz nachdem er einen Satz beendet hat, antwortet ihm auf dem Display ein Fischwesen, auf das man versehentlich einen Menschenkopf gepflanzt hat. Die Antworten waren dabei alles andere als zusammenhanglos, sie passten stets in den Kontext. Der Aufforderung „Sing bitte!“ begegnete der Fisch beispielsweise mit einem energischen „Nein“. Fasziniert von diesem ungewöhnlichen Schauspiel, bildete sich schnell eine Menschentraube vor dem Display. Nicht nur der Umstand, dass man mit einem Videospielcharakter kommunizieren kann, war überaus beeindruckend, auch die emotionale Art, wie die virtuelle Kreatur in Englisch antwortete, sorgte für staunende Gesichter und nicht selten für Gelächter, zumal das bizarre Fischwesen lippensynchron spricht und unterschiedliche Mimiken drauf hat. Bei diesem Video-

spielerlebnis der ganz besonderen Art handelt es sich um den Titel Seaman aus dem Hause Vivarium. Es ist zwar nicht das erste Mal, dass man via Mikrophon mit einem Videospiel interagiert (es gibt auf dem N64 einen vergleichbaren Pikachu-Titel), doch nie zuvor ging man, unterstützt natürlich durch die leistungsstarke Hardware, derartig ambitioniert zu Werke. Seaman entwickelt im Laufe seines digitalen Lebens einen eigenen Charakter, erweitert seinen Sprachschatz und wird immer emotionaler. Wann und ob dieser wegweisende Titel jemals nach Deutschland kommen wird, ist derzeit noch unklar.



Guck mal, wer da spricht: Mittels eines speziellen Mikrophons, das in das Joypad gesteckt wird, kommuniziert ihr mit Seaman.



Fisch/Mensch-Hybrid: Das Gesicht von Seaman bietet viele emotionale Mimenspiele.

Buggy Heat

Dreamcast Rennspiel Das staubige Wüstenrennen bekannte auf der Messe erstmals Farbe.

Das lange Zeit angekündigte und immer wieder verschobene Buggy-Rennspiel zählt mit zu den interessantesten DC-Entwicklungen seines Genres. Auf der Messe hatten wir erstmals Gelegenheit, den staubigen Racer anzuspüren. Unter dem Strich hinterließ der Titel einen durchaus positiven Eindruck. Die

Wüstenbuggys schaukeln wie ihre realen Vorbilder über die hügeligen Strecken und wirbeln dabei mächtig Staub auf. Die erste spielbare Strecke bietet zudem sehr viel Flair. Umrahmt vom ägyptischen Ambiente durchqueren die Hydraulik-Monster Dünen und altertümliche Grotten. Auffällig war in diesem Zusammenhang, dass die Rundkurse viele Gabelungen haben. In technischer Hinsicht wird zwar keine grafische Revolution geboten, die handwerklich sauber in Szene gesetzten Szenarien zeugen jedoch davon, dass die Programmierer mit Dreamcast gut umgehen können. Bleibt zu hoffen, dass die Macher die vielen guten Ansätze weiterverfolgen, damit letztendlich eine 80%+-Wertung herauspringt.



Völlig losgelöst: Heftige Sprungeinlagen sind bei Buggy Heat keine Seltenheit.



Gute Idee: Die Rangliste wird anhand der Fahrerköpfe dargestellt.



Kleines Fahrerfeld: Da sich nicht viele Wagen auf der Strecke befinden, kann man Überholmanöver gut vorbereiten.

vorsichtkugelhagel

www.solero-shots.de

Largnese



Judomeister: Im Nahkampf stehen euch einige wirkungsvolle Grifftechniken zur Auswahl.



Nicht gerade zimperlich: Selbst das weibliche Geschlecht wird bei den Massenkämpfen hart rangenommen.



Bleibbohn satt: Die aufsammelbaren Waffensysteme halten die zahlreichen Widersacher auf Distanz.

Dynamite Cop 2

Dreamcast Beat 'em Up In Deutschland war die Saturn-Version des ersten Teils noch bekannt unter „Die Hard Arcade“.

Das Final-Fight-Pendant Die Hard Arcade basierte auf der Titan-Platine, so dass eine Saturn-Version ein Leichtes war. Beim umbenannten Nachfolger Dynamite Cop 2 war die Voraussetzung für eine Konsolen-Transplantation hingegen deutlich schlechter, da der Titel auf dem Model-2-Board programmiert wurde. Um so erstaunter waren wir vom Ergebnis. Die Dreamcast-Version kommt dem Spielhallen-Vorbild unheimlich

nahe, was für das Fingerspitzengefühl der Programmierer spricht. Zum Spielablauf braucht man nicht großartig viel erklären. Alleine oder zu zweit gleichzeitig prügelt ihr euch durch insgesamt drei Missionen, wobei euch ein Spezialkommando aus drei Kämpfern zur Auswahl steht. Mittels drei Aktionstasten prügelt, springt und tretet ihr wild um euch und aktiviert in Notsituationen einen fulminanten Superschlag, der euch

allerdings etwas Lebensenergie abzapft. Der eigentliche Spielspaß entsteht erst durch das Aufsammeln der unterschiedlichsten Gegenstände. Neben diversen Waffensystemen (besonders cool ist die Panzerfaust) dürft ihr sogar mit einem Baguette herumfuchteln oder einen Widersacher mit einem schweren Sega-Automaten plätten. Diese starke Interaktion mit dem Level-Szenario trägt ungemein zur Kurzweil bei, die sich gerade zu zweit sehr schnell einstellt. Positiv fallen ferner kleine witzige Details auf. Beispiel: Je öfter die Recken eins auf die Nuss bekommen, desto mehr Klamotten verlieren sie, bis sie schließlich nur noch in Unterhemd und zerrissener Hose den Kampf aufnehmen. Natürlich ist diese



Merkwürdige Zeitgenossen: Einige Aggressoren würden eher in einen Sado/Maso-Club passen.

Klopperei kein Titel, der über Monate fasziniert, doch das geradlinige Spielprinzip ist immer wieder für eine schnelle Runde zwischendurch gut, vor allem wenn man einen Mitstreiter zur Seite hat.

Metropolis

Dreamcast Rennspiel Bizarre Creations wollen Dreamcast mit ihrem Renner zu einem guten Verkaufsstart verhelfen.

Die englische Softwareschmiede Bizarre Creations dürfte jedem Rennspielfan ein Begriff sein. Mit ihren beiden Formel-1-Simulationen zogen sie weltweit Millionen von Rennspiel-Fans in ihren Bann. Mit ihrem neuen Titel Metropolis Street Racer springen die Engländer voll auf

den Sega-Dreamcast-Zug auf, der am 23. September ins Rollen kommt. Dabei scheuten die Programmierer keine Mühen und digitalisierten in mühsamer Kleinarbeit jeweils drei Stadtteile der Metropolen London, San Francisco und Tokyo. Rund 32.000 selbstgeschossene Bilder, zahlreiche Luftaufnahmen und detailgetreue Baupläne der einzelnen Stadtverwaltungen verhalfen ihnen zu einer detailgetreuen Nachbildung der Straßenzüge. Dass die Langzeitmotivation nicht zu kurz kommt, dafür sorgt eine Art Story-Modus, in dem ihr heiße Duelle gegen feindliche Straßengangs auszutragen habt. Außerdem garantiert ein Multiplayer-Modus viel Spaß, wenn sich bis zu



Detailverliebtheit: Die Städte wurden in mühseliger Kleinarbeit authentisch nachgebildet.

vier menschliche Spieler gleichzeitig auf den Straßen tummeln. Dass sich die ganze Arbeit des Programmiererteams gelohnt hat, beweist eine erste Probefahrt. Die Parcours wirken

Detail nachgebildet. An einigen Stellen sind alternative Streckenteile eingebaut, die genutzt werden, um wichtige Zeit im Kampf um die Spitze zu gewinnen. Das Fahrgefühl ließ in der Fassung, die auf der diesjährigen E3-Messe gezeigt wurde, allerdings noch zu wünschen übrig. Bis zur fertigen Version soll dieses Manko laut Hersteller aber ausgeräumt sein, wodurch Metropolis zu einem echten Highlight seines Genres aufsteigen könnte.



ken äußerst authentisch und auch die durch die Straßen donnern den Fahrzeuge wurden mit viel Liebe zum



Die Straße lebt: Auf der Straße begegnen euch neben authentischen Fahrzeugen auch spazierende Fußgänger.



Die Straßen von San Francisco: Die virtuelle Reise führt euch quer über den Erdball.



Fast wie echt: Die Fahrzeuge wurden aus 100 Polygonen zusammengesetzt.

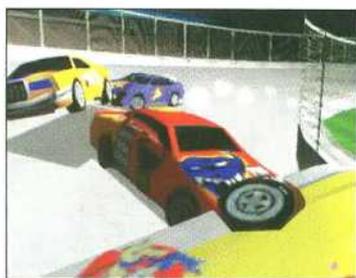
Psygnosis

Knüpft an ihre alten Erfolgstitel an

Nun ist es amtlich: Nach dem finanziellen Desaster des letzten Geschäftsjahres wird in Zukunft Sony Computer Entertainment sämtliche Vertriebs- und Marketingaktivitäten des Liverpooler Unternehmens übernehmen. Eine bittere Pille, zumal der deutsche Markt mit der einzige war, wo Psygnosis noch schwarze Zahlen geschrieben hat. Angesichts dieses Rückschrittes waren alle Beteiligten gespannt, wie sich das Unternehmen auf der Messe präsentieren würde. Der Stand fiel gegenüber den Vorjahren zwar deutlich kleiner aus, das Feld an PlayStation-Werken war dafür aber um so erlesener, so dass die kleinere Schwächeperiode schon bald überwunden sein dürfte. Auffällig ist vor allem die Aktivierung vieler älterer Titel, mit denen Psygnosis ihre Karriere startete, allen voran natürlich **WipEout 3**, das auf der Messe einen erstklassigen Eindruck hinterließ. Die HiRes-Grafik ist glasklar, handwerklich sauber in Szene gesetzt worden und vor allem verführerisch schnell. Bereits nach einer Proberunde war klar: Dieser Titel wird locker an die Erfolge der beiden Vorgänger anknüpfen. Ebenfalls Rennaction pur

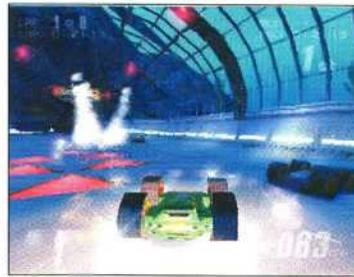


Destruction Derby 3: Noch spektakulärere Crashes und derbere Blechschäden.



Da freut sich der Schrottplatz: Beim Rennverlauf entscheidet nicht unbedingt die beste Zeit über den Sieg.

bietet **Rollcage Extreme**, bei dem erneut die wendigen Universal-Flitzer mit der flachen Chassis im Mittelpunkt stehen. Beim Nachfolger achteten die Designer darauf, dass es nicht mehr so chaotisch zugeht, sprich die zum Teil extrem langen Flugphasen wurden entschärft. Außerdem gibt es neue Waffensysteme, einen Multiplayer-Modus sowie eine Stunt-Option. Von ihrem wichtigsten Titel **Formel 1 '99** gab es leider nur ein Demo-Video zu sehen, das jedoch bereits sehr vielversprechend, da technisch sauber, aussah. Interessante Anekdote am Rande: Psygnosis trennte sich nach dem enttäuschenden **Formel 1 '98** von Visual Science und beauftragte Studio 33 (programmierten zuletzt Newman Haas Racing) mit der verantwortungsvollen Aufgabe. Kommentar von Psygnosis: "Das sind totale Rennspiel-Freaks, von denen kann man einiges erwarten." Mit **Destruction Derby 3** besinnen sich die Liverpooler ein weiteres Mal auf einen Klassiker. Derzeit ist leider noch nicht viel über die Crashorgie bekannt, außer die üblichen Ankündigungen, dass es in jeglicher Hinsicht noch ausgefeilter sein soll und noch



Rollcage Extreme: Einsteigerfreundlicher und nicht mehr so unübersichtlich wie der Vorgänger.

Kinderfreundlich: Die bunte Optik und die infantilen Charaktere appellieren an den Geschmack jüngerer Zocker.

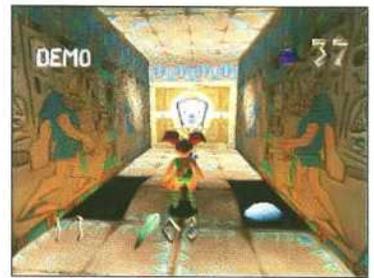
verrücktere Rundkurse bietet. Genrewechsel: **Tricks'n Treasures** stellt ein brandneues 3D-Jump&Run-Projekt dar, bei dem ihr die Möglichkeit habt, Fallen zu legen, um euch der insgesamt 70 unterschiedlichen Gegnertypen zu erwehren. Außerdem bekämpfen sich in einem Vierspieler-Modus im Labyrinth vier Fallener gegenseitig. Zum Abschluss noch ein Wort zu Leggit, das auf der E3 den endgültigen Titel **Team Buddies** erhalten hat. Im Gegensatz zum Preview-Bericht kontrolliert ihr bei dieser Mischung aus Action-, Puzzle- und Strategie-Elementen doch die kugelrunden Charaktere mit dem Joypad. Ein weiterer Gag: Durch das Zusammenfügen von Kisten auf einer bestimmten Fläche erhaltet ihr je nach Aufwand Waffen, Vehikel oder neue Buddies für eure Armee. Eine sehr originelle Idee.



Team Buddies: Vormalis unter dem Titel Leggit bekannt und ein ziemlich innovatives Produkt.



Tricks'n Treasures: Fantasievolles 3D-Geschicklichkeitsspiel, bei dem Fallen eine große Rolle spielen.





release schedule



PSYGNOSIS

| Spielname | Konsole | erscheint |
|-------------------------|---------|-------------|
| Attack of the Saucerman | PS | September |
| Colony Wars: | | |
| Red Sun | PS | Frühl. 2000 |
| Destruction Derby 3 | PS | Frühl. 2000 |
| Formel 1 '99 | PS | Herbst '99 |
| G-Police: | | |
| Weap. of Justice | PS | September |
| Kingsley | PS | September |
| Rollcage Extreme | PS | Frühl. 2000 |
| Team Buddies | PS | November |
| Tricks'n Treasures | PS | Frühl. 2000 |
| WipEout 3 | PS | November |

Colony Wars: Red Sun

PlayStation Shoot 'em Up Beim dritten Weltraum-Abenteuer nehmt ihr das Schicksal selbst in die Hand.

Bei der mittlerweile dritten Auflage der Space-Opera beschreitet Psygnosis insofern neue spielerische Wege, als dass ihr bei der Wahl der Mission viel mehr Freiräume genießt.

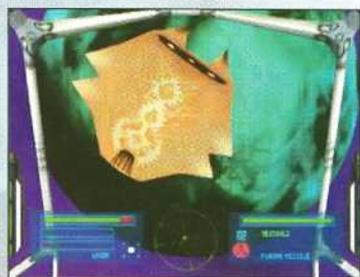
Hintergrund: Diesmal schlüpft ihr nicht in die Rolle eines jungen Piloten der League oder Navy, sondern in die des Söldners Valdemar, der es sich aussucht, für welche Seite er



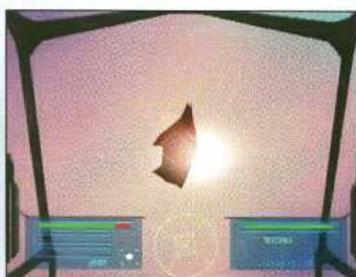
Auf euch allein gestellt: Da ihr keiner Vereinigung angehört, obliegt es euch, welchen Auftrag ihr annehmt.



Streng nicht-linear: Je nach gewählter Mission und deren Ausgang fällt der Abspann anders aus.



Abstrakte Gegner: Die Anzahl feindlicher Flugkörper wurde noch einmal gegenüber dem Vorgänger erhöht.



Effektvoll: Die Natur wurde optisch noch stärker in die Grafik miteinbezogen.

Partei ergreift. Der Spielablauf ist dadurch streng nicht-linear und bietet dementsprechend viele Abspanne. Ein weiteres Plus besteht in der Möglichkeit, Raumschiffe noch individueller aufzurüsten. Der Rest ist reine Formsache: Die Spielgrafik wird vor allem im Bereich der Texturen noch mehr verfeinert, das Angebot an Waffen ist üppiger und es gibt mehr hinterhältige Gegner.



Atemberaubend: Die Oberflächenstrukturen von Planeten sehen erneut ziemlich beeindruckend aus.

Konami

Erobert die PCs

Die interessanteste Neuigkeit, die wir am Stand in Erfahrung bringen konnten, ist sicherlich der Fakt, dass der Branchenriese ein Abkommen mit der Firma Microsoft bezüglich des Vertriebes der anstehenden PC-Titel (z.B. Metal Gear Solid) geschlossen hat. Der Stand des Software-Riesen Konami war auch in diesem Jahr wieder voll in der Hand des Agenten Solid Snake. Auf einer

riesigen Säule wurden Videos zu **Metal Gear Solid VR Missions** gezeigt, das vor allem durch sein reichhaltiges Angebot neuer Trainingsmissionen glänzt. Mehr als 300 neue Aufträge gilt es zu absolvieren, bevor der Spieler diesen Abschnitt des Abenteuers bewältigt hat. Zusätzlich sorgen nette Goodies, wie die Möglichkeit, heiße Fotos von Naomi oder May Lin schießen zu dürfen, für reichlich Freude bei

Metal-Gear-Solid-Fans. Ob auch der Ego-Modus integriert sein wird, der nach einmaligem Durchspielen winkt, ist derzeit jedoch noch ungewiss. Neben dem Upgrade des PlayStation-Agententhillers kamen auch Nintendo-Jünger dank **Hybrid Heaven** voll auf ihre Kosten. Der Titel ist eine interessante Genremischung aus RPG- und Actionspiel. Der vom Spieler zu steuernde Charakter verfügt über die rollenspieltypischen Erfahrungswerte, die durch erfolgreich bestrittene Kämpfe aufgebessert werden. Für Segas neues Flaggschiff stehen derzeit die Flugsimulation **Airforce Delta** und das 3D-Action-Adventure **Castlevania Resurrection** in den Startlöchern.



Schwing das Bein: Die charmante Vortänzerin führte die Besucher in Konamis Dance Dance Revolution ein.

Konami Rally

PlayStation Rennspiel Erstmals begibt sich die japanische Softwareschmiede auf das schlammige Terrain der Rallye-Pisten.

Rallye-Simulationen stehen derzeit bekanntlich hoch im Kurs der PlayStation-Entwickler. Neben dem Evergreen Colin McRae laden ab Sommer auch die Softwareschmieden Infogrames mit ihrem V-Rally 2 und SCEd mit dem heiß ersehnten Kracher Gran Turismo 2 zu heißen Schlamm-schlachten auf matschigen Rennparcours ein. Mit ihrem neuesten Produkt Konami Rally (vorläufiger Arbeitstitel) will auch das japanische Unternehmen ganz vorne im Duett der Großen mitspielen. Auf der diesjährigen E3 wurde eine sehr frühe Version des Racers auf dem Stand des Software-Riesen gezeigt, die bereits zum jetzigen Zeitpunkt aufgrund hoher technischer Qualitäten überzeugt. So düst ihr mit einem von zehn authentischen Rallye-Fahrzeugen über mehr als 30 real

existierende Pisten, die weit verteilt über den Globus beheimatet sind. Ihr donnert dabei beispielsweise durch die glühend heiße Steppe Afrikas, durchquert verschlammte Parcours in England oder schlittert über vereiste Kurse Skandinaviens. Um eure Fahrleistungen auf den einzelnen Parcours zu verbessern, steht euch natürlich auch der obligatorische Time-Attack-Mode zur Verfügung. Im Gegensatz zu Colin McRae Rally habt ihr jedoch im Championship-Mode gegen eine Vielzahl starker CPU-Gegner anzutreten. Technisch scheint Konami Rally locker mit der Konkurrenz mithalten zu können, da die fließende 3D-Engine trotz einer Vielzahl dargestellter Details bereits in der frühen Alpha-Version kaum ins Stocken gerät. Der Aufbau der Landschaften vollzieht sich ebenfalls ohne störendes Clipping und grafische Leckerbissen, wie aus dem Auspuff



Noch in Arbeit: In der fertigen Version sollen euch die auf dem Bildschirm eingeblendeten Cockpitanzeigen immer auf dem Laufenden halten.



Wie in Echt: Die Fahrzeuge entstammen allesamt dem aktuellen Geschehen der Rallye-Szene.



Feuer frei: Die aus dem Auspuff schlagenden Flammen nennen sich in der Fachsprache Backfire.

schlagende Flammen, verwöhnen ständig das Auge des Spieler. Ferner sorgen der authentische Motorensound und die gute Analogsteuerung mitsamt der differenzierten Unterstützung des Dual-Shock-Systems dafür, dass der Spieler förmlich mit seinem virtuellen Renner verschmilzt. Einziger Schwachpunkt des Racers scheint die lange Wartezeit zu sein, die vergeht, bis das japanische Softwarehaus sein Produkt veröffentlichen wird:

Angestrebter Release-Termin ist derzeit das 1. Quartal des Jahres 2000.



Es gibt viel zu tun: Die Gegner agieren in der noch sehr frühen Version nicht sonderlich intelligent.



Wie im Fernsehen: Während der Replays dürft ihr das Geschehen aus verschiedenen Kameraperspektiven genießen.



Bei Wind und Wetter: Die Wettereinflüsse wirken sich nachhaltig auf das Fahrverhalten des Boliden aus.



Hersteller: Konami
Fakten: 30+ Strecken, Dual Shock, 10+ Fahrzeuge
Erscheint: 2. Quartal 2000

release schedule



| Spielname | Konsole | erscheint |
|--------------------------------|-----------------|----------------------|
| Airforce Delta | ..DC |4. Quartal |
| Castlevania Resurrection |DC |4. Quartal |
| Hybrid Heaven | ..N64 |3. Quartal |
| International Superstar Soccer |N64/PS |4. Quartal |
| NBA In the Zone 2000 |N64/PS |4. Quartal |
| NHL Blades of Steel 2000 |N64/PS |4. Quartal |
| Suikoden II |PS |3. Quartal |
| Vandal Hearts 2PS |3. Quartal |3. Quartal |
| Metal Gear Solid VR Missions |PS |4. Quartal |
| Konami Rally (Arbeitstitel) |PS |2. Quartal 2000 |



Hasbro International

Aus Alt mach Neu

Zugegeben: In den letzten Jahren wurden Hasbro aufgrund ihrer zumeist mittelprächtigen Brettspiel-Umsetzungen von der Fachpresse immer ein wenig belächelt, doch dieses Jahr scheint der Spielzeugmulti endlich seinen eigenen Stil gefunden zu haben. Nicht Brettspiel-Umsetzungen, sondern Neuaufgaben von Atari-Klassikern bildeten das Herzstück ihres Konsolen-Line-ups. Nach **Centipede** hüpfert das Rüsseltier **Q-Bert** im gleichnamigen Spielhallen-Oldie erneut umher. Das zugrundeliegende Spielprinzip wurde kaum verändert. Nach wie vor müsst ihr sämtliche Flächen eines

abstrakten Spielareals einfärben und zeitgleich allen Widersachern ausweichen. Bei der Neuaufgabe **Missile Command** stehen ebenfalls vor allem grafische Veränderungen im Vordergrund. Neben der gewohnten 2D-Variante gibt es sogar eine dreidimensionale Version, bei der ihr das Verteidigen der Städte hautnah erlebt. Bei der gezeigten Version ließ die Steuerung des Cursors leider noch zu wünschen übrig. Keine neuen Nachrichten gibt es für alle Strategie-Fans. **Worms Armageddon** wurde als PlayStation-Version immer noch nicht vorgestellt. Hasbro versprach aber, dass wir demnächst die



Missile Command: Krasse Unterschiede gegenüber dem Original sind nur grafischer Natur.



Worms Armageddon: Die PlayStation-Version des Strategie-Hits dauert doch länger als geplant.



Action Man: Metal Gear Solid für die jüngeren Semester.



Centipede: Die Neuaufgabe wird derzeit noch einmal gründlich überarbeitet.

Gelegenheit haben werden, die Hersteller von Team 17 persönlich kennenzulernen. Eine Brettspiel-Umsetzung gab es dann doch noch zu sehen. Der Fußball-Klassiker **Subbuteo** wird demnächst auch in digitaler Form vorliegen. Einen wichtigen Titel in diesem Jahr stellt zudem **Action Man** dar. Der Hersteller beschreibt den Titel gerne als eine Art Metal Gear Solid Light. In der Third-Person-Ansicht dirigiert ihr die Spielzeugpuppe durch 3D-Levels, metzelt Gegner nieder und erledigt die vorgegebenen Aufträge. Interessanterweise wechselt die Kamera stets in die Ego-Perspektive, sobald ihr einen Gegner anvisiert. Abschließend noch die frohe Kunde, dass mit **The Next Tetris** endlich der Denkspielklassiker in einer vernünftigen Version für die PS erhältlich ist. Markante Kennzeichen: ein Vierspieler-Modus sowie die Möglich-

keit, den gegnerischen Bildschirm kräftig durchzuschütteln.

release schedule
HASBRO Interactive

| Spielname | Konsole | erscheint |
|------------------|---------|-----------|
| Action Man | PS | November |
| Centipede | PS | September |
| Missile Command | PS | November |
| Pong | PS | September |
| Q-Bert | PS | Oktober |
| Subbuteo | PS | November |
| The Next Tetris | PS | September |
| Worms Armageddon | PS | Oktober |

Pong

PlayStation Geschicklichkeit Das fehlte uns noch: Das Ur-Videospiel im neuen Gewand.

Vom Retro-Fieber bleibt auch das Ur-Videospiel nicht verschont. Wider Erwarten kitzelten die Designer gerade aus diesem überaus minimalistischen Spielprinzip den meisten Spielspaß heraus. Die Programmierer übertrugen das Returnieren eines Balles nicht nur in 3D, sondern implementierten auch eine ganze Fülle von neuen Spielelementen. So gibt es aufsammlbare Power-ups, mit denen man beispielsweise einen Super Schlag vollführt oder die gesamte Spielfläche zu eigenen Gunsten kippt. Der Vierspieler-Modus entpuppt sich außerdem als tolles Party-Spiel. Vor allem die abwechslungsreichen Levels mit immer wieder neuen Ideen begeistern. In einem Abschnitt dreht ihr euch wie bei Tempest um die kreisrunde Spielfläche und versucht, sämtliche im Zentrum befindlichen

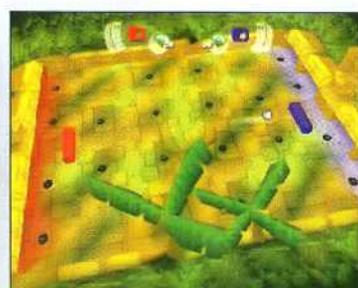
Kegel zu beseitigen. Im Polarlevel hingegen sorgen herumstreuende Pinguine für viel Unruhe. Pong ist ein Musterbeispiel dafür, dass auch betagte Videospiel-Grufties durchaus Spaß machen können, wenn die Designer sich nur anstrengen.



Einfallsreich: Jede Stage sieht nicht nur anders aus, sie beinhaltet auch andere Spielelemente.



Vierfacher Spielspaß: In der geselligen Runde zu viert offenbart Pong absolute Party-Qualitäten.



Erhöhter Stressfaktor: Per Power-up verändert ihr den Neigungswinkel der Spielfläche zu euren Gunsten.

nix für lutscher

www.solero-shots.de

Eidos

Keine Spur von Lara Croft

Um es vorwegzunehmen: Tomb Raider 4 wurde auf der diesjährigen E3-Messe nicht präsentiert (jedenfalls nicht öffentlich). Trotzdem wusste der Stand aber durch einige überdurchschnittliche Titel auf sich aufmerksam zu machen. So wurde eine fast fertige Version des Action-Adventures **Soul Reaver: Legacy**



of Kain gezeigt. In Echtzeit morpht sich der Spieler durch zwei vollkommen unterschiedliche Welten auf der Suche nach dem bössartigen Kain, der vernichtet werden muss. **Saboteur** dagegen spielt in der realen Welt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines modernen Ninjas, der seine Schwester und seinen Großvater aus den Händen bössartiger Ganoven zu befreien hat. An seiner Seite kämpft



Fighting Force 2: Ein absoluter Ballerspaß scheint Cores neuester Action-Streich zu werden.



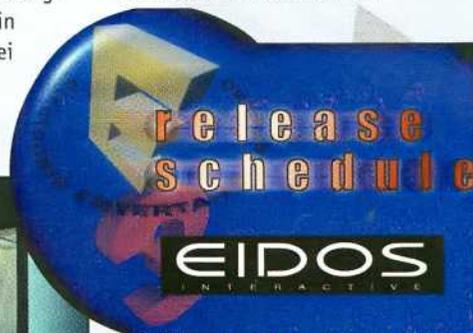
Lara is in the House: Die Miss-Croft-Hysterie will nicht abreißen. Auf der diesjährigen E3 kochte die Menge, als die Traumfrau erschien.



Soul Reaver: Legacy of Kain: Das 3D-Abenteuer steht kurz vor seinem Release.

sein Hund, dessen Aktionen ebenfalls vom Spieler gesteuert werden. Mit **Fighting Force 2** liefert Core Design einen reinrassigen Klopfer, in dem ihr euch vollkommen frei durch 3D-Areale bewegen dürft. Heranstürmende Gegner beseitigt ihr durch

harte Kicks und Schläge oder ihr nutzt einen von mehr als acht verschiedenen Ballermännern.



| Spielname | Konsole | erscheint |
|------------------|---------|------------|
| Saboteur | PS | 4. Quartal |
| Fighting Force 2 | PS | 4. Quartal |
| Fear Factor | PS | 4. Quartal |
| Urban Chaos | PS | 4. Quartal |
| Omikron | PS | 4. Quartal |

Fear Factor

PlayStation Action-Adventure Kino-Feeling pur bietet Eidos' neuestes 3D-Action-Adventure, in dessen Mittelpunkt ausnahmsweise nicht Lara Croft steht.

Eine der größten Überraschungen der diesjährigen E3-Messe war mit Sicherheit Eidos' neuester Actionthriller Fear Factor. Dabei schlüpft ihr in die Rolle eines Söldners (drei unterschiedliche Charaktere stehen anfangs zur Auswahl) und habt die Aufgabe, die vermisste Tochter eines mächtigen Hongkonger Triadenchefs aufzuspüren. Je nach Wahl des Charakters soll sich der Spielablauf teilweise entscheidend verändern. Dabei begegnet euch natürlich allerhand böses Gesindel, das ihr jedoch mit roher Waffengewalt bekämpft. Genial gelöst wurde dabei der Einsatz der unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten während der Geschehnisse.

Durch eine spezielle Technologie wird es dem Spieler möglich sein, im Gehen, Laufen, Hocken oder Kriechen andere Aktionen durchzuführen, wie das Ziehen einer Kanone oder das Abfeuern von Schüssen. Damit das Abenteuer nicht zu schnell durchgespielt ist, haben die Entwickler acht riesige Welten programmiert, die aus über 100 unterschiedlichen Locations bestehen. Somit sollte eine Spielzeit von 40 Stunden und mehr laut Hersteller gewährleistet



Flotte Biene: Auf der Messe war lediglich eine von drei unterschiedlichen Spielfiguren anwählbar.



Keine Chance: Dank automatischer Zielfunktion habt ihr den Feind immer voll im Visier.

sein. Das herausragendste Merkmal des Adventures ist jedoch grafischer Natur. Die übergangslos vorgeordneten Hintergründe vermitteln dank vieler bewegter Details eine äußerst lebendige Welt. Eine Vielzahl animierter Zwischensequenzen verstärkt darüber hinaus dieses Bild noch nachhaltig. Die Spielfiguren bestehen aus bis zu 800 Polygonen. Zusätzlich wurden die Protagonisten mit Texturen überzogen, welche ihnen ein comicartiges Ausse-



Auf nach China: Das Abenteuer führt euch über die Straßen und Dächer Honkongs.

hen vermitteln. Um das überdurchschnittliche Bild abzurunden, wurden den Charakteren zusätzlich Schatten spendiert, die sich authentisch verhalten. Zieht man alle Fakten zusammen, so lässt sich bereits jetzt sagen, dass uns im Spätherbst ein Action-Adventure ins Haus steht, das so manches Konkurrenzprodukt alt aussehen lässt.



Feuer aus allen Rohren: Während ihr euren Charakter steuert, lassen sich aufgrund einer neuartigen Technik noch weitere Aktionsmöglichkeiten ausführen.



Schön bunt: Es besteht keinerlei Unterschied zwischen den Cut-Scenes und der eigentlichen Spielgrafik.

Hersteller: Kronos Digital Entertainment
Fakten: 100 Umgebungen, Dual Shock, Analog-Pad
Erscheint: 3. Quartal

Top 3 Action-Adventures

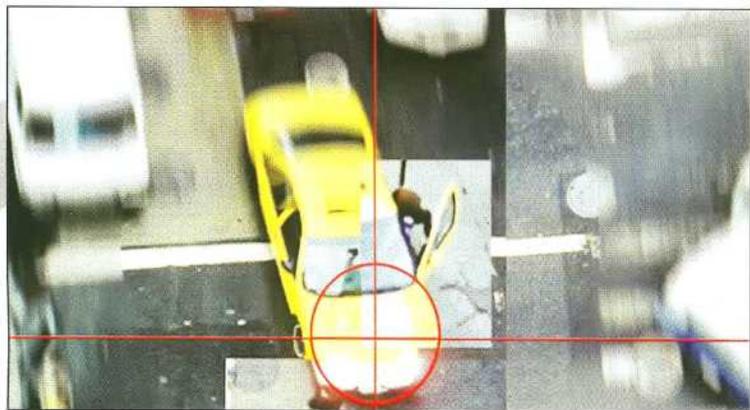
1. Fear Factor (PS)
2. Resident Evil 3 Nemesis (PS)
3. Shadowman (N64)

Take 2

Sehr abwechslungsreich

Der Titel, der zumindest beim Erklären des Namens den meisten PlayStation-Besitzern unter euch auf der Zunge zergehen wird, ist **Grand Theft Auto 2**. Freut euch auf mehr als 30 unterschiedliche Vehikel und non-linearen Spielverlauf. Als besondere Finesse könnt ihr durch euer Handeln sogar Gangfehden auslösen. Daneben müsst ihr euch noch vor dem FBI, der Polizei, Gangstern und der Armee (!) in Acht nehmen. Mit **Thrasher** steht uns eine reinrassige Skateboard-Simulation ins Haus. Mehr als 100 Tricks, Multiplayer-Modus und mehrere Locations

in aller Welt sorgen für Abwechslung. Auch **Railroad Tycoon II** wird für die Simulationsfreunde und Hobbyeisenbahner ein gefundenes Fressen werden. **Spec Ops** (Militärsimulation) und **Darkstone** (Action/RPG) runden die PlayStation-Palette ab. Nintendo-Freaks, die es lieber etwas ruhiger angehen möchte, können mit Hilfe von **Bass Hunter 64** genüsslich ihre Angelrute in einen der drei anwählbaren Seen werfen, in der Hoffnung, den großen Fisch an Land zu ziehen. Für die Angelfreaks unter euch sicherlich ein interessantes Gameplay mit einer



Hobby-Gangster: Beste Unterhaltung für den virtuellen Kleinkriminellen.



Wilde Big-Foot-Hatz: Mit dem Monstertruck über Stock und Stein.



Angebissen: Ideale Kost für den angehenden Hobby-Angler.

riesigen Fischvielfalt, Trainerfunktion und der Möglichkeit, mit dem Original-equipment namhafter Hersteller zu experimentieren. Den Liebhabern actionlastiger Kost sei noch **Monster Truck Madness 64** ans Herz gelegt. Das Modul bietet fünf Spielmodi, versteckte Waffen und neun Strecken, inklusive die Arenen, in denen ihr euch mit Big Foots austoben dürft. Für den Dreamcast befindet sich das von vielen heiß ersehnte **Max Payne** in der Mache. In diesem Ego-Shooter dreht sich alles um den Titelhelden auf der mysteriösen Jagd danach, ein Verbrechen aufzuklären, für welches er zu Unrecht verfolgt wird. Zweiter Titel im Rahmen des Dreamcast-Releases ist der futuristisch angehauchte Shooter **Wild Metal Country**. Mit Hilfe eines Panzers gilt es, ein bestimmtes Territorium vor feindlichen Eindringlingen zu verteidigen. Mehr als 25 Levels sind gespickt mit Wachtürmen und feindlichen Einheiten. Interessante Waffensysteme



| Spielname | Konsole | erscheint |
|--------------------------|---------|---------------|
| Grand Theft Auto 2 | PS | Oktober |
| Darkstone | PS | Oktober |
| Spec Ops | PS | November |
| Railroad Tycoon II | PS | November |
| Thrasher | PS | 4. Quartal |
| Bass Hunter 64 | N64 | Juli |
| Monster Truck Madness 64 | N64 | Juli |
| Wild Metal Country | DC | September |
| Max Payne | DC | Frühling 2000 |

THQ/Lucas Arts

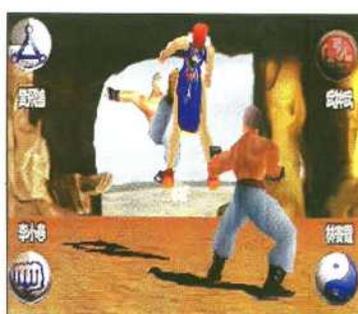
Gemeinsam sind sie stark!

Lucas Arts hat im gegenwärtigen weltweiten Star-Wars-Boom bekanntlich zwei neue Titel aus diesem Kontext in der Pipeline. Zum einen **Star Wars Episode 1: Racer**, bei dem ihr die Spannung des Podracer-Rennens aus dem Kinohit auf der PlayStation bzw. dem N64 nachvollziehen dürft. Gegen mehr als 20 Gegner setzt ihr diese Waffen ein, um das Rennen zu euren Gunsten zu entscheiden. Dagegen nimmt **Star Wars Episode 1: The Phantom Menace** einen Gang an Spielgeschwindigkeit heraus. Es erwartet euch ein reinrassiges Action-Adventure, mit dem Lichtschwert, das jedoch in technischer Hinsicht noch nicht überzeugt. Ein weiteres Action-Adventure im Tomb-

Raider-Stil ist **Indiana Jones and the Infernal Machine**. In Zeiten des Kalten Krieges müsst ihr Überbleibsel des Turms von Babel finden. Diese Reise führt euch um die ganze Welt und bietet sehr abwechslungsreiche Aufgaben, wie etwa eine Raftingeinlage. Weitere knackige Rätsel komplettieren das Gameplay. Für die Beat'emUp-Freunde steht **ShaoLin** von THQ in den Startlöchern. In dieser reinrassigen 3D-Kung-Fu-Simulation tretet ihr gegen mehrere Gegner gleichzeitig an. **Castrol Honda Superbike Racer** bietet Rennspaß pur auf einer Honda RC 45. Für Nintendo-Besitzer ist die Release-Liste etwas überschaubarer, da diese nur zwei Titel

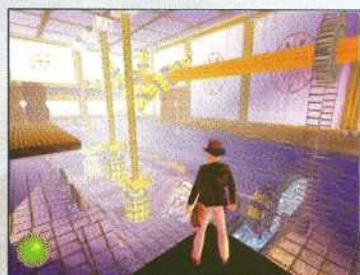


Star Wars Episode 1: Konventionelles Actionwerk, das von der Atmosphäre lebt.



Shao Lin: Massenkeilerei für bis zu vier Kämpfer gleichzeitig.

umfasst. Zunächst das bereits von der PlayStation her bekannte Motorradrennen mit allerlei Schlagwaffen **Road Rash 64**. Einige neue Waffen bzw. andere Strecken bieten hier kurzweilige Rennaction. Zu guter Letzt wurden auch die kleinen Rugrats erneut "versoftet". **Rugrats: Scavenge Hunter** stellt ein etwas anderes Spielprinzip vor: Alle Aktionen der Racker gehen in Brettspielform über die Bühne bzw. über das Spielfeld.



Indiana Jones: Der wahre Tomb Raider nähert sich mit großen Schritten.



Rugrats: Scavenge Hunter: Die Rasselbande als Stars eines virtuellen Brettspiels.



Road Rash 64: THQ lizenzierte von EA die N64-Version.



| Spielname | Konsole | erscheint |
|---|---------|----------------|
| Castrol Honda Superbike Racer | PS | 2. Quartal '99 |
| Indiana Jones and the Inf. Machine | PS | 3. Quartal '99 |
| Nuclear Strike | N64 | 4. Quartal '99 |
| Road Rash 64 | N64 | 3. Quartal '99 |
| Rugrats: Scavenge Hunt | N64 | 3. Quartal '99 |
| ShaoLin | PS | 3. Quartal '99 |
| Star Wars Episode 1: Racer | PS | 2. Quartal '99 |
| Star Wars Episode 1: The Phantom Menace | PS | Mai |



Ubi Soft

Rayman, der französische Mario

Das zweitgrößte französische Softwareunternehmen setzt wie kaum eine andere europäische Firma auf Segas Dreamcast. So sollen gleich

zum Verkaufsstart in Deutschland drei Titel verfügbar sein, wobei es sich interessanterweise bei allen um Rennspiele handelt. Die bereits



Speed Devil: Die detaillierte Grafik erlaubt sogar einen Blick in das Cockpit.



Racing Simulation 2: Die Dreamcast-Version wird zum Deutschlandstart erhältlich sein.



Tonic Trouble: Technisch nicht so beschlagene wie Rayman 2, vom Spielablauf her aber sehr witzig.

bekannte Formel-1-Hatz **Racing Simulation 2** wird flankiert durch das eher mittelprächtige Motorradspiel **Red Line Racing** sowie die PC-Umsetzung **Speed Devils**. Letzterer Titel stellt einen typischen Arcade-Racer mit angsteinflößenden Boliden dar, bei dem euch die Rundkurse durch die schönsten Städte Amerikas führen. Noch in diesem Jahr soll ferner das Unterwasser-Actionspiel **Deep Fighter – The Tsunami Offensive** erscheinen. Als General einer Unterwasser-Zivilisation seid ihr nicht nur für die militärischen Geschehnisse verantwortlich, sondern ihr müsst auch langfristig dafür sorgen, dass ein riesiges Mutterschiff gebaut wird, damit die gesamte Bevölkerung das feuchte Element verlassen kann. Systemwechsel: **Tonic Trouble** für das

Nintendo 64 ist ein guter alter Bekannter, der auf der E3 endlich Farbe bekommt. Ähnlich wie bei Rayman steht ein ulkiger Comic-Charakter namens Ed im Mittelpunkt des hüpfelastigen Geschehens. Im Gegensatz zu Ubi Softs Aushängeschild liegt der spielerische Schwerpunkt hier bei den zum Teil vertrackten Puzzle-Einlagen. Da Rayman-Mastermind Michel Ancel hinter diesem Projekt steht, darf man von diesem charmant aufbereiteten Titel einiges erwarten. Zu guter Letzt sind wir noch auf die erste Kajak-Simulation **Wildwaters** gespannt. Bloße Zukunftsmusik stellt das Abkommen mit Walt Disney dar, das Ubi Soft das Privileg einräumt, Donald Duck erstmals innerhalb eines Videospieles in 3D darzustellen.

Rayman 2 The Great Escape

PS/DC/N64 Jump & Run Rayman war der Jump&Run-Star der E3-Messe.

Bei Ubi Soft drehte sich erwartungsgemäß alles um das offizielle Firmenmaskottchen Rayman, das mit dem zweiten Teil einen äußerst starken Auftritt hinlegt, so dass zu den bisher 4,2 Millionen (!) verkauften Rayman-Titeln noch viele weitere hinzukommen dürften. Vor allem die N64-Version ist aufgrund der exzellenten Hardware-Ausnutzung ein absoluter optischer wie spielerischer Hochgenuss. Unterstützt vom 4MB-Expansion-Pak kann die lupenreine 3D-Grafik locker mit den neusten Rare-Titeln Schritt halten. Selten zuvor gab es auf Nintendos Modulschlucker eine derart perfekte 3D-Engine mit großer Farbpracht und vielen Details zu sehen. Ein dickes Kompliment an die Program-

mierer. Aber auch in spielerischer Hinsicht gehört Rayman 2 zu den Vorzeige-Produkten des Jump&Run-Genres. Die insgesamt 14 magischen Welten (40 Levels) sind gespickt mit liebenswerten Einfällen, fordernden Geschicklichkeitsproben und Puzzle-Einlagen. Beispiel: In einer Szene steht Rayman vor einer verschlossenen Holztür. Um diese zu knacken, animiert er einen muskulösen Zeitgenossen dazu, mit voller Wucht durch die Tür zu rennen, so dass er die so entstandene Öffnung zur Flucht nutzt. Weitere Freunde nutzt der Toon-Star beispielsweise als Rennstier oder als Lehrmeister für neue Aktionsmöglichkeiten. Jede Szene wurde derart liebenswert

gestaltet, dass Rayman 2 streckenweise an einen abendfüllenden Zeichentrickfilm erinnert. Wir sind uns sicher: Dieser Titel strebt die 90%-Marke an.



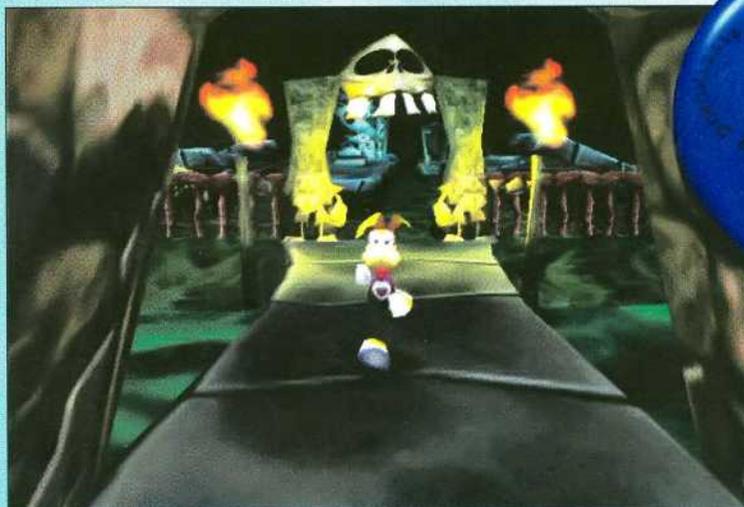
Tolles Szenario: Die Dreamcast-Version unterscheidet sich kaum vom PC-Vorbild.



In Geduld üben: Die PlayStation-Version wurde zu Gunsten der DC-Variante zurückgestellt.



Obacht! Sinnloses Herumhüpfen ist nicht sehr ratsam. (DC)



Technisch beeindruckend: Die 3D-Optik der Nintendo-64-Version ist fast schon eine Klasse für sich auf dem System. Da kann selbst Rare noch etwas lernen.

Release schedule

| Spielname | Konsole | erscheint |
|---------------|---------|------------|
| Rayman 2 | PS | 2000 |
| | N64 | Oktober |
| | DC | Herbst '99 |
| Racing Sim. 2 | DC | September |
| Redline Racer | DC | September |
| Speed Devils | DC | September |
| Deep Fighter | DC | Winter '99 |
| Wildwaters | N64 | Herbst '99 |

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

SOFTSALE CHEAT CHECKER 5500 PLAYSTATION-TIPS, TRICKS UND CHEATS

AUSGABE 4 JUNI/JULI 1999 DM 7,80
65 70
sfr 7,80
fr 190

SOFTSALE[®]

CHEAT CHECKER[®]



5500

PLAYSTATION-TIPS,
TRICKS UND CHEATS ZU
ÜBER 400 SPIELEN

PLUS SPECIAL
LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER



AB 28. MAI 1999 NEU AM KIOSK!

Activision Starkes Line-up!

Die interessanteste Meldung am E3-Stand war in diesem Jahr sicherlich die, dass das 3D-Action-Adventure **Blue Stinger** der Firma Climax weltweit von Activision vertrieben wird. Vor dem Release soll jedoch die Kameraführung, die in der japanischen Version kräftig auf Kritik stieß, vollkommen überarbeitet werden. Neben diesem Highlight präsentierte die Softwareschmiede den ersten **Spiderman**-Titel, der mittlerweile

fast sechsjährigen PlayStation-Geschichte. In dem 3D-Action-Adventure schlüpft ihr in die Rolle des Spinnenmannes und müsst die smarte Mary Jane aus den Klauen des fiesen Venom befreien. Ein weiteres Action-Adventure stellt das Sequel zu **Nightmare Creatures** dar, das spielerisch und grafisch deutlich in Richtung **Resident Evil 1** geht. **Wu Tang: Shaolin Style** ist dagegen ein reinrassiger Prügler der



Der Meister höchstpersönlich: Tony Hawk stellte sich den Fragen der Presse.

Thrill-Kill-Macher. Bis zu vier virtuelle Kontrahenten dürfen dabei gleichzeitig in den Ring steigen. Auch der Klassiker **Space Invaders** wird derzeit von Programmierern des amerikanischen Unternehmens neu aufgelegt. Am genialen Spielprinzip hat sich dabei natürlich nichts verändert. Lediglich grafisch wurde der Klassiker vollkommen überarbeitet und dem heutigen Standard an-

**Top 3
Beat 'em Up**

1. Soul Calibur (DC)
2. Ready to Rumble (DC)
3. Warpath (PS)

gepasst. Last but not least präsentiert **Tony Hawk** die namensgleiche Skateboard-Simulation, die vor allem durch eine fulminante Grafik-Engine für Aufsehen sorgt.

Vigilante 8: Second Offense

DC/PS/N64 Funracer Activision lädt gleich auf drei Spieleplattformen zur zweiten Massenkarambolage ein.

Vigilante 8 war eines der interessantesten Produkte der diesjährigen E3. Zum einen war die Qualität des Spieles dafür verantwortlich, zum anderen jedoch auch der Fakt, dass der Racer gleichzeitig für Segas Dreamcast, für die PlayStation sowie für Nintendos Modul-Toaster erscheinen wird. Die Location des Standes von Activision, an der das Sequel zu **Vigilante 8** präsentiert wurde, mutete daher auch wie ein Treffen der Generationen an. Rein spielerisch unterscheiden sich die Versionen nicht voneinander. Alle Fassungen bieten exakt die gleiche Anzahl von Fahrzeugen und Stages. Wie bereits in Teil 1 gilt es, in den einzelnen Abschnitten eine bestimmte Anzahl gegnerischer Fahrzeuge abzuschleßen, um in die nächste Stage zu gelangen. Während der Hetzjagden solltet ihr fleißig Goodies einsammeln, die euch neue Waffen, bessere Schilde oder wichtige Lebensenergie bescheren. In den einzelnen Abschnitten lassen sich jedoch nicht nur die gegnerischen Fahrzeuge abballern, sondern auch so ziemlich jedes Gebäude, das sich euch in den

Weg stellt. Hier findet ihr zusätzlich neue Goodies, die euch die Missionen erleichtern. Dass **Vigilante 8: Second Offense** keine langweilige Fortsetzung mit neuen Waffen und neuen Fahrzeugen geworden ist, liegt vor allem an dem Fakt, dass sich im Zweispieler-Modus die Missionen kooperativ meistern lassen. Dadurch eröffnet der Racer ungeahnte Qualitäten und steigert die Spielmotivation. Technisch wurden die Vorzüge des Vorgängers von den Programmierern konsequent fortgeführt. Besonders die Dreamcast-Version glänzt durch fulminante Licht-

und Transparenzeffekte. In allen drei Versionen überzeugt die fließende 3D-Engine, und ein störender Landschaftsaufbau ist in keiner der drei Fassungen zu erkennen. Die Transparenzeffekte, die bereits im Vorgänger zu gefallen wussten, wurden nochmals verbessert, so dass sie kaum noch pixelieren. Zusätzlich sorgen neue Kameraperspektiven zu jeder Zeit der Ballerorgie für guten Überblick. Fazit: Wer schon am Vorgänger Gefallen gefunden hat, sollte sich Activisions neuen Racer unbedingt vormerken.



Keine Grenzen: Auch im Wasser kommt es zu schweren Schlachten. (DC)



Neue Levels braucht das Land: Die Anzahl unterschiedlicher Missionen wurde im Sequel beinahe verdoppelt. (PS)



Mit Vollgas durch die Kurve: Der zweite Teil des Renners bietet neue Kameraperspektiven, die für guten Überblick sorgen. (N64)



Traumhaft: Die Dreamcast-Variante bietet die eindrucksvollste Grafik-Engine. (DC)



Virtueller Sonnenaufgang: Die Lens-Flare-Effekte des Vorgängers wurden nochmals verbessert. (PS)

Hersteller: Activision
Fakten: Dual Shock, Analog-Pad
Erscheint: 4. Quartal

release schedule

ACTIVISION

| Spielname | Konsole | erscheint |
|----------------|-----------|------------|
| Space Invaders | PS/N64 | 3. Quartal |
| Tony Hawk's | | |
| Pro Skater | PS | 3. Quartal |
| Toy Story II | PS/N64 | 3. Quartal |
| Vigilante 8: | | |
| Second Offense | PS/N64/DC | 3. Quartal |
| Wu Tang: | | |
| Shaolin Style | PS | 3. Quartal |
| Nightmare | | |
| Creatures II | PS | 2000 |
| Spider-Man | PS | 2000 |
| X-Men | Ps | 2000 |

Toy Story 2

Nintendo 64/PlayStation Action-Adventure Rettet mit dem Helden Buzz Lightyear euren Freund Woody aus den Klauen des Spielzeugsammlers.

Das Toy Story 2 nicht nur eine interessante Lizenz, sondern auch ein überdurchschnittlich gutes Adventure zu werden scheint, bewies die noch sehr frühe Alpha-Version, die wir auf der diesjährigen E3 spielen konnten. Das Abenteuer soll sich dabei nah am Filmvorbild halten, der im Spätsommer in den Kinos Europas anlaufen wird. Mit dem Superhelden Buzz Lightyear durchstöbert ihr sieben riesige Welten. Der Protagonist hat verschiedene Aktionsmöglichkeiten, die ihm ein erfolgreiches Meistern der Stages

erleichtern sollen. So kann die Spielfigur für einen kurzen Zeitraum schweben, um größere Abgründe zu überspringen. Gegner wie die fiesen Spielzeugroboter werden mit ein paar Schüssen aus der Laserwaffe, die Buzz am Arm trägt, vernichtet. Der eigentliche Reiz des Spiels resultiert jedoch aus den lebendigen Welten, durch die euer Held wandert. Somit sollten sich nicht nur Toy-Story-Fans das außergewöhnliche Abenteuer schon mal vormerken, das im Herbst dieses Jahres für die PlayStation sowie für Nintendos 64-Bitter veröffentlicht wird.



Ansichtssache: Im Verlauf des Abenteuers habt ihr die Möglichkeit, zwischen Ego- und Third-Person-Perspektive zu wählen.



Grafischer Leckerbissen: Während der Kämpfe verwöhnen euch tolle Explosions-effekte.

X-Men

PS/N64 Beat 'em Up Marvels Superhelden steigen erst im kommenden Jahrtausend in den virtuellen Ring.

Die auf der diesjährigen E3 präsentierte X-Men-Version war erst zu 40 % fertiggestellt. Allerdings zeigt sich bereits jetzt, dass sich der 3D-Prügler durchaus mit den Großen des Genres messen kann. Der Klopfer bietet mehr als 13 verschiedene Kämpfer des Marvel-Universums, wie Wolverine, Gambit, Iceman, Beast oder Brood. Jeder der Recken verfügt über individuelle Specialmoves, die grafisch fulminant in Szene gesetzt wurden. Darüber hinaus helfen euch spezielle Counter-moves, Attacken des Gegners zu blocken und selbst einen Angriff zu starten. Obwohl auf der Messe lediglich die



Es gibt viel zu tun: Die Hintergründe weisen leider noch keine Animationen auf.



Hurry up: Das Zeitlimit in den einzelnen Runden lässt sich beliebig verändern.

PlayStation-Version zu sehen war, soll auch Nintendos Modul-Toaster mit einer Version des Prüglers versorgt werden, die vor allem grafische Verbesserungen aufweisen soll. In drei verschiedenen Modi dürft ihr eure Kampfkünste beweisen. Im Tournament-Mode lassen sich beispielsweise Großturniere ohne Einschränkung zusammenstellen. Ihr bestimmt die Locations sowie die Reihenfolge der Kämpfer, auf die der Spieler trifft. Einziger Wermutstropfen ist, dass Activisions Klopfer frühestens im April nächsten Jahres den Weg in die Regale der Kaufhäuser finden wird.

3DO
Äußerst kriegerisch

Als erster interessanter Titel für die PlayStation wäre **Army Men Air Attacks** zu nennen. In dem Action-Shooter steuert ihr einen von vier Miniatur-Helikoptern durch insgesamt 18 Missionen. Eure Kontrahenten, die "Tan-Army" (braune Armee), müssen von euch in den unterschiedlichsten Kampfgebieten, wie etwa auf Eiscremeständen oder Sandburgen, vernichtet werden. **Crusaders of Might and Magic** befördert euch hingegen direkt in die Fantasy-Welt. In einem actionbetonten Rollenspiel, welches in fünf Welten unterteilt ist, kommt es zur Schlacht mit der Legion der Verdammten. Ruhiger und gesitteter geht es aber im so genannten **Family Game Pack** zu. Euch wird eine

große Auswahl an mehr oder weniger unterhaltsamen Spielen geboten. Die Palette umfasst insgesamt 64 Mini-Games von Video Poker über Slot-machines bis hin zum guten alten Schach. Zeitgleich für die PlayStation und das N64 wird die Army-Men-Serie weiter ausgebaut, denn mit **Army Men - Sage's Heroes** steht bereits der nächste Miniaturkriegseinsatz vor dem Release. In dem neusten Einsatz auf dem virtuellen Schlachtfeld habt ihr es wieder mit der besonders fiesen Tan-Army zu tun. Diese drohen, Kriegsgefangene mit Hilfe von Riesenlupen zu schmelzen. In den 14 Missionen müsst ihr mit 13 Waffentypen diesem Vorgehen natürlich einigés entgegensetzen. In der



Battle Tanx 2: Schwere Geschütze liefern sich in weitläufigen Arealen verbissene Gefechte.



Army Men Air Attack: Grafisch überzeugender Action-Titel mit witzigen Missionen und unterhaltsamem Spielverlauf.

N64-Version werden im Quad-Screen bis zu vier Spieler simultan antreten können. Zu guter Letzt wird für Nintendos Modulschlucker mit **Battle Tanx 2** ein weiteres Kriegsspiel erscheinen. An internationalen Schauplätzen, wie etwa Berlin, Paris oder Washington, muss ein böser Diktator besiegt werden. Interessantes Feature hierbei ist, dass in den Städten der über 20 Levels jedes Gebäude mit Hilfe der zehn verschiedenen Panzer zerstört

werden kann. Insgesamt stehen hier sieben Spielmodi zur Auswahl, die so wohlklingende Namen tragen wie Deathmatch, Annihilation oder Battle Lord.



Army Men Sarge's Heroes: Der integrierte Vierspieler-Modus sorgt für Aufsehen.



Crusaders of Might and Magic: Fantasy-Adventure mit spannender Hintergrundgeschichte.



Family Game Pack: Sage und schreibe 64 Mini-Games werden angeboten.

release schedule

3DO

| Spielname | erscheint |
|------------------------------|----------------|
| Battle Tanx 2 | 2. Quartal '99 |
| Crusaders of Might and Magic | 3. Quartal '99 |
| Army Men Air Attacks | 3. Quartal '99 |
| Army Men - Sarge's Heroes | 3. Quartal '99 |
| Family Game Pack | 3. Quartal '99 |

Acclaim

Für die Zukunft gerüstet

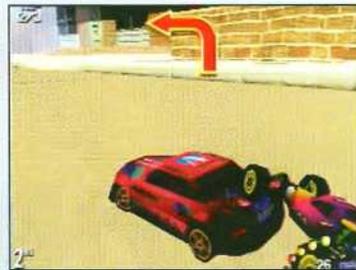
Gehheimniskrämerie gehört bei Acclaim scheinbar zum guten Ton. Erst im großen Inneren des runden Standes kann man sämtliche Softwareperlen erblicken, und davon gab es reichlich zu sehen. Nachdem sich Acclaim-Chef Greg Fischbach auf einer offiziellen Pressekonferenz für die PlayStation 2 stark gemacht hatte, war es durchaus überraschend, dass auch zwei Dreamcast-Titel angepriesen wurden. Dazu gehört **NFL Quarterback Club 2000**, das mit fotorealistischen Gesichtstexturen und famos animierten Spielern aufwartet, alles in Ultra-HiRes, versteht sich. Ebenfalls DC-

Licht wird **Jeremy McGrath Supercross 2000** erblicken. Das Motorradpektakel bietet diesmal unter anderem jeweils acht Indoor- und Outdoor-Strecken, einen verbesserten Editor, dynamische Wettereinflüsse sowie einen Tutorial-Modus, in dem euch der Meister persönlich Tipps gibt. Viel früher dürfen Wrestler sich mit **WWF Attitude** erfreuen, der ultimativen Steigerung gegenüber Warzone. Neben den 40 Catchern sticht vor allem der Editor hervor, der das Prädikat „hardcore“ verdient. Es gibt im Prinzip nicht-s mehr, was man nicht mehr optisch und auditiv verstellen kann. Egal ob die Farbe des



Re-Volt: Acclaims Fuhrpark von ferngesteuerten Flitzern in einem munteren und technisch ansprechenden Fun-Racer.

Scheinwerfers beim Einzug der postmodernen Gladiatoren, Augenfarbe oder Hintergrundmusik – alles ist möglich. Ein klares Muss für jeden Wrestler-Fan! Zurück zum ernsthaften Sport: **NBA Jam 2000** hat das Zeug dazu, den Referenzthron zu erobern. Nicht nur dass der Simulationsanspruch durch deutlich verbesserte Animationen erhöht wurde, auch der zuletzt stark vernachlässigte NBA-Jam-Modus kommt diesmal nicht zu kurz. Beim actionlastigen Duell 2 gegen 2 gibt es allerlei schräge Gestalten zur Auswahl und man darf sich neuerdings auch auf schummrigen Hinterhofplätzen austoben. **Erinnert ihr euch noch an Acclaim Soccer?** Diese Fußball-Simulation sollte bekanntlich erst dann erscheinen, wenn



Kurve voraus: Richtungspfeile warnen vor plötzlichen Kursänderungen.



WWF Attitude: Diesmal mischen verstärkt weibliche Catcher mit.

- top 3 Rollenspiele**
1. Final Fantasy VIII (PS)
 2. Jade Cocoon (PS)
 3. Arcatera (DC)

sie die Qualität von ISS erreicht hat. Laut Acclaim soll es endlich dieses Jahr soweit sein (vielleicht erfahren wir dann auch den endgültigen Namen). Ein weiterer alter Bekannter war die Spielzeug-Flitzerei **Re-Volt**, bei der ferngesteuerte Wagen durch Wohnzimmer, Gärten und andere witzige Locations düsen. Vor allem die N64-Version sieht dank Expansion-Pak-Power exzellent aus und spielt sich sehr gut. Noch leichte Zukunftsmusik ist der Titel **South Park Rally**, bei dem sich die makabere Rasselbande in einem waschechten Fun-Racer versucht.



NFL Quarterback Club 2000: Grafisch nutzt das neuste Update das N64 optimal aus.

Armorienees Projekt S.W.A.R.M.

Nintendo 64 Shoot 'em Up Der dritte Acclaim-Comic-Held wagt sich in das digitale Metier.

Nach Turok und Shadowman bestiegt der dritte Acclaim-Comic-Held die Videospieldüne. Es handelt sich um einen Marinesoldaten einer Spezialeinheit, der sich in einer düsteren Zukunft vorzugsweise mit aggressiven Mega-Insekten auseinandersetzen muss (siehe Starship Troopers). Der Spielablauf erinnert ein wenig an

eine Mischung aus Forsaken und Turok. Entweder zu Fuß oder im Inneren eines Raumschiffes durchkämpft ihr in der Ego-Perspektive die zumeist tristen Landschaften. Highlight dieser Ballerorgie sind ohne Zweifel die packenden Kämpfe gegen die aufwändig in Szene gesetzten Insekten, die nach heftigem Beschuss

dramatisch zerplatzen und eine grüne Blutlache hinterlassen. Außerdem bietet der Titel einen gut ausgestatteten Multiplayer-Modus für bis zu vier Schädlingsbekämpfer gleichzeitig. Sicherlich ein N64-Hit für das kommende Weihnachtsgeschäft.



Nimm das! Nach heftigem Beschuss zerplatzen die Insekten förmlich in mehrere Stücke.



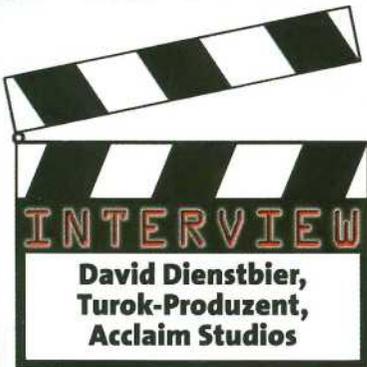
Blechkamerad: Menschenähnliche Gegner sind eher die Ausnahme.



Ego-Shooter: Im Gegensatz zu Turok macht sich der Held auch diverse Vehikel zu Nutze.



Bizarri: Einige Insekten sehen ziemlich merkwürdig aus.



David Dienstbier, Turok-Produzent, Acclaim Studios

Vom neusten Abenteuer der berühmtesten Videospiel-Rothaut gab es leider nicht einen einzigen Screenshot zu sehen. Dafür stand uns aber der Produzent David Dienstbier Rede und Antwort bezüglich des neusten Turok-Projektes.



David Dienstbier: "Alle Turok-Freaks können sich auf einen Multiplayer-Modus freuen, der weitaus mehr bietet als der von Turok 2."

Mega Fun: Was erwartet den Fan konkret bei Turok: Legendes des Verlorenen Landes?

David Dienstbier: Alle Turok-Freaks können sich auf einen Multiplayer-Modus freuen, der weitaus mehr bietet als der von Turok 2. Zum

Beispiel laufen die Gefechte noch schneller ab und es gibt mehr auswählbare Charaktere, unter anderem Turok, Adon, Oblivion oder Deathguard, denen ihr zuvor ein ganzes Arsenal an Waffen zuordnen könnt. Gerade dieses Feature der individuell ausstattbaren Kämpfer ist sehr wichtig, da es den Kämpfen eine strategische Note gibt. Man muss sich nämlich genau überlegen, welches Waffensortiment im jeweiligen Szenario am hilfreichsten ist. Außerdem bauten wir ein neuartiges Award-System ein, das Spieler in unterschiedlichen Kategorien, zum Beispiel Genauigkeit, belohnt.

Durch diese Awards baut man seinen Charakter systematisch auf und verändert sogar sein Aussehen dadurch. Mit diesem Karriere-Feature entwickelt der Spieler einen stärkeren Bezug zum Akteur. Außerdem gibt es noch geheime Abschnitte, lustige Bonus-Spiele sowie eine stark verbesserte künstliche Intelligenz.

MF: Ist der Titel ein reines Multiplayer-Erlebnis?

DD: In erster Linie ja. Es gibt aber noch einen Story-Modus für Einzelspieler, in dem man sich beispielsweise neue Charaktere erspielt, wenn man den Mode komplett durchspielt. Der Weg durch die einzelnen Levels ist jedoch nicht streng vorgegeben, so dass man immer wieder neue Goodies erhält, abhängig von der gewählten Route. Ich empfehle den Story-Modus aber vor allem für zwei Spieler gleichzeitig, die sich in Teamarbeit durch die Levels schlagen,



was sehr viel Spaß macht. Außerdem gibt es ja noch die Möglichkeit, beim Deathmatch gegen CPU-Gegner anzutreten.

MF: Werfen wir noch einmal einen Blick zurück: Nicht wenige kritisierten an Turok 2, dass die Levels zu lang waren und es zu wenig Save-Points gab. Außerdem ist es frustrierend, dass man den

Level noch einmal durchkämpfen muss, sobald man eine Mission nicht erfüllt hat. **DD:** Das kann ich verstehen. Ich gebe auch erstmals zu, dass das in der Tat ein Handicap bei Turok 2 war. Unser Bestreben lag darin, den Spieler dazu zu zwingen, sich intensiv mit den Levels auseinander zu setzen. Da die Levels jedoch sehr groß ausgefallen sind, birgt das ein paar Probleme, die wir beim nächsten Mal mit Sicherheit besser machen werden. Man sollte jedoch wissen, dass „Turok: Legendes des Verlorenen Landes“ dieses Problem ohnehin nicht haben wird, da es sich nicht um Turok 3 handelt, sondern um eine Art Zwischenspiel, eben mit dem Schwerpunkt auf dem Multiplayer-Modus, weshalb es keine umfassenden Levels geben wird.

MF: Wie viele Personen arbeiten an diesem "Bonus-Spiel"? Und wann erscheint der Titel?

DD: Unser Team besteht aus insgesamt 18 Programmierern. Nur ein Teil davon zeichnete sich



release schedule
Acclaim

| Spielname | Konsole | erscheint |
|---------------------------------------|------------------|------------|
| WWF Attitude |PS, N64 |Juni |
| South Park |PS |Aug. |
| Shadowman |PS, N64 |Sept. |
| Re-Volt |PS, N64 |Sept. |
| Jeremy McGrath Supercross 2000 |PS, N64, DC |Okt. |
| Armorines: Project S.W.A.R.M. |PS, N64 |Dez. |
| Acclaim Soccer |N64 |Aug. |
| NFL Quarterback Club 2000 |N64, DC |Okt. |
| Turok: Legendes des Verlorenen Landes | ...N64, PS |1999 |
| Trickstyle |DC |Okt. |

bereits für Turok 2 verantwortlich. Die restlichen Mitarbeiter sind neu hinzugestoßen. Wenn alles klappt, liegt das Modul pünktlich zum Weihnachtsgeschäft unter dem Tannenbaum.

MF: Letzte Frage: Wie lautet Ihr derzeitiger Lieblingstitel?

DD: Syphon Filter bereitet mir derzeit viel Spaß. Außerdem halte ich die Rare-Produkte für sehr gut. Wenn ich im Internet bin, bin ich zudem immer für eine Runde Tripes zu haben.

Trickstyle

Dreamcast Rennspiel Futuristisches Skateboard-Werk mit fulminanter Grafik.



Kurze Verschnaufpause: Während der Fahrt kann man sich auf das Brett legen.

Psybadek für Erwachsene, so in etwa könnte man Trickstyle beschreiben. In einer nicht allzu entfernten Zukunft liefern sich waghalsige Desperados namens Urban Surfers auf ihren futuristischen Skateboards mitreißende Renngefechte. Um ganz oben auf dem Siegestreppchen zu stehen, ist eine gesunde Mischung aus Stunt-Einlagen und guter Platzierung vonnöten.

Insgesamt sind auf dem Board rund 40 Tricks möglich, für die ihr je nach Güte Punkte erhaltet. Diese Punkte wiederum ermöglichen den Zugang zu Abkürzungen. Neben der Verquickung aus Stunt-Einlagen und Renn-

spiel-Erlebnis fällt das außergewöhnliche Streckendesign auf, das euch über den gesamten Globus führt und zahlreiche Gabelungen bietet. Die Screenshots sprechen außerdem eine deutliche Sprache: In grafischer Hinsicht dürfen wir uns auf einen Leckerbissen freuen. Hoffentlich schöpfen die Jungs das Potential dieses neuartigen Racers voll aus.



Training für den Ernstfall: In einer Halfpipe studiert man die Stunts am besten ein.



Edel-Optik: Das Hintergrundlayout ist vom Allerfeinsten.



losballern und gewinnen

Solero SHOTS

www.solero-shots.de

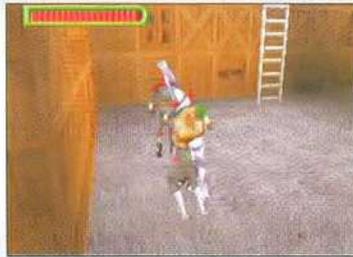
langnese

Midway

Volle Dreamcast-Kraft voraus!

Wenn man den Stand von Midway betritt, hat man immer das Gefühl, als versuche man das klischeehafte Bild der USA auf engstem Raum zu vereinen. Junge US-Miezen tragen Stars-&-Stripes-Klamotten, stämmige Basketballer werfen ihre Körbe und überall flimmern auf den Displays actionbetonte Simulationen zu typisch amerikanischen Sportarten. Midway hat seinen eigenwilligen Stil seit Jahren nicht mehr verändert und hat damit anscheinend Erfolg beim Publikum. Dieses Jahr muss man dem Unternehmen ein großes Kompliment machen, denn noch nie zuvor präsentierte Midway ein derart umfangreiches sowie abwechslungsreiches Software-Repertoire. Auffällig ist dabei, dass

Midway wie kaum ein zweites US-amerikanisches Softwarehaus auf den Dreamcast setzt. Dieser Schritt ist zum einen eng mit der Softwarepolitik verknüpft, aus Kostengründen einen Titel gleich für mehrere Plattformen umzusetzen, zum anderen bedient sich Midway einer Arcade-Platine, die sich vom Konzept her an die DC-Hardware anlehnt (keine Naomi-Platine), so dass nahezu 1:1-Umsetzungen kein größeres Problem darstellen. Die ruppige American-Football-Schlacht **NFL Blitz 2000** ist ein gutes Beispiel dafür. Gleich vier Umsetzungen sind geplant (inklusive GBC-Version), wobei die DC-Variante dem Spielhallen-Original sehr nahe kommt. Gleiches gilt für den in jeglicher Hinsicht mächtig auf-



MK Special Forces: MK-Helden in einem prügellastigen 3D-Actionwerk.



NBA Showtime: NBA on NBC: NBA-Jam-Nachfolger mit verführerischer Grafik.

gebohrten NBA-Jam-Nachfolger **NBA Showtime: NBA on NBC**. Während sich am simplen und dennoch fesselnden Spielprinzip 2 gegen 2 bei einem gelockerten Regelwerk nicht sehr viel verändert hat, ist das Sequel dank Edelgrafik kaum noch wiederzuerkennen. Nicht nur dass die Akteure ihrem lebendigen Alter Ego schon ziemlich nahe kommen, auch die Zuschauerkulisse wartet mit feinsäuberlich definierten und animierten Spektanten auf, die beim Korbwerfen so richtig mitgehen. Zusammen mit einer ungemein differenzierten Steuerung und der bekannten Dynamik stellt dieser sportliche Titel eine klare Bereicherung dar. Ebenfalls seine Wurzeln in der Spielhalle hat die futuristische Powerboat-Hatz **Hydro Thunder**. Mit streckenweise angsteinflößenden Thunderboats peitscht ihr förmlich über die Wasseroberfläche der ziemlich einfallsreichen Rundkurse. Der Titel hat sicherlich viel Potential, benötigt aber noch viel Feinschliff. Weiter geht es mit dem 3D-Remake **Gauntlet Legend**. Gegenüber dem Original hat sich nicht nur bei der Grafik etwas getan, auch neue Spielelemente, beispielsweise Endgegner und

individuelle Specialmoves, erhöhen die Spielkultur. Genrewechsel: Keine E3 ohne den beschlagnahmten Midway-Klopper. Diesmal durften sich DC-User in spe über **MK Gold** freuen. Basierend auf MK 4 verfügt diese Edel-Version einige Sega-only-Extras. Gänzlich neue Wege beschreitet Midway mit **MK Special Forces**. Wahlweise in der Rolle von Sonya oder Jax durchquert man prügelnder- und hüpfenderweise zahlreiche 3D-Locations. Eine Art Tomb Raider der härteren Sorte mit weniger Puzzle-Elementen. Dieser Titel dürfte bei der BPJS nicht in Ungnade fallen. Und was wurde aus **Chackie Chan's Stuntmaster**? Irgendwie kommt der Titel nicht so recht in die Gänge. Zwar wurde eine fortgeschrittenere Version präsentiert, doch irgendwie fehlt der Mixtur aus Jump & Run und Beat 'em Up der rechte Pep. Erwartungsgemäß kommen auch Retro-Freunde wieder auf ihre Kosten. **Arcade 12 Pack** bietet eine ganze Reihe von Oldies, darunter auch Wizard of War. Außerdem steht uns eine 3D-Version von **Paperboy** bevor, die auf den ersten Blick recht amüsant zu werden scheint.



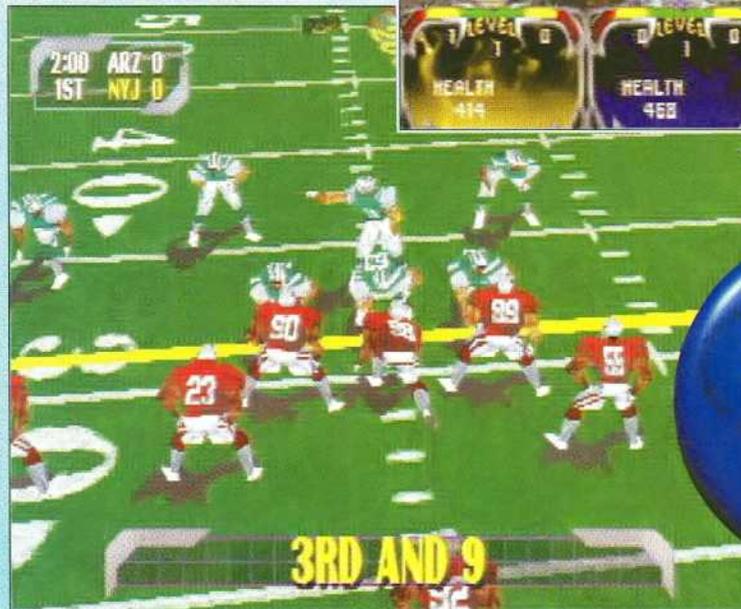
Chackie Chun's Stuntmaster: Das Actionwerk mit dem Martial-Arts-Star in der Hauptrolle sieht grafisch schlicht aus.



Hydro Thunder: Rapid-Racer-Verschnitt mit Luxus-Optik und viel Spieltempo.



Gauntlet Legends: Grafisch und spielerisch gehörig aufgepeppt, weiß der Spielhallen-Oldie wieder zu gefallen.



NFL Blitz 2000: Vergnügliches American Football, das ohne ein komplexes Regelwerk auskommt.

Release schedule



| Spielname | Konsole | erscheint |
|----------------------------|-------------|----------------|
| Arcade 12 Pack | PS | 1999 |
| Gauntlet Legends | N64, PS | 3. Quartal '99 |
| Hydro Thunder DC, PS, N64 | September | |
| Chackie Chan's Stuntmaster | PS | 1999 |
| MK Gold | DC | 1999 |
| MK Special Forces | N64, PS | 1999 |
| NBA Showtime: NBA on NBC | DC, PS, N64 | 1999 |
| NFL Blitz 2000 | DC, PS, N64 | 1999 |
| Paperboy | N64, PS | 1999 |
| Ready 2 Rumble | | |
| Boxing | DC, PS, N64 | September |
| World Driver Championship | N64 | 3. Quartal '99 |

TOP 3

Jump & Run

1. Rayman 2 (N64)
2. Donkey Kong 64 (N64)
3. Pac Man World (PS)

Ready 2 Rumble Boxing

Dreamcast Boxen Na also: Midway beweist eindrucksvoll, dass Box-Simulationen doch Spaß machen können.

Bislang taten sich Box-Simulationen auf den Konsolen immer recht schwer und konnten nur selten eine Wertung über 70 % erhaschen, da es den Programmierern nicht gelang, den Spielverlauf über dumpfes Tastengehämmer hinaus zu variieren. Die Spielhallen-Umsetzung Ready 2 Rumble wurde trotz der schlechten Vorzeichen mit viel Tamtam angepriesen. Der berühmte Ringsprecher Michael Buffer war sogar live vor Ort, um einem Videospiele-Boxturnier und dem ultimativen "Are-you-ready-to-

rumble?-Brüllwettbewerb" beizuwohnen. Der Hype um diesen Titel geht jedoch völlig in Ordnung, denn Ready 2 Rumble ist das derzeit beste Box-Videospiel, das uns unter das Pad gekommen ist. Der Hauptgrund für dieses große Kompliment hängt eng damit zusammen, dass man wie bei NBA Jam gekonnt viele Funsport-Elemente mit in den Spielverlauf integrierte. Bereits das umfangreiche Feld an Faustkämpfern ist für ein paar Lacher gut. Ein schwächlicher Schwarzer mit absurder Afrofrisur

misst sich beispielsweise mit einem muskulösen, aber hohlen Russen, oder ein Kung-Fu-Kämpfer hat es mit einem trägen, aber kraftvollen Fleischklops zu tun, der euch mit einem Volltreffer auf die Bretter schicken kann. Bei den ersten Runden im virtuellen Ring offenbart sich zwar schnell, dass Midway das Rad nicht neu erfunden hat, doch die ungemein hohe Spieldynamik, die vielen Bewegungsmöglichkeiten und der herzerfrischende Humor sorgen dafür, dass man trotz E3-Hektik länger am Pad kleben bleibt als zunächst eingeplant. Endlich reagiert der Boxer nämlich unmittelbar nach dem Tastendruck und tänzelt recht flott durch den Ring, so dass der Schlagabtausch nicht im öden Tastengehämmer ausartet. Da beide Kontrahenten über eine gute Agilität verfügen, sind



Afro-Look: Einige Athleten sehen herrlich skurril aus.

sie in der Lage, den gegnerischen Schlägen auszuweichen und anschließend zu kontern. Mit ein bisschen Übung sind bereits herrliche Kombinationen aus Uppercuts und schnellen Ausweichmanövern möglich. Diese Hochachtung beschränkt sich allerdings nur auf die DC-Version. Spielt man direkt im Anschluss die PS- oder N64-Version, tun sich erschreckende Unterschiede bezüglich der Spielgeschwindigkeit und des grafischen Niveaus auf, die sich sehr negativ auf den Spielspaß auswirken. Bleibt zu hoffen, dass der Titel zum DC-Start erhältlich sein wird.



Frauen-Power: Selbst das vermeintlich schwache Geschlecht mischt bei den munteren Faustkämpfen kräftig mit.



Mega-Fettwanst: Nicht jeder Boxer sieht wie ein durchtrainierter Profi aus.



Auf die Knie! Nur durch eine kontrollierte Offensive lassen sich die CPU-Gegner besiegen.

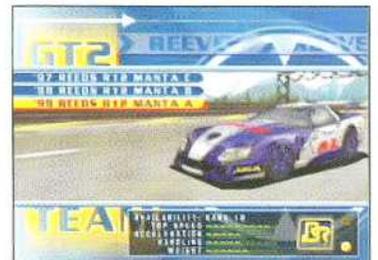
World Driver Championship

Nintendo 64 Rennspiel Mit Vollgas meldet sich einer der vielversprechendsten Asphalt-Racer für Nintendos Modulschlucker.

Top Gear Rally dürfte vielen N64-Usern noch in guter Erinnerung geblieben sein, war es doch einer der ersten guten Racer für den 64-Bitter. Das dahinterstehende Team von Boss Games hat sich bereits seit geraumer Zeit in die Entwicklungsstudios zurückgezogen, um an einem gänzlich neuen Rennspiel-Projekt zu arbeiten, das auf der Konsole neue Maßstäbe setzen soll. Die nackten Fakten sind noch nicht sonderlich spektakulär: Insgesamt 34 No-Name-Boliden stehen zur Auswahl (bis auf den TVR Speed 12), die sich auf zehn durchdachten Rundkursen tummeln. Das

Expansion-Pak sorgt außerdem für eine komplette Dezimierung des lästigen Pseudo-Nebeleffektes. Besonders hervorzuheben ist aber der umfassende Story-Modus, der euch die Möglichkeit gibt, sich von der untersten GT-Klasse bis an die Spitze vorzuarbeiten. All diese Features sind natürlich nichtig, wenn das Fahrgefühl fehlt. Doch gerade in diesem Punkt offenbart der US-Racer seine eigentliche Stärke. Ungemein gefühlvoll ziehen die protzigen Boliden ihre Bahnen auf den asphaltierten Strecken, schwenken bei Kurven mit dem Heck aus und legen sich elegant in die Kurven. Der hohe

Simulationsanspruch wird nach dem ersten Fahrfehler schnell offensichtlich. Hat man sich einmal verbremst, sind 180-Grad-Turns keine Seltenheit. Nahezu alle Polygon-Flitzer gebären sich als schwer zu zähmende Biester, die viel Fingerspitzengefühl erfordern. Genau so ein Rennspiel fehlt noch auf



No Names: Bis auf eine Ausnahme stehen nur Fantasie-GT-Wagen zur Auswahl.

dem N64, da das Gros an Racern durch Arcade-Rennspiele besetzt ist. Freuen wir uns drauf!



Expansion-Pak-Potenz: Dank der Speichererweiterung gibt es kaum unnatürliche Nebel-effekte.



Gran Turismo lässt grüßen: Im umfangreichen Story-Modus bastelt ihr an einer langen Fahrerkarriere.



Sensibles Handling: Das Fahrgefühl ist äußerst authentisch und verzeiht Bremsfehler nur in seltenen Fällen.

Capcom

Liefert die perfekte Horrorshow ab

Neben den Horror-Abenteuern **Resident Evil 3 Nemesis**, **Resident Evil 64**, **Dino Crisis** und **Resident Evil Code: Veronica** präsentierte das japanische Software-Unternehmen mit **Street Fighter Alpha 3** eine neue Variante der legendären Prüglerserie. Erstmals wird es den Titel auch für Segas neuestes Flaggschiff geben. Dem Spieler stehen hierbei 31 unterschied-

liche Charaktere zur Verfügung, die allesamt bereits aus den Vorgängern bekannt sein dürften. Neu werden dagegen drei Specialmoves sein, die jeden Charakter auszeichnen werden. Zudem sorgen neue Modi wie der **World-Tour-Mode** für viel Abwechslung. Neben den Konsolen werden natürlich auch die Handhelds von Capcom mit diversen neuen Titeln ge-

füttert. **Resident Evil 1** beispielsweise ist eine 1:1-Umsetzung des ersten PlayStation-Teils der Horrorserie. Dem 4-Megabit-Modul wurde neben allen Originalschauplätzen und -Charakteren zusätzlich eine neuartige Save-Funktion spendiert, die es euch erlauben wird, zu jeder Zeit des Abenteuers abzuspeichern. Außer an diesem Titel arbeiten die Programmierer derzeit auch an einer **Ghosts'nGoblins**-Version für Nintendos kleinen Wegbegleiter. Eine Besonderheit hatte Capcom noch in Sachen Modulgröße der **Resident-Evil-64**-Version zu bieten. So wird das Modul das erste seiner Art sein, das über ein 512-Megabit-EPROM verfügt.



Wer das wohl ist? Diese Information erfährt nur derjenige, der RE 3 komplett durchzockt.

Resident Evil 3 Nemesis

PlayStation Action-Adventure Der Horror kennt kein Ende! In Capcoms neuem Gruselabenteuer trifft der Spieler auf alte Bekannte und auf einen neuen Obermottz namens Nemesis.

Capcom feierte mit seiner Resident-Evil-Serie riesige Erfolge. Sage und schreibe mehr als neun Millionen Exemplare der Horrorserie gingen weltweit über die Ladentische. Dieses eindrucksvolle Ergebnis will man mit dem PlayStation-Sequel, das im Herbst dieses Jahres auf den Markt kommen wird, noch weiter steigern. Heldin des Titels, der wie die Vorgänger von Shinji Mikami entwickelt wurde, ist die aus dem ersten Teil bekannte Jill Valentine. Sie überlebte den Horror, der in Teil 1 der Gruselserie begann. Die mysteriöse Geschichte spielt interessanterweise

Leon durchlebt hat. Ziel eurer Bemühungen ist es, den Oberbösewicht namens Nemesis zu vernichten. Auf dem Weg zu ihm trifft ihr natürlich wieder auf allerhand untotes Gesindel, das mit roher Waffengewalt aus dem Weg geräumt werden will. Wie in den Vorgängern seid ihr zunächst nur mit einer Pistole bewaffnet, deren Munitionsvorrat streng limitiert ist. Im Verlauf des Geschehens findet ihr jedoch neue Ballermänner, die wesentlich effektiver sind als die Grundwaffe. Der Weg zum Endboss wird jedoch nicht nur durch aggressive Untote erschwert, sondern

auch deftige Rätselkost gilt es im Nachfolger zu lösen. Das Verhältnis Rätsel/Action soll sich laut Entwickler, verglichen mit den Vorgängern, deutlich in Richtung Denkaufgaben verschoben haben. In Sachen Technik ist dagegen alles beim Alten geblieben. Noch immer sind die Hintergründe vorgerendert und auch im Nachfolger nur selten animiert. Dagegen wurden Transparenzeffekte, die beispielsweise bei Explosionen zu bewundern sind, eindeutig verbessert. Die düstere Gestaltung der Locations verdichtet im dritten Teil der



Bewährtes Schema: Auch bei Resident Evil 3 Nemesis sind die Hintergründe vorberechnet.

Grusel-Saga die schaurige Stimmung des Nervenkitzels. Zusätzlich sorgt die mysteriöse Soundkulisse für den ein oder anderen Schauer beim virtuellen Abenteuer. Bereits jetzt lässt sich orakeln, dass der dritte Teil der Serie auch ohne große Verbesserungen ein absolutes Muss für jeden Fan des Genres sein wird. Bleibt nur zu hoffen, dass uns die BPIJs keinen Strich durch die Rechnung machen wird.



nur wenige Stunden vor den Abenteuern, die ihr bereits mit Claire und



Final Fight: Am Ende des Abenteuers trifft ihr auf Nemesis.



Luftangriff: Die gefederten Gegner sind nur schwer mit der Pistole zu erwischen.



Nichts für schwache Nerven: Die Untoten sind allesamt aus dem ersten Teil der Serie bekannt.

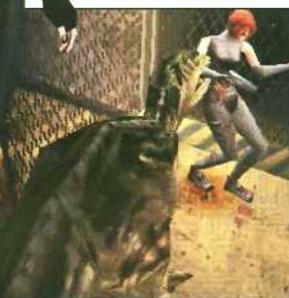
Hersteller: Capcom
Fakten: Dual Shock, Analog-Pad
Erscheint: 4. Quartal

| Spielname | Konsole | erscheint |
|---------------------------------|---------|------------|
| Resident Evil 3 Nemesis | PS | 3. Quartal |
| Street Fighter 3 Alpha 3 | PS | 3. Quartal |
| The Misadventures of Tron Bonne | PS | 3. Quartal |
| Trick'n Snowb. | PS | 4. Quartal |
| Jojo's Venture | PS/DC | 4. Quartal |
| Dino Crisis | PS | 4. Quartal |
| Resident Evil | GB | 4. Quartal |
| Street Fighter Alpha | GB | 4. Quartal |
| Ghost'nGoblins | GB | 3. Quartal |
| 1942 | GB | 3. Quartal |
| Magical Tetris Challenge | GB | 3. Quartal |
| Resident Evil 64 | N64 | 4. Quartal |
| Power Stone | DC | 3. Quartal |

Dino Crisis

PlayStation Action-Adventure Der zweite wichtige Titel neben dem Resident-Evil-Sequel entführt euch in eine grausame Welt voller blutrünstiger Raptoren.

Mit Dino Crisis erlebt der Spieler ein 3D-Abenteuer, welches auf den ersten Blick stark an Resident Evil 1 erinnert. So ähneln beispielsweise die Heldin des Adventures, ihre Aktionsmöglichkeiten sowie ihre Waffensysteme stark denen des japanischen Horrorthrillers. Allerdings habt ihr es in Dino Crisis nicht mit bösen Untoten zu tun, die euer Leben frühzeitig beenden wollen, sondern ihr trefft im neuesten Action-Adventure Capcoms auf diese Dinosaurier, die



Auch ohne Motion-Capturing: Die Animationen der Raptoren wirken sehr lebensecht.

nach eurem Leben trachten. Der Spieler schlüpft in die Rolle der Heldin Regina, die Mitglied der Special Forces ist. Eines Tages erhält sie den Auftrag, die mysteriösen Ereignisse, die sich auf einer entlegenen Insel vollziehen, aufzuklären. Laut Regierungsangaben sollen auf dem Inselatoll Dinosaurier, die durch Experimente eines Professors entstanden sind, ihr Unwesen treiben. Die Urviecher sind jedoch keinesfalls unintelligente Wesen, die euch blindlings angreifen. Zumeist attackieren sie in Gruppen und versuchen dem Protagonisten zunächst die Waffe aus der Hand zu schlagen. Wird die Heldin



Feuer frei: Die Heldin verfügt zu Beginn des Abenteuers lediglich über eine ineffektive Pistole.



Das tut weh: Während der Kämpfe habt ihr auch die Möglichkeit, euch mit Hilfe kräftiger Fußtritte der Gegnerschar zu entledigen.

während der Kämpfe stark verletzt, blutet sie unaufhörlich. Nun solltet ihr schnell einen Weg finden, die Blutung zu stillen, bevor Regina auf grausame Art und Weise stirbt. Neben den Raptoren wurden von den Programmierern auch einige Rätsel eingebaut, die auf dem Weg zum Professor gelöst werden müssen. Fazit: Dino Crisis verfügt über das Potential, in die Fußstapfen der Resident-Evil-Serie zu treten.



Resident Evil Code: Veronica

Dreamcast Action-Adventure Auch Segas Flaggschiff Dreamcast erhält von der japanischen Edelschmiede einen Ableger der Resident-Evil-Serie. Aber verheißt bessere Technik auch mehr Horror?

Einer der heißesten Dreamcast-Titel des Jahres wurde leider nur als Videoband am Messestand von Capcom präsentiert. Die Rede ist von Resident Evil Code: Veronica, in dem der Spieler in die Rolle von Claire Redfield schlüpft. Nachdem die junge Dame ihr letztes Abenteuer in Raccoon City gemeinsam mit Leon überstanden hat, reist die smarte Polizistin nach Europa und macht sich auf die Suche nach ihrem verschwundenen Bruder Chris. Dort angelangt, stößt sie erneut auf die bösen Machenschaften des mächtigen Umbrella-Imperiums und der schreckliche Alptraum beginnt aufs

Neue. Genau wie in den PlayStation-Varianten steuert ihr die Heldin durch die vorgeordneten Grusellocations und ballert euch den Weg durch die feindverseuchten Szenarien. Größter Unterschied im Vergleich zum PlayStation-Vorbild ist sicherlich die grafische Darstellung der Räume. Die Schauplätze wurden mit noch mehr Details, Animationen und Grafikeffekten versehen als das Original. Zusätzlich wird das Spielerauge durch die deutlich höhere Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten und VGA-Box-Unterstützung bei 60fps verwöhnt. Letztlich lässt sich mit Bestimmtheit sagen, dass auch

Dreamcast-Besitzer in Zukunft mit toller Resident-Evil-Kost versorgt werden, die das Vorbild technisch alt aussehen lässt.



Wenig effektiv: Zu Beginn des Adventures verfügt Claire lediglich über ein Messer.



Frauenpower: Im Verlauf des Spieles findet ihr einige neue Ballermänner, die euch das Abenteuer erleichtern.



Deutlich aufgebohrt: Grafisch hat die Dreamcast-Version deutlich mehr zu bieten als die PlayStation-Variante.



Neue Ansicht? Laut Hersteller bietet die Dreamcast-Version aller Wahrscheinlichkeit nach auch eine First-Person-Perspektive.

Spiel
Ecke
.de

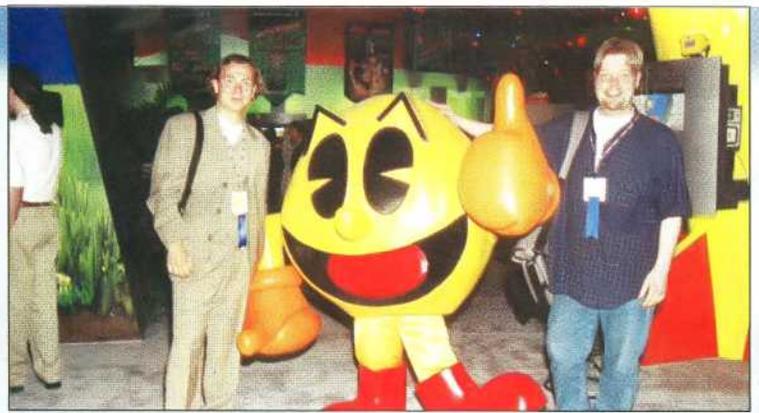
www.spielcke.de
bequem und günstig Videospiele einkaufen



Namco Interessante Location!

Die Hauptattraktion des Namco-Standes war definitiv die Dreamcast-Version des Oberklopfers **Soul Calibur**. Ständig drängten sich dicke Menschenmassen um die Sega-Konsolen. So mussten wir uns einige Minuten gedulden, bis wir endlich in den Genuss kamen, den Prügler anzuspielen. Dass sich das Warten gelohnt hat, zeigte sich bereits nach den ersten Moves, die wir mit den Kämp-

fern ausführten. Die Bewegungsabläufe der Recken erscheinen absolut realistisch und bei keinem aktuellen Beat 'em Up wirkt das Kampfgeschehen so flüssig wie bei Namcos erstem Dreamcast-Projekt. Doch auch die kommenden PlayStation-Titel überzeugten am Messestand. Neben **Pac Man World** zeigten die Japaner die Kampfsimulation **Ace Combat 3**, das bereits Ende Juli im Land der aufgehenden



Flotter Dreier: Ulf und sein PlayStationGames-Kollege Udo wurden in den Namco-Hallen zusammen mit PacMan inflagranti erwischt.

Sonne erscheinen soll. Der Shooter beeindruckte vor allem durch eine fließende HiRes-Engine, die gespickt ist mit einer Vielzahl authentisch gestalteter

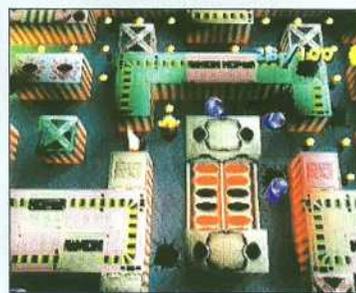
Details. Ein erster Probeflug zeigte auch, dass die Intelligenz der Gegner sehr hoch ist und sich die Missionen somit nicht zu leicht gestalten.

PAC MAN World

PlayStation Jump & Run Wer hat ihn nicht mehr in bester Erinnerung, den kleinen lustigen Kauz, immer auf der Jagd nach Pac-Dots und Geistern? Namco hat ihm nun einen Ausflug in die 3D-Welt beschert.

Bereits Anfang der 80er-Jahre gelang Namco mit Pac Man sowohl in Spielhallen als auch im Konsolenformat (auf dem Atari VCS!) ein weltweiter Erfolg. Viele sind sich einig: Erst die Figur des Pac Man läutete den eigentlichen Siegeszug der Konsolen- bzw. der Computerspiele ein. Statt nur auf die bewährte Revival-Variante zu setzen, präsentiert Namco den „neuen“ Pac Man in einem weitaus moderneren Gewand. Der Held wird diesmal durch eine lupenreine 3D-Welt gesteuert. Pac Man World beinhaltet jedoch drei Versionen in einem: Den allseits bekannten Pac Man in der historischen Fassung (Classic-Modus), der leider in der sehr frühen Version noch nicht anwählbar war. Daneben gibt es noch den Maze-Modus, in dem ihr das Labyrinth aus der 3D-Vogelperspektive betrachtet. Das Interessanteste ist jedoch der bereits erwähnte 3D-Quest-Modus: Ihr dirigiert den kleinen drolligen Helden auf der Hatz

nach den Pac-Dots (so nennt man die bekannten gelben Punkte) durch ein sehr umfangreiches Jump&Run-Abenteuer. Zu Beginn rennt und springt ihr durch einen abwechslungsreichen Strand-Level. Dort gibt es natürlich wieder einige Geister, die euch wohl nie so richtig in Frieden lassen wollen. Doch durch Einsammeln von speziellen Dots könnt ihr euch nun an diesen rächen, indem ihr sie einfach „vernascht“. Des Weiteren gesellen sich zahlreiche weitere Bonusgegenstände hinzu, die nur darauf warten, von euch entdeckt zu werden. Neben Power-ups und Extraleben gibt es auch solch illustre Dinge wie etwa eine Ritterrüstung, mit der ihr sogar kurzzeitig am Grund eines Sees gehen könnt. Diese nützlichen Gegenstände sind meist in Kisten zu finden. Ihr müsst aber oft die wildesten Sprungeinlagen absolvieren, um diese zu erreichen. Pac Man wurden zudem neue Fortbewegungsarten spendiert, wie etwa Schwimmen oder blitzartiges Wegrollen (der Fortbewegung von Segas Maskottchen So-



Ur-Pac-Man: Nur eben in neuer, detaillierter 3D-Optik.



Schwimmender Pac-Man: So erreicht ihr auch die verstecktesten Goodies.

nic sehr ähnlich). Zusätzlich könnt ihr einen so genannten Butt-Bounce ausführen. Dabei springt der kleine Held auf seinem Hinterteil wie ein Flummi etwa doppelt so hoch wie bei normalen Sprüngen. Spezielle Items erlauben euch zudem das Beschießen der Gegner mit hellen Lichtblitzen. Die Nutzung ist aber durch Limitierung der Blitze sehr eingeschränkt. Namco holt erneut das Letzte aus der Hardware heraus, was auch auf das eigentlich simple Spielprinzip zutrifft. Die lupenreine Polygon-Grafik und feinste HiRes-Auflösung schlägt alles, was sich zur Zeit an der Spitze dieses Genres befindet. Sollte Namco die ersten sehrguten Eindrücke bestätigen, steht uns mit ziemlicher Sicherheit ein neuer Meilenstein im Bereich der Jump & Runs ins Haus, so dass sich Gex & Co demnächst warm anziehen dürfen, um diesen von Namco gesetzten Level zu erreichen. Die drei Jahre Entwicklungszeit (mehrere Umbenen-

nungen!) dürften sich hiermit in jeder Hinsicht ausgezahlt haben.



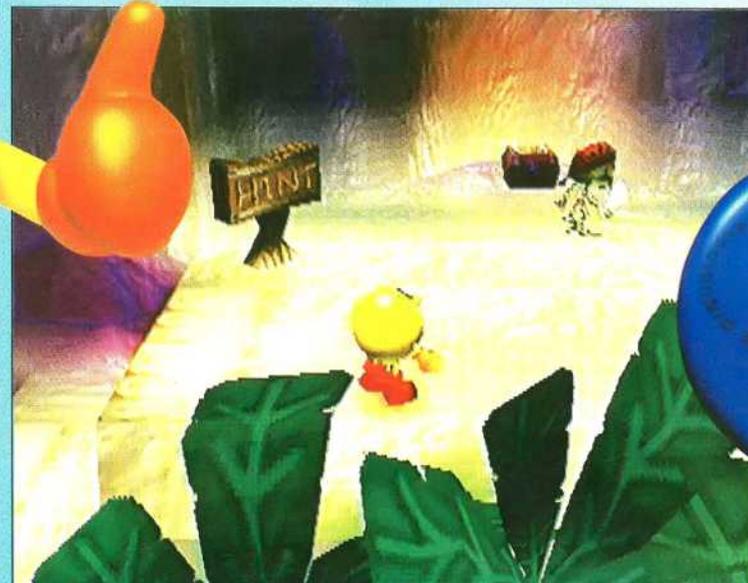
Hersteller: Namco
Fakten: Analog-Pad
Erscheint: 3. Quartal



Psychedelisch angehaucht: Wahre Hippies hätten an diesem Level ihre wahre Freude.



Level beendet: Eine gigantische Maschine rechnet euch die gesammelten Items auf.



Neue Feindbilder: Neben Geistern lauern euch noch zahlreiche andere Feinde auf.

release schedule



| Spielname | Konsole | erscheint |
|--------------|---------|------------|
| Pac Man | | |
| World | PS | 4. Quartal |
| Ace Combat 3 | PS | 3. Quartal |
| Soul Calibur | DC | 4. Quartal |

> 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 23.6. für 5,99 DM am Kiosk.



Electronic Arts

Perfektes Line-up

Electronic Arts bewies mit ihrem mächtigen Stand und dem unglaublich guten Software-Line-up erneut, dass sie der Platzhirsch auf dem amerikanischen Markt sind. Die digitalen Muntermacher wurden dabei wieder in die zwei großen Gruppen Action und Sport unterteilt. Soweit nichts Neues. Wer jedoch nur alte Bekannte in einem neuen Aufguss erwartete, wurde eines Besseren belehrt. Electronic Arts hat in den letzten Monaten den Markt systematisch nach weiteren attraktiven Lizenzen abgegrast und das Sortiment um einige Knüller erweitert, wobei wir schon beim Thema wären. Da die FOCA ähnlich wie NBA keine Exklusiv-Klausel vorsieht, mischt EA ab Ende '99 mit **Formula 1 Championship** auch in der überaus populären Königsklasse mit. Bis auf ein paar vollmundige Verspre-

chungen (tolle AI, optimales Fahrgefühl, etc.) und ein paar Grafikstudien liegen derzeit keinerlei Informationen vor. Interessanterweise nahm EA für das Prestige-Projekt Visual Science unter Vertrag, die zuvor bei Psygnosis' **Formel 1 '98** nicht gerade eine überzeugende Arbeit abgeliefert haben. Aus diesem Grund sind wir gleich doppelt so gespannt auf das fertige Ergebnis. Bereits auf der letzten E3 war ferner bekannt, dass EA THQ die enorm wichtige WCW wegschnappte. Das erste Wrestling-Ergebnis trägt den Namen **WCW Mayhem**, umfasst stolze 60 Catcher und soll dem US-Giganten genauso gute Verkaufszahlen beschern wie Acclaims **WWF Warzone**. Die ersten Spielszenen der N64-Version waren in grafischer Hinsicht noch alles andere als überzeugend, was angesichts der langen Ent-



Dicht umlagert: In der Mitte des kreisrunden Stands von Electronic Arts befand sich wie im letzten Jahr ein Boxing.

wicklungszeit recht enttäuschend ist. Im Herbst werden wir erfahren, ob EA in diesem Genre noch Lehrgeld bezahlen muss oder doch wieder eine 1A- Arbeit abgeliefert hat. Die dritte neue Lizenz im Bunde ist gleich der Name des Videospieles: **Hot Wheels**. Das Anliegen ist klar. Mit den beliebten Spielzeugflitzern soll Micro Machines Konkurrenz gemacht werden. Dementsprechend wurde auch das Konzept ausgelegt. Mit über 40 Mini-Wagen brettert ihr über mindestens zwölf Runkurse, die vor Rampen, Loopings, Power-ups und Abkürzungen nur so wimmeln. Ein gut ausgestatteter Multiplayer-Modus darf natürlich auch nicht fehlen. Zu guter Letzt erweitert **Supercross 2000** (Arbeitstitel) das Bouquet an Sporttiteln. Insgesamt 25 bekannte Supercross- und Freestyle-Profis toben sich auf einem breiten Spektrum von Rundkursen und Stunt-Arenen aus – da bleibt keine Federung trocken! Das restliche Feld besteht zu meist aus guten alten Bekannten. Das trifft vor allem auf die ruppige Asphaltjagd **Road Rash 2000** (Arbeitstitel) zu, die sich nach längerer Pause wieder zu Wort meldet. Neben einer komplett überarbeiteten Grafik fallen vor allem drei neue Features auf. Endlich gibt es

ein Zweispieler-Vergnügen per Split-screen, man darf auch den Gesetzeshüter mimen und auf Wunsch bestreitet man die Rennen auf einem Motorrad mit Beisitzer. Natürlich wurde ebenso die Dinoschlacht **Warpath: Jurassic Park** groß angekündigt. Vor allem die exzellent modellierten und animierten Dinosaurier verdienen höchstes Lob. Zum sportlichen Teil. Es sind wieder alle bekannten Namen an Bord: **Madden NFL 2000** (feiert sein zehnjähriges Jubiläum!), **NASCAR 2000** (sieht in grafischer Hinsicht nicht überragend aus), **NBA Live 2000**, **FIFA 2000**, **NHL 2000**, **Box Champions 2000** sowie **Tiger Woods PGA Tour 2000**. Aus diesem Feld stechen vor allen die N64-Version zu **Box Champions 2000** sowie **NHL 2000** für die PS heraus. Während der erst genannte Titel eine eindrucksvolle Grafik mit riesengroßen Polygon-Boxern und einer guten Spieldynamik bietet, punktet die Eishockey-Simulation durch einem packenden Spielablauf, der an die glorreichen 16-Bit-Zeiten erinnert. Erwähnenswert sind ferner die Knuddel-Optik und das vereinfachte Handling der Golf-Sim, das vielleicht nicht unbeabsichtigt an **Everybody's Golf** erinnert.



Warpath: Das Dino-Gemetzel kann ohne Untertreibung als grafische Meisterleistung bezeichnet werden.



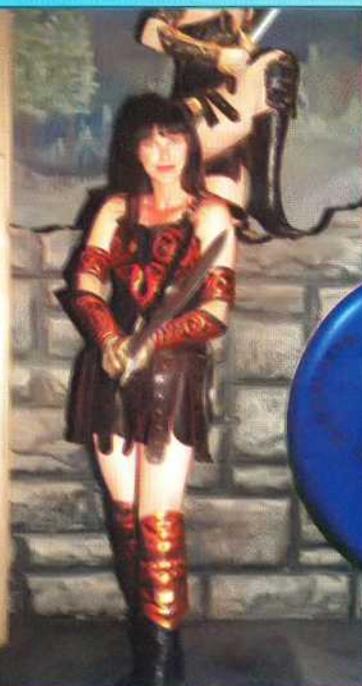
Road Rash 2000: Die Bike-Hatz bietet endlich einen sehenswerten Zweispieler-Modus.



Box Champions 2000: Die N64-Version bietet sehr große Polygon-Boxer, ohne dass die Dynamik zu wünschen übrig lässt.



Hot Wheels: Die bekannten Spielzeugflitzer sollen Micro Machines Konkurrenz machen.



Schöner als das Original: In den Staaten vertreibt EA den Titel Xena the Warrior Princess.

release schedule

| | PS | N64 |
|---------------------------|------------|------------|
| Box Champions 2000 | Herbst '99 | Winter '99 |
| FIFA 2000 | Herbst '99 | Herbst '99 |
| Formula 1 Championship | Winter '99 | Winter '99 |
| Hot Wheels | Herbst '99 | Herbst '99 |
| Madden NFL 2000 | Herbst '99 | Herbst '99 |
| NASCAR 2000 | Herbst '99 | Herbst '99 |
| NBA Live 2000 | 2000 | 2000 |
| NHL 2000 | Herbst '99 | Herbst '99 |
| Road Rash 2000 | Winter '99 | |
| Sled Storm | September | |
| Supercross 2000 | Winter '99 | Winter '99 |
| Tiger Woods PGA Tour 2000 | Herbst '99 | Herbst '99 |
| Tomorrow Never Dies | September | |
| Warpath: Jurassic Park | Herbst '99 | |
| WCW Mayhem | Herbst '99 | Herbst '99 |

Tomorrow Never Dies

PlayStation Genre-Mix Nach mehrfachen Verschiebungen kommt das erste James-Bond-Spiel für die PS endlich in die Gänge.

Das Agentendrama von MGM Interactive wurde auf der E3 bereits zum zweiten Mal gezeigt und scheint endlich auf dem Weg zu sein, James-Bond-Fans zu begeistern. In der Zwischenzeit hat sich in der Tat

eine Menge getan. Das anvisierte Ziel besteht darin, den 007-Mimen durch insgesamt 14 höchst abwechslungsreiche Levels zu führen, die sich allesamt sehr stark an der Filmvorlage anlehnen. Dazu gehört auch die



Zielen leicht gemacht: Ein Fadenkreuz sowie eine spezielle Perspektive erleichtern euch das Anvisieren der Gegner ungemein.

bekannte Eröffnungsszene in Sibirien. In der Verfolgerperspektive räuchert ihr eine Terroristenbande aus. Die Widersacher werden dabei mit gezielten Schüssen außer Gefecht gesetzt, wobei der beliebte Sniper-Modus natürlich nicht fehlen darf. In der anderen spielbaren Sequenz beweist der Agent der britischen Königin sein Talent als Skifahrer. Während er den halsbrecherischen Abhang herunterwedelt, ballert er die mitlaufenden Feinde nieder und vollführt zwischendurch lässige Sprünge. In späteren Missionen ist der Edel-Agent auch im BMW unterwegs oder taucht schulmäßig durch das Wasser. Die Grafik mag zwar nicht sonderlich attraktiv sein, der hohe Abwechslungsreichtum, die tolle Atmosphäre sowie die gute Spielbarkeit dürften dafür sehr viele Freunde finden.



Ski Heil: Die Ski-Abfahrt ist ein weiterer Beweis für den hohen Abwechslungsreichtum.



Es werde Licht: In der Nacht sorgt eine Infrarot-Brille für den nötigen Durchblick.



Ballermann: Bereits im ersten Level lässt 007 die Waffen reichlich sprechen.

Sled Storm

PlayStation Genre-Mix Rennspiel einmal anders: Robuste Schneemobile sorgen für lang anhaltenden Racer-Gaudi.

Ein Rennspiel ist ein Rennspiel – falsch! Dass es trotz eines geradezu inflationären Ausstoßes an Konsolen-Racern immer noch Innovation gibt, beweist Electronic Arts eindrucksvoll mit diesem Titel, bei dem erstmals wendige Schneemobile im Mittelpunkt stehen. Wer jetzt mault "Na und, das ist doch in etwa das Gleiche wie eine Jet-Ski-Simulation!", der irrt sich gewaltig. Da den findigen Designern das Kunststück gelang, das komplexe Fahrgefühl optimal einzufangen, und die naturbelassenen Strecken zudem sehr eigenwillig ausgefallen sind, kann man durchaus von einem neuartigen Rennspiel-Erlebnis sprechen. Doch der Reihe nach: Mit einem Fuhrpark an sündhaft teuren Schneemobilen nimmt ihr

insgesamt zwölf Snowcross-Strecken in Angriff. Je nach gewähltem Spielmodus versucht ihr entweder die gesamte Konkurrenz hinter euch zu lassen oder aber durch gewagte Sprungmanöver möglichst viele Stuntpunkte zu erzielen. Letzteres erfordert jedoch viel Übung, da eine schlechte Landung dafür sorgt, dass der stehende Pilot über die Lenkstange hinweg aus dem Schneemobil fliegt. Gerade das Zusammenspiel aus Fahrer und Vehikel wurde bei diesem Silberling erstklassig umgesetzt. Bei größeren Erschütterungen durch die Unebenheiten der Strecke wird der Schneemobil-Jockey kräftig durchgeschüttelt und muss sich nicht selten erst einmal wieder in die Senkrechte stellen, um die Fahrt weiter aufnehmen zu können. Das Fahrgefühl ist schlichtweg exzellent und sorgt bereits nach



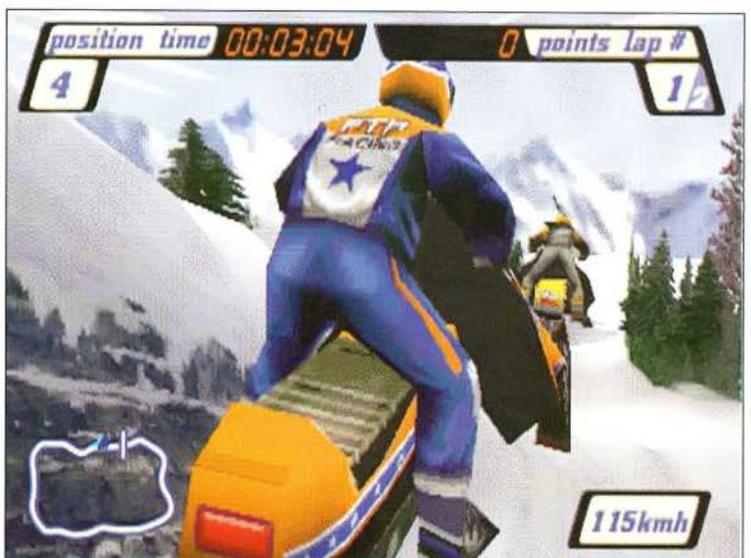
Abflug: Geht eine Sprungeinlage daneben, hat der Fahrer arge Probleme, sich auf dem Schneemobil zu halten.



Vierfacher Spaß: Selbst ein Vierspieler-Modus ist mit von der Partie, war aber bei der E3-Version nicht spielbar.

wenigen Spielminuten für einen hohen Launepegel. Witzig ist außerdem der rauhe Charme dieses eisigen Rennspiels. Konkurrenten werden gekonnt auf dünnes Eis oder gegen einen Baum abgedrängt. Man selbst muss jedoch auch ständig aufpassen, dass man nicht Opfer der Natur wird,

denn herunterfallende Äste oder ein hungriger Grizzlybär, dem es nach einer kleinen Zwischenmahlzeit sinnt, gehören zum Rennalltag. Keine Lust auf CPU-Gegner? Kein Problem, denn ein Vierspieler-Modus ist ebenfalls in Arbeit.



Großer Aufwand: Im Gegensatz zu anderen Titeln reagieren Fahrzeug und Fahrer verschieden auf die Beschaffenheit des Untergrundes.



Licht an! Ein kleiner Lichtkegel erhellt wenigstens einen Teil der dunklen Polarnächte.

Top 3 Rennspiele

1. Gran Turismo 2 (PS)
2. Sled Storm (PS)
3. WipEout 3 (PS)



E3-Allerlei

Der Rest vom Fest



Star-Wars-Hype: Am Tag des Vorverkaufs bildeten sich vor sämtlichen Kinos lange Schlangen.

AgeTec

Hinter der scheinbar neuen Benennung verbirgt sich der Name Ascii Game Entertainment Technology, oder kürzer ausgedrückt ehemals Ascii. Unter den zum Teil sehr japanischen Titeln fiel vor allem **Fighter Maker** positiv auf. Angefangen bei Animationsphasen, über Hintergrundmusik, bis hin zum optischen Outfit kann man bei diesem Do-it-yourself-Klopper nahezu jedes Detail einstellen.

Atlus

Nach Wild Arms heißt der neueste RPG-Streich **Thousand Arms**. Gleich auf zwei CD-ROMs brennt der Hersteller erneut



Thousand Arms: Fortsetzung des Rollenspiel-Hits.

ein Feuerwerk an unzähligen Charakteren, Zaubersprüchen, spannenden Kämpfen und Manga-Grafiken ab. Ein Release in Deutschland ist nach dem Erfolg des Vorgängers recht wahrscheinlich. Einen Fall für Joypad-Akrobaten stellt hingegen **Tail Concerto** dar. In der Rolle des wagemutigen Polizisten Waffle nimmt ihr es mit einer Horde von Comic-Feinden auf. Um sich in den fassettenreichen 3D-Levels zurechtzufinden, sind allerlei Vehikel vonnöten. Für die US-Presse ein sehr interessantes Plattform-Spiel mit Adventure-Elementen.

Aus Germanien

Erfreulicherweise tut sich derzeit eine Menge im Bereich der deutschen Softwareproduktion. Neben Sunflowers' Technomage sind eine ganze Reihe von DC-Titeln in Aussicht. Das bei Köln liegende Team Westka bietet mit **Arcatera: Die schwarze Sonne** ein ungemein ehrgeiziges 3D-Rollenspiel, das sich vom Konzept her an Brettspiele

à la „Das Schwarze Auge“ anlehnt. Die Coder erstellten eine komplette Arcatera-Welt mit all ihren notwendigen Attributen, die Schauplatz für eine ganze Reihe von Fantasy-Abenteuern ist. Der Spielverlauf stellt eine Mischung aus Point&Klick-Adventure und klassischen RPG-Elementen dar, deren Komplexität bislang nur PC-Usern vorenthalten war. Beispiel: Über 80 NPCs (Non-Playing-Characters), die jeweils über eine eigene Identität verfügen, sowie ein streng nicht-linearer Spielverlauf, der euch alle Freiheiten bietet. Auf der Unendlichen Geschichte basiert das zweite Adventure-Projekt namens **The Real Neverending Story** vom Hersteller Discreet Monsters. Dementsprechend abgefahrene Charaktere und zum Teil psychedelische Szenarien darf man erwarten. Da derzeit allerdings noch nicht 100%ig entschieden ist, ob eine DC-Version erscheinen wird, ist dieser Titel noch blanke Zukunftsmusik.

Fox Interactive

Neben dem in unserer Ausgabe bereits vorgestellten Line-up überrascht der Filmableger mit der Hockey-Simulation **NHL Champion 2000** (Arbeitstitel), die spielerisch überaus gehaltvoll ist.



Alien Resurrection: Der erste spielerische Eindruck war noch nicht 100%ig überzeugend.



NHL Champion 2000: Eishockey oberster Güte von Fox Interactive.



Croc 2: Sieht auf den ersten Blick aus wie der Vorgänger, hat aber einiges mehr zu bieten.

Infogrames

Es ist schon etwas bizarr, dass wir eines der größten europäischen Softwarehäuser bei unserem E3-Special nicht größer würdigen. Fakt ist jedoch, dass es bis auf eine ganze Reihe von Ankündigungen im Konsolenbereich enttäuschenderweise keine Neuheiten zu sehen gab. Zu diesen



Brasil V-Soccer: Fußball-Sim mit dem brasilianischen Superstar als Zugpferd.



1. Electronic Arts
2. Capcom
3. Activision

Ankündigungen gehören unter anderem die Fußball-Simulation **Brasil V-Soccer** mit Ronaldo als Galionsfigur, weitere Umsetzungen von **UEFA Striker**, die Fußballmanager-Variante **UEFA Manager 2000**, eine weitere Comic-Umsetzung durch **Die Schlümpfe** sowie eine vielversprechend aussehende Snowboard-Simulation mit dem Titel **Supreme Snowboarding**. Da es bis auf ein paar Screenshots und wenige Sätze aus der PR-Fibel nichts zu erfahren gab, gehen wir nicht auf jeden Titel im Einzelnen ein. Immerhin gab es ein Videoband zum Flug-



Mission Impossible: Die PlayStation-Version schreitet zügig voran.



Eagle One: Ein Kampffjet hob auf der PlayStation noch nie so schön ab.

actionspiel **Eagle One** zu sehen, das in grafischer Hinsicht überaus ansprechend wirkt (toll gezeichnete Landschaften). Vielleicht bietet die nächste E3 endlich einmal mehr spielbare Titel als bloße Ankündigungen.

Gremlin Interactive

Es war definitiv der letzte Auftritt von Gremlin mit einem eigenen Stand. Nach der Übernahme durch Infogrames werden Gremlin-Titel zwar voraussichtlich nach wie vor noch mit den alten Namen laufen, jedoch unter dem französischen Label vertrieben. Die Briten sehen dieser Übernahme übrigens sehr positiv entgegen, da es ihnen neue Horizonte eröffnet. Was in Zukunft mit den Gremlin-Titeln passiert, ist derzeit zwar ungewiss, möglich wäre aber das Label nach EA-Vorbild zu einer internen Sportabteilung aufzubauen, was angesichts der Actua-Serie Sinn machen würde. Den Anfang machen gleich zwei Titel, die Golf-Simulation **European PGA Golf so-**





Rallymasters: Der Nachfolger zu dem beachtenswerten Motorhead-Racer.

wie die N64-Version von **Premier Manager**. Aber auch im Rennspielsektor ist Gremlin nicht untätig. **Rallymasters** heißt ein weiterer Kandidat für den dicht besiedelten Rallyespielsektor, und zwar aus der Feder von den Machern von Motorhead. In puncto Ausstattung ist der Racer bereits ein Riese: 50 Strecken, Mirror-Modus, unterschiedliche Tageszeiten, Wettereinflüsse sowie über 60 Boliden. Handfeste Prügelkost bietet hingegen



Hogs of War: Interessanter Worms-Ableger in 3D und mit Schweinen in den Hauptrollen.

das italienische Produkt mit dem kuriosen Namen **Gekido**. Von der Optik her erinnert das Handgemenge durch die kräftige Farbpalette und den Manga-Grafikstil eher an einen typisch japanischen Titel. Der Spielverlauf ist im Prinzip schnell erklärt. Maximal zwei Keilbrüder bahnen sich in typischer Final-Fight-Manier ihren Weg durch diverse Szenarios. Wer hingegen strategische Herausforderungen sucht, dürfte beim wahrhaft schweinishen Titel **Hogs of War** fündig werden. Das Anliegen der Programmierer ist allzu offensichtlich: Man verwende das Spielprinzip und den Humor von



Gekido: Final-Fight-Pendant mit italienischen Wurzeln.

Worms und verpacke es einfach in ein komplettes 3D-Kostüm – fertig ist der neue Silberling. Ob das Strategiewerk ebenso amüsant ist wie Worms, wird sich jedoch erst noch erweisen müssen.

Kemco

Das kleine Softwarehaus bleibt nach wie vor dem N64 treu und hat gleich vier Titel im Sortiment. Bereits seit geraumer Zeit werkelnd das Unternehmen an **Top Gear Rally 2**. Durch das Expansion-Pak wird die Hardware in grafischer Hinsicht deut-

lich besser ausgereizt als der Vorgänger. Hinzu kommen per Zufallsgenerator erstellte Rundkurse sowie 15 authentische Rallye-Boliden. Wer mehr auf Zweiräder steht, sollte sich **Top Gear Hyper Bike** vormerken. Mit schweren Bikes geht es im wahrsten Sinne des Wortes über Stock und Stein. Logisch, dass gewagte Sprungpassagen da nicht fehlen dürfen. Expansion-Pak-Unterstützung und ein Vierspieler-Modus gehören zu den aufwändigen Features. Knallharte Waffenaction in der Ego-Perspektive verspricht die N64-Umsetzung von **Daikatana 64**. Der aufwändige PC-Titel soll dank der 4MB-Arbeitsspeicher-Erweiterung auf dem Modulschlucker nur wenig an Qualität einbüßen. Zu guter Letzt toben sich Spürnasen bei **Shadowgate 64** aus, einem Grafik-Adventure, das aufgrund seiner düsteren Atmosphäre und der vertrackten Rätsel bei Insidern bekannt ist.

Koei

Neben dem fast schon unvermeidlichen neusten Strategie-Ableger **Romance of the three Kingdoms VI** hat Koei mit **Winback** ein vielversprechendes Action-Adventure à la Metal Gear Solid in der



Winback: Aktionsgeladener Söldner-Thriller, den man auch zu viert gleichzeitig genießen kann.

Pipeline. Im Gegensatz zu Konamis Geniestreich liegt jedoch der Schwerpunkt eindeutig auf Balleraction. Als Geheimagent entledigt ihr euch durch das geschickte Wechselspiel aus Verstecken und Schießen systematisch aller Gegner. Vor allem der neuartige Vierspieler-Modus dürfte sehr interessant werden.

Oddworld Inhabitants

Nachdem Munch's Oddysee für die PS2 auf das Jahr 2001 verlegt wurde, konzentriert sich das Team derzeit auf ein rundenbasiertes Strategiespiel mit dem schrulligen Abe. Wir halten euch natürlich auf dem Laufenden.

Squaresoft

Squaresoft präsentierte im Großen und Ganzen exakt das gleiche Sortiment wie auf der letzten Tokyo Game Show, als da wären: **Final Fantasy VIII**, **Ehrgeiz**, **Chocobo Racing**, **Chocobo Dungeon 2**, **Final Fantasy Anthology** sowie **SaGa Frontier II**. Da seit dem 1. April bekanntermaßen auch ein Büro in Europa eröffnet wurde, dürfte der Großteil der genannten Titel auch nach Deutschland kommen. Hinter den Kulissen wurde jedoch die interessanteste Nachricht verbreitet: Zum Nachfolger des Kult-RPGs

Parasite Eve II existiert bereits eine erste Demo-Version.

Southpeak

Das US-Softwarehaus betrat erst 1996 die Videospieldüne und verfügt daher nur über ein kleines Line-up, das vor allem aus Warner-Bros-Lizenzen besteht. Als wichtigster Titel wurde die Filmumsetzung **Wild Wild West** angepriesen. Eine Western-Persiflage mit Will Smith und Kevin Cline (der Regisseur zeichnete sich auch für Men in Black verantwortlich). Der Spielablauf stellt einen kunterbunten Genre-Mix dar, die sich eng an die Filmvorlage hält. Mehr für die jüngeren Zocker ist das putzige Geschicklichkeitsvergnügen **The Flintstones Bedrock Bowling** konzipiert, bei dem die Feuersteins und Co durch Bedrock begleitet.

Titus

Titus überraschte mit der Nachricht, dass sie die Firma Interplay übernommen haben, was natürlich auch Konsequenzen für Virgin Interactive haben dürfte (mehr dazu in der nächsten Ausgabe). Das Line-up stellt eine Mischung aus lange angekündigten und brandneuen Titeln dar. Zu den Neuheiten zählt der japanische Klopfer **Evil Zone**, der durch dramatische Cut-Scenes bei Specialmoves und eine simple Zwei-Tasten-Steuerung auffällt. Auch Xena mischt in **The Talisman of Fate** im Prügelspielsektor kräftig mit, wobei an

der Spielbarkeit noch gefeilt werden muss. **Blues Brothers 2000** überraschte durch ein Intro, bei dem der Song „I'm a Soulman“ mit Gesang intoniert wird, lässt aber in puncto Gameplay derzeit auf keinen Hochkaräter schließen.

Video Systems

Die Macher des Formel-1-Hits sind derzeit mit der aktionsgeladenen Flug-Simulation **Harrier 2001** beschäftigt. Als Pilot des legendären Kampfflugs absolviert ihr in bewährter Manier über 20 Missionen, bei denen nicht weniger als 50 Waffentypen zum Einsatz kommen. Wie von den N64-Spezialisten gewohnt, verwöhnen sie uns mit allerlei grafischen Leckerbissen. So bietet die Topografie digitalisierte Satellitenbilder anstatt der üblichen Texturen. Per Splitscreen treten außerdem zwei Kampfflugs gegeneinander an oder kooperieren beim Kampf gegen den Feind. Von diesem Titel kann man sich einiges erhoffen.



Harrier 2001: Nach F-1 World Grand Prix 2 der neueste Streich der N64-Spezialisten.

| Release | Schedule | | |
|----------------------------------|----------------|----------------|----------------|
| | PS | N64 | DC |
| Airboardin' USA | 1999 | | |
| Arcatera | | | 4. Quartal '99 |
| Blues Brothers 2000 | | 3. Quartal '99 | |
| Brasil V-Soccer | 4. Quartal '99 | | |
| Clock Tower II | 1999 | | |
| Daikatana | | 4. Quartal '99 | |
| Die Schlümpfe | | Oktober | |
| Duck Dodgers | | 4. Quartal '99 | |
| Eagle One | September | | |
| Echonight | 1999 | | |
| European PGA Golf | September | | |
| Evil Zone | 2. Quartal '99 | | |
| Fighter Maker | 1999 | | |
| Gekido | 4. Quartal '99 | | |
| Harrier 2001 | | 4. Quartal '99 | |
| Hercules: The Legendary Journeys | | 2000 | |
| Hogs of War | 4. Quartal '99 | | |
| NHL Champion 2000 | 3. Quartal '99 | | |
| Premier Manager | | 3. Quartal '99 | |
| Rallymasters | 3. Quartal '99 | 3. Quartal '99 | 2000 |
| Rising Zan | 1999 | | |
| Roadsters | | 3. Quartal '99 | 2000 |
| Shadowgate 64 | 1999 | | |
| Supreme Snowboarding | | 4. Quartal '99 | |
| Tail Concerto | 1999 | | |
| Taz Express | | November | |
| The Flintstones Bedrock Bowling | 1999 | | |
| The Real Neverending Story | | 2000 | |
| Thousand Arms | 1999 | | |
| Top Gear Hyper Bike | | 4. Quartal '99 | |
| Top Gear Rally 2 | | 4. Quartal '99 | |
| UEFA Manager 2000 | 2000 | | |
| UEFA Striker | September | | September |
| Wild Wild West | 1999 | | |
| Winback | 1999 | | |
| Xena: The Talisman of Fate | | 3. Quartal '99 | |

Crave

Branchen-Neuling mit Ambitionen

Mit der diesjährigen E3-Messe stellte sich Crave Entertainment erstmals einer breiten Öffentlichkeit vor. Aus diesem Grund lohnt sich ein Blick auf die kurze, aber ereignisreiche Geschichte des jungen Softwarehauses. Crave wurde im Juni '96 gegründet und verfügt lediglich über zwei Inhouse-Teams namens Craveyard sowie Lobotomy. Im April dieses Jahres eröffnete das Unternehmen eine Niederlassung in Deutschland, verbunden mit einer pikanten Hintergrundgeschichte. Das gesamte Personal rekrutiert sich aus ehemaligen Mitarbeitern von Virgin Interactive, inklusive der ehemalige Geschäftsführer Thorsten Gloe. Da Virgin in diesem massiven Abzug von Personal ein illegales Verhalten sieht, zog der schwer angeschlagene Konzern sogar in den Staaten vor Gericht, wurde aber bereits in

der ersten Instanz abgeschmettert. Nachdem die juristischen Streitigkeiten beseitigt wurden, drängt Crave mit einem bunt gefächerten Software-Sortiment auf den deutschen Markt, wobei es sich bei ihrem 99er-Line-up ausschließlich um eingekaufte Titel handelt. Inhouse-Produkte werden erst allmählich beim blutjungen Unternehmen an Bedeutung gewinnen. Ein Vertriebsabkommen wurde beispielsweise mit dem 1990 gegründeten Codern von Genki abgeschlossen, was Crave die Veröffentlichung des durchaus ansehnlichen Asphalttracers **Tokyo Highway Challenge** für den Dreamcast-Verkaufsstart in Deutschland ermöglicht. Noch interessanter ist der Deal mit Eidos respektive Core Design über die beiden N64-Umsetzungen **Fighting Force 64** und **Gex 3: Deep Cover Gecko**. Beide Titel unterscheiden



Fighting Force 64: Durch eine Lizenzvereinbarung mit Eidos erscheint der Final-Fight-Klon nun doch für den 64-Bitter.



Asteroids Hyper 64: Nicht nur auf der PlayStation grassiert das Retro-Fieber, auch auf dem N64 darf man mittlerweile Spielhallen-Klassiker aus dem Hause Atari genießen.

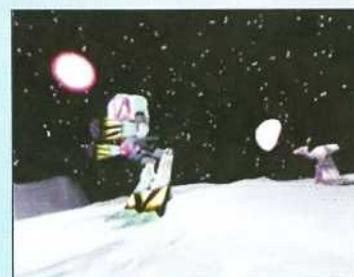


sich nur unwesentlich von den PS-Originalen, wobei Gex jedoch einen neuen Move gelernt hat und die Keilerei auf dem N64 nicht mehr ganz zeitgemäß aussieht. Eine weitere 1:1-PlayStation-Umsetzung stellt **Asteroids Hyper 64** dar, die Neuauflage des Atari-Oldies. Von den gleichen Machern stammt außerdem der Mech-Shooter **Battlezone 64**, der anhand eines knappen Videos bereits einen technisch beschlagenen Eindruck hinterlässt. Einer der wichtigsten Titel in diesem Jahr ist der WipEout-Verschnitt

Y.A.R.G., programmiert vom deutschen Team VCC, das von ehemaligen Neon-Mitgliedern gegründet wurde. Der erste Eindruck war zweischneidig. Auf der einen Seite überzeugt die schnelle Grafik durch ein sauberes Handwerk und ein butterweiches Scrolling, auf der anderen Seite mangelt es dem Fahrgefühl noch an Feinschliff, was sich aber bis zum Release noch ändern dürfte. Last but not least sei noch die Angler-Simulation **Reel Fishing** (PS) erwähnt, die vor allem durch ihre fotorealistische Grafik punktet.



Gex 3: Deep Cover Gecko: Dem N64-Besitzer erwartet erneut eine 1:1-Umsetzung der PlayStation-Version.



Battlezone 64: Beinhardt Mech-Gefechte, umrahmt von einem sehenswerten technischen Beiwerk.

release schedule

| Spielname | Konsole | erscheint |
|-------------------------|---------|------------|
| Asteroids | | |
| Hyper 64 | N64 | September |
| Battlezone 64 | N64 | November |
| Fighting Force 64 | N64 | Juli |
| Gex 3: Deep Cover Gecko | N64 | September |
| Jade Cocoon | PS | September |
| Reel Fishing | PS | Juli |
| Tokyo Highway Challenge | DC | September |
| Y.A.R.G. | PS/DC | Sept./2000 |

Jade Cocoon

PlayStation Rollenspiel Crave hat ein Herz für Rollenspielfans, was sie mit diesem japanischen Hochkaräter unter Beweis stellen.

Rollenspiel-Fans aufgepasst: Da Crave noch über kein reichhaltiges Angebot an Inhouse-Produkten verfügt, hält der US-Konzern ständig Ausschau nach RPG-Perlen aus dem Fernen Osten. Jade Cocoon von Genki bildet den Anfang ei-

ner hoffentlich langen und hochwertigen Reihe von tollen Japano-RPGs. In diesem fantasievollen und kunterbunten Rollenspiel leitet ihr die Geschicke des jungen Levant, der sich aufmacht, ein Cocoon-Meister zu werden. Mit dieser magischen Flöte ist der Knabe in der Lage, Monster gefangen zu nehmen und sie in den nächsten Kämpfen einzusetzen. Damit nicht genug. Monster-Drohnen können auch miteinander zu noch stärkeren Ungetümen kombiniert werden, woraus sich über 150 verschiedene Helfershelfer ergeben. Vom Spielablauf her muss man sich ansonsten eine Mischung aus einem typisch japanischen Rollenspiel mit Resident-Evil-1-Antlitz



Gefangen! Durch das verführerische Spiel der Cocoon-Flöte nehmt ihr Monster gefangen.



Wortgewandt: Bei Dialogen stehen euch oftmals mehrere Themen zur Auswahl.



Resident Evil 1 lässt grüßen: Das Hintergrundlayout wurde wie beim Gruselklassiker komplett gerendert.

vorstellen. Wie beim Gruselklassiker durchquert ihr gerenderte Szenarios bilderweise, stets durch eine starre Kameraperspektive eingefangen. Das optisch ansprechende Werk hat sehr viel Potential und stellt eine Bereicherung für den immer noch kargen RPG-Bereich in Deutschland dar.

It's Magic! Das Angebot an magischen Sprüchen wird systematisch erweitert bzw. ausgebaut.



Game Boy Color

Kleiner Handheld ganz groß

Acclaim

Acclaim hat mittlerweile den farbigen Game Boy für sich entdeckt und lässt dafür sogar in Deutschland entwickeln. Zu den ersten germanischen Produkten zählen die beiden Geschicklichkeitspiele **Die Biene Maja** sowie **Pumuckl**. Letzteres wird interessanterweise derzeit von Neon entwickelt. Das restliche Feld sind zumeist Ableger aus Inhouse-Hits, als da wären: **WWF Attitude**, der Geschicklichkeitsklassiker **Bust A Move 4** sowie **All-Star Baseball 2000**.



Die Biene Maja: Acclaim hat ein Herz für die jüngsten Zocker.



Ken Griffey Jr.'s Slugfest: Die erste ausge-reifte Baseball-Simulation für einen Hand-held.

Atlus

Der einzige angekündigte GBC-Titel **Revelations: The Demon Slayer** entpuppt sich als eines der umfangreichsten Rollenspiele auf dem Handheld mit über hundert verschiedenen Monstertypen.

Crave

Zwei mehr oder weniger attraktive Lizenzen fielen dem Newcomer in die Arme: **Schweinchen Babe** und **Godzilla: Die Serie**.



Schweinchen Babe: Das Ferkel in einem kindergerechten Abenteuerspiel.

Infogrames

Die Franzosen unterstützen den Handheld von Beginn an mit hochwertiger Software. Das auf der E3 angekündigte Sortiment gestaltet sich immer vielfältiger. So wird per **UEFA Striker** Fußball gebolzt oder bei **Mission: Impossible** der Filmhit nachgespielt. Grafisch hochwertige Jump&Run-Kost in pseudo-3D sowie einen raffinierten Zweispielers-Modus erwartet den Zocker hingegen bei **200 - 1 Toons Odyssey**. Mit **Asterix & Obelix** machen zwei weitere Comic-Helden den GBC unsicher. Der Spielablauf ist hier schnell erklärt: Springen und Schlagen, was die Tasten hergeben. Abschließend noch eine gute Nachricht für alle Strategie-Fans: **Worms Armageddon** erscheint auch im portablen Format.

Koei

Monster Race 2 heißt der einzige GBC-Trumpf der Fernöstler. Koei wird mit diesem Titel zum Trittbrettfahrer, indem sie den Pocket-Monster-Spielablauf gekonnt variieren. Bei diesem Rollenspiel trainiert und sammelt ihr ebenfalls Monster, um sie anschließend in Wettläufe zu schicken.

Konami

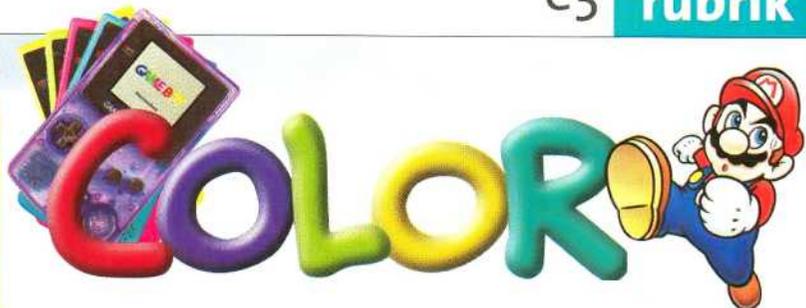
Konamis Engagement für Nintendos Kleinsten ist derart groß, dass man die Titel aus Platzmangel nur kurz erwähnen kann. Here we go: Für RPG-Fans dürfte vor allem **Azure Dreams** interessant sein, während Actionfans sich am Comic-Helden **Spawn** laben werden. Vor allem der Sportspielbereich ist überaus üppig: **NHL Pro 2000**, **NBA Pro 2000**, **Motocross Maniacs 2** sowie das bereits kurz vorgestellte und ungemein spaßige Handheld-Remake von **International Track & Field**. Außerdem steht uns noch eine Mini-Version von **Konami Rally** (Arbeitstitel) ins Haus.

Nintendo

Das Angebot vom Hersteller war klein, dafür aber um so feiner. Im Mittelpunkt stand natürlich die grandiose Neuauflage von **Super Mario Bros. Deluxe**. Neben allen Original-Levels gibt es noch

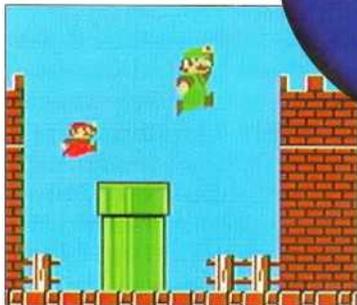


Croc 2: Fox Interactives Krokodil in einem geradlinigen Jump&Run-Abenteuer.



Conker's Pocket Tales: Rares Produkt nutzt endlich einmal die Farbpalette gut aus.

weitere Abschnitte, eine Kalender- und Horoskop-Funktion, diverse Geheimnisse sowie einen genialen Zweispielers-Simultan-Modus per Link-Kabel. Ebenso genial ist **R-Type DX**, das dem Spielhallen-Original erstaunlich nahe kommt und Levels aus R-Type und R-Type II bietet. Ungemein farbenfroh und ein sicherer Hit dürfte zudem Rares **Conker's Pocket Tales** werden, das mit über 100 Levels aufwartet. Von SNK wurde darüber hinaus noch das Rollenspiel



Super Mario Bros. Deluxe: Vor allem die Zweispielers-Option ist einfach genial.

Crystalis in den Vertrieb aufgenommen. Sportlich geht es hingegen bei **Ken Griffey Jr.'s Slugfest** (Baseball) und der Basketball-Simulation **NBA 3 on 3 Challenge feat. Kobe Bryant** zu.

Kemco

Gewagt, gewagt: Der kommende Ego-Shooter **Daikatana** von id Software wird umgesetzt, wobei der Spielverlauf jedoch in der Verfolger-Ansicht präsentiert wird. Außerdem gibt es noch Umsetzungen: **Top Gear Rally 2**, **Top Gear Hyper Bike**, die Comic-Lizenz **Catwoman** und das klassische Grafik-Adventure **Déjà Vu I und II**.

Titus

Das französische Softwarehaus kümmert sich wieder stärker um den Game-Boy-Bereich und setzt gleich drei ihrer Konsolen-Projekte um: **Hercules**, **Blues Brothers 2000** sowie das Rennspiel **Roadsters**.

Ubi Soft

Die Franzosen sind besonders stolz auf ihre **Donald-Duck-Lizenz**, die sie aller-

dings im Herbst 2000 auf dem GBC erstmals einsetzen werden. Eine Ecke schneller beglückt uns die Zeichentrickumsetzung **The New Adventures of Batman**.



Formel 1 World GP: Technisch famos, tolle Ausstattung und spielerisch akzeptabel. Video Systems ist auf der Überholspur.



| Spielname | erscheint |
|------------------------------|----------------|
| 200-1 Toons Odyssey | 4. Quartal '99 |
| All Star | |
| Baseball 2000 | April |
| Asterix & Obelix | Juni |
| Azure Dreams | 3. Quartal '99 |
| Blues Brothers 2000 | 1999 |
| Bust A Move 4 | Mai |
| Catwoman | 1999 |
| Conker's Pocket Tales | Juni |
| Crystalis | 1999 |
| Daikatana Adventures | 1999 |
| Déjà Vu I und II | 1999 |
| Die Biene Maja | Mai |
| Donald Duck | 3. Quartal '99 |
| Formel 1 World GP | 2. Quartal '99 |
| Godzilla: Die Serie | Dezember |
| Hercules | 1999 |
| Int. Track & Field | 3. Quartal '99 |
| Ken Griffey Jr.'s Slugfest | Juni |
| Konami Rally | 4. Quartal '99 |
| Mission: Impossible | September |
| Monster Race 2 | 1999 |
| Motocross Maniacs 2 | 3. Quartal '99 |
| NBA Challenge | November |
| NBA Pro 2000 | 4. Quartal '99 |
| NHL Pro 2000 | 4. Quartal '99 |
| Pumuckl | 3. Quartal '99 |
| Revelations: | |
| The Demon Slayer | 1999 |
| Roadsters | 1999 |
| R-Type DX | Juni |
| Schweinchen Babe | Oktober |
| Spawn | 3. Quartal '99 |
| Super Mario Bros Deluxe | Mai |
| Survival Kids | 3. Quartal '99 |
| The New Adventures of Batman | 4. Quartal '99 |
| Top Gear Hyper Bike | 1999 |
| Top Gear Rally 2 | 1999 |
| UEFA Striker | September |
| Worms Armageddon | 2. Quartal '99 |
| WWF Attitude | Juni |



Heihachis Pauerfaust: Das ist ein Uppercut aus dem Lehrbuch und lässt Mr. Fury nicht den Hauch einer Chance.



Im "Regen" stehen gelassen: Wie im wahren Leben bleibt der Loser am Rand stehen.



Ausgeknockt: Selbst Muskel-Monster Paul ist nicht vor fulminanten Stürzen gefeit.

Tekken

Tag Tournament

PlayStation Beat 'em Up Namco legte die Messlatte für die gesamte Konkurrenz immer sehr hoch. Nun hat man noch eine interessante Neuerung, den Tag-Modus mit zwei wechselnden Fightern, im Gepäck.

Da es ein Tekken 4 mit größter Sicherheit erst für die nächste PlayStation geben wird, ist das Tekken Tag Tournament wohl eher als "Überbrückungsphase" bis dahin zu verstehen, nicht jedoch als Namcos Notnagel. Mit dem (ohne Wahrsager sein zu müssen) zu erwartenden nächsten großen Wurf wird es Namco erneut gelingen, an die Erfolge der ersten drei Tekken-Prügler anzuschließen. Tekken-Fans werden nicht nur bei der bloßen Ankündigung eines neuen Beat 'em Ups aus dem Hause Namco



Ungewöhnliches Bild: Gleich vier Haudegen stehen sich im Tag-Tournament gegenüber.

Schweißausbrüche erleiden, ihre Augen werden sich vor allem in puncto Neuerungen weiten.

Spielablauf: What's hot - what not?!

Anfangs wählt ihr, anstatt nur einen Kämpfer anzuklicken, zwei aus. Die wichtigste Neuerung stellt der so genannte "fünfte Knopf" dar. Mit Betätigen dieses Buttons könnt ihr während eines Fights nahtlos zu dem anderen Charakter umschalten. Dieses Prinzip wurde zum Beispiel bereits in Marvel vs. Capcom ähnlich angewendet, doch im Zusammenhang mit einem Tekken eröffnet dies den Heihachis und Co. komplett neue Aspekte. Jeder Kämpfer besitzt eine eigene Energieanzeige. Beim Umschalten zum anderen Charakter füllt diese sich langsam wieder auf, so dass der erste Kämpfer bald wieder "voll da" ist. Dies bringt eine gehörige Portion Strategie ins Tekken-Feld, denn so können schon verloren geglaubte Kämpfe mit dem physisch eventuell fitteren Prügler noch zu euren Gunsten gedreht und gewonnen werden. Eine zusätzliche Einkerbung über dem Power-Meter zeigt an, wie schnell sich der Recke erholen kann bzw. wie viel Erholungspotential noch vorhanden ist. Namco hält sich mit Informationen

bezüglich der Storyline noch bedeckt. Das Intro macht jedoch schon einen vielversprechenden Eindruck und bringt bekannte Gesichter zurück auf die heimische PlayStation. Ihr bekommt die Recken Heihachi, Jin, Paul, Jun, Nina, Lei und sogar wieder Kazuya zu sehen. Diese bewegen sich durch dunkle Gassen oder bevölkerte Straßen. Zusätzlich leuchten bei jedem Kämpfer Schlagworte auf, die den jeweiligen Typen näher charakterisieren. Bei Paul, der Schlagmaschine, bekommt ihr natürlich "Power" zu lesen. Passend zu Jun leuchtet "Faith" kurz auf. Die schicksalsschwerste Einblendung erscheint in Heihachis Szene, nämlich "Omen". Wer die Vorgänger kennt, kann sich in etwa ausmalen, was nun damit gemeint sein könnte. Insgesamt werden zu Beginn 20 Charaktere anwählbar sein, davon 15 (Nina und Anna Williams, Forest Law, Eddy Gordo/Tiger, Paul Phoenix, King, Lei Wulong, Jin Kazama, Brian Fury, Yoshimitsu, Hwoarang, Ling Xiaoyu, Gun Jack, Julia Chang und natürlich der ewige Ober-

motz Heihachi Mishima) bereits aus Tekken 3 bekannte. Daneben sind Baek, Jun Kazama, Michelle Chang, Armor King und Ganryu, alle samt beliebt und bekannt aus Tekken 2, mit von der Partie. Außerdem sind noch zwölf weitere Felder im Auswahl-screen unausgefüllt, soll heißen, dass es wieder durch Freispielen in bestimmten Modi die Möglichkeit gibt, diese freizuschalten. Doch auch hier hüllt Namco aufgrund des frühen Entwicklungsstadiums noch den Mantel



Eine Frage bleibt ungeklärt: Wer sind die zwölf Geheimpkämpfer?



Mundschutz vergessen: Das rote Kunstblut spritzt dem armen Armor King bei dieser Tracht Prügel aus Mund und Nase.



Paul im Lendenschurz: Klarer Fall für die Modopolizei - aber irgendwie doch trendsetting!



Ganryu in Siegerhaltung: Sumotypische Stellung für den Ur-Japaner.

des Schweigens darüber, ob die restlichen Helden bekannte Gesichter zeigen werden oder ob eventuell einige neue Gesichter das Licht der Softwarewelt erblicken. Aber wer Namco und Tekken kennt, kann wohl getrost davon ausgehen, dass Letzteres zumindest bedingt zutreffen wird. Es wird auch einige neue Outfits geben, wie zum Beispiel Jins völlig stylische Flammenhose oder Annas weißer Leopardenanzug. Dazu werden schon bekannte Outfits, nur mit veränderter Farbgebung, erneut anwählbar sein. Um den Fightern aus Tekken 3 nicht völlig unterlegen zu sein, wurden Charaktere aus dem Vorgänger mit neuen Moves ausgestattet. Dazu gehört der erst seit Tekken 3 ausführbare Side-Throw.

Daneben kann Michelle beispielsweise mit einem neuen Ausfallschlag (Wangs Ausfallschlag sehr ähnlich) und einem auf nur einer Hand ausgeführten Kick aufwarten. Bei Armor King wurden die Schlagvarianten nun völlig von dessen Alter Ego King abgespalten, so dass Armor King eine völlig eigenständige Schlagpalette aufweist. Über die anderen Neuerungen ist nur bekannt, dass Ganryu sehr stark sein wird und Baek einen völlig neuartigen Doppelkick aus dem Sprung heraus vollführen kann. Eine weitere Neuigkeit ist die Tatsache, dass Charaktere, die beispielsweise den harten Faustschlägen eines Paul ausgesetzt sind, bei Anwendung des Blocks lediglich einen Schritt nach hinten straucheln. Das bedeutet für den Schlagenden, dass er hier sehr nahe an das Ziel heran muss, um wirkliche Resultate zu erreichen. Bis zum jetzigen Zeitpunkt sind lediglich acht Stages verfügbar, doch Namco wird, davon ist auszugehen, sicherlich noch weitere, eventuell sogar wieder characterspezifische Arenen einbauen. Sollte jeder der 32 Fighter sein eigenes Areal erhalten, könnte sich die Gesamtzahl wahrlich blicken lassen.

Technik: Fortschritt selbstverständlich

Bislang hat Namco es noch immer geschafft, den Vorgängern technisch



Typischer Tekken-Startscreen: Nur der Zusatz lässt Prügelfans aufhorchen.



Designer-Klamotten: Michelle wurden neue Stiefel beschert, während Armor King jetzt ein Handy (?) hat.



Gun-Jack im neuen Gewand: Neben schönen Protektoren hat der gute Mann noch nette Moves auf Lager.

überlegene Sequels folgen zu lassen. So wird auch bei Tekken Tag Tournament kein Rückschritt zu erwarten sein. Ihr könnt euch also bereits an dieser Stelle auf ein grafisches Feuerwerk, gepaart mit Namos stimmungsvollen Sounds und Sprachausgaben der Extraklasse, freuen.

Erster Eindruck: Namco spielt alle Trümpfe aus

Namco beweist mit dem (inoffiziellen) Nachfolger der Tekken-Trilogie, dass sie völlig zu Recht die besten Beat 'em Ups für die PlayStation kreieren. Nach den ersten Eindrücken lässt sich schon jetzt sagen, dass die japanische Softwareschmiede ein weiteres As im Ärmel hat, um das sie die gesammelte Konkurrenz erneut beneiden wird. (Uwe)



Grafikpower Marke Namco: Die Close-ups zeigen, dass die Recken nochmals grafisch detaillierter animiert wurden.



Armor King in Siegerpose: Der Urschrei alleine reicht förmlich, um den Gegner zu befördern.



Weightwatcher-Abflug: Ein gezielter Kick in die Magengegend, schon fliegt Ganryu in hohem Bogen ab.

PlayStation

Hersteller: **Namco**
Fakten: **32 Kämpfer**
Erscheint: **4. Quartal**

Erster nicht mögl. Eindruck



Hoppla! So viele Gleiter gab es während des Rennens noch nie gleichzeitig zu sehen.



Geschlossene Gesellschaft: Viele Rennabschnitte sind überdacht.



Effektvoll: Auf dem Wasser spiegelt sich die gesamte Umgebung wider.

Wipeout 3

PlayStation Rennspiel Psygnosis setzt auf alte Erfolge und schickt ihre Anti-Schwerkraftsflieger zum dritten Mal ins futuristische Rennen.

Im Jahre 1995 war für das Liverpooler Softwarehaus Psygnosis noch die Welt in Ordnung. Mit PlayStation-Titeln wie Destruction Derby und vor allem Wipeout schwamm die Firma im Kielwasser der weltweit erfolgreichen Konsole mit nach oben. Nach dem finanziellen Desaster des letzten Jahres und der damit verbundenen Einstellung nahezu aller Marketingaktivitäten besinnt sich Psygnosis auf die Zugkraft ihrer bekanntesten und erfolgreichsten Namen. Logisch, dass dazu auch das futuristische Renn-

spektakel Wipeout gehört, das nun unter der Mithilfe des Großteils des Original-Entwicklerteams in die dritte Runde geht.

Spielablauf: Verbesserungen in allen Belangen

Es dürfte wohl niemanden großartig überraschen, dass Psygnosis am spielerischen Grundgerüst zu 100 % festhielt, schließlich wäre Wipeout kein Wipeout, wenn nicht erneut elegante Anti-Schwerkraftsflieger mit einem Afenzahn durch waghalsig konstruierte Rundkurse schaukeln würden, während aus den Boxen dumpfe Dancefloor-Beats ertönen. Da zwischen dem zweiten und dem dritten Teil rund drei Jahre liegen, gibt es allerdings Verbesserungen in Hülle und Fülle. Fangen wir beim Streckendesign an. Insgesamt acht völlig neue Circuits dienen als Tummelplatz für die postmoderne



Neu & klobig: Die aktuellen Modelle der Anti-Schwerkraftsflieger sehen etwas gewöhnungsbedürftig aus.



Noch mehr Waffenaction: Das Arsenal an Waffen-Pick-ups ist beim zweiten Sequel auf zwölf gestiegen.

Königsklasse. Laut dem Team sollen sie diesmal die optimale Mischung zwischen Geschicklichkeit und Action bieten und nicht übertrieben schwer sein. Zu den fünf bekannten Rennställen aus Wipeout 2097 sind des Weiteren drei neue hinzugekommen, so dass die Auswahl an Boliden noch größer ausfällt. Von der gründlichen Frischzellenkur sind natürlich auch die Spielmodi betroffen. Neben den be-

kannten Spielvarianten gibt es jetzt einige sehr interessante Variationen. Beim Death-Match geht es beispielsweise nicht mehr darum, die Konkurrenz hinter sich zu lassen, sondern sie möglichst zahlreich zu zerstören. Endlich zählt auch der längst überfällige Zweispieler-Modus via Splitscreen zum Repertoire dazu. Damit aber nicht genug. Ihr unterteilt den Screen nicht nur wahlweise horizontal oder verti-



Taktische Spielereien: Überholmanöver sind risikoreich, da der Überholte oftmals über ein Waffensystem verfügt.

Wusstet ihr schon ...?

...dass Wipeout 2097 in den meisten Ländern nur unter dem Titel Wipeout XL bekannt war?



Generalüberholung: Mittels der bekannten Pit-Lane werden Schäden ohne Rennunterbrechungen repariert.

kal, durch ein Link-Kabel liefern sich sogar bis zu vier Highspeed-Piloten gleichzeitig eine fulminante Rennschlacht mit viel Action. Apropos Action, aufgrund des gesammelten Feedbacks entschied sich das Programmiererteam, den Actiongehalt noch einmal kräftig anzuheben, und erhöhte das Waffenarsenal um sieben offensive und defensive Kampfgeräte, wobei die fünf bereits bekannten Waffen außerdem noch einmal kräftig überarbeitet wurden. Ferner ließ man sich

noch einige Besonderheiten einfallen. So gibt es so genannte Teamwaffen, die nur dem jeweiligen Rennstall zur Verfügung stehen. Darüber hinaus besitzt jeder Flitzer einen neuartigen Turboschub, den er an jeder Stelle zünden kann. Der Haken an der Sache ist jedoch, dass dieser Geschwindigkeitschub zu Lasten der Schadensanzeige geht, so dass der Einsatz wohl überlegt sein sollte und nur dann möglich ist, wenn euer Bolide noch gut in Schuss ist.



Bekanntes Ambiente: Die kühle futuristische Atmosphäre ist erhalten geblieben.

Technik: Edel-Soundtrack & HiRes

Die Rundumverbesserung macht logischerweise auch vor dem technischen Rahmen nicht Halt. Für WipEout 3 wurden die neuesten Grafik-Tools verwendet, so dass eine grafische Auflösung von 640 x 480 Bildzeilen (HiRes) erzielt wurde. Außerdem schraubte man den Detailreichtum deutlich nach oben und verwendete sehr definierte Oberflächentexturen. Fast noch interessanter als die Optik dürfte der Soundbereich werden. Ganz in der Tradition der ersten beiden Teile bildet ein Dancefloor-Soundtrack, bestehend aus renommierten Acts, den musikalischen Rahmen. Als musikalischer Direktor konnte der Star-DJ Sasha (nein, nicht der deutsche Schönling!) gewonnen werden, der gerade mit dem Hit "Color the World" in den Charts steht. Er kümmert sich um einen progressiven Soundtrack, der ungefähr zehn Titel



Schwindelfrei: In der Cockpit-Perspektive wird man in den Kurven kräftig durchgeschüttelt.

umfassen und erneut einige bekannte Namen bieten wird. Das schreit doch förmlich nach einer Audio-CD!

Erster Eindruck: Dürfte nahtlos an den Erfolg anknüpfen

Wir kennen zwar nicht die Gründe, warum die weltweite Fangemeinde derart lange auf den dritten Teil warten musste, wir freuen uns aber auf jeden Fall, dass WipEout 3 noch dieses Jahr wieder an den Start geht. Die Beibehaltung des spielerischen Grundprinzips, gepaart mit vielen sinnvollen (zeitgemäßen) Verbesserungen, dürfte ein Garant für lang anhaltenden Spielspaß sein. (Ulf)

PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**
Fakten: **8 Strecken, Dual Shock, Lenkrad, Link-Funktion**
Erscheint: **November**

Erster nicht mögl. Eindruck

Kagero Deception II

PlayStation Strategie Mit dem Sequel zu dem hier zu Lande etwas untergegangenen Devil's Deception versucht sich Tecmo erneut in der Welt der virtuellen Fallenstellerei.

Tecmo hat das Grundprinzip des Vorgängers leicht abgeändert, wobei viele andere RPG-Elemente auf der Strecke geblieben sind. Der Nachfolger präsentiert sich weit actionlastiger. In der Rolle der Amazonin Millennia sorgt ihr in einem virtuellen Schloss für Recht und Ordnung. Die Hintergrundgeschichte ist ziemlich verworren, jedoch kristallisiert sich im Laufe der einzelnen Missionen heraus, was sich hinter den ganzen Intrigen verbirgt. Eure Heldin bewegt sich in typischer Lara-Manier durch die einzelnen Räume. Nach und nach treffen immer schlagkräftigere Feinde im Schloss ein, wie

Ritter, Voodoo-Priester oder Crusher. Doch hier setzt euer eigentlicher Aktionsbereich an. Durch das geschickte Aufstellen verschiedener Fallen bringt ihr die Gegner in arge Bedrängnis und fügt ihnen tödliche Verletzungen zu. So verfangt sich ein armer Ritter eben noch in einer Bärenfalle, da lasst ihr genüsslich eine Bombe auf ihn rollen. Das sollte dem Schergen den Rest geben. Beim Aufstellen wechselt die Ansicht in ein frei drehbares Gittermodell des Raumes, in dem je eine Boden-, Decken- und Wandfalle installiert werden kann. Gerade bei den späteren Missionen ist schnelles Handeln und



Eingeschnappt: Dieser Gegner macht euch vorerst keinen Ärger mehr. Mit einer zusätzlichen spaßigen Idee, wie der Rolling Bomb, macht ihr ihm den endgültigen Garaus!

Tüfteln gefragt, da die Gegner immer gerissener werden. Nach Beenden einer Mission bekommt ihr für dahingegangene Personen Punkte gutge-

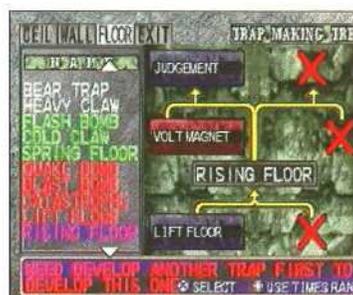
schrieben, die ihr nun gleich in die Entwicklung neuer Fallen investiert. Es mangelt lediglich an der Langzeitmotivation, da nur die Stärke und die Zahl der Gegner variieren. (René)



Was'n Hammer! Mit diesem Gerät werden sicher keine Nägel reingeklopft.



Erwartungsfreue Wartestellung: Tappt er in die Falle oder nicht?



Fallen-Stammbaum: Diese zeigen euch die möglichen Neuentwicklungen.

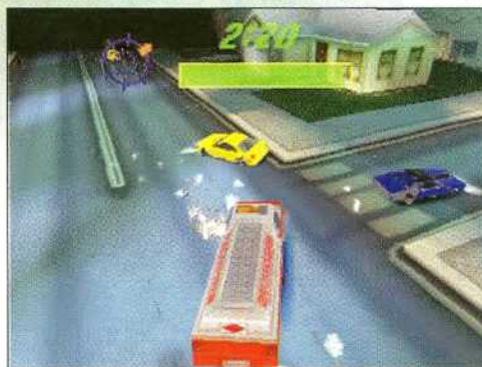
PlayStation

Hersteller: **Tecmo**
Fakten: **Dual Shock, 15+ Levels**
Erscheint: **3. Quartal (us)**

Erster gut Eindruck



Ruhig Blut: Gute Reaktionen sind erforderlich, wenn gleich mehrere Aggressoren auf einmal auftauchen.



Hoher Paniklevel: Gegen die Uhr versucht ihr möglichst schnell vorgegebene Zielpunkte zu erreichen, ehe die Bombe platzt.



Wie gehabt: Auch beim Nachfolger wurden quasi drei komplett getrennte Spielabläufe auf eine CD gebrannt.

Stirb Langsam

Trilogie 2

PlayStation Genre-Mix Überraschung! Bruce Willis kehrt in seiner Paraderolle zurück, um erneut einer Horde von Terroristen kräftig einzuheizen.

Mit der hier zu Lande leider indizierten Stirb-Langsam-Trilogie landete Fox Interactive ihren bis dato größten Videospiel-Hit. Der Grund für den weltweiten Erfolg liegt in der perfekten Synthese aus attraktiver Lizenz und packendem Spielverlauf. Ein weiterer dicker Pluspunkt: Um dem extrem hohen Actiongehalt des cinematischen Vorbildes gerecht zu werden, splittete man genialerweise den Spielverlauf in drei gänzlich unterschiedliche Genres. Da dem Hersteller damit Erfolg beschieden war, beließ es Fox Interactive im offiziellen Nachfolger bei dieser Dreiteilung. Bei der Hintergrundgeschichte verließ man sich ebenfalls auf bewährte Zutaten: Der zähe Bulle John McClane fliegt nach Las Vegas, um seinem alten Kumpanen Kenny Sonclair einen Besuch abzustatten. Doch statt ein paar gepflegte Longdrinks in der Bar erwartet das Stehaufmännchen erneut eine Auseinandersetzung mit einer schwer bewaffneten Terroristentruppe, die in der Lage wäre, die gesamte Wüstenstadt von der Landkarte zu streichen.

Spielablauf: Actionreiche Dreifaltigkeit

Hersteller n-Space ging keinerlei Experimente ein und beließ es bei der Aufteilung in drei völlig unterschiedliche Spielverläufe. Im ersten Abschnitt steuert ihr den Pixel-McClane in seinem bekannten Outfit durch ein ganzes Arsenal an 3D-Szenarios. Ständig auf der Suche nach dem nächsten Ausgang setzt er sich via Waffengewalt gegen die Schergen des Bösen zur Wehr. Das Spektrum an Bleispritzen ist recht abwechslungsreich und umfasst unter anderem eine 9mm-Pistole sowie einen Flammenwerfer. Der zweite Abschnitt ist der beste Freund der BPJS: ein klassischer Lightgun-Shooter. Aus der Ego-Perspektive heraus nehmt ihr via Plastik-Pistole oder Dual-Shock-Controller die auftauchenden Widersacher ins Visier. Aufsammlbare Wummen sowie diverse Sprengkörper mit der Wirkung einer Smartbomb geben der Endlos-Ballerei die entscheidende Würze. Man kennt das ja zur Genüge. Zum Abschluss der Trilogie ist eine Bleifußhatz angesagt. Hinter dem Steuer eines PKWs müsst ihr vorgegebene Zielpunkte erreichen,



Wer ist der Nächste?! John McClane fackelt bei seiner Amtsausübung ebenso wenig wie die Terroristen.

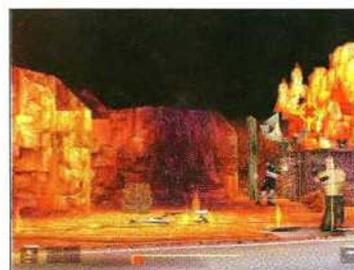
um eine verhängnisvolle Explosion zu verhindern, kostete es, was es wolle. Ob die Macher diesmal von makaberen Splatter-Effekten absehen (Blutlachen von überfahrenen Passanten werden per Scheibenwischer beseitigt), ist derzeit noch ungewiss. Diese drei aktionsgeladenen Genres genießt ihr in zwei auswählbaren Variationen. Während man sich im Arcade-Modus aussuchen darf, ob man lieber den Lightgun-Shooter oder die wüste Autofahrt absolviert, ist die Reihenfolge in der Film-Option vorgegeben, wobei Cut-Scenes die einzelnen Abschnitte miteinander verknüpfen.

Technik: Rundum solide

In technischer Hinsicht darf man weder eine Revolution noch einen negativen Durchhänger erwarten. Sämtliche 3D-Areale wurden mit Sorgfalt in Szene gesetzt, größtenteils in HiRes und mit einigen sehenswerten Effekten, beispielsweise deftigen Explosionen. Eine deutliche Verbesserung gibt es bei der Steuerung, da die Trilogie nahezu alle Peripheriegeräte unterstützt (Dual-Shock-Controller, Lightgun, Lenkrad). Außerdem wurden im Bereich der AI deutliche Fortschritte erzielt. Diesmal sollen die Terroristen noch intelligenter und somit gefährlicher agieren.

Erster Eindruck: Das Konzept geht zum zweiten Mal auf

Auch wenn der Nachfolger kaum neue Ideen bietet, die Mixtur aus Action-Adventure, Lightgun-Shooter und Autoverfolgungsjagd in Verbindung mit dem Stirb-Langsam-Filmkult dürfte die Verkaufszahlen wieder ordentlich ankurbeln. Wir Deutschen werden davon jedoch nicht allzu viel mitbekommen, gell liebe BPJS?! (Ulf)



Keine Wüstenromantik: Beim Lightgun-Shooter ist die Sterberate pro Minute beträchtlich hoch.



Kultiges Outfit: Im vergilbten Unterhemd und in schwarzer Hose sehen wir den Filmhelden am liebsten.

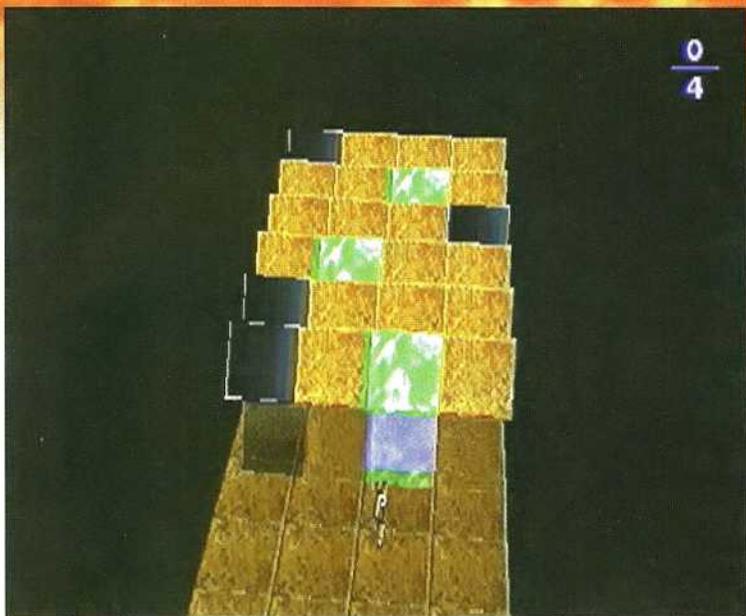


Gut durchgebraten: Mit dem Flammenwerfer röstet ihr die Feinde binnen kürzester Zeit zu großen Steaks.

PlayStation

Hersteller: n-Space/Fox Int.
 Fakten: 3 Spiele auf einer CD, Dual Shock, Lightgun, Lenkrad
 Erscheint: 3. Quartal

Erster nicht mögl. Eindruck

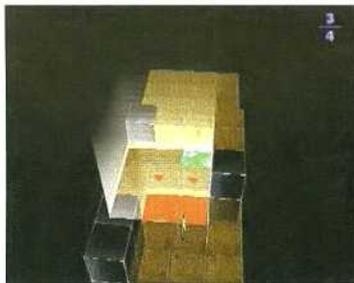


Rolling Stones: Langsam und unaufhaltbar kommt die Steinwalze auf euch zu.

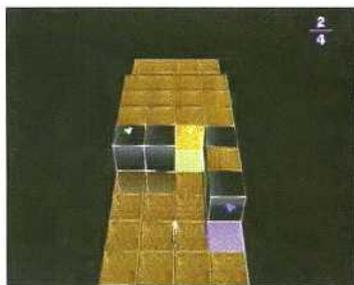
Kurushi Final

PlayStation Denkspiel Neue Ideen sind bei Denkspielen rar geworden, um so erfreulicher ist es, dass mit Kurushi mal wieder etwas Spritziges aus Japan herüberschwappt.

Bei Kurushi dreht sich alles um große Würfel, die sich auf einer vier Felder breiten Spielfläche auf eine umherrennende Figur zubewegen. Ziel von SCEIs neuer Gehirnakrobatik ist es, sämtliche Würfel verschwinden zu lassen. Dazu wird vor den heranrollenden Quadrern auf dem Boden ein Feld markiert. Mit einem weiteren Tastendruck wird das Feld dann ausgelöst und ein darüber befindlicher Würfel verschwindet. In den ersten Levels unterscheidet man zunächst nur drei farblich abgegrenzte Sorten von Würfeln. Braune Würfel sind der Standard. Sie haben keine besondere Funktion. Grüne hinterlassen, wenn sie verschwinden, ein grün markiertes Feld auf dem Spielbrett. Wird dieses ausgelöst, wird nicht nur der darüber befindliche Quader ausgelöscht, sondern sämtliche acht angrenzenden Steine ebenfalls. Durch geschicktes Einsetzen der grünen Würfel kann das Spiel ziemlich beschleunigt werden. Die dritte Form sind schwarze Würfel. Sie dürfen unter keinen Umständen ausgelöscht werden. Erwischt ihr trotzdem einen, müsst ihr den Level erneut starten. In späteren Stages kommen dann noch andere Varianten hinzu, zum Beispiel graue Steine, die sich nicht auslö-



Massenvernichtung: Grüne Quader hinterlassen grüne Felder, die insgesamt neun andere Quader auslöschen.



Verschanz: Der braune Stein hinter dem schwarzen muss ausgelöscht werden. Dazu wird vor dem schwarzen die Markierung gesetzt und ausgelöst, wenn sie unter dem braunen ist.

schen lassen. Besonders hinterhältig ist, dass, wenn ihr nicht alle Würfel verschwinden lasst, euer Spielfeld um eine Reihe verkleinert wird. Kommt ihr zu nahe an den Rand, kann es euch passieren, dass ihr abstürzt und neu beginnen müsst. (René)



Und tschüss: Löst ihr ein Feld aus, so verschwindet der Würfel darauf.

PlayStation

Hersteller: SCEI
 Fakten: 100+ Levels, Dual Shock
 Erscheint: August

Erster gut Eindruck

Video Game Source

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg
 Tel./Fax: (04131)406278

Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr

Internet: www.ATARIhq.de



Jaguar inkl. Cybermorph ab 99,-
 Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs ab 179,-

Es sind permanente 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!

| | |
|-------------------------------|--------|
| Alien vs. Predator | 119,90 |
| Atari Karts | 99,90 |
| Attack of the Mutant Penguins | 69,90 |
| Baldies CD | 59,90 |
| Battlemorph CD | 69,90 |
| Bussy | 39,90 |
| Defender 2000 | 69,90 |
| Dragon - The Bruce Lee Story | 39,90 |
| Fever Pitch Soccer | 69,90 |
| Fight for Life | 69,90 |
| Flashback | 69,90 |
| Highlander CD | 74,90 |
| Hover Strike CD | 49,90 |
| Iron Soldier | 54,90 |
| Kasumi Ninja | 44,90 |
| Missile Command 3D | 69,90 |
| Myst CD | 69,90 |
| NBA Jam T. E. | 84,90 |
| Pinball Fantasies | 69,90 |
| Pitfall | 69,90 |
| Power Drive Rally | 84,90 |
| Raiden | 54,90 |
| Rayman | 99,90 |
| Ruiner Pinball | 54,90 |
| Space Ace CD | 59,90 |
| Super Burn Out | 59,90 |
| Supercross 3D | 59,90 |
| Syndicate | 69,90 |
| Tempest 2000 | 49,90 |
| Theme Park | 54,90 |
| Ultra Vortek | 59,90 |
| World Tour Racing CD | 119,90 |
| Zool 2 | 39,90 |



Lynx 2 inkl. Batman Returns ab 99,-

Es sind alle (!) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

| | |
|---------------------------------|-------|
| Battlewheels | 49,90 |
| Battlezone 2000 | 59,90 |
| Blue Lightning | 59,90 |
| Block Out | 44,90 |
| Chip's Challenge | 34,90 |
| Dracula - The Undead | 39,90 |
| Electrocop | 49,90 |
| Gates of Zendocon | 39,90 |
| Gauntlet - The Third Encounter | 39,90 |
| Hard Drivin' | 39,90 |
| Jimmy Connors' Tennis | 39,90 |
| Joust | 39,90 |
| Klax | 39,90 |
| Lemmings | 79,90 |
| Ms. Pac Man | 39,90 |
| Ninja Gaiden | 64,90 |
| Pac-Land | 39,90 |
| Paperboy | 39,90 |
| Qix | 34,90 |
| Pinball Jam | 39,90 |
| Rampage | 39,90 |
| Road Blasters | 39,90 |
| Robotron 2084 | 29,90 |
| S.I.M.I.S | 59,90 |
| Shadow of the Beast | 39,90 |
| Shanghai | 39,90 |
| Slime World | 39,90 |
| Super Asteroids/Missile Command | 59,90 |
| Super Off Road | 69,90 |
| T-Tris | 59,90 |
| Toki | 39,90 |
| Ultimate Chess Challenge | 44,90 |
| Warbirds | 69,90 |
| Xenophobe | 64,90 |

Atari 2600/5200/7800 Hard & Software ... a. A.

game.com SEGA Nintendo

| | |
|---|----------|
| 3DO Goldstar inkl. Spiel | 299,- |
| Tiger game.com (pocket pro) | ab 139,- |
| game.com-Internet Adapter & Spiele | ab 69,- |
| NEC Turbo Duo/Express | je 549,- |
| NEC Turbo GrafX 16 inkl. Keith Courage | 149,- |
| Nintendo Virtual Boy inkl. Mario's Tennis | 179,- |
| Super Nintendo (US) | 169,- |
| Sega 32X (US) inkl. 2 Spiele | 99,- |
| Sega Game Gear inkl. Super Columns | 199,- |
| Sega Genesis 3 | 139,- |
| Sega Nomad | 239,- |

Weitere Systeme (auch Oldies) & Software erhältlich!

Gratis

EMP Katalog

... more than shirts & music



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

Jetzt neu!
 Gratis anfordern:

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

www.emp.de
 mailbox@emp.de

Ich möchte kostenlos das EMP Katalog!

Ja! EMP · Postfach 1721
 49803 Lingen
 Stichwort: "Mega Fun"



Aus der Bahn, Weicheil! Aus der Cockpit-Perspektive durchbricht V-Rally 2 die Schallmauer.



Unter sieben Brücken: In einigen Ansichten versperren euch solche Grafikdetails für kurze Zeit die Sicht.



Im Urwald: Absolut genial wirken die tief hängenden Palmenäste, die das Geschwindigkeitsgefühl verstärken.

V-Rally 2

PlayStation Rennspiel Die Eden Studios wollen in den nächsten Wochen mit ihrem aktuellen Rennspiel-Projekt die Simulations-Konkurrenz aus Japan das Fürchten lehren.

Die französischen Eden Studios sind in den letzten Wochen schwer ins Rotieren gekommen. Seit nunmehr zwei Jahren arbeitet das junge Team aus Lyon an dem Nachfolger zu einem der erfolgreichsten Rennspiele für Sonys 32-Bitter. Und wenn man bedenkt, wie hochklassig dieses Genre besetzt ist, dann ist das alleine schon ein Qualitätssiegel. Dies bedeutet aber auch, dass der Nachfolger einiges aufbieten muss, um dem Vorgänger und der Konkurrenz à la Ridge Racer Type 4 und dem heranbrausenden Gran Turismo 2 aus Japan Paroli bieten zu können. In Ausgabe 4/99 berichteten wir bereits über V-Rally 2 und über revolutionäre Features, die der Racer bieten soll. Leider wurde aus der angekün-

digten zweiten CD und der Add-on-CD-Schnittstelle nichts. Stéphane Baudet, Design-Producer bei den Eden Studios, nahm zu diesem Thema zerknirscht Stellung: "Sony wollte uns keine Lizenz für diese Vorhaben verkaufen!" Was für den Produzenten eine herbe Enttäuschung ist, wird für die Spieler zwar kein erheblicher Nachteil sein, jedoch wären das Neuerungen gewesen, die bisher in dieser Form noch nicht auf der PlayStation umgesetzt wurden. Wie dem auch sei, wir schauten uns natürlich trotzdem die aktuelle Preview-Version des möglichen Rennspiel-Überfliegers an und waren überrascht, dass diese im Vergleich zur Präsentations-Version noch einmal ordentlich zulegen konnte. Stéphane



Feldstecher bereithalten: Dank einer ausgeklügelten Grafik-Engine ist die Sicht sehr weit. Nur am Horizont sieht man den Aufbau.



Bitte nicht nachmachen! In einer solchen uneinsichtigen Kurve ist man froh, dass kein Gegenverkehr auftauchen kann.



Bonazza, seines Zeichens V-Rally-Produzent, unterstrich bei seinem Besuch in der Mega-Fun-Redaktion, dass noch nicht alle Effekte auf dieser Beta-CD vorliegen. So werden nach seinen Angaben Staub und qualmende Reifen hinzukommen, die Scheiben werden realistische Spiegelungen erhalten und animierte Streckenobjekte werden dem Spiel den letzten Feinschliff geben. Welchen Eindruck V-Rally 2 bei uns mit der noch "halbfertigen" Version hinterließ, erfahrt ihr nun.



Extrem-Drifting: Zu schnelles Einlenken kostet ordentlich Gummi. Die Nebel-effekte gehören zum Besten des Genres.



Wusstet ihr schon ...?

...dass Ari Vatanen bei allen drei Konsolen-Versionen von V-Rally tatkräftig mitmischte?



Genau hingeschaut! In dieser Einstellung wird ersichtlich, dass V-Rally 2 die Fahrphysik für jedes Auto einzeln errechnet (der 306 pendelt über die Unebenheiten genauso wie ihr).



Verfolgerperspektive: Überholduelle wie dieses gibt es je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger. Im Experten-Modus weichen die CPU-Wagen euch nicht von der Stoßstange.

Spielablauf: Alles drin und noch mehr

Wer den ersten Teil kennt, der weiß, dass V-Rally nichts für Rennspiel-Einsteiger ist. Ich kann mich noch genau an meine ersten Versuche mit dem phänomenalen Vorgänger erinnern, die nicht selten darin endeten, dass das PlayStation-Pad mit affenartiger Geschwindigkeit Richtung Wand flog (übrigens machte das mein Auto

im Spiel auch). Dennoch machte V-Rally unglaublich viel Spaß. So verging Runde um Runde, Stunde um Stunde, bis ich die Steuerung beherrschte. V-Rally spaltete die Rennfahrer-Fraktion in zwei Teile: Die Simulationsfreaks waren total aus dem Häuschen, während die eher kurzweilverwöhnten Fun-Racer-Anhänger das große Grausen bekamen. Um auch letztere Zielgruppe anzusprechen, hat Eden beim Nachfolger ein wenig mit dem Realismus gespart, wenn es darum geht, ob sich das Auto bei Bandenberührungen überschlägt oder nicht. Gerät der Wagen von der



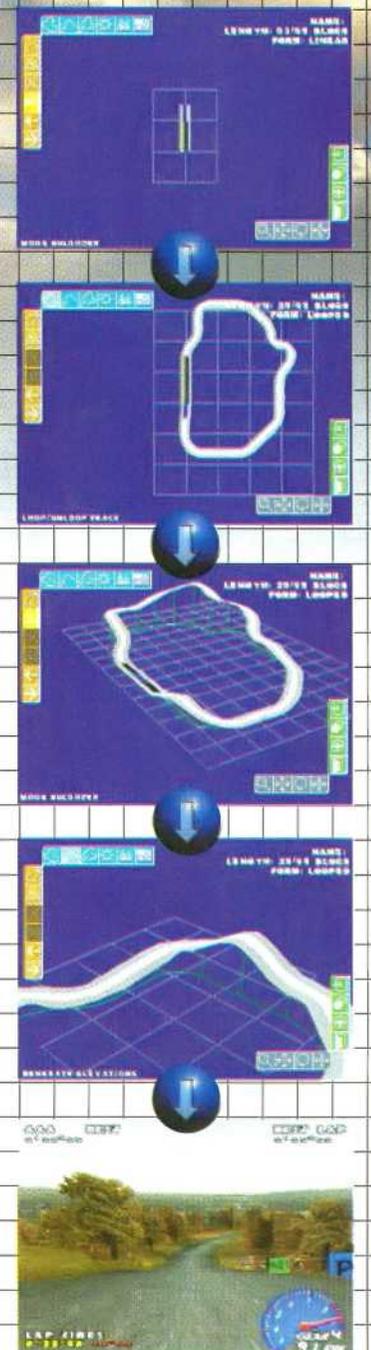
Für Anfänger: Die Vogelperspektive sollten V-Rally-Greenhorns benutzen. Sie macht aber kaum Spaß.



Vielen Dank für die Blumen: Nachdem ihr alle Etappen eines Levels überstanden habt, gibt's einen Bonuswagen und schwierigere Kurse!

Strecken-Editor

Endlich gibt es einen echten Strecken-Editor für ein Simulations-Rennspiel! V-Rally 2 bietet in dieser Hinsicht nicht nur Vielfalt, sondern auch Bedienungs-freundlichkeit. Mit einfachen Komman-dos lässt sich in wenigen Augenblicken eine Fantasiestrecke errichten. Jeder Kurs besteht, vereinfacht gesagt, aus einzelnen Blöcken, die aneinander gereiht bis zu drei Minuten lang sind (maximal 65 Blöcke in der Preview-Version). Dabei könnt ihr eurer Kreati- vität mit unterschiedlichen Geraden und verschieden scharfen Kurven freien Lauf lassen. Zu Beginn gibt es als Vorgabe nur eine drei Blocks lange Start/Ziel-Gerade, die standardmäßig immer enthalten ist. Bis auf diese Ein- schränkung seid ihr absolut frei in der Gestaltung. Kurven dürfen zwischen 30°, 45° und 90° variiert werden. Verkettet man verschiedene Winkel geschicklich miteinander, ergeben sich unzählige Möglichkeiten. Leichte Rechts/Links-Kombinationen, Spitzkehren oder Schikanen sind kein Problem. In der angekündigten Vollversion sollen im Editor zwölf verschiedene Länder- Grafiksätze wählbar sein, so dass dieselbe Strecke einmal im sonnigen Span- ien und im schneeüberwehten Finnland gefahren werden darf. Durch die un- terschiedlichen Bodenbeläge ergeben sich trotz der gleichen Streckenführung ganz neue Herausforderungen. Des Weiteren lassen sich noch Tageszeit und Witterung einstellen, womit die Rahmen- bedingungen definiert wären. Weitere entscheidende Rallye-Elemente werden auch mit wenigen Handgriffen hinzuge- fügt. Sprünge und Schlaglöcher sowie steile Berganstiege gehen leicht von der Hand. In Verbindung mit Kurven sind Sprünge eine knallharte Heraus- forderung. Genügt die Strecke schließ- lich euren Anforderungen, kann sie selbstverständlich auf Memory-Card ab- gespeichert werden, um sie dann jeder- zeit wieder zu laden bzw. in eigene Championships einzubauen. Auf eine normale Memory-Card passen bis zu 250 Strecken gleichzeitig! Dank des Track-Editors wird V-Rally 2 sicher viele Rennspiel-Freunde mit kreativer Ader ansprechen.



Fuhrpark I

V-Rally 2 lässt in puncto Fahrzeugvielfalt richtig die Muskeln spielen. 24 Fahrzeuge wird es voraussichtlich geben, wovon 14 gleich fahrbereit auf euch warten. Diese Wagen stellen wir euch hier vor.



Peugeot 306



Toyota Corolla



Ford Escort



Ford Focus



Hyundai Coupé



Seat Ibiza



Mitsubishi Lancer

Strecke ab, muss man schon gehörig Speed drauf haben, damit die Kiste sich überschlägt. Für alle Hardcore-V-Rally-Fans gibt es aber Entwarnung: Euer Liebling ist immer noch schwer genug! Außerdem bietet der Racer mit 94 Strecken (!) genügend Stoff,

damit ihr in den nächsten Wochen nicht mehr an die frische Luft müsst. Dabei wurde diese Mammutzahl auf zwölf verschiedene Länder aufgeteilt. So warten zum Beispiel England, Spanien, Italien, Korsika und Indonesien darauf, von euch mit Gummi belegt zu werden. Jedes Land hat

natürlich seine eigene Optik. In Schweden herrscht hauptsächlich kaltes Klima vor, sprich schneebedeckte Straßen. Neuseeland ist zwar knochentrocken, bietet allerdings sehr enge Kurven und Schikanen. Insgesamt warten 24 Fahrzeuge auf euch, wovon 14 von vornherein anwählbar sind (siehe Kasten). Infogramme ließ sich beim Einkauf der Lizenzen nicht lumpen und verpflichtete alles, was im Rallyesport Rang und Namen hat. Marken wie Peugeot, Toyota, Mitsubishi und Ford sind alte Hasen im Rennsport-Business und werden Fan-Hezen höher schlagen lassen. Ein weiteres Feature, das unbedingt Erwähnung finden muss, ist der ultimative Strecken-Editor. Mit ihm ist es kein



Sprungchance: Hinter jedem Hügel kann sich eine gemeine Kurve verstecken. Daher vorher schon einlenkbereit sein!

Problem, in Windeseile eigene Kurse zu editieren, diese auf Memory-Card abzulegen und eigene Championships zusam-

Wer ist Ari Vatanen?



In seiner Jugend übte Ari Vatanen auf solchen verlassen Waldpisten in Finnland. Auf diesen menschenleeren, matschigen Wegen trieb er seinen alten Ascona von einer Kurve zur nächsten. "In Finnland haben wir zwar keine Rennstrecken, dafür aber Straßen, wo stundenlang niemand vorbeikommt", meint das Rallye-Ass verschmitzt. Mit seinem Talent ging er nach England und gewann dort die „Offene britische Meisterschaft“ zweimal. Den zweiten Titel errang er 1980, bevor er ein Jahr darauf zum ersten Mal Rallye-Weltmeister wurde. In dieser Zeit war Vatanen auf dem Zenit seiner Karriere. Mit seinem langjährigen Copiloten Terry Harryman gelangen ihm in dieser Zeit viele Erfolge, unter anderem im traditionsreichen Monte Carlo. Dort gelang ihm etwas schier Unmögliches: Nach einer Acht-Minuten-Strafe (das sind im Rennsport Welten) arbeitete er sich bei jeder Etappe Sekunde für Sekunde heran und gewann.

Noch heute meint Ari, dass das der beeindruckendste Erfolg seiner langen Karriere war. Aber nur sechs Monate später, bei der zweiten Etappe der Argentinien-Rallye, überschlug sich sein Peugeot mehrmals, nachdem er ungünstig durch eine Furche raste. Es dauerte lange Jahre, bis er sich von seinen unzähligen Knochenbrüchen, der geprellten Lunge und dem gebrochenen Rückenwirbel erholt hatte. Durch eine fragwürdige Bluttransfusion in Argentinien bestand für viele Monate hinweg die Möglichkeit einer AIDS-Infektion für Ari. In dieser Zeit fiel er in eine tiefe Depression, kapselte sich von Familie und Freunden ab. Erst 1986 hatte er diese Phase überwunden und wandte sich wieder dem Rennfahren zu. Und gleich die erste Etappe der Paris-Dakar-Rallye konnte er für sich entscheiden. "Das war der Wendepunkt in meinem Leben", reflektiert der nette Finne in Gedanken. Noch heute ist Ari Vatanen im Rallye-Sport aktiv, zwar nicht mehr auf dem höchsten Niveau, jedoch mit Leib und Seele.



Nach einer Acht-Minuten-Strafe (das sind im Rennsport Welten) arbeitete er sich bei jeder Etappe Sekunde für Sekunde heran und gewann. Noch heute meint Ari, dass das der beeindruckendste Erfolg seiner langen Karriere war. Aber nur sechs Monate später, bei der zweiten Etappe der Argentinien-Rallye, überschlug sich sein Peugeot mehrmals, nachdem er ungünstig durch eine Furche raste. Es dauerte lange Jahre, bis er sich von seinen unzähligen Knochenbrüchen, der geprellten Lunge und dem gebrochenen Rückenwirbel erholt hatte. Durch eine fragwürdige Bluttransfusion in Argentinien bestand für viele Monate hinweg die Möglichkeit einer AIDS-Infektion für Ari. In dieser Zeit fiel er in eine tiefe Depression, kapselte sich von Familie und Freunden ab. Erst 1986 hatte er diese Phase überwunden und wandte sich wieder dem Rennfahren zu. Und gleich die erste Etappe der Paris-Dakar-Rallye konnte er für sich entscheiden. "Das war der Wendepunkt in meinem Leben", reflektiert der nette Finne in Gedanken. Noch heute ist Ari Vatanen im Rallye-Sport aktiv, zwar nicht mehr auf dem höchsten Niveau, jedoch mit Leib und Seele.



Fette Knautschzone: Obwohl die Fahrzeuge nicht komplett zerstört werden, zeigt sich allzu rüpelhaftes Fahrverhalten an verbeulten Karosserieteilen.

Fuhrpark II

Als besonderes Schmeckerl hat Eden einen so genannten Test-Track eingeführt, wo ihr sofort das angeählte Fahrzeug ausprobieren dürft. Beeindruckend: V-Rally 2 benötigt beim Umschalten keine Ladezeiten.



Renault Megane



Nissan Micra



Skoda Octavia



Renault R5 Turbo II



Citroën Saxo



Subaru Impreza



Citroën Xsara

Wusstet ihr schon ...?

...dass V-Rally 2 die erste Rennspiel-Simulation ist, die einen Vierspieler-Modus unterstützt?



Auf der Pirsch: Mit dem Renault Megane, der eine sehr gut Straßenlage hat, macht Escort-Jagen doppelt so viel Spaß.



Schwindelig gespielt: Überschläge aus der Ego-Sicht bringen schwache Mägen in Wallung.

menzustellen (Genauerer erfahrt ihr in der Infobox). Wer schon immer neidisch auf die vielen N64-Rennspiele mit Vierspieler-Modus

schielte, darf endlich aufatmen! V-Rally 2 wird nämlich mit einer solchen Spielvariante aufwarten. Damit man überhaupt etwas bei einem doppelt geteilten Bildschirm erkennen kann, schaltet Eden mit der 512er-HiRes-Auflösung einen Grafikgang höher. Nachteil: Sichttiefe und Detailvielfalt nehmen deutlich ab. Dennoch ist der Multitap-Modus bahnbrechend und wertet V-Rally 2 erheblich auf.

Technik: Faszination Grafik

Um es gleich vorwegzunehmen, wir waren in der Redaktion stark beeindruckt, was uns Eden präsentierte. Klar, in letzter Zeit gab es viele Titel mit herausragender technischer Qualität, jedoch besticht V-Rally bereits in der Preview-Version mit einer Grafik, die wir uns in so mancher Vollversion von anderen Titeln gewünscht hätten. Dazu kommt ein absolut realistisches Fahrgefühl der einzelnen Boliden. Zum ersten Mal hat man den Eindruck, dass der Wagen wirklich auf vier Rädern fährt und nicht ein Surfbrett auf Rollen ist.



Auf Knopfdruck abspielbereit: Dank des standardisierten Replays geht die Fehleranalyse schnell von der Hand.

Jeder Bolide untersteht einer speziellen Fahrphysik, die besonders dann zum Tragen kommt, wenn es in unwegsames Gelände geht. Einziger Kritikpunkt bisher ist der Sound. Alle Effekte stammen noch aus dem ersten Teil, sollen aber bis zum Release komplett erneuert werden. In puncto Hintergrundmusik ist zur Zeit absolute Funkstille, da noch Verhandlungen mit professionellen Bands laufen. Zumindest soll jedes Land sein eigenes Thema erhalten.

Erster Eindruck: Saubere Verbrennung

Ich lehne mich nun weit aus dem Fenster, indem ich behaupte, dass V-Rally 2 zum Zeitpunkt der Veröffentlichung das beste PlayStation-Rennspiel sein wird. Bis-



„Long - medium - left!“ Der Copilot sagt auf Wunsch in fünf verschiedenen Sprachen die nächsten Biegungen an.



Schau mir auf die Nummer, Kleiner! Die schwarzen Bereiche werden in der Vollversion mit dem Spielernamen ersetzt.

her gab es bei noch keinem Racer eine dermaßen überzeugende und spektakuläre Mischung aus genialem Realismus, bestechenden Features und sauberer technischer Umsetzung zu sehen. Ob sich meine Prophezeiung bewahrheitet oder nicht, bleibt abzuwarten. Sicher ist nur, dass die Tage bis zum Release sehr lang werden. (Swen)

PlayStation

Hersteller: Eden Studios/Infogrames
Fakten: 94 Strecken, 24 Fahrzeuge, Link-Modus, Dual Shock, Vierspieler-Modus

Erscheint: Juni

Erster super Eindruck



Wer ist cooler? Im Zweispieler-Modus kommt es darauf an, mehr Style-Points zu kassieren als der Konkurrent.



Ein Traum für jeden Skater: Die virtuellen Skaterparks gibt es zwar nicht, das Team ließ sich aber von realen Parks inspirieren.



Dauermotivation: Viele der insgesamt mit zehn Austragungsorten müssen erst einmal erspielt werden.

Tony Hawk's Pro Skater

PlayStation Sonstige Sportarten Mit voller Unterstützung der Skateboard-Koryphäe liefert Activision die erste vollwertige Simulation der amerikanischen Xtreme-Sportart ab.

Es ist schon ungerecht: Bereits seit den 70er-Jahren rast eine eingeschworene Fangemeinde auf kleinen Brettern mit Rollen durch die Innenstädte, um ihre waghalsigen Stunts zu vollführen, doch bislang wurde Skateboardfahren noch nicht als olympische Disziplin eingeführt. Ein gänzlich anderes Bild bietet sich bei der Schneevariante Snowboarden, was binnen kürzester Zeit vom olympischen Komitee anerkannt wurde. Ein Umstand, der sich scheinbar auch auf die Videospelszene übertragen hat, denn bisher gab es noch kein Skateboard-Spiel, das die Bezeichnung Simulation auch nur ansatzweise verdient hätte. Das uramerikanische Softwarehaus Activision dürfte diesen Missstand jedoch schon bald ändern, denn mit Tony Hawk's Pro Skater steht allen Fans das bis jetzt mit Abstand ambitionierteste Videospil-Projekt rund um das Holzbrett bevor.

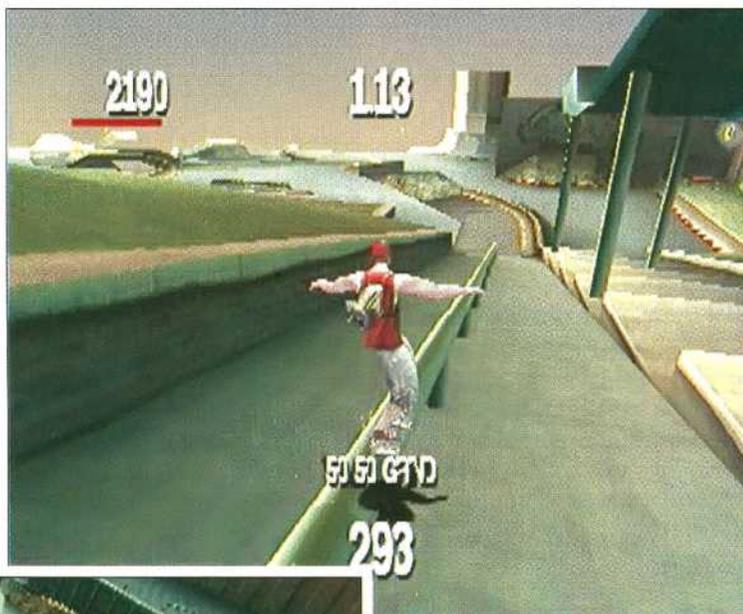
Spielablauf: Activision hat ein Herz für Skater

Mr. Skateboard Tony Hawk gab für dieses Videospil nicht nur seinen Namen her, er stand den Programmierern auch mit Rat und Tat zur Seite, schließlich ist er selbst ein Zocker und hat eben-



Nur Fliegen ist schöner? Während einer langen Sprungphase sind die spektakulärsten Stunts möglich.

falls den traurigen Umstand erkennt, dass es bislang noch keine vernünftige Skateboard-Simulation gibt. Dieses Know-how bzw. Insiderwissen merkt man dem Titel an, denn vom ersten Menüpunkt an versprüht der Silberling



Grind: Das Balancieren und Entlangschlittern mit dem Brett auf dünnen Stellen gibt besonders viele Style-Points.

ein authentisches Skateboard-Feeling. Fangen wir mit der Ausstattung an. Neben dem 30jährigen Tony Hawk lizenzierte Activision neun weitere bekannte Brettakrobaten, darunter Jamie Thomas, Bob Burnquist sowie der Exot Kareem Campbell. Mit dem Skater eurer Wahl begeben ihr euch wahlweise in den Trainingsmodus, tretet durch einen gesplitteten Bildschirm gegen einen weiteren Profi an oder steigt in den umfassenden Story-Modus ein. Die Aufgabe innerhalb eines Szenarios ist im Prinzip immer die gleiche. Innerhalb eines Zeitlimits müsst ihr durch akrobatische Sprungeinlagen, Grinds oder andere Stunts möglichst viele Punkte erzielen. Das abgegrenzte Areal gleicht dabei immer einem wahren Skater-Paradies mit vielen Sprungschanzen, Treppengeländern, Halfpipes und anderen Schikanen, die zu spektakulären Sprungmanövern einladen. Das Vollführen von Stunts ist zwar bei- leibe nicht so schwierig wie in Wirklichkeit, erfordert aber ein präzises Timing beim Absprung und bei der Landung, wenn man nicht den Asphalt knutschen möchte. Habt ihr den Absprung optimal erwischt, vollführt ihr



Bauchlandung: Bei einem falschen Timing macht ihr schnell Bekanntschaft mit dem Asphalt.



Virtuelle Mutprobe: Neben konventionellen Austragungsorten bietet der Silberling auch abgefahrene Skater-Areale, beispielsweise einen imposanten Staudamm inmitten eines Canyons.



Wusstet ihr schon ...?

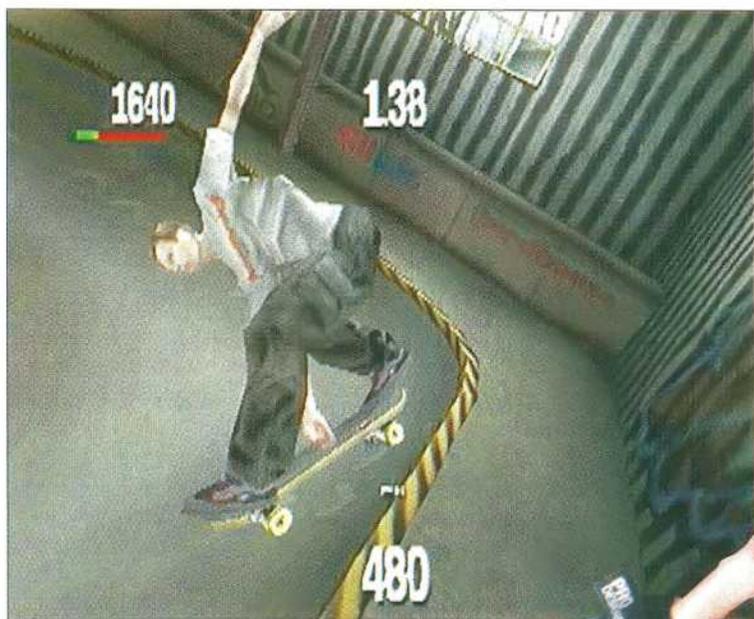
...dass der 30 Jahre alte Tony Hawk im Laufe seiner 16jährigen Profikarriere über 50 verschiedene Skate-Tricks erfunden hat und als bester Skater aller Zeiten gilt?



Typisches Stilmittel von Neversoft: Wie schon bei Apocalypse laufen an einigen Stellen im Spiel Videoclips ab.



Zehn kleine Skaterlein...: Jeder digitalisierte Profi-Skater sieht seinem Vorbild nicht nur ähnlich, auch seine individuellen Attribute wurden nachempfunden.



Erstklassig: Selbst weite Jeanshosen sehen durch die exzellente Modellierung recht authentisch aus.

Clipping-Probleme oder gar wegplappende Polygonfronten. Selbst am fernen Horizont präsentiert sich ein komplett aufgebautes 3D-Szenario mit vielen Details. Die Skater wurden ebenfalls sehr aufwändig in Szene gesetzt. Durch ein sehr dichtes Polygongitter und die Verwendung von Gouraud-Schattierungen wurden Ecken und Kanten minimiert, und das obwohl die Skater ihre schwierig zu modellierenden Schlapper-Outfits tragen. Im Soundbereich spornen außerdem fette Drum&Bass-Beats sowie kalifornische Hardrockmusik zu Höchstleistungen an.

Erster Eindruck: Die neue Skateboard-Referenz

Bereits die Vorabversion verspricht mehr Spielspaß als beispielsweise das mittelprächige Street Sk8ter. Die Kombination aus attraktiven Lizenzen, hohem Simulationsgehalt sowie durchdachtem Story-Modus macht aus



Demoband: Wie ein Regisseur stellt ihr anhand des aufgenommenen Replays euer eigenes Videoband zusammen.



die- dem Titel die erste hochwertige Skateboardsimulation für die PlayStation. Man merkt dem Projekt förmlich an, mit wieviel Feuereifer das Team bei der Sache ist. Begeisterte Skater überall auf der Welt werden es Activision sicherlich danken. (Ulf)

während der Flugphase mit Tasten- und Steuerkombinationen die unterschiedlichsten Skate-Tricks, beispielsweise einen gekonnten Indy Nosebone. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad des Stunts winken Punkte, die euch auf eurem Konto gutgeschrieben werden. Damit keine Langeweile aufkommt, gibt es ganze zehn Austragungsorte. Angefangen beim Innenstadtszenario über ein Schulgelände oder einen Indoor-Park bis hin zum mächtigen Staudamm wird dem virtuellen Skater eine reichhaltige Palette geboten. Die meisten Szenarios müssen jedoch erst einmal im Story-Modus erspielt werden, wobei wir auch schon beim zentralen Spielmodus wären. In dieser Option habt ihr die Möglichkeit, an einer längerfristigen Skater-Karriere zu feilen, sprich ihr arbeitet euch vom Greenhorn allmählich bis zum gefeierten Superstar hoch. Anstatt wie bei anderen Story-Modi sich durch

gute Platzierungen schrittweise nach oben zu arbeiten, müsst ihr euch bei dieser Variante Sponsoren suchen, um an größeren Turnieren teilnehmen zu dürfen. Das Procedere ist so ungewöhnlich wie motivierend. Ihr legt einen möglichst grandiosen Lauf mit vielen Stunts hin und schneidet anhand des Replays euer eigenes Videoband zusammen, das ihr dann bei den Firmen einreicht. Gefällt dieses Demoband einem finanzkräftigen Konzern, habt ihr einen neuen Sponsor gefunden, der euch die Teilnahme am nächsten Turnier ermöglicht. Alleine schon das Zusammenschneiden des Videobandes durch zahlreiche Möglichkeiten (Zoom, Perspektivwahl sowie Cuts) bereitet Hobby-Regisseuren viel Freude.

Technik: Exzellente 3D-Engine
Wie schon bei Apocalypse verfügt diese Polygonpracht über eine höchst ausgereifte 3D-Engine, die in allen Belangen bereits in diesem frühen Stadium überzeugt. Die grafische Auflösung ist recht hoch, so dass die fein definierten Oberflächentexturen sehr gut zur Geltung kommen. Erfreulicherweise offenbart die Optik keine gravierenden

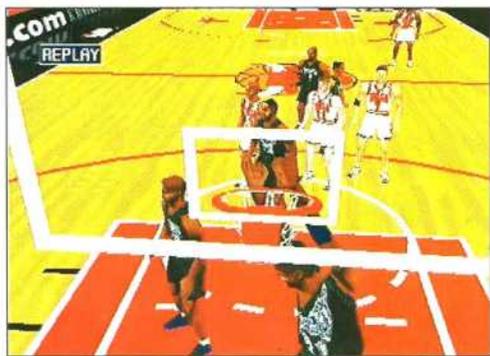


Ehrgeizig: Das Team plant noch einige grafische Gags, beispielsweise sichtbare Schürfwunden nach einem Crash, einzubauen.

PlayStation

Hersteller: Neversoft/Activision
Fakten: 10 Skater, 10 Szenarios, Dual Shock
Erscheint: 3. Quartal

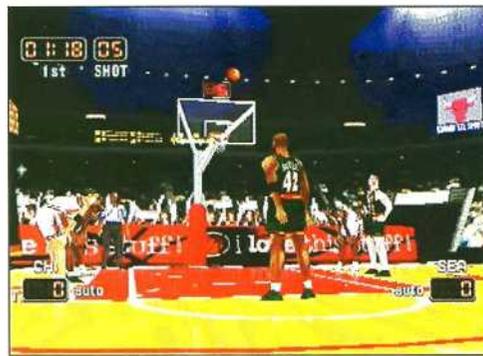
Erster sehr gut Eindruck



Tränendrüse-Wasser marsch: Beim Gegner bleibt ab jetzt kein Auge trocken, das Replay müsst ihr auch noch gucken...



Greeaat Baasket: Auch bei den Freiwürfen kommt der Kommentator nicht zur Ruhe und gröllt, was die Stimmbänder hergeben.



Frustr reell in Szene gesetzt: Wenn der Spieler den Ball beim Freiwurf daneben wirft, schleudert er ihn in Richtung Referee.

NBA Pro '99

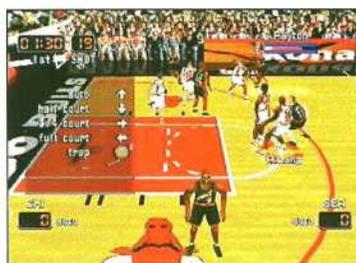
PlayStation Basketball Japan ist nicht gerade dafür berühmt, eine große Basketballnation zu sein. Konami versucht zumindest in der virtuellen Korbwerferlei neben den All-Stars von EA zu bestehen.

Konami baut mit dem Nachfolger zu NBA Pro '99 seine XXL-Sport-Series weiter aus. Das Ziel bleibt dabei erneut, den Thron von EAs Referenzspiel NBA Live '99 anzugreifen. Der amerikanische Basketballverband blieb innerhalb des letzten Jahres von nahezu keiner mittel-schweren bis schweren Katastrophe verschont. So prägten Spielerstreiks sowie der endgültige Abschied der Legende „Air“ Jordan das Bild der letzten Saison. Doch was hat sich nun im Einzelnen in Konamis Sequel getan?

Spielablauf: Neue Spielmodi braucht das Land

Die Neuerungen, die bereits beim ersten Blick ins Optionsmenü ins Auge des Betrachters stechen, sind - wer hätte es gedacht - sage und schreibe gleich zwei neue Modi. Zum einen der bereits aus der NBA-Live-Reihe bekannte Drei-Punkte-Wettbewerb, hier Shoot-out genannt. Hier gilt es, je nach gewähltem Level eine bestimmte Buttonkombination in der richtigen Reihenfolge in euer Pad zu hämmern. Die gedrückten Knöpfe sollten aber auch exakt gedrückt sein, da das Ergebnis visuell sonst eher der Kategorie "Basketball für Anfänger" entspricht. Soll heißen, der gewählte Werfer drückt das

ter Kraft über den Ring in den Korb. Auf der anderen Seite werdet ihr gerade im höchsten Level mit Super-Dunkings belohnt. Daneben gibt es den ebenfalls neuen 3er-Shoot-out. Möglichst viele der insgesamt 25 Bälle sollen innerhalb einer Minute im Korb versenkt werden. Doch nun zum eigentlichen Spiel. Konami hat nahezu alle bewährten Features des Vorgängers 1:1 (teils nur optisch etwas runderneuert) übernommen. Bei den taktischen Varianten besteht nach wie vor die Aufteilung in Deckungsverhalten, Spielstrategie des Teams sowie Team-Order, wo ihr die Stärken eurer Recken im Einzelnen gewichten könnt. Ansonsten blieb alles beim Alten: Exhibition-Match, neue Saison, NBA Playoffs oder die obligatorische Begegnung Ost- gegen West-Küste in der All-Star-Begegnung stehen auf dem Plan. Mit Hilfe der Dreieckstaste habt ihr im



Technik - Taktik - Körbe: Im Spiel könnt ihr bequem über die Zeigefingertasten ins Taktikmenü wechseln und so blitzschnelle Veränderungen vornehmen.

Spiel erneut die Möglichkeit, je nach Situation Offensiv- bzw. Defensivaktionen auszuführen. Ihr bewegt euch im normalen Tempo in der gegnerischen Hälfte, ein kurzer Druck auf den genannten Button, und schon tänzelt ihr wie im Blindflug die Abwehr aus, schraubt euch auf Korbbhöhe und setzt einen gigantischen Slam-Dunk als Sahnehäubchen dieser Traumaktion obendrauf. Das Hauptaugenmerk liegt erneut eher auf dem Simulationscharakter, wobei die KI (künstliche Intelligenz) der Gegner der aus NBA Pro '98 in nichts nachsteht.

player stats

| | FGM | FTA | FG% |
|--------------|-----|------|-----|
| D. Fisher | 164 | 378 | 48 |
| S. Jones | 466 | 1006 | 48 |
| K. Bryant | 891 | 919 | 48 |
| S. Campbell | 269 | 624 | 46 |
| S. O'Neal | 670 | 1117 | 58 |
| D. Walker | 326 | 532 | 41 |
| R. Fox | 568 | 771 | 47 |
| R. Horns | 200 | 420 | 47 |
| D. Bunt | 107 | 187 | 57 |
| R. Potterson | - | - | - |

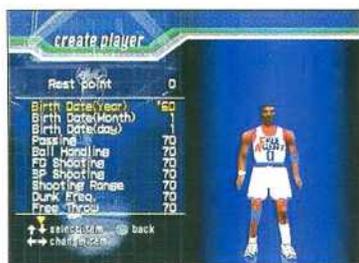
Infos ohne Ende: Die komplette Saison 97/98 wurde für Statistikfetschisten aufgearbeitet.

Technik: Drei-Punkte-Wurf in des Gegners Zone

Konami hat die sicherlich nicht schlechte Optik des 98er-Vorgängers noch einmal gründlich überarbeitet. Die Akteure wirken jetzt bei weitem nicht mehr so kantig.

Erster Eindruck: Grundsolides Sequel

Konami setzt den bisher eingeschlagenen Weg konsequent fort und liefert mit NBA Pro '99 ein Basketballspiel mit dem Schwerpunkt im Simulationsbereich ab. Wer sich von der eher langsamen Spielgeschwindigkeit nicht abschrecken lässt, kann bedenkenlos zugreifen. (Ulf)



Fähigkeiten nach Bedarf: Vom Geburtsdatum über Größe und Gewicht bis hin zu mannigfaltigen handwerklichen Skills geht alles.



Nix für Schlaftabletten: Ein enges Zeitlimit sitzt euch beim Dreier-Wettbewerb im Nacken. Dazu muss geworfen werden, wenn sich der helle Zeiger auf der orangenen Leiste befindet.



Dunkingpower total: Ihr tippt die richtigen Tastenkombis und schon gibt euer Korbjäger seine Dunkingfähigkeiten zum Besten.

PlayStation

Hersteller: Konami
 Fakten: 1 - 8 Spieler
 Erscheint: Juni

Erster sehr gut Eindruck

Redline Racer

Dreamcast Rennspiel Imagineers zweiter Versuch nach Incoming, auf Segas Flaggschiff einen Topseller zu etablieren.

Mittlerweile dürfen sich Rennspielfreunde über ein mangelndes Angebot für den Dreamcast nicht mehr beschweren. Nach Sega Rally 2, Racing Simulation 2 und Super Speed Racing versucht nun Imagineer mit einem Motorrad-Racer die Käufergunst zu erwerben. Dabei setzt das von den Criterion Studios entwickelte Produkt aber nicht auf einen hohen Simulationsgehalt, sondern vielmehr geht es in klassischer Road-Rash-Manier über verwinkelte, enge Rundkurve. Mit waghalsigen Überholmanövern kauft man seinen Kontrahenten den Schneid ab und versucht

so wenig wie möglich an der Streckenbegrenzung anzuecken. Passiert dies allzu heftig, verabschiedet sich der spärlich animierte Fahrer vom Bock und fliegt im hohen Bogen durch die Luft. Spielerisch bleibt Redline Racer leider hinter den hohen Erwartungen zurück, denn die computergesteuerte Konkurrenz fährt nur stupide die Ideallinie und lässt sich auf keine Streitereien ein. Die einzigen Abwechslungen in Redline Racer sind die recht unterschiedlichen Strecken, die teils durch asphaltierte Dorflandschaften leiten oder auch in schneebedeckte Bergkurse



Idyllische PS-Hatz: Leider gibt es solche Verfolgungsduelle zu selten in Redline Racer.

entführen. Leider gibt es davon nicht genügend, um den Spieler auf lange Sicht zu fordern. Da kann selbst der gelungene Zweispieler-Modus nichts

retten. So wird Imagineers Bike-Racer eine 60er-Wertung bei einem Deutschland-Release nicht erspart bleiben. (Swen)



Mogelpackung: Optisch bietet Redline Racer durchaus gehobene Kost, dennoch bleibt das Gameplay schwach.



Noch vier Sekunden zu leben: Nach Crashes bleibt der Fahrer noch einige Sekunden benommen liegen.



Schneebedeckte Straßen: Für jeden normalen Motorradfahrer wäre das der reinste Horrortrip.

Dreamcast

Hersteller: Imagineer/Criterion
Software
Fakten: 10+ Strecken, 12+ Fahrzeuge, VGA-Box
Erscheint: erh. (jp), tba. (dt)
Erster gut Eindruck

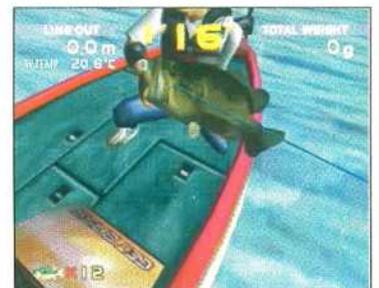
Get Bass: Sega Bass Fishing

Dreamcast Sonstige Sportarten Arcade-Hersteller Sega denkt sich immer wieder Spiele-Kuriositäten aus. Diesmal schwappte eine Angel-Simulation samt Hardwarezusatz zu uns über.

Sega ist nicht nur durch Arcade-Hits wie Virtua Fighter und Sega Rally bekannt, sondern auch durch abgedrehte Automaten à la Jurassic Park oder die Angelsimulation Get Bass. Letztere wird in der Spielhalle mit einer "echten" Angel gezockt, die jede Bewegung des Spielers erfasst und

entsprechend virtuell umsetzt. Für den Dreamcast war zwar die Software-Umsetzung des Automaten kein Problem, doch musste natürlich die Angel entsprechend simpler gestaltet werden. So bringt Sega Get Bass zusammen mit einer formschönen, aber halslosen Angelruten-Imitation auf den

japanischen DC-Markt. Verfängt sich ein Fisch am Haken, rüttelt die Peripherie (kein PuruPuru notwendig) und es gilt mit der Kurbel den Brocken aufs Boot zu befördern. Genau hier liegt aber das Problem. Zuerst muss der richtige Köder ausgesucht und die Angel ausgeworfen werden (der Hardwarezusatz erkennt übrigens diese Handbewegung – genial!). Dann heißt es geduldig zu warten bzw. die Fische durch gekonntes Leineneinholen anzulocken. Hat einer angebissen, darf die Leine natürlich nicht überlastet werden, da sie sonst reißt und der Angelturm vorbei ist. Neben dem original Arcade-Modus gibt es noch eine Trainingsarea, wo Örtlichkeit, Tageszeit und Wetterverhältnisse frei eingestellt werden dürfen und den so genannten Consumer-Modus. Hier wird im Gegensatz zum hektischen Automaten ganz in Ruhe Fisch eingefangen und tief durchgeatmet. Get Bass mit anderen Spielen zu vergleichen, geschweige denn einzuordnen ist sehr schwer. Mir hat der Titel trotz aller Exotik gut gefallen und er dürfte (falls er nach Deutschland kommt) eine End-70er-Wertung einfahren. (Swen)



Petri Heil, Petri dank! Kleinere Exemplare springen aus dem Wasser, was die Leine extrem belastet.



Super Big! Wer solch einen Brummer rausfischen will, braucht Geduld und Glück.



Das ist ein Großer! Nachdem ein Fisch eingeholt wurde, gibt es die spannende Gewichtsabrechnung.

Dreamcast

Hersteller: Sega
Fakten: 4+ Stages, Fishing-Controller, VGA-Box
Erscheint: erh. (jp), tba. (dt)
Erster gut Eindruck



Vom Blitz getroffen: Durch die richtige Wahl des Zauberspruchs können einzelne Gegner gezielt ausgeschaltet werden.



Gelände einebnen: Der Erdbeben-Zauber verletzt nicht nur den Gegner, sondern verändert auch die Topologie der Arena.



Auf den Tischen: Trotz der erhöhten Kameraposition spielen auch Höhenunterschiede in den Arealen eine wichtige Rolle.

Legend of Kartia

PlayStation Rollenspiel Atlus bewegt sich mit Legend of Kartia auf bekannten Pfaden und lässt den Spieler ganz im Stile von Tactics Ogre zahlreiche Rundenkämpfe vor dem Hintergrund einer aufwändigen Fantasy-Story absolvieren.

Dem Fantasy-Reich Rebus stehen turbulente Zeiten ins Haus. Nicht nur dass die Bewohner die Magie der mystischen Kartia-Karten unachtsam gebrauchen und so immer wieder gefährliche Situationen in Form unkontrollierbarer Dämonen heraufbeschwören. Es scheint sich auch eine Verschwörung anzubahnen, die ihre Kreise scheinbar bis in die eigene Regierung des Reiches zieht. Die Programmierschmiede Atlus greift nun das Schicksal zweier Hauptakteure auf, deren Ausgangslage unterschiedlicher kaum sein könnte. Im Gegensatz zur bildschönen Lacryma, die ihren Dienst als Tempeldienerin am Hof leistet und die Tochter eines gefallenen Volkshelden ist, beginnt der junge Toxa seine Karriere als namenloser Ritter in der Palastwache.

Und dennoch werden beide bei der Entscheidung über den Fall oder das Fortbestehen ihrer Heimatwelt eine entscheidende Rolle spielen.

Spielablauf: Von einem Kampf zum nächsten

Da es sich bei Legend of Kartia um ein RPG-Strategical handelt, beschränken sich die Handlungen des Spielers auf die Kampfsequenzen, die zum einen rundenweise, zum anderen in recht großen 3D-Arealen ausgetragen werden. Zwischen den einzelnen Kämpfen wird dem Spieler die sehr ideenreich konzipierte Hintergrundgeschichte des Fantasy-Werks in Dialogszenen vorgeführt. Diese Sequenzen sind bei LoK jedoch so aufwändig gestaltet, dass man

es auf den ersten Blick sogar mit einem reales RPG verwechseln könnte (an dieser Stelle einen lieben Gruß an meinen PSG-Kollegen Raoul). In den Kämpfen selber stehen dann nicht nur die Hauptcharaktere des jeweiligen Handlungsstrangs zur Auswahl, vielmehr besteht der Reiz des Kampfes darin, eigene Dämonen zu beschwören und sie dem feindlichen Heer entgegenzuschicken. Erschwerend kommt hinzu, dass sich die Dämonen generell aus den drei Klassen Common, Shadow und Doll zusammensetzen und im Kampf gegeneinander unterschiedliche Vorteile besitzen. So schlachtet ein Dämon der Shadow-Klasse einen Doll-Typ regelrecht ab, sieht aber im Gefecht mit einem Biest



Charaktereinsicht: Das Inventory informiert euch über sämtliche Attribute eures Helden, wie Stärke oder Erfahrungswerte.

der Common-Klasse keine Sonne. Durch diese interessante Verknüpfung gewinnt das Kampfgeschehen eine vielversprechende taktische Brisanz und weckt auf dem aus vielen kleinen Teilquadern bestehenden Arenen geradezu Erinnerungen an eine Schachpartie. Als ebenso bemerkenswert darf das Magiesystem bezeichnet werden, das durch das Finden und Entziffern von Kartia-Textzeichen auf bis zu 150 verschiedene Zaubersprüche aufgestockt werden kann.

Technik: Im Vergleich mit Genre-Kollegen gleichwertig

In den in vier Stufen drehbaren Kampfarenen zeichnet sich Legend of Kartia durch einen zweckorientierten Grafikstil mit viel Mut zur Farbenvielfalt und kunstvoll in Szene gesetzten Zaubersprüchen aus.

Erster Eindruck: Schlichtweg Geschmackssache

Wer auf Spiele dieser Art steht, dem wird bei Legend of Kartia wahrlich allerhand geboten. Durch die geschickte Vernetzung der einzelnen Monstertypen behält das Kampfgeschehen auch nach langer Spieldauer seine taktische Note. Ferner stehen mit der Waffen- und Dämonencreation zwei alternative Handlungsstränge, mit dem abwechslungsreichen Magiesystem der magischen Kartia-Texte sowie einem Zweispieler-Modus einige auch auf lange Sicht motivierende Optionen auf dem Programm. (Mario)



Bewegungsphase: Je nach Geschwindigkeit der gewählten Einheit, darf unterschiedlich weit vorgerückt werden.



Dialoge: Zwischen den einzelnen Kampfsequenzen wird die Hintergrundgeschichte in Form von Dialogszenen vorangetrieben.



Skurriple Monstercreationen: Das optisch ansprechende Intro stellt die verschiedensten Dämonenklassen vor.



Rundenphasen: In einer Runde könnt ihr jede eurer Spielfiguren einen Zug, bestehend aus Bewegungsphase und Aktionsphase, ausführen lassen.

PlayStation

Hersteller: Atlus
 Fakten: 2 Hauptcharaktere, Dolby-Surround
 Erscheint: 3. Quartal

Erster gut Eindruck

Bomberman

PlayStation Geschicklichkeit Rückschritt statt Fortschritt: Hudson Softs pummelige Sprengmeister in bekannter Mission.

Während Capcom mit ihren unzähligen Street-Fighter-Versionen immer wieder aufs Neue beweist, dass man mit wenig Innovation viele Variationen eines Themas entwickeln kann, macht Hudson Soft durch den schlechten Namen keinen Hehl daraus, dass der neueste Auftritt ihrer Pyrotechniker keine neuen Spielelemente bietet. Im Gegenteil: Das Sprengfest orientiert sich an Bomberman-Versionen, die Mitte der 80er-Jahre auftauchten. Kenner dürften sich dementsprechend schnell heimisch fühlen. Das Hauptmenü wartet gerade einmal mit zwei Optionen auf: Single- und Battle-Modus. In bekannter Manier bomben sich einsame Sprengmeister

durch die zahlreichen Levels im Einzelspieler-Modus. Das Ziel ist überaus simpel. Innerhalb eines Zeitlimits von drei Minuten müssen sämtliche Gegner pulverisiert und der Ausgang gefunden werden. Einzig gelegentliche Bonusrunden fallen ein wenig aus dem Schema. Beim Battle-Modus dürfen hingegen bis zu fünf Bomberman-Dirigenten gleichzeitig Sprengkörper taktisch klug platzieren, wobei acht Levelthemen zur Auswahl stehen. Einfallsreichtum ist hier ebenfalls rar gesät. Immerhin erhält der Gewinner einer Runde ein Extra, das ihm im nächsten Turnier von Beginn an hilfreich zur Seite steht. Außerdem dürfen ausgeschiedene Gegner die verblie-



Punktemaximierung: Erwischt ihr mehrere Gegner gleichzeitig, verdoppelt sich jeweils die Punktzahl.



Schlicht: Der Battle-Modus beschränkt sich auf die gängigen Konfigurationsmöglichkeiten.



Von wegen Reittiere! Das Intro bietet mehr, als der Spielverlauf letztendlich verspricht.

benen Teilnehmer noch weiterhin von außen her mit Bomben schikanieren.

Wer hingegen große Endgegner, Reittiere oder ausgefeilte Szenarien sucht, wird enttäuscht sein. (Ulf)



Bombenlegen bis zum Abwinken: In den Bonusrunden seid ihr unzerstörbar.

PlayStation

Hersteller: Hudson Soft
 Fakten: Passwort, 50+ Levels, Fünfspiele-Modus
 Erscheint: Juni

Erster gut Eindruck

Bomberman Fantasy Race

PlayStation Funracer Jockey statt Sprengmeister - die Bomberman-Truppe auf spielerischen Abwegen.

Gelegentliche Ausflüge in andere spielerische Gefilde sind für Hudson Softs Bombenleger mittlerweile nichts Ungewöhnliches mehr. Nach zwei Abstechern in den Denkspiel- und Strategiesektor versuchen sich die Pyrotechniker einmal als reitende Helden in einem lupenreinen Funracer à la Mario Kart, wobei die spielerischen Wurzeln bewusst

nicht geleugnet werden. Zunächst einmal steht man vor der Wahl, ob man sich beim Zeitrennen fit macht, mit einem Mitspieler Gefechte liefert oder gleich beim großen Turnier einsteigt. Letzteres bietet einen recht umfangreichen Story-Modus. Mit einem knappen Budget ausgestattet, legt ihr euch zunächst ein Reittier zu. Danach geht es zum Power-up-Aus-

statter, um euch mit allerlei Goodies, wie werfbare Bomben, auszurüsten. Damit aber nicht genug an Kosten. Um an einem Rennen teilzunehmen, müssen Eintrittskarten erworben werden. Konsequenz: Lediglich auf dem Beginnerkurs dreht ihr zunächst eure Runden, ehe ihr genügend Knete für andere Circuits eingefahren habt. Der Rennverlauf weist Eigenarten auf. Per Knopfdruck läuft euer Rentier im gestreckten Galopp, aber nur so lange, wie es die Kondition zulässt. Des Weiteren überwindet ihr per Sprung gelegentliche Hürden. Das hört sich alles recht appetitlich an, doch leider weisen das Gameplay (schwammige Steuerung) und die dürftige Grafik Schwächen auf,



Beliebtes Stilmittel: Pflichtbewusste Mini-Ritter halten die wichtigen Power-up-Schilder hoch.

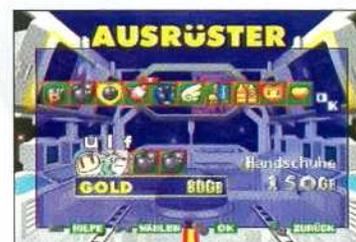


Nicht mehr zeitgemäß: Die Programmierer haben sich bei der öden Polygon-Optik wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert.

wodurch der Rennverlauf zum leichten Frustrerlebnis wird. (Ulf)



Raffiniert: Bereits vor dem Startsignal dürft ihr euch in eine strategisch gute Position bringen.



Wahl der Waffen: Im Shop rüstet ihr euch für den Ernstfall aus.

PlayStation

Hersteller: Hudson Soft
 Fakten: 8 Strecken
 Erscheint: Juli

Erster mittel Eindruck



Eitel Sonnenschein: Sämtliche Locations wurden mit sehr viel Liebe zum Detail realisiert.



Hütchen-Spiel der besonderen Art: Da sich ein Äffchen unter den Eierschalen dieses Flugsauriers versteckt hat, wird Spike zum Nesträuber.



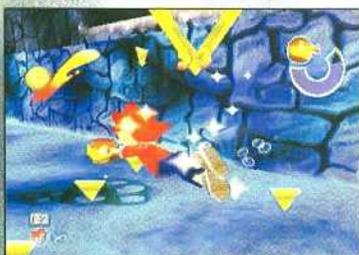
Kameraperspektive: Weil sich die Steuerung eures Helden auf die Analog-Sticks beschränkt, kann mit dem Steuerkreuz die Blickrichtung justiert werden.

Ape Escape

PlayStation Jump & Run Es wird ernst! Sonys jüngster Sprössling Spike muss in seinem affenlastigen Abenteuer mit dem Bösewicht Spector, den Folgen einer ungewollten Zeitreise und einer komplexen Steuerung fertig werden.

Bereits in der letzten Ausgabe berichteten wir über Sonys neuste Jump&Run-Hoffnung, die im Hinblick auf die Steuerung PlayStation-Geschichte schreiben wird. Ape Escape darf sich nämlich rühmen, das erste Spiel zu sein, das den Dual-Shock-Controller unbedingt erfordert. Wenden wir uns jedoch diesmal der Hintergrundgeschichte des Spiels zu, die ein Thema aufgreift, das mir als Bio-

logiestudenten die Tränen in die Augen treibt: die Evolutionsgeschichte. Der Bösewicht der Story namens Spector plant diese nämlich einer Radikalkur zu unterziehen und den Menschen dabei als dominante Spezies abzulösen. An unsere Stelle sollen die zu kurz gekommenen nächsten Verwandten des Homo sapiens, die Affen, treten, deren Dasein als Versuchskaninchen Spector für immer beenden möchte. Zu diesem Zweck befreit er eine kleine Armee von Primaten und missbraucht die Zeitmaschine eines Professors, um mit seinen Handlangern in die Steinzeit zurückzukehren, wo der gemeine Höhlenmensch seinen Plänen keinen Wider-



Scheffel, scheffel Extra-Leben: Der Sammelspaß darf natürlich nicht fehlen und für 100 goldene Triangeln erhaltet ihr ein Bonusleben.



Mit viel Liebe zum Detail: Die Geschosse, die der Affe auf euch abschießt, durchschlagen den Wasserfall und erzeugen so eine kleine Fontäne.

stand entgegenbringen sollte.

Spielablauf: Affen gehören in den Zoo

An diesem Punkt tritt unser junger Held Spike, seines Zeichens Gehilfe des erfinderischen Professors, ins Rampenlicht und wird ebenfalls in die Zeit zurückgeschickt, um die Affenherrschaft im Keim zu ersticken.

Vom Professor mit allerlei Ausrüstungsgegenständen ausgestattet, besteht Spikes Hauptaufgabe darin, pro Abschnitt eine bestimmte Zahl von Affen mittels des



Ego-Perspektive und Ziel-Modus: Durch Betätigen der L2-Taste kann mit der Steinschleuder haargenau anvisiert werden.

Zeitnetzes in die Gegenwart zurückzuführen. Aufmerksame Leser wissen jetzt schon, wie das im Hinblick auf die Steuerung funktioniert. In bewährter Apocalypse-Manier legt ihr nämlich mit dem linken Analog-Stick die Lauf- und Sprungrichtung eurer Figur fest, während Schlag- oder Schussrichtung der angewählten

Wusstet ihr schon ...?

...dass Ape Escape das erste Spiel auf der PlayStation sein wird, das nur mit einem Dual-Shock-Controller spielbar ist?



Vorsicht! T-Rex im Angriff: Es wird nicht leicht sein, den Affen vom Rücken dieses Ungetüms herunterzuholen.



Bombenstimmung: Mit einem Bomben werfenden Primaten als Jockey ist dieser Triceratops gleich doppelt gefährlich.

Skurrielles Waffenarsenal

"Achtung Spike, ich werde dir im Verlauf deiner Reise einige nützliche Gegenstände durch das Raum-Zeit-Kontinuum zurückschicken. Teste sie jedoch vor dem nächsten Einsatz in den jeweiligen Trainingsräumen, die sich im Kommandoraum der Zeitmaschine befinden."



Zeitnetz

Vielleicht dein wichtigster Ausrüstungsgegenstand, da du hiermit die erforderliche Zahl an Affen einfangen musst. Ein kleiner Tipp: Solange dich ein Affe nicht entdeckt hat, kannst du dich flach auf den Boden legen und so unbemerkt zu ihm hinkrabbeln.



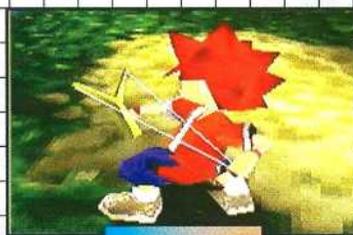
Schlagstock

Neben den Affen erwarten dich zahlreiche Tiere in den jeweiligen Welten, die durch Spikes Einfluss äußerst angriffslustig geworden sind. Mit dem Schlagstock kannst du dich gegen die Angreifer wehren und ferner einen Affen betäuben, um ihn anschließend wesentlich leichter einfangen zu können.



Unterwasser-Jet-Pack

Im feuchten Element dient dieses Utensil nicht nur der Fortbewegung, sondern mittels der eingebauten Netzharpune auch dem Einfangen der schwimmenden Affen. Jedoch solltest du immer ein Auge auf deinen Sauerstoffvorrat werfen.



Zwille

Diese effiziente Distanzwaffe verwendet drei unterschiedliche Munitionstypen. Zum einen normale Steine in unendlicher Stückzahl, zum anderen zielsuchende und Explosivgeschosse in begrenztem Vorrat.



Affenradar

Da die Affen vor dir davonlaufen oder sich verstecken werden, kannst du mit dem Radar den nahegelegensten Primaten ausfindig machen. Die Lautstärke des Signals ändert sich hierbei je nach Drehrichtung der Schüssel.



Hula-Hoop-Reifen

Durch rhythmisches Kreisen des rechten Analog-Sticks verwandelt sich der Reifen kurzzeitig in eine Energiebarriere, mit der Gegner aus dem Weg geräumt werden können. Ferner erhöht der Reifen deine Geschwindigkeit.

Wusstet ihr schon ...?

...dass sich durch Herunterpressen der Analog-Sticks eine separate Steuerungsfunktion auslösen lässt?

Waffe durch den rechten Analog-Stick bestimmt werden. So bietet sich bei der Jagd auf die Affenhorde folgendes Bild: Spike erspäht einen Affen auf einer anfangs unzugänglichen Plattform, bringt auf der Suche nach einem geeigneten Weg allerlei Feindkreaturen beiseite und nähert sich dem Äffchen in tiefster Gangart (am Boden kriechend) unbemerkt auf wenige Meter an. Plötzlich entdeckt der



Friss mich! Der nächste Abschnitt findet in den Innereien dieses Ungetüms statt. Das hat Sony doch wohl nicht bei Zelda abgeguckt?



Schreck lass nach: Um diese schwingenden Anker zu passieren, heißt es Geduld und Nerven zu behalten.

Affe uns jedoch, nimmt seine Beine in die Hand und lässt im günstigsten Fall nur etliche Bananenschalen auf den Weg fallen. Im ungünstigsten Fall hingegen ist der muntere Geselle mit einem MG bewaffnet und bedeckt seinen Verfolger mit der einen oder anderen Geschosssalve. Dies zeigt bereits, dass es sich bei den Affen keineswegs um wehrlose Kreaturen handelt, zumal ihre Intelligenz durch Spector künstlich verbessert wurde. So übernehmen die Affen sogar die Kontrolle über schweres Kriegsgerät oder sie verbünden sich mit allerlei Urzeit-Viechern. Und so einen Gesellen von dem Rücken eines T-Rex oder eines bissigen Hammerhais herunterzukaschen, erweist sich dann als äußerst kompliziert.

Technik: Detailverliebtheit ist Trumpf

Zwar fällt der Grafikaufbau der Engine recht deutlich ins Auge, jedoch wirkt sich dieses Manko auf den Spielfluss nur geringfügig aus. Glücklicherweise wurden die großen Levels nämlich so gestaltet, dass man trotz verminderter Sichtweite alles Wichtige (den rettenden Felsvorsprung oder die nächste Brücke) stets im Blickfeld hat. Außerdem geizt das Grafikdesign nicht mit ansprechenden Effekten oder bewegten Details, wie sich im Winde wiegende Büsche



Der weiße Hai lässt grüßen: Als Gegner stellen sich allerlei gefährliche Tiere in den Weg, wie in diesem Fall ein anmutiger Hammerhai.

oder eine auf den Strand rasende Meeresbrandung.

Erster Eindruck: Entpuppt sich als wahrer Hit-Kandidat

Habe ich Spikes Abenteuer im letzten Monat noch etwas skeptisch gegenübergestellt, hinterlässt diese fortgeschrittene Version aufgrund

der hinzugekommenen Level schon einen wesentlich runderen Eindruck. Es zeigt sich nämlich, dass Ape Escape neben der innovativen Steuerung und dem abwechslungsreichen Spielprinzip auch für Jump&Run-Fans allerhand knifflige Sprung- und Klettereinlagen parat hält. (Mario)



It's Evolution, Baby: Der Bösewicht Spike plant, die Evolutionsgeschichte der Menschheit umzuschreiben.

PlayStation

Hersteller: SCEE
 Faktoren: 25+ Levels, Dual Shock, Analog-Pad, PocketStation
 Erscheint: Juli

Erster sehr gut Eindruck

Leggit

PlayStation Strategie Psygnosis überrascht durch ein Echtzeit-Strategical mit zuckersüßer Optik.

Mit Leggit betritt Psygnosis zum ersten Mal das Terrain der Echtzeit-Strategie-Titel à la Command & Conquer und Warcraft 2. Statt des üblichen stark geprägten militärischen Anstriches bilden jedoch ulkige Eierkopfwesen und Bonbonfarben den optischen Rahmen. Hinter dieser zuckersüßen Fassade versteckt sich aber eine genauso kriegerische Thematik wie bei der Mutter aller Strategieschlachten C&C. Ähnlich wie beim Westwood-Klassiker dirigiert ihr via Cursor eine Truppe von Eierkopf-Soldaten, stellt Teams zusammen und teilt jedem Knuddel-Söldner eine andere bestimmte Aufgabe zu, ab-

hängig von seinem jeweiligen Spezialgebiet (Mediziner, Spione, Cyborgs), um taktisch klug die gegnerische Armee vernichtend zu schlagen. Strategische Vorteile verschafft man sich durch verstreute Kisten, in denen sich allerlei nützliche Goodies, allen voran durchschlagkräftige Waffensysteme, befinden. Außerdem produziert ihr diverse Einsatzfahrzeuge, beispielsweise einen Panzer. Neben dem umfangreichen Solo-Modus bietet Leggit einen herausragenden Multiplayer-Modus, in dem per Splitscreen bis zu vier Eierkopf-Generäle gleichzeitig ihre strategischen Auseinandersetzungen aus-



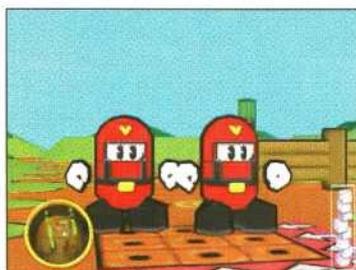
Spürnase erforderlich: Waffensysteme müssen erst in Kisten entdeckt werden, ehe sie eingesetzt werden können.

fechten. Gerade dieses Feature, gepaart mit dem außergewöhnlichen Grafikstil, heben Leggit wohlthuend vom restlichen Feld der Echtzeit-

Strategicals ab. Dieser Titel wird bestimmt noch von sich reden machen und sollte für Partyspiel-Fans ganz oben auf der Wunschliste stehen. (Ulf)



Des Pudels Kern: Hinter der Cartoon-Optik versteckt sich ein anspruchsvolles Echtzeit-Strategiespiel.



Unterschiedliche Fachgebiete: Jedes Bohnenwesen ist ein Spezialist und sollte dementsprechend eingesetzt werden.



Beweglicher: Mit Fahrzeugen bringt ihr Teams schneller von A nach B.

PlayStation

Hersteller: Psygnosis
 Fakten: Dual Shock, Analog-Pad, 64 Levels, Vierspieler-Modus (32 Levels)

Erscheint: Februar
Erster nicht mögl. Eindruck

Ruff & Tumble

PlayStation/Nintendo 64 Jump & Run GT Interactive verzaubert die Konsolisten mit einem oberputzigen Geschicklichkeitsspiel.

Statt knallharter brachialer Actionkost hat der angeschlagene Softwarekonzern GT Interactive zur Abwechslung ein kindergerechtes 3D-Jump&Run mit einer wahrhaft traumhaften Hintergrundgeschichte in der Mache. Der bitterböse Nitekap kidnappt sämtliche 40 Traumwesen namens Winks, die jeden Abend für die guten Traumfantasien verantwortlich sind, und unterzieht sie einer gründlichen Gehirnwäsche. Fortan suchen Hood-Winks vorzugsweise die Schlafzimmer von kleinen Kindern heim, um sie mit Alpträumen zu peinigen. Das Geschwisterpaar Ruff und Tumble gehört ebenfalls zu

den Opfern, beschließt aber die Bösewichter direkt in der Traumwelt zu bekämpfen. Der Thematik entsprechend gestaltet sich das Geschicklichkeitsspiel sehr abwechslungsreich und anspruchsvoll. Je nachdem in welcher (Alp-)Traumwelt sich die beiden Kids befinden, nehmen sie eine andere Gestalt an, die sich auch durch ihre Eigenschaft auszeichnet. Im Science-Fiction-Level erledigen sie beispielsweise in der Rolle eines Roboters ihren Job, während sie in der Urzeitwelt als kantige Steinzeitmenschen durch die Wälder marschieren. Umrahmt von den üblichen Genre-Aufgaben (Items



Hohe Videospiel-Stüße: Selbst grimmige Feinde, wie Franksteins Monster, sehen durch den putzigen Grafikstil nicht sonderlich feindselig aus.

und Goodies einsammeln, Rätsel lösen, Feinde aus dem Weg schlagen) und einer farbenfrohen Zuckerrohr-

Optik dürften vor allem jüngere und jung gebliebene Zocker voll auf ihre Kosten kommen. (Ulf)



Gemeinsam sind wir stark: Die einzelnen Levels können wahlweise in der Rolle von Ruff oder Tumble absolviert werden.



Das Intro: Unter ihrem Bett werden die beiden Hauptdarsteller Ruff und Tumble von Alpträum-Geistern geplagt.



Vielseitig: Das Repertoire an Aktionsmöglichkeiten ist breit gefächert und variiert von Verwandlung zu Verwandlung.

PlayStation/N64

Hersteller: Eurocom/GT Interactive
 Fakten: 6 Welten, Dual Shock
 Erscheint: September

Erster nicht mögl. Eindruck

Immer schneller

Neu



nur
3,90

Alle **14** Tage neu und aktuell!

PlayStation • Nintendo 64 • PC • Dreamcast

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

mal ehrlich



Kaum war die Premiere des ersten Star-Wars-Teils über die Bühne gegangen, hagelte es Kritik. Ob berechtigt oder nicht, sollte jeder für sich selbst entscheiden. Sicher ist nur, dass ein Produkt mit einem solchen großen Namen immer mit Argusaugen begutachtet wird. Ebenso erging es der Testversion von Star Wars Episode I: Racer. Doch zur Überraschung vieler erfüllt das neueste Star-Wars-Modul die hochgesteckten Erwartungen mit Bravur. Es ist schon erstaunlich, mit welcher Konsequenz Nintendo in den letzten Monaten absolute Spitzenprodukte zu liefern im Stande ist. Der Konzern pickt sich die Lizenz-Rosinen heraus und setzt sie mit aller Konsequenz um. Wirft man einen Blick auf die letzten Mega-Fun-Ausgaben und zählt die N64-Spiele mit der Spiel-des-Monats-Auszeichnung, dann kommt man erstaunlicherweise auf fünf von sieben! Bei einem Spieleanteil aller Konsolen von rund 20 % ein mehr als phänomenales Ergebnis. Für mich hat das auch damit zu tun, dass die PlayStation mittlerweile zu einem Massenprodukt geworden ist und viele Hersteller nicht mehr mit Qualität überzeugen müssen, um gewinnbringend ihren Titel zu vermarkten. Aber was bringen mir als Konsolenfan dutzende Spiele ohne wirkliche Highlights? Aus dieser Sicht ist Sega vielleicht gut beraten, nicht mit aller Gewalt an die Marktführerschaft zu gelangen, sondern vielmehr die Softwarequalität der letzten Hardwaregenerationen Mega Drive und Saturn beizubehalten. Liebe Hersteller, denkt mehr an den Spieler!



PS Shoot 'em Up

360 - Three Sixty

Wenn es ein Genre gibt, von dem man nicht genug kriegen kann, dann ist es wohl das Action-Segment. Cryo Interactive möchte mit dem futuristischen Shoot'emUp-Racer den Spielernerv treffen. Bereits im 2. Quartal dürfen wir 360 - Three Sixty mit seinen abgedrehten Hoover-Bikes erwarten. Das Spielprinzip ist recht simpel: Erreiche das Ziel als Erster! Wobei die Betonung auf "erreichen" liegt, denn zahlreiche Gegenspieler wollen mit allen Mitteln verhindern, dass ihr zu Ruhm und Ehre gelangt. Insgesamt warten zwölf Strecken sowie eine Battle-Arena für den Zweispieler-Modus auf euch. Dort geht's auf dem horizontal geteilten Splitscreen mit Plasmawaffen, Laserkanonen und Torpedos aufeinander los. Cryo verspricht darüber hinaus noch Dual-Shock-Unterstützung, versteckte Fahrzeuge und eine ausgefeilte künstliche Intelligenz.



DC Shoot 'em Up

Slave Zero

Hinter versteckten Kulissen brüht Acclaim mal wieder einen absoluten Top-Titel aus. Slave Zero wird direkt vom PC aus für Dreamcast konvertiert. Dabei handelt es sich um einen waschechten Third-Person-Shooter mit schnörkellosem Gameplay und sozialkritischer Botschaft. Zur Geschichte von Slave Zero: Ein finsterner Krieger bemächtigte sich in der Zukunft des Wissens, künstliche Lebensformen, sprich Roboter, zu



erschaffen. Leider missbraucht er dieses Wissen und knechtet seine Krieger-Sklaven. Eines Tages jedoch bricht ein Roboter-Exemplar aus der Gefangenschaft aus und geht auf die Jagd nach seinem Peiniger, wobei ihr natürlich die Kontrolle über den Blechhaufen übernehmt. Zum Glück verspricht das Gameplay mehr als die Hintergrundgeschichte. Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, kann mittels eines breit gefächerten Waffenarsenals in Schutt und Asche gelegt werden. Zur Zeit wirkt die Engine, insbesondere die holprigen Animationen, noch nicht vollkommen ausgereift. Das wird sich bis zum Release sicher noch ändern. Mit Slave Zero ist voraussichtlich frühestens Ende des Jahres zu rechnen.

Schon gehört?

+++ Star Wars verschiebt sich! Die PlayStation-Version von "The Phantom Menace" verzögert sich voraussichtlich um mehrere Wochen. Begründung unbekannt. Hinter vorgehaltener Hand munkelt man, dass George Lucas höchstpersönlich nicht mit der Produktqualität zufrieden war und deshalb das Projekt verschob.

+++ Resistenter Spawn Capcom entwickelt sicher an einer RE-Fortsetzung mit dem Namen Nemesis für den PlayStation-Nachfolger. Ebenso arbeitet die Firma an der Comic-Adaption der berühmten Spawn-Figur.

+++ Sega macht "Fehler" wett Alle drei Schlüssel-Titel (Sega Rally 2, Sonic Adventure, Virtua Fighter 3tb) für den US- und Europa-Release des Dreamcast werden noch einmal technisch überarbeitet. Das verspricht zumindest Bernie Stolar, Präsident von Sega America.

+++ Capcoms PS2-Gedanken Yoshiaki Okamoto, Produzent bei Capcom, rechnet damit, dass die PlayStation 2 im ersten Jahr ihrer Marktpräsenz nur von zwei Firmen ausgereizt werden könnte. Zum einen von Sony selbst und zum anderen von Squaresoft.

+++ Alte Freundschaft blüht wieder Core Design, der Sega-Zögling, kündigt Fighting Force 2 für Dreamcast an. Kurios: Der erste Teil sollte bereits für den Saturn kommen, wurde allerdings gestrichen. Seither galt die Beziehung beider Firmen als belastet.

+++ MGS to GBC Alle Game-Boy-Color-Besitzer dürfen sich freuen! Konami kündigte eine Handheld-Konvertierung ihres Mega-Sellers an.

Szenegeflüster

Cops Liebling

Bereits seit März ist die Avenger Gun von Fire International für PlayStation und Saturn erhältlich. Mit Rückschlagfunktion lässt sich die Bildschirm-Action richtig am eigenen Leib erleben. Ausgeliefert wird die schicke Lightgun mit robustem Reload-Pedal und separatem Netzteil. Wem das angeschlossene Netzteil zu nervig sein sollte, der kann die Rückschlag-Spannungsversorgung auch durch Batterien sicherstellen. Im Spieletest machte die Avenger eine gute Figur und zeigte sich treffsicher. Auch der Abzug hatte einen deutlichen Microschalter-Druckpunkt. Dank des modernen realistischen Designs und einer sauberen Verarbeitung könnte sich das G-Com-kompatible Gerät bei einem fairen Einführungspreis von 99,95 DM durchsetzen. Zu beziehen ist die silberschwarze Gun im Fachhandel oder bei Fire Internat. GmbH, Siemensring 25, D-47877 Willich, Telefon: 02154/945252.



Böses Blut bei Third-Partys?

Nintendo hat mit der Auslieferung der Players-Choice-Titel für das N64 begonnen. Seit dem 23. April werden die fünf ausgewählten Module Mario Kart 64, Lylat Wars, Wave Race 64, Snowboard Kids und F-1 World Grand Prix jeweils zum Preis von 69,95 DM in den Regalen angeboten (wir berichteten in der letzten Ausgabe). Diese Preispolitik umfasst jedoch nicht die Fremdhersteller. "Es steht den Lizenznehmern frei, Spiele zu einem Sonderpreis anzubieten, den sie ebenso selbst finanzieren", meint Nintendo-Consultant Hans Stahler. Aus Third-Party-Reihen konnte mittlerweile jedoch leise Kritik wahrgenommen werden. Eine ähnliche Preisgestaltung halten sie wegen der Lizenznahme ihrer Produkte für unmöglich. Somit wird die Preisschere von Nintendo- und Nicht-Nintendo-Titeln weiter auseinander gehen. Außerdem muss sich noch herausstellen, ob der fast zeitgleiche Release von F-1 World GP und dem Nachfolger keine Kannibalisierungseffekte der Titel untereinander auslösen wird. Trotzdem rechnet Nintendo of Europe durch die Players-Choice-Titel damit, eine Steigerung des Gesamtumsatzes von 15-20 % zu erreichen.



Schon gehört?

+++ DC/Naomi-Connection

Arc Systems kündigten den Nachfolger ihres Arcade-Prüglers Guilty Gear für Segas Spielhallenboard Naomi an. Damit steht eine Dreamcast-Konvertierung so gut wie fest.

+++ DC-Geschenkidee

Das zweite Kapitel von Yu Suzukis Meisterwerk Shen Mue wird voraussichtlich am 9. Dezember in Japan veröffentlicht. Ob es dann noch für einen rechtzeitigen Deutschlandrelease vor Weihnachten reicht, ist fraglich.

+++ EA unterschrieb bei Ecclestone

Die Europa-Niederlassung des Softwaregiganten Electronic Arts hat feste Absichten, ein Formel-1-Spiel im Rahmen ihrer EA-Sports-Reihe zu veröffentlichen. Laut Firmenangaben beläuft sich die Investition auf rund 18 Mill. DM.

+++ Deutschland nur Zweiter

Eine Studie des gesamten europäischen Spielemarktes durch die Marktforscher ChartTrack und GfK ergab, dass Deutschland 29% aller Titel vertreibt. Spitzenreiter ist die britische Insel mit 39%. Auf drittem Rang liegt Frankreich mit 18%.

+++ PC-PlayStation legal!

Der PlayStation-Emulator der Firma bleem! darf weiterhin verkauft werden. Ein Gericht in San Francisco wies die Klage von Sony zurück.

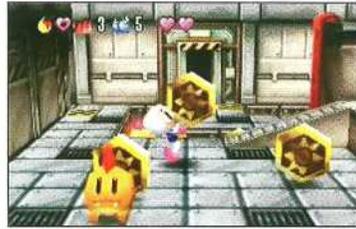
+++ Konsolen-Dominanz

Nach Angaben des US-Marktforschungsinstitutes Excel Research verfügt weltweit jeder zweite Haushalt über eine Konsole. Allein in den USA betrug der Umsatz mit Konsolen-Spielen 1998 rund 19 Milliarden Mark.

N64 Geschicklichkeit

Bomberman 64 2

Es wird wieder gebombt! Nur wenige Monate nach Bomberman Hero, dem wenig erfolgreichen "B-Man-meets-Crash-Verschnitt", kündigt Hudson einen weiteren Titel auf 3D-Basis aus seiner Kult-Serie an. Diesmal soll auch endlich wieder ein Multiplayer-Modus enthalten sein. Denn was ist Bomberman, ohne seine Freunde in die Luft jagen zu können? Für Alleinunterhalter gibt es den so genannten Story-Modus, der im Vergleich zum Vorgänger mit Alternativ-Endings und Abzweigungen versehen ist. Das



soll gewährleisten, dass nach dem ersten Durchspielen noch immer genügend Anreiz vorherrscht, eine weitere Runde zu drehen. Weitere Änderungen sind eine Lebensanzeige für die Bomber und viel wichtiger: Es gibt verschiedene Bombentypen. Unterschieden wird nun in Wasser-, Feuer- oder Erdsprengkörper. Feuerbomben ähneln sehr den altbekannten Krachmachern aus den Vorgängern. Wasser- und Erdbomben hingegen sind immer gegen besondere Monster oder Endbosse effektiv. Ob Bomberman 64 2 allerdings wieder die Klasse der 2D-Oldies erreichen kann, muss sich erst noch zeigen.

N64 Strategie

Battlezone 64

Das Nintendo 64 wurde nun schon über Jahre hinweg nicht gerade reichlich mit Action-Strategie ausgestattet. Crave Entertainment möchte mit der Modulvariante des PC-Titels Battlezone in die Presche springen. Hintergrund dieses 3D-Echtzeit-Strategie-Spiels ist der Kalte Krieg zwischen den beiden Supermächten USA und UdSSR. Dabei geht es in erster Linie um den Wettlauf zum Mond und die Tatsache, dass auf dem Erdtrabanten ein mysteriöses Metall zu finden ist, das von extremen wirtschaftlichem Wert ist. Der Spieler muss also in Battlezone 64 Minenarbeiter steuern, Truppen befehligen und falls nötig gegen feindliche Wesen (der Mond ist



voll davon!) handgreiflich werden. Der Titel erscheint voraussichtlich gegen Ende des Jahres.

Verkaufsschlager



BRD

PlayStation

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

Nintendo 64

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



JAPAN

1. Kirby Pinball (GB)
2. Dance Dance Revolution (PS)
3. Dance Dance Revolution 2 (PS)
4. Glay Complete Works (PS)
5. Pocket Monster Stadium (N64)



USA

1. Pokemon Blue (GB)
2. Pokemon Red (GB)
3. Syphon Filter (PS)
4. Mario Party (N64)
5. Silent Hill (PS)

Szenegeflüster

Ridge Racer Type 64

Eine der wohl spannendsten Nachrichten für Nintendo-Fans kommt aus Japan. Spielehersteller **Namco** hat feste Pläne, seine Kult-Racer-Serie **Ridge Racer** für das N64 zu veröffentlichen. Obwohl auf der E3 in Los Angeles nichts von diesem Knaller gezeigt wurde, soll das Projekt bis Jahresende fertiggestellt sein. Als erste vage Fakten werden acht Strecken und 45 Fahrzeuge in 300 Variationen gehandelt. Über Modul-Größe und andere technische Daten gibt es bisher noch keine verlässlichen Angaben, jedoch darf man mit einem 512MBit-Brocken rechnen.

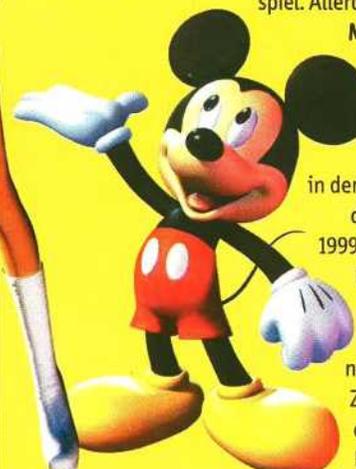
Sega kickt auf der Insel

Der renommierte britische Fußballclub **Arsenal London** und **Sega Europe** unterzeichneten einen **Dreijahres-Sponsoren-Vertrag**. Zwar wurde offiziell keine Summe genannt, jedoch gab man auf der Pressekonferenz bekannt, dass dieser Kontrakt der höchst dotierteste der Vereinsgeschichte sei. Insider sprechen von rund **30 Millionen Mark**. Rechtzeitig zu Beginn der neuen Saison tritt der Vertrag am **1. Juli** in Kraft. Da die britische Insel der größte europäische Absatzmarkt ist (und traditionell der erfolgreichste für Sega), erhofft sich der japanische Mutter-Konzern für den Dreamcast-Start am 23.9.99 den nötigen Schub für das Weihnachtsgeschäft.

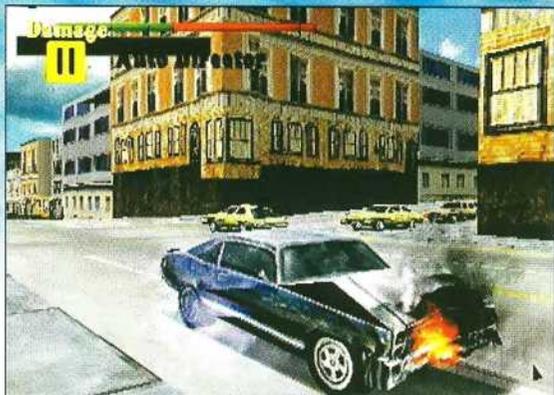


Mickey wieder unterwegs!

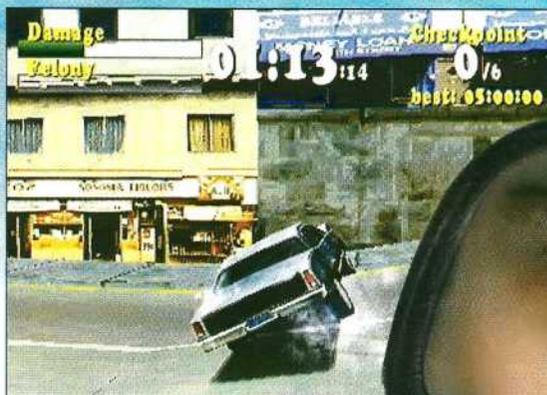
Disney-Liebhaber aufgepasst! Unser Kindheitsfreund **Mickey Mouse** soll - laut neuesten Gerüchten - dank eines Vertragsabschlusses zwischen **Nintendo** und **Disney Interactive** auf drei Game-Boy-Color- und zwei N64-Module gequetscht werden. Für die Heimkonsole sollen **Disney Racing** und **Mickey Adventure** erscheinen. Darüber hinaus erwarten wir für Nintendos Handheld ein weiteres Mickey-Rennspiel. Allerdings ist der interessanteste Titel zweifelsfrei



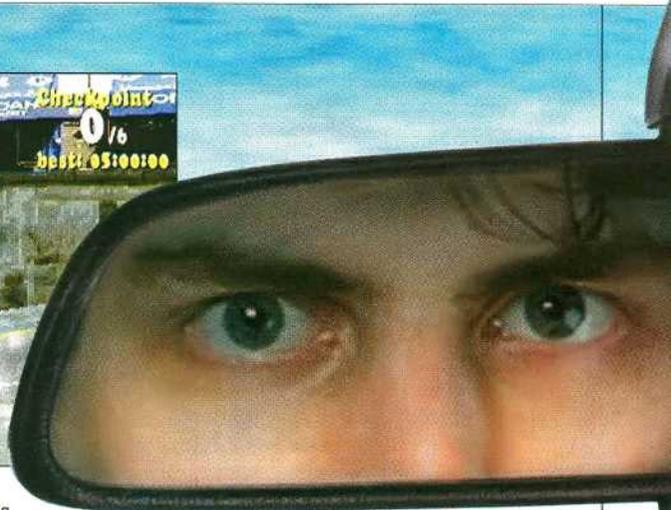
Mickey Adventure fürs N64, denn man verpflichtete damit niemand geringeres als das fähige Team von **Rare**, das sich bereits unter anderem mit **Donkey Kong Country** und **Banjo Kazooie** preisgekröntem Respekt in der Branche verdient hat. Der Vertrag sieht vor, dass in den Weihnachtsmonaten der Jahre 1999, 2000 und 2001 jeweils ein Titel veröffentlicht wird. Ob darunter vielleicht auch eine Entwicklung für Nintendos **neuste Hardware-Generation** dabei sein wird, steht noch nicht fest. Jedoch muss berechtigter Zweifel erlaubt sein, da Nintendo es sich sicher nicht leisten kann, ihren besten Entwickler mit „alter“ Hardware arbeiten zu lassen.



Qualmender Schrotthaufen: So sieht das Gefährt vor dem Verschrotten aus.



Quergestellt: Nach einem fulminanten Sprung folgt nicht immer eine Landung in Fahrtrichtung.



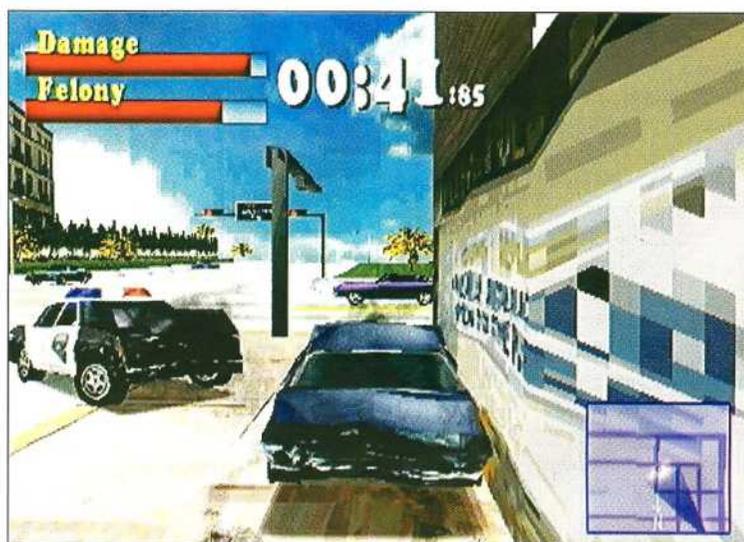
Driver

PlayStation Rennspiel Einen etwas anderen Weg als den rennspielüblichen beschreitet Reflections in **Driver**: Statt lediglich in Rennetappen möglichst schnell am Ziel zu sein, sind neben fahrerischem Können noch kleine Gaunereien zu erledigen.

Um die britische Softwareschmiede Reflections war es in der letzten Zeit relativ still geworden. Den beiden Destruction-Derby-Teilen folgte lediglich noch Monster Trucks. Nichtsdestotrotz bewirken schöpferische Pausen meistens Wunder. Natürlich dreht sich wieder alles um heiße Blechkisten, angereichert durch den Aspekt, eurer kriminellen Energie freien Lauf zu lassen. In **Driver** schlüpfst ihr in die Rolle des "einsamen Wolfes" Tanner. Der Hauptakteur, ein ehemaliger Polizist, hat seine Polizeimarke abgegeben, um sich fortan als Undercover-Ermittler zu betätigen. Sein Auftrag ist es, den Verbrecher-Paten Castaldi dingfest zu machen. In diesem Zusammenhang erhaltet ihr vom Chef der New Yorker Polizeibehörde den Auftrag, euch nach Miami ins sonnige Florida zu begeben, um dort einen gewissen Rufus zu treffen. Um eure Eignung zum Kleinkriminellendasein unter Beweis zu stellen, findet ihr euch unversehens in einem von Menschen verlassenen Parkhaus wieder...

Spielablauf: Hit the Pedal to the Metal - kräftig Gas geben und ab geht die Post...

Hier beginnt die erste relativ knackige Prüfung für den Gangster in spe. Euer fahrerisches Können wird hier erstmal auf die Probe gestellt. Regel 1 in der Gangsterwelt lautet: Nur ein guter Fahrer ist eine Verstärkung für einen Verbrecherring. Nun sitzt ihr also in eurem 70er-Jahre Ford Mustang (aus bekannten Gründen



Ohne Gnade: Die Aktionen der Gesetzeshüter sind meist effektiv.

Komplexe Missionen: Sogar auf Parkhausdecks müsst ihr Missionen beenden.



Cut-Scenes: Leiten geschickt zur nächsten Mission über.



Pink-Cadillac: Damit wird Cruiser-Feeling pur geboten.



kommt dieser ohne die Plakette auf dem Kühlergrill aus) und blickt auf ein Parkdeck, welches ziemlich im Dunkeln liegt. Um euch herum befinden sich lediglich ein paar andere geparkte "Kübel".

Um dem guten Castaldi einmal zu zeigen, wo die wirklich guten Fahrer herkommen, habt ihr eine Art Eignungstest abzulegen.

Diese Prüfung ist in etwa einer Führerscheinprüfung nachempfunden, eben nur mit anderen Vorzeichen. Hier ist nicht etwa vorschriftsmäßiges Fahren angesagt, sondern vielmehr Fahrerkostproben, die im Ganovenleben von größter Bedeutung sind. Am oberen Rand seht ihr die Aufgaben, die bereits am Anfang eurer Laufbahn als virtueller Bleifuß auf euch warten, gelöst zu werden. Die Padbelegung umfasst folgende Funktionen: normales Gasgeben, Bremsen, Handbremse, Burnout und Rückwärtsgang. Dazu müsst ihr (in beliebiger Reihenfolge) aber unter Einhaltung eines knackigen Zeitlimits folgende Leistungen erbringen: Legt einen deftigen Burnout aufs Parkett (bzw. auf den Parkhausboden), testet eure Handbremse, mit deren Hilfe zaubert ihr auch gleich noch einen 180er plus einen 360er hin. Ein Geschwindigkeitstest steht neben einer Prüfung eurer Bremsfähigkeiten ebenfalls auf dem Programm. Zu guter Letzt muss noch eine ganze Runde auf dem Parkhausdeck zurückgelegt werden, den Reverse 180 (also einen 180er bei rapider Rückwärtsfahrt) nicht zu vergessen. Im Prinzip also lösbare Kost? Doch weit gefehlt, ihr habt ja noch das



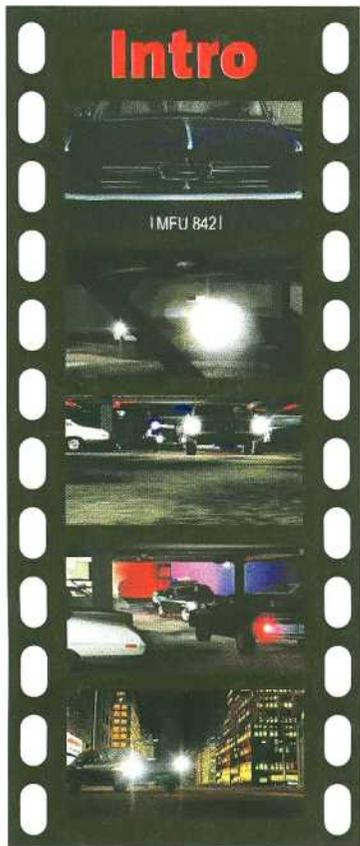
Roter Pfeil: Symbolisiert, wie viele Cops euch momentan an der Hacke kleben.

strenge Zeitlimit im Nacken sitzen. Ein echter Gangster arbeitet einfach immer gegen die Uhr, nicht nur im Einsatz, sondern auch beim "Bewerbungsgespräch". Allen Neulingen im Fahrgewerbe sei hier wärmstens das Demonstrationsauto ans Herz gelegt, denn da könnt ihr euch eine ganze Menge abgucken. Sind nun alle Prüfungen erfolgreich abgelegt, wird euch erstmal eine kleine Verschnaufpause gegönnt und ihr findet euch in einem schmucken kleinen Domizil wieder. Von hier aus könnt ihr alle zukünftigen Aufträge erledigen. Hier steht euch ein Anrufbeantworter zur Verfügung, der dem Abhören und anschließendem Annehmen der eingehenden Aufträge dient. Zu Beginn müsst ihr noch nicht gleich den ersten davon erledigen, sondern könnt in eurem dicken Muscle-Car erstmal die Straßen von Miami unsicher machen.



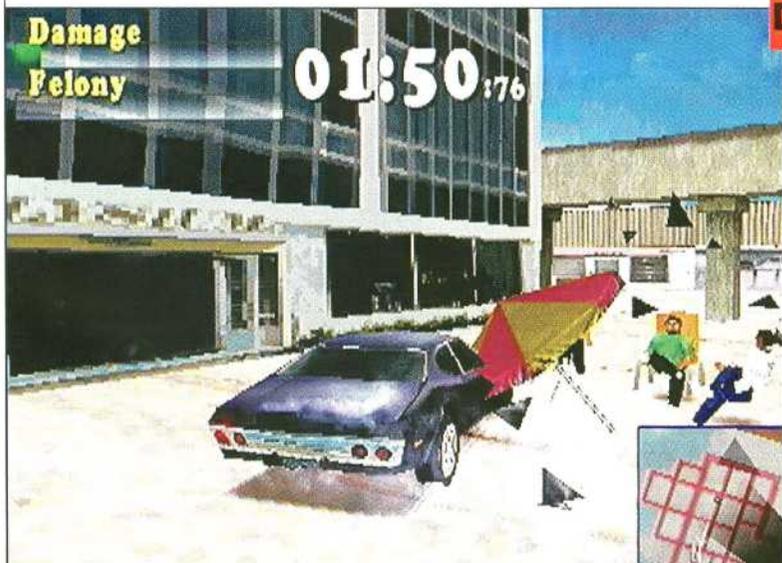
Ab durch die Mitte: Auf dem roten Screen rechts unten seht ihr, dass die Cops alarmiert sind.

Ohne Zeitlimit cruist ihr so mit der elegant vor sich hintuckerdenden V8-Maschine durch die City. Hier wird schon deutlich, dass ihr euch im Rahmen des vorgegebenen Stadtplans völlig frei durch das Straßennetz bewegen könnt. Und das ist vom Streckennetz her gesehen eine ganze Menge. Jede Stadt (im späteren Verlauf gesellen sich noch LA, San Francisco und New York dazu) besteht aus ca. 150.000 Einzelgebäuden



Intro

IMFU 8421



Crash-Einlage pur: Nur noch die (Polygon-)Fetzen fliegen durch die Gegend.

Die Sprecher

Rolle in Driver

Bekannt als...

| | | |
|------------------|------------------------|--|
| Stephan Schwartz | Tanner (Hauptrolle) | Tom Cruise in Cocktail, Rain Man, Top Gun |
| Sascha Dräger | Bad Dude 2, Mojo | Dean Cain (Superman) in Lois & Clark |
| Marion Hilgers | Ali (Tanners Freundin) | Pamela Anderson in Baywatch |
| Tommy Piper | Bad Dude #5 | ALF |
| Nico König | Bad Dude #4, Ticco | Schauspieler (Adelheid und ihre Mörder) |
| Rolf Jülich | Rufus | diverse Tatort-Folgen |
| Oliver Böttcher | Lek, DeLite | König von St. Pauli |
| Wolf Frass | Präsident | Karussell-Hörspiel-Erzähler (u.a. Asterix) |



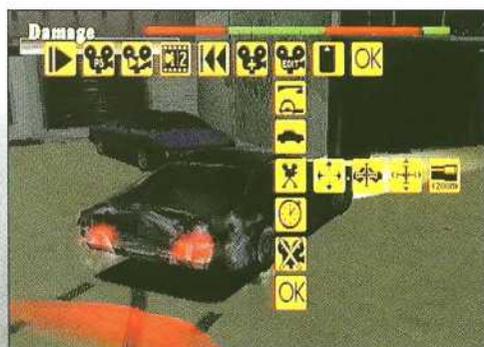
Aufgefressen: Bei zu waghalsigen Einlagen leidet auch eure Karre.



Nur noch Schrott: Der Qualm macht den Unterschied zu einem Neuwagen aus.



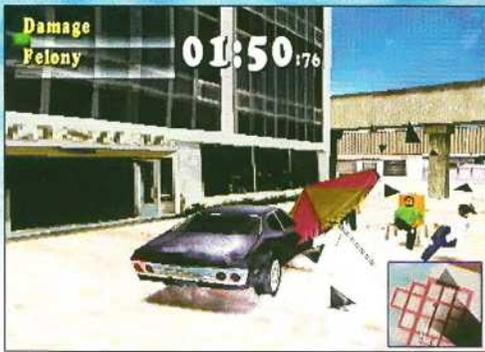
Golden Gate Bridge: Auf der Flucht vor den Cops ist fast jeder Weg recht.



Einmal Spielberg sein: Im Director-Modus könnt ihr euch tierisch austoben.



Rauchender Blechhaufen: So ein Anblick ist bei Driver keine Ausnahme.



Nichts ist sicher: Vor rabiaten Crash-Einlagen sind auch keine Cafégäste sicher.



Getümmel: Die Polizei greift im absoluten Notfall auch zur Radikalblockade.



Lichteffekte par excellence: An Lens-Flare- und anderen Effekten geizt Driver nicht.

und einer Gesamtstrecke von umgerechnet ca. 50 Kilometern. In diesem Stadtnetz könnt ihr frei fahren, soweit euch nicht irgendwelche Widrigkeiten begegnen, die ein geregeltes Fortkommen erschweren. In manchen Seitenstraßen findet ihr so neben Strohhallen und Absperrmaterial allerlei Unrat vor, der euch im Weg liegt. Solltet ihr genug davon haben, ohne konkreten Plan durch die Stadt zu schippern, könnt ihr euch wieder zurück in die heimischen vier Wände begeben und euren Anrufbeantworter abhören. Es sollte jedoch nicht vergessen werden, dass auch beim Umhercruisen einiges zu Bruch gehen kann. Ihr müsst bedenken, dass man in einer Großstadt wie Miami nie alleine auf der Straße unterwegs ist. Die anderen Verkehrsteilnehmer bewegen sich jedoch meist in gesitteten Bahnen vorwärts und stellen nur bei allzu rabiaten Fahrweise ein Hindernis dar. Es muss nur darauf geachtet werden, dass man nicht gerade eine Ampel bei Rot überfährt, während die Polizei in der Nähe ist. Diese wird sofort auf eure rüpelhafte Fahrweise aufmerksam und heftet sich an eure Fersen, bis sie euch gestellt haben. Das Gleiche blüht euch auch, wenn ihr alles zu Bruch fahrt, was euch im Weg steht. Cafés, Gartenzäune, Mülltonnen, Frontscheiben von Gebäuden - nahezu alles nicht Niet- und Nagelfeste kann mit eurem Boliden zu Schrott gemacht werden. Angst um die Passanten, die das Stadtbild komplettieren,

braucht ihr keine zu haben, denn diese sind dermaßen auf Zack, dass sie, immer wenn Gefahr für ihr virtuelles Leben droht, sofort auf die Seite springen. Unter der Schadensanzeige befindet sich noch ein weiterer Balken, der signalisiert, wie es um euer verbrecherisches Potential bestellt ist. Die so genannte Felony-Anzeige füllt sich mit jedem begangenen Verbrechen stetig auf. Als Verbrechen in den Augen der Polizei zählen neben Geschwindigkeitsübertretungen auch so "kapitale" Delikte wie das Überfahren einer roten Ampel oder die Zerstörung von öffentlichen Einrichtungen. Weiterhin sieht es das Auge des Gesetzes gar nicht gern, wenn ihr Fluchhilfe bei anderen Outlaws leistet oder durch Parks fahrt und Gehwege nutzt. Das alles kann die Gesetzeshüter so richtig auf die Palme bringen und äußert sich in deren aggressivem Verhalten euch gegenüber. Habt ihr euch also mit der Stadt und ihren Widrigkeiten angefreundet, wird es endlich Zeit, richtig loszulegen. Ihr hört auf dem Anrufbeantworter eure Nachrichten ab und bekommt auch schon den ersten Auftrag. Dieser führt euch in einen anderen Stadtteil Miamis. Euer Ziel ist eine Bank. Dort sollen drei schwere Jungs abgeholt werden. Rechts unten wird dazu immer ein kleiner Ausschnitt des Stadtplans eingeblendet. Der rote Punkt markiert jeweils das Ziel der

Mission, während euer Standort durch einen weißen Punkt gekennzeichnet ist. Ihr habt nun aber keine Zeit, umständlich dorthin zu gelangen, sondern schlagt am besten den direkten Weg ein. Dies stellt aufgrund der klar gegliederten amerikanischen Stadtplanung kein großes Hindernis dar, denn das System ist übersichtlich in Blocks angeordnet. Die drei Ganoven müssen nur noch von euch "eingeladen" und zum gewünschten Zielort (wieder durch roten Punkt markiert) gebracht werden. Auf der Fahrt begegnen euch erneut eine Menge Gefahren. Die größte davon sind natürlich die Hüter des Gesetzes. Diese sind inzwischen hellhörig geworden und kleben euch spätestens ab der Bank wie die Kletten an der Stoßstange. Nun habt ihr es also von allen Seiten mit Polizisten zu tun, die euch ans Leder wollen. Bei einer derartigen Flucht steht euch schon mal eine Straßensperre im Weg, die ihr geschickt umfahren müsst. Eine andere Möglichkeit ist die Methode à la Blues Brothers: einfach draufhalten und durch. Der Schwächere wird schon nachgeben,



Demo-Funktion sehr (!) hilfreich: Beim Bewältigen des Parkhaus-Levels unterstützt euch der integrierte Hilfsmodus.

und da ihr mit einem Affenzahn dahergefahren kommt, ziehen die im Weg stehenden Autos meist den Kürzeren. Wenn nun auch die letzte Hürde genommen ist und ihr eure erste Mission erfolgreich beendet habt, ist euer AB bereits wieder voller Aufträge. Im weiteren Verlauf werdet ihr stets mehrere Aufträge gleichzeitig zur Auswahl haben, so dass der Spielablauf ganz von eurer Auswahl abhängt. Die Aufgaben sind vielfältig gestrickt. Darunter fallen Beschattungsaufträge, in denen ihr jemanden verfolgen müsst, ohne dass dieser auf euch aufmerksam wird. Auch spaßige Einla-



Chinatown-Atmosphäre: Alle Locations wurden detailliert nachempfunden.



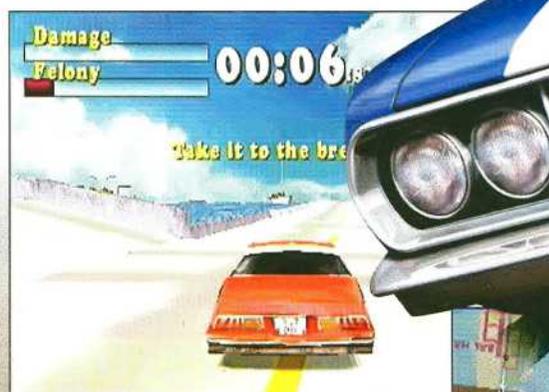
Abwechslungsreich: Neben dem normalen Story-Modus stehen noch einige Mini-Games bereit.



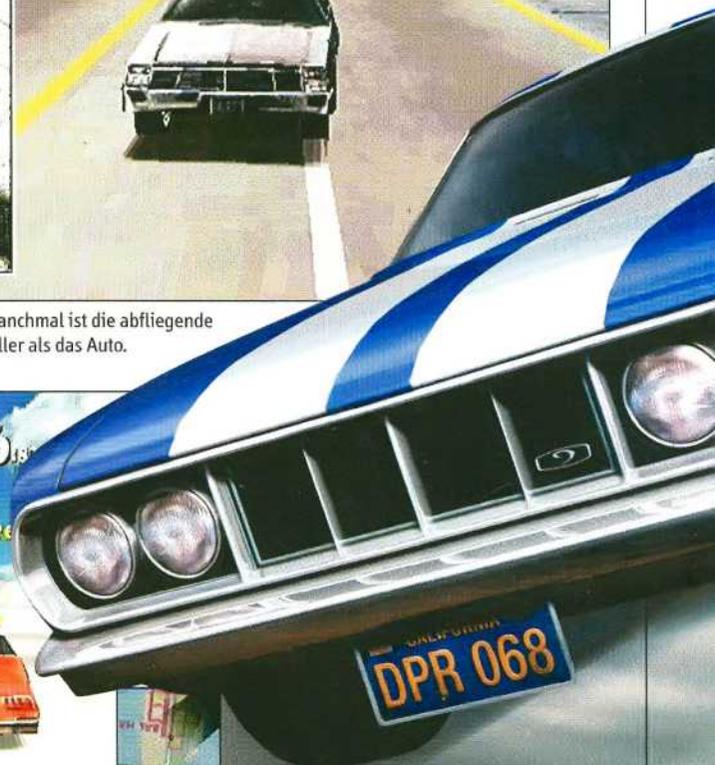
Tolles Gefühl: Manchmal ist die abfliegende Radkappe schneller als das Auto.



Faszinierende Kleinigkeiten: Viele Details erkennt man erst auf den zweiten Blick.



Klare Aufträge: Oben eingeblendet, seht ihr den aktuellen Job.





Swen: Driver bietet die Unterhaltung pur! Hier passt alles perfekt in den 70er-Jahre-Kontext. Von den Autos, über die kriminellen Aufträge - das Gesamtkonzept erinnert eher an einen Gangsterfilm als an ein Konsolenspiel. Zeitweilig ist es wirklich knackig, vor allem hinsichtlich des vorgegebenen Zeitlimits, aber es ist noch kein Driver vom Himmel gefallen. Der Umfang ist sehr groß: ca. 40 Missionen, 14 verschiedene Karossen und last but not least der Director-Modus. Das Fahrverhalten der Boliden setzt dem Ganzen noch die Krone auf. Gut, die Renngrafik bzw. Replaygrafik eines Gran Turismo wird nicht erreicht, dafür liegt die Stärke von Driver in den vielen technischen Feinheiten. Es macht schon eine gehörige Portion Laune, mit der funky Disco-Mucke von damals in dicken Schlitten den Gangster rauszukehren. Da bleibt dem heimischen PlayStation-User nur noch eins: Die Schlaghosen ausgepackt und los! Einziger Kritikpunkt sind die langen Ladezeiten, die gerade bei Missionsneustarts nerven.

Beeindruckende Lichtspielereien: Hier befinden sich mehrere Lichtquellen gleichzeitig.

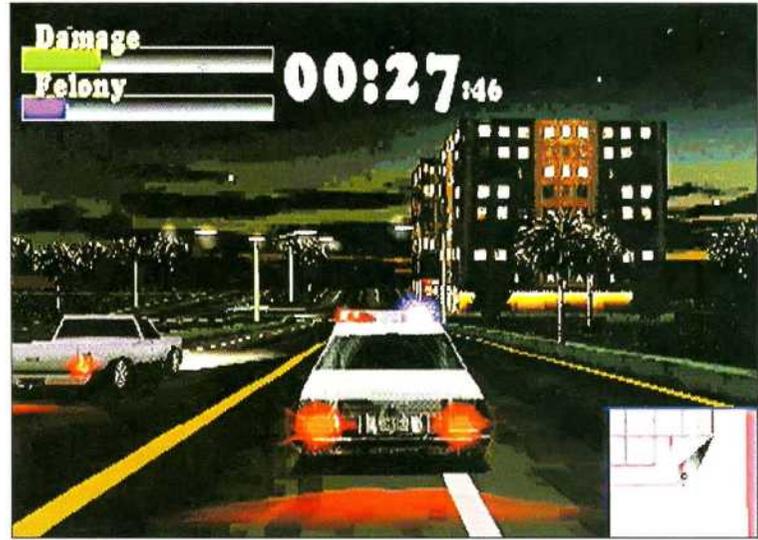
gen, zum Beispiel in einem Taxi einen verfeindeten Gangsterboss abzuholen und derart waghalsig durch die Gegend zu fahren, bis dieser erschöpft kollabiert, gehören zum Driver-Alltag. Ansonsten, um noch nicht zu viel vorwegzunehmen, sind Hehlertätigkeiten zu leisten oder etwa das Unterstreichen von Schutzgeldforderungen eures Auftraggebers. Ein zahlungsunwilliger Restaurantbetreiber muss selbstverständlich förmlich angemahnt werden: Also nichts wie in den Boliden gestiegen und ins Restaurant gefahren! Genau, ins Restaurant, denn dazu lädt die Frontscheibe des Lokals förmlich ein. Dort rangiert ihr eure Kiste noch ein bisschen über die gedeckten Tafeln, bevor ihr dann doch das Weite sucht. Dazu könnt ihr im späteren Verlauf noch einige Mini-Missionen spielen, die aber für das Beenden des Spiels nicht vorausgesetzt werden.

Technik: Gaunereien super umgesetzt

Bezüglich der technischen Seite kann man bei Driver nur den Hut ziehen. Die Klasse von Driver liegt wirklich in den vielen Details, die das 70er-Jahre-Feeling perfekt rüberbringen. Die Autofahrer bewegen sich derart realistisch durch den Verkehr, sogar an Blinkerleuchten bei Abbiegern wurde gedacht. Verschiedene Witterungsverhältnisse, von Regen über Schnee bis hin zu Nachtfahrten, wurden grafisch schön mit Hilfe von Lens-Flare-Effekten und guten Lichteffekten in Szene gesetzt. Dazu zählen



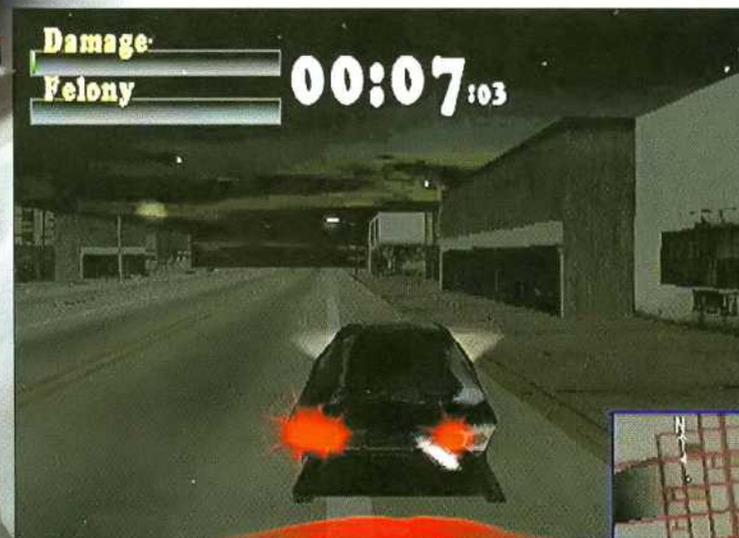
Taxi-Driver: Hier müsst ihr euren Fahrgast mit allen Tricks fertigmachen.



Police-Driver: Mit dem geklauten Vehikel geht's mit Blaulicht ab.

auch Spiegelungen von Rücklichtern auf nasser Fahrbahn. Besonders realistisch mutet es an, wenn bei nächtlichen "Ausflügen" euer Vehikel schon ziemlich gelitten hat, so dass ihr den kompletten Kühlergrill zerstört habt. Dann fährt ihr selbstverständlich auch mit defektem Abblendlicht weiter. In puncto Texturierung der Gebäude müssen leichte Abstriche hingenommen werden, aber bei der Anzahl der vorhandenen Gebäude in jeder Stadt ist dies wohl zu vernachlässigen. Dennoch, auch hier liegt die Stärke von Driver im Detail: Sitzende Menschen in Cafés, die flüchtend das Weite suchen, wenn ihr euch nähert, sind nur ein kleines Beispiel. Die Autos wurden hervorragend modelliert, mit Echtzeitlichteffekten auf Scheiben und Lack, und stehen den Boliden aus den 70ern in puncto Coolness in nichts nach. Das Fahrverhalten ist zudem sehr realistisch in Szene gesetzt. Ihr spürt förmlich den Unterschied zwischen den einzelnen Autos in Sachen Fahrverhalten und Handling. Selten auftretende Pop-ups fallen kaum ins Gewicht, da ihr sie im Rausch der

Geschwindigkeit gar nicht wahrnehmt. Passend zum Gesamtbild ist die geniale Musikuntermalung. Man fühlt sich wie am Set eines 70er-Jahre-Gangsterfilms, in dem sich Tarantino persönlich für die Musikauswahl verantwortlich zeichnet. Die Motoren Sounds überzeugen ebenso. Ein richtiger V8 ist eben eine Klasse für sich! Die Motorengeräusche verändern sich sogar, wenn ihr beispielsweise nur noch eine kaputte Frontpartie am Auto habt! Als zusätzliche Finesse könnt ihr während der Fahrt euren Kopf per L- und R-Taste nach links und rechts drehen, um den Verkehr um euch herum zu beobachten. Das interessanteste Feature ist aber der Director-Modus, in dem ihr eure Replays per Schneidetisch selbst nachbearbeiten könnt. Dies wird durch verschiedene Kamera-Einstellungen, Zoom-Funktionen und natürlich mit schnellen Schnitten erreicht.



Detailfülle: Sogar an Blinker bei Turns wurde gedacht.

Test PlayStation

Hersteller: Reflections
 Vertrieb: GT Interactive
 Spieleranzahl: 1
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: GT Interactive
 Vergleichbar mit: Mix aus GTA und Destruction Derby
 Fakten: ca. 40 Levels, Dual Shock, Analog-Pad
Erscheint: Juni

Grafik: 83 Sound: 86

Fun: 89





Landschaftsimpressionen: Selbst weit entfernte Objekte kommen sanft ins Bild.



Sinnlos? Die Cockpit-Perspektive ist wohl nur für Cineasten oder für Freaks, die schon mit geschlossenen Augen spielen.



Unter der Lupe: Im Hangar lässt sich euer Pod genau mit einer frei beweglichen Kamera untersuchen.

Star Wars

Episode 1: Racer

Nintendo 64 Rennspiel Lucasfilm brachte Ende Mai den Anfang der Star-Wars-Saga in die amerikanischen Kinos. Parallel versucht Nintendo zwei neue Spiele mit dem Weltraumthema zu verkaufen.

Alle Welt befindet sich im Star Wars-Fieber. Am 11. Mai startete die Premiere von Episode I: The Phantom Menace um 19.30 in San Francisco. Natürlich sind die Kinos bereits seit Wochen für Wochen ausverkauft, weshalb man sicher erwarten kann, dass die Rekorde des Blockbusters Titanic durch Star Wars pul-

verisiert werden. Wenn man sich die immensen Ausmaße von Werbung, Merchandising und Mundpropaganda bereits im Vorfeld des Filmes vor Augen hält, dann ist diese Prognose sicherlich nicht sehr gewagt. Und wie bei anderen Filmergebnissen dieser Art wollen Softwarehersteller sich eine Scheibe vom großen Kuchen abschneiden. In weiser Voraussicht schloss Nintendo vor geraumer Zeit mit Lucas Arts, die bekanntlich ein Teil des George-Lucas-Imperiums sind, einen Vertrag ab, der ihnen die exklusiven Rechte zur Star-Wars-Saga für drei Titel sichert. Im Februar dieses Jahres beglückte uns Faktor 5 mit Rouge Squadron, einer Shoot'emUp-Flugsim auf Basis der bekannten X-, Y- und A-



Siegerehrung auf Tatooine: Nach jeder erfolgreichen Meisterschaftsrunde (davon gibt es übrigens vier) veranstaltet Jabba the Hutt eine Ehrenzeremonie.



Wings. Bleiben noch zwei. Den Anfang macht - noch vor der Action-Adventure-Variante zu The Phantom Menace - ein Rennspiel-Ableger mit dem passenden Namen Star Wars Episode I: Racer. Dieses vielversprechende Modul haben wir uns genauer angeschaut und wollen euch nun unsere Eindrücke weitergeben.

Spielablauf: Weltraumrennen wie im Film

Wir wollen zwar nicht zu viel über den Film verraten, doch werdet ihr früher oder später sowieso

| RESULTS | |
|---------|--------------------------|
| 1 | GAS GANO 1:29.538 |
| 2 | TEEMO PARALLES 1:38.640 |
| 3 | OND BOLT 1:49.661 |
| 4 | BULES ROOR 1:49.094 |
| 5 | EEEGU HOLESPART 1:48.505 |

Man spricht deutsch: Wie fast jedes N64-Modul wurde auch Racer übersetzt. Die Sprachausgabe blieb hingegen englisch.

durch Presse und Fernsehen eingeweiht werden. Anakin Skywalker nimmt Platz in einem pfeilschnellen Podracer, einem bodengebundenen Vehikel, das bis zu 1000 km/h schnell werden kann. Diese technischen Meisterwerke sind zusammengesetzt

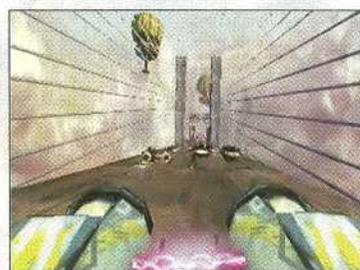


Nebel des Grauens: Dass das N64 auch tolle Nebel effekte erzeugen kann, beweist diese Sequenz eindrucksvoll.





Hochauflösende Unterseite: Die Pods sind zwar während des Rennens nicht so detailreich, dennoch könnte sich davon so manches Spiel eine Scheibe abschneiden.



Mit Siebenmeilentiefeln auf Abfangkurs: Aus der Egoperspektive machen Verfolgungsjagden richtig Spaß. Besonders dann, wenn die Gegner ordentlich Paroli bieten.

aus diversen Raumschiffeinzelteilen und wurden schon so manchem waghalsigen Draufgänger zum Verhängnis. Auf Anakins Heimatplaneten Tatooine hält schließlich der berühmte Schmugglerkönig Jabba the Hutt einen Wettstreit unter den besten Pod-Fahrern ab, um den besten für seine gesetzlosen Zwecke zu gewinnen. Rund 20 Fahrer aus allen Teilen der Galaxis geben alles unter der Doppelsonne von Tatooine. Zu Anfang des Spiels gibt es eine kleine Einführungssequenz, in der Jabba alle Zuschauer und Mitstreiter begrüßt. Danach geht es schnurstracks zur Charakterauswahl. Zu Beginn stehen euch nur acht von insgesamt 21 Fahrern zur Verfügung, darunter natürlich auch der neunjährige Ana-

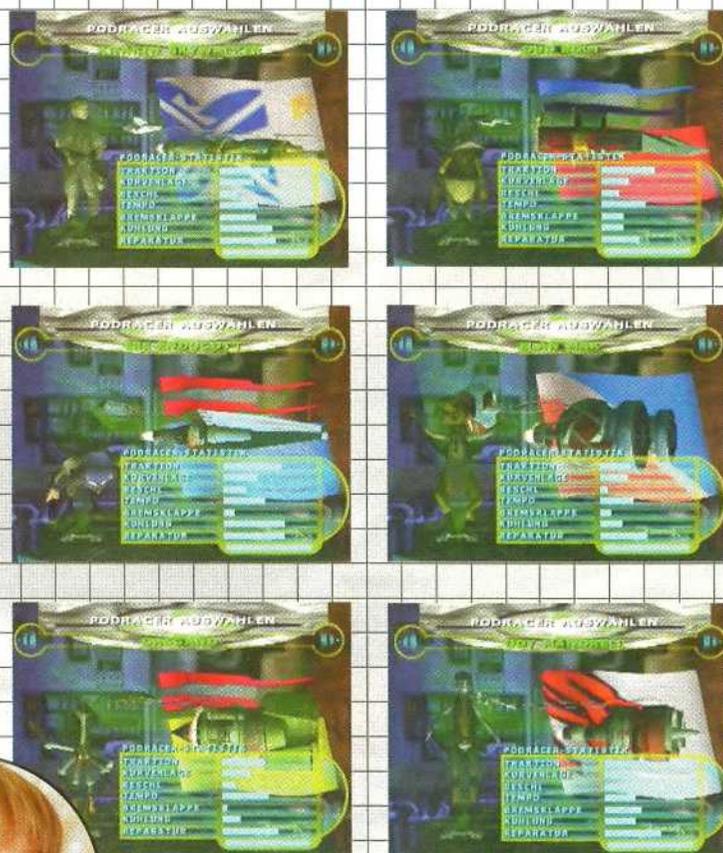
kin Skywalker. Menschen gelten gemeinhin als unfähig, an einem Pod-Rennen teilzunehmen, denn ihre Körper sind schwach und ungelinkig und ihre langsame Reaktionszeit lässt sie meistens am nächsten Felsen zerschellen. Daher verwundert es jeden, dass ein kleiner Knabe an einem solchen Rennen teilnimmt. Allerdings weiß niemand, welchen Menschen sie vor sich haben. Denn er gehört zu den Auserwählten, die die Macht kontrollieren können, und in der Zukunft wird Anakin zu einem der bedeutendsten und mächtigsten Männer des Universums heranreifen – zu Darth Vader, dem schwarzen Herrscher von Sith. Doch jetzt und hier hat er nur



dieselben Möglichkeiten wie seine Alien-Kollegen und versucht die vor ihm liegenden Rennen zu gewinnen. Jeder Fahrer bringt selbstverständlich einen eigenen Pod-Racer mit, wobei jedes dieser Vehikel andere Besonderheiten aufweist. In den

folgenden sieben Kategorien unterscheiden sie sich: Bodenhaftung, Kurvenlage, Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Luftbremse, Kühlung und Reparaturgeschwindigkeit. Im Prinzip ist man eine solche Unterscheidung von vielen Rennspielen gewohnt, jedoch bietet der Star Wars-Racer euch auch die Möglichkeit, euren Boliden zu verbessern. Mit Upgrades, die im Laden oder auf dem Schrottplatz käuflich zu erwerben sind, erhöht man Schritt für Schritt den Balken der

Fahrzeuge



Auf dem Schrottplatz: Gebrauchte Teile für euren Pod sind billiger und anfälliger.

Beim Händler: Jede Pod-Eigenart lässt sich in fünf Stufen ändern.

Referenzen im Vergleich



| Name | Extreme G2 | S W Episode I: Racer |
|--------------------------|--|---|
| System | Nintendo 64 | Nintendo 64 |
| Spieler | 1 - 4 | 1 - 2 |
| Strecken | 36 (gespiegelt 72) | 25 |
| Fahrzeuge | 10+3 | 8+13 |
| Interne Speicherfunktion | nein | ja |
| Rumble-Pak | ja | ja |
| Extension-Pak | nein | ja |
| Maximale Auflösung | 320 x 240 | 640 x 480 |
| Modi | Time-Trial Arcade Practice Battle-Arena Extreme Contest Extreme Cup | Time-Trial Practice Meisterschaft Zweisspieler-Modus |
| Waffen | jedes Fahrzeug hat eine Hauptwaffe und 19 Zusatzwaffen | ein Fahrzeug mit Bewaffnung |
| Fun | 91% (12/98) | 91% |

Wusstet ihr schon ...?

...dass neben dem Star-Trek-Thema Star Wars am häufigsten in Computerspielen aufgetaucht ist?

Star Wars - Computerspiele



X-Wing (PC)

Der Klassiker schlechthin der Star-Wars-3D-Simulationen. Zwar nicht mehr ganz auf dem Stand der heutigen Zeit macht diese 3D-Weltraumkampfsimulation immer noch wahnsinnig viel Spaß. Es gibt doch nichts Schöneres, als den bösen Imps zu zeigen, wer das bessere Schiff hat. X-Wing ist nicht etwa sinnlose Ballerei, sondern ein gepflegter Mix aus Action, Strategie und Taktik.

TIE-Fighter (PC)

Der Nachfolger von X-Wing. Neben eindeutig verbesserter Grafik kämpft man anstatt für die Rebellion für das Imperium. Obwohl es erst ein ungewohntes Gefühl ist, in einem TIE zu sitzen, macht es dann doch einen Riesenspaß.

X-Wing vs TIE-Fighter (PC)

Das Star-Wars-Spiel für Liebhaber von Mehrspieler-Titeln. Stark verbesserte Grafik gegenüber den beiden Vorgängern. Macht besonders im Netz gegen andere Rebellen oder gegen das Imperium Spaß, besticht aber auch durch seine Einspieler-Kampagnen.

Rebel Assault (PC)

Dieses Spiel läutete die neue Ära der CD-ROM-Spiele ein. Für damalige Verhältnisse eine fantastische Grafik und ein kaum schlechterer Sound! Rebel Assault ist ein Action-Shooter, bei dem man verschiedenste Vehikel aus der Saga besteigt und die Imperialen beschießt, was das Zeug hält!

Rebel Assault II - The Hidden Empire (PC, PlayStation)

Die Fortsetzung des so erfolgreichen Rebel Assault. Diesmal mit eigener Story und neuer Grafik. Natürlich ebenfalls ein Action-Shooter, dem leider ein wenig die Innovation des Vorgängers fehlt.

Jedi Knight - Dark Forces II (PC)

Die Abenteuer von Kyle Katarn, der im Spiel zum Jedi-Ritter avanciert und auch ein Lichtschwert als Waffe zur Verfügung hat. Wieder eine fantastische Story und auch eine atemberaubende Grafik mit Unterstützung von 3D-Karten.

Rebellion (PC)

Erster „Versuch“ von Lucas Arts, ein Strategiespiel auf die Beine zu stellen. Leider nur mittelprächtige Grafik sowie knallhartes und kompliziertes Gameplay. In dem Spiel geht es darum, die Galaxis unter seine Herrschaft zu bringen. Dabei kann man sich für die Rebellion oder für das Imperium entscheiden, um System um System zu kämpfen. Auch für zwei Spieler geeignet.

Masters of Teräs Käsi (PlayStation)

Ein interessantes 3D-Prügelspiel mit den bekannten Charakteren aus den „alten“ Filmen: Luke Skywalker, Han Solo, Boba Fett, Princess Leia, Chewbacca und einige versteckte Helden. Wirkt im Vergleich zu heutigen Prügelspielen etwas hölzern und ist daher nur für Fans interessant.



Shadows of the Empire (N64)

Eine packende Story, zeitlich angesiedelt zwischen „Das Imperium schlägt zurück“ und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter“. In zehn galaktischen Abschnitten eines fernen Sonnensystems spielt dieses mitreißende Abenteuer: Noch während die Rebellen zusammen mit Luke Skywalker gegen Darth Vader und das Imperium um die Herrschaft über die Galaxie kämpfen, droht aus den unendlichen Tiefen des Alls neue Gefahr. Prinz Xizor, der Anführer des auf intergalaktische Verbrechen spezialisierten Syndikats „Schwarze Sonne“, plant den Tod des jungen Skywalker.



Rouge Squadron (N64)

In mehr als 15 komplett dreidimensionalen Welten müssen atemberaubende Luftschlachten ausgefochten werden. Es gibt fünf verschiedene Kameraperspektiven inklusive einer Cockpit-Ansicht mit funktionierenden Bordinstrumenten. Zu Beginn stehen fünf unterschiedliche Raumschiffe zur Verfügung. Jedes ist mit einer individuellen Bewaffnung ausgestattet, wobei die meisten Schiffe Blaster als Basisbewaffnung haben. Neben vielen Sekundärwaffen gibt es noch das Schleppkabel, mit dem es wieder möglich ist AT-ATs zu Fall zu bringen.



Bandencheck: Solche Crashes mit der Streckenbegrenzung beschädigen eure Pod-Einzelteile.



Absoluter Durchblick: Der N64-Nebel scheint mittlerweile der Vergangenheit anzugehören.

einzelnen Kategorien. Diese Bauteile sind nicht ganz billig, weshalb man zuerst einige Rennen gewinnen muss, um an das fette Preisgeld heranzukommen. In diesem Punkt bietet Episode I: Racer eine interessante Möglichkeit, auf den Schwierigkeitsgrad einzuwirken. Der Spieler darf nämlich die Verteilung des ausgelobten Geldes in drei Stufen einstellen. Entweder eine faire Vergabe für Anfänger und Fortgeschrittene oder für Profis: Der Gewinner bekommt alles! Das eigentliche Rennen ist dann viel interessanter. Mit seinem Wunsch-Pod geht's in einer affenartigen Geschwindigkeit über Stock und Stein. Wobei jede der acht Welten - einen absolut anderen Grafikstil hat. Auf dem Skywalker-Heimatplaneten Tatooine herrscht hauptsächlich die raue Unwirklichkeit der Wüste vor, während Ando Prime eisbedeckte und verklüftete Felslandschaften bietet. Weiterhin werdet ihr Bekanntschaft mit engen



Swen Vader: Jeder Star-Wars-Fan wird durch das neue Racer-Modul gehörig unter Druck gesetzt, sich ein N64 zu kaufen.

Nach Rouge Squadron (Spiel des Monats 2/99) toppt Lucasfilm den Spielspaß noch einmal gewaltig. Mit den vielfältigen Einstellmöglichkeiten, den total abgedrehten und detailverliebten Strecken sind über Wochen hinweg Rennspielern garantiert. Dabei verstand es der Hersteller nicht nur spielerisch, sondern auch optisch und akustisch das N64 zur absoluten Höchstleistung zu treiben. Um es auf den Punkt zu bringen: Mehr wäre auf dem 256-MBit-Modul sicher nicht unterzubringen gewesen. Gäbe es die einzigen Kritikpunkte (ich weiß, für Star-Wars-Fans nicht von Belang), wie das Fehlen von Waffen und ein paar Spielmodi, insbesondere einen Vierspieler-Vergleich, nicht, wäre der alleinige Spitzenplatz drin gewesen. So muss die Referenz Extreme G2 nur ein wenig auf dem Thron der N64-Racer aufrücken und sich den Platz an der Sonne mit Star Wars Episode I: Racer teilen.

Wusstet ihr schon ...?

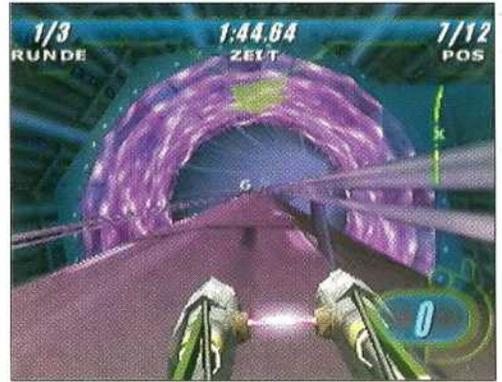
...dass die Star-Wars-Thematik im Internet zur Zeit den am meisten boomenden Markt darstellt?



Sauber, aber nicht so gut wie XG2: Der Zweispieler-Modus sorgt für Kurzweil.



Erstauslich realistisch: Selbst bei über 500 mph bleibt das Geschwindigkeitsgefühl erhalten.



Tunnelblick: Bisher gibt es nur wenige Module, die solch perfekte Licht- und Schatteneffekte zeigen.



Stadtstrecken machen (Baroonda) oder auf dem Asteroiden Oovo VI auch die Pods um die Ohren hauen. Jede Strecke bietet auch viele animierte bzw. aktive Elemente. So versperren bewegliche Türen den Weg oder riesige erzfördernde Bagger kreuzen eure Flugbahn. Jede Runde wird zu einer neuen Herausforderung. Absolute Spitzenzeiten lassen sich nämlich nur

erreichen, wenn man jeden Abschnitt genau kennt und seinen Pod 100%ig beherrscht. Die Kontrolle der Vehikel ist nicht gerade einfach. Neben den simplen Links/Rechts-Bewegungen muss man immer ein waches Auge auf die Funktionalität der einzelnen Komponenten werfen. Durch Karambolagen mit gegnerischen Pods oder der Streckenbegrenzung verschlechtert sich ständig der Zustand der Einzelteile. Allerdings ist es möglich, während des Rennens seinen Board-Druiden mit der Reparatur zu beauftragen. Der Haken an der Sache: Durch die Instandsetzungsarbeiten verlangsamt sich euer Pod.



Aus dem Sattel geworfen: Aus der Ego-Ansicht wirkt ein Überschlag noch spektakulärer.

Technik: Mit oder ohne 4MB-Erweiterung eine Grafikerle

Das Programmiererteam von Lucasfilm hat fast alles aus dem N64 herausgeholt. Noch nie habe ich einen so flüssigen und zugleich sauberen Aufbau auf dem 64-Bitter gesehen, und das bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln (wenn das Extension-Pak zum Einsatz kommt)! Nur in sehr seltenen Fällen ist am Horizont der Aufbau erkennbar, während der Action ist das jedoch kaum zu bemerken. Auch der Zweispieler-Modus ist absolut sauber programmiert und steht der Solo-Variante kaum nach. Leider hat es nicht zu einem N64-üblichen Vierspieler-Wettbewerb gereicht. Warum? Das blieb uns Nintendo schuldig. Steckt keine 4MB-Erweiterung in der Konsole, muss man mit 320 x 240 Pixeln vorlieb nehmen. Diese Auflösung ist aber immer noch mehr als ausreichend. In puncto Sound und Musik gibt es auch keinen Anlass zur Kritik. Im Gegenteil: echte Star-Wars-Fans werden sie förmlich in sich hineinsaugen. Einige Effekte wurden sogar direkt aus dem Film übernommen und das bekannte Star-Wars-Thema wurde geschickt variiert. Sehr effektiv ist, dass die Hintergrundmusik während des Rennens erst zur letzten Runde eingefadet wird, was den Spannungsbogen gegen Ende noch einmal nach oben treibt. Müßig zu erwähnen, dass Star Wars Episode I: Racer das Rumble-Pak unterstützt (und das übrigens sehr gut) und drei Spielstände auf dem internen Modulspeicher Platz finden.



Zeitmesser: Nach dem Rennen gibt es eine Zeitübersicht eurer Künste.

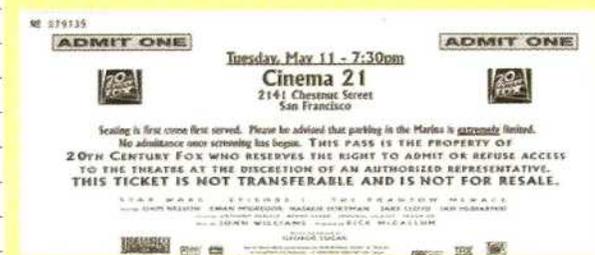


Immer im Auge behalten: Die Turbinen dürfen während der Fahrt nicht überhitzen.

Peta dreht durch!



Dass Star Wars viele Anhänger hat, ist allgemein bekannt. Und dass das Weltraummärchen von George Lucas auch viele total abgedrehte Fans begeistert, ist ebenfalls Usus. In der Mega-Fun-Redaktion werden mittlerweile fieberhaft die Tage bis zum US-Launch von The Phantom Menace gezählt. Besonders in den Layout-Räumen hört man des Öfteren hilflose Klagegebete: "Wie lange dauert's denn noch, ich dreh' durch?!" Oder es herrscht reinste Verzweiflung mit Anflügen von Wutausbrüchen vor: "Ich halt's nicht mehr aus!" Um sich die Zeit zu verkürzen, hat sich unser Layouter Peter Mensing ein selbstkreatives T-Shirt "gebaut" (Layouter-Deutsch) und sich mit allerlei Star-Wars-Fanartikeln zugedeckt. So kaufte sich der 30jährige Lego-Artikel, Action-Figuren und bei der Deutschen Bank ist er nun bekannt als Großaktionär. 587,41 Mark (300,34 Euro) investierte er in 20th-Century-Fox-Wertpapiere, um ebenfalls vom Star-Wars-Hype zu profitieren. Gerüchten zufolge kaufte er sich die Aktien jedoch nur, um ein Exemplar gerahmt an die Wand zu hängen. Was Peter jedoch nicht wusste, dass heute Aktien nicht mehr als Pergament über die Tische wandern, sondern nur noch als reine Zahlen. Als Trostpflaster erhielt er immerhin eine "stylish" Fotokopie. Das alles hielt ihn aber nicht davon ab, sich am 6. Juni in den Flieger nach Miami zu setzen und sich das Leinwand-Meisterwerk vor Ort reinzuziehen.



Test Nintendo 64

Hersteller: Lucasfilm Ltd.
 Vertrieb: Nintendo
 Spieleranzahl: 1 - 2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 129,- DM
 Muster von: Nintendo
 Vergleichbar mit: Extreme G2 (91%), WipEout 64 (83%)
 Fakten: 25 Strecken, Rumble-Pak, Extension-Pak, interne Speicherfunktion
Erscheint: erhältlich

Grafik: 90 Sound: 85

Fun: 91





Zielsuchende Energie: Bei einem gegen euch gerichteten Angriff mit der Unit sucht ihr schnellstmöglich Unterschlupf unter einer Brücke.



Unit: Diese ultimative Waffe verschießt bis zu drei zielsuchende Energieblitze, die euch oder eurem Gegenüber stark an der Lebensenergie zehren.



In die Falle gegangen: Wenn ihr euch nicht vorsichtig durch das Gelände bewegt, erlebt ihr des Öfteren böse Überraschungen.

Trap Runner

PlayStation Shoot 'em Up Agententhruill à la Metal Gear Solid ist hier nicht zu erwarten. Vielmehr ist diese "Agentenkomödie" von Atlus eine lauwarme Zwischenmahlzeit.

Erinnert sich noch jemand an die Commodore-64-Zeit? Damals gab es Unmengen an Spielen, die vor innovativen Ideen nur so strotzten, die aber durch die begrenzten Möglichkeiten des kleinen C64 stark beeinträchtigt waren. Wen wundert es also, dass sich namhafte Softwarehäuser auch heute noch von den Ideen der damaligen Zeit inspirieren



Mario: Spy vs. Spy hatte seinerzeit irgendwie mehr Style. Vielleicht war ich damals aber auch noch nicht so anspruchsvoll. Bei Trap Runner kommt einfach keine Stimmung auf. Selbst der Story-Modus ist nicht besonders ansprechend, denn die Geschichte ist abgehackt und ohne großen Zusammenhang. Die Computergegner sind auch nicht die Intelligentesten, so dass man Trap Runner mit Leichtigkeit nach ein paar Übungsrunden ad acta legen kann. Begrenzter Spaß kommt bei Trap Runner nur im Zweispieler-Modus auf.

lassen und altbekannte Spielprinzipie in eine neue Form passen. So geschehen auch bei diesem "Agenten-Such- und-Eliminier-Spiel" von Atlus. Der Vorgänger hieß Spy vs. Spy und diente wohl hier als Vorlage.

Spielablauf: Befehlsparameter lautet "Suche und Zerstöre"

Sechs Top-Spione, die alle im Dienste der geheimen Organisation Gain stehen, erhalten aus unerfindlichen Gründen den Auftrag, sich gegenseitig aus dem Weg zu räumen. Zu diesem Zweck treffen sich zwei der Geheimagenten in Arealen der unterschiedlichsten Facons. Aber egal ob ihr am Hafen, in einer Lagerhalle oder in einem Depot der Armee auf-

einander trifft, der Aufbau der Kampfarena und das Ziel sind immer die gleichen. Die verschiedenen Locations sind auf zwei Ebenen aufgebaut, die des Öfteren mit kleinen Hindernissen, wie Kisten, Laufbänder oder Treppen, versehen wurden. In diesen Arealen gilt es eurem Erzfeind hinterlistig Fallen zu stellen, die in Form von Tretminen, ferngezündeten Sprengsätzen, Gaskanistern, Bomben oder Speedups, die euren Rivalen mit Highspeed gegen die nächste Wand krachen lassen, an den unmöglichsten Orten zu verstecken sind. Diese kleinen Gemeinheiten werden mit Hilfe der Quadrat-Taste gelegt, während mit der Kreis-Taste hilfreiche Moves für den Nahkampf aktiviert werden. Je nach Entfernung zu eurem Konkurrenten vollführt ihr entweder Schläge und Tritte oder feuert eine

characterspezifische Spezialwaffe ab. Mit der Dreiecks-Taste begeben ihr euch in einen Such-Modus, mit dem ihr gegnerische Minenfelder problemlos ortet. Durch unter Zeitdruck eingegebene Tastenkombinationen können die feindlichen Fallen entschärft werden und ihr dürft sie eurem Inventar hinzufügen. Solltet ihr allerdings nicht rechtzeitig die richtigen Tasten drücken oder ein Feind greift euch, explodiert die Falle in eurer Hand und fügt euch einen nicht unbeträchtlichen Schaden zu. Um eurem Gegenüber allerdings endgültig das Licht auszublenden, benötigt ihr entweder die so genannte Unit, eine zielsuchende Energieblitz-Spezialwaffe, die ihr auf den Item-Plattformen einsammelt, oder Fallenkombos, die euren Feind regelrecht zerfetzen.



Auf der Suche: Im Besitz der Unit begeben ihr euch auf die Suche nach dem feindlichen Spion. Die roten Pfeile an der linken Seite weisen euch zumindest die Richtung an.



Areale: Elf verschiedene Kampfarenen stehen euch für den Showdown mit euren Konkurrenten zur Verfügung.



Trap-Kombos: Um euren Rivalen richtig an der Lebensenergie zu zehren, baut ihr am besten mehrere Fallen hintereinander auf.

Technik: Potential nicht ausgenutzt

Technik, die nicht gerade begeistert. Die Charaktere sind klobig und unbeweglich, die Arenen lieblos gestaltet und die Soundeffekte kaum wahrnehmbar. Zudem kommt noch die denkbar schlechte Übersetzung der englischen Originaltexte hinzu.

Test PlayStation

Hersteller: Atlus
 Vertrieb: Konami
 Spieleranzahl: 1-2
 Geeignet für: Anfänger bis Profis
 Ca. Preis: 99,- DM
 Muster von: Konami
 Vergleichbar mit: Elemental Gearbolt (84%)
 Fakten: 12 Arenen
Erscheint: erhältlich

Grafik: 58 Sound: 50

Fun: 59



Playstation

| | |
|-------------------|--------|
| Standard PSX | 249.95 |
| Multinorm* PSX | 299.95 |
| M.PSX + Cooler | 319.95 |
| M.PSX + 2.DS-Pad | 329.95 |
| dito + RGB + 8Meg | 349.95 |

Finanzierung
12 x 25.-**

| | |
|---------------------|-------|
| Standard Joypad | 9.95 |
| Dual Shock Joypad | 29.95 |
| Sony Dual Shock Pad | 39.95 |
| PSX Maus + Pad | 39.95 |
| 4-fach Adapter PSX | 44.95 |



| | |
|---------------------|-------|
| 1Meg Memory Card | 9.95 |
| 8 Meg Memory Card | 24.95 |
| 24 Meg Memory Card | 54.95 |
| 72 Meg Memory Card | 69.95 |
| DexDrive (Interact) | 74.95 |

Multinorm Umbau

Multinorm-SMD Chip*. Einbau innerhalb 24 Std durch unsere Techniker nur 20,- DM Aufpreis.

39⁹⁵

Shock Gun

Zielgenau, Top Qualität
Rückschlag Techn.
G-Con kompatibel **59⁹⁵**



| | |
|-----------------------|--------|
| V3 Racing Wheel | 119.95 |
| Dual Shock Racing W. | 99.95 |
| Fanatec Speedster L. | 189.95 |
| Scorpion Lightgun | 39.95 |
| Real Arcade Light Gun | 99.95 |

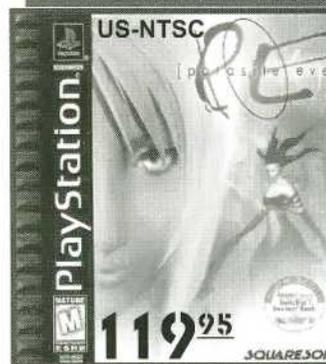
| | |
|---------------------|--------|
| Game Hunter | 29.95 |
| Gamebuster Deluxe | 89.95 |
| Equalizer | 69.95 |
| Xploder Pro | 119.95 |
| MB Game-Booster Pro | 49.95 |



| | |
|-------------------------|-------|
| Transp. Color Gehäuse | 49.95 |
| PSX CD-Leerhülle | 1.95 |
| Scart/RGB Audio Kabel | 9.95 |
| Link Kabel | 6.95 |
| Joypad Verlängerung | 6.95 |
| Multinorm* Umbau Chip | 39.95 |
| Multinorm* Umbau Aktion | 59.95 |

Software

| | |
|-------------------|-------|
| Asterix | 94.95 |
| Akuji the Heartl. | 95.95 |
| Driver! | 94.95 |
| Gex 3! | 86.95 |
| KKND 4 | 84.95 |
| Metal Gear Solid | 94.95 |
| Need for Speed 4 | 89.95 |



| | |
|------------------|--------|
| Parasite Eve Us | 119.95 |
| Ridge Racer 4 | 87.95 |
| Resident Evil 3! | 99.95 |
| Soul Reaver! | 94.95 |
| Swing | 69.95 |
| UEFA Champ98/99 | 89.95 |
| WCW/NWO Thunder | 84.95 |

Rocket Masseger

Volles Dual-Shock Feeling
am ganzen Körper spüren
für PSX +
Nintendo **69⁹⁵**



Remote Station

Infrarot Schnittstelle für alle gängigen Steuereinheiten. **59⁹⁵**



Game des Monat's



Der Action-Hammer aus den USA. Sind Sie bereit die Nation zu retten. In diesem 3D-Action Game haben Sie nun die Chance dazu. Siphon Filter und sein geniales Gameplay stellt alles bisherige in den Schatten. Ein muß für jeden Action Fan.

US-NTSC **129⁹⁵**

| | |
|--------------------------|-------|
| Bloody Roar 2 | 87.95 |
| Croc 2 | 84.95 |
| Das Grab des Pharao | 85.95 |
| Indiana Jones Turm v. B. | 89.95 |
| Kumite | 89.95 |
| Lands of Lore 2 | 99.95 |
| Legend of Kartia | 91.95 |
| Rainbow Six | 82.95 |
| Resident Evil 3! | 99.95 |
| Soul Reaver | 91.95 |
| Star Wars Dunkle B. | 89.95 |
| Star Wars Racer | 89.95 |
| WWF Attitude | 78.95 |
| VRally 2 | 94.95 |

Unbedingt

Vorbestellen !!



Mo.-Fr.: 10.00-19.00 Uhr.
Samstags: 10.00-14.00 Uhr
Internet: www.mlc-gmbh.de

Versand & Ladenlokal:

MLC GmbH

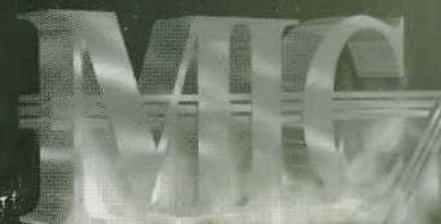
Jahnstr. 59

47506 Neukirchen-Vluyn

Händleranfragen erwünscht!!

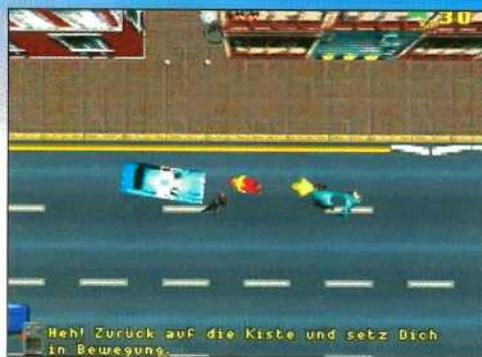
02845-98330

Fax: 02845-983323 oder 983315





Ausgeliehen: Auf euren Ausflügen habt ihr die Möglichkeit, euch jeden fahrbaren Untersatz zu schnappen.



Geschnappt: Kurz vor dem Zielort hat die örtliche Polizei einfach unseren Roller gerammt und uns verhaftet.



Treffen: In einer dunklen Gasse trifft ihr euren Kontaktmann, der euch Informationen gibt.

Grand Theft Auto London 1969

PlayStation Action-Adventure Grand Theft Auto, die Zweite! Neue Autos, neue Gaunereien und jede Menge Spaß!

Die allererste Add-on-CD, die überhaupt für einen PlayStation-Titel auf den Markt kommt, versorgt alle Grand-Theft-Auto-Fans (und solche, die es noch werden wollen) mit 32 neuen Missionen. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde das verbrecherische Handeln diesmal ins London der 60er-Jahre verlegt. Wo im ersten Teil noch harte US-Rhythmen den Spieler beim kriminellen Handeln verwöhnten, schallt nun Musik der 60er aus den Lautsprechern. Und das Schlimmste für uns Deutsche ... die fahren ja alle in London auf der verkehrten Straßenseite!

Spielablauf: Nichts Neues, aber immer noch klasse

Zuerst einmal kommt etwas völlig Ungewohntes für einen PlayStation-Besitzer. Ist Grand Theft Auto London 1969 eingelegt, verlangt das gute Stück gleich nach dem Vorgänger. Ist dieser auch eingelegt worden und die Abfrage erfolgt, wird wiederum das Add-on in die CD-Schleuder gestopft und ihr dürft loslegen. Zuerst stehen euch vier

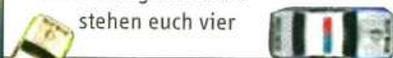
finstere Knaben zur Auswahl. Wen ihr von diesen „freundlichen“ Herren auswählt, ist zunächst völlig egal, denn gravierende Unterschiede gibt es kaum. Und schon geht es los. Ihr befindet euch in der pixeligen Draufsichtperspektive wieder, die je nach Bedarf automatisch heran- und wegzoomt. Energische Kommandos dirigieren euch zu den Telefonboxen, an denen ihr euch einen Auftrag geben lasst, um Punkte sowie Ansehen in Mafiakreisen einzuheimsen. Da die Einsatzorte immer



Hilfreich: Um die Zielorte leichter zu lokalisieren, ist stets ein Richtungspfeil eingeblendet.

ausgerechnet in den hintersten Winkeln der Stadt London liegen, heißt es, sich erst einmal zu motorisieren. Ihr kapert kurzerhand einen fahrbaren Untersatz (Tür auf, Besitzer raus-schmeißen und weg damit) und macht euch auf den Weg. Um den Zielort im

Straßenwirrwarr von London zu finden, ist stets ein Pfeil in die Spielgrafik eingeblendet, der euch die Richtung vorgibt und dem ihr vertrauensvoll folgt. Da jeder der fahrbaren Untersätze von der Motorleistung und den Fahreigenschaften individuell reagiert, braucht es schon ein wenig Übung, bis ihr euch sicher durch die verwinkelten Verkehrsadern bewegt. Der absolute Geheimtipp sind die verschiedenen Roller, die wirklich hervorragend dazu geeignet sind, durch die schmalen Gassen der Stadt zu flitzen. Leider stürzt ihr (wie auch in der Realität) sehr schnell mit den Teilen. Und so wird euch nichts anderes übrig bleiben, als mit robusteren Karossen auf vier Rädern vorlieb zu nehmen. Am Einsatzort angekommen, erwarten euch solch glorreiche und zweifelhafte Aufgaben wie beispielsweise den Trainer eines gegnerischen Sportteams mit einer Bazooka aus dem Weg zu räumen und anschließend die Stars



GUT GEMACHT!

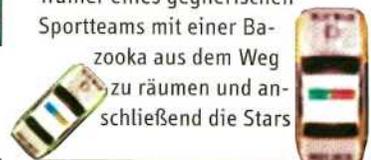
GUT GEMACHT. Die Crisps sind sehr zufrieden. Sie haben Harold gesagt, er soll sich um Dich kümmern. Und wenn einer von den Zwillingen Furzt, frag Harold, ob er ein neues Rasierwasser hat wenn Du weißt was ich meine.

Lob-Orgie: Nach einem erfolgreichen Einsatz erhaltet ihr tüchtig Lob von der Einsatzleitung. Allerdings hat sich auch der Anpff gewaschen, solltet ihr einen Auftrag vermasseln.

Terror: Mit Waffen wie einer Pistole, MG, Bazooka oder einem handlichen Flammenwerfer sorgt ihr dafür, dass euch Polizisten nicht zu nahe auf den Pelz rücken.

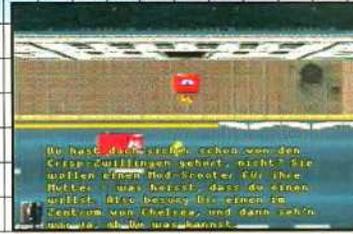


Explosiv: Bei zu heftigem Beschuss explodieren Autos sehr schnell. Haltet euch möglichst weit vom Explosionsherd entfernt!

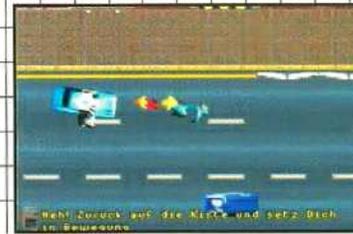


Ausgebremst: Mit dem richtigen Pad-Handling bremsst ihr gesuchte Reisebusse einfach aus, indem ihr euch quer stellt.

So läuft ein Auftrag ab:



Zu allererst sucht ihr euch einen der Gauner aus. Wer will, darf den Namen selbstverständlich editieren. Sofort werdet ihr in London begrüßt und aufgefordert, Kontakt mit der örtlichen ehrenwerten Gesellschaft aufzunehmen. Folgt einfach dem Pfeil, der stets in die erforderliche Richtung weist. Dieser führt euch zu einer der zahlreichen Telefonzellen. Dort erhaltet ihr eure Anweisungen. Es geht darum, angesehenen Persönlichkeiten aus Verbrecherkreisen den Prototyp eines Rollers zu besorgen. Kurzerhand schnappt ihr euch ein Fahrzeug und sucht das edle Teil in den Straßen von London.



Auf eurem Weg dorthin solltet ihr darauf achten, nicht zu viele Autos zu rammen und möglichst wenig Passanten anzufahren, da ihr ansonsten die Polizei schon frühzeitig auf den Plan ruft. Sobald der Roller geortet ist, schnappt ihr euch diesen und erwartet die Anweisung, wohin denn das edle Gut zu liefern ist. Allerdings informiert der Besitzer jetzt die Polizei und diese nimmt die Verfolgung auf. Mit dem Roller nutzt ihr auf eurem Fluchtweg selbstverständlich die engen Gassen, da euch hier die Polizisten nur sehr schlecht verfolgen können. Habt ihr euren Zielort erreicht, liefert ihr den Roller einfach ab und erwartet euren nächsten Auftrag.



Mario: Was zeichnet wahren Kult aus? Genau! Das Suchelement, das einen um 5 Uhr in der Früh immer noch den Satz „Noch ein Spiel“ murmeln lässt. Die Mixtur aus lustigen Spielelementen, die es verstehen, sich auch mal selber auf die Schippe zu nehmen, findet man selten in dem Bereich. Selten hatten wir so viel zu lachen wie bei GTA. Beileibe ist Grand Theft Auto und sein Add-on London 1969 nichts für Leute, die das Genre nicht mögen! Aber alle, die den ersten Teil gerne spielten, werden sich beim Nachfolger den Speichel aus den Mundwinkeln wischen müssen! Noch dazu, weil Take 2 den Nachfolger für lächerliche 49,- DM anbietet. Zusätzlich liegt für alle Neugierigen von Grand Theft Auto ein besonderes Paket beim Softwarehändler bereit, das den ersten Teil sowie das Add-on für 79,- DM beinhaltet. Spielspaß für viele Stunden ist somit vorprogrammiert. Wer da noch lange zögert, ist selbst schuld!

der Mannschaft zu entführen. Alles nur, damit die ansässige Truppe der Mafia ihre Spielwette in Millionenhöhe gewinnt. Oder ihr besorgt eben mal schnell im geklauten Transporter beste Speisen für ein Gangstermeeting. Für jede Aktion sammelt ihr Punkte auf eurem Habenkonto. Treibt ihr es jedoch zu bunt, ruft ihr die Polizei auf den Plan, die je nach Schwere eures Verbrechens an euch klebt wie eine Klette und wirklich penetrant nervig werden kann. Dann heißt es entweder zu flüchten oder die Ordnungshüter aus dem Weg zu räumen, was natürlich weitere heftige Aktionen der Kollegen hervorruft. Und so seid ihr doch ein wenig gezwungen, euch nicht ganz wie der sprichwörtliche

Elefant im Porzellanladen aufzuführen.

Technik: Wo blieben die Verbesserungen?

In puncto Grafik liegt auch die Add-on-Scheibe irgendwo in der Kategorie „unterste Schublade“. Verpixelte Häuser und Flächen sowie schlaife Farbpaletten, die Grafikorgien-Fans nicht einmal ein müdes Lächeln entlocken könnten, trüben das Gesamtbild von GTA London 1969 aber nicht unbedingt, da die liebevoll gestaltete Strichmännchengrafik wirklich erst auf den zweiten Blick Dutzende von Feinheiten bietet und ihren ganz eigenen Charme und Charakter innehat. Steuerungstechnisch könnte man sich ein klein wenig mehr Feintuning wünschen. Doch

schafft es das Spiel immer wieder, den Fan zu fesseln. Zusätzlich wollen wir soundtechnisch GTA London 1969 ein Lob der Marke „Swinging London“ verpassen, das sich gewaschen hat.



Wie im wahren Leben: Wurde versehentlich ein Passant umgefahren, taucht kurz darauf eine Ambulanz auf.



Dachbesteigung: Um einmal in Deckung zu gehen, lauft ihr einfach bei Gelegenheit auf ein Dach.



Automatischer Zoom: Bei Bedarf, sprich bei Hochgeschwindigkeitsjagden, zoomt das Spiel völlig automatisch in eine bessere Perspektive.

Test PlayStation

Hersteller: DMA
Vertrieb: Take 2
Spieleranzahl: 1
Geeignet für: Anfänger
Ca. Preis: 49,- DM (GTA London 1969),
 79,- DM (GTA + GTA London 1969)
Muster von: Take 2
Vergleichbar mit: GTA (77%)
Fakten: 32 Levels, Grand Theft Auto wird benötigt!
Erscheint: erhältlich

Grafik: 40 Sound: 80

Fun: 85

GOLD GAME



Niemals alleine nachsitzen: Zu zweit macht's doch überall mehr Spaß, sogar auf der Strafbank.



An alles gedacht: Sogar die Schussgeschwindigkeit wird euch angezeigt.



Action total: Im Arcade-Exhibition-Modus stehen sich pro Team nur je drei Spieler gegenüber.

Actua Ice Hockey 2

PlayStation Eishockey Sie kommen alle wieder! Frei nach diesem Motto kehrt die Gremlin Hockey League auf die heimische Konsole zurück.

Die deutschen Playoff-Begegnungen sind gerade erst zu Ende, leider mit unglücklichem Ausgang für die Nürnberger Ice Tigers, da hält Gremlin schon

den virtuellen Nachfolger seiner Eishockeyaction für den Heimgebrauch parat. War der erste Teil nicht gerade der Vorzeigetitel im mittlerweile konkurrenzstarken Bereich rund um die rasante Puckjagd, so soll ja bekanntlich beim nächsten Mal alles anders und besser werden. Mehr als logisch für den Hersteller, dass auch hier ein Nachfolger das Licht der Softwarewelt erblicken musste.

Eine Besonderheit, die den Vorgänger einzigartig in diesem Genre erscheinen ließ, ist die Tatsache, dass Gremlin eine Olympia-Lizenz besitzt. Man konnte also neben der Gremlin Hockey League (GHL) auch im olympischen Wettbewerb mit anderen Nationen seine Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Spielablauf: Keine gravierenden Neuerungen gegenüber Teil 1
Der erste Eindruck zeigt bereits, dass



Virtuelles Trainingslager: Hier bietet sich dem Anfänger die Gelegenheit, nicht vorhandenes Können zu erwerben.

man mit Actua Ice Hockey 2 wieder ein Spiel mit vielfältigen Einstellmöglichkeiten in den Händen hält. Geändert hat sich in erster Linie, dass es nun nicht mehr möglich ist, ein olympisches Turnier zu spielen. Vielmehr habt ihr euch mit Einsätzen in der so genannten Gremlin Hockey League zu begnügen. Auf die wahren Stars der NHL muss somit weiterhin verzichtet werden, an deren Stelle treten hier imaginäre Kufenkünstler à la Gremlin. In Sachen Spielmodi gibt es im Prinzip nichts Neues zu vermelden: Nach wie vor kann zwischen Partien in der GHL, einem schnellen Freundschaftsspiel oder dem direkten Einstieg in die Playoffs gewählt werden. Daneben könnt ihr im Customise-Modus eine eigene Liga erstellen und sogleich darin auf Torejagd gehen. Da ihr auch die Möglichkeit habt, im Trainingsmodus übers Eis zu flitzen, solltet ihr davon am Anfang Gebrauch machen. Dort stehen neben Powerplay- und Schuss-Training auch Breakaway- und Teamplay-Lektionen auf dem Programm. Im Taktikmenü kann darüber hinaus die genaue Marschroute der einzelnen Teambereiche unabhängig voneinander festgelegt werden. Die Aktionsmöglichkeiten im Spiel beschränken sich lediglich auf die vier Grundaktionen: Schuss, Pass,



Überzahlsituation: Zu zweit sollte der gegnerische Keeper zu überwinden sein.

Speed-Boost und Wechseln der Anspielstation. In besonders prekären Situationen zwischen zwei Spielern kommt es schon mal vor, dass die Schläger übers Eis fliegen und die beiden zu Fistfightern mutieren. An der Stelle dürft ihr mit simplen Schlagkombinationen den Kontrahenten zu Boden strecken, um so als "Sieger" vom Eis zu gehen - Sieger ist hier allerdings relativ zu sehen, denn die Strafbank ruft bereits!

Technik: Wo blieben die Verbesserungen?

In puncto Technik kann man nicht gerade von sonderlichen Innovationen gegenüber Teil 1 sprechen. Die grafische Darstellung der Polygonspieler wurde nur leicht verbessert. Das Scrolling ist angenehm flüssig, ohne auffallende Ruckler. Dies ist um so bemerkenswerter, da die Spielgeschwindigkeit insgesamt, unabhängig von der Schwierigkeit, hoch ausgefallen ist. Außerdem besteht die Auswahl aus zwölf (!) verschiedenen Kameraperspektiven.

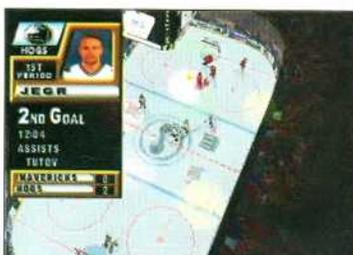
Swen: Der Kommentator sowie die Grafik präsentieren sich gegenüber Teil 1 in verbessertem Gewand, doch daneben bestehen die bereits bekannten Schwächen weiterhin. Als Hauptkritikpunkt bleibt auch hier die fehlende Übersicht zu nennen. Keine der zwölf Perspektiven bietet die nötige Übersicht. Gut, Eishockey ist ein Sport, der im Wesentlichen von schnellen Aktionen lebt, aber Gremlin hat es hier erneut zu gut gemeint. Überlegter Spielaufbau ist einfach nicht möglich, da die Aktionen immer von Hektik geprägt sind. Oft ist es schlicht unmöglich, dem Puck zu folgen. Die taktischen Veränderungen gehen in diesem Wust aus umherflitzenden Eishockey-Cracks völlig unter. Das Spielverhalten der eigenen Teammitglieder leidet ebenso unter diesem Umstand. Dazu gesellen sich des Öfteren Fehlleistungen der eigenen Spieler, wie etwa ständige Stellungsfehler, Abseitspositionen eingeschlossen. Fazit: Nicht einmal für Hardcore-Eishockey-Cracks zu empfehlen.



Kufenkünstler par excellence: Im Replay bewundert ihr eure Aktionen wieder und wieder.



Disco-Feeling à la 70er-Jahre: Vor dem Beginn jeder Begegnung wird eine einladende Lightshow geboten.



Nicht mehr weit zum Hattrick: Dem Topscorer eures Teams fehlt nur noch ein Treffer.

Test PlayStation

Hersteller Gremlin
Vertrieb Acclaim
Spieleranzahl 1 - 4
Geignet für Anfänger bis Profis
Ca. Preis 99,- DM
Muster von Theo Kranz Versand
0931/3545222
Vergleichbar mit NHL '99 (85%)
Fakten Dual Shock, Analog-Pad, Multitap
Erscheint: erhältlich

Grafik: 63 Sound: 54

Fun: 52



Vielfalt: Steuert ihr den Werfer, so habt ihr vier verschiedene Wurftechniken und die Möglichkeit, die Flugbahn des Balles zu beeinflussen.

Triple Play 2000

PlayStation Baseball Kann Electronic Arts auch PS-Jünger mit einer deftigen Baseball-Simulation beglücken?

Bislang gab es in den Gefilden der PlayStation keine Baseball-Simulation, die annähernd an die Qualität von Acclaims All Star Baseball (N64) herankam. Mit dem 99er-Update von Triple Play sorgt Electronic Arts nun aber auch hier für ein anständiges Ballgedrösch, das einige Innovationen zu bieten hat.

Endlich besteht durch schnelles Drücken der X-Taste die Möglichkeit, eure Spieler von Base zu Base bzw. auf der Jagd nach dem Ball sprinten zu lassen. Somit greift ihr viel effektiver und letztendlich erfolgreicher in das Spielgeschehen ein. Zusätzlich habt ihr als Mannschaft auf dem Feld die Option, den Ball ent-



Georg: Trotz sonnigem Wetter, das mich selbst zu Schläger, Handschuh und Baseball greifen lässt, fesselt mich Triple Play 2000 vor den Bildschirm. Entscheidend sind die Verbesserungen an Grafik und Spielablauf, durch die TP 2000 auch gegen den Baseballkönig von Acclaim besteht: Die einzelnen Spieler bewegen sich

realistischer und sehen ihrem Original sehr ähnlich. Darüber hinaus ist das Geschehen im Stadion durch einen gut durchgestylten Arcade-Stil für Anfänger des Genres bestens geeignet. Ob beim Fangen des Balls oder beim sonst so schwierigen Schlagen, alle Problemzonen sind optimal geliftet worden. Fazit: Triple Play 2000 ist auf jeden Fall der Top-Titel für PS-Besitzer.

weder mit einem zielsicheren Normalwurf zu eurem Kollegen zu bringen, oder ihr nutzt den Power-Throw. Dieser befördert den Ball mit hoher Geschwindigkeit, jedoch ungenauer, zum nächsten Teammitglied. Als Batter (Schlagmann) entscheidet ihr mit dem Steuerkreuz, ob der Ball eine lange Flugbahn beschreibt oder gleich nach dem Schlag den Boden berührt. Darüber hinaus verändert ihr die Stellung eures Batters mit den L-Tasten und setzt die drei unterschiedlichen Schlagvarianten ein: Normal- und Powerschlag feuern normalerweise den Ball weit ins Feld. Das Banting hingegen, das das anfliegende Leder einfach vom Holzknüppel abtropfen lässt, kommt nur selten zum Einsatz. Wer sich neben Einzelspiel, Home-Run-Derby und Playoffs für eine ganze Saison (bis zu 160 Spielen) entschieden hat, kann auf eine umfangreiche Manageroption zurückgreifen und eigene Spieler kreieren.

Test PlayStation

Hersteller: **Electronic Arts**
 Vertrieb: **Electronic Arts**
 Spieleranzahl: **1-2**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Electronic Arts**
 Vergleichbar mit: **All Star Baseball 2000 (86%)**
 Fakten: **30+ Teams**

Erscheint: erhältlich

Grafik: 80 Sound: 67

Fun: 85

GOLD GAME



F-Jugend-Fußball: Mein Trainer hat mir schon als fünfjähriger Knirps beigebracht, dass nicht alle auf einem Haufen stehen sollen.

Player Manager

PlayStation Fußball Lust, einmal die Fäden renommierter Fußballclubs selbst in die Hand zu nehmen? Kein Problem mit Ancos Wirtschaftssimulation rund um das meistgetretene Leder dieser Welt.

Wer sich noch an die guten alten Commodore-Zeiten erinnert, der wird auch noch die beliebten Fußballmanager-Simulationen, wie Bundesliga Manager oder Anstoss, kennen. Anco versucht nun die alten Traditionen auf der PlayStation zu neuem Leben zu erwecken. Zu Beginn der Simulation entscheidet ihr euch für eine der 18 verschiedenen Nationen, und in welcher Liga ihr

spielt. Nach erfolgter Auswahl geht ihr über zu individuellen Einstellungen. Ihr wählt Spieler aus, trainiert eure Mannschaft, kauft Spieler ein oder baut das Stadion aus. Die Möglichkeiten sind vielfältig. Nach erfolgreich absolviertem Arbeitstag erhaltet ihr noch einen abschließenden Überblick, bevor ihr euch in den nächsten arbeitsreichen Tag stürzt. Zur Saisonvorbereitung lassen sich



Mario: Player Manager ist nicht gerade das sprichwörtlich Gelbe vom Ei. Es nerven lange Ladezeiten, die bis zu zwei Minuten dauern, auch die Kommentare

sind derart armselig, dass sie nur noch von der schlechten Grafik übertroffen werden. Das Optionsmenü ist völlig verwirrend gegliedert und der Rest entlockt mir ebenfalls nur ein müdes Gähnen. Sorry, so nicht.

Spielerstatistiken: In dieser Option werden bevorzugte Spielpositionen, Fitness und Ausdauer aufgelistet.

auch diverse Freundschaftsspiele organisieren bis hin zu ganzen Freundschaftstourneen durch verschiedene Länder. In der nationalen Saison spielt ihr je nach Wahl der Mannschaft gegen die aktuelle reale Saisonbelegung, beispielsweise die deutsche Bundesliga. Leider hat Anco hier bei den Originalnamen der Mannschaftsspieler gespart, so dass ihr euch mit namentlichen Variationen begnügen müsst. Die Verbesserung eurer Finanzen erreicht ihr durch Eintrittseinnahmen oder Preisgelder von Pokalspielen, Meisterschaften oder ähnlichem.

| WOLFSBURG | | KADER | |
|----------------|----------|-----------------|------|
| TRAINER | | P. MANAGER | |
| U. ZOHMSENHANN | 8707 | R. BRESZTANDITZ | 8887 |
| D. HÄMMERL | L 81, 1M | M. HÄMMERL | 7407 |
| S. KOPOTENEVUC | L 2, 1M | P. VILICHITSKY | L 1M |
| F. BÖRNER | 7407 | S. STREIBERSON | 4187 |
| N. HÖRNER | 2M | P. MANAGER | |
| R. BÄLLMUK | 7775 | V. HÖHM | 7587 |
| U. HÖHM | L 11M | G. STREIBER | L 1M |
| C. BÖHM | 8715 | M. HÖHM | L 1M |
| D. STAVANVUC | 813M | V. HÖHM | 2M |
| S. BÖHM | L 1M | | |
| M. HÖHM | L 1M | | |
| M. HÖHM | L 1M | | |
| M. HÖHM | L 1M | | |
| M. HÖHM | L 1M | | |
| M. HÖHM | L 1M | | |
| M. HÖHM | L 1M | | |
| M. HÖHM | L 1M | | |
| M. HÖHM | L 1M | | |
| M. HÖHM | L 1M | | |



Freiraum: Viel Platz lässt die Wolfsburger Verteidigung dem Stürmer von Parma. Das spricht nicht gerade für ein ausgereiftes Spielsystem.

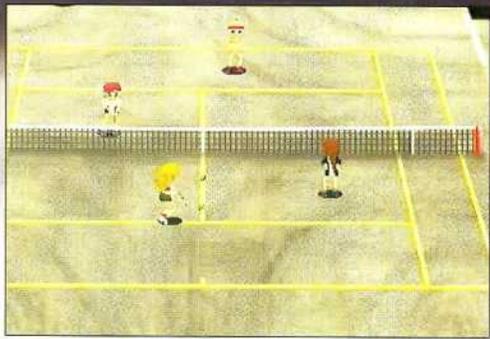
Test PlayStation

Hersteller: **Anco**
 Vertrieb: **Infogrames**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Infogrames**
 Vergleichbar mit: **Premier League Manager**
 Fakten: **18 Nationen, jeweils drei Ligen, Maus**

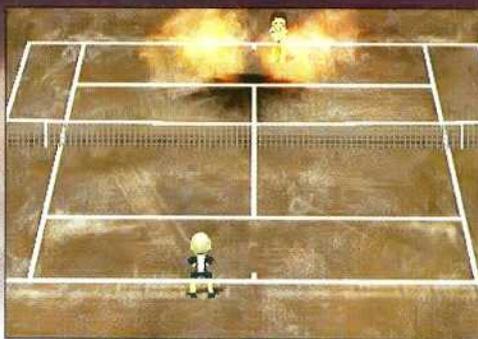
Erscheint: Mai

Grafik: 25 Sound: 23

Fun: 26



Stellungsspiel: Ein waches Auge, perfekte Absprache und gutes Timing sind Grundvoraussetzungen für ein gutes Doppel.



Klassiker: Der Bomb-Tennis-Modus hat schon im Vorgänger für entspannende Spiele zu zweit gesorgt.



Ausgespielt: Aus dem Halbfeld heraus lassen gut platzierte Schläge den Gegner verzweifeln.

Anna Kournikova

Smash Court Tennis

PlayStation Tennis Namcos neue Galionsfigur in Sachen Tennis sorgt besonders in der männlichen Tennis-Fangemeinde für Furore.

Vor ungefähr drei Jahren begeisterte die Smash-Court-Tennis-Variante aus dem Hause Namco die Anhänger des Filzballsports. Seit dieser Zeit hat sich der Tennissport nicht nur in technischer Hinsicht verbessert. Ein blondes Girlie treibt mittlerweile ihr Unwesen auf den Courts dieser Welt und schafft alleine durch ihr liebezendes Wesen

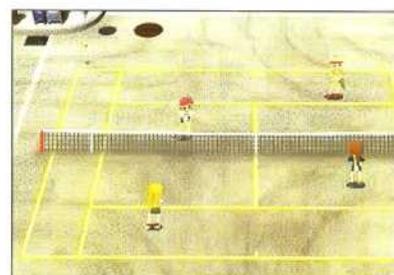
ein Forum an Tennisinteressierten. Für Namco ist dies natürlich der beste Grund,

einem solchen Star ein Spiel zu widmen, zu dem sich besonders die männliche Fangemeinde des Racketsports hingezogen fühlt.

Spielablauf: Schönheit genügt nicht, um wirklich gut zu sein

Als einer der insgesamt 24 Comic-Charaktere verfügt ihr über vier Grundschläge, die auf dem Pad den vier Aktionstasten entsprechen. In Verbindung mit eurem Stellungsspiel ist es euch möglich, weitere Schläge, wie Stopps oder Hechtrollen, auszuführen. Um ein Optimum an Schlagtechnik und Härte zu erreichen, benötigt ihr ein waches Auge und hervorragendes Timing, wie man es von einem realen Spiel ebenfalls gewohnt ist. Bei der Wahl eurer Recken achtet ihr darauf, dass sie über spezielle Eigenschaften verfügen. Viele sind für einen Anfänger ungeeignet, da sie auf Netzspiele und Volleyschläge spezialisiert sind. Wählt euch zunächst einen Tennisprofi, der ein tadelloses Grundlinienspiel beherrscht und harte Aufschläge servieren kann. Mit ihm/ihr werdet ihr die ersten Runden in dem Einzelspiel-Modus problemlos überstehen. Genügt es euch nicht, nur mit einfachen

Schlägen aufzuspielen, steht euch der Trainingsmodus zur Verfügung. Locker schlägt euch in diesem Modus euer Trainer ein paar Bälle zu. Die Schlagtypen, also Lob, Spin, Slice oder Aufschläge, lassen sich einfach einstellen. Genug trainiert? Dann geht es auf zu internationalem Ruhm. Der Turnier-Modus bietet euch neben der klassischen Grand-Slam-Tour einen Street-Tennis-Event, die beide nach dem gleichen Schema aufgebaut sind. Jedes Turnier hat vier Teilnehmer, gegen die ihr nach dem K.o.-System antretet. Für jedes gewonnene Turnier erhaltet ihr einen Bonuscharakter (Pacman oder einige Tekken-Helden) oder einen neuen Racket. Seid ihr frustriert von dem alltäglichen Tennissgeschäft, gibt es ja noch immer den guten alten Bomb-Tennis-Modus. In diesem Modus schlägt ihr euch einen kleinen tickenden Filzball um die Ohren, der nach Ablauf einer bestimmten Frist explodiert und alles in seiner Umgebung mit ins Verderben reißt. Gewonnen hat diesen Modus derjenige, der am Ende noch einen Charakter übrig hat.



Mehrspieler-Modus: Bis zu vier Zocker werden in Anna Kournikova - Smash Court Tennis via Linkkabel unterstützt.

Technik: Bitmapgrafik aus gutem Hause

Die künstliche Intelligenz der computeranimierten Gegner ist fabelhaft. Jeder kleine Fehler eurerseits wird gnadenlos ausgenutzt und jedes bisschen Freiraum muss gut herausgespielt werden. Die Grafik und der Sound sind nur mittelmäßig, aber das tut dem Spiel beim besten Willen keinen Abbruch.



Mario: Viel hat sich bezüglich des Vorgängers nicht geändert, besonders nicht im Hinblick auf die grafischen Möglichkeiten unserer Zeit. (Eine fotorealistische Darstellung von Anna wäre das Mindeste gewesen!) Dennoch, wer Spaß am Tennissport hat und ein intelligentes Spiel sucht, dem kann ich diese Tennis-simulation nur ans Herz legen.



Auf den Mann: Steht ihr einem Powerschlag im Weg, fliegt euer Recke theatralisch durch die Luft.



K.o.-System: Ein Spielesystem, in dem sich nur der Sieger eines Matches für die nächste Runde qualifiziert.



Netzangriff: Erfahrene Spieler versuchen sich bei dieser Tennissimulation mit Vorliebe im Serve and Volley.

Test PlayStation

Hersteller: **Namco**
 Vertrieb: **SCED**
 Spieleranzahl: **1 - 4**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **SCED**
 Vergleichbar mit: **Sampras Extreme Tennis (74%)**
 Fakten: **Dual Shock, Analog-Pad, Multitap**
Erscheint: erhältlich

Grafik: 45 Sound: 50

Fun: 74



Achtung Hai! In einer Mission jagt ihr einen wahren Killer. Den fünf Meter langen Raubfisch attackiert ihr mit der Harpune.

Diver's Dream

PlayStation Adventure Konami schickt euch in die Tiefe des Südpazifiks, um den Goldschatz der Gigantic Matilda zu finden.

Da jedes Jahr Hunderte von Schiffen in den weiten Tiefen der Ozeane verschwinden, erlebt die Zunft der Schatzsucher in den letzten Jahren eine wahre Renaissance. Mit Echolot, ferngesteuerten Mini-U-Booten und anderer Technik wird Jagd auf die Wracks gemacht. Als Grünschnabel Jean begeben ihr euch auf eine Südsee-Insel, um den legendären Goldschatz an Bord der seit über 80 Jahren verschollenen Gigantic Matilda zu finden.

Das Abenteuer zerfällt in zwei Teile: Zum einen gibt es den Adventure-Part, der euch auf der Insel Zutritt zu verschiedenen Orten ermöglicht. Dort trifft ihr auf Personen, die euch mit Informationen und Aufträgen versorgen, aber auch gegen Bezahlung mit der neusten Technik ausrüsten. In der anderen Spielsequenz steigt ihr in die Unterwasserwelt hinab. In dieser von unzähligen Tieren und Pflanzen belebten 3D-Umgebung findet ihr



Georg: Nehmen wir es einmal vorweg: Der Versuch, ein interessantes Unterwasser-Abenteuer zu präsentieren, ist zum Teil fehlgeschlagen. Die Anzahl der Schätze (160 Stück!) ist zwar immens und die belebte 3D-Welt ist gut gestaltet worden, doch leider

hapert es an der Steuerung und der Kameraführung. Immer wieder hinkt die Kamera euren Bewegungen hinterher, die Sicht wird blockiert und ihr geratet zu oft in einen Schwarm Giftfische oder scharfe Korallen. Zudem ist der Adventure-Teil auf der Insel nicht sonderlich aufregend, sondern ziemlich schlicht gestrickt.



Equipment ist alles: Im Shop kauft ihr eure Ausrüstung, um immer länger und sicherer in die Tiefen des Meeres zu tauchen.

Test PlayStation

Hersteller: **Konami**
 Vertrieb: **Konami**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**
 Ca. Preis: **99,- DM**
 Muster von: **Konami**
 Vergleichbar mit: -
 Fakten: **k.A.**

Erscheint: erhältlich

Grafik: 61 Sound: 63

Fun: 55



Richtig abgehoben: Hier fliegt ihr in Bruchpiloten-Manier an Freund und Feind vorbei.

Dreams

PlayStation Jump & Run Geschicklichkeitsfans aufgepasst! Cryo begibt sich mit Dreams in dieses Genre, um zu zeigen, wo der Bartel den Most holt.

Ein garstiger Priester hat sich zum Ziel gesetzt, die Menschen über ihre Träume zu kontrollieren, um ihnen dadurch zu schaden. Euer Ziel ist es, diesen Priester zu finden, um ihn zur Rechenschaft zu ziehen. Auf der Suche schlüpft ihr in die Rolle eines mutigen Recken, könnt jedoch bei einem Weckerklingeln zwischen den drei spielbaren Polygonhelden umschalten. Ihr wählt zwischen einem Hulk-Klon, einer leicht bekleideten Frau oder dem Freddy-Kru-

eger-Verschnitt. Aus der Verfolgerperspektive betrachtet, bewegt ihr euch hauptsächlich springend über Plattformen in der 3D-Welt. In so genannten Aufwindzonen ist es jedoch auch möglich, durch Hochhüpfen fliegend weiter entfernte Passagen zu erreichen. Einige Lebewesen, denen ihr auf diesem Weg begegnet, scheinen euch nicht sehr wohlgesonnen zu sein, da sie euch überall angreifen. Zu diesem Getier zählen unter anderem blaue Riesenaffen oder



Georg: Dreams sollte wohl eher in Nightmares umbenannt werden. Was will uns Cryo damit nur sagen? Es gab ein Leben vor Gex, Crash und Co? Die Grafik ist so schlecht, dass man fast immer völlig planlos versucht, eine Plattform zu erreichen. Die drehbaren Kameraperspektiven bringen leider auch kein Licht ins Dunkel. Genaues Springen bleibt euch verwehrt. Das führt mehr

und mehr zu Frusterlebnissen erster Güteklasse. Dem stehen die Proportionen der Charaktere in nichts nach: Unterschenkel größer als Oberschenkel, naja, in Anatomie hat wohl jemand länger geschlafen! Das obligatorische Weckergeräusche ca. alle 22 Sekunden, um (wieso eigentlich?) zwischen den Helden zu zappen, kann nur als klares Zeichen aufgefasst werden, die Scheibe rauszunehmen und die PS zu erlösen. Excuse me, Cryo, aber das war nix...



Feinripp-Optik: Wo kriegt man diese heißen Höschen als Geschenk für die Freundin?

Monster mit langen Krallen. Sollte euer Energiehaushalt doch etwas angekratzt werden, könnt ihr durch Aufnahme von Monsterburgern oder registrierkassenähnlichen Gegenständen euren Mana-Haushalt bequem wieder auffüllen. Gegebenenfalls kann es passieren, dass ihr in ähnlich aussehenden Passagen die Orientierung verliert. Doch in diesem Fall steht euch ein netter kleiner geber gerne mit gutgemeinten Hinweisen zur Seite, so dass eure Suche nicht ganz planlos verläuft.

Test PlayStation

Hersteller: **Cryo**
 Vertrieb: **Cryo**
 Spieleranzahl: **1**
 Geeignet für: **Profis**
 Ca. Preis: **89,- DM**
 Muster von: **Theo Kranz Versand 0931/354222**
 Vergleichbar mit: **O.D.T. (70%)**
 Fakten: **Analog-Pad, Dual Shock**

Erscheint: erhältlich

Grafik: 20 Sound: 18

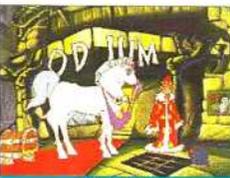
Fun: 10



- Rennspiel**
- Gran Turismo Sony 6/98 S.70Fun 94%
 - Ridge Racer Type 4 Namco 4/99 S.44Fun 90%
 - Driver Reflections 7/99 S.72Fun 89%
 - C3 Racing Eutechnyx 1/99 S.102Fun 89%
 - Test Drive 5 Accolade 12/98 S.96Fun 88%
 - Need for Speed IV EA 6/99 S.70Fun 87%
 - TOCA 2 Codemasters 12/98 S.100Fun 87%
 - WipEout 2097 Psygnosis 11/96 S.60Fun 87%
 - Total Drivin' Eutechnyx 12/97 S.104Fun 86%
 - Rage Racer Namco 6/97 S.76Fun 85%



- Golf**
- Everybody's Golf SCEE/Camelot 7/98 S.78Fun 87%
 - Tiger Woods Electronic Arts 4/99 S.55 ..Fun 79%
 - Actua Golf 3 Grenlin 1/99 S.47Fun 76%
 - PGA Tour '98 Electronic Arts 1/98 S.99 ..Fun 75%
 - Actua Golf 2 Grenlin 12/97 S.102Fun 73%
 - PGA Tour 97 Electronic Arts 12/96 S.69 ..Fun 71%
 - Pro 18: World Tour Golf Psygnosis 3/99 S.67Fun 71%
 - Actua Golf Grenlin 3/96 S.71Fun 61%
 - Konami Open Golf Konami 7/96 S.62Fun 57%
 - Virtual Golf Core Design 9/96 S.65Fun 53%



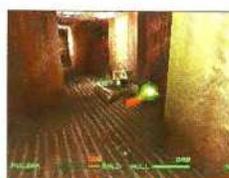
- Adventure**
- Discworld 2 Psygnosis 12/97 S.103Fun 84%
 - Discworld 2/96 S.74Fun 84%
 - Baphomets Fluch 2 Revolut./Virgin 12/97 S.102 Fun 82%
 - Baphomets Fluch Revolution/Sony 11/96 S.62 ..Fun 80%
 - Riven the Sequel to Myst Cyan/Acclaim 3/98 S.69Fun 78%
 - Blazing Dragons BMG Int.10/96 S.42Fun 77%
 - Myst Sunsoft 10/96 S.75Fun 73%
 - Blood Omen Legacy of Kain Crystal Dynamics 1/97 S.70 ..Fun 69%
 - Atlantis Cryo 3/99 S.68Fun 67%
 - Diver's Dream Konami 7/99 S.87Fun 55%



- Action-Adventure**
- Metal Gear Solid Konami 3/99 S.58Fun 94%
 - Tomb Raider III Core Design 1/99 S.52Fun 89%
 - Indiziertes Spiel 2 Capcom 5/98 S.102Fun 89%
 - Oddworld Abe's Oddysee GT Interactive 9/97 S.39Fun 88%
 - Oddworld Abe's Exoddus Oddworld Inh. 11/98 S.92Fun 88%
 - Tomb Raider II Core Design 12/97 S.52Fun 87%
 - Resident Evil Director's Cut Capcom 6/96 S.38Fun 85%
 - Resident Evil 1 DMA 7/99 S.82Fun 85%
 - Tomb Raider Core Design 12/96 S.44Fun 84%



- Geschicklichkeit/Denkspiel**
- Bomberman World Hudson Soft 5/98 S.108Fun 83%
 - Kula World Game Design/Sony 6/98 S.83 ..Fun 83%
 - The Lost Vikings 2 Interplay 4/97 S.36Fun 83%
 - Swing! Software 2000 4/99 S.61Fun 80%
 - Devil Dice Shift 1/99 S.106Fun 76%
 - Overboard Psygnosis 11/97 S.73Fun 75%
 - Kurushi Sony 11/97 S.73Fun 75%
 - Blast Chamber ATD 2/97 S.72Fun 73%
 - Bust-A-Move 4 Taito 2/99 S.68Fun 73%
 - Shanghai True Valor Sunsoft 4/99 S.61Fun 72%



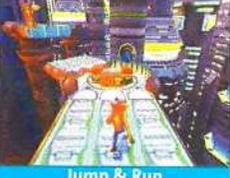
- Shoot'em Up**
- Forsaken Probe/Acclaim 5/98 S.38Fun 90%
 - Colony Wars: Vengeance Psygnosis 1/99 S.92Fun 89%
 - R-Types Irem 12/98 S.87Fun 86%
 - Colony Wars Psygnosis 12/97 S.56Fun 85%
 - Ace Combat 2 Namco 12/97 S.107Fun 84%
 - Elemental Gearbolt Working Design 11/98 S.86 ..Fun 84%
 - Wing Commander 3 Electronic Arts 4/96 S.81 ..Fun 83%
 - Future Cop Electronic Arts 11/98 S.82 ..Fun 82%
 - Wing Commander 4 Electronic Arts 7/97 S.60 ..Fun 82%
 - G-Police Psygnosis 11/97 S.74Fun 81%



- Rollenspiel**
- Final Fantasy VII Squaresoft 12/97 S.90Fun 95%
 - Parasite Eve Squaresoft 11/98 S.96Fun 89%
 - Breath of Fire III Capcom/Infog. 8/98 S.76Fun 88%
 - Diablo Blizzard/ EA 5/98 S.41Fun 85%
 - Wild Arms Sony 3/99 S.66Fun 88%
 - Suikoden Konami 2/97 S.40Fun 83%
 - Xenogears Squaresoft 11/99 S.108Fun 83%
 - Tactics Ogre Atlus 7/98 S.88Fun 84%
 - Devil's Deception Tecmo 3/97 S.80Fun 78%
 - The Granstream Saga THQ 3/99 S.64Fun 78%



- Fußball**
- FIFA 99 Electronic Arts 1/99 S.48Fun 89%
 - Frankreich '98: Die FußB... Electronic Arts 6/98 S.73Fun 88%
 - FIFA 98: Die WM-Qual. Electronic Arts 1/98 S.84 ..Fun 87%
 - International Superstar Soccer Pro 98 Konami 10/98 S.73Fun 87%
 - International Superstar Soccer Pro Konami 7/97 S.62Fun 83%
 - Actua Soccer 2 Grenlin/Funsoft 2/98 S.74 ..Fun 82%
 - International Superstar Soccer Deluxe Konami 1/97 S.42Fun 82%
 - Libero Grande Namco 12/98 S.78Fun 81%
 - Olympic Soccer Centregold 8/96 S.62Fun 80%
 - FIFA Soccer 96 Electronic Arts 1/96 S.83 ..Fun 54%



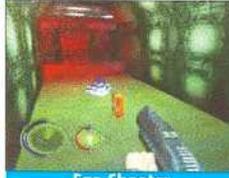
- Jump & Run**
- Crash Bandicoot: Warped Naughty Dog 1/99 S.76Fun 89%
 - GeX: Enter the Gecko Crystal Dynamics 5/99 S.70 ..Fun 89%
 - GeX 3D Crystal Dynamics 5/98 S.101 Fun 88%
 - MediEvil SCEE/Millennium 10/98 S.80 ..Fun 88%
 - Crash Bandicoot 2 Sony 12/97 S.84Fun 85%
 - Heart of Darkness Amazing Studios 8/98 S.72 ..Fun 85%
 - Spyro the Dragon Tsunami Games 11/98 S.66Fun 85%
 - Wild 9 Shiny/Acclaim 10/98 S.78 ..Fun 83%
 - Pitfall 3D Activision 5/98 S.104Fun 82%
 - Crash Bandicoot SCEA 11/96 S.38Fun 81%



- Boxen**
- Box Champions Electronic Arts 2/99 S.66 ..Fun 76%
 - Victory Boxing 2 JVC 1/99 S.63Fun 70%
 - Victory Boxing '97 JVC 2/97 S.63Fun 64%
 - Boxer's Road New 11/95 S.83Fun 56%



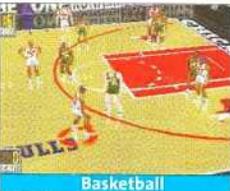
- Snowboard**
- Cool Boarders 3 989 Studios 12/98 S.88Fun 80%
 - Snow Racer 98 Infogrames 5/98 S.109Fun 76%
 - Extreme Snowbreak Microdis 4/98 S.76Fun 72%
 - X-Games Pro Boarder Radical Entert. 2/99 S.68Fun 72%
 - Cool Boarders 2 UEP-Systems 2/98 S.70Fun 71%
 - Cool Boarders UEP-System 2/97 S.65Fun 62%
 - Chill Eidos Int. 6/98 S.84Fun 38%



- Ego-Shooter**
- Indiziertes Spiel Lobotomy Softw. 4/97 S.67 ..Fun 84%
 - Lifeforce Tenka Tecmo 7/98 S.42Fun 81%
 - Alien Trilogy Psygnosis 5/97 S.64Fun 81%
 - Hexen Acclaim 3/96 S.40Fun 75%
 - Hexen Raven Software 4/97 S.40 ...Fun 60%



- Simulation**
- Theme Park Bullfrog 1/96 S.72Fun 83%
 - Theme Hospital Bullfrog/ EA 4/98 S.74Fun 76%
 - A-Train Maxis 5/96 S.76Fun 76%
 - A-Train IV Evolution Global Maxis 8/96 S.64Fun 76%
 - Constructor System 3/Acclaim 11/98 S.90 Fun 75%



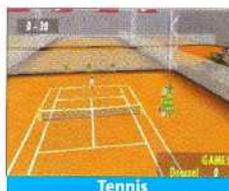
- Basketball**
- NBA Live '99 Electronic Arts 1/99 S.66Fun 88%
 - NBA Pro '98 Konami 5/98 S.116Fun 85%
 - NBA Fastbreak GT Interactive 4/98 S.70 ...Fun 85%
 - NBA Live '98 Electronic Arts 1/98 S.92Fun 83%
 - NBA In the Zone 2 Konami 2/97 S.36Fun 75%
 - Total NBA '96 Sony 3/96 S.68Fun 60%
 - In the Zone Konami 2/96 S.72Fun 55%
 - NBA Jam T.E. Acclaim 11/95 S.89Fun 54%
 - NBA Live '96 Electronic Arts 5/96 S.38Fun 51%
 - Slam 'n' Jam '96 Crystal Dynamics 7/96 S.42 ..Fun 48%



- Flipper**
- Pro Pinball Big Race USA Empire 3/99 S.67Fun 66%
 - Tilt Virgin 3/97 S.78Fun 65%
 - Timeshock Another Canning 3/98 S.64 ..Fun 64%
 - Pro Pinball - The Web Empire 8/96 S.65Fun 61%
 - Full Tilt Battle Pinball Empire 9/97 S.66Fun 61%
 - True Pinball Digital Illus. 5/96 S.70 ...Fun 60%
 - Extreme Pinball Electronic Arts 6/96 S.66 ..Fun 59%



- Beat 'em Up**
- Tekken 3 Namco 9/98 S.90Fun 90%
 - Dead or Alive Namco 7/99 S.86Fun 86%
 - Street Fighter EX Plus Alpha Capcom 11/97 S.70Fun 85%
 - Bloody Roar Hudson/Virgin 1/98 S.88Fun 85%
 - Soul Blade Namco 3/97 S.74Fun 85%
 - Tekken 2 Namco 10/96 S.38Fun 85%
 - Bushido Blade 2 Square 1/99 S.109Fun 84%
 - Bloody Roar 2 Virgin 5/99 S.76Fun 82%
 - Star Gladiator Capcom 12/96 S.78Fun 82%
 - Rival Schools Capcom 1/98 S.46Fun 80%



- Tennis**
- Sampras Extreme Tennis Codemasters 8/96 S.42Fun 74%
 - Anna Kurnikova S. C. Tennis Namco 7/99 S.86Fun 74%
 - Smash Court Tennis Namco 11/96 S.70Fun 73%
 - All Star Tennis Ubi Soft 12/97 S.79Fun 67%
 - V-Tennis 2 Tonkin House 4/97 S.66Fun 59%
 - Hyper Final Match Tennis Human Ent. 5/96 S.79Fun 59%
 - Tennis Arena Ubi Soft 12/97 S.121Fun 58%
 - Davis Cup Tennis Telstar 11/96 S.59Fun 55%
 - V-Tennis Tonkin House 11/95 S.88Fun 48%
 - Power Serve Ocean 11/95 S.88Fun 41%





Jump & Shoot

- Apocalypse**
Neversoft 12/98 S.82Fun 85%
- One**
ASC/Visual C. 2/98 S.76Fun 82%
- Mega Man 8**
Capcom 4/98 S.84Fun 81%
- Small Soldiers**
Dreamworks 1/99 S.64Fun 72%
- Blasto**
SCEE 7/98 S.44Fun 71%
- Assault**
Telstar/Konami 10/98 S.75 ..Fun 70%
- Spot goes to Hollywood**
Virgin/Burst 1/97 S.62Fun 61%
- Mega Man X3**
Capcom 9/97 S.66Fun 60%
- Agent Armstrong**
Virgin 8/97 S.66Fun 54%
- Rabbit Reload**
Sony 9/95 S.78Fun 52%



Strategie

- Command & Conquer 2**
Westwood/Virgin 12/97 S.98 ..Fun 90%
- Final Fantasy Tactics**
Squaresoft 4/98 S.82Fun 88%
- Warcraft 2**
EA/Blizzard 9/97 S.40Fun 88%
- Command & Conquer 2: Gegenschlag**
Westwood/Virgin 10/98 S.86 ..Fun 88%
- Populous: The Beginning**
Electronic Arts 4/99 S.62 ..Fun 88%
- Command & Conquer**
Westwood/Virgin 1/97 S.36 ..Fun 84%
- Worms**
Team 17/Ocean 2/96 S.68Fun 82%
- Panzer General 2**
SSI 7/97 S.66Fun 80%
- Civilisation 2**
Activision 5/99 S.65Fun 76%
- Panzer General**
Mindscape/SSI 7/96 S.69Fun 75%

Platinum

- Oddworld Abe's Oddysee**
GT Interactive 9/97 S.39Fun 88%
- WipEout 2097**
Psygnosis 11/98 S.60Fun 87%
- Total Drivin'**
Eutech/Chryx 12/97 S.104Fun 86%
- Tekken 2**
Namco 10/96 S.38Fun 85%
- V-Rally**
Infogrames 7/97 S.40Fun 85%
- Soul Blade**
Namco 3/97 S.74Fun 85%
- Resident Evil 1**
Capcom 6/96 S.38Fun 85%
- Tomb Raider**
Core Design 12/96 S.44Fun 84%
- TOCA**
Electronic Arts 1/98 S.96 ..Fun 84%
- Worms**
Team 17 2/96 S.68Fun 82%



Wrestling

- WWF Warzone**
Acclaim 9/98 S.95Fun 84%
- WWF Wrestlemania**
Acclaim 12/95 S.41Fun 75%
- WCW Nitro**
THQ 7/98 S.68Fun 75%
- WCW Thunder**
THQ 3/99 S.66Fun 68%
- WCW vs the World**
THQ 6/97 S.81Fun 55%
- Power Move Pro Wrestling**
Capcom 3/97 S.84Fun 50%
- WWF in Your House**
Acclaim 1/97 S.68Fun 40%



Eishockey

- NHL '99**
Electronic Arts 12/98 S.92 ..Fun 85%
- NHL '98**
Electronic Arts 11/97 S.64Fun 82%
- NHL Powerplay '98**
Virgin 4/98 S.68Fun 81%
- NHL Breakaway '98**
Acclaim 11/97 S.62Fun 77%
- NHL Face Off '99**
SCEA 4/99 S.60Fun 74%
- NHL Powerplay**
Virgin Int. 9/97 S.60Fun 71%
- NHL Face Off '98**
Sony 2/98 S.72Fun 69%
- NHL Open Ice**
Williams/Midway 4/97 S.73 ..Fun 65%
- NHL Face Off '97**
KillerGame/Sony 4/97 S.62 ..Fun 58%
- Actua Ice Hockey 2**
GreenLin 7/99 S.84Fun 52%

Baseball

- Triple Play 2000**
Electronic Arts 7/99 S.85 ..Fun 85%
- VR Baseball '97**
Interplay 8/97 S.61Fun 77%

Billard

- Virtual Pool**
Interplay 4/97 S.71Fun 63%
- Pool Huster**
Sunsoft 4/99 S.60Fun 53%

Bowling

- Brunswick C. Pro Bowling**
THQ 2/99 S.64Fun 41%
- Ten Pin Alley**
ASC Games/Adr. 5/97 S.81 ...Fun 25%

American Football

- Madden NFL '99**
Electronic Arts 12/97 S.100 Fun 87%
- Madden '98**
Electronic Arts 1/97 S.64 ..Fun 86%
- Madden '97**
Electronic Arts 11/98 S.75 ..Fun 85%
- NFL Gameday**
Electronic Arts 4/96 S.38 ..Fun 84%

Funspots

- Riot**
Beyond/Psygnosis 3/97 S.79 ..Fun 60%
- Cyball Zone**
GT Int./Rage 6/98 S.85Fun 55%
- Pitball**
Warner Int. 11/96 S.67Fun 54%

Funracer

- Micro Machines v3**
Codemasters 4/97 S.38Fun 82%
- Wrecking Crew**
Telstar/Konami 7/98 S.70 ...Fun 78%
- Rogue Trip**
Singletrac 12/98 S.94Fun 75%
- Vigilante 8**
Activision 7/98 S.77Fun 74%
- Circuit Breakers**
Supersonic/Minds. 8/98 S.81 ..Fun 72%
- Mega Man Battle & Dash**
Capcom 4/98 S.86Fun 71%
- Twisted Metal 2**
SCEA 1/97 S.61Fun 58%

Sonstige Sportarten

- V-Ball**
American Technos 6/98 S.79Fun 67%
- Nagano Winter Olympics**
Konami 3/98 S.66Fun 61%
- Olympic Games**
U.S. Gold 8/96 S.40Fun 60%
- International Track & Field**
Konami 7/96 S.38Fun 58%



Action-Adventure

- Zelda - Ocarina of Time**
Nintendo 1/99 S.38Fun 98%
- Mission Impossible**
Infogrames 10/98 S.88Fun 72%
- Nightmare Creatures**
Kalisto 2/99 S.71Fun 74%



Geschicklichkeit

- Bomberman 64**
Hudson 12/97 S.110Fun 90%
- Iggy's Reckin' Balls**
Acclaim/Iguana 9/98 S.102 ..Fun 85%
- Wetrix**
Ocean/Laguna 8/98 S.87Fun 81%
- Bust a Move 2**
Taito/Acclaim 6/98 S.86Fun 70%
- Silicon Valley**
DMA Design 12/98 S.91Fun 76%
- Tetrisphere**
Nintendo 3/98 S.77Fun 76%
- Glover**
Intera. Studios 2/99 S.67 ..Fun 63%



Beat 'em Up

- Indiziertes Spiel**
Nintendo/Rare 3/97 S.42Fun 86%
- Mace the Dark Age**
Midway 12/97 S.112Fun 81%
- Fighters Destiny**
Imagineer/Laguna 3/98 S.70 ..Fun 75%
- Dark Rift**
Kronos/Vic Tokai 9/97 S.66 ..Fun 74%
- Bio F.R.E.A.K.S.**
Midway 8/98 S.78Fun 70%
- Rampage World Tour**
Midway/GT Int. 8/98 S.86Fun 61%
- Dual Heroes**
Hudson 3/98 S.68Fun 60%
- Clayfighter 63 1/3**
Interplay 1/98 S.102Fun 50%
- Rakugakids**
Konami 2/99 S.64Fun 31%



Wrestling

- WWF Warzone**
Iguana/Acclaim 10/98 S.82 ..Fun 91%
- WCW vs NWO**
THQ 12/98 S.86Fun 84%
- WCW vs NWO - World Tour**
THQ/Konami 5/98 S.118Fun 68%



Jump & Run

- Super Mario 64**
Nintendo 3/97 S.36Fun 95%
- Banjo Kazooie**
Rare/Nintendo 7/98 S.46Fun 94%
- Gex 64 Enter the Gecko**
Crystal Dynamics 10/98 S.74 Fun 83%
- Mischief Makers**
Nintendo 1/98 S.104Fun 81%
- Bomberman Hero**
Hudson 7/98 S.72Fun 81%
- Goemon 64**
Konami 11/97 S.84Fun 81%
- Yoshi's Story**
Nintendo 3/98 S.75Fun 80%
- Starshot**
Ocean 1/99 S.84Fun 79%



Shoot 'em Up

- Forsaken**
Iguana/Probe 6/98 S.88Fun 92%
- Star Wars: Rogue Squadron**
Factor 5 2/99 S.60Fun 86%
- Body Harvest**
GreenLin 12/98 S.80Fun 83%
- Lylat Wars**
Nintendo 10/97 S.38Fun 83%
- Wild Choppers**
Seta 2/98 S.82Fun 78%
- Buck Bumble**
Ubi Soft 11/98 S.94Fun 76%
- Star Wars: Shadow of the Empire**
Lucasarts Ltd. 3/97 S.64 ...Fun 76%
- Aerofight Assault**
Vic Tokai 2/98 S.83Fun 71%
- Knife Edge**
Kemco 2/99 S.64Fun 52%
- Robotron 64**
Midway 8/98 S.86Fun 40%



Fußball

- FIFA '99**
Electronic Arts 5/99 S.68 ...Fun 91%
- FIFA '98: Die WM-Qualifikation**
Electronic Arts 2/98 S.64 ..Fun 91%
- International Superstar Soccer 98**
Konami 10/98 S.76Fun 90%
- International Superstar Soccer 64**
Konami/Major A 6/97 S.62 ..Fun 87%
- FIFA 64**
Nintendo 6/97 S.66Fun 74%



Ego-Shooter

- Turok 2: Seeds of Evil**
Acclaim 11/98 S.68Fun 94%
- Indiziertes Spiel**
Rare 11/97 S.78Fun 92%
- Turok: Dinosaur Hunter**
Acclaim 3/97 S.62Fun 88%
- Indiziertes Spiel 64**
Midway 6/97 S.60Fun 74%
- Hexen**
Raven Software 9/97 S.68 ...Fun 65%
- South Park**
Iguana 3/99 S.66Fun 35%



Basketball

- Kobe Bryant NBA Courtside**
Nintendo 6/98 S.90Fun 91%
- NBA Jam '99**
Iguana Ent. 1/99 S.68Fun 89%
- NBA Live '99**
Electronic Arts 1/99 S.66 ..Fun 81%
- NBA Pro '98**
Konami 5/98 S.116Fun 75%
- NBA Hangtime**
Williams/Midway 4/97 S.81 ..Fun 71%

- Baseball**
All-Star Baseball 2000
Acclaim 6/99 S.69 Fun 86%
- All-Star Baseball '99**
Acclaim 9/98 S.101 Fun 85%
- American Football**
NFL Quarterback Club '99
Iguana 1/99 S.86Fun 92%
- NFL Quarterback Club '98**
Iguana 12/97 S.114Fun 91%
- Madden 64**
Electronic Arts 3/98 S.77 ..Fun 88%

- Jump & Shoot**
Liegt noch kein Titel vor

- Rollenspiel**
Quest 64
THQ/Konami 9/98 S.104Fun 64%

- Schach**
Virtual Chess 64
Acclaim 9/98 S.103Fun 61%

- Simulation**
Pilotwings 64
Paradigm/Nintendo 3/97 S.60 Fun 78%

- Tennis**
Centre Court Tennis
Hudson 3/99 S.74Fun 79%
- All Star Tennis**
Ubi Soft 4/99 S.55Fun 63%



Snowboard

- 1080° Snowboarding**
Nintendo 11/98 S.84Fun 88%
- Snowow Kids**
Atlus 3/98 S.76Fun 76%

Zubehör (N64/PS)

- PlayStation-Memory Cards**
Real 120 Block MC
Joytech 49,95 DM -super
- 4 MB MC**
Blaze 49,90 DM 1/99 S.122super
- Mega Memory Card PS**
Interact 89,95 DM 3/98 S.84 ...super
- Memory Card 2X**
Interact 39,95 DM 1/99 S.122 ..super
- Memory Card**
SCEI 29,95 DM -sehr gut

- Nintendo64-Memory Cards**
Mega Memory Card N64
Interact 89,95 DM 3/98 S. 85 ..super
- Memory Card Plus**
Interact 59,95 DM 10/97 S. 92 super
- Ultra 64 Memory Card 256**
Blaze 24,95 DM 10/97 S. 90 ...super
- Controller Pak**
Nintendo 39,95 DM -super



PlayStation-Joy pads

- Barracuda 2**
Interact 69,95 DM 1/99 S.122 ..super
- Dual Shock Controller**
SCEI 59,95 DM 7/98 S.108super
- Double Shock**
Analog Controller
Sunflex 44,95 DM 1/99 S.122 ...super
- Dual Force PSX**
Gamerster 49,95 DM 1/99 S.122sehr gut
- Twin Shock**
Analog Controller
Best A. 39,95 DM 1/99 S.122 ..sehr gut



Nintendo 64-Joy pads

- Nintendo 64 Controller**
Nintendo 59,95 DM -super
- Super Pad 64 Plus**
Interact 44,95 DM 3/98 S. 87 ...gut
- Advanced Control Pad**
Mad Catz 69,95 DM 7/98 S. 109 ...gut



PlayStation-Lenkräder

- Act RS Wheel**
Act Labs 199,95 DM -super
- Top Drive**
Logic 3 179,95 DM -super
- Speedster**
Fanatec 179,95 DM -super
- Rallye**
Fanatec 149,95 DM -super
- Top Drive**
Logic 3 179,95 DM -gut



PlayStation-Pistolen

- Scorpion**
Blaze 89,95 DM 7/98 S.108super
- Real Arcade Light Gun**
Joytech 99,95 DM -super
- G-Con**
Namco 89,95 DM -super
- Erazer**
Blaze 89,95 DM 7/98 S.108 ..sehr gut

International Superstar

Soccer '99 (GBC)

Fußball-Simulationen auf einem Handheld waren schon immer ein (schlechtes) Thema für sich. Nun versucht sich Konami an einem virtuellen Kick für Nintendos Kleinsten mit ihrem bekanntesten Pferd im Stall. Der Hardware entsprechend wurde das ehemalige Ausstattungswunder gehörig abgespeckt. Mit 32 Nationalteams begeben ihr euch zum Elfmeter-

schießen, zu einem Freundschaftsspiel oder ihr steigt in ein Turnier ein. Spielkonfigurationen und strategische Möglichkeiten wurden auf ein Minimum zusammengestrichen. Da Gleiches auch für die Aktionsmöglichkeiten gilt, kann man gleich zur Wertung schreiten. Spielfreude möchte sich auch bei diesem prominenten Namen nicht einstellen. Nicht nur dass das

Spieltempo viel zu träge ist (gelegentlich ruckelt es sogar) und der kleine Spielausschnitt die nötige Übersicht verwehrt, auch das Zusammenspiel mit den Pixel-Kollegen gelingt nur selten, so dass man gegenüber den CPU-Teams immer im Nachteil ist. (Ulf)

Fun: 44%



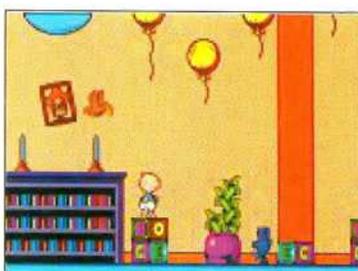
RugRats - Der Film (GBC)

Basierend auf der Filmversion der preisgekrönten Zeichentrickserie schuf THQ ein kindergerechtes Jump&Run-Werk der allersimpelsten Art. In der Rolle des Windhelden Tommy oder anderer Charaktere aus der infantilen Rasselbande durchquert ihr in der braven Seitenperspektive insgesamt zehn Abschnitte, stets auf der Suche nach diversen Items, die zum Teil gut

versteckt herumliegen. Diese Gegenstände erfüllen die gleichen Zwecke. Zum einen schützen sie euch vor dem sofortigen Exitus nach einem Feindkontakt, zum anderen dürft ihr erst den nächsten Level erkunden, wenn ihr eine vorgegebene Menge an Items zur Ausgangstür gebracht habt. Der Haken: Wie bei Sonic verliert ihr nach einer Kollision wieder sämtliche Gegenstände. Die ein-

zige Abwechslung verspricht eine kleine Renneinlage. Für jüngere Jahrgänge mag das spielerische Angebot noch ausreichend sein, zumal die Präsentation sehr niedlich ist, ältere Semester dürften angesichts des minimalistischen Spielprinzips hingegen verwundert die Stirn runzeln. (Ulf)

Fun: 51%



Shadow Gate Classic (GBC)

Mit diesem Titel präsentiert Hersteller Kemco ein waschechtes Grafik-Adventure, wie man es in dieser Form schon lange nicht mehr erlebt hat. Zur Story: Der Magier Warlock erweckte den Titanen Belmoth zum Leben und strebt mit seiner Macht die globale Herrschaft an. In der Rolle des jungen Helden obliegt euch die zweifelhafte Ehre, in das Schloss des Übeltäters einzudringen und dem Spuk ein Ende zu bereiten. Die Steuerung erfolgt, wie es sich für ein zünftiges Grafik-Adventure gehört, ausschließlich mittels eines Cursors. Mit dem Pfeil aktiviert ihr die unterschiedlichen Befehle à la "Aufnehmen", "Benutzen" oder "Schlagen", setzt verschiedene Gegenstände und Zaubersprüche ein und dirigiert den Helden bilderweise durch das mäch-

tige Schloss. Statt Actionelemente steht ausschließlich das Lösen von kniffligen Rätseln im Vordergrund, die ihr in bester Trial&Error-Manier löst.

Ulf: Grafik-Adventures sind natürlich in erster Linie Geschmackssache. Ich persönlich kann diesem antiquiert anmutenden Vertreter dieses Genres jedoch nicht viel abgewinnen. Die

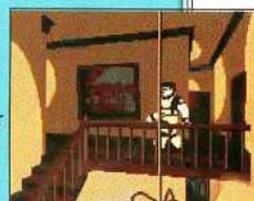
Steuerung ist ziemlich umständlich, die Grafik verspricht kaum Gruselatmosphäre und die deutschen Bildschirmtexte sind oftmals unfreiwillig komisch. Darüber hinaus artet die Pirsch durch das Schloss in bloßes Durchprobieren aller Möglichkeiten aus.

Fun: 53%



Klein und Fein

+++ Capcom startet durch: Gleich vier große Namen wurden für den Game Boy Color angekündigt: der Shoot-'em-Up-Klassiker 1942, Street Fighter Zero, das Grusel-Adventure Resident Evil 1 sowie Ghost'n Goblins. Letzterer Jump&Run-Klassiker bietet drei neue Levels sowie die Möglichkeit, erspielbare Bilder auszudrucken.



+++ Gerüchten zufolge soll auch Lara Croft in einem neuen Tomb Raider-Abenteuer auf dem Game Boy Color ihr Debüt abgeben.

+++ THQ hat erneut die komplette Palette an Electronic-Arts-Sporttiteln lizenziert, als da wären: NHL 2000, NBA Live 2000, Madden NFL 2000, NASCAR 2001, Triple Play 2001, Tiger Woods PGA Tour 2000 und FIFA 2000.

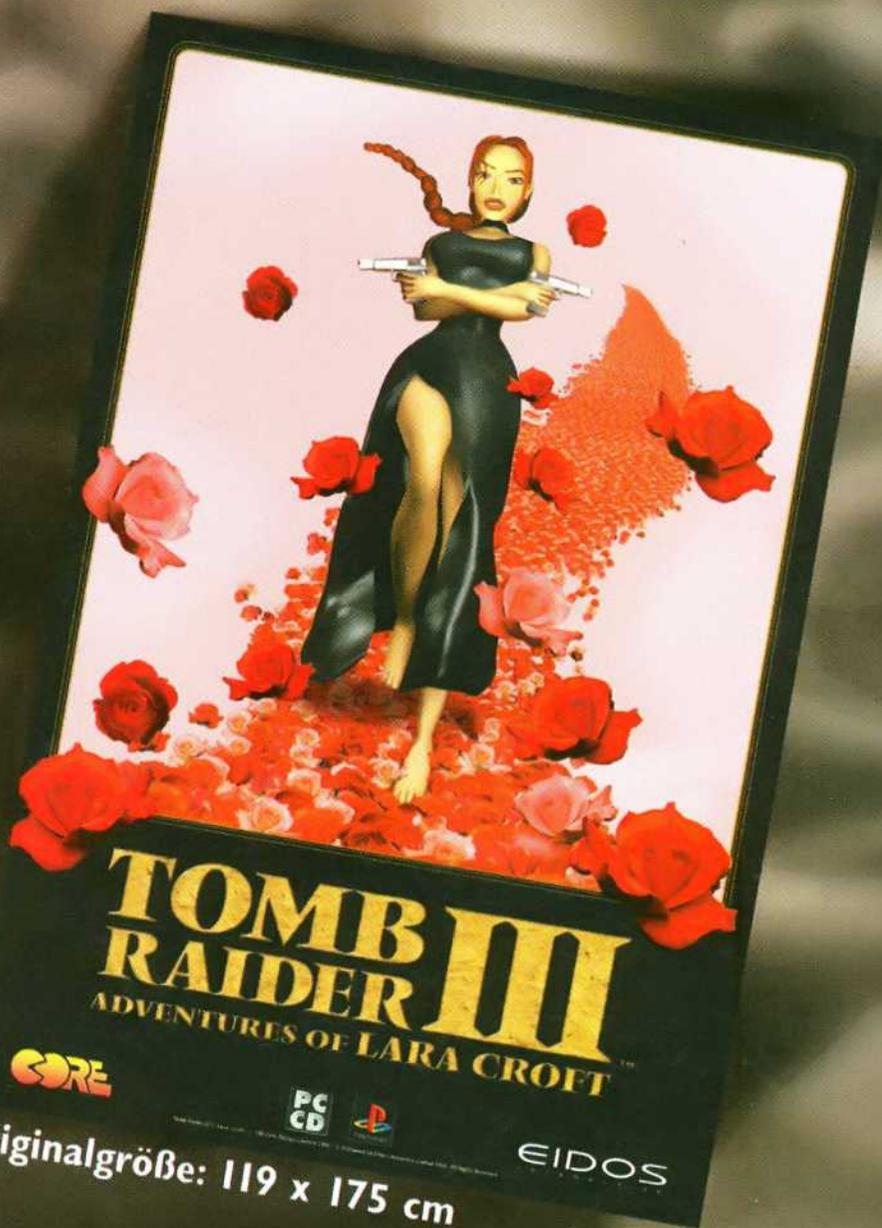
Logical (GBC)

Logical war bereits 1991 ein Denkspielhit auf dem Game Boy. Nun wurde der Titel noch einmal in Farbe neu aufgelegt. Wie es sich für eine Grübelelei gehört, ist das Spielprinzip denkbar einfach. Jeweils vier gleichfarbige Kugeln müssen in einem rotierbaren Mulden-system durch geschicktes Hin- und Herschieben zusammengefügt werden. Gelingt euch dieses Spielchen bei allen Auffangbehältern eines Levels, dürft ihr die nächste Stage in Angriff nehmen. Ein Zeitlimit sowie allerlei Schikanen, beispielsweise Farbschlösser, Teleporter oder Einbahnwege, erschweren das Unterfangen erheblich. Denkspiel-freunde haben vielleicht die Muse, sich durch die insgesamt 99 Levels zu wühlen, mir persönlich fehlen jedoch der hohe Suchtfaktor, spielerische Möglichkeiten sowie etwas mehr Spieltempo. Probespielen wäre daher angebracht. (Ulf)

Fun: 58%



Rosen
pflastern
ihnen
Weg...



Wer jetzt MEGA FUN
im Abo testet, erhält das
abgebildete Lara Croft-
Originalplakat als kosten-
lose Prämie (Lieferung
in einer Versandrolle!)
Da die Auflage limitiert ist,
gilt das Angebot nur,
solange der Vorrat reicht!

**Das Probe-Abo MEGA FUN:
Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich
ein Original-Lara-Plakat abstauben!**

Ja, ich möchte MEGA FUN eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich das Original-Lara
Croft-Plakat „Tomb Raider III“, Art.-Nr 1181.

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten,
auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts
weiter zu tun. Ich erhalte MEGA FUN jeden Monat
frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon ge-
zahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so
gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich
Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie
innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung
anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des
Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG,
Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg.
Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adress-
änderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben
und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC
MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

Area 51 - Maximum Force Duo



Explosionen satt: Maximum Force ist in der überarbeiteten Fassung ein Augenschmaus.



Achtung Falle! Hinter dem ausbrennenden LKW lauern die finsternen Terroristen.

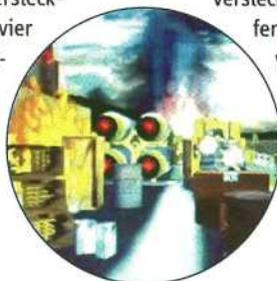


Klassische Gun-Kost: Ohne Unterlass feuern genutzte Gegner auf euch.

Atari Games hat zwei beliebte Automaten in ein Gerät zusammengefasst. Die erfolgreichen Pistolenspiele Area 51 (1996) und Maximum Force (1997) wurden dermaßen gut in der Spielhalle genutzt, dass der amerikanische Hersteller mit einigen neuen Features und besserer Hardware an alte Erfolge anknüpfen will. Area 51 bietet die typische Ballerkost. Es geht (der Titel lässt es schon erahnen) um die geheime US-Militärbasis nahe Las Vegas/Nevada. Die US-Regierung hat sich dort außerirdisches Genmaterial besorgt und Experimente an Menschen durchgeführt. Klar, dass diese mutiert sind und die Gegend unsicher machen.

Als Mitglied des STAAR-Teams werdet ihr gerufen, der Brut den Garaus zu machen. Um besonders realistische Bewegungsabläufe zu erschaffen, wurden die Aliens mit dem Motion-Capturing-Verfahren erzeugt. Im Zusammenspiel mit der hochauflösenden Grafik ein atemberaubendes Erlebnis! Insgesamt warten mindestens fünf Levels auf euch mit über 20 versteckten Räumen, inklusive vier absolut neue. Bei Maximum Force wurde noch mehr verändert und gebastelt, so dass vom Vorgänger nicht mehr viel erhalten

blieb. Optisch sieht der Shooter wesentlich besser aus als Area 51, ist von der Spieldynamik aber vergleichbar. Die Story ist schnell erzählt. Abgedrehte Terroristen versuchen die Weltherrschaft mit Hilfe von nuklearen Sprengköpfen an sich zu reißen. Natürlich ist es an euch, dies mit gezielten Schüssen zu verhindern. Im Spiel sind neben 34 versteckten Arealen unzählige Waffen, Power-ups und Goodies versteckt, so dass dem Schützen selbst nach exzessivem Münzenverbrauch noch immer neue Möglichkeiten geboten werden. (Swen)



Hyperdrive

Midway präsentierte auf der E3 seinen brandneuen Arcade-Automaten Hyperdrive. Dabei handelt es sich um einen hochrealistischen, rundenbasierenden Racer. Der technische Standard der Vehikel ist allerdings in der fernen Zukunft angelegt. Im Jahre 2100 wurden die Stock Cars von den Racing Crafts (ARC) abgelöst und die Fahrer durch Piloten ersetzt. Grund: Die ARCs sind nicht mehr an den Boden gebunden, sondern fliegen durch die Luft, so dass Überholmanöver ebenso rechts und links wie oben und unten möglich sind. Der Haken an der Sache ist, je näher das Fahrzeug dem Erdboden kommt, um so schneller kann es fliegen. In Hyperdrive gibt es vier Strecken mit allerlei Abkür-



Heißer Renner: Hypermodern präsentiert sich der Hyperdrive-Automat.

zungen und grünen Beschleunigungszonen. Die technische Umsetzung ist sehr ansprechend und das Cockpit wurde sehr modern gestaltet. Durch den gekonnten Einsatz aller Bedienelemente lässt sich das ARC komplett um 360 Grad drehen. (Swen)



Rush the Rock

Das Original San Francisco Rush überlebte die Spielhallen 1996 und wurde unter den Arcade-Freunden wegen seines innovativen Gameplays herzlich aufgenommen. Es kombinierte Realismus, schnelle schnörkellose Action und spielerische Herausforderung in einem. Der Nachfolger Rush

the Rock erhielt neben einer besseren Engine jeweils vier neue Strecken und Fahrzeuge. Darüber hinaus wurden die "alten" Wagen überarbeitet und in ihrer Fahrphysik angepasst. Die Kurse sind allesamt sehr abwechslungsreich gestaltet worden und bieten neben trickreichen Kurven

und Sprüngen noch etliche Abkürzungen. Am meisten macht der Automat hingegen im Multiplayer-Modus Spaß. Brettern zwei oder mehr Spieler gleichzeitig über die Highways, versprüht Rush the Rock erst richtig den Muscle-Car-Charme der amerikanischen Boliden. (Swen)



Etwas zu schlicht: Die Grafik-Engine ist schnell, aber leider zu detailarm.



Kopf an Kopf: Duelle mit anderen menschlichen Fahrern machen am meisten Laune.



Abgedrehtes Streckendesign: Wer glaubt, dass Straßen immer nur gerade sind, täuscht sich!

kurz erwähnt

+++ Tekken Tag Tournament kommt!

Namco präsentiert der Öffentlichkeit noch in diesen Wochen parallel zur PlayStation-Version den TTT-Automaten. Mindestens 20 wählbare Charaktere aus Tekken 2 und 3 sollen die Kämpferriege bilden. Neben neuen Schlägen soll es noch die Möglichkeit geben, Tag-Kombos zu vollführen.

+++ Atari schießt zurück

Nicht klein zu kriegen ist Ataris Konsolensparte. So mit Site 4, dem offiziellen Area-51-Nachfolger. Der Automat nutzt das genaue Accu-Aim-Gunboard, das bereits in vielen Geräten zum Einsatz kam. Site 4 bietet 18 Stages, eine sehr detaillierte Engine mit vielen Effekten und Extrawaffen en masse.

+++ Aus Segas Gerüchteküche

Laut internen Sega-Quellen arbeitet eine Designer-Gruppe von Yu Suzukis AM2-Team bereits an Virtua Fighter 4 für das Naomi-Board. Grund: Man möchte die Dreamcast-Konvertierung maßgeblich selbst beeinflussen.

+++ Street Fighter und kein Ende

Prügelmeister Capcom plant weitere Street-Fighter-Spiele und -Klons für Segas Naomi-Arcadeboard. Neben Street Fighter Zero 3 soll auch endlich der "echte" dritte Teil der Street-Fighter-Saga in Arbeit sein. Die Japaner stehen schon Kopf...

+++ Nasse Füße virtuell

Mit Namcos Rapid River darf der Spieler eine heftige Rafting-Tour durch wilde Gewässer unternehmen. Um die Sache so realistisch wie nur möglich zu gestalten, nimmt man in einem authentischen Sitz Platz und muss ein Paddel bedienen. Je nach Position des Paddels lässt sich das Boot steuern oder abbremsen.

+++ Blaue Bohnen auf dem Horror-Trip

Konamis neuestes Gun-Projekt Hell Knight ist die direkte Antwort auf Segas House of the Dead 2. Nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch wurde kräftig abgekuppert, allerdings ohne an die Qualität des Originals heranzukommen. Dennoch ist Hell Knight die ein oder andere Münze wert.

+++ American Football leicht gemacht

NFL Blitz von Midway bringt das Football-Flair in die Hallen. Dank einer vollkommen simplen und schnellen Bedienung mit kurzen Regelhinweisen fällt der Einstieg in das komplizierte Spiel sehr leicht. Für Football-Enthusiasten ist das Gameplay aber zu hektisch.



Tja...gewinnen will gelernt sein! Nur wer die genialsten Strategien, geheimsten Kniffe und hilfreichsten Tips und Tricks kennt, kommt ans Ziel. 24 Seiten Cheats, Codes und Komplettlösungen findest Du in N-ZONE – dem Magazin für alle N-64 Fans. Außerdem: umfangreiche Tests, News und Previews der aktuellsten Spiele-Hits. Nicht zu vergessen: das einzigartige Spiele-Lexikon und 4 starke Sammelkarten in jeder Ausgabe. Der Preis? Sagenhafte DM 3,90 monatlich!

N-ZONE – und Du machst Dein Spiel!

**Ich wollt,
ich wär' ein
Mario.**



**Das meistverkaufte
Nintendomagazin!**

6/99 Ausgabe 25 DM 4,99

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY ADVANCE

NUR DM 3,90 DIE NR. 1 Das meistverkaufte Nintendo-Fachmagazin

20 SEITEN KOMPLETTLÖSUNGEN
GOEMON 2
CASTLEVANIA

DONKEY KONG 64
Sensationelle Bilder: Die 64 Bit-Version des SNES-Klassikers

SHADOWGATE 64
getestet: Der N64-Adventure-Knaller

SUPERMAN RE-VOLT
Spitze: 13 neue N64-Games enthüllt!

Im Vorabtest
STAR WARS EPISODE I
Getestet: Der N64-Rennspielhit zur Kinosensation!

2 RIESENPOSTER: SUPERMAN + SHADOWGATE 64

Das Magazin ist ein Produkt der N-ZONE Verlagsgesellschaft mbH, 42699 Solingen, Tel. 0212 355-1111, Fax 0212 355-1112, E-Mail: n-zone@n-zone.de, www.n-zone.de

Peripherie II

Technik Ecke Folge 8 Um der ganzen Zusatz-Hardwareflut gerecht zu werden, mussten wir den Peripherie-Teil der Technik Ecke splitten. In der zweiten Folge erfahrt ihr alles über Guns, Mäuse, Lenkräder und anderen Konsolen-Schnickschnack.

Leserecke

Wie entstehen PAL-Balken?

PAL-Balken entstehen ausschließlich bei NTSC-Konvertierungen. Da Konsolenspiele zu 80 % aus Japan und Amerika kommen, also aus Ländern, wo die NTSC-Norm herrscht, müssen fast alle Games für die europäische Fernsehnorm PAL angepasst werden. NTSC-Bildschirme können 525 Bildzeilen darstellen im Gegensatz zu PAL-Geräten, die 625 schaffen. Wird ein Spiel nicht umprogrammiert, also eine schlampige Umsetzung vorgenommen, muss ein PAL-TV die 100 fehlenden Zeilen durch schwarze Balken (jeweils 50 oben und unten) ersetzen. Bestes Beispiel für eine schlechte Umsetzung ist Tekken 3.

Was ist SGI-Grafik?

SGI ist die Abkürzung für Silicon Graphics Inc. Diese Firma produziert besonders leistungsstarke Computer, die hauptsächlich für sehr rechenintensive Anwendungen verwendet werden. Dazu gehören auch solche hochwertigen Grafiken mit Licht- und Schatteneffekten sowie Transparenzen und Spiegelungen, wie sie in Riven und Final Fantasy VII vorkommen. Diese vorgerenderten Grafiken, die nicht während des Spiels berechnet werden, nennt man auch SGI-Grafiken in Anlehnung an die Workstations, auf denen sie erstellt wurden.

Funktioniert eine Lightgun auch mit einem per VGA-Box angeschlossenen PC-Monitor?

Interessanterweise ja. Obwohl die Dreamcast-Gun nicht an 100Hz-Fernsehern ihren Dienst verrichten will, funktioniert sie an handelsüblichen VGA-Monitoren. Das wird durch eine automatische Umschaltung der VGA-Box erreicht, die sich auf die neue Frequenz einstellt. Übrigens: Die VGA-Box ist eine sehr gute Sache. Dank der höheren Auflösung und des flimmerfreien Bildes machen Spiele wesentlich mehr Spaß!

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

Games machen erst richtig Spaß, wenn der User die volle Kontrolle über seine Spielfigur, die Rennwagen oder den Cursor hat. Neben den in der letzten Technik Ecke vorgestellten und allgemein bekannten Pads gibt es mittlerweile unzählige Sonderperipherie, die die Steuerung einfacher oder interessanter machen soll. Da wären zum einen die Lenkräder für Rennspielers, deren Verbreitung und Vielzahl schon erschreckende Ausmaße annehmen. Sie gibt es in allen erdenklichen Ausführungen und Qualitäten, so dass eine komplette Marktübersicht unmöglich im Rahmen der Technik Ecke gegeben werden kann. Fast genauso sieht es bei den actionlastigen Guns aus. Auch hier gibt es eine breit gefächerte Auswahl und eine Reihe von (in Deutschland meist indizierten) Spielen. Daneben gibt es noch viele andere Hardwarezusätze mit mehr oder minder begründeter Existenzberechtigung, wie Multiplayer-Verteiler, Mäuse oder Joysticks. Wie diese Zusatzgeräte funktionieren, wo ihre Vor- und Nachteile liegen, verrät euch diese Technik Ecke.

Der gute alte Lustknüppel: Joystick und Arcade-Board

Joysticks sind mit die ältesten Eingabegeräte. Vor allem bei den Heimcomputern blicken sie auf eine lange Tradition zurück. Doch auch Konsolen kann man mit dem Stick beglücken. Meist bestehen Joysticks aus einem bis zu 15 Zentimeter langen Stab, an dem mehrere Buttons, so genannte Feuerknöpfe, angebracht sind. Dieser Stab ist beweglich in einen Fuß eingelassen, den man mittels Saugnapfe am Tisch festkleben kann. Durch Federn im Fuß wird der Joystick, nachdem er in eine Richtung gelenkt wurden, wieder zurückgedrückt. Gerade auf dem PC gibt es extrem viele Variationen dieses Prinzips. So genannte Flightsticks besitzen einen Schubregler, andere werden nur in einer Hand gehalten und reagieren auf die leiseste Schräglage und wieder andere besitzen zehn und mehr Knöpfe, die frei programmierbar sind und so einen Teil der Tastaturbelegung wie den Befehl "Nachbrenner einschalten" auf den Joystick legen. Der letzte Schrei sind die Force-Feedback-Joysticks, die einen Gegendruck zu den ausgeführten Bewegungen aufbauen. Die bekannteste Spielart für die Konsolen sind die Arcade-Boards. Diese klobigen Joysticks bestehen aus einem großen Fuß, in den die Tasten der jeweiligen Konsole eingelassen sind. Auf der linken Seite befindet sich dann ein Joystick mit zwei Feuerknöpfen. Manche Arcade-Boards sind auf der rechten Seite mit einem zweiten Joystick versehen, so dass man bei Flugsimulatoren halsbrecherische Manöver durchführen kann. Bei Joysticks unterscheidet man ähnlich wie bei den Pads zwei grundsätzliche Varianten. Zum einen gibt es die digitalen, zum anderen die analogen Sticks. Während die digitalen jeweils nur melden, in welche der acht Richtungen sie gedrückt wurden, geben die analogen Joysticks auch Auskunft, wie stark sie ausgelenkt wurden. Die digitalen Joysticks besitzen dazu eine Druckplatte an jeder Seite, die, sobald ein Kontakt vorhanden ist, das Signal senden. Bei den meisten analogen Joysticks wird die Auslenkung über die Zugkraft auf die Federn über Potentiometer gemessen, die den Joystick wieder aufrichten sollen. Letztendlich sind die Analogsteuerungen der Pads nichts anderes als kleine Analog-Joysticks, die jedoch statt mit der ganzen Hand nur mit dem Daumen oder einem Finger gelenkt werden.

Über den Fuß und das Lenkrad selbst sind die Knöpfe

der entsprechenden Konsole eingelassen. Die Steuerungen haben an der Lenkachse eine Spiralfeder. Je nach Zug, der auf der Feder lastet, wird die Auslenkung ähnlich den Analogpads mit Potentiometern gemessen. Sie wird als analoges Signal an die Konsole weitergegeben. Zu jedem Lenkrad gehören auch robuste Pedale, auf denen in einem Rennspiel nach Belieben herumgetrampelt werden kann. Diese gibt es in zwei Varianten.

Die Zwei-Pedal-Version besteht wie in einem

automatikgetriebenen Fahrzeug nur aus Gas und Bremse. Die Drei-Pedal-Ausführung ist die realistischere von beiden. Neben Beschleunigen und Verzögern kann mit der dritten Pedale auch gekuppelt werden. Die zugehörige Schaltung befindet sich dann im Lenkrad. Gas und Bremse sind meist analog, während die Kupplung digital aufgezeichnet wird



Spaß zu viert: Das PlayStation-Multitap erlaubt bis zu vier Controller an einem Port.

(Kupplung rein und Kupplung raus). Das soll möglichst große Realitätsnähe erzeugen. Allerdings gibt es auch komplett digitale Pedale (Vollgas und Vollbremsung). Passt daher auf, was ihr euch zulegt.

Realismus pur: Force-Feedback

Der größte Spaß seit Erfindung der Spiele sind Force-Feedback-Geräte. Zwar sind für die Konsolen noch keine geplant, doch durch den Anklang auf dem PC dürfte das nur noch eine Frage der Zeit sein. Die Idee der komplizierten und teuren Steuerungen ist, dass möglichst

Feuer frei: Lightguns überprüfen den Bildschirmaufbau mittels eines Foto-transistors und wissen so immer, auf welchen Bereich gerade gezielt wird.



reale Bewegungen entstehen. Ein Beispiel: Wenn ihr in eurem Ego-Shooter euer MG zückt, dann gibt das maximal ein hübsches Schütteln auf einem Dual Shock oder einem Rumble-Pak. Schießt ihr per Force-Feedback-Stick, dann reißt euch das MG nach oben. Ein ähnlich beliebtes Beispiel ist der Kampf mit den aus Star Wars bekannten Laserschwertern. Neben dem Brummen, das ihr als saches Rütteln im Stick spürt, schwingt bei einem Hieb der ganze Stick von rechts nach links, so wie der Schwung in der Realität das Schwert mit sich mitreißen würde. Die Architektur des Force-Feedback liefert eine Firma namens Immersion Corporation. Ursprünglich war die I-Force-Technologie für Ärzte und andere hochspezialisierte Berufe gedacht, wo Arbeiten nicht mehr vor Ort ausgeführt werden müssen. Dazu wurden in einen Joystick mehrere Motoren eingebaut, die von einem zusätzlichen Prozessor gesteuert werden. Vom Computer wird ein Profil gesendet, wie der Stick zu reagieren hat, was dann durch die Motoren ausgeführt wird. Diese Profile können sogar selbst erstellt werden. Force-Feedback gibt es inzwischen nicht nur in Joysticks. Auch Lenkräder (sie reagieren auf Übersteuern und ein rutschendes Fahrzeug), ja sogar Mäuse sind damit bestückt. Alles in allem ist Force-Feed-

back eine Technologie, die sich im gesamten Spielektor ausbreiten wird.

Wie funktionieren die fetzigen Lightguns?

Viele meinen, dass die Lightguns eine neue Erfindung der Konsolen sind. Weit gefehlt! Diese interessante Peripherie gibt es seit dem 8-Bit-Steinzeitalter. Damals war es schon auf dem Atari VCS oder dem Spectrum Homecomputer möglich, mit einer Lightgun auf Sprites Jagd zu machen. Rein technisch hat sich seither nicht viel verändert. Um die Funktionsweise einer Lightgun zu verstehen, muss man allerdings etwas ausholen: Das Bild eines Fernsehers wird durch einen gebündelten Elektrodenstrahl erzeugt (siehe Folge 1 in Ausgabe 12/98). Dieser Strahl trifft dabei auf die Mattscheibe, und durch den Elektrodenbeschuss wird das dort aufgetragene Phosphor zum Glühen angeregt. Bildzeile für Bildzeile wird das Bild so zusammengesetzt bis zum unteren Bildrand. Danach springt der Strahl wieder zum Anfang und das Spiel beginnt von vorn. Dies geschieht natürlich mit einer festen Frequenz, die synchronisiert zwischen Konsole und Fernseher abläuft. Das bedeutet, dass der Videoprocessor immer weiß, welche Bildschirmzeile gerade erzeugt wird. Genau diesen Umstand machen sich die Lightguns zu Nutze. Ein Fototransistor hinter der Lightgun-Linse meldet der Konsole zurück, wenn er den Lichtstrahl "gesehen" hat. Der Prozessor errechnet nun mit Hilfe des Video-Chips die aktuellen X/Y-Koordinaten. Dieser Vorgang wird in Sekundenbruchteilen erledigt und ständig wiederholt, so dass dem Spieler keinerlei Verzögerung auffällt. Das Problem bei der Sache ist, dass die Frequenz der Gun und des Fernsehers identisch sein müssen, da sonst der Prozessor einen falschen Wert errechnet und annimmt, dass der Spieler auf einen anderen Bereich zielt. Daher funktionieren Lightguns nicht mit 100Hz-Fernsehern. Selbst die neue Dreamcast-Gun macht hier keine Ausnahme, jedoch arbeitet sie interessanterweise mit VGA-Monitoren zusammen. Da die Konsole nicht fähig ist zu erkennen, ob ein 50Hz- oder 100Hz-Fernseher angeschlossen ist, müssen Besitzer der moderneren (und augenschonenderen) Geräte auf 50Hz-Betrieb umschalten, um mit Lightguns spielen zu können.

Mit Schwanz und Ohren:

Die Maus

Auf den Konsolen fristet die sonst so beliebte Maus ein zurückhaltendes Dasein in ihrem Mauseloch. Sie wird nur peripher genutzt, da leider nur wenige Spiele dieses praktische Gerät unterstützen. Nur ein paar Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen verwenden eine Maus, also ein paar Vertreter von Genres, die sich nur schwerfällig durchsetzen können, weil es eben kaum Mäuse gibt – alles klar? Die PlayStation-Maus ist eine so genannte Zwei-Tasten-Maus, da sie eben nur zwei Knöpfe hat. Wer einen PC besitzt, kennt zudem noch Dreitasten-Mäuse und Mäuse mit Rädchen, mit denen man sich durch Texte scrollen kann, Mac-Besitzer verwenden eine Maus mit nur einer Taste. Der interne Aufbau unterscheidet sich trotz der Vielfalt der Geräte kaum. An der Unterseite der Maus ist eine Kugel in einer Halterung befestigt. Durch das Verschieben der Maus wird auf zwei kleine Rädchen im Inneren Druck und Reibung ausgeübt. Die sich mitdrehenden Rädchen werden durch Fotodioden ausgelesen, die messen, wie schnell und weit sich die Maus in waagerechter oder senkrechter Richtung auf dem Monitor bewegt hat.



Mehrspieler-Spaß dank

Multitap

Das Multitap ist ein recht simples Zusatzgerät für die PlayStation, das es erlaubt, zu fünf gleichzeitig zu spielen. Man könnte es daher auch als Pad-Verteiler bezeichnen. Der graue Winkel wird einfach an einen freien Pad-Port angestöpselt und bietet seinerseits vier Joypad-Anschlüsse und Memory-Card-Slots. Mit dem verbleibenden Anschluss an der Konsole können also (theoretisch zumindest) fünf Leute gleichzeitig an der Konsole Platz nehmen. Bislang gibt es jedoch kaum Spiele (beispielsweise Bomberman), dass diese Möglichkeit unterstützt. Die PlayStation ist übrigens die einzige aktuelle Konsole, die nur zwei Pad-Anschlüsse bietet. Nintendo 64 und Dreamcast haben von Haus aus bereits vier davon. Wie aber funktioniert der Multitap? Das Gerät überprüft nacheinander alle vier Anschlüsse, ob irgendwelche Signale anliegen (ob der Anwender also das Pad betätigt), jeweils in einem fest definierten Zeitraum und sendet diese Information der Konsole. Die wiederum ordnet diese Daten dem gleichen Zeitfenster bzw. Pad zu und die entsprechende Auswirkung stellt sich ein. Dieser Vorgang wird ständig wiederholt und geschieht so schnell, dass im Spiel keine Verzögerung auffällt.



Dreamcast-Arcade-Controller: Robust und größer als die Konsole.

Arcade
Englischer Ausdruck für Spielhalle. Bezeichnet in unserem Mega-Fun-Sprachgebrauch aber auch Spielprinzipien und Gameplays. Ist ein Spiel „arcadelastig“, dann herrscht eher ein actionbetonter, schneller, vielleicht sogar hektischer Spielablauf vor. Sehr viele Konsolentitel haben eine „Arcade-Abstammung“. Es gibt sogar Hersteller (beispielsweise Sega), deren hauptsächliche Arbeit es ist, reinrassige Arcade-Spiele bzw. -Umsetzungen herzustellen.

Atari VCS
Der Atari VCS war der Wegbereiter aller Videospiele schlechthin. In den frühen 80er-Jahren räumte er in Amerika richtig ab und war bis zur Einführung des Nintendo Entertainment Systems Marktführer. Seine 8-Bit-Technik ist zwar nach heutigen Maßstäben absolut veraltet, dennoch zahlen Sammler für den Modulschlucker horrenden Preise.

Fototransistor/Fotodiode
Ein Fototransistor ist ein elektronisches Bauteil, mit dem die Intensität von Licht gemessen werden kann. Mit seiner Hilfe können also Lightguns beispielsweise feststellen, ob der Elektrodenstrahl des Fernsehers gerade an der Stelle ist, wo ihr hinzielt.

Phosphor
Der grüne Phosphor ist ein kristallines chemisches Element. Es zeichnet sich besonders dadurch aus, dass es Licht speichern kann und dann im Dunkeln leuchtet. Diese Eigenschaft wird nicht nur von Armbanduhren genutzt. Im Fernseher zum Beispiel wird durch die Leuchteigenschaft ein Nachglimmen der Bildpunkte erreicht. Dadurch entsteht auf der Phosphorschicht des Bildschirms ein für kurze Zeit stehendes Bild. Damit wird das Flimmern ein wenig unterdrückt.

Potentiometer
Das elektronische Bauteil ist ein veränderbarer, meist mechanischer Widerstand. Sein Einsatzgebiet ist breit gefächert. Mit einem Potentiometer können viele mechanischen Kräfte (Bewegungen, Zug- und Druckkräfte) erfasst und in elektrische Größen (Spannungen, Ströme) umgewandelt werden. In Analog-Pads sind Potentiometer enthalten, um die stufenlose Erfassung der Steuerknüppel zu ermöglichen. Pro Knüppel sind zwei Potentiometer erforderlich, einer für die X-Achse, der andere für die Y-Achse.



Dreamcast-Lenkrad: Für besonders realistischtes Gekurve bei Sega Rally 2.

Index

- Folge 1 12/98 Video
- Folge 2 01/99 Audio
- Folge 3 02/99 Interner Aufbau
- Folge 4 03/99 Betriebssystem
- Folge 5 04/99 Datenträger
- Folge 6 05/99 Memory-Card
- Folge 7 06/99 Peripherie I
- Folge 8 07/99 Peripherie II
- Folge 9 08/99 Netzwerk
- Folge 10 09/99 Grafik-Engine
- Folge 11 10/99 Entwicklung
- Folge 12 11/99 Konsolenvergleich

Das Konsolenlager spaltet sich

Wir haben es kommen sehen: Nach unserem großen Vergleich der beiden neuen Konsolen-Hoffnungsträger Dreamcast und PlayStation 2 trudelten auch gleich die ersten Briefe mit Stellungnahmen ein. Besonders auffällig war dabei, dass wieder einmal allzu patriotische Sega-Fans den Pfad der Objektivität verließen. Andere Leser verurteilten hingegen diesen Vergleich, da er nur unnötige Grabenkriege zwischen dem Sony- und dem Sega-Lager entfachen würde, was aber keineswegs unsere Intention war. Ich kann da nur sagen: Seid friedlich zueinander!
Euer Ulf

Nacktcheat

Ich bin ein sehr großer Lara-Croft-Fan und hätte daher ein paar Verbesserungsvorschläge zum 4. Teil. Es wäre bestimmt wieder gut, einen Nacktcheat einzubauen. Ich denke dabei allerdings an einen richtigen, und keinen Xploder-Cheat! Dieser Cheat sollte allerdings nicht erst möglich sein, wenn man das Spiel durchgezockt hat. Ich würde Folgendes vorschlagen. Sobald man das Game im Trainingslevel in Laras Schlafzimmer startet, sollte man eine schwierige Tastenkombination eingeben und versuchen, den Parcours möglichst schnell zu absolvieren. Auf Knopfdruck zieht sie danach ihr Oberteil aus und lässt einen Spruch ab wie "Das hast du gut gemacht, hier ist deine Belohnung". Wenn das Gleiche nochmal geschieht innerhalb kürzeren Zeitverbrauchs des Durchspielens, zieht sie schließlich im Schlafzimmer ihr Ober- und Unterteil

aus und sagt zum Beispiel "Du hast mich sicher durchs Spiel gebracht und möchtest jetzt bestimmt auch was sehen!!!" Ich wette mit euch, dass viele meiner Meinung sind und sich der Titel dadurch noch besser verkaufen würde. Was haltet ihr davon?

Tobias Laß, Siek

Hmm, ich befürchte, dass dein Brief tatsächlich ernst gemeint ist. Wenn du mich wirklich um eine ehrliche Meinung bittest, muss ich dir leider sagen, dass ich diese Nacktcheat-Idee ziemlich albern finde. Wobei die Vorstellung, Lara unbekleidet zu sehen, viele Leser scheinbar fasziniert. Ich hingegen ziehe die „Originale“ jedem Pixelhaufen vor. Davon abgesehen, dass ein solcher Trick sexistisch wäre und viele Proteste nach sich ziehen würde, kann ich nur schwerlich verstehen, was daran so reizvoll wäre, ein Lara-Croft-Polygonengitter

einmal nackt zu sehen. Findest du so etwas wirklich sexy? Apropos Nacktcheat: Der Xploder-Code ist der blanke Hohn. Davon abgesehen dass es eine halbe Ewigkeit dauert, bis man die Codes alle eingegeben hat, und er oftmals überhaupt nicht klappt, sieht das Ergebnis alles andere als erregend aus. Außerdem: Anstatt eines coolen Nacktcheats sollten die Jungs von Core lieber zusehen, dass sie nach der herben Kritik ein fehlerfreies Tomb Raider 4 abliefern.

Namentlich, zeitlich, rechtlich

Ich habe so ein paar Sachen, die ich gerne loswerden möchte:

1. Aus welchem Grund bekommen Spiele hier zu Lande (übrigens nicht nur Spiele, sondern auch Filme) andere Namen als zum Beispiel in Japan? Was bringt es, wenn Soul Edge hier Soul Blade oder WipEout XL plötzlich WipEout 2097 heißt? Falls es rechtliche Gründe sind, was sind das für welche?
2. Aus welchem triftigen Grund kommen Konsolen und Spiele hier zu Lande so viel später in die Läden als anderswo? Ich meine, bei übersetzten Spielen verstehe ich es ja, aber eine einfache PAL-Anpassung? Und die Konsolen! Wenn die bei uns eintreffen, ist die Technik doch schon überholt. Dabei sind es sicher nur zwei Chips, die für PAL ausgewechselt werden müssten. Verliert die Videospieldindustrie in Europa nicht an Boden, wenn Computerspiele weltweit fast gleichzeitig auf den Markt kommen? Ich glaube, da muss nur mal ein Euro-Team das Videospiel des Jahrhunderts programmieren und



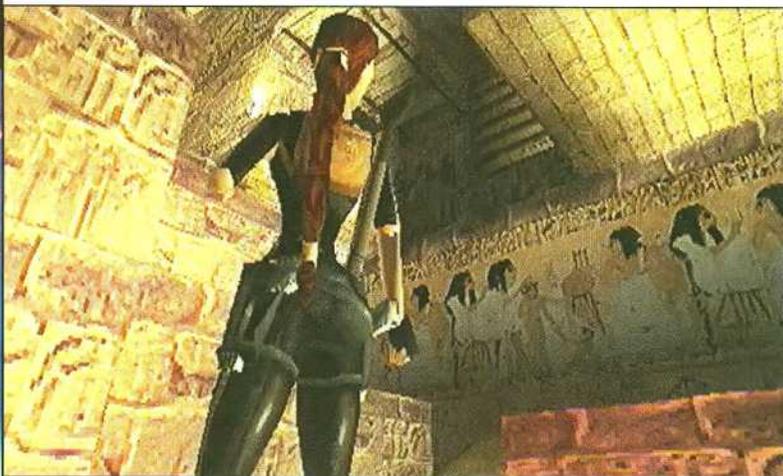
dann sechs bis zehn Monate mit der Auslieferung nach Amerika und Japan warten, damit die endlich merken, dass wir auch schneller beliefert werden wollen!

3. Es gibt viele Spiele und Filme, die offensichtlich bekannte Figuren veralbern (z.B. Cool Spot, Hot Shots). Müssen die Firmen da rechtlich gesehen auch den Originalherstellern Geld bezahlen?

Richard Keller, Zürich (Schweiz)

1. Die Gründe sind unterschiedlichster Art. Zum einen können es Lizenzgründe sein, wie beispielsweise im Falle von Star Fox, das aus rechtlichen Gründen hier zu Lande in Lylat Wars umbenannt werden musste, da ein anderer Konzern sich den Namen bereits gesichert hat. Zum anderen handelt es sich oftmals um eine reine Geschmackssache. Im Ausland fanden die Firmen, um beim Beispiel WipEout zu bleiben, anscheinend das Anhängsel XL cooler bzw. besser zu vermarkten als 2097. Im Prinzip müsstest du diese Frage direkt an die Hersteller stellen.

2. Es ist nicht nur der Lokalisierungsaufwand (PAL-Anpassung, Eindeutschung), der Zeit kostet, auch bürokratische Hürden müssen genommen werden, damit ein Titel in dem jeweiligen europäischen Land erscheinen darf



Nackte Tatsachen: Es gibt immer noch eine Reihe von Lesern, die sich einen Nacktcheat bei Tomb Raider wünschen.

PEPPL PLATTFUSS by Ente





(jeder Titel benötigt von Sony eine Art Prüfsiegel). Doch der entscheidende Faktor ist die Tatsache, dass jedes Land eine eigene Marketingplanung verfolgt und daher größere Zeitverzögerungen bewusst in Kauf nimmt. Bestes Beispiel dafür ist die Klopperei Tekken 3, die in Japan im Frühling letzten Jahres erschienen ist und erst im September Germanien erreichte. SCED veröffentlichte den Titel nicht ohne Grund erst im Herbst, schließlich setzt ab diesen Monat das enorm wichtige Weihnachtsgeschäft ein. Außerdem: Um einen Titel gut zu vermarkten, benötigt man stets einen längeren Vorlauf.

3. Diese komplexe Frage hat zwar nicht so viel mit dem Videospielthema zu tun, dennoch beantworte ich sie gern. Parodien und sonstige Anspielungen auf bekannte Vorlagen sind in der Regel weder rechtlich belangbar, noch muss man dafür Geld hinblättern. Ob es sich jedoch um eine bloße Anspielung oder doch um einen Verstoß gegen eine Lizenzvereinbarung handelt, hängt stets von sehr vielen Faktoren ab, auf die ich hier aus Platzgründen nicht eingehen kann (über dieses Thema wurden schon Doktorarbeiten geschrieben).

MGS versus Zelda

Ich bin 15 Jahre alt und beschwere mich über die Wertung von Zelda. 98 % sind doch ziemlich übertrieben, außerdem ist Metal Gear Solid viel besser. 94 % für Metal Gear Solid sind zwar auch nicht schlecht und zeigen, dass ihr MGS super findet. Jetzt endlich zu Zelda: Die Story ist für N64-Spiele typisch kindisch und zeigt, welche Altersgruppe Nintendo ansprechen will. Ebenfalls N64-typisch ist die schlechte vernebelte Grafik, wodurch ein Weitblick ziemlich schwer ist. Die Kulleraugen-Grafik erinnert stark an Final Fantasy VII. Die billigen Text-Kästchen erzeugen doch keine Atmosphäre wie die fast geniale Sprachausgabe von Metal Gear Solid. MGS ist eindeutig besser und spricht ein erwachseneres Publikum an. Selbst nach häufigem Anspielen konnte ich mich nicht für Zelda begeistern. Manche behaupten ja, Zelda sei das beste Spiel aller Zeiten..... falsch! Metal Gear Solid ist das beste Spiel aller Zeiten! Der Brief ist aber noch nicht zu Ende. Ich frage mich die ganze Zeit, was PlayStation-Games-Redakteure bei der Mega Fun zu suchen haben. Ich habe nichts dagegen, aber ihr könntet uns doch darüber aufklären. Die letzte Frage: Ich bin ein großer Rennspiel-Fan, daher meine letzte Frage: Ist Sega Rally 2 wirklich besser als Gran Turismo?

Olaf Tobianski, Hamburg

Zum leidigen Thema, ob Zelda nun besser ist als Metal Gear Solid, möchte ich nicht mehr viel anmerken, da wir zu dieser Streitfrage im Prinzip schon alles gesagt haben. Ich gebe dir natürlich Recht, dass MGS das reifere Publikum anspricht, doch das ist kein Kriterium für die Güte eines Videospieles. Dass nicht alle Metal Gear Solid für das Überspiel schlechthin halten, da es nicht so umfangreich ist wie Zelda,



Schwachpunkt Umfang: Metal Gear Solid ist ein bahnbrechendes Action-Adventure, das talentierte Videospieleler bereits nach rund zehn Stunden durchgespielt haben.

beweist zudem der Brief von Martin Görtz. Zu deinen Fragen: Bis auf meine Wenigkeit und Chefredakteur Uwe handelt es sich bei der Mega Fun und der PSG um zwei getrennte Redaktionen, die aber natürlich auch zusammenarbeiten, wenn es sich anbietet. Sega Rally 2 mit Gran Turismo zu vergleichen ist nicht ganz einfach, da sie auf zwei gänzlich anderen Konsolen entwickelt wurden. Nur soviel: Der Gran-Turismo-Modus ist nach wie vor eine Klasse für sich, während Sega Rally 2 durch die sehr gute Optik, das exzellente Fahrgefühl und einen spannenden Story-Modus überzeugt. Kurzum: Beide Racer sind absolute Top-Produkte.

9 1/2 Stunden

Ich habe mir vor einiger Zeit Metal Gear Solid zugelegt. Leider war es für mich und meinen Freund nicht der Renner. Ich bin ein bekennender Extrem-Zocker und hatte nach 9 1/2 Stunden den Abspann auf dem Screen. Meine Frage: War es berechtigt, dafür eine solche Traumnote zu vergeben? Klar, unerfahrene Spieler schaffen meine Leistung vielleicht in 30-40 Stunden, aber es muss doch auch an Zocker wie mich gedacht werden, oder nicht? Und noch etwas möchte ich loswerden: Was glaubt ihr blöden Raubkopierer eigentlich, was ihr da macht? Ihr habt weit über 30 Spiele zu Hause rumliegen, die ihr zu Ostern und Weihnachten mal rausholt! Ich als 13jähriger Dauerzocker habe lieber 15 Spiele, die alle durchgespielt wurden! Wenn ihr Angst vor Fehlkäufen habt, achtet auf die Presse: Die sagen meistens, welche die genialen Spiele sind (bis auf einige Ausnahmen, ich sage nur Metal Gear Solid...Grrr!). In Gedenken an den C64...

Martin Görtz

Nicht einmal zehn Stunden für Metal Gear Solid? Nicht schlecht, es geht aber sogar noch schneller. Den internen Redaktionsrekord hat PlayStation-Games-Kollege Udo Lewalter mit gerade einmal fünf Stunden aufgestellt. Insofern gebe ich dir auch Recht. MGS ist nicht das umfangreichste Videospiele und hat daher auch eine schlechtere Wertung als Zelda erhalten. Allerdings musst du zugeben, dass man den Titel des Öfteren durchspielen muss, ehe man nahezu alles gesehen hat und man innerhalb dieser Zeitspanne auf allerhöchstem Niveau unterhalten wird. Insofern ist

die hohe Wertung dennoch gerechtfertigt.

Zweikampf

Erstmal zu eurer Zeitschrift: Das Layout gefällt mir gut, die Bilder sind spitze und die Tests sind sehr gut. Das einzige, was mich jedoch stört, hat sich erst in den letzten Ausgaben herauskristallisiert. Und zwar schlug ich die Ausgabe 6/99 auf und las auf Seite 4 gleich "Sega vs Sony". Dann der Vergleich - schrecklich! Ein Haufen Leute werden noch gefragt, wer wohl die besseren Chancen hat. Des Weiteren der Test zu Metropolis Street Racer. Sehr gut, außer die Interviewfragen: "Segas Dreamcast wird ... eine wichtige Rolle im Theater der Großen spielen" bzw. die Frage "Welche Konsole wird Ihrer Meinung nach die Nase vorn haben?" Also, solche Fragen zu stellen ist doch unter eurem Niveau! Ich schreibe dieses E-Mail auf einem Amiga. Um diesen wurde damals auch schon immer gestritten. Erst war es Amiga vs Atari, dann Amiga vs PC, gleichzeitig Mega Drive vs Super Nintendo, danach Saturn vs PlayStation (und N64) und jetzt das. Also, ich finde, dass die Zeitschriften solche Zweikämpfe erst richtig forcieren. Der Leser wird zwar von euch keine Antwort auf die Frage bekommen, aber er wird dazu angeregt, sich auf eine Seite der Lager zu schlagen! Ihr seid zwar eine der wenigen Zeitschriften, die objektiv für alle Konsolen schreibt und sehr tolerant, aber denkt doch einmal darüber nach, ob solche Sachen unbedingt sein müssen. Zwei Konsolen zu vergleichen, die in Deutschland im Abstand von einem Jahr erscheinen, ist absolut absurd.

Thomas Schaffhirt

Zugegeben: Mit der kriegerischen Überschrift „Sega vs Sony“ schürt man Emotionen, und nicht alle in der Redaktion waren mit dieser Headline einverstanden. Wenn man sich den Vergleich jedoch genau durchliest, wird man sehr schnell feststellen, dass er sehr wertungsfrei und objektiv verfasst wurde und keineswegs Konfrontationen erzeugen soll. Dieser Vergleich hat aber unserer Meinung nach nichts mit niveaulosem Sensationsjournalismus zu tun, sondern ist bei allen Fachmagazinen gang und gäbe. In Automobilmagazinen werden auch ständig BMWs mit Mercedes-Benz-Wagen verglichen, was unter den zumeist markenstämmigen Lesern

Lesercharts

Leserhits Nintendo 64

1. **Zelda - Ocarina of Time**
(2) 8. Monat Action-Adventure Nintendo
2. **Turok 2: Seeds of Evil**
(1) 4. Monat Ego-Shooter Acclaim
3. **F-Zero X**
(-) 1. Monat Rennspiel Nintendo
4. **Beetle Adventure Racing**
(-) 1. Monat Rennspiel Electronic Arts
5. **Banjo Kazooie**
(-) 1. Monat Jump & Run Rare/Nintendo

Leserhits PlayStation

1. **Metal Gear Solid**
(1) 4. Monat Action-Adventure Konami
2. **Ridge Racer Type 4**
(-) 1. Monat Rennspiel Namco
3. **FIFA 99**
(3) 4. Monat Fußball Electronic Arts
4. **Tekken 3**
(-) 1. Monat Beat 'em Up Namco
5. **Tomb Raider III**
(4) 5. Monat Action-Adventure Eidos

unterschiedlich aufgenommen wird, je nachdem ob ihr Lieblingsfabrikat gut oder schlecht wegkommt. Davon abgesehen wollen die Leser einfach solche Vergleiche haben. Ich persönlich finde solche Systemstreitereien unter Lesern ohnehin durchaus reizvoll, solange man dabei konstruktiv argumentiert und die Beiträge nicht in dumpfe Verbalattacken ausarten. Glaube mir: Auch wenn wir den Konsolenvergleich nicht betrieben hätten, würden die Leser trotzdem ihre Glaubenskriege per Brief zum Besten geben.

Dreamcast-Verleumdung?

Ich wollte euch nachträglich alles Gute zum 6. Geburtstag wünschen, allerdings solltet ihr euch bessern. Ich sag euch gleich mal warum:

1. Was soll der ganze Scheiß über die Berichte der PlayStation 2? Ihr seid in dieser Beziehung so ein blindes Magazin. Ich frag euch jetzt mal ernsthaft: Wer hat dazu beigetragen, dass die PS1 so eingeschlagen hat? Ja genau, wir Importspieler! Und wir werden dazu beitragen, dass die PlayStation 2 gewaltig auf die Fresse fliegt. Denn wir werden den PAL-Losern mal zeigen, wo der Hammer hängt. Sony hat es sich nämlich damit verschissen, dass sie das Importverbot verhängt haben. Unserer Meinung nach haben Sony und Konami

daher nichts mehr in Deutschland zu suchen. Im Grundgesetz steht geschrieben, dass man der Bevölkerung der BRD nicht vorschreiben darf, welches Spiel wir uns kaufen dürfen.
 2. Wieso macht ihr einen Zwölf-Seiten-Bericht über die PS2, und der Dreamcast geht euch am Arsch vorbei? Ach, und was soll das mit dem Runterputzen des Joypads vom Dreamcast? Meines funktioniert noch immer nach einem Jahr.
 3. Ich gebe dem Leserbrief von Markus Recht, der sich über die Preise der Spiele von Sony aufregt. Sie sind wirklich übersteuert?
 Ich sag dazu nur: Wir Importspieler kamen, sahen und siegten!

R. Breinwart

Wie jetzt?! Zwölf-Seiten-Bericht über die PlayStation 2, Ignoranz gegenüber dem Dreamcast??? Ich glaube, da hast du unser Magazin mit irgendeiner anderen Fachzeitschrift verwechselt, denn erstens haben wir noch nie einen derartig langen Bericht über die PS2 verfasst und zweitens ist dein Vorwurf bezüglich der Dreamcast-Diskriminierung völlig absurd. Wie kaum ein anderes Videospieldmagazin berichten wir so umfangreich über Segas neuestes Flaggschiff, dem wir, das sei an dieser Stelle noch einmal betont, sehr positiv gegenüberstehen. Als objektive Zeitschrift müssen aber dennoch auch kritische Stimmen zu Wort kommen. Die Kritik an fehlerhaften Joypads haben wir uns nicht aus bloßer Bösheit aus den Fingern gesaugt, sondern sie entspricht unseren eigenen Erfahrungen. Selbst Sega Deutschland räumte ein, dass die erste Produktion noch unter kleineren "Kinderkrankheiten" litt. Außerdem: Deine Theorie, Käufer von Importspielen hätten die PlayStation groß rausgebracht, ist ziemlich abwegig. Der Anteil von Freaks, die sich Importspiele zulegen, macht vielleicht 5 % bis maximal 10 % des gesamten Marktes aus. Um eine Konsole jedoch zu etablieren, braucht man erwiesenermaßen den gesamten Großhandel auf seiner Seite, um die wichtigen Kaufhausgänger zu erreichen. Das soll jedoch nicht bedeuten, dass wir den Importstopp gutheißen. Im Gegenteil, wir empfinden ihn ebenfalls als ein Ärgernis. Dennoch solltest du bei deinen Ausführungen künftig versuchen, sachlicher zu bleiben.

Kurz beantwortet

Warum sind die Verkaufszahlen von reinen PlayStation-Magazinen eigentlich höher als von Multiformatmagazinen?

Reine PlayStation-Besitzer (und davon gibt es nicht gerade wenige) bevorzugen auch reine PlayStation-Hefte, da sie nicht über den Tellerand blicken wollen.

Könnt ihr mir sagen, welche DC-Titel englische Texte bieten und welche deutsche?

Spätestens ab dem nächsten Jahr werden alle wichtigen Titel komplett lokalisiert.

Wird Shenmue auch in Deutschland erscheinen?

Natürlich, da es sich um einen der wichtigsten Titel überhaupt handelt.

Wird Blue Stinger genauso blutig sein wie die NTSC-Version?

Über etwaige Entschärfungen wissen wir derzeit nichts.

Wie steht Sega eigentlich zu Import-Games?

Sega Deutschland tolleriert bislang immer Importspiele, könnte aber schnell umschwenken, sobald der Strom an ausländischer Software zu große Dimensionen annimmt.

Stimmt es, dass man mehrere Naomi-Platinen zusammenschließen kann, um die Performance zu erhöhen?

Ja. Bei F-355 Challenge ist das beispielsweise der Fall. Die Performance erhöht sich dadurch um ca. 70 %. Theoretisch könnte man insgesamt 16 Naomi-Platinen zu einem wahren Polygonmonster verknüpfen.

Gibt es bei Gran Turismo 2 eigentlich sichtbare Schäden?

Vermutlich nicht, da die Hersteller aus Image-Gründen keine verbeulten Polygon-Autos wollen.

Was ist eigentlich aus Daytona USA 2 für den DC geworden?

Wir sind uns sicher, dass der Titel demnächst angekündigt wird.

Stimmt es, dass Square bereits an Final Fantasy IX arbeitet?

Ja. Eine kurze Szene aus dem Intro kann man sich bereits aus dem Internet herunterladen.

Warum wurde Biohazard 2 in der Schweiz eigentlich nicht indiziert?

Andere Länder, andere Gesetze und vor allem keine BPS.

Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung und Kritik dankbar.
 Schickt eure Briefe an:
Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Leserecke
 Franz-Ludwig-Straße 9
 97072 Würzburg
 Email:
 leserecke@megafun.de

Ihr über uns

Wir wollen unser Bestes geben, doch dafür benötigen wir auch eure Unterstützung. Durch diesen kleinen Fragebogen erfahren wir konkret, wie die Mega Fun bei euch ankommt bzw. welche Verbesserungen wir vornehmen sollten. Mitmachen (ausschneiden oder kopieren) lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir ein Abo.

Persönliche Angaben

Du bist männlich weiblich
 Alter _____

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation Nintendo 64
 andere Systeme, nämlich: _____

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Welche Spiele möchtest du dir demnächst zulegen?

Welche Spielgattungen interessieren dich am meisten?

Wie lautet dein derzeitiges Lieblingsspiel (für die Lesercharts)?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Dreamcast-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die PlayStation 2-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Beabsichtigst du dir die Nintendo 128-Konsole zuzulegen?

Ja Nein

Angaben zum Heft (Bewertungen in Schulnoten)

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität _____

Kompetenz/Objektivität (kritisch) _____

Sollten wir größer über Handhelds berichten (Game Boy & Co)?

Ja Nein

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

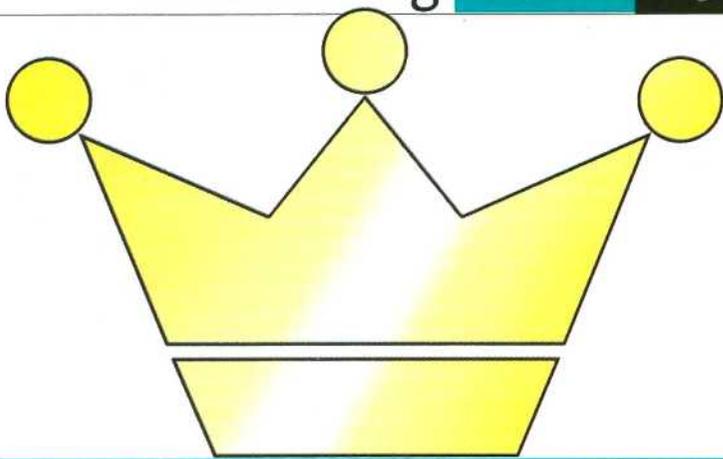
Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

Gibt es irgendwelche Rubriken, die noch fehlen?

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun
 Stichwort: Ihr über uns
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515





Zockerkönig

Nachdem Dreamcast zu unserer eigenen Überraschung bei euch gut ankam, suchen wir mit Sega Rally 2 erneut einen Meister auf der Import-Konsole. Es gab somit gegenüber dem letzten Wettbewerb keinerlei Regeländerungen. Nach wie vor akzeptieren wir nur Einsendungen, die den gesamten Spielverlauf dokumentieren, um Schummeleien nahezu komplett auszuschließen. Wir hätten noch zwei Bitten an euch, was uns die Arbeit wesentlich erleichtern würde. Vergesst bitte nie, auf der Verpackung anzugeben, um welches Spiel und welche Bestzeit es sich handelt. Spult das Band außerdem gleich an die richtige Stelle.

Auch diesmal spendiert Electronic Arts eine Extra-Überraschung für die Gewinner ihrer beiden Titel New Beetle Adventure und Need for Speed 4. Legt euch daher mächtig ins Zeug!

Die Regeln:

Schickt uns einfach ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden!) plus ein Passbild von euch an folgende Adresse:

Redaktion Mega Fun
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestzeit)
Franz-Ludwig-Str. 9
97072 Würzburg

Einsendeschluss ist der 19.07.99 (der Rechtsweg ist ausgeschlossen).

Leider sind bis Redaktionsschluss keine Einsendungen zu den ersten beiden Titeln eingegangen, daher unser Aufruf: Ran an die Pads und fleißig losgezockt!!!



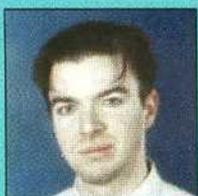
New Beetle Adventure

Der flotte Käfer sucht den besten Fahrer. Es gilt, die schnellste Rundenzeit bei der Strecke Metro Madness hinzulegen. Spielmodus ist egal. Bis auf den Polizeiwagen sind alle New-Beetle-Modelle erlaubt. Achtung! Electronic Arts spendiert eine Extra-Belohnung!



Need for Speed 4

Die Aufgabe klingt doch recht einfach: Wer heizt über die Strecke Landstraße am schnellsten und legt die beste Rundenzeit hin? Spielmodi und Wagen sind uns wurscht. Achtung! Electronic Arts spendiert eine Extra-Belohnung!



Sega Rally 2

1. 1.01.876 Minuten, Dominik Laudner (?), Wiesbaden - (Grüße von Gunther!)
 2.
 3.

Da viele keinen NTSC-Videorekorder besitzen, akzeptieren wir auch das Schwarzweiß-Video, das auf einem normalen Pal-Rekorder aufgezeichnet wurde.

04/99



05/99



06/99



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

| | | |
|---------------------|-----------------------------------|--------|
| MEGA FUN 04/99 | zu DM 5,90 | |
| MEGA FUN 05/99 | zu DM 5,90 | |
| MEGA FUN 06/99 | zu DM 5,90 | |
| | zugänglich Versandkostenpauschale | DM 3,- |
| GESAMTBETRAG | | |

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

Bequem per Bankeinzug

Konto-Nummer

BLZ

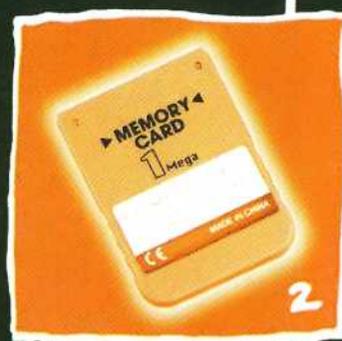
Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



Jetzt Zuschlagen!

Als Dankeschön für einen neuen MEGA FUN-Abonnenten erhältst Du eine von den vier nebenstehenden 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

erste hilfe inhalt



tips & tricks 7/99

Dreamcast

House of the Dead 2 (JAP) Tipps 316

Nintendo 64

Bombberman 64 (PAL) Tipp 318
 Extreme G2 (PAL) Cheats 316
 Glover (PAL) Cheats 316

PlayStation

Actua Soccer 3 (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 All Star Tennis '99 (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 Apocalypse (PAL) Cheats 316
 Asterix (PAL) Tipp 315
 Big Air (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 C&C 2: Gegenschlag (PAL) Cheats 318
 Crash Bandicoot 3: Warped (PAL) Tipp 318
 Crime Killer (PAL) Passwörter 316
 Deathtrap Dungeon (PAL) Cheats 316
 Driver (PAL) Tipps 319
 Ehrgeiz (US) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 Final Fantasy VII (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 Future Cop L.A.P.D. (PAL) Waffen 316
 Gex: Deep Cover Gecko (PAL) Tipp 318
 GTA London 1969 (PAL) Cheats und Tipps 329-330
 Hard Edge (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 Hugo 2 (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 KKND 2: Krossfire (PAL) Cheat 315
 Lost Vikings 2 (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 MediEvil (PAL) Cheats 316
 Ninja - Shadow of Darkness (PAL) Cheats 316
 Rally Cross 2 (PAL) Cheats 316
 Rebel Assault II (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 Ridge Racer Type 4 (PAL) Tipps 327-328
 Rugrats: Auf der Suche nach Reptar (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 Sports Car GT (PAL) Tipp 318
 Spyro the Dragon (PAL) Cheats 315
 Star Wars - Masters of Teräs Käsi (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 Swagman (PAL) Cheat 315
 Swing (PAL) Profi-Tipps 315
 Tekken 3 (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 Treasures from the Deep (PAL) Cheats 318
 Twisted Metal III (US) Tipp 315
 Viva Soccer (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 VMX Racing (PAL) Cheat 315
 Warzone 2100 (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 WCW/NWO Thunder (PAL) Tipp 318
 Wing Over 2 (PAL) Xploder-/Game-Buster-Codes 317
 Wreckin Crew (PAL) Passwort 315

komplettlösung 7/99

PlayStation

Warzone 2100 (PAL) 1. Teil 321-326

tip des monats

Kein Tipp No Cheat

Was ist denn los? Nachdem mich diesmal kein Tipp oder Cheat erreichte, der derart beeindruckend war, um den Titel „tip des monats“ einzuheimsen, werden die wie jeden Monat ausgesetzten 200,- DM wieder einmal in den Pott geworfen. Somit stehen fette 400,- DM bis zur nächsten Ausgabe an!



Xploder-Pro-Verlosung

Blaze Gewinnspiel

Ja! Wir verlosen sie! In dieser und der kommenden Ausgabe verlosen wir in Zusammenarbeit mit Blaze jeweils 5 Xploder. Die Götter haben aber bekannterweise vor dem Lohn den Schweiß gesetzt. Deswegen wollen wir Folgendes von euch wissen:

Nennt uns die möglichen Werte im Hexadezimalsystem!

(Kleiner Tipp: Diese Werte sind identisch mit den Eingabemöglichkeiten in einem Schummelmodul.)

Also, schnappt euch eine Postkarte, notiert euren Absender und die richtige Antwort und schickt das Ganze an:

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

Einsendeschluss für diese Ausgabe ist der 30. Juni (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



tip des monats

Games und Kohle zu gewinnen!

PlayStation-CDs bieten so manche Überraschung! Wie ihr an diese gelangt? Ganz einfach, ihr benötigt eigentlich nur einen handelsüblichen PC, der in der Lage ist, Textfiles (txt) und Bilddateien (jpg, gif, bmp, etc.) auszulesen. Auch empfiehlt es sich, immer wieder mal die Spielscheibe in einen normalen CD-Spieler (die PlayStation tut's aber auch) zu stopfen, um sich die Musikfiles, vorausgesetzt diese liegen im richtigen Format vor, anzuhören. Alle unter euch, die ein verstecktes Goodie aufgespürt haben, schicken ihre Erkenntnisse unter Angabe des Titels sowie der Länderversion (PAL, JAP, US) an unsere erste-hilfe-Abteilung. Ansonsten hier mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier, da wir hierzu nichts abdrucken dürfen. Zwar rätsel ich recht gern, aber Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemanden etwas. Deswegen: **Schreibt LESERLICH** oder tippt das Ganze doch gleich ab. Unter den Zuschriften wird der Tip des Monats ausgelobt, und das bedeutet für den Gewinner 200,- DM in bar. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt deswegen bitte unbedingt, welches System ihr besitzt, da Theo uns immer einen Mix aus N64- und PlayStation-Titeln gibt.

Unsere Adresse lautet:
 Redaktion Mega Fun
 Kennwort: Erste Hilfe
 Franz-Ludwig-Str. 9
 97072 Würzburg
 Fax: 0931/7842515
 erstehilfe@megafun.de



Theos Bestellhotline: 0931/3545222

Ach ja, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen!
 GreetinZZZ Gunther

Twisted Metal III

PlayStation (US) Tipp Gebt folgendes Passwort ein: ←, □, □, □, □, ←. Wählt nun als Charakter Flower Power. Nett, oder?

Spyro the Dragon

PlayStation (PAL) Cheats Auch der kleine Drache wird mit hilfreichen Cheats ins Rennen geschickt.

Diese gebt ihr ein, indem ihr ein Spiel per Starttaste pausiert und in das Menü Bestand klickt. Gebt dann die Codes ein.
99 Leben: □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □, □.
Kamerafahrt durch die Levels, mit den Credits: ←, →, ↑, ↓, □, □, □, □, R1, R2, L1, L2.

Swing

PlayStation (PAL) Profi-Tipps Der Nerver

Der normale Weg, seinen Nachbarn in den Wahnsinn zu treiben. Eine der äußeren Wippen mit zwei gleich schweren Kugeln ausbalancieren. Dann die innere der beiden Kugeln mit einer 2 zum Gegner schleudern. Danach das Gewicht der Wippe wieder ausgleichen und die nächste Kugel wieder mit einer 2 abschicken. Wenn der Gegner nicht aufpasst, führt eine kleine Serie solcher Angriffe zum Knock-out.



Die Versiegelung

Der Gegenspieler hat eine böse Extrakugel schleuderbereit bei sich liegen und wartet noch auf einen günstigen Angriffsmoment. Katapultiert man eine normale Kugel obendrauf, ist einem der "Dank" dann sicher. Ähnlich versiegeln und vor Bomben schützen lassen sich auch Blocker oder Blackmaker, die im gegnerischen Spielfeld glücklich platziert sind. Der Gegner kann dann eine Weile lang nichts dagegen unternehmen.



Das versteinerte Spielfeld

Der Nachbar versucht sich gerade an einem Dreier mit vielen, vielen Kugeln? Nun, ein geschickt obendrauf platzierter Color-Stonemaker wirkt dabei wahre Wunder. Dieses Extra verdient man sich vorher mit einem 8er. Dies ist übrigens auch eine gute Waffe gegen Leute mit einem Spielfeld voller Stings.



Der versaute Färber

Sollte der Gegner gerade das Tint-Depot im Kran haben und noch überlegen, kann ein schnell und genau platzierter Stein den Mitspieler zur Verzweiflung treiben. Schnell eine Kugel auf die Wippe unter den Kran werfen. Mit etwas Glück ist sein Depot dann voller nutzloser Steine.



Der Turmtod

Schnell und effektiv wird man den Nachbarn durch einen gut vorbereiteten Turmangriff los: Mit einem 10er einen Tower produzieren, eine Wippe ausgleichen und schussbereit machen. Nachdem der Tower beim Gegner den Steinturm produziert hat, sofort die Wippe wieder ausgleichen und mit dem gleichen Gewicht eine einzelne normale Kugel obendrauf werfen.



Der geblockte Twister

Mit einer Kombination aus Blocker und Twister befördert man den Nachbarn elegant ins Aus. Zuerst beide Extras mit einem 10er und einem 11er produzieren. Sobald der Blocker im Feld des zukünftigen Ex-Gegners wirksam ist, schnell im eigenen Feld einen hohen Turm aus normalen Kugeln aufbauen und den Twister obendrauf werfen. Die Kugeln wirbeln ins Nachbarfeld und bleiben dank Blocker drüben allesamt auf den äußersten Wippen liegen.

Der Überraschungstwister

Der Twister eignet sich hervorragend zum Erzeugen von Chaos bei vielen Gegnern gleichzeitig. Richtig gut wird es vor allem, wenn möglichst viele Extras mit ihm auf die Reise gehen. Einfach mit einem Tint-Depot einen eigenen bereits vorhandenen Blocker oder Tower multiplizieren, damit einen Turm bilden und mit dem Twister anschließend streuen.

Übrigens: Der Profi hat zum Schutz immer eine Bombe oder ähnliches im Depot vorrätig!



KKND 2: Krossfire

PlayStation (PAL) Cheat Haltet alle vier Schultertasten gedrückt (L1, L2, R1, R2). Geht dann in die Pause und lasst euch das aktuelle Passwort während eines normalen Einsatzes anzeigen. Gebt nun flüssig Folgendes ein: ←, ○, □, →, X. Nun erhaltet ihr in den Optionen ein zusätzliches Cheatmenü. Mit diesem sollte keine Mission mehr ein Problem darstellen.



Heart of Darkness

PlayStation (PAL) Levelanwahl Keine Angst vor der Dunkelheit! Und um in Heart of Darkness noch ein wenig schneller voranzukommen, dürft ihr euch den gewünschten Level sogar direkt anwählen. Stöpselt zwei Pads in eure PlayStation ein und haltet auf dem zweiten Controller alle vier Schultertasten (L1 + L2 + R1 + R2) gedrückt, während die PlayStation bootet und ihr das Startbild von Heart of Darkness zu sehen bekommt. Schaut dann unter Optionen/Speichern nach.

Swagman

PlayStation (PAL) Cheat Pausiert ein Spiel und gebt zügig

Folgendes ein: ○, □, X, □, ○, □, ○, □, △, □, ○, △, ○, □, △, □. Daraufhin wird euch keine Lebensenergie mehr bei Feindkontakt abgezogen. Übrigens, angeblich soll sich auch eine Levelanwahl per □, □, ↑, ↑ irgendwo verstecken.



Wreckin Crew

PlayStation (PAL) Passwort Mit folgendem Passwort erhaltet ihr alle Goodies/zusätzliche Fahrer und habt alle Pokale gewonnen: ○□△△□□□X○○○△□□X.

VMX Racing

PlayStation (PAL) Cheat Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach zügig während eines Rennens ein, ohne das Spiel zu pausieren.

Koordinaten: ↓, ↑, ←, ↑, ↓, →, →, ↓, Select.

Gourad-Shade: □, □, X, △, ○, □, X, □, Select.

Paint-Strecken: △, X, △, □, □, △, ○, X, Select.

Disco: X, ○, □, X, X, △, △, Select.

FMV: ○, X, □, X, X, △, △, Select.

Landscape-Waving: ↑, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↑, Select.

Techno-Funk: ←, ↑, →, →, ←, ↓, ↓, →, Select.

Die folgenden Kunststücke werden im Rennen vor einem Sprung eingegeben:

Nac Nac: R2.

Table-Top: R1.

Special #1: R1, R2, R1, R2.

Special #2: R1, R1, R1, R1.

Special #3: R2, R2, R2, R2.

Asterix

PlayStation (PAL) Tipp Zaubertrank erschummeln:

Verteilt zuerst im Miraculix-Menü den Zaubertrank auf einige Territorien. Attackiert durch das Obelix-Menü ein Römerlager, bei welchem die PlayStation nachladen muss (Lager einnehmen oder Römer werfen). Greift möglichst ein Lager an, in welchem sich eine Zutat versteckt. Versucht diesen Angriff zu verlieren. Greift auch immer nur mit einem Mann an. Wechselt, bevor ihr die anderen Angriffe setzen solltet, ins Asterix-Menü. Wechselt per Starttaste ins Save-Menü. Speichert und kehrt zur Karte zurück. Ruft per Starttaste erneut das Speichermenü auf und ladet den soeben gesicherten Spielstand ein. Mit etwas Glück verteilt der Druiden nun erneut den begehrten Zaubertrank und der schon verteilte befindet sich auch immer noch im Spiel.



Crime Killer

PlayStation (PAL) Passwörter

Level 03: ○○□×△○○○○○
 Level 04: ○○□△○○□△□×
 Level 05: △○○○○○○○□△
 Level 06: □△□△○○×××△
 Level 07: ○○○○□×△○○○
 Level 08: □△□×△□×△□×
 Level 09: ××△○○×△□△○
 Level 10: ○△○○○×△○○○
 Level 11: □△□△○○□△□△
 Level 12: □△□△□△○○□△
 Level 13: ×××△○○○○□××
 Level 14: ××××△○○□×××
 Ende: ×△○○□△□×△□△

MediEvil

PlayStation (PAL) Cheats

Trick:
 Pausiert ein Spiel und gebt

Folgendes ein, während ihr die L2-Taste gedrückt haltet:
 ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △.
 Nun erscheint im Menü der zusätzliche Optionspunkt TRICK. Hier dürfen einige nette Dinge eingestellt werden.



Debug:

Pausiert erneut das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückt gehaltener L2-Taste ein:
 △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

Daraufhin erscheint die zusätzliche Option DEBUG im Menü. Auch hier sind wieder einige coole Sachen anwählbar.

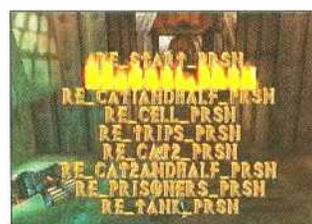
Supertrick:

Gebt die beiden oberen Codes ein und wiederholt den Cheat für das Trickmenü. Daraufhin erhaltet ihr den Optionspunkt SUPERTRICK im Menü. Und hier darf so gut wie alles im Spiel ergaunert werden.

Apocalypse

PlayStation (PAL) Cheats

Bruce und ihr steht nicht völlig alleine da. Pausiert einfach ein aktuelles Spiel und gebt die folgenden Tastenkombinationen ein, um euch die entsprechenden Goodies unter den Nagel zu reißen. Bei richtiger Eingabe blinkt die Schrift im Pausescreeen übrigens kurz auf.



Levelwahl:

△, ↑, ×, ↓.
 Unverwundbarkeit:
 ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓.
 Alle Waffen:
 □, ○, ↑, ↓, ×, □.

Glover

Nintendo 64 (PAL) Cheats

Auch zum Handschuh konnten wir etwas ausgraben.

Als Frosch spielen (pausiert und gebt Folgendes ein):
 C↑, C→, C↓, C→, C↑, C←, C←, C↑.
 Folgende Tastenkombinationen werden während des Spiels eingegeben:
 Ball: C←, C↓, C↑, C→, C←, C←, C↓, C↓.
 Gerb: C↓, C→, C↓, C↑, C←, C↓, C←, C↑.
 Fisch: C←, C→, C←, C→, C←, C→, C←, C→.

Rally Cross 2

PlayStation (PAL) Cheats

Viele Strecken und Fahrzeuge:
 Startet eine neue Saison und gebt

moobmoob als Namen ein.

Noch mehr Strecken und Fahrzeuge: Startet eine neue Saison und gebt **preall** als Namen ein. (Um weitere Fahrzeuge freizuschalten, müsst ihr euch ins letzte Rennen einklinken und dort fahren.)

Und hier noch weitere Eintragungen.

Pro-Level Strecken und Fahrzeuge:

Veteran-Level und Fahrzeuge:

Oasis-Track:

Jungle-Track:

Little-Woods-Track:

Frozen-Trail-Track:

Dusty-Road-Track:

Rock-Creek-Track:

Dry-Hamps-Track:

Hillside-Track:

Weniger Erdanziehung:

prebro

prevet

sisao

elgnuj

foster

nivek

mit

kcin

cire

bsirhc

airfilled

Ninja-Shadow of Darkness

PlayStation (PAL) Cheats

Levelwahl: Gebt im Screen, welcher euch mitteilt "Prüfe Memory-Card" (während diese Worte zu sehen sind) Folgendes ein:

L2, L2, L2, R2, R2, R2. Daraufhin erscheint kurz eine Meldung auf dem Screen, die euch mitteilt, dass der Levelcheat aktiviert wurde. Zu Spielbeginn ist dann der entsprechende Level aktivierbar.

Unverwundbarkeit und Items: Pausiert und gebt flüssig Folgendes ein: L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ○, △, □, ○, △, □. Der Ninja verwandelt sich daraufhin in ein Skelett.

Future Cop L.A.P.D.

PlayStation (PAL) Waffen

Mit dem Passwort SYMRGOBRRL erhaltet ihr zusätzliche Bonuswaffen.

Deathtrap Dungeon

PlayStation (PAL) Cheats

Levelselect: Gebt im Screen mit den drei Schädeln Folgendes ein: L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1. Geht dann auf die Option „Load Game“. Hier sind nun alle Levels bzw. Kapitel des Spiels anwählbar.

Levelskip: Gebt vor Spielbeginn □, ○, △, L2, R2, L2, R2 ein. Im Spiel pausiert ihr und drückt △ im Pausescreeen, um in den nächsten Level zu springen.

Extreme G2

Nintendo 64 (PAL) Cheats

Hier sind die gesammelten Werke. **Blurry-Mode:** Tragt euch als FLICK ein. Um den Code rückgängig zu machen, tragt ihr ihn einfach erneut ein.

Zusätzliche Overhead-Ansicht: Tragt euch mit dem Namen SPYEYE ein. **Rotating-Camera-Mode:** Hier wird der Eintrag mit dem Namen SPIRAL vorgenommen.

Spectre Superbike: Das Bike erhaltet ihr, nachdem der Extreme Contest Meltdown mit einer Wertung auf dem ersten Platz geschafft wurde.

Super-Speed: Tragt euch als XXX ein.

Tron-Mode: Tragt euch als NEUTRON ein.

Ugly-Mode: Hier wird das Wort PIXIE als Name benutzt.

Nitro: Mit dem Namen NITROID gibt es den heißen Stoff.

Schild und Laser: XCHARGE ist hier das richtige Wort.

Waffen: MISTAKE wird für den Namenseintrag verwendet.

Venom Superbike: Das Superbike erhaltet ihr, vorausgesetzt ihr ergattert im Atomic Contest den ersten Platz. Oder ihr behelft euch mit diesen Passwörtern: 868QCMH3H9HT oder 68QCMH3H9HT.

Wasp Superbike: Dieses Passwort hilft weiter: 55Hz1MH3H9H1.

WipEout-Mode: Startet einen Contest und tragt euch mit dem Namen "2064" ein.

Wireframe-Mode: Hier tragt ihr euch als LINEAR ein.

Alle Bahnen: Passwort: 8KLSZKW76ZM7.



Dreamcast-Corner



Dreamcast (JAP) Allerlei

Nachdem für Dreamcast immer mehr Spiele als Importversion erhältlich sind, wollen wir auch diesen mit Hinweisen hier Tribut zollen. Da der Kreis derer, die sich den Luxus leisten können, sich die Spiele als Importversion zuzulegen, jedoch noch verhältnismäßig klein ist, halten wir diese Dreamcast-Corner so kompakt wie möglich. Auch hat sich in der Vergangenheit immer wieder herausgestellt, dass Cheats zu Segas Importversionen auch mit den lokalen Versionen bei uns funktionieren. Deswegen sollten sich alle die unter euch, die mit einer Anschaffung eines bald erhältlichen deutschen Dreamcasts liebäugeln, diese Seiten vorsorglich einmal gut aufheben.

House of the Dead 2 (JAP) - Tipps
Bessere Waffe: Schießt den ersten drei Untoten so in den Hals, dass ihnen der Kopf herunterfällt.
Bonusraum: Hierzu darf kein einziger Unschuldiger während des Spiels zu Schaden kommen.



Xploder-/Game-Buster-Codes

PlayStation (PAL) Codes

Viva Soccer

Heimteam 32 Tore:
8007 D838 0020
Heimteam 0 Tore:
8007 D838 0000
Auswärtsteam 32 Tore:
8007 D83C 0020
Auswärtsteam 0 Tore:
8007 D83C 0000

Rebel Assault II

Unendlich Schild/Energie:
800B DEBC 1000
800B DECO 1000
Unendlich Leben:
800E 3240 0009

Lost Vikings 2

Unendlich Energie Erik:
800B 8234 0003
Unendlich Energie Baleog:
800B 8250 0003
Unendlich Energie Olaf:
800B 826C 0003

All Star Tennis '99

Spieler 2 kann nicht gewinnen:
301D 5527 0000

Star Wars - Masters of Teräs Käsi

Alle Charaktere:
800C 7726 00FF
Unendlich Energie Spieler 1:
800B 4A3C 1000
Unendlich Energie Spieler 2:
800B 4A54 1000
Wenig Energie Spieler 2:
800B 4A54 0000
Gold Power Spieler 1:
800B 4A40 FFFF
Gold Power Spieler 2:
800B 4A58 FFFF

Rugrats: Auf der Suche nach Reptar

Quengel-Anzeige max.:
800E 447C 0130
Unendlich Zeit:
800C 5BF8 FFFF
11 Puzzleteile besitzen:
800C 6E4C 0EFF
800C 6E4E 0EFF
Der Eiscrème-Berg, jeweils mit einem Schlag gewinnen:
Loch 1:
300E 448E 0001
Loch 2:
300E 448F 0001
Loch 3:
300E 4490 0001
Loch 4:
300E 4491 0001
Loch 5:
300E 4492 0001
Loch 6:
300E 4493 0001
Loch 7:
300E 4494 0001
Loch 8:
300E 4495 0001
Loch 9:
300E 4496 0001

Wing Over 2

Unendlich Zeit:
8008 BD42 2400
Unendlich Geld:
801A 8910 967F
801A 8912 0098

Tekken 3

Unendlich Energie Spieler 1:
800A 95E6 0082
Unendlich Energie Spieler 2:
800A AE72 0082
Theater-Mode öffnen:
3009 7EEF 0003
Alle Movies im Theater freischalten:
8009 7EC0 FFFF
8009 7EC2 FFFF
8009 7EC4 FFFF
Alle Charaktere:
8009 7EB8 FFFF
8009 7EBA FFFF
8009 7EBC FFFF

Hugo 2

Unendlich Leben:
8003 8E42 2400
Alle Filme:
800C 6340 0004

Final Fantasy VII

Überall speichern:
8009 D37A 0000
Countdown der Bombe hält an:
8009 D33C 029F
Unendlich Gil:
8009 D334 FFFF
AP-Modifizierer nach Kampf:
8009 D8B0 xxxx
EXP-Modifizierer nach Kampf:
8009 D8AC xxxx

Big Air

Timer immer 0:
8006 AC24 0000
Maximal Score:
8007 BCAC FFFF
Immer als Erster beenden:
3006 BA60 0000

Actua Soccer 3

Trefferanzahl Spieler 1:
800F 44FC 00xx
Trefferanzahl Spieler 2:
800F 44F8 00xx

Ehrgeiz US

Spieler 1 unendlich Energie:
8011 EADE 00B8

Spieler 1 unendlich spezielle Energie:

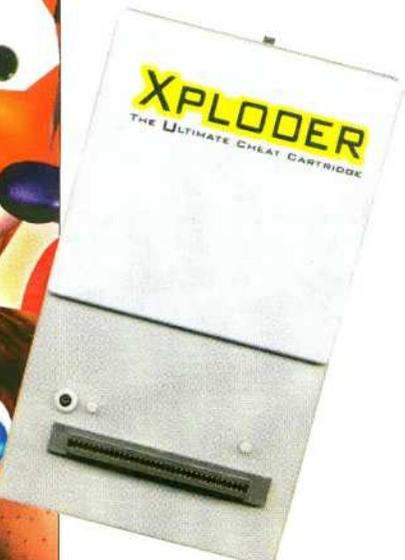
8011 F7D6 00D0
Charaktere freischalten:
801F 19FC FFFF
801F 19FE FFFF
Enden freischalten:
801F 1A00 FFFF
Unendlich Kampfzeit:
800F 6C94 0930
Spieler 2 unendlich Energie:
8012 28F2 00B8
Spieler 2 unendlich spezielle Energie:
8012 35EA 00D0

Warzone 2100

Unendlich Power:
8014 CE94 FFFF

Hard Edge

Max. HP Michelle:
8009 8500 03E7
8009 8502 03E7
Max. HP Alex:
8009 8504 03E7
8009 8506 03E7
Max. HP Rachel:
8009 8508 03E7
8009 850A 03E7
Max. HP Burns:
8009 850C 03E7
8009 850E 03E7
Max. AE Bullets:
8009 811C 03E7
Max. HE Bullets:
8009 811E 03E7
Alle Waffen:
8013 A3D4 0101
8013 A3D8 0101
8013 A3DC 0101



Hotlines der Hersteller

Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielehotlines der Spielehersteller und Vertrieber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: erstehilfe@megafun.de

Acclaim:

Spielehotline: 089/32940600
(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)
sowie 0180/5335555
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.acclaim.de> (com)

Activision:

Spielehotline: 0190/510055
(Mo.-So. 16.00-18.00)
HP: <http://www.activision.de> (com)

Eidos:

Spielehotline: 0190/510051
(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)
Fragen per Fax: 05241/953395
HP: <http://www.eidos.com>

Electronic Arts:

Spielehotline: 0190/900030
(24 Stunden täglich)
HP: <http://www.ea.com>

Fire International (Deutschland)/Blaze

Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251
(Mo.-Fr. 15.00-17.00)
HP: <http://www.blaze.de>

GT Interactive:

Spielehotline: 01805-254391 (Voice-Box für die wichtigsten Fragen)
01805-254392 (Helpline-Operator)
01805-254393 (Helpfax)
HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

Hasbro:

Spielehotline: 01805/202150
(Mo.-So. 15.00-20.00)

Infogrames:

Spielehotline: 0190/510550
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.infogrames.de>

Konami:

Spielehotline: 069/95081288
(Mo.-Fr. 14.00-18.00)
HP: <http://www.konami.com>

Nintendo:

Spielehotline: 06026/940940
(Mo.-Fr. 13.00-19.00)
Spieleberatung: 0130/5806
(Mo.-Fr. 11.00-19.00)
HP: <http://www.nintendo.de>

Sega:

Spielehotline: 040/2270961
(Mo.-Fr. 10.00-18.00)
HP: <http://www.sega.de>

Sony:

Spielehotline: 0190/578578
(Mo.-Fr. 10.00-20.00)
HP: <http://www.playstation-europe.com>

Take 2:

Spielehotline: 0180/5304525
(Mo.-Fr. 10.00-17.00)
HP: <http://www.take2.de>

Ubi Soft:

Spielehotline: 0211/3380033
(Mo.-Fr. 09.00-16.00)
Spielefragen per Fax: 0221/3380015
HP: <http://www.ubisoft.de>

Virgin:

040/39101300
(Mo.-Do. 15.00-20.00)

Wolfsoft:

Umbauhilfe: 02622/83517

Crash Bandicoot 3: Warped

PlayStation (PAL) Tipp Mitten im Level 14 taucht ein Schild mit der Aufschrift „Alien Crossing“ bzw. mit einem Totenkopf auf der linken Straßenseite auf. Fahrt ihr gegen dieses, werdet ihr direkt in einen versteckten Level transportiert. Einen anderen geheimen Level erreicht ihr, wenn ihr euch im Level 11 vom zweiten Dinosaurier fressen lasst, nachdem ihr mit der gelben Plattform den zweiten Levelabschnitt erreicht habt.

Treasures from the Deep

PlayStation (PAL) Cheats Gebt die folgenden Tastenkombinationen im Pausenscreen einer aktuellen Mission ein, falls nicht anders angegeben.

Volles Equipment: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2.

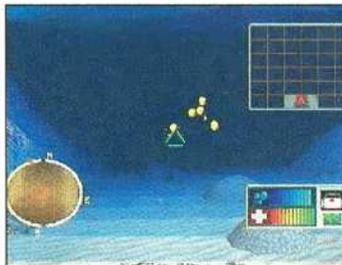
Alle Missionen anwählbar: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, ↓, →, ↑, ←, Δ, X.

Alle Missionen erfüllt: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, □, X, X, X, □, Δ, Δ, Δ, □, X, X, X.

Alle Waffen verfügbar: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

Banana-Bombs: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, X, ↑, Δ, ↓.

Aktuelle Missionen abschließen: ↓, X, ←, □, ↑, ↑, Δ, Δ, →, →, O, O, Δ, Δ, Δ, ↓, ↓, ↓.



C&C 2: Gegenschlag

PlayStation (PAL) Cheats Die Cheats werden eingegeben, indem man im Optionskasten am rechten Screenrand die vier Symbole vom PlayStation-Pad nacheinander mit der O-Taste (oder der jeweiligen Cancel-Funktion) bestätigt. Verwendet ihr eine Maus für die PlayStation, muss dies mit der rechten Maustaste bestätigt werden. Einige Cheats lassen sich erst aktivieren, nachdem ihr in einem Level ein wenig gespielt habt. Eventuell müsst ihr für den "Level-gewinnen-Cheat" auch erst das Baufahrzeug aufstellen.

Die gesamte Karte aufdecken:

Δ Δ X O Δ □

Unverwundbarkeitsstrahl:

□ X O X Δ Δ

Nuklearschlag:

O X O O X □

Parabomb:

X X X O Δ □

Geld:

X X □ O O O

Chronoshift:

□ O Δ X O O

Level verlieren:

O X O □ □ X

Level gewinnen:

O O Δ X X □

WCW/NWO Thunder

PlayStation (PAL) Tipp Startet ein Zweispieler-Match und begeben euch in einen Käfigkampf. Nun sollten sich beide Wrestler auf den obersten Ringpfosten begeben. Von hier aus wird per Drop-Kick manchmal ein Bug im Spiel aktiviert, der sich dahingehend auswirkt, dass ihr euch nun außerhalb des Ringes befindet.

Gex: Deep Cover Gecko

PlayStation (PAL) Tipp Reitet im Western-Kanal bis vor den letzten Anstieg zum Mineneingang. Steigt ab und jumpt durch den Wasserfall gegen die Wand. Von hier gelangt ihr in ein Hallenbad, in welchem sich vier Lebensfliegen befinden. Sackt diese ein und verlasst den Raum. Springt dann in die Tiefe, um zu sterben. Da ihr jetzt wieder zu dem Punkt zurückgebracht werdet, ergibt sich jedesmal die Rechnung: 1 Leben gegen vier Fliegen.

Bomberman 64

Nintendo 64 (PAL) Tipp Normalerweise stehen nur sechs verschiedene Arenen anfangs im Battle-Mode zur Auswahl. Geht ihr allerdings in das Menü, in welchem ihr die Spielart aussuchen könnt (Adventure, Battle, Custom, Options), und drückt da mehrfach schnell hintereinander die Starttaste, werden weitere anwählbar! Ihr müsst so lange schnell Start betätigen, bis ein leiser Jingle eine Bestätigung signalisiert. Nun werden folgende Arenen anwählbar: In the Gutter, Sea Sick, Blizzard Battle sowie Lost at Sea.

Sports Car GT

PlayStation (PAL) Tipp Sascha Heib aus Weissach hat herausgefunden, wie man sich in Sports Car GT bereichern kann. Startet eine Saison und arbeitet euch zur GT3-Klasse hoch. Achtet darauf, mindestens 40.000,- DM zu besitzen. Kauft nun den grau-rosa Saleen SR Grand Touring. Dieser Kauf schlägt mit 39.000,- DM zu Buche. Allerdings lässt sich der Flitzer für stattliche 55.000,- DM wieder verkaufen! Dies bedeutet für jeden Transfer einen Gewinn von saftigen 16.000,- DM!!! Dieser Trick funktioniert nur in besagter Klasse bei besagtem Fahrzeug.



Ja, ich möchte den HELP-Sammelordner für meine Mega-Fun-Tipps bestellen:

___ Stück Help-Sammelordner der Mega Fun je DM ___

Gesamt DM ___

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) DM ___

Ich zahle den Gesamtbetrag von DM ___

o bar (Geld liegt bei)

o per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computec Media
Leserservice
Postfach
90327 Nürnberg**

Name

Straße.....

PLZ, Wohnort.....

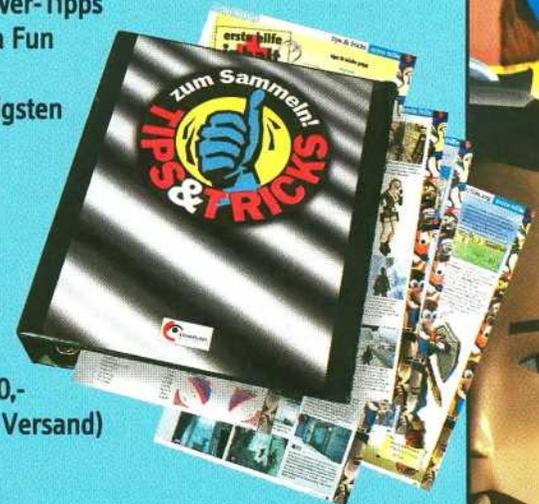
Datum/Unterschrift.....

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tipps aus der Mega Fun

- für die wichtigsten Seiten des Jahres

- für nur DM 10,- (+ DM 6,- für Versand)



**VON SPIELEPROFIS
FÜR SPIELEPROFIS!!!**

Driver



PlayStation Tips und Tricks Driver verlangt euch nicht nur guten Umgang mit eurem "Arbeitsgerät" ab, sondern auch gewieftes Taktieren gegen die scheinbar allgegenwärtige Polizei. Der neuste Streich aus dem Hause Reflections kann sogar die abgebrühtesten Zocker unter euch an den Rand des Wahnsinns treiben. Für alle, die bereits zu Beginn der Undercover-Jagd Schwierigkeiten haben, liefern wir ein paar grundlegende Hilfestellungen:

Da die Zeitlimits sehr eng kalkuliert sind, solltet ihr euch vor Beginn jeder Mission die abgebildete Karte genau ansehen. So verschafft ihr euch einen genauen Überblick über die Lage des Zielpunkts, welchen ihr erreichen müsst.

Nicht immer ist der direkte Weg auch der kürzeste. Umfahrt ihr einen Block geschickt, könnt ihr so meist **Konfrontationen** mit den Cops **aus dem Weg gehen** (ihr seht auf dem Radarscreen unten rechts anhand der Lichtkegel der Polizeiwagen immer exakt, in welche Richtung sich diese gerade bewegen). Solltet ihr doch einmal keine Ausweichmöglichkeit besitzen, so empfiehlt es sich, **mit Vollgas** (dies ist sowieso fast immer eure Devise!) an den Gesetzeshütern **vorbeizubrettern**. Meist hängt ihr die Jungs dann nach einer gewissen Zeit ab und sie gucken in die Röhre. Kommen sie euch jedoch entgegen und euch bleibt **keine Zeit**, Umwege in Kauf zu nehmen, so achtet genau darauf, wie sich das Auto nähert. Falls es bereits auf euch zusteuert, ist eine **Vollbremsung** oder auch ein **360er** ratsam. Dies verwirrt die Polizisten kurzzeitig und ihr habt die Möglichkeit, einen kleinen Vorsprung herauszufahren, ehe sich die Polizei erneut an eure Fersen heftet.

Rote Ampeln sollten euch in der Regel nicht stören (es gibt ja auch keine Flensburg-Punkte dafür!), aber ihr solltet euch dabei eine Besonderheit des amerikanischen Verkehrssystems vor Augen halten. In den USA ist es nämlich erlaubt, **an roten Ampeln rechts abzubiegen**. So kann es im Eifer der Raserei schon vorkommen, dass ihr euch auf einer einspurigen Straße befindet und eine Kreuzung bei "Grün" überquert, von rechts aber dennoch ein anderes Auto auf eure Spur einschert. In solchen Situationen ist schnelle Reaktion gefragt, denn bei Rammen des Fahrzeugs **riskiert ihr ansonsten einen Zeitverlust**, der euch das Beenden der Mission kosten könnte. Bei roten Ampeln müsst ihr natürlich darauf eingestellt sein, dass von beiden Seiten Verkehr ankommt. Auch konstantes Hupen hilft hier im Normalfall nicht weiter. Haben euch die Cops in besonders heiklen Missionen arg aufs Korn genommen und **Straßenblockaden** errichtet, dann lautet das beste Rezept **"Augen zu und durch"**. Also einfach die Mitte der Sperre fixieren und durchbrettern. In den meisten Fällen gelangt ihr dadurch relativ unbeschädigt (im Gegensatz zu den Polizeiwagen) durch die Sperre.

Viele Missionen sind zweigeteilt, das heißt, in der ersten Teilaufgabe ist ein bestimmter Punkt unter Einhaltung eines Zeitlimits anzufahren, während im zweiten Teil kein Countdown mitläuft. So solltet ihr zwar darauf bedacht sein, den ersten Teil zügig zu erledigen, dies jedoch ohne großartig die Aufmerksamkeit des Gesetzes auf euch zu ziehen. Begeht ihr nämlich Verstöße gegen die Verkehrsordnung, ist es selbstverständlich, dass die Cops aufmerksam werden und sich an euch heften. Die Gefahr, von den Hütern des Gesetzes verfolgt zu werden, erkennt ihr an der **Felony-Anzeige**. Je höher der Balken hier ist, desto prekärer wird eure Lage. So sind einige Kleinigkeiten **tunlichst zu vermeiden**:

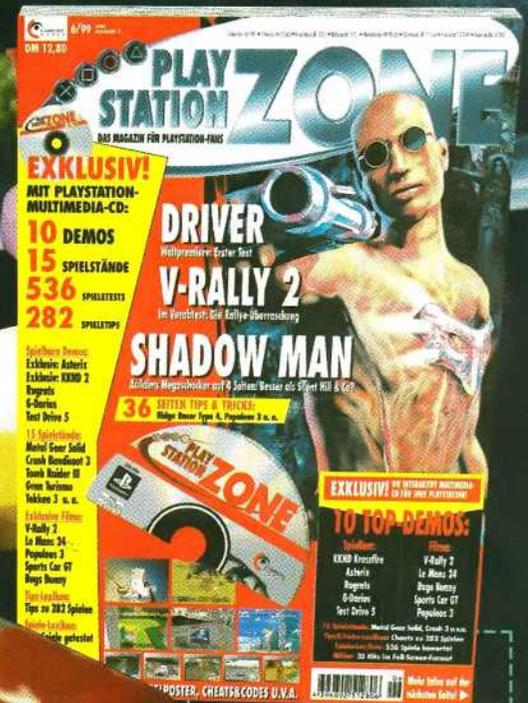
- Geschwindigkeitsübertretungen
- Hilfe und Beihilfe bei der Begehung von Straftaten
- Überfahren einer roten Ampel
- Zerstörung öffentlichen Eigentums (zivile Fahrzeuge, Gebäude)
- Fahren auf Bürgersteigen, in Parkanlagen oder in Durchgängen
- Terrorisieren von Fußgängern
- gefährliches Fahren (Handbremsen-Turns)

Je weniger Verstöße ihr in der ersten Teilmission begangen habt, um so größer ist die Chance, ungeachtet des Auges des Gesetzes den zweiten Teil (ohne Limit) zu Ende zu bringen.



Doping für Deine PlayStation!

PlayStation Zone - starkes Heft plus Wahnsinns-CD



Dopingkontrolle!

Einkaufshilfe -
Game-Lexikon mit Infos, Bildern und Experten-Bewertung zu 549 PS-Games.
First Aid - Tips & Tricks-Data-Base zu 290 PS-Games.
High Score - mit den Save Games und der Memory Card in unentdeckte Level vordringen:
Ridge Racer Type 4, Need For Speed IV, Gex 3, Soul Blade...
Alles einfach und bequem von der CD On-screen abrufbar!

Suchtgefahr!

Exklusive spielbare Demos zu aktuellen Hits und Neuheiten:
Racing Simulation 2, Tony Hawk Skateboarding, GTA, SCARS, Vigilante 8.
Hit-Tip - die rasantesten Newcomer des Monats im Überblick:
Civilization II, UEFA Champions League, Warzone 2100...

Herzflimmern!

Die Top-Games des Monats im Video-Überblick - atemberaubende Trailer und Filmsequenzen zu:
Rayman 2, GTA London, Rainbow Six, Army Men 3D, Monkey Hero

Geheimlabor!

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

Mehr Heft - mehr Fun!

PlayStation Zone ist die geballte PS-Energie auf 148 Seiten. Spannende Infos und aufregendes Insiderwissen über Deine Konsole und alle aktuellen Games. Ein absolutes Muß für alle echten PlayStation-Fans.
PlayStation Zone - wissen was läuft.

Warzone 2100

PlayStation Komplettlösung Nachdem Warzone 2100 einige harte Nüsse für alle Strategen und angehende Hobbygeneräle bereithält, stellen wir hier die besten Vorschläge, wie die Schlachtfelder von Gegnern befreit werden.

LEVEL 1

ZEITLIMIT: KEINES



Zunächst gilt es, ein Hauptquartier und eine Werkstatt zu errichten (Bild 1, 2). Erbaut nun Viper Räder, um das Lager, das von Scavengers angegriffen wird, zu verteidigen (Bild 3). Greift dann das erste Lager des Feindes an, das im Nordosten eures Quartiers liegt (Bild 4). Zerstört die Siedlung nördlich und sammelt die Goodies ein. Gleiches gilt für die feindliche Ansammlung, die sich im Westen befindet (Bild 5). Zu guter Letzt überrollt ihr das Lager im Süden und beendet somit die erste Mission. Abschließend bleibt noch zu erwähnen, dass ihr während des Auftrages nicht vergessen solltet, neue Technik zu erforschen.



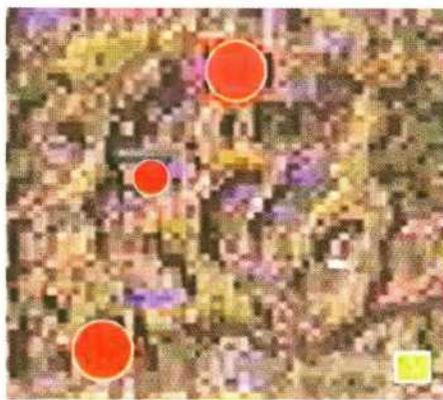
LEVEL 2

ZEITLIMIT: 60 MIN



Die drei feindlichen Siedlungen liegen im Süden. Dummerweise befindet sich eine davon direkt unter eurem Lager auf einer Anhöhe, von der aus euch Panzer beschießen. Setzt eure LKWs ein, um angeschlagene Gebäude zu reparieren. Mit etwa zehn Panzern geht es dann in Richtung Süden, wo ihr auf die erste Siedlung des Feindes trifft, die ihr vernichtet (Bild 1). Zieht anschließend nach Westen zum nächsten Lager des Gegners (Bild 3), das sich direkt hinter eurem Hauptquartier befindet. Achtet auf die Geschütztürme, die in den Bergen sind (Bild 2). Holt euch nun das Artefakt auf der Anhöhe im Westen (Bild 4). Nun geht's nach Süden zum letzten Lager des Feindes. Auf dem Weg dorthin trifft ihr auf gegnerische Einheiten, die vernichtet werden müssen (Bild 5). Daher solltet ihr für Nachschub aus den heimischen Fabriken sorgen. Im feindlichen Camp befindet sich ein Kraftwerk, dem ihr durch Zerstören des Gebäudes eine neue Technologie entlocken dürft (Bild 6).





In der dritten Mission gilt es zunächst einmal das Energiemodul zu erforschen (Bild 1) und anschließend euer Kraftwerk damit auszustatten. Dazu schickt ihr einfach einen LKW zum Gebäude und befehlt ein Upgrade (Bild 2). Im zweiten Teil der Mission müsst ihr zehn Panzerfahrzeuge in den Transporter laden (Bild 3) und einen neuen Teil der Welt erforschen, in den euch das Luftfahrzeug bringt. Dort angekommen, bewegt ihr eure Truppen nach Norden und sammelt das Artefakt ein (Bild 4). Nun nichts wie zurück zur Landezone, wo einige Feinde auf euch warten. Sind diese beseitigt, steht einer sicheren Rückkehr in die Heimat nichts mehr im Wege.



Ladet zunächst zehn Panzer in den Transporter (Bild 1) und erkundet die Location, in die er euch bringt. Dort trefft ihr auf verbesserte gegnerische Einheiten, deren Waffensysteme vor allem in Sachen Reichweite upgedegrad sind. Zieht nach Westen und zerstört das Dorf des Gegners (Bild 2). Jetzt nehmt ihr euch die Siedlung nordöstlich eures Standortes vor (Bild 3), in der ihr ein Artefakt findet. Auf dem Weg dorthin trefft ihr auf starke gegnerische Einheiten, die euren Trupp sehr schwächen. Daher ist es ratsam, neue Truppen (zehn Panzerfahrzeuge) anzufordern. Nach der Zerstörung der zweiten Ansammlung von Gegnern zieht ihr nach Norden, um das letzte Dorf zu vernichten (Bild 4) und anschließend zur Landezone zurückzukehren. Dort wartet bereits eine große Anzahl gegnerischer Truppen auf euch. Nachdem diese vernichtet sind, ist die Mission abgeschlossen.



Beladet den Transporter mit neun Panzerfahrzeugen und einem LKW, den ihr an der Landezone einen oder mehrere Geschütztürme bauen lasst, um das Gebiet zu sichern (Bild 1). Zieht nun mit einem Trupp von mindestens zehn Panzerfahrzeugen in Richtung Osten. Da ihr dort auf eine extrem starke Gegenwehr stoßt, solltet ihr bereits zu Anfang neue Truppen anfordern. Zerstört das erste Lager und holt euch das Artefakt. Zieht anschließend nach Nordosten und greift das große Quartier des Gegners an (Bild 2). Zerstört alle Gebäude und sichert euch die Artefakte. Aufgrund der

hohen Anzahl gegnerischer Truppen solltet ihr ständig neue Fahrzeuge aus eurem Hauptquartier anfordern und zur gegnerischen Siedlung schicken. Sichert euch zu guter Letzt das Artefakt und beendet somit die Mission.



LEVEL 6
ZEITLIMIT: 120 min



Der Gegner greift euch in dieser Mission zunächst unerbittlich an. Zusätzlich versucht er im Norden eures Lagers ein Quartier zu errichten. Durchkreuzt die Pläne des Aggressors, indem ihr mehr als 20 Kampfpanzer lossendet, die sich um die feindlichen Einheiten kümmern. Anschließend kämpft ihr euch langsam nach Süden vor, wo der Feind sich festgesetzt hat. Der Weg dorthin ist gepflastert mit Bunkern, in denen sich der Feind verschanzt hat (Bild 1). Um diese Gebäude zu knacken, solltet ihr Panzer bauen, die mit Mörsern ausgestattet sind und somit die Gebilde aus weiter Entfernung angreifen können. So kämpft ihr euch immer näher an das Hauptlager des Aggressors heran, das dank geballter Feuerkraft von mehr als 20 Panzerfahrzeugen, die mit einem Mörser ausgestattet sind, vernichtet wird. Des Weiteren finden sich im Lager natürlich auch wieder die wichtigen Artefakte, die eingesammelt werden. Zieht danach nach Norden, wo sich eine weitere Basis des Feindes befindet (Bild 2). Im zweiten Teil der Mission müsst ihr die Landebasis des Feindes vernichten, die im Nordosten der Karte liegt. Weiterhin habt ihr alle Quartiere zu vernichten, auf die ihr auf dem Weg dorthin trefft (Bild 3). Vernichtet anschließend das Gebäude, das auf der Anhöhe steht (Bild 4) und sammelt alle Artefakte ein.

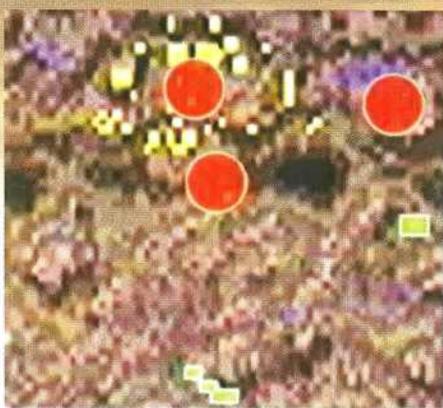


LEVEL 7
ZEITLIMIT: 30 min

Bei dieser Mission gilt es, eine neue Basis östlich eures Lagers zu errichten (Bild 1). Dabei kommt es immer wieder zu schweren Angriffen des Gegners, dessen Einheiten per Transporter in die Nähe eures Lagers gelangen.



LEVEL 8
ZEITLIMIT: 30 min
+30 min



Zunächst muss der Transporter mit zehn Fahrzeugen ausgestattet und in das fremde Gebiet verfrachtet werden. Zerstört das Dorf östlich von eurem Startpunkt und steuert anschließend den grünen Punkt auf der Karte an (Bild 1). Geht dabei möglichen Auseinandersetzungen mit eurem Gegner aus dem Weg. Im zweiten Teil der Mission gilt es, das Lager des Feindes im Norden zu zerstören (Bild 2). Nutzt erforschte Technologien, um neue Panzereinheiten zu entwickeln, die den starken Gegnern gewachsen sind (z.B. Tank-Killer). Sammelt nach der Zerstörung des gegnerischen Postens die Artefakte ein und kehrt zur Landezone zurück.



LEVEL 9

ZEITLIMIT: 60 MIN



Erneut geht's per Transporter in einen abgelegenen Teil des Planeten. Hier müsst ihr das Hauptquartier des Gegners, das sich in der Mitte des Schauplatzes befindet, komplett zerstören. Dazu bewegt ihr die Truppen zunächst nach Osten, wo ihr auf die ersten beiden Siedlungen des Feindes trefft (Bild 1), die zerstört werden sollen. Nachdem die Dörfer niedergewalzt wurden, geht es weiter zum Hauptquartier (Bild 2), das komplett dem Erdboden gleichgemacht wird. Jetzt nur noch die Artefakte einsammeln und auch diese Mission ist gemeistert.



LEVEL 10

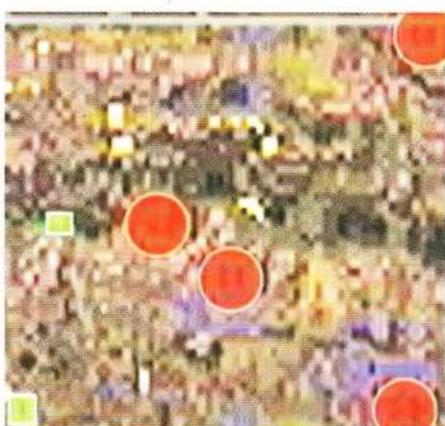
ZEITLIMIT: 60 MIN

Die zehnte Mission hört sich relativ simpel an. Hier gilt es, euren Stützpunkt gegen die anrückenden Gegner zu verteidigen. Sie erscheinen an unterschiedlichen Stellen der Karten. Etwa fünf Angriffswellen rücken hintereinander auf eure Basis zu, die ihr abzuschlagen habt (Bild 1).



LEVEL 11

ZEITLIMIT: 30 MIN



Beladet euren Transporter mit zehn Panzerfahrzeugen. Angekommen an der Landezone, bewegt ihr euch nach Osten, wo ihr auf das erste Lager des Feindes trefft (Bild 1). Zieht nach der Zerstörung der gegnerischen Ansammlung nach Nordwesten und zerstört die zweite Siedlung des Aggressors (Bild 2). Anschließend führt der Weg nach Westen, wo ihr auf eine große Ansammlung schwerer Panzer des Gegners trefft. Fordert Verstärkung an, die ihr nach Nordosten schickt (Bild 3). Jedoch solltet ihr euch beeilen, da die gegnerischen Einheiten flüchten. Sind alle Feinde besiegt, müsst ihr euch zur Landezone begeben. Der Schwierigkeitsgrad der Mission liegt vor allem im Zeitlimit von 30 Minuten. Ihr solltet daher eure Truppen aufteilen und jeder Gruppe einen anderen Zielort zuteilen.



LEVEL 12

ZEITLIMIT: 120 MIN



Erneut wird euer Transporter mit zehn Panzern bestückt und zu einer der härtesten Schlachten des Strategie-Krachers geschickt. An der Landezone angekommen, sollte die Location vom Feind gesäubert werden und umgehend muss Verstärkung angefordert werden. Ihr müsst darauf achten, dass sich auch Hovercraft-Einheiten unter dem Nachschub befinden, weil damit die Inselgruppen erreicht werden. Kämpft euch langsam zum Hauptquartier des Gegners vor und macht es dem Erdboden gleich (Bild 1). Eine weitere Festung befindet sich im Nordosten des Territoriums (Bild 2). Nachdem diese vernichtet ist, habt ihr den Krieg gegen die Scavengers gewonnen und somit das erste von drei übergeordneten Missionszielen des Strategicals gelöst. Puh!



LEVEL 13

ZEITLIMIT: 60 MIN

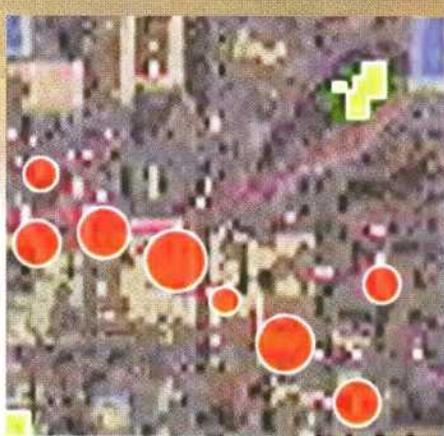


Eure neue Basis wird vom Feind stark unter Beschuss genommen. Verteidigt eure Bodeninstallationen und schlagt den Gegner in die Flucht (Bild 1). Anschließend rückt ihr mit einem größeren Trupp nach Norden vor und vernichtet die erste Basis des Kontrahenten (Bild 2). Rückt im Anschluss daran nach Nordosten vor und vernichtet das zweite Lager des Aggressors (Bild 3). Schickt abschließend ein paar Truppen Richtung Süden zur letzten Siedlung des Feindes (Bild 4). Glücklicherweise erhaltet ihr ständig Nachschub, der eure Aktionen etwas erleichtert. Sammelt das Artefakt ein und verteidigt euer Quartier gegen die Angriffswelle, die aus dem Norden kommt.



LEVEL 14

ZEITLIMIT: 30 MIN



Bewegt eure Truppen zunächst ein Stück nach Osten, um dem starken Feind nicht in die Hände zu laufen. Seht euch auf der Karte dann genau an, an welcher Stelle ihr am besten die feindlichen Linien durchbrecht (Bild 1). Stoßt dann zum Transporter vor (Bild 2) und achtet darauf, dass ihr euch nicht auf Feuergefechte einlasst, da euch der Gegner in allen Belangen stark überlegen ist.



LEVEL 15

ZEITLIMIT: 120 MIN



Baut zu Beginn der Mission möglichst viele Einheiten, da das Lager des Feindes im Norden sehr gut befestigt ist. Außerdem beharkt euch der Gegner schon zu Anfang des Levels mit Angriffen. Daher sollten einige Geschütztürme und Bunker gebaut werden. Stehen euch 30 Einheiten zur Verfügung, geht es nach Norden zum Quartier des Bösewichts (Bild 1). Schickt während des Kampfes immer wieder neugebaute Truppen nach und zermürbt auf diese Art den Aggressor. Ist das erste Lager zerschlagen, rückt ihr weiter nach Nordosten vor und zerstört die zweite Siedlung des Gegners (Bild 2). Anschließend sammelt ihr das Artefakt ein (Bild 3) und zieht weiter nach Westen. Dort erwartet euch noch einmal ein großes Aufgebot feindlicher Truppen, die nach einem zähen Kampf zerstört werden (Bild 4). Zu guter Letzt holt ihr euch auch hier das Artefakt.



LEVEL 16

ZEITLIMIT: 60 MIN

Nachdem ihr euren Transporter mit zehn Kampfeinheiten beladen habt, gelangt ihr in einen neuen Abschnitt. Hier verfügt der Feind über zwei Lager im Norden. Zwischen euch und diesen Basen befindet sich ein Fluss, der lediglich an zwei Stellen überquert werden kann. Zieht mit eurem Trupp nach Nordwesten und vernicht-

tet die feindlichen Einheiten, die den Übergang besetzt halten (Bild 1). Dann rückt ihr nach Norden vor und nehmt euch das erste Quartier des Feindes vor (Bild 2). Da ihr bereits hier die wichtigen Informationen erhaltet, die zum erfolgreichen Bestehen der Mission nötig sind, könnt ihr zur Landezone zurückkehren, ohne die zweite Basis im Nordwesten angreifen zu müssen.



LEVEL 17
ZEITLIMIT: 120 MIN
+15 MIN



Der Gegner verfügt über vier Basen, die sich alle westlich eures Hauptquartiers befinden. Greift zunächst den Stützpunkt im Nordwesten an (Bild 1) und zerstört sie. Sammelt nun die zahlreichen Ölfässer ein und zieht weiter nach Nordwesten, wo ihr auf die zweite Festung des Feindes trefft. Auch diese wird dem Erdboden gleichgemacht (Bild 2). Anschließend geht's zum Flughafen des Gegners, der komplett zerstört werden muss (Bild 3). Zusätzlich müsst ihr natürlich alle Artefakte sowie alle Ölfässer einsammeln, die ihr auf dem Gelände findet. Im zweiten Teil der Mission gilt es, die Zivilisten, die im Süden von den Aggressoren gefan-

gen gehalten werden, zu befreien (Bild 4). Danach nehmt ihr euch die Landezone des Gegners im Osten vor (Bild 5).



LEVEL 18
ZEITLIMIT: 60 MIN

Angekommen an der Landezone, werdet ihr umgehend von feindlichen Einheiten angegriffen. Daher solltet ihr den Transporter zuvor bereits mit schwerem Geschütz beladen haben. Baut dann ein Reparaturzentrum in die Nähe der Landezone, zu der ihr im Verlauf des Gefechtes angeschlagene Einheiten schickt. Im weiteren Verlauf der Mission wird eure Landezone immer wieder von feindlichen Kräften heimgesucht. Daher solltet ihr diesen Bereich nie unbeaufsichtigt lassen. Zieht nun nach Norden und überquert den Fluss. Vernichtet die gegneri-

schen Einheiten, die diesen Bereich sichern (Bild 1). Zieht nun nach Nordosten und zerstört die Festung des Gegners (Bild 3). Zuvor stoßt ihr jedoch noch auf eine Vielzahl gegnerischer Truppen, die euch den Zugang zur Basis erschweren (Bild 2). Im Lager angelangt, gilt es das Kraftwerk zu zerstören und die Artefakte einzusammeln (Bild 4). Kehrt dann zur Landezone zurück.



TO BE CONTINUED...

Ridge Racer Type 4

PlayStation Komplettlösung Namcos Rennspiel hält natürlich einige Überraschungen parat. Grund genug, uns eine dicke Hornhaut am linken Daumen zu holen und euch in die Type-4-Geheimnisse einzuweihen!



Macht euch von Anfang an mit der Cockpit-Perspektive vertraut, denn bei Gripautos habt ihr ein besseres Gefühl zur Fahrbahn und ihr könnt in den Rückspiegel schauen.



Um alle 320 Autos zu erhalten, müsst ihr jeden Fahrzeughersteller mit jedem Motorenhersteller kombinieren. Die Platzierungen in der ersten und zweiten Qualifikation wirken sich auf euer Auto aus. Entweder erhaltet ihr einen Neuwagen oder das alte Fahrzeug wird "nur" upgegradet. Um alle Autos einer Fahrzeug-Motorenhersteller-Kombination zu erhalten, müsst ihr also alle möglichen Platzierungsvarianten erfahren. Das 320. Auto ist der Pac-Man.



Um die 320 Fahrzeuge am schnellsten zu erspielen, solltet ihr wie folgt vorgehen (dies gilt nur für eine einzige Fahrzeug- Motorenhersteller-Kombination):

| | | |
|------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Qualifikationsrunde | 2. Qualifikation | Final RoundOval |
| 1. Rennen 2. Platz | 2. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen 3. Platz | 2. Platz | |

| | | |
|------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Qualifikationsrunde | 2. Qualifikation | Final RoundOval |
| 1. Rennen 1. Platz | 2. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen 3. Platz | 2. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |

| | | |
|------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Qualifikationsrunde | 2. Qualifikation | Final RoundOval |
| 1. Rennen 1. Platz | 2. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen 2. Platz | 2. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |

| | | |
|------------------------|------------------|-----------------------|
| 1. Qualifikationsrunde | 2. Qualifikation | Final RoundOval |
| 1. Rennen 1. Platz | SAVEN 2. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen 1. Platz | 2. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |

| | | |
|---------------------------|------------------|-----------------------|
| Spielstand von oben laden | 2. Qualifikation | Final RoundOval |
| 1. Rennen | 1. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen | 2. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |

| | | |
|---------------------------|------------------|-----------------------|
| Spielstand von oben laden | 2. Qualifikation | Final RoundOval |
| 1. Rennen | 2. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen | 1. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |

| | | |
|---------------------------|------------------|-----------------------|
| Spielstand von oben laden | 2. Qualifikation | Final RoundOval |
| 1. Rennen | 1. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |
| 2. Rennen | 1. Platz | 3 x 1. Platz 1. Platz |

Es ist wichtig, die Platzierung im ersten Anlauf zu erreichen, um wirklich sicherzustellen, dass ihr die richtigen Autos freispielt!

Habt ihr den Grand-Prix-Modus erfolgreich absolviert, wartet der Extra-Trial auf euch. Hier müsst ihr auf unterschiedlichen Rennstrecken gegen das so genannte Devilcar antreten. Um es zu schlagen, gilt es wirklich perfekt zu fahren. Vor allem bei den höheren Schwierigkeitsgraden stellt diese Aufgabe ein nahezu unlösbares Problem dar. Aber nicht verzagen, es klappt! Weiterhin muss gesagt werden, dass die Endgeschwindigkeit der erspielten Devilcars vom jeweiligen Schwierigkeitsgrad abhängt.





Im Car-Select-Menü kann man mit L1 und R1 die Vorderräder des Boliden bewegen.



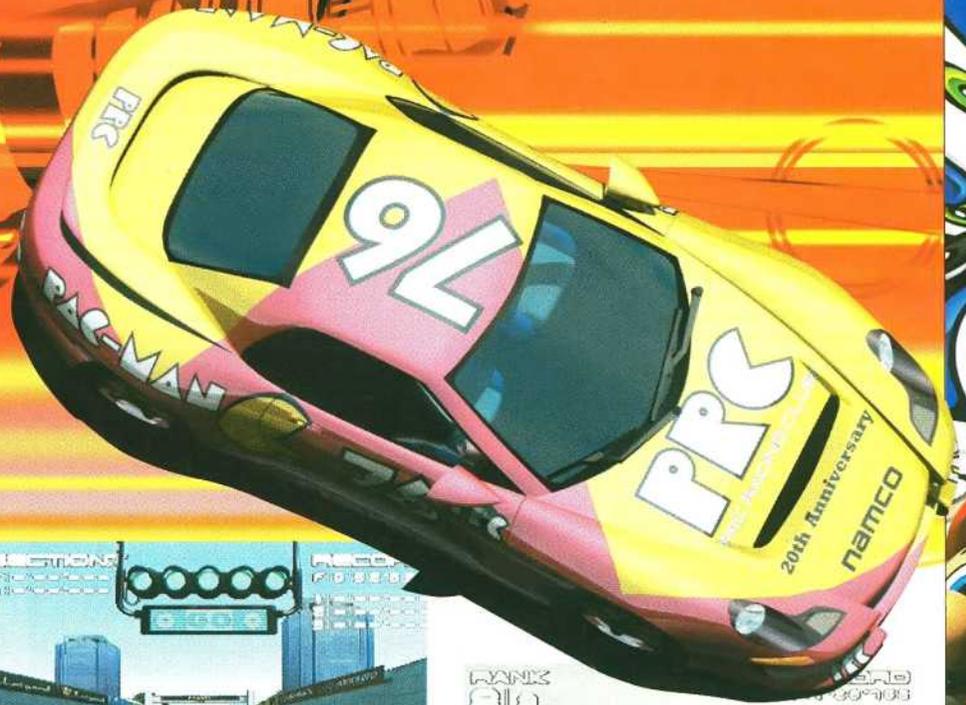
Auch Freunde von Grafik-Effekten kommen bei Ridge Racer Type 4 voll auf ihre Kosten, denn wenn während des Demos oder des Replays Δ gedrückt wird, kann man dadurch den "Motion Blur Effect" aktivieren. Ein wahrer Augenschmaus!



Habt ihr ein Time-Attack-Rennen hinter euch gebracht, könnt ihr im letzten Bildschirm eure Zeit als Passwort anzeigen lassen. Drückt dazu einfach nur $\square + \Delta$ gleichzeitig.

Achtung:

Ridge Racer Type 4 kann auch via Linkkabel zu viert genossen werden. Dies hat der Hersteller in seiner Bedienungsanleitung nicht erwähnt!



Beim Start solltet ihr die Motorendrehzahl zwischen 6000 und 7000 Umdrehungen halten, da ihr so den besten Grip habt. Bei Autos mit mehr Leistung die Drehzahl nur knapp über 6000 Umdrehungen halten, während bei Boliden mit geringerer PS-Zahl ruhig die 7000 Umdrehungsgrenze erreicht werden kann.



Habt ihr einen Gegner überholt, solltet ihr ihn mittels des Rückspiegels immer im Auge behalten. Will er mit einem geschickten Versuch kontern, so wisst ihr, wo er fährt, und könnt ihm den Weg versperren. Pirscht ihr euch an einen Computergegner an, dann vermeidet, dass ihr von hinten auffahrt, denn der daraus resultierende Geschwindigkeitsverlust wirft euch wieder wertvolle Meter zurück, während der Konkurrent ohne Geschwindigkeitseinbußen weiterfahren kann.



Die Computergegner fahren die Kurven extrem vorsichtig. Hier liegt eure Chance. Fahrt mit eurer Karre links oder rechts an den anderen vorbei. Auf Geraden gibt es auch einen Trick, wie ihr die Computerkonkurrenz ganz schön alt aussehen lassen könnt. Fahrt nah an den vorausfahrenden Boliden heran, täuscht dann links bzw. rechts an und fahrt dann auf der anderen Seite vorbei. Auf diese Weise wird gewährleistet, dass euch die virtuellen Feinde nicht die Tür zumaachen.

Drückt auf der Rennstrecke "Heaven and Hell" während des Countdowns $\leftarrow, \rightarrow, \rightarrow, \rightarrow$ und schon fliegt ein Adler an euch vorbei, sobald ihr die Ziellinie passiert habt. Dieser begleitet euch den ganzen Track. Um ihm folgen zu können, müsst ihr schon einen flotten Fahrstil an den Tag legen, denn die Rundenzeiten des gefiederten Freundes liegen bei 1:1200. Achtung: Funktioniert nur im Grand-Prix-Modus!



Grand Theft Auto London 1969

PlayStation (PAL) Cheats & Tipps Auch ein Kleinkrimineller hat es manchmal schwer. Wir haben für euch hier alle uns bekannten Cheats sowie die besten Einsteigertipps aufgelistet. Let's swing in London!

Die Cheats: Die Cheats werden folgendermaßen aktiviert. Sucht euch zunächst einen Verbrecher eurer Wahl aus. Wählt dann die Option Rename bzw. Umbenennen. Löscht nun den ehemaligen Namen und gebt das entsprechende Cheatwort ein. Bestätigt, um den Cheat zu aktivieren. Es ist möglich, die Prozedur mehrmals hintereinander zu absolvieren, um mehrere Codes parallel zueinander laufen zu lassen. Auch kann abschließend noch ein eigener Wunschname oder der ursprüngliche Charaktername eingegeben werden.

HAROLDHAND

Aktiviert alle Levels, alle Waffen, unbegrenzt Munition, 9999990 Punkte sowie die Zusatzgoodies. Außerdem werden die Polizisten deaktiviert und Spielkoordinaten anwählbar sein.

GETCARTER

Aktiviert alle Levels, alle Waffen, unbegrenzt Munition, 9999990 Punkte sowie die Zusatzgoodies.

FREEMANS

Aktiviert alle Levels, alle Waffen, unbegrenzt Munition, 9999990 Punkte sowie einige der Zusatzgoodies.

DONTMESS

TOOLEDUP SORTED
Aktiviert alle Levels, alle Waffen, unbegrenzt Munition sowie einige der Zusatzgoodies.

RAZZLE READERWIFE

Öffnet alle Levels.

MAYFAIR

London Level 1 und 2 geöffnet.

PENTHOUSE

London Level 1 und 2 geöffnet.

MCVICAR

99 Leben.

BIGBEN

9999990 Punkte.

SIDEBURN

Fünf Multiplier.

OLDBILL

Maximum gesucht.

GRASS

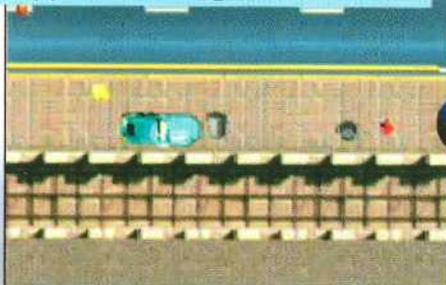
Keine Polizeiaktivität.

SWEENEY

Koordinaten.

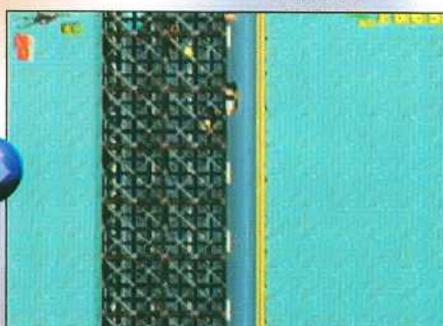


Tipp - Polizeizugriff verhindern:

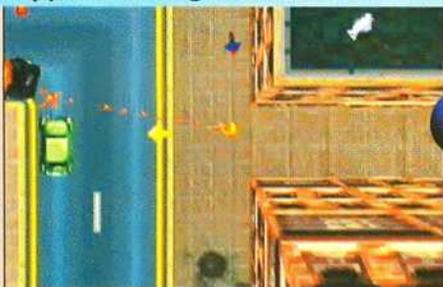


Wieder einmal die gesamte Polizei von London an den Fersen kleben? Ja, dann parkt euer Fahrzeug nahe an einer Häuserwand! Und zwar so, dass die rechte Fahrzeugseite förmlich zugeparkt ist. Tauchen nun Polizisten auf, können euch diese nicht aus dem Auto herauszerren. Sobald diese nun vor oder hinter dem Vehikel stehen, kann man die Jungs ausschalten!

Tipp - Hochgeschwindigkeitsflucht ohne Auffahrunfall:



Das schnellste Fortbewegungsmittel nützt nichts, wenn laufend der restliche Straßenverkehr Höchstgeschwindigkeiten verhindert. Um nun London per Highspeed genießen zu können, solltet ihr stets versuchen, immer genau auf dem Mittelstreifen zwischen den Fahrtrichtungen zu fahren. Allerdings funktioniert dies nur mit den kleineren Fahrzeugen. Mit einem Laster oder Bus bleibt ihr trotz alledem laufend hängen.

Tipp - Vorzeitiges Ableben vermeiden:

Nichts macht mehr Spaß, als mit der Bazooka einmal so richtig aufzuräumen! Allerdings solltet ihr bei so einer Aktion stets einen respektvollen Abstand zur Explosionsquelle einhalten, da ihr ansonsten euer Leben riskiert.

Auch ist es immer wieder lustig, Autos mit der Pistole oder dem Maschinengewehr in die Luft zu jagen. Aber auch hier gilt es, eine sichere Entfernung einzuhalten.

Ebenso empfiehlt es sich, das geklaute Fahrzeug schnellstens zu verlassen, wenn ihr das Klackern des Motors vernehmt und dieser langsamer wird, weil dann der Motorschaden und die Explosion unmittelbar bevorstehen.

Haltet euch von Wassern fern! Viele der Gewässer sind nicht durch Zäune und Mauern gesichert. Fallt ihr hinein und ertrinkt, verschwendet ihr ein Leben.

Vorsicht beim Begehen von Häusern! Auch hier sind nicht immer alle Randgebiete gesichert, so dass man schnell herunterfallen kann.

Verfolgt euch die Polizei, solltet ihr möglichst schnell einen Zickzack-Kurs einschlagen, um nicht von den Pistolenschüssen erwischt zu werden.

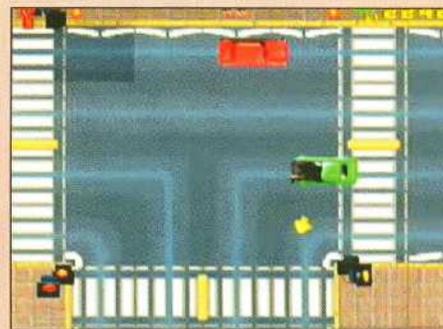
Versucht erst gar nicht, mit langsamen Fahrzeugen Abgründe zu überspringen. Hierfür benötigt ihr die schnellsten Renner.

Tipps - Allgemein:

Handbremse richtig einsetzen: Mit der Handbremse (R1-Taste) kann mit ein wenig Übung so manche Kurve wesentlich schneller genommen werden. Übt dies, denn hierdurch erlangt ihr auch taktische Vorteile.



Kontaktpersonen schonen: Kontaktpersonen stehen an vorgegebenen Plätzen herum und werden schnell einmal Opfer einer wilden Anfahrt. Passt auf! Ihr braucht die Jungs noch! Und passt darauf auf, dass das Waffeninventar auf der Faust steht, wenn ihr sie vermöbelt.



Missionsabhängiges Inventar schonen: Vorausgesetzt es hängt euch kein Zeitlimit im Nacken, solltet ihr nicht mit durchgetretenem Gaspedal durch die Gegend rasen, denn ein Fahrzeug, das ihr unbedingt zur Missionserfüllung benötigt, ist nicht ersetzbar.



Auftrag genau lesen: Eigentlich sollte das selbstverständlich sein. Übrigens, achtet immer genau auf den Richtungspfeil, der euch stets sicher ans Einsatzziel geleitet.



Beschuss vermeiden! Achtet darauf, möglichst schnell das Fahrzeug zu verlassen, sobald ein Ordnungshüter auf dieses schießt. Ist die Karre schon durch mehrere Unfälle vorbelastet, explodiert sie sehr schnell.



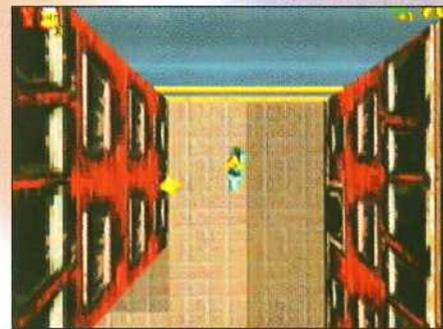
Finger weg von großen Fahrzeugen! Vehikel wie Busse, Tanklastzüge, etc. solltet ihr einfach meiden. Erstens sind sie von der Fahrphysik her viel zu träge und zweitens besteht eine höhere Explosionsgefahr, da sie zu oft andere Autos anrennen. Kleiner Tipp am Rande: Blockiert doch einmal mehrere Kreuzungen mit Bussen.



Passanten in Ruhe lassen! Klar, der Bürgersteig kann prima als Fahrbahn genutzt werden. Allerdings erwischt ihr auch sehr schnell die wehrlosen Passanten und dann ist ruckzuck die Polizei hinter euch her. Und gerade das kann oft die Mission gefährden.



Goodie-Kisten leeren! Wer ohne die Cheats das Spiel bestreiten will, sollte grundsätzlich alle Kisten leeren. Merkt euch eventuell die Stellen, an denen Munitionsnachschub erhältlich ist, denn es können immer nur 99 Einheiten an Munition getragen werden.



Roller-Freuden! Mit einem Roller bzw. Motorrad gestaltet sich das Lenken in den Gassen wesentlich einfacher als mit einem Auto. Diese Fahrzeuge eignen sich prima, um gegnerische Bandenmitglieder effektiv zu verfolgen.

SIMPSONS

COMICS #32



**VERKEHRTE
WELT IN
SPRINGFIELD?!**

GROENING
Maurer
Kauf

**WAA-HA
HA-HA-HA!**

COMICS
BONGO
GROUP

32 DM 3,90
JUN 99

SIMPSONS
COMICS

Was stimmt nicht in diesem Bild?



E 41242

SIMPSONS

COMICS



JEDEN MONAT
NEU
NUR DM 3,90

DIE SIMPSONS
Montag bis Freitag
ca. 17.00 Uhr auf
ProSieben

**SIMPSONS
COMICS #32
AB 2. JUNI
IM HANDEL!**

Dino
COMICS



Kleinanzeigen

Verschiedenes

Verkaufe Spiele und Zubehör für MD, CD, 32 X, Master System, Saturn, PSX, 3 DO, Jaguar, SNES, NES, PC-Engine, viele US/JAP Sachen z.B.: PC-Engine Turbo Grafx (US) RGB für DM 225, RGB-Kabel für Mega Drive 1/Weogeo für DM 45, Mega Drive Maus für DM 55, Jaguar (US) für DM 125, Spannungswandler 220V/110V für DM 55, Saturn Twin Stick JAP für Virtual on für DM 85, etc. Tel./Fax.:030/6258637

Verkaufe NEO GEO CD's: Fatal Fury 3, Fatal Fury Real Bout, King of Fighters 94 (JAP), King of Fighters 95, Viewpoint für je DM 65. Für Dreamcast: Godzilla (JAP) für DM 125. Für N 64: Bomberman (JAP) für DM 55, Star Wars (US) für DM 65, Super Mario (US/JAP) für DM 55, Turok 1 (US) für DM 65. Für NES: Castle Mania 3 für DM 65, Jacky Chan für DM 85, Xevious für DM 55. Für Amiga CD 32: Heimdall 2 für DM 55, Zool 2 für DM 45. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

3 Game XX Videospiele-Börse in Berlin am Sonntag, den 11.07.1999 von 14.00 bis 18.00 Uhr. Infos unter Tel.:030/6858756 weitere Termine 22.08.99, 03.10.99, 05.12.99

Suche dringend Mushz Aleste (zahle sehr gut!!!), Aeroblasters, Runark, Donald Duck in Maui-Mallard, Sonic 3, Indianer Jones greatest Adventures und Streets of Rage 3 (JAP ers.) such auch andere MD-Spiele. Kaufe alles nur bei 100 %iger Funktion und Verpackung mit Anleitung!!! Tel.:06291/1653 ab 16.00 Uhr Tarek verlangen

Verkaufe Spiele für GB, NES und PSX z.B. für PSX Cool Boarers 3, Tekken 2, IRRR 2, Riven (Originalverpackung) Lucky Luck, Theme Hospital, Air Combat usw. Für GB und NES nachfragen. Tel.: ab 18.00 Uhr 0881/417692 vor 18.00 Uhr Tel. 0881/49050, ab 14.00 Uhr bitte anrufen und nach Frazi fragen!!!

Verkaufe Vigilante 8 (erst 3 Tage alt) für DM 90 und Crash Bandicoot 2 für DM 20. Beide Spiele mit Anleitung usw. Tel.:864112 in 48161 Münster

Verkaufe und Kaufe Spiele und Hardware für PC-Engine/Turbo-Duo. Tel.:02374/850355 Ab 17.00 Uhr

Verkaufe Horrorspiel 2, War Craft 2, Test Drive 4, Wing Commander 4, Monopoly, Gran Turismo, Grand Theft Auto, Fighting Force für je DM 40. Populous the Beginning, Constructor, Tomb Raider 3, für je DM 50. Zelda Ocarino of Time für DM 80. Tel.:01728493916 Dan in München

Verkaufe oder Tausche Playstation-Spiele und Zubehör (Soul Edge-Special-Pack, M.G., usw.). Dreamcast-Spiele (Blue Stinger, Powerstone usw.). Memory Card Spielestände für DM 5. Ruft an! Philips-CDI und Zubehör und Filme. N 64 Spiel ISS 64 für DM 50. Viele verschiedene Spielermagazine (incl. Lösungen) ab 1997. Tel.:07546/929976

Verkaufe/Tausche 50/60 Hz Saturn Multinorm Wolfsoft-Umbau mit 9 Games z.B. Daytona CCE, Panzer Dragoon 2 (US und JAP Software), 13 Demo CD's darunter Sega Flash 1 bis 6, Core Design usw. 2 Pads, Memory Card, RGB Kabel, Top Zustand für VHB DM 200 oder Tausche evtl. PSX oder N 64 vielleicht auch Videorecorder. Einfach anrufen und anbieten! Tel.:05906/960150 Mike

Tausche N 64 und Mario Rumble und Memory (3 Monate alt) gegen Buggy Heat (DC) oder DM 150. Tel.:08431/38681 ab 19.00 Uhr

Verkaufe Atari Jaguar mit 2 Joypads und 3 Spielen für DM 100. Verkaufe 2 Sega Mega Drives mit 3 Joypads und 1 Action Replay und 35 Spielen für DM 450. Tel.:0171/1738314

Verkaufe N 64 mit 3 Top Spielen: Super Mario, Top Gear Rally, Mission Impossible und Memory Card. Noch 5 Monate Garantie für nur DM 333. Tel.:05251/66069 oder 0177/7206452

Suche billigen N 64 mit Spielen und Zubehör. Angebote bitte an Christian Bauer. Tel.:09231/61370

Suche Playstation, Nintendo 64, Super Nintendo und Game Boy, sowie Spiele. Zahle faire Preise. Also keine Angst und einfach anrufen. Tel.:05681/1407 oder 0171/1259848 (Ronny). Anzeige gilt länger!

Löse meine Spielesammlungen auf. Verkaufe Konsolen und jede Menge Spiele für Mega Drive CD, Playstation, SNES und Game Boy. Tel.:07118566255, Fax:07118566254

Verkaufe Test Drive 5, Toca 2, Music (PS) und Frankreich 98 (N 64) für je DM 50. Tausche auch gegen Rapid Racer (PS) oder Wave Race (N 64). Tel.:0202/4250780. Torsten

Stop!!! Tausche Sega Saturn mit 2 Pads und 1 Adapter und 23 Spielen mit 12 Demo CD Spiele z.B. Horrorspiel 1, Sega Rally, Streetfighter, The Movie Trilogie, Jurassic Park 2, Panzer Dragoon 1, Alien Trilogie, Streetfighter, Zero. Das alles tausche ich aber nur gegen Sega Mega Drive 2 und 2 Pads und 40 Spielen. Egal welche Spiele. Und bitte auch den 32 X. Tel.:07052/3613

Verkaufe für PS: Mass Destruction und Abe's Oddysee für DM 60, Tiologie und Lightgun für DM 100, für N 64: Body Harvest für DM 70, WCW vs. NWO für DM 50, Mario 64 für DM 40, für GBC: Turok 2 für DM 40, True Lies für DM 30. Verkaufe außerdem auch SNES und SNES-Spiele. Alle Preise VB! Tel.:09694/718 oder 0171/1842782 Theo

Verkaufe PSX Multinorm mit 2 Pads, Memory Card, RGB-Kabel und 4 Spielen: Final Fantasy 7, Thunder Force 5, Wipeout 2097, Horrorspiel 2, für etwa DM 420. Suche außerdem für NEO GEO CD: Art of Fighting 2. Tel.:093415367 ab 16.00 Uhr Matthias

Verkaufe, Tausche, Kaufe Spiele und Konsolen für Sega (Dreamcast), Sony PS, Nintendo. Verkaufe Amiga CD 32 und 10 Spiele für DM 120. Atari 2800 und 6 Spiele für DM 60. MD und 7 Spiele für DM 130. PS und 2 Dual Shocks und Memory und 7 Spiele für DM 420. Verkaufe Dreamcast und Spiele günstig. Tel./Fax.:05561/982042 oder 0170/2047356. Bitte ab 16.30 Uhr Danke! Thomas

Verkaufe 59 gut erhaltene Video Spiele Magazine (unter anderem Mega Fun, das offizielle Playstation Magazin, N-Zone) im Gesamtwert von über Dm 400 an den Meistbietenden. (Minimum DM 50). Wichtig: Ich übernehme keine Versandkosten! Tel.:02206/82110

Verkaufe, Kaufe und Tausche für PS, NEO GEO CD, - Pocket, Wonderswan und alle anderen Handhelden Spiele, Geräte und Sammlungen. Verkaufe MD mit 9 Spielen für DM 150. GB Col. Für DM 75. Verkaufe Ü-Eier-Figuren, günstige Komplettätze. Tel.:08251/3217 am Abend und am Wochenende, Markus

Verkaufe N 64 und Playstation-Spiele. N 64: Turok 2 für DM 70, F-Zero-X für DM 70, Super Mario 64 für DM 45, Tetrisphere für DM 60. Für Playstation: Spiel und Pistole für nur DM 90, Raystorm für DM 30, Bust-A-Move 2 für DM 20, Mechawarrior 2 für DM 25, Legacy of Udine für DM 35, Warcraft 2 für DM 35, Pandemonium für DM 30, Ägypten für DM 30, Discworld für DM 30. Ruft an unter Tel.:0721/71603 ab 18.00 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 Börse teil 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.

Kaufe, Verkäufe und Tausche PS, NEO GEO CD (PAL), NEO GEO Pocket, Wonderswan, GB, GG-Games, Konsolen und Samml. Bietet alles an. Verk. oder tausche auch MD und 9 Games für DM 180. Verkaufe auch Ü-Eier-Figuren total billig. Markus Tel.:08251/3217

Verkaufe PSX mit Fifa 99 für DM 200, ohne Spiel DM 150, PSX mit 4 Spielen für DM 265, umgebaute PSX mit 3 Spielen für DM 250 und SNES mit 5 Spielen für DM 150. Außerdem noch Gran Turismo, Banjo Kazooie für je DM 55, Populous für DM 60. Alles PAL und guter Zustand. Tel.:07427/1379 Michael ab 20.00 Uhr

Verkaufe PS-Spiele Tekken 2 für DM 29, Tomb Raider 1 für DM 30, NHL Hockey 97 für DM 29, Trilogie für DM 39, Super NES Konsole für DM 60, Super Mario Kart für DM 25, Donkey Kong 2 für DM 30, Mega Drive Konsole für DM 59, Dr. Robot. für DM 15, Sonic 1 und 2 für je DM 15, Earthworm Jim für DM 20, Mega Games für DM 15, verschiedene Videospielehefte wie Next Level. Tel.:07807/533 Steffi ab 17.00 Uhr

Verkaufe, Kaufe, Tausche Spiele, Konsolen für alle Systeme. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Auch für Oldie-Konsolen z.B. Atari 2600, Intelelevision, Coleco, Vectrex, PC-Engine, Philips, LTMX, usw. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Kaufe, Verkäufe und Tausche Spiele für folgende Systeme: Playstation, N 64, Game Boy, Master System, NES, S-NES und Mega Drive. Suche für folgende Systeme Spiele PSX, N 64, Game Boy Color. Ruft unter Tel.:030/4032714 an und fragt nach Andreas

Verkaufe für PSX: Wing C. 3 und 4, Resident Evil 1, Power Move Pro Wrestling, WCW vs. The World, Toca 1, Fighting Force, Formel 1 97. Verkaufe für N 64: Turok 2, Extreme-G, WWF-Warzone, Super Mario, Star Wars Sole, Zelda 64, WCW-NWO World Tour, 1080. Preise zwischen DM 20 und 50. Ruft an!! Tel.:07264/7329 fragt nach Timo zwischen 18.00 und 19.00 Uhr, Sonntags den ganzen Tag.

Verkaufe Virtua Fighter 2 (US), NBA 98, Ägypten, Andreotti Racing, Madden 97, Tomb Raider, Blazing Dragon, Myst, Torico, Mystaria, alles für Saturn für je DM 30. Suche Depeche Mode Album 101 für DM 20, Photo CD (keinen Schrott und keine Kopien. Suche Codes für 3 D-Shooter (GT/id). Mo-Fr. ab 17.00 Uhr Sa-So. ab 15.00 Uhr Tel.:035601/30676 Michael

Tausche aktuelle Playstation PAL-Spiele!!! Verkaufe Playstation (generalüberholt) mit ca. 5 Spielen und N 64, 2 Pads, 3 Spielen, 2 Speicherkarten, Game Boy-Adapter für je ca. DM 350. Tel.:07354/1487 ab 17.00 Uhr

Verkaufe: MD Sonic Hedg. 1 und 2, Capt. Planet, Mega-Games 1, Kid Chameleon, Pink Hollywood, Superman, Wrestle Mania, Castle Illusion, Lemm. Tribes, Jurassic, TaleSpin für je DM 15. DM 50 pro Pad. Für SNES: S. Marioworld, SM Allstars, Tim Tibet, Tiny Toon, Harvest Moon, Pac Attack, Yoshi für je DM 20. Für N 64: Turok 1 für DM 40. Tel.:0228/612112 Dorothee

Suche RPG's für alle Konsolen, besonders seltenes aus USA und Japan. Zahle gut! Da ich bald Internet-Anschluss kriege: Wer hat Adressen von engl. Lösungen zu jap. RPG's für mich? Suche auch japan. Super Famicon (o. Adapter, auf dem Star Ocean läuft?). Suche japan. Saturn (o. umgebaute Pal) und Actionreplay. Dorothee Tel.:0228/612112

Hilfe! Wer kennt das Spiel TOMBI? Ich komme nicht weiter. Wer kann mir evetuell eine Komplettlösung schicken oder sagen, wie man das mit den Schweinetaschen funktioniert? Ich finde die Schweinetore nicht. Ich hänge auch bei einigen Rätseln fest. Ich bin für jeden Tip dankbar. Schreibt an: Maya Mohrholz, Sophienstraße 19, 23560 Lübeck

Kaufe und Verkäufe Spiele und Grundgeräte für Playstation, Nintendo 64, NEO GEO (-CD) Turbo Duo/PC-Engine, Game Gear! Suche auch gut erhaltenes Sega Nomed! Suche R-Types, Thunderforce Goldpack, Radiant Silvergun und Snowbros. (System egal)! Viele Playstation-Prügler (JAP/US/PAL) abrufbereit!!! Tel.:05205/10438 (17.00 bis 21.00 Uhr und am Wochenende)

Ein kräftiges HALLO an ALLE

Konsolenbesitzer! Besucht unsere neue Homepage:

<http://www.konsolenboerse.cjb.net>. Auf unserer Seite ist für jeden was dabei! Hier kann JEDER nach Herzenslust verkaufen, tauschen und kaufen. Wir unterstützen jedes Format! (Sega, Sony, Nintendo, Atari, SNK usw.) einfach alles! Auch Exoten jeglicher ART. Schaut einfach mal vorbei und sagt es kräftig weiter! Konsole Forever!

Verkaufe Spiele und Zubehör für Mega Drive/CD/32X, Master System, Saturn, PSX, 3 DO, Jaguar, SNES, NES, N 64, PC-Engine, etc. Viele Japan und us Importe z.B. Japanische Gamegearspiele für je DM 55. DC: Godzilla für DM 105, Sonic Adventure für DM 125, Saturn Maus (JAP) für DM 95. NES: Jackieshan für DM 85, 3 DO FZ-1 (PAL) für DM 165. N 64 (JAP) RGB für DM 265, etc. Alles incl. Porto. Tel./Fax.:030/6258637

Game Boy

Verkaufe Game Boy Color (neu) für DM 130. Warioland 2 und Quest for Camelot für jeweils DM 50, Siedler 3 für DM 50, S3-Lösungsbuch für DM 10, Pagan Ultima 8 für DM 25 (alles neu und unbeschädigt und vollständig). Tel.:08441/18780, Email:toby@pfaffenhofen.de

Dreamcast

Verkaufe Blue Stinger und Sonic Adventures für je DM 90. Beide in Top-Zustand! Tel.:06135/4844

Suche Dreamcast Games und Zubehör zu vernünftigen Preisen von vernünftigen Leuten. Tel.:0171/4846333 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Crash Bandicoot 1 (im Top Zustand) und Abe's Odysee. Verkaufe außerdem meinen Dual-Shock-Controller, eine Memory Card und ein normales Joypad. Preis nach Vereinbarung. Tel.:05151/28792, zwischen 14.00 und 20.00 Uhr
Kaufe/Tausche die neuesten PSX-Spiele. Suche noch günstig PSX-Konsole mit Zubehör. Tel.:036074/31456 oder 31045, Stefan

Verkaufe PSX-Spiele-Paket: Colony Wars 1 und 2, Arcade, Parasite Eve, Ego-Shooter, Time Commando. Paketpreis DM 170. Tel.:02508/1830 ab 18.00 Uhr

Verkaufe, Kaufe, Tausche Spiele Konsolen für alle Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Auch für Oldie-Konsolen z.B. Atari 2600, Coleco, Lynx, Intelelevision, PC-Engine, Vectrex, Megadrive, MD-CD, Philips, usw. Tel.:089/1403732 oder 0177/3733556

Verkaufe diverse PSX-Spiele u.a. Re 1, DUMPF, Parasite Eve. Weitere Infos unter Tel. 0172/8170219 oder unter <http://members.xoom.com/hornyx3010>. Suche Sega DC. Zahle bis DM 700. Habe viele Komplettlösungen anzubieten.

Verkaufe Rennspiele für Playstation. Platinum für DM 20, normal DM 40 bis 50. Tel.:03573/796168 ab 14.00 Uhr

Suche dringend Spielstand von Hunk aus Horrorspiel 2. Zahle sehr gut. Meldet euch unter Tel. 060221525. Fragt nach Onur. Wenn ich nicht zu hause bin, hinterlasst bitte eure Telefonnummer ich rufe dann sofort zurück. P.S. Nehme auch X-Ploder-Codes entgegen.

Verkaufe/Tausche Playstation mit Umbau sowie 1 Dual Shock und 1 Memory Card und 10 US PSX Spielen z.B. Syphon Filter, Silent Hill, Metal Gear Solid, Parasite Eve und weiteres. Preis DM 450 oder tausche gegen Sega Dreamcast mit 1 bis 3 Spielen!

Tel.:0173/4011648 oder 03946/79501 von 9.00 bis 0.00 Uhr zu erreichen, auch per Nachnahme möglich

Verkaufe US-Games! Silent Hill für DM 70, MGS für DM 60, FF 7 für DM 40, Azure Dreams für DM 30, Saga Frontier und Guide für DM 70, FFT-Guide für DM 15, alles zusammen für DM 200. Alle Spiele sind US-Originale, alle Preise zusätzlich Porto und Nachnahme. Habe auch noch PC-Games, M + M 6 für DM 30, LoL 3 für DM 40, Baldurs Gate für DM 35, Nemesis für DM 10, alle komplett und deutsch.

Tel.:04763/7940

Verkaufe günstig Spiele, nämlich folgende: Trilogy, WCW vs. The World, Alien Trilogy, Madden 98, Battle Arena Toshinden 3, Fifa 98, Trilogy, Fighting Force. Alle Spiele in PAL. Suche außerdem günstig WCW Thunder. Bei Interesse anrufen auf folgende Tel.:00041)056/6312557

Verkaufe Multinorm PSX und 2 Dual-Shocks, 8 MB Memory Cards, RGB Kabel und 5 Spiele (WWF Warzone, Gran Turismo, Super Cross 98, Disruptor, NHL Face off) für DM 390. 8 MD Spiele zusammen DM 100. N 64: F1-WGP für DM 45, Super Game Boy und 2 Spiele DM 50. 3 Sat-Spiele zusammen für DM 50. Außerdem noch PSX (ohne Umbau) und 3 Pads (1 Analog), 2 Memory Cards, RGB-Kabel zusammen für DM 190. Alles auch einzeln zu verkaufen. Tel.:02237/8905 Andreas

Verkaufe, Kaufe, Tausche PS-Spiele. Habe Tomb Raider 3, One, Medi Evil, Apocalypse, Silent Hill, Syndicate Wars, BGS, HuHa, Soul Reaver, Ninja, Abe's Exoduss, Akuj i, NHL 98, Nightmare Creatures, W 2097. Suche Hard Edge, Colin Mc Rae Rally. Habe auch N 64 Iss, Banjo. Suche Castlemania 3 D, Mario Party. Auch Saturn-Titel erhältlich. Tel./Fax.:06262/3475

Nintendo 64

Verkaufe N 64 mit 4 Pads, Rumble Pak, Grafik-Erweiterung. Spiele: Guud (und Adapter), 007, Diddy Kong und Mr. Backup alles zusammen für VHB DM 1.000. Tel.:0171/2297988

Verkaufe Nintendo 64, zwei schwarze Joypads, zwei Memory Card's, Rumblepak, 8 MB Expansion Pak, das unglaubliche Turok II - Seeds of Evil (engl.) incl. Blut-Mode und alle Waffen (Hammer-Shooter!), Forsaken 64 und GT 64 alles neuwertig und original verpackt für DM 550 VHB. Zum Package gehört auch ein original Nintendo-Modul-Case und 3 Nintendovideo-Raritäten!!! Tel.:05205/10438

Verkaufe N 64 mit 30 Top-Spielen und Expansions Pak und 1 Controller Pak und 2 Controller Pad (und Universaladapter, alles mit Verpackung und in gutem Zustand) für nur 1500 CH-Fr. oder DM 1.600. Der Neupreis betrug 5.000 Fr. Verkaufe nur alles zusammen, per Nachnahme, das Porto übernehme ich. Tel.:071/6781983, Urs verlangen

Verkaufe N 64 und 3 Pads und Memory Card und 4 Spiele und Expansion Pak (Bio Freaks, Zelda, Fifa 98, Turok 2) alles zusammen für DM 400 auch mit Rumble Pak. Tausche auch mein N 64 gegen Dreamcast!!! Und suche auch Dreamcast. Ruf an! Tel.:0831/18115 Deniz.

Verkaufe N 64 -Konsole mit 2 Controllern und WCW VS NWO Revenge! Mit Originalverpackung! Verkaufe auch Bomberman 64, Yoshi's Story, Snowboardkids, Wave Race 64, Diddy Kong Racing und Mario Kart! Tel.:0431/28505 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Zelda "Ocarina of Time" für DM 85, Banjo und Kazooie für DM 80, Turok "Seeds of Evil" für DM 80, Original N 64 Rumble Pak und Joypad für je DM 30, im Set für DM 280. Für Playstation Pandomonium 1 und 2 für DM 85, Final Fantasy 7 für DM 65, Baphomets Fluch für DM 30, Battle Arena Toshinden 2 für DM 45, Soul Blade für DM 30, Addidas Power Soccer für DM 20, Abe's Odysee für DM 50. Tel.:004355132723

Verkaufe für N 64 ISS 64, F1-World Grand Prix, Diddy Kong Racing, Turok 1, Blast Corps, Body Harvest. Alles zusammen für nur DM 250! Alles 100 % komplett und ok. Ab 14.00 Uhr Tel.:09372/10946, Jochen

Verkaufe US N 64 mit 3 Pads, 1 Converter, 3 MC, 1 Rumble Pak, 11 Spiele u.a. Zelda, Turok 2, Fifa, WCW, Mario Kart, usw. Alles 100 % ok. Für nur DM 800! Ruft mich an! Tel.:02772/957480 oder Mobil 0171/1884890 Steven F.

Verkaufe N-64-Spiele-Paket, Starfox (US), Gretzky-Icehockey (US) 3 mal Egoshooter (US). Paketpreis DM 180. Ab 18.00 Uhr Tel.:02508/1830

Verkaufe N 64 und 3 Pads, 2 Memory Cards, US/JAP-Adapter, 2 verschiedene RGB-Kabel, 2 Rumble Pak, Expansion Pak, Game Videos, Turok 2, Extreme-G 2, komplett für DM 270 und Nachnahme oder Tausch. Tel.:0179/2904427

Verkaufe N 64 mit 2 Controllern und 4 Top-Spielen: Zelda, Mission Impossible, F-Zero, F 1 w GP. Alle Spiele mit Anleitung und Verpackung (auf Wunsch mit Antennenweiche). Festpreis DM 600. Tel.:02922/85030, Carl

Verkaufe N 64 mit 1 Controller für DM 175. Außerdem noch Super Mario 64, Diddy Kong Racing und ISS 64 für je DM 50, Fifa 98, WWF und WCW VS. NWO World Tour für je DM 75, NBA Courtside für DM 55 und Mission Impossible für DM 85. Dann noch Memory Card und Rumble Pak für je DM 20. Ruft Tel.:07150/41301 an!

Verkaufe Cruis'n World, Cruis'n USA, Banjo Kazooie, Lylat Wars, NBA Hangtime, NBA Courtside, Mario Kart, KIG, DDK. Alle PAL und super günstig. Suche WCW VS. NWO 64 Revenge. Tel.(0041)05663399091 CH und D Anrufer

Verkaufe N 64 und Mario 64, Mario Kart 64, Fifa 99, Zelda 64, 3 Controller, Rumble Pak, RV Switch (für ältere Fernseher). Für nur DM 599. Tel.:02638/4330

Inserentenverzeichnis

| | |
|--------------------------|------------------------------|
| Computec Media | 35, 69, 91, 93, 99, 100, 107 |
| Dino Comics | 118 |
| Eidos | 11 |
| EMP | 47 |
| First Class | 5 |
| Gamers Point..... | 15 |
| Kirch & Steinhauer..... | 33 |
| Langnese..... | 9, 17, 21, 29 |
| MLC..... | 81 |
| Playcom..... | U2 |
| SCED..... | U4 |
| Softsale | 25 |
| Theo Kranz Versand | U3 |
| Video Game Source | 47 |

Lust auf Computerspiele? Lust auf PC Action.

- Deutlich. Der andere Blick auf Computerspiele zeigt Tatsachen ungeschminkt.
- Klärend. Die selbstbewußte Alternative im Dschungel der Spiele-Magazine.
- Elegant. Schluß mit kunterbunt - Leseunterhaltung ohne Schnickschnack.



Das lest ihr in der nächsten



V-Rally 2

Die Zeit der Ankündigungen und Versprechungen ist vorbei! In der nächsten Ausgabe fahren wir mit Infogrames' Racing-Aushängeschild V-Rally 2 schwere Testrunden. Kann der Nachfolger des PlayStation-Knüllers die hohen Erwartungen erfüllen? Oder war die Präsentation in Lyon nur geschickte Augenwischerei?



Übrigens: Wir erwarten nun definitiv eine testfähige Version zu Crystal Dynamics' Soul Reaver: Legacy of Kain. Wie die ständigen Verschiebungen zu Stande kamen, weiß wohl nur der Voodoo-Meister selbst...

Mega Fun 8/99 erscheint am 7.7.99

Weitere Themen:
 • Croc II: Das kleine Krokodil ist wieder unterwegs!
 • Alien Resurrection: Mit Ripley gegen die unbezwingbare Brut
 • WWF Attitude: Wrestling-Spiel mit Tiefgang?
 • Warzone 2100: Zweiter Teil der Komplettlösung

sekunde +++ in 10

Resident Evil 3 unter Eidos' Fittichen

Ein interessantes Gerücht gab es am Rande der E3 in Los Angeles zu vernehmen. Angeblich haben der japanische Software-Riese Capcom und Eidos Interactive einen Vertrag über die Vertriebsrechte von Resident Evil 3: Nemesis und Tomb Raider 4 abgeschlossen. Der Kontrakt sieht vor, dass Capcom den Vertrieb von Lara in Japan übernimmt und im Gegenzug Eidos die Vermarktung ihres neuesten Horrorspektakels in Amerika und Europa überlässt.



index

| | | |
|---------------------------|------------|---------|
| Actua Ice Hockey 2 | Test | 84 |
| Actua Soccer 3 (PAL) | XP/GB | 104 |
| All Star Tennis '99 (PAL) | XP/GB | 104 |
| Anna Kournikova - Smash | | |
| Court Tennis | Test | 86 |
| Ape Escape | Neuheiten | 58 |
| Apocalypse (PAL) | Cheats | 103 |
| Asterix (PAL) | Tipp | 102 |
| Big Air (PAL) | XP/GB | 104 |
| Bombberman 64 (PAL) | Tipp | 105 |
| Bombberman Fantasy Rac | Neuheiten | 57 |
| Bombberman | Neuheiten | 57 |
| C&C 2: Gegenschlag (PAL) | Cheats | 105 |
| Crash Bandicoot 3 (PAL) | Tipp | 105 |
| Crime Killer (PAL) | Passwörter | 103 |
| Deathtrap Dungeon (PAL) | Cheats | 103 |
| Diver's Dream | Test | 87 |
| Dreams | Test | 87 |
| Driver (PAL) | Lösung | 106-107 |
| Driver | Test | 72 |
| Ehrgeiz (US) | XP/GB | 104 |
| Extreme G2 (PAL) | Cheats | 103 |
| Final Fantasy VII (PAL) | XP/GB | 104 |
| Future Cop L.A.P.D. (PAL) | Waffen | 103 |
| Get Bass | Neuheiten | 55 |
| Gex: Deep Cover G. (PAL) | Tipp | 105 |
| Glover (PAL) | Cheat | 103 |
| GTA London 1969 | Test | 82 |
| GTA London 1969 (PAL) | Cheat | 116-117 |

| | | |
|-----------------------------|-------------|---------|
| Hard Edge (PAL) | XP/GB | 104 |
| House of the Dead 2 (JAP) | Tipps | 103 |
| Hugo 2 (PAL) | XP/GB | 104 |
| Kagero Deception 2 | Neuheiten | 45 |
| Kurushi Final | Neuheiten | 47 |
| KKND 2: Krossfire (PAL) | Cheat | 102 |
| Legend of Kartia | Neuheiten | 56 |
| Lost Vikings 2 (PAL) | XP/GB | 104 |
| MediEvil (PAL) | Cheats | 103 |
| NBA Pro '99 | Neuheiten | 54 |
| Ninja - Shadow of D. (PAL) | Cheats | 103 |
| Player Manager | Test | 85 |
| Rally Cross 2 (PAL) | Cheats | 103 |
| Rebel Assault II (PAL) | XP/GB | 104 |
| Redline Racer | Neuheiten | 55 |
| Ridge Racer Type 4 (PAL) | Tipps | 114-115 |
| Rugrats: Auf der S. (PAL) | XP/GB | 104 |
| Sports Car GT (PAL) | Tipp | 105 |
| Spyro the Dragon (PAL) | Cheats | 102 |
| Star Wars - Masters (PAL) | XP/GB | 104 |
| Star Wars Episode I: Racer | Test | 76 |
| Stirb Langsam 2 | Neuheiten | 46 |
| Swagman (PAL) | Cheat | 102 |
| Swing (PAL) | Profi-Tipps | 102 |
| Tekken 3 (PAL) | XP/GB | 104 |
| Tekken Tag Tournament | Neuheiten | 42 |
| Tony Hawk's Pro Skater | Neuheiten | 52 |
| Trap Runner | Test | 80 |
| Treasures from the D. (PAL) | Cheats | 105 |
| Triple Play 2000 | Test | 85 |
| Twisted Metal III (US) | Tipp | 102 |

Erscheinungstermine

| | | |
|-----------------------|-----------|-----|
| Japan | | |
| Vandal Hearts II | 15. Juli | PS |
| Grandia | Juli | PS |
| J-League 2 | Juli | N64 |
| Frame Gride | Juli | DC |
| Street Fighter Zero 3 | Juli | DC |
| Geist Force | Juli | DC |
| Hydro Thunder | Juli | DC |
| Climax Landers | Juli | DC |
| D2 | Juli | DC |
| Shenmue | 5. August | DC |
| Deka 2 | August | DC |
| Super Producers | August | DC |
| Street Fighter Zero 3 | August | SAT |
| Dino Crisis | August | PS |
| Harvest Moon 2 | August | GB |

| | | |
|------------------------------------|----------|-----|
| USA | | |
| Monaco Grand Prix | Juni | PS |
| Carmageddon 2: Carpcocalypse Now | Juni | PS |
| Star Ocean: The Second Story | 15. Juni | PS |
| Ape Escape | Juni | PS |
| The Next Tetris | Juni | PS |
| Ultimate Eight Ball | Juni | PS |
| G-Police: Weapons of Justice | Juni | PS |
| Soul Reaver: Legacy of Kain | Juni | PS |
| Bass Landing | Juli | PS |
| Shao Lin | Juli | PS |
| Driver | Juli | PS |
| Silhouette Mirage | Juli | PS |
| Jade Cocoon: Story of the Tamamayu | Juli | PS |
| All Star Tennis '99 | 1. Juni | N64 |
| World Driver Championship | 16. Juni | N64 |
| Pokemon Snap | 27. Juni | N64 |
| C&C 3D | 29. Juni | N64 |
| Earthworm Jim 3D | Juni | N64 |
| Rat Attack | Juni | N64 |
| Hybrid Heaven | Juni | N64 |
| Air Boardin' USA | Juni | N64 |
| Tonic Trouble | Juni | N64 |
| Assault | Juni | N64 |
| Shadow Man | Juni | N64 |
| WWF Attitude | 2. Juli | N64 |
| The New Tetris | 26. Juli | N64 |
| In-Fisherman Bass H. 64 | Juli | N64 |
| Monster Truck Madness | Juli | N64 |

| | | |
|-----------------------|-----------|-----|
| Deutschland | | |
| Abe Escape | Juli | PS |
| Alien Resurrection | Juni | PS |
| Asteroids | August | GBC |
| Bombberman Fant. Race | Juli | PS |
| Bombberman | Juni | PS |
| Bugs Life | Juli | GBC |
| C & C 2 (Platinum) | Juni | PS |
| Croc 2 | Juni | PS |
| Donkey Kong 64 | Juli | N64 |
| Driver | Juni | PS |
| Fear Factory | Juli | PS |
| Kurushi Final | August | PS |
| NBA Pro '99 | Juni | PS |
| Omega Boost | Juni | PS |
| Q 2 | Juni | N64 |
| R2 | Juli | PS |
| Rainbow Six | August | PS |
| Ruff & Tumble | September | PS |
| Soul Reaver | Juni | PS |
| Tonic Trouble | Juni | N64 |
| Tony Hawks S.b. | September | PS |
| V-Rally 2 | Juni | PS |

| | | |
|-----------------------|-----------|---------|
| Viva Soccer (PAL) | XP/GB | 104 |
| VMX Racing (PAL) | Cheat | 102 |
| V-Rally 2 | Neuheiten | 48 |
| Warzone 2100 (PAL) | Lösung | 108-113 |
| Warzone 2100 (PAL) | XP/GB | 104 |
| WCW/NWO Thunder (PAL) | Tipp | 105 |
| Wing Over 2 (PAL) | XP/GB | 104 |
| WipEout 3 | Neuheiten | 44 |
| Wreckin Crew (PAL) | Passwort | 102 |

XP/GB = Xploder-/Game-Buster-Codes
 US = amerikanische Version
 JAP = japanische Version
 PAL = deutsche Version

So erreicht ihr uns:

Zentrale Abo-Nummern:
 Tel.: 0180 / 5959506
 Fax: 0180 / 5959513
 email: computec.abo@dsb.net
Anschrift der Redaktion
 Computer Media, Mega Fun
 Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg
 e-Mail: leserecke@megafun.de
 Fax: 0931/7842515
Anschrift des Abo-Service
 Abo-Betreuung Nürnberg
 Computer Media
 Postfach 90 02 01
 90493 Nürnberg
Vorstand
 Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
 Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)
Textkorrektur
 Claudia Brose
Redaktion
 Uwe Kraft, Ulf Schneider, Gunther Hruby, Sven Harder
Bildredaktion
 Karel Stumpf
Redaktion England
 Derek dela Fuente
Freie Mitarbeiter
 René Schneider, Georg Döller, Mario Brklj

Layout
 Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby, Björn Harhausen

Konzeption

Uwe Kraft

Titel

Capcom

Manuskripte und Programme

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt jeder Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht

Alle in Mega Fun veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt

Computec Media Services GmbH

Roonstraße 21
 90429 Nürnberg
 Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 - 143
 Fax: +49 - (0)911 - 28 72 - 143
 email: carudolph@computec.de

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne (-144)

Jens Klüver (-348)

Anzeigendisposition

Andreas Klotzer (-140)

Anzeigenassistent

Ina Schubert (-346)

Online-Werbeflächen

Susanne Stameit (-142)

Anzeigenleitung

Thorsten Stameit (-141)

Anzeigenmarketing

Monika Fleener (-345)

Assistenz der Anzeigenleitung

Claudia Rudolph (-143)

Thorsten Stameit (-141)

Anzeigenpreise

Zur Zeit gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 12 vom 1.12.1998

Verlag

Computec Media

Innere Cramer-Klett-Str. 6

90403 Nürnberg

Verlagsleitung

Roland Bollendorf

Produktionsleitung

Martin Clossmann

Werbeabteilung

Martin Reimann (Leitung),

Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Vertrieb

Gong Verlag GmbH

Abonnement

Mega Fun kostet im Abonnement

DM 62,- (Ausland DM 86,-)

Abonnementbestellung Österreich

PGV Salzburg GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277

e-Mail: eebner@pgvsalzburg.com

Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost

Mega Fun wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugewiesen:

ISSN 0946-6282 VIZ | 11355

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung

von Werbeträgern e. V. (IWW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 1. Quartal 1999: 50.810 Exemplare

Weitere Computer-Titel:



Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
POSTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

44135 Dortmund
Im Brückcenter
Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSANDHÄNDLER AUF
DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN... 19,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95
NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN



RIDGE RACER TYPE 4 (PSX) 89,95

- CONTROL PAD DUAL SHOCK... 39,95
- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG... 19,95
- ORIG. CD-CASE-BUNDLE... 69,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE... 9,95
- ORIG PLAYSTATION T-SHIRT... 29,95
- GAMEBUSTER DELUXE-SCHUMMEL 89,95
- CHEATMASTER - BLAZE... 29,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMODUL... 69,95
- X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- K-PLÖDER PROFESSIONAL... 134,95
- RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHL.) 16,95
- LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
- LENKRAD DUAL FORCE WHEEL... 149,95
- JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP... 34,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 59,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) 69,95
- MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (V.FARB.) 29,95
- MEMORY CARD 30 BL. (2 IN 1)... 29,95
- MEMORY CARD 60 BL. (4 IN 1)... 34,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS... 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS... 64,95



DRIVER (MAI) (PSX) 89,95

- MOUSE LOW BUDGET... 34,95
- MULTI LAP LOW BUDGET... 49,95
- 360 (JUNI)... 89,95
- ABE'S EXODUS (ODDWOORLD 2)... 79,95
- ACM 1918 (JULI)... 84,95
- ALUJI THE HEARTLESS... 89,95
- AKEN RESURRECTION (SEPT)... 89,95
- APE ESCAPE (JULI)... 89,95
- ASTERIX... 89,95
- ATTACK OF THE SAUCERMAN (JULI) 89,95
- BIG AIR... 89,95
- BILLARD NIGHTS (SEPT)... 79,95
- BLOOD LINES... 79,95
- BLOODY ROAR 2 (JUNI)... 84,95
- BOMBERMAN... 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RACING... 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED... 99,95
- BREATH OF FIRE 3... 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (JUNI) 84,95
- BUST A MOVE 4... 64,95
- CARMAGEDDON - FAHR ZUR H. (DT) 84,95
- CASTROL HONDA SUPERBIKE (JULI) 89,95
- CENTPEDE PSX... 89,95
- CHESSMASTER MILLENIUM... 89,95
- CHOKORO (AUG)... 89,95
- CIVILIZATION 2... 89,95
- COLONY WARS 2: VENGEANCE... 89,95



METAL GEAR SOLID (PSX) 89,95

- KNND (PSX) 89,95
- SPEED FREAKS (PSX) 89,95
- NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN
VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR
NACH FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE
NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! *
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE
KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES
PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIER-
TEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

COM. & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95
COOL BOARDERS 3... 89,95
CRASH BANDICOOT 3... 89,95
CROC 2 (JUNI)... 89,95
DARK STALKERS 3... 84,95
DESCENT 3... 79,95
DISCWORLD NOIR (SEPT)... 84,95



V-RALLY 2 (JUNI) (PSX) 89,95

- CASTROL HONDA SB (PSX) 89,95
- NEED FOR SPEED 4 (PSX) 89,95
- DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (JUNI) 89,95
- DRIVER (JUNI) 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (AUG)... 89,95
- FIFA '99... 89,95
- FORMEL 1 '98... 89,95
- G-POLICE 2 (SEPT)... 89,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO... 89,95
- GLOBAL DOMINATION... 89,95
- GOLF PRO... 94,95
- GRAND THEFT AUTO - LONDON... 44,95
- GRAND TH.A.-PACK: Pt-Vers.&Lond 74,95
- HARD EDGE... 89,95
- HOGS OF WAR... 84,95
- HUGO 2... 89,95
- KENSAI - SACRED FIST... 89,95
- KINGSLEY (JUNI)... 89,95
- KNND - KROSSFIRE... 89,95
- LE MANS (24 STUNDEN) (SEPT) 89,95
- LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 89,95
- LEGEND OF KARTIA (JUNI)... 99,95
- LIVE WIRE... 64,95
- MARVEL SUPERHER. VS. STREET. 84,95
- MASTER OF MONSTERS... 99,95
- METAL GEAR SOLID... 99,95
- METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159,95
- SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID 24,95
- MISSION IMPOSSIBLE (SEPT)... 89,95
- MONKEY HERO... 89,95
- MUSIC: MUSIC CREATION... 89,95
- NBA PRO '99 (JUNI)... 99,95
- NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPH. 89,95
- NFL BLITZ... 89,95
- NHL '99... 89,95
- NHL PRO '99 (AUG)... 89,95



SYPHON FILTER (PSX) 89,95

- NO FEAR MOUNTAINBIKING... 89,95
- OMEGA BOOST (JULI)... 89,95
- PLANE CRAZY (JUNI)... 89,95
- PLAYER MANAGER - ANCO... 84,95
- POPOULDS - THE 3RD COMING... 89,95
- POY POY 2... 89,95
- PREMIER MANAGER '99... 79,95
- PRINCE NASEEM BOXING... 89,95
- PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A... 89,95
- PUMA STREET SOCCER... 89,95
- R-TYPE DELTA... 79,95
- RACING SIMULATION 2... 89,95
- RAINBOW SIX (JULI)... 89,95
- RALLYMASTERS (JULI)... 79,95
- RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR... 84,95
- RC STUNT COPTER (JULI)... 79,95
- REVOLT (AUG)... 89,95
- RIDGE RACER TYPE 4... 89,95



CROC 2 (JUNI) (PSX) 89,95

- MONKEY HERO (PSX) 89,95
- GEX 3 (PSX) 99,95
- RUGRATS... 89,95
- SABOTEUR (JUNI)... 99,95
- SHADOWMAN (AUG)... 84,95
- SILENT HILL (JULI)... 89,95
- SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG. 24,95
- SMASH COURT TENNIS: A. KOORN... 79,95
- SOUTHPARK (AUG)... 84,95
- SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (SEPT) 89,95
- SPORTS CAR GT... 89,95
- STAR WARS: EP. 1-DUNKLE BLAU (JULI) 89,95
- STAR WARS: EP. 1- RACER (JULI)... 89,95
- STREETFIGHTER ALPHA 3... 79,95
- STREETFIGHTER COLLECTION 2... 79,95
- SWING... 74,95
- SYPHON FILTER (JUNI)... 89,95
- T'AI FU... 79,95
- TANKTICS (JUNI)... 84,95



SILENT HILL (JULI) (PSX) 89,95

- TEKKEN 3... 99,95
- TOCA TOURING CAR 2... 89,95
- TOMB RAIDER 3... 99,95
- TOMORROW NEVER DIES (JULI)... 89,95
- TRAP RUNNER (JUNI)... 89,95
- TUNGUSKA (SEPT)... 84,95
- UBIK (JUNI)... 99,95
- UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99... 99,95
- V-RALLY 2 (JUNI)... 89,95
- VIRUS (JUNI)... 89,95
- WARZONE 2100... 89,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION... 69,95
- (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
- WWF ATTITUDE (JULI)... 84,95
- X-GAMES PRO BOARDER... 89,95



RACING SIMULATION 2 (PSX) 89,95 (NEU) 109,95

- WILD 9'S - SPEC. ED. (PSX) 89,95
- FIFA '99 (PSX) 89,95
- FIFA '99 (NEU) 109,95

GameBoy Color

- GAME BOY EDIZ. PURPLE 139
- AB JUNG. WERCKE FARBEN JE 139
- A BUG'S LIFE (JUNI)... 59,95
- ASTERIX & OBELIX (JUNI)... 59,95
- BASEBALL... 59,95
- BATTLESHIPS (JUNI)... 54,95
- BIENE MAJA... 59,95
- BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 2... 54,95
- BUST A MOVE 4... 59,95
- CARMAGEDDON TOY (JUNI)... 59,95
- CENTPEDE... 54,95
- CHESSMASTER (JUNI)... 44,95
- DROP ZONE... 59,95
- FROGGER... 54,95
- GAME & WATCH GALLERY 2... 44,95
- GOLDEN GOAL... 54,95
- HEXECITE... 64,95
- HOLY MAGIC CENTURY... 64,95
- HUGO 2 1/2 (JUNI)... 64,95
- JOUST & DEFENDER... 64,95
- KLUSTAR... 64,95
- LEGEND OF RIVER KING... 69,95
- LOONEY TOONS... 64,95
- LUCKY LINE... 59,95
- MICRO MACHINES... 44,95
- MILLPEDE (JUNI)... 54,95
- MISSILE COMMAND... 54,95
- MOTOCROSS MANIACS 2 (JUNI)... 64,95
- NBA PRO '99 (JUNI)... 64,95
- PITFALL... 64,95
- PRINCE OF PERSIA (JUNI)... 44,95
- RUGRATS... 64,95
- SAN FRANCISCO RUSH (JUNI)... 64,95
- SCHELLSHOCK 2 (AUGUSTINUS) 64,95
- SHADOWGATE - CLASSICS... 64,95
- SHANGHAI POCKET... 64,95
- SILICON VALLEY (JUNI)... 59,95
- SPY VS. SPY... 64,95
- SUPER BREAKOUT... 54,95
- SUPER WARRIOR BRIGS: BELGARD (JUNI) 89,95
- TREK... 64,95
- TETRIS DELUXE... 44,95
- TOM UND JERRY... 54,95
- TOMB RAIDER... 119,95
- TURBO 2... 64,95
- TWEETY & SYLVESTER... 54,95
- WARIO LAND 2... 64,95
- WWF ATTITUDE... 59,95
- YOUNG STORIES... 64,95
- ZELDA IV - BK... 64,95

Nintendo 64

- MARIO KOMPLETT PAK... 244,-
- NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64... 49,95
- ANTENNENKABEL... 24,95
- ANTENNENKABEL ORIG... 49,95
- CONTROL PAD - ORIGINAL... 54,95
- (GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
- EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER) 64,95
- CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS... 49,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH... 14,95
- LENKRAD GAMESTER 664 RUMBL... 129,95
- MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG... 34,95
- MEMORY CARD 1 MEG... 26,95
- MEMORY CARD 8 MEG... 59,95
- RUMBLE PAK... 34,95
- RUMBLE PAK JOYTECH COLOR... 19,95
- X-PLÖDER - SCHUMMELM. (JUNI) 109,95



CASTLEVANIA 3D (N64) 109,95

- 1080° SNOWBOARDING... 89,95
- ALL STAR BASEBALL 2000... 99,95
- ALL STAR TENNIS '99... 99,95
- BANJO & KAZOOIE... 89,95
- BEEBLE ADVENTURE RACING... 109,95
- BODY HARVEST... 49,95
- BOMBERMAN HERO... 89,95
- BUCK BUMBLE... 99,95
- BUST A MOVE 3... 99,95
- CARMAGEDDON 64 - F.Z.HOL. (DT.) 109,95
- CASTLEVANIA 3D... 109,95
- OFFIZIELLER SOUNDTRACK... 19,95
- CHAMALEON TWIST 2... 99,95
- CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY... 89,95
- COMMAND & CONQUER (JULI)... 109,95
- DIDDY KONG RACING... 89,95
- EXTREME G 2... 99,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 2 (JULI)... 89,95
- FLYING DRAGONS... 109,95
- GEX 64 (GEX 2) - ENTER THE G... 109,95
- GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA... 114,95
- HOLY MAGIC CENTURY... 99,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '98... 89,95
- JET FORCE GEMINI (SEPT)... 109,95



MARIO PARTY (N64) 89,95

- STAR WARS: ROGUE SQ. (N64) 109,95
- WWF ATTITUDE (PSX) 84,95 (N64) 99,95
- EXTREME G 2 (N64) 99,95
- LODE RUNNER 3D... 99,95
- MARIO PARTY... 89,95
- MICRO MACHINES 64 TURBO... 114,95
- MILIO'S ASTRO BOWLING... 109,95
- MISSION IMPOSSIBLE... 99,95
- MONSTER TRUCK MADNESS (SEPT) 89,95
- TONIC TROUBLE (ED) (N64) (JUNI) 109,95
- JET FORCE GEMINI (N64) 129,95
- STAR WARS EPIS. 1 (JUNI) (PSX) 89,95 (N64) 109,95
- BOMBERMAN HERO (N64) 89,95
- NBA LIVE '99... 109,95
- NBA PRO '99 (JUNI)... 114,95
- NFL QUARTERBACK CLUB '99... 94,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY '99... 94,95
- NHL PRO '99 (SEPT)... 114,95
- PENNY RACERS... 89,95
- RACING SIMULATION 2... 119,95
- RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR... 109,95
- RAYMAN 2 (SEPT)... 119,95
- REVOLT (AUG)... 99,95
- SAN FRAN. RUSH 2: EXTR. RACING 109,95
- SHADOWWAGE 64 (JUNI)... 129,95
- SHADOWMAN (AUG)... 109,95
- SOUTHPARK... 99,95
- ZELDA 64 (N64) 109,95
- TURKO 2 (N64) 77,77 BZW. 88,88
- BOEMIN 2 (N64) 114,95
- MICRO MACHINES 64 (N64) 114,95



SPACE RACE... 109,95
SPACE STATION-SILICON VALLEY... 94,95
STAR WARS EP. 1: RACER (JUNI) 109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON... 109,95
SUPER MARIO 64... 89,95
SUPERMAN (JULI)... 124,95
THE NEW TETRIS (JUNI)... 89,95
TONIC TROUBLE (ED) (JUNI)... 109,95
TURKO 2 - DEUTSCH... 77,77
TURKO 2 - ENGL. PAL-VERSION... 88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING... 109,95
VIGILANTE 8... 114,95
VIRTUAL POOL... 109,95
V-RALLY... 99,95
WCW VS. NWO: REVENGE... 129,95
WWF ATTITUDE... 99,95
YOSHI'S STORY... 89,95
ZELDA: OCARINA OF TIME... 109,95
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION... 139,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

- SEGA SATURN... 39,95
- JOHNNY BAZOOKATÖNE... 14,95
- SONY PLAYSTATION... 39,95
- ABE'S EXODUS... 79,95
- BUST A MOVE 3... 49,95
- CIRCUIT BRAKERS... 49,95
- CRIME KILLER... 49,95
- CYBALL ZONE... 29,95
- DEATHTR. DUNG. inkl. Spieleber. 64,95
- DESCENT... 44,95
- DIABLO... 49,95
- FELONY 11-79... 39,95
- MR. DOMINO... 49,95
- O.D.T... 49,95
- POY POY... 49,95
- RAY TRACERS... 49,95
- RIVEN (MYST 2)... 69,95
- S.C.A.R.S... 49,95
- SENTIENT... 49,95
- SENTINEL RETURNS... 44,95
- SPACE JAM... 49,95
- SUPERCROSS (J.MCGRATH)... 49,95
- VIGILANTE 8... 49,95
- WARHAMMER 2 (DARK OMEN)... 49,95
- WILD NINE'S - SPEC. ED... 69,95
- WWF IN YOUR HOUSE... 49,95
- WWF WARZONE... 59,95
- XENOCRACY... 69,95

- PLATINUM-EDITION
- ABE'S ODDYSSEY... 49,95
- ALIEN TRIOLOGY... 44,95
- BUST A MOVE 2... 49,95
- C & C 2: ALARMST. ROT (JUNI) 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
- G-POLICE... 49,95
- GRAN TURISMO... 49,95
- GRAND THEFT AUTO... 44,95
- HEART OF DARKNESS... 44,95
- HERCULES... 49,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO... 49,95
- JURASSIC PARK... 49,95
- MICRO MACHINES V3... 49,95
- MICKY'S WILD ADVENTURES... 49,95
- MOTO RACER... 44,95
- PORSCHE CHALLENGE... 49,95

- FINAL FANTASY VII... 49,95
- GRAN TURISMO... 49,95
- RAYMAN... 44,95
- RESIDENT EVIL 1... 44,95
- RIDGE RACER REVOLUTION... 49,95
- ROAD RASH... 44,95
- SOUL BLADE... 49,95
- SOVIET STRIKE... 44,95
- TEKKEN 2... 49,95
- TOCA TOURING CAR... 44,95
- TOMB RAIDER 2... 49,95
- V-RALLY... 49,95
- WIPEOUT 2097... 49,95

NINTENDO 64

- BODY HARVEST... 49,95
- BUST A MOVE 2... 49,95
- CLAYFIGHTER 63 1/3... 39,95
- IGGY'S RECKIN' BALLS... 79,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64... 49,95
- MADDEN 64... 39,95
- NAGANO WINTER OLYMPICS... 59,95
- NBA COURTSIDE... 59,95
- NBA PRO '98... 49,95
- RAKUGA KIDS... 109,95
- SPACE STATION - SILICON VA... 94,95
- PLAYER'S CHOICE... 64,95
- F1 WORLD GRAND PRIX... 64,95
- LYLAT WARS... 64,95
- MARIO KART 64... 64,95
- SNOWBOARD KIDS... 64,95
- WAVE RACE 64... 64,95

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE:
IHRE BIS 15.30 UHR BESTELTE WARE
VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG
UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL
SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI
IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3
LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG
SOGAR PORTOFREI! *

Sega Saturn SPITZENSPIELE

- BLAM! MACHINEHEAD (SAT)... 19,95
- BLAZING DRAGONS (SAT)... 19,95
- CHAOS CONTROL (SAT)... 2,95
- NBA LIVE '98 (SAT)... 9,95
- NHL POWERPLAY (SAT)... 19,95
- OLYMPIC SOCCER (SAT)... 2,95
- PARODIUS DELUXE (SAT)... 14,95
- SHELLSHOCK (SAT)... 24,95
- STARFIGHTER 3000 (SAT)... 9,95
- THUNDERHAWK 2 (SAT)... 9,95

Die Artikel aus diesem Kasten werden bei
"portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie
"portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt

DREAMCAST KOMMT
AM 23.09.'99
RUFEN SIE BEI INTERESSE
UNSERE DREAMCAST-
HOTLINE UNTER TEL.
0931/3545223 AN!



ZELDA 64 (N64) 109,95

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 35 45 20

LÜCKEN LOS MIT PLATINUM.

TBWA FRANKFURT

Nie war die Gelegenheit günstiger, die Lücken in Deiner PlayStation-Sammlung zu schließen, als jetzt – mit der neuen Platinum-Range. Drei neue Toptitel in der Platinum-Klasse der europaweit erfolgreichsten Spitzenspiele, neu aufgelegt als Platinum-Sonderedition für nur DM 49,95*. Zubeißen!

PlayStation-Powerline:
01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.playstation-europe.com
*unverbindliche Preisempfehlung



DM 49,95

UNVERBINDLICHE
PREISEMPFEHLUNG



PlayStation®
PLATINUM

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome.  and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  is a trademark of Sony Corporation.
© 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or [®] of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All Rights Reserved. Final Fantasy® VII
© 1997 Square Co. Ltd. All Rights Reserved. Final Fantasy and Squaresoft are registered trademarks of Square Co. Ltd. © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.