

# MEGA FUN

12/2000  
DM 5,90

DREAMCAST · NINTENDO · PLAYSTATION · XBOX

Belgien brf 129,- Dänemark dkr 25,- Italien Lit 6.100  
Luxemburg lfr 129,- Niederlande hfl 7,- Österreich ös  
45,- Griechenland DR 1.100 Spanien Pta 550,-  
Schweiz sfr 5,90



## Zelda: Majora's Mask **N64**

**Link in neuen Gewändern:**  
Miyamotos gigantische Märchenwelt  
im ausführlichen Test

## Shenmue **DC**

**Die Grafik-Sensation:**  
Yu Suzukis Meisterwerk  
im PAL-Vorabtest

**NEXT-GEN-VERGLEICH: WELCHER KAUF MACHT SICH BEZAHLT?**

# TAG DER

**GROSSER REPORT:**  
- SOFTWARESITUATION  
- ZUKUNFTSAUSSICHT  
- LEISTUNGSVERGLEICH

# ENTSCHEIDUNG

**Test-Marathon**  
40 Spiele kritisch  
unter die Lupe  
genommen



**Träume auf vier Rädern:**  
**Daytona USA DC**  
**Gran Turismo 3**  
**The Getaway**

**& tricks** zum Sammeln

**tipps** Tony Hawk Pro Skater 2, Dino Crisis 2, Ultimate Fighting Champ., Parasite Eve 2, F1 Racing C.

COMPUTEC

4 391135 505901 12

# BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 222

TELEFONISCH VON 9:00 UHR BIS 20:00 UHR (SA. VON 10:00 UHR BIS 16:00 UHR) ...

## AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

**SONDER-AKTION**  
Skate Scooter ..... DM 94,95

- PLAYSTATION 2**
- Playstation 2 inkl. DS ..... NOV 00 .. DM 869,00
  - Dual Shock Controller orig. .... NOV 00 .. DM 59,95
  - Memory Card 8 MB orig. .... NOV 00 .. DM 89,95
  - Horiz. Stand orig. .... NOV 00 .. DM 29,95
  - Vert. Stand orig. .... NOV 00 .. DM 29,95
  - LR M. Schumacher GTR ..... DM 139,95
  - Lenkrad 360 Modena ..... NOV 00 .. DM 99,95
  - Armored Core ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Dead or Alive 2:Hardcore ..... DEZ 00 .. DM 119,95
  - Disney's Dinosaurier ..... DEZ 00 .. DM 109,95
  - ESPN Intern. Track &Field ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - ESPN X-Games Snowboard. .... NOV 00 .. DM 109,95
  - Evergrace ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - F1 Championship S2000 ..... DEZ 00 .. DM 109,95
  - F1 Racing Championship ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - FIFA 2001 ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Gradius III & IV ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Int.Superstar Soccer 2000 ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Kessen ..... DEZ 00 .. DM 109,95
  - NHL 2001 ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Orphen ..... DEZ 00 .. DM 109,95
  - R.2 R. Boxing Round 2 ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Rayman Revolution ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Ridge Racer V ..... NOV 00 .. DM 119,95
  - Silent Scope ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - SSX ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Tekken Tag Tournam. .... NOV 00 .. DM 119,95
  - Theme Park World ..... DEZ 00 .. DM 109,95
  - Time Splitters ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - X Squad ..... DEZ 00 .. DM 109,95



PlayStation 2  
Art.Nr.: P2H001  
Release: NOV 00

**DM 869.**

- Star Trek Invasion ..... DM 79,95
- Street Scooters ..... DM 79,95
- DCX Adapter zum Abspielen ..... DM 24,95
- Syphon Filter 2 ..... DM 89,95
- Tenchu 2 ..... DM 79,95
- Toca World Touring Cars ..... DM 79,95
- Tony Hawk's 2 ..... DM 79,95
- Vagrant Story ..... DM 79,95
- Vanishing Point ..... NOV 00 .. DM 79,95
- Wild Rapids ..... DM 79,95
- WWF Smack Down 2 ..... NOV 00 .. DM 89,95

- DREAMCAST**
- Dreamcast-Online-Pack ..... DM 379,00
  - Xploder Schummelmodul ..... DM 49,95
  - DCX Adapter zum Abspielen ..... DM 24,95
  - VGA Box ..... DM 39,95
  - DC-Mouse ..... NOV 00 .. DM 59,95
  - Dreamcast Controller Pad ..... DM 49,95
  - Dreamcast Keyboard ..... DM 59,95
  - Aerowings 2: Air Strike ..... DM 79,95
  - Arcatera ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Chicken Run ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Crazy Taxi ..... DM 89,95
  - Dave Mira Freestyle BMX ..... NOV 00 .. DM 79,95
  - Dead or Alive II ..... DM 89,95
  - Deep Fighter ..... DM 89,95
  - Disney Mag. Racing Quest ..... DM 79,95
  - Disney's D.D. Quack Attack ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Disney's Dinosaurier ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Ducati ..... NOV 00 .. DM 79,95
  - Ecco - Defender of Future ..... DM 89,95
  - ECW Anarchy Rulz ..... NOV 00 .. DM 49,95
  - F1 Racing Championship ..... DEZ 00 .. DM 89,95
  - F1 World Grand Prix II ..... DEZ 00 .. DM 99,95
  - Ferrari 355 Challenge ..... DM 89,95
  - Grand Prix 3 Saison '99 ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Grand Theft Auto 2 ..... DM 79,95
  - Half Life dt. "Blue Shift" ..... NOV 00 .. DM 79,95
  - Hidden & Dangerous ..... DM 79,95
  - Intern. Track & Field ..... DM 84,95
  - Kiss Psycho Circus ..... DM 89,95
  - Le Mans 24 ..... DM 89,95
  - Mat Hoffmans Pro BMX ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Metropolis Street Racer ..... NOV 00 .. DM 84,95
  - MTV Skateboarding ..... DM 89,95
  - NHL 2K ..... DM 89,95
  - Nightmare Creatures II ..... DM 84,95

- Phantasy Star Online ..... DEZ 00 .. DM 84,95
- POD 2 ..... NOV 00 .. DM 89,95
- Powerstone 2 ..... DM 89,95
- Railroad Tycoon II ..... DM 89,95
- Ready 2 Rumble Round 2 ..... NOV 00 .. DM 84,95
- Resid. Evil Code Veronica ..... DM 89,95
- San Francisco Rush 2049 ..... DM 94,95
- Sega Extreme Sports ..... DM 89,95
- Sega GT ..... DEZ 00 .. DM 84,95
- Sega Worldw. Soccer 2001 ..... DEZ 00 .. DM 84,95
- Shenmue TV ..... DEZ 00 .. DM 119,95
- Silent Scope ..... NOV 00 .. DM 84,95
- Sno-Cross Championship ..... NOV 00 .. DM 79,95
- Space Channel 5 ..... DM 89,95
- Speed Devils Online ..... NOV 00 .. DM 94,95
- Star Wars Jedi Pow.Battle ..... DM 89,95
- Starlancer ..... NOV 00 .. DM 79,95
- SW EP1: Racer ..... DM 89,95
- Sydney 2000 ..... DM 99,95
- Time Stalkers ..... NOV 00 .. DM 84,95

## DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen. Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung. Wir wissen, wie's geht. Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.



PLAYSTATION 2  
Art.Nr.: P2S0004  
Release: NOV 00  
**DM 119,95**



PLAYSTATION 2  
Art.Nr.: P2S0003  
Release: NOV 00  
**DM 119,95**



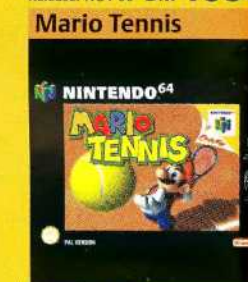
PLAYSTATION 2  
Art.Nr.: P2S0011  
Release: NOV 00  
**DM 109,95**



DREAMCAST  
Art.Nr.: DCDT 180  
Release: NOV 00  
**DM 79,95**



PLAYSTATION 2  
Art.Nr.: P2S0018  
Release: NOV 00  
**DM 109,95**



NINTENDO 64  
Art.Nr.: N64DT 261  
Release: NOV 00  
**DM 109,95**

- PLAYSTATION**
- Playstation PSOne ..... DM 249,00
  - Controller Cyber Shock IR ..... DM 59,95
  - Memorycard 15B blau ..... DM 14,95
  - Memorycard 30B transp rot ..... DM 19,95
  - Memorycard 60B transp grün ..... DM 24,95
  - Memorycard 120B grau ..... DM 49,95
  - Scorpion II Laser Vers. .... DM 59,95
  - Falcon Light Gun Silber ..... DM 89,95
  - Scorpion Light Gun Silber ..... DM 39,95
  - Xploder FX ..... DM 69,95
  - Xploder CD9000 Unlimited ..... DM 34,95
  - Xploder Classic V3.20 ..... DM 44,95
  - Xploder CD9000 XL ..... DM 69,95
  - 007 Racing ..... DEZ 00 .. DM 89,95
  - Alien - Die Wiedergeburt ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Bond World is not enough ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Chase the Express ..... DM 89,95
  - Chicken Run ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Danger Girl ..... NOV 00 .. DM 79,95
  - Digimon World ..... NOV 00 .. DM 79,95
  - Dino Crisis 2 ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Disney's Dinosaurier ..... NOV 00 .. DM 84,95
  - Donald Duck Quack Attack ..... NOV 00 .. DM 79,95
  - Driver2 Back on t. Street ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Dschungelb. Groove Party ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - F1 Championship S2000 ..... DM 89,95
  - F1 Racing Championship ..... DM 59,95
  - FIFA 2001 ..... NOV 00 .. DM 89,95
  - Formel Eins 2000 ..... NOV 00 .. DM 99,95
  - Frontschweine ..... DM 89,95
  - Fussball Live 2 ..... NOV 00 .. DM 99,95
  - Koudelka ..... DM 79,95
  - Landmaker ..... DM 79,95
  - Legend of Dragoon ..... DEZ 00 .. DM 99,95
  - Medal of Honor Undergrnd. .... NOV 00 .. DM 89,95
  - Mille Miglia ..... DM 59,95
  - Moorhuhnjagd ..... NOV 00 .. DM 49,95
  - Moto Racer WT ..... DM 89,95
  - NHL 2001 ..... DM 89,95
  - Nightmare Creatures II ..... DM 79,95
  - Parasite Eve 2 ..... DM 79,95
  - Rayman 2 ..... DM 79,95
  - Spiderman ..... DM 79,95
  - Spyro 3 Year of t. Dragon ..... NOV 00 .. DM 89,95

- GAMEBOY**
- GameBoy Color ..... DM 139,00
  - AC-Adapter GBC & GBP ..... DM 9,95
  - Xploder GB/GBC ..... DM 69,95
  - Bond Welt ist nicht genug ..... DEZ 00 .. DM 69,95
  - Cannon Fodder ..... NOV 00 .. DM 59,95
  - Chicken Run ..... NOV 00 .. DM 59,95
  - Croc 2 ..... DM 69,95
  - Dave Mira, Freestyle BMX ..... NOV 00 .. DM 59,95
  - Disney's Dinosaurier ..... NOV 00 .. DM 59,95
  - Donald Duck Quack Attack ..... DM 59,95
  - Donkey Kong Country ..... NOV 00 .. DM 64,95
  - Dragon Quest Monsters ..... DM 64,95
  - Driver ..... DM 59,95
  - F1 Championship Seas.2000 ..... DEZ 00 .. DM 69,95
  - Formel 1 2000 ..... DM 59,95
  - Int.Superstar Soccer 2000 ..... DM 59,95
  - Mat Hoffmans Pro BMX ..... NOV 00 .. DM 59,95
  - Metal Gear Solid ..... DM 69,95
  - Moorhuhnjagd ..... NOV 00 .. DM 64,95
  - Perfect Dark ..... DM 69,95
  - Pokémon Blaue Edition ..... DM 69,95
  - Pokémon Gelbe Edition ..... DM 69,95
  - Pokémon Rote Edition ..... DM 69,95
  - Pokémon Trading Card G ..... DEZ 00 .. DM 69,95
  - Rayman ..... DM 64,95
  - Tomb Raider ..... DM 59,95
  - Tony Hawk Skateboarding ..... DM 59,95
  - Tony Hawk's 2 ..... NOV 00 .. DM 59,95
- NINTENDO 64**
- Nintendo 64 Pokémon ..... DM 249,00
  - Batman of the Future ..... NOV 00 .. DM 99,95
  - Bond:Welt ist nicht genug ..... NOV 00 .. DM 99,95
  - Daffy Duck ..... DM 99,95
  - Donald Duck Quack Attack ..... NOV 00 .. DM 99,95
  - F1 Racing Championship ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Int.Superstar Soccer 2000 ..... DM 109,95
  - Mario Party 2 ..... DM 119,95
  - Mario Tennis ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Mickey's Speedway USA ..... NOV 00 .. DM 129,95
  - Operation: Winback ..... DM 99,95
  - Perfect Dark ..... DM 119,95
  - Pokémon Snap ..... DM 129,95
  - Pokémon Stadium ..... DM 139,95
  - Power Rangers ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - San Francisco Rush 2049 ..... DM 99,95
  - Scobby Doo ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Tom & Jerry ..... NOV 00 .. DM 99,95
  - Turok III ..... DM 99,95
  - WWF No Mercy ..... NOV 00 .. DM 109,95
  - Zelda - Majora's Mask ..... NOV 00 .. DM 129,95

# Wenn wir's nicht haben- dann hat's keiner!

## INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

### AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

#### Danger Girl



PlayStation®

PLAYSTATION  
Art.Nr.: SONYD1296  
Release: NOV '00

DM 79.<sup>95</sup>

#### M.o.H.: Underground



PLAYSTATION  
Art.Nr.: SONYD1300  
Release: NOV '00

DM 89.<sup>95</sup>

#### Ferrari 355 Challenge



DREAMCAST  
Art.Nr.: DCDT 137  
Release: erhältlich

DM 89.<sup>95</sup>

#### Driver 2



PLAYSTATION  
Art.Nr.: SONYD1250  
Release: NOV '00

DM 89.<sup>95</sup>

#### Zelda: Majora's Mask



NINTENDO 64  
Art.Nr.: N64DT 259  
Release: NOV '00

DM 129.<sup>95</sup>

### PREISHAMMER

#### PLAYSTATION

- C&C 2 Alarmst. Rot ..... DM 29,95
- Castrol Honda Superbike ..... DM 29,95
- ECW Hardcore Revolution ..... DM 19,95
- Fifa Soccer 99 ..... DM 19,95
- Gran Turismo II ..... DM 49,95
- Legend of Kartia ..... DM 34,95
- NBA Live 99 ..... DM 29,95
- NHL 99 ..... DM 29,95
- Rayman Platinum ..... DM 29,95
- Street Skater ..... DM 29,95
- Tony Hawk Skateboarding .. DM 49,95
- Warzone 2100 Ricochet ..... DM 29,95
- WCW Mayhem ..... DM 29,95

#### DREAMCAST

- Formula One Racing ..... DM 59,95

- Sega Rally II ..... DM 49,95
- Speed Devils ..... DM 29,95
- Virtua StrikerII V.2000.1 ..... DM 49,95
- WWF Attitude ..... DM 9,95

#### NINTENDO 64

- Donkey Kong 64 + Exp. Pak .. DM 69,95
- ECW Hardcore Revolution ... DM 19,95
- F1 World GP II ..... DM 39,95
- J.McGrath Supercross 2000 ... DM 44,95
- Shadowman ..... DM 49,95
- Turok Rage Wars ..... DM 19,95

#### GAMEBOY

- Int. Superstar Soccer 99 ..... DM 19,95
- Quest for Camelot ..... DM 14,95
- Super Mario Land Classic ..... DM 24,95

#### Tony Hawk's Skateb.



PLAYSTATION  
Art.Nr.: SONYD1266  
Release: erhältlich

DM 49.<sup>95</sup>

#### Speed Devils



DREAMCAST  
Art.Nr.: DCDT 027  
Release: erhältlich

DM 29.<sup>95</sup>

#### Donkey Kong 64



NINTENDO 64  
Art.Nr.: N64DT 204  
Release: erhältlich

DM 69.<sup>95</sup>

#### ECW Hardcore Rev.



PLAYSTATION  
Art.Nr.: SONYD431  
Release: erhältlich

DM 29.<sup>95</sup>

#### WWF Attitude



DREAMCAST  
Art.Nr.: DCDT 061  
Release: erhältlich

DM 9.<sup>95</sup>

#### Turok: Rage Wars



NINTENDO 64  
Art.Nr.: N64DT 230  
Release: erhältlich

DM 19.<sup>95</sup>

#### FIFA Soccer '99



PLAYSTATION  
Art.Nr.: SONYD771  
Release: erhältlich

DM 19.<sup>95</sup>

#### Sega Rally 2



DREAMCAST  
Art.Nr.: DCDT 015  
Release: erhältlich

DM 49.<sup>95</sup>

#### Super Mario Land Cl.



GAMEBOY  
Art.Nr.: GB 289  
Release: erhältlich

DM 24.<sup>95</sup>

- Portofreie Sonder-Lieferung\*
- JETZT vorbestellen - zum Release-Datum spielen.
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung!
- Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis
- BUDGET - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis
- 2in1 Bundle - all inklusive

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 18,- DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. \*: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

# DUMM gelaufen

Unser neues Redaktionsmitglied Henry erlebte bei seiner Ankunft in Würzburg erst einmal eine böse Überraschung. Bedingt durch den anstehenden Umzug ist der ansonsten stressfreie, neue Kollege ganz schön ins Rotieren geraten. In seiner Heimatstadt Hildesheim hatte Henry zuvor alle Zelte abgebrochen und für seine Wohnung bereits einen Nachmieter gefunden. Bei uns angekommen, musste er aber leider feststellen, dass sich der geplante Redaktionsumzug von Würzburg nach Nürnberg um einige Wochen verschiebt, wodurch Henry den Status eines Obdachlosen erhielt. Dem armen Kerl blieb also nichts anderes übrig, als sich sein Quartier direkt in der Redaktion einzurichten. Als Schlafstätte diente unser gutes altes Sofa im Chef-Zimmer. Nach zwei fast schlaflosen Wochen machten sich allmählich Folgeschäden in Form von Rücken- und Genickproblemen bemerkbar. In der noch verbleibenden Zeit darf Henry nun in einem schmucken Hotel wohnen, um Kräfte zu sammeln.



## Jetzt geht's rund!

Seit einiger Zeit herrscht bei uns in den Redaktionsräumen der Ausnahmezustand. Momentan ist es kaum möglich, einen Streifzug durch die Redaktion zu machen, ohne dabei über diverse Umzugskartons zu stolpern. Dieser Spuk wird bald ein Ende haben, denn bereits nächsten Monat agieren wir aus unserem Stammhaus in Nürnberg. Trotz allem Stress haben wir euch dennoch eine hübsche letzte Würzburger Ausgabe zusammengeschustert. Damit wir in Nürnberg wieder so richtig Vollgas geben können, haben wir weitere redaktionelle Unterstützung gefunden. Der Szene-Freak Henry wird ab sofort mit seinen Artikeln bei uns glänzen. Der Launch-Day von Sonys PS 2 rückt unaufhaltsam näher. In unserem umfangreichen Special werden die beiden Next-Gen-Konsolen DC und PS 2 direkt gegenübergestellt. Bildet euch euer Urteil selbst! Auf ganzen vier Seiten vergleichen wir Segas neuen Rennknaller MSR mit Sonys Konkurrenzprodukt RR V. Für redaktionellen Freudentaumel sorgte Yu Suzukis neustes Meisterwerk Shenmue. Natürlich ließ es sich Redakteur Swen nicht nehmen, diesen Traumtitel anzutesten. Ferner könnt ihr euch an einer ganzen Reihe erster PAL-Tests für die PS 2 erfreuen und euch die wichtigsten Erscheinungstermine schon einmal vormerken. Skater-Fans aufgepasst! Mit Jet Set Radio erwartet euch ein Street Skater in einzigartiger Comic-Grafik. Außerdem waren wir auf einem Nintendo-Event, um das neue Zelda zu testen. Zwei Tage lang spielte sich Profi-Zocker Swen die Finger wund und genoss nebenbei die hervorragend organisierte Veranstaltung. Das Ergebnis: Ein zweiseitiger Testbericht über Nintendos Erfolgstitel. Damit diese Ausgabe nicht zu friedlich ausfällt, haben wir uns um eine testfertige Version von Medal of Honor Underground bemüht. Dieses Kriegsspektakel wird jeden Fan von derben Ballereien in trance-ähnliche Zustände versetzen. Überhaupt ist uns aufgefallen, dass die vorweihnachtliche Software-Flut schon jetzt begonnen hat, die sich in dem hohen Testbericht-Anteil dieser Ausgabe widerspiegelt. Wir wollen ferner ausdrücklich auf die Verlängerung des Zockerkönig-Wettbewerbs hinweisen, bedingt durch den immensen Umzugsstress und die vielen Software-Releases. Wir wünschen euch einen spielspaßigen Monat und natürlich viel Vergnügen beim Schmöckern.

Euer Mega-Fun-Team



**TT** TiteltHEMA

**neuheiten**

**Dreamcast**

- Daytona USA ..... 26
- Heroes of Might & Magic III ..... 27
- Shenmue ..... 24

**PSone**

- Army Men: Land, Air, Sea ..... 28
- The Emperor's New Groove ..... 28

**PS 2**

- Gran Turismo 3 ..... 16
- The Bouncer ..... 22
- Silent Hill 2 ..... 20
- The Getaway ..... 18

**Nintendo 64**

- Batman of the Future ..... 29

**test**

**Dreamcast**

- 18 Wheeler ..... 72
- Buzz Lightyear ..... 71
- Die 24 Stunden von Le Mans ..... 52
- Dino Crisis ..... 70
- F355 Challenge ..... 51
- Jet Set Radio ..... 48
- Metropolis Street Racer ..... 38
- NFL 2K1 ..... 71
- Power Stone 2 ..... 50
- Silent Scope ..... 46
- Space Channel 5 ..... 47
- WWF Royal Rumble ..... 50

**PSone**

- Aladdin: Nasiras Rache ..... 59
- Dino Crisis 2 ..... 68
- Fußball Live 2 ..... 61
- Galaga ..... 56
- Incredible Crisis ..... 56
- Jeremy McGrath Supercross 2000 ..... 58
- Koudelka ..... 60
- Medal of Honor Underground ..... 54
- Mike Tyson Boxing ..... 53
- Mille Miglia ..... 56
- NHL 2001 ..... 58
- Rampage Through Time ..... 58
- Spyro 3 ..... 57
- Toonenstein ..... 50

**PS 2**

- Fantavision ..... 44
- Gradius III & VI ..... 44
- International Superstar Soccer ..... 45
- International Track & Field ..... 44
- Ridge Racer V ..... 38
- Silent Scope ..... 46
- Tekken Tag Tournament ..... 42

**Nintendo 64**

- Mario Tennis ..... 65
- Mickey's Speedway USA ..... 64
- The Legend of Zelda: Majora's Mask ..... 62

**erste hilfe**

**Dreamcast**

- Ultimate Fighting Champ. (us) ..... 87

**Nintendo 64**

- Army Men: Sarge's Heroes 2 (us) ..... 89

**PlayStation**

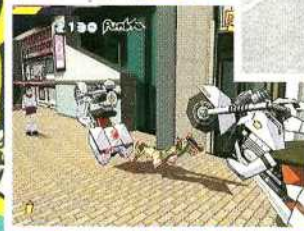
- Ayrton Senna Kart Duell 2 (dt) ..... 88
- Box Champions 2000 (dt) ..... 88
- Countdown Vampires (us) ..... 89
- Dave Mirra Freestyle BMX (dt) ..... 89
- Dukes of Hazzard (dt) ..... 89
- F1 Racing Championship (dt) ..... 88
- Hot Shots Golf 2 (us) ..... 88
- International Track & Field 2 (dt) ..... 88
- Nightmare Creatures 2 (dt) ..... 88
- Parasite Eve 2 (dt) ..... 88
- World Championship Snooker (dt) ..... 88
- Dino Crisis 2 ..... 90
- Tony Hawk Pro Skater 2 ..... 94



**Inline, Tags und Sprayer-Kids**

**ab Seite 48**

**Jet Set Radio**  
Sega rockt mit einem der stylischsten Games des Jahres.



**Tekken Tag Tournament**

Hält die Enttäuschung von der japanischen Version an?

**rubriken**

- Best of Mega Fun ..... 74
- Börse ..... 96
- Ihr über uns ..... 84
- Impressum ..... 97
- Inserenten ..... 97
- Klein & Fein ..... 73
- Leserecke ..... 82
- ETAINA - Electronic Award ..... 66
- Up to date (Game-Gallery) ..... 32
- Vorschau ..... 98
- Wir über uns ..... 4
- Zockerkönig ..... 85



**Gran Turismo 3**

Sony's Sleeper könnte zum eindrucksvollsten Racer aller Zeiten werden.

**Next-Generation-Special**

Am 24. November wird sich zeigen, wer sich durchzusetzen vermag.



**Das lest ihr im Sega Magazin**  
(im Abo erhältlich)



Inhalt ..... 3

- Daytona USA (DemNächst) ..... 4
- Shenmue (DemNächst) ..... 6
- Sega GT (DemNächst) ..... 8
- BrandHeiß (Dreamcast-News) ..... 10
- Metropolis Street Racer ..... 12
- Jet Set Radio ..... 14
- 18 Wheeler (jp) ..... 16
- Dino Crisis (jp) ..... 18
- Despira (jp) ..... 22
- Die 24 Stunden von Le Mans ..... 20
- Power Stone 2 ..... 22
- Dreamcast Millennium Quiz ..... 23
- MailBox ..... 24
- Secret Service (Tipps & Tricks) ..... 27
- LeXikon (DC-Spiele im Überblick) ..... 28
- VorSchau ..... 30

**Ring frei für unser Next-Generation-Special!  
Anstatt theoretische Polygoncount-Zahlenreihen  
zu wälzen, präsentieren wir euch nur eins:  
Fakten, Fakten und nochmals Fakten.**

Alle Jahre wieder wird die Konsolenwelt von einem seltsamen Phänomen heimgesucht: Unruhe bricht unter den ansonsten so friedlichen Zockern aus, Gerüchte machen die Runde und die Leserbriefseiten der Games-Zeitschriften füllen sich mit Fragen, denn es ist wieder so weit: Eine neue Konsole wird gelauncht, der Kampf zwischen Sony und Sega geht in die nächste Runde. Während sich die Medien und Hardware-Hersteller mit vollmundigen Ankündigungen überschlagen, werden die Zocker immer ratloser. Anders als vor knapp sechs Jahren, als die 32-Bitter die Mega-Drive- und Super-Nintendo-Generation ablösten und so den Sprung von den Bitmaps zu den Polygonen ermöglichten, geht es diesmal um mehr als reine (Spiel-)Technik. Die Zeiten, in denen wir Zocker von der Industrie als lichtscheue Randgruppe betrachtet wurden, sind nämlich ein für alle Mal vorbei. Durch Lara Croft, Techno-Soundtracks und millionenschwere Werbeverträge ist das Konsolen-Hobby zum Mainstream geworden. Aufgrund Sonys umfangreicher Werbe- und Sponsor-Aktivitäten ist die PlayStation zu einer der bekanntesten Marken der Welt herangewachsen. Egal ob Emotion-Engine, 128-Bit-Risc-Prozessor oder Gecko-Chip, die neue Konsolen-Generation soll und will mehr sein als ein reines Spielzeug. Multimedia heißt das Zauberwort, das die Augen der Manager und Konsumenten weltweit zum Leuchten bringt. Mit Internet-Fähigkeit und eingebautem DVD-Player wird ein ehemaliges Spielzeug, das unter anderem durch einfache Bedienung zu gefallen wusste, in ein kompliziertes Mehrzweckgerät verwandelt. In der Vergangenheit haben sich diese Versuche als wenig erfolgreich erwiesen. Nur die Älteren unter euch werden sich an diese Fehlschläge erinnern, sei es im 16-Bit-Zeitalter, als Sega sich erfolglos an einem Mega-Drive-PC-Hybriden versuchte, oder in der Pionierzeit des



**“Der Konsument ist bereit, bis zu DM 1.200 für die PS 2 auszugeben”**

Manfred Gerdes, SCEA Geschäftsführer

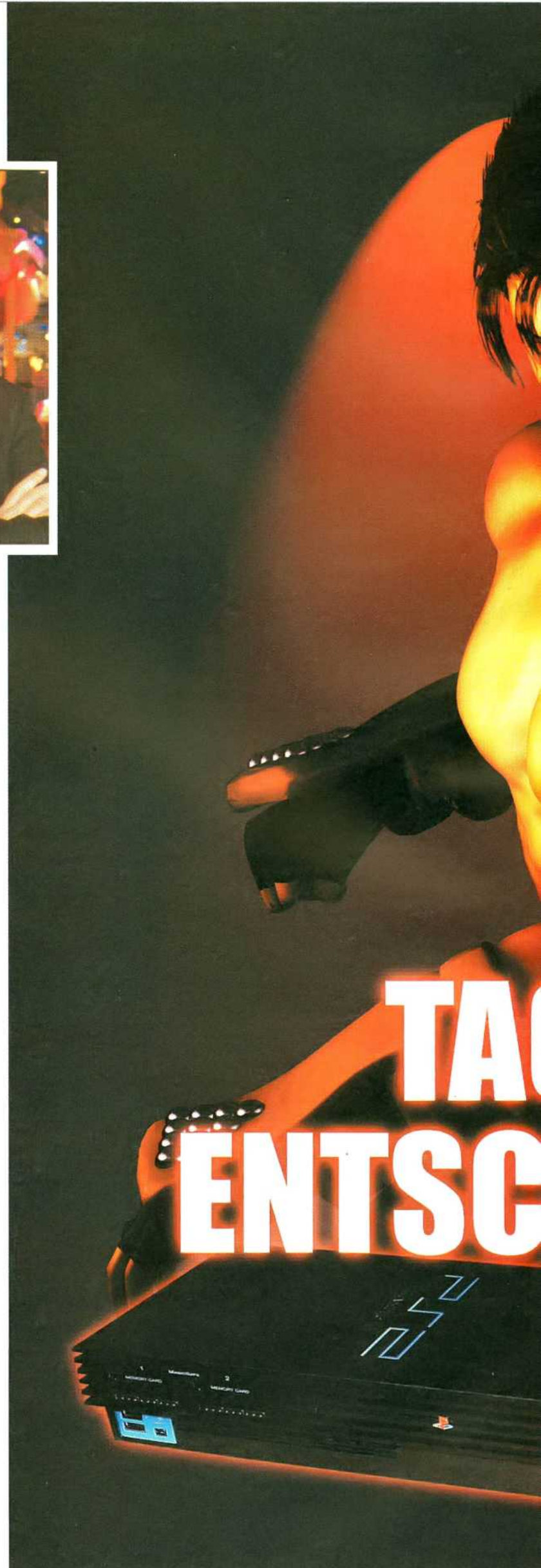
Videospiels, als Atari das Compu-Mate für das selige VCS 2600 herausbrachte. Auch Trip Hawkins, Vater der 3DO-Idee, fiel mit seinem Interactive Multiplayer, der vier Systeme in sich vereinigte (Audio-Player, Photo-CDs, Video-Discs und Spiele), auf die Nase. Wahrscheinlich war die Welt noch nicht reif für eine lizenzfreie Konsolenplattform, für die einfach jeder entwickeln konnte. Obwohl damals das Internet noch nicht als Massenmedium zur Verfügung stand, lässt sich das 3DO vom Konzept her als Großvater der PS 2 einordnen.

**Konkurrenz belebt das Geschäft:**

Nachdem sich die PSone und das N64 langsam, aber sicher damit abfinden müssen, zum alten Eisen zu gehören, werden in diesem Monat die Karten neu gemischt. Obwohl Sega mit dem Dreamcast schon seit einem Jahr (Happy Birthday!) auf dem deutschen Markt ist, sind die Hardware-Verkäufe



Nippon extrem: Im Mutterland der Videospiele übernachteten die Freaks vor den Geschäften, um in den Besitz eines der begehrten Geräte zu kommen.



# DER BEIDUNG



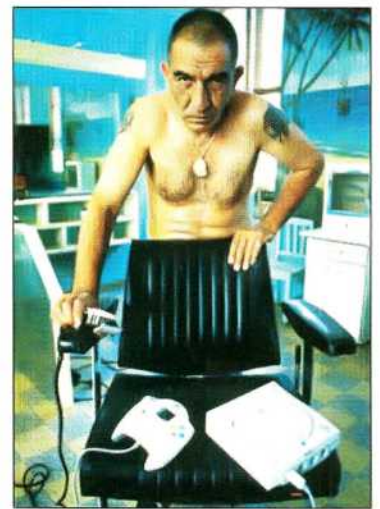
**“Dass uns der Preis der PS 2 aus unserer Sicht gefällt, ist völlig klar”**

Thomas Zeitner, Sega Deutschland

bis jetzt eher durchschnittlich. Dies liegt zum einen an der etwas ungünstigen Markteinführung (ich habe die Friseure zwar gemocht) und zum anderen am geringen Bekanntheitsgrad der 128-Bit-Maschine. Obwohl schon ausreichend Hits in allen Genres vorhanden sind, kennt außer den Freaks kaum jemand den Dreamcast. Dies soll sich nun ändern. Laut offiziellen Angaben möchte Sega zwar nicht in direkte Konkurrenz zu Sony treten, wird aber dennoch am PS2-Launch-Day eine neue, wesentlich aggressivere Werbekampagne starten. Ob der Company mit dem blauen Kringel damit Erfolg beschieden sein wird, bleibt abzuwarten, denn Sonys neue Wunderwaffe protzt nicht nur mit technischer Überlegenheit, sondern hat auch Sonys geballte Marketing-Maschinerie im Rücken. Obwohl die CPU der PlayStation 2 mächtig genug ist, ein Raketensystem zu steuern, sieht man den Spielen diese Power noch nicht an. Die hohen Erwartungen, die durch Sonys riesigen PS2-Hype geschürt worden, werden vorläufig noch nicht erfüllt. Zocker, die einen grafischen Quantensprung à la Super Nintendo/PlayStation erwarten, sollten sich mit der Situation abfinden, denn eine solche Leistungssteigerung wird es in Zukunft wohl kaum noch einmal geben. Zugegeben, in spätestens sechs Monaten wird sich diese Situation grundlegend geändert haben. Wenn es den Entwicklern gelingt, die schwierige PlayStation-2-Systemarchitektur in den Griff zu bekommen, wird der schwarze Riese seine 20-fache Hardware-Überlegenheit gegenüber dem Dreamcast voll ausspielen.

## Software sells Hardware:

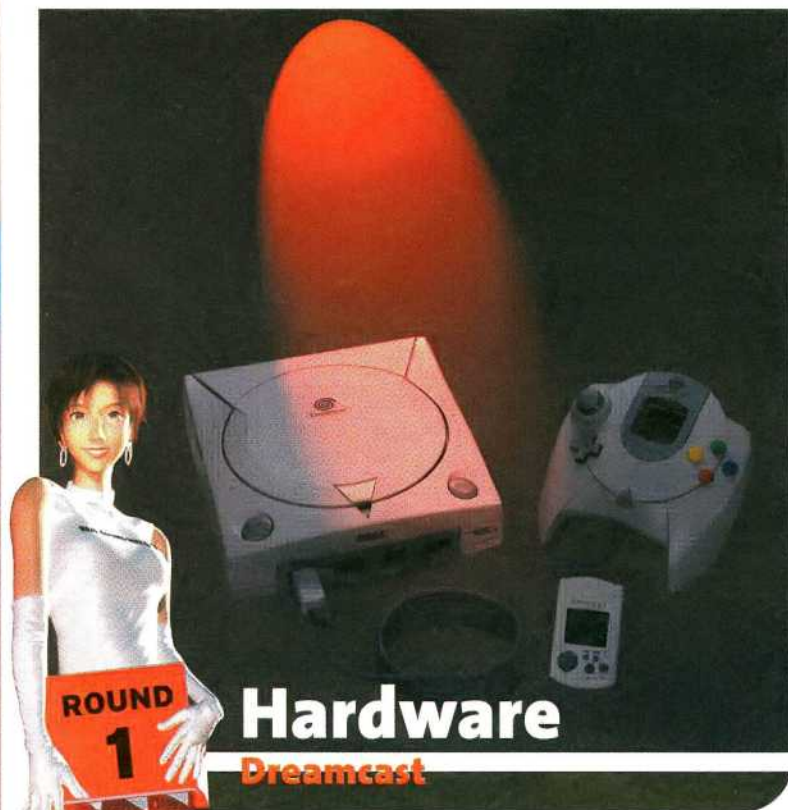
Das Starting-Line-up der PlayStation 2 umfasst 20 Titel. Obwohl einige Perlen wie Rayman Revolution darunter sind, fehlt ein echter System-Seller vom Kaliber eines WipEout. Genau wie beim Dreamcast-Launch vor einem Jahr merkt man den Release-Titeln deutlich an, dass der Zeitdruck bei der Produktion eine enorme Rolle gespielt haben muss. Um euch einen Überblick über die aktuelle Situation zu geben, haben wir dieses Special exklusiv für euch geschrieben. Wir versuchen auf den folgenden Seiten beide Systeme objektiv zu betrachten und gewähren euch einen Einblick in die nahe Zukunft der Videospiele. (Henry)



Wir alle spielen: Was Friseure mit Videospiele zu tun haben, wird wohl auf Ewig ein Geheimnis bleiben.



Ironie des Schicksals: Durch Eidos' Sony-only-Politik läutete Lara Croft den Untergang des Saturn ein.



## Hardware Dreamcast

**S**egas Dreamcast ist mittlerweile seit einem Jahr auf dem deutschen Markt. Obwohl die Technik im Vergleich zu den anderen damals erhältlichen Konsolen deutlich überlegen war, blieb der internet-fähigen Traummaschine der große Durchbruch bis jetzt verwehrt. Dies soll sich nun laut Statements von Sega deutlich ändern. Mit einem großen Werbe-Budget und Sponsoring-Aktionen soll der Dreamcast in den Köpfen der Konsumenten verankert werden.

### Die Konsole:

Anders als Sonys schwarze Wunderwaffe lässt sich die Sega-Maschine auf den ersten Blick als Konsole erkennen. Durch Farbgebung und Design wirkt Segas Flaggschiff deutlich verspielter als die edel aufgemachte PS 2. Die Verarbeitung der schweren Konsole ist gut. Trotzdem solltet ihr darauf achten,

den Toploader geschlossen zu halten, da ihr euch sonst mit Leseproblemen aufgrund einer verstaubten Linse herumschlagen müsst. Obwohl die Geräusche beim Datenzugriff etwas nerven, verblassen sie geradezu im Vergleich zum Lärmpegel des Lüfters.

### Im Lieferumfang:

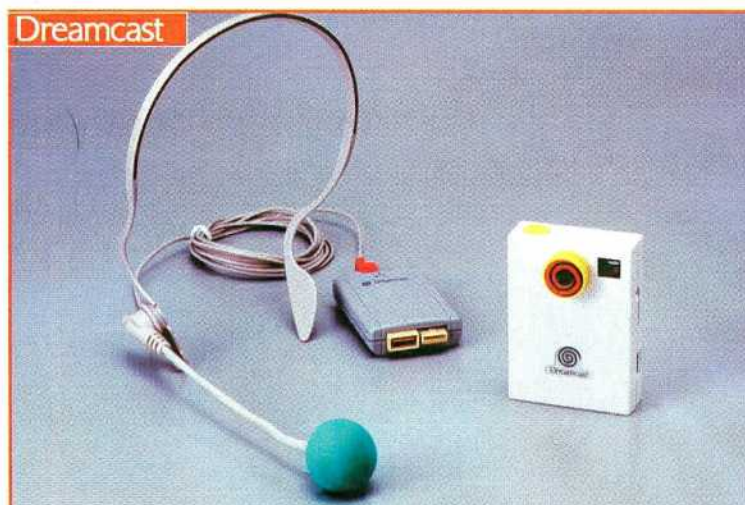
Die deutsche Dreamcast-Version (mit internem 33k-Modem) kommt mit einem normalen Antennenkabel, Modemverbindung, einem Pad und der Dreamkey-Browser-Disc zu euch nach Hause. Das Antennenkabel verfügt zwar über eine eingebaute Weiche, so dass lästiges Umstöpseln entfällt, liefert aber das mit Abstand unschärfste Bild. Um eine optimale Darstellung der Dreamcast-Grafik-Performance zu erreichen, solltet ihr euch ein RGB-Kabel oder die VGA-Box zulegen. Das Dreamcast-Standard-Pad kann auf keinen Fall mit Sonys Dual Shock 2 konkurrieren. Die Handhabung des Analog-Sticks lässt Präzision vermissen. Vibrationseffekte genießt ihr



### Dreamcast Keyboard

■ Sega ■ erhältlich

Mit dem Keyboard wird das Surfen im Internet wesentlich komfortabler.



### Dream Eye mit Headset

■ Sega ■ Dez 2000

Telefonieren übers Internet? Mit diesem dynamischen Duo kein Problem!

übrigens nur dann, wenn ihr euch eins der separat erhältlichen Vibration-Paks kauft. Wie der Sony-Konkurrent besitzt auch das Dreamcast-Pad ebenfalls analoge Tasten. Diese sind unterhalb des Pads angebracht und werden leider bis jetzt nur von wenigen Spielen unterstützt.

Um mit dem Dreamcast ins World Wide Web zu gelangen, legt ihr einfach die Browser-Disc ein und verbindet die Konsole über das mitgelieferte Kabel mit eurer Telefondose. Durch die optimale Ausnutzung des Sega-Joypads wird Surfen mit dem Dreamcast zum Kinderspiel. Leider ist außer dem gratis erhältlichen Chu Chu Rocket noch kein Spiel in Deutschland verfügbar, das die viel gepriesenen Online-Fähigkeiten des Dreamcast unterstützt. Dieses Manko soll aber noch im Dezember dieses Jahres durch das Erscheinen von Beben 3 Arena behoben werden.

### Die Peripherie:

Durch den zeitlichen Vorsprung verfügt das Sega-Gerät schon über eine beachtliche Anzahl an Zusatzgeräten. Vom Angel-Controller, über ein

Keyboard (für einfacheres Surfen), bis hin zu den beliebten Lenkrädern ist jedes Standard-Add-on erhältlich. Da Sega sich aber nicht auf seinen Lorbeeren ausruht, erwartet den PAL-Zocker auch in Zukunft eine Menge interessanter und vor allem innovativer Stuff. Mit dem Dream Eye wird Sega eine Webcam zum günstigen Preis veröffentlicht, ein Mikrofon für sprachgesteuerte Spiele ist in Japan und den Staaten bereits erhältlich. (Henry)



### Sega Mouse

■ Sega ■ Dez 2000

Die Maus ist besonders im Hinblick auf diverse Online-Spiele interessant.

## Technische Daten im Überblick

	Dreamcast
CPU	200 MHz Hitachi
Grafik-Prozessor	100 MHz Power VR
Gesamtspeicher	26 MB
Speicher-Transfer	3.2 GB/sec
Polygon-Leistung	3 M/sec
Speicher-Medium	12 x GD-ROM, 1MB-Memory-Card
Internet-Fähigkeit	ja
DVD-Film-Unterstützung	nein
Schnittstellen	1 x seriell
Joypad-Anschlüsse	4
Verfügbarkeit	erhältlich
Preis	399,- DM



**A**m 4. März vergangenen Jahres erschien die PlayStation 2 in Japan. Dort wurden laut Sony innerhalb weniger Stunden über eine Million Einheiten der Design-Schönheit verkauft. Wir sind gespannt, ob sich dieser Erfolg in Deutschland wiederholen lässt. Um euch den schwarzen Boliden optimal zu präsentieren, begeben wir uns nun direkt in den Ring.

**Die Konsole:**

Was bei der PlayStation 2 als Erstes ins Auge sticht, ist das Aussehen. Hier wird deutlich, dass Sonys neue Hardware eher Mehrzweckgerät als Spielzeug sein soll. Durch das klare, kantige Design und die edle schwarze Farbgebung lässt sich Sonys neues Flaggschiff ideal in jede HiFi-Anlage integrieren. Ob ihr das Gerät nun senk- oder waagrecht hinstellt, bleibt euch überlassen. Aber Vorsicht! Öffnet ihr das CD-Fach während des Lesevorgangs, kann das eure Disc zerkratzen (gell, Peta?!). Nicht nur das Design, sondern auch die gute Verarbeitung sprechen für sich. Die stabile CD-Lade bewegt sich leise und im Gegensatz zum Dreamcast ist beim Datenzugriff fast nichts zu hören. Um eine Überhitzung der High-Tech-CPU Emotion Engine zu



**Sony Digital-Kamera**

■ Sony ■ tba.  
Mit der Digital-Kamera könnt ihr euer Konterfei in Spiele einbauen.

verhindern, befindet sich hinten am Gehäuse ein Lüfter, der seinen Dienst fast lautlos verrichtet. Ob es wie bei der alten PlayStation zu Überhitzungsproblemen kommen wird, bleibt abzuwarten. Um euch nicht mit der theoretischen Leistungsdaten zu langweilen, findet ihr in der Mitte dieser Seite eine Tabelle mit allen wichtigen technischen Daten. Ein ganz besonderes Feature der PlayStation 2 ist die Möglichkeit, DVD-Videos abzuspielen. Interessant hierbei ist die Tatsache, dass sich der Treiber bei deutschen Konsolen nicht mehr auf einer Memory-Card befindet (und somit ausgelesen werden könnte), sondern ins Bios integriert wurde. Der DVD-Player, welcher von Dolby-Surround bis AC 3 alle gängigen Sound-Formate unterstützt, ist qualitativ in der Mittelklasse anzusiedeln. Die Bedienung ist etwas unkomfortabel, da sämtliche Funktionen (Spulen, Zeitlupe, etc.) über das Joypad geregelt werden. Eine separat erhältliche Fernbedienung soll in einigen Monaten auf den Markt kommen. Damit ihr eure alten PSone-Titel nicht einmotten müsst, hat die PlayStation 2 noch ein weiteres Schmankerl parat. Da sich die CPU des Vorgängermodells in leicht abgewandelter Form auf der Platine von Sonys schwarzer Wunderkiste befindet, ist es möglich, eure PSone-Games auf der neuen Konsole zu zocken. Durch die Hardware-Power des Grafik-Chips

**PlayStation 2**



**Force-Feedback-Lenkrad**

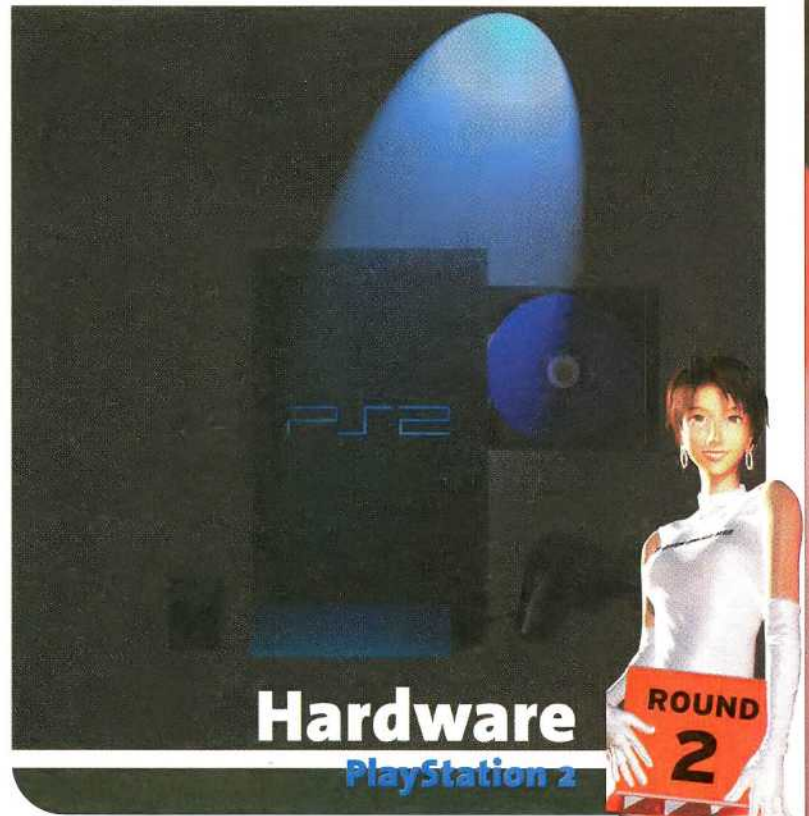
■ Sony ■ tba.  
Kommt wahrscheinlich mit Gran Turismo 3 auf den Markt.

**PlayStation 2**

294,912 MHz Emotion Engine
147,356 MHz Sony GS
40 MB
3.2 GB/sec
66 M/sec
2 x DVD, 8MB-Memory-Card mit Zusatz-Hardware
ja
2x USB, 1x iS400 (i.LINK)
2
24. Nov 2000
869,- DM

**Hardware-Vergleich**

	0	1	2	3	4	5
Verarbeitung	Dreamcast	PlayStation 2				
Lieferumfang	Dreamcast	PlayStation 2				
Peripherie	Dreamcast	PlayStation 2				
Vielseitigkeit	Dreamcast	PlayStation 2				



**Hardware PlayStation 2**

werden die alten Spiele optisch aufgewertet. Mit Hilfe diverser Filter und Kantenglättungstechniken sollte der bekannte Pixelbrei der Vergangenheit angehören.

**Im Lieferumfang:**

Im Karton der deutschen PlayStation 2 findet ihr ein Joypad, die Konsole und ein Cinch-Video-Kabel. Bei den Joypads verließ sich Sony auf Bewährtes. Die Dual-Shock-2-Controller gleichen (bis auf das schwarze Finish) ihren Vorgängern wie ein Ei dem anderen. Die Joypads glänzen durch eine solide Verarbeitung und ihr ergonomisches Design. Ein weiterer Vorteil ist die Tatsache, dass die beiden Dual-Shock-Motoren beibehalten wurden und ihr nicht für teures Geld irgendwelche Rumble-Paks kaufen müsst. Sowohl Analog-Stick als auch das Digitalkreuz reagieren präzise und ermöglichen entspanntes Spielen. Bei den Buttons hat sich Sony etwas Besonderes einfallen lassen. Um ein besseres Spielgefühl zu vermitteln, reagieren die Knöpfe jetzt nicht mehr digital, sondern analog. Diese Neuerung wird sich gerade bei Rennspielen als sinnvoll erweisen. Spiele, die dieses Feature unterstützen, werden dann nämlich auf die Stärke, mit der ihr einen Button drückt, reagieren, was zur Folge hat, dass ihr wesentlich realistischer mit Gaspedal und Bremse umgehen könnt. Für ein optimales Bild findet ihr ferner ein AV-Kabel mit Scart-Stecker sowie eine Demo-Disc in der Schachtel.

**Die Peripherie:**

An Zusatzgeräten und Hardware-Add-ons steht der PlayStation 2 eine rosige Zukunft bevor. Um das neueste Sony-Kind online-fähig zu machen, wird im nächsten Jahr ein Modem mit passender Harddisc veröffentlicht. Für Rennspiel-Fans steht außerdem ein Force-Feedback-Lenkrad in den Startlöchern, das zeitgleich mit dem lang erwarteten Gran Turismo 3 herauskommen wird. Für einen sicheren Stand werden außerdem Vertikal- und Horizontalständer erhältlich sein. (Henry)

**PlayStation 2**



**Sony Harddisc**

■ Sony ■ tba.  
Durch die Festplatte wird die PlayStation 2 online-fähig.



**MSR**  
■ Bizarre Creations ■ Nov 2000



**Ridge Racer V**  
■ Namco ■ 24. Nov 2000



**F355 Challenge**  
■ Sega ■ erhältlich



## Softwaresituation Rennspiel

Es gibt kaum ein anderes Genre in der Konsolen-Industrie, das einen dermaßen hohen Output hat wie das der Rennspiele. Daher verwundert es wenig, dass gerade hier die meisten Titel für unsere beiden Wettstreiter erhältlich bzw. angekündigt sind. Sega brachte mit *Sega Rally 2*

eine durchaus akzeptable Automaten-Umsetzung des Rallye-Racers auf den Markt. Später folgte Infogrames *V-Rally 2* und zahlreiche Midway-Titel, wie *Hydro Thunder* und *4 Wheel Thunder*. Die zweite Dreamcast-Racer-Generation spielt aber grafisch schon in einer anderen Liga. Neben Yu Suzukis Arcade-Umsetzung *F355 Challenge* bringt Sega nun sein wohl bestes Rennspiel-Produkt der vergangenen Jahre auf den Markt, *Metropolis Street Racer*. Obwohl es

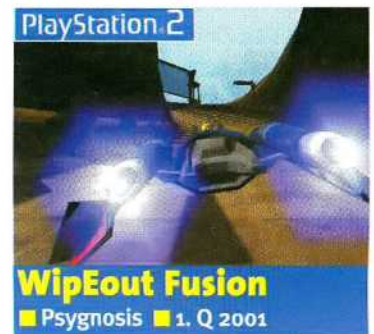
unzählige Male verschoben wurde, scheint die Rechnung in diesem Bereich für den DC aufzugehen. Das vergleichbare *Ridge Racer V* für PS 2 kann weder grafisch noch vom Umfang her mithalten. Andere PS2-Racer, wie Squares *Emotion-S*, der Motorrad-Racer *Stunt GP* und Acclains *Fun-Racer RC Revenge*, sind enttäuschend. Die Zukunft jedoch sieht für die PS 2 sehr rosig aus. *Gran Turismo 3* und *WipEout Fusion* sind absolute Hit-Kandidaten und sorgten bereits während ihrer Entwicklung für Aufsehen. Der DC kann in diesem Sektor nur noch das kultige *Daytona USA*, das

viele noch aus vergangenen Saturn-Zeiten kennen, entgegenhalten. **Fazit:** Derzeit ist der DC klar vorne, wobei die PS 2 voraussichtlich innerhalb eines Jahres vorbeiziehen wird.

	0	1	2	3	4	5
Qualität	Dreamcast					
	PlayStation					
Angebot	Dreamcast					
	PlayStation 2					
Zukunft	Dreamcas					
	PlayStation 2					



**Gran Turismo 3**  
■ Polyphony Digital ■ Mrz 2000



**WipEout Fusion**  
■ Psygnosis ■ 1. Q 2001



**Tekken Tag Tournament**  
■ Namco ■ 24. Nov 2000



**Dead or Alive 2**  
■ Tecmo/Acclaim ■ erhältlich



**Soul Calibur**  
■ Namco ■ erhältlich

Beat 'em Ups sind ebenso wie die Rennspiele ein Qualitätsindikator für eine Konsole. Es ist auch kein Zufall, dass gerade in diesem Bereich Sega derzeit klar die Nase vorn hat. Schließlich hat man mit Yu Suzuki und den Arcade-Teams ausreichend Know-how in diesem Genre. Sony hingegen verlässt sich eher auf Third-Partys wie Capcom oder Tecmo, die allerdings auch schon außergewöhnliche Titel für den Dreamcast veröffentlicht haben. Bestes Beispiel ist die Edelschmiede Namco mit ihrem absoluten Grafik-Überhammer *Soul Calibur* für den Dream-

cast. Bislang gilt dieser Prügler (obwohl nicht mehr ganz taufisch) als Nonplus-ultra in der Szene. Selbst Namos Vorzeige-Beat'emUp-Serie *Tekken* musste mit dem PS2-Debüt *Tekken Tag Tournament* herbe Kritik hinnehmen. Wohl die beste Vergleichsmöglichkeit beider Konsolen untereinander bietet derzeit *Dead or Alive* von Tecmo. Während für den DC weltweit drei unterschiedliche Versionen im Umlauf sind, erhält die PS 2 am 13. Dezember die „Hardcore“-Version. Im Vergleich zur DC-Variante bietet sie mehr Kostüme und Stages, wird sich allerdings grafisch auf gleicher Höhe

## Softwaresituation Beat 'em Up

finden. Die Zukunft für beide Systeme ist noch ungewiss, was die echten Serien-Highlights angeht. Bislang ist bis auf *Virtua Fighter X* und *Fighting Vipers*

2 für den Dreamcast nichts angekündigt. Dennoch darf man damit rechnen, dass Firmen wie Capcom uns ausreichend mit 2D-Beat'emUps beglücken und hinter den Kulissen an Neuentwicklungen wie *The Bouncer* (PS 2) gearbeitet wird.

**Fazit:** Auch in diesem Genre liegt bislang der Dreamcast noch klar vorn. Die Zukunft scheint für beide gesichert.



**The Bouncer**  
■ Squaresoft ■ 2. Q 2001

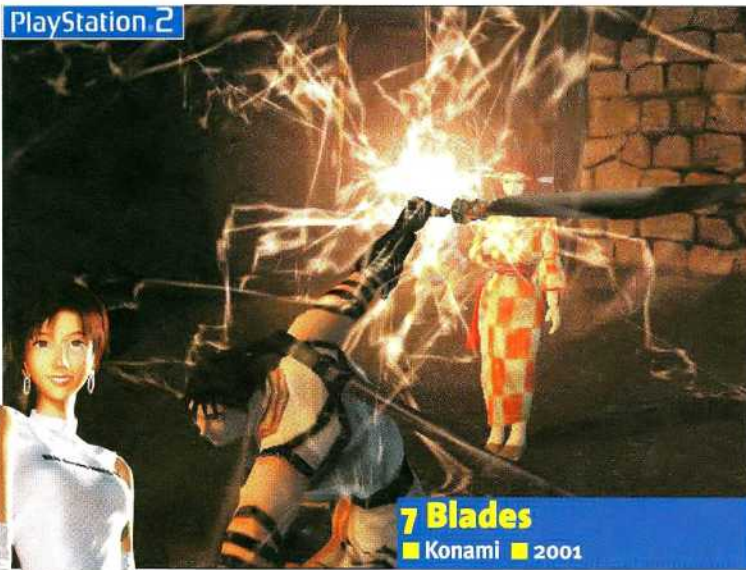


**Virtua Fighter X**  
■ Sega ■ tba.

	0	1	2	3	4	5
Qualität	Dreamcast					
	PlayStation					
Angebot	Dreamcast					
	PlaySta					
Zukunft	Dreamcas					
	PlayStation 2					



PlayStation 2



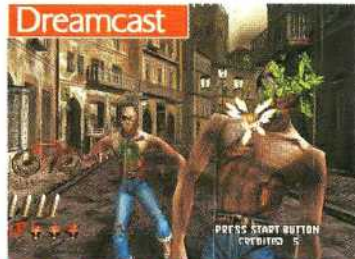
**7 Blades**  
■ Konami ■ 2001

PlayStation 2



**Timesplitters**  
■ Eidos ■ 24. Nov 2000

Dreamcast



**House of the Dead 2**  
■ Sega ■ erhältlich

sehr viele Japan-Produktionen in petto. 7 Blades, Silpheed, Eidos' Timesplitters und Sidewinder werden

PlayStation 2



**Unreal Tournament**  
■ Infogrames ■ 1. Q 2001

	0	1	2	3	4	5
Qualität		Dreamcast	PlayStation			
Angebot		Dreamcast	PlaySta			
Zukunft		Dreamcast	PlayStation 2			

sicherlich alle Action-Fans befriedigen. Sega seinerseits muss sich in diesem Genre wieder einmal auf klassische Arcade-Titel verlassen. The House of the Dead 2, Outrigger, Kiss Psycho Circus und Spawn: In the Demon's Hand, Heavy Metal F.A.K.K. 2, um nur einige zu nennen. Nicht zu vergessen das zum PC verbesserte Half-Life.

**Fazit:** In diesem Fall handelt es sich wohl um ein klassisches Unentschieden. Beide Plattformen können zur Zeit ordentliche Titel vorweisen und die Versorgung ist auch für die nächsten Monate gesichert.

Dreamcast



**Q3 Arena**  
■ id ■ Dez 2000

## ROUND 5 Softwaresituation Action

Nachdem die Konsolen-Branche immer stärker mit dem PC-Sektor zusammenwächst, ist es nur logisch, dass Sony und Sega versuchen, klassische PC-Genres, z. B. Ego-Shooter, auf den Konsolen groß zu vermarkten. Der spektakulärste Coup ist wohl Sega mit

der Q3-Arena-Lizenz gelungen. Gegen Ende des Jahres soll der PC-Erfolg für den Dreamcast inklusive Online-Spielbarkeit erscheinen. Ein richtiges Problem wird Sega Deutschland freilich mit der Indizierung des Titels und somit der durchschlagenden Werbung haben. Mit Unreal Tournament versucht Sony für seine PlayStation 2 zu kontern, wobei Infogrames auch eine Dreamcast-Umsetzung plant. Daneben hat die PlayStation 2 allerdings

PlayStation 2



**Run Like Hell**  
■ Interplay ■ 2. Q 2001

Dreamcast



**Shadow Man**  
■ Acclaim ■ erhältlich

Zwei der wohl besten Action-Adventure aller Zeiten zieren das derzeitige Dreamcast-Line-up. Der Klassiker Shadow Man bietet eine hervorragende Sprachausgabe und somit dichte Atmosphäre, während mit dem Horror-Schocker Resident Evil Code: Veronica Hersteller Capcom zeigte, was grafisch im Dreamcast steckt. Neben diesem für die Sega-Konsole einzigartigen Spiel setzten die Japaner zahlreiche hauseigene Produktionen für DC um. So kommen mit Resident Evil: Nemesis und Dino Crisis zwei echte PSone-Klassiker. Um dem einzigen PS2-Launch-Titel in diesem Genre Disney's Dinosaur etwas entgegenzu-

setzen, bringt Sega Yu Suzukis 200-Millionen-Projekt Shenmue auf den deutschen Markt. Ob es allerdings den erhofften Erfolg bescheren wird, muss bezweifelt werden, da es sich zum einen um einen Special-Interest-Titel handelt und er zum anderen in englischer Sprache vorliegt. Darüber hinaus wird rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft Tomb Raider Chronicles erwartet. Sicher kein Spitzentitel, aber verkaufsfördernd. Noch weit in der Zukunft liegen zwei absolute Prestige-Objekte. Für den Dreamcast wäre dies Shenmue 2, das wegen der AM2-Ent-

	0	1	2	3	4	5
Qualität		Dreamcast	PlaySta			
Angebot		Dreamcas	PlaySta			
Zukunft		Dreamcas	PlayStation 2			

PlayStation 2



**Metal Gear Solid 2**  
■ Konami ■ 4. Q 2001

Dreamcast



**RE Code: Veronica**  
■ Capcom ■ erhältlich

## Softwaresituation Action-Adventure

wicklung von Virtua Fighter X zurückzuziehen muss. Der absolute Kracher

wartet auf die PlayStation 2 mit Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty. Konami rührt bereits im Vorfeld der Veröffentlichung ordentlich die PR-Trommel und brachte eine Demo-DVD mit dem Trailer auf den Markt.

**Fazit:** Code Veronica und Shenmue sind die derzeitigen Perlen des Genres. Dennoch bleibt von der PlayStation 2 hier noch einiges zu erwarten.

Dreamcast



**Shenmue**  
■ Sega/CRI ■ 8. Dez 2000





Dreamcast

**Sonic Adventure**  
■ Sonic Team ■ erhältlich



## Softwaresituation Jump & Run

Das Jump&Run-Genre scheint langsam, aber sicher auszusterben. War es vor wenigen Jahren in der 16-Bit-Ära die treibende Kraft, findet man heute kaum noch angekündigte Titel für Dreamcast oder PlayStation 2. Allerdings bestätigen Ausnahmen

die Regel. Sega beispielsweise hauchte mit **Sonic Adventure** ihrem Maskottchen neues Leben ein. Scheinbar war der rasante Hüpfdermaßen erfolgreich, dass das Sonic Team die Fortsetzung, **Sonic Adventure 2**, für 2001 plant. Ein Demo soll angeblich dem Rollenspiel Phantasy Star Online beiliegen. Ein weiteres Highlight für den DC ist Ubi Softs **Rayman 2**. Eine speziell überarbeitete PS2-Version bringt der



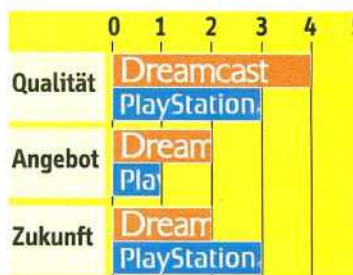
**Rayman Revolution**  
■ Ubi Soft ■ 1. Q 2001

Hersteller auch am 24. November in die Verkaufsregale: **Rayman Revolution**. Ansonsten gibt es bis auf **Donald Duck Quack Attack** (ebenfalls Ubi Soft) für die PlayStation 2 und Dreamcast kaum Neuerungen. **Toy Story 2** ist auf jeden Fall noch für DC bestätigt, während alte PSone-Bekannte, wie Gex, Crash Bandicoot oder Abe in **Oddworld: Munch's Oddyssey** (4. Quartal 2001) früher oder später für die PlayStation 2 kommen werden.

**Fazit:** Das klassische Hüpf-Genre wird kaum mehr bedient. Nur weni-



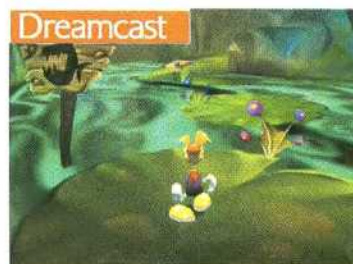
**Toy Story 2**  
■ Activision ■ Nov 2000



ge Hersteller kündigen Spiele an, so dass Sega und Sony sich weitestgehend auf Eigen-Produktionen stützen müssen. Daher für beide Plattformen schlechte Wertungen.



**Donald Quack Attack**  
■ Ubi Soft ■ 24. Nov 2000



**Rayman 2**  
■ Ubi Soft ■ erhältlich



**Summoner**  
■ THQ ■ 24. Nov 2000

Hier zu Lande gelten die Rollenspiele bei den Konsolen-Usern noch immer als Randerscheinung. Da stellt die Final-Fantasy-Serie die absolute Ausnahme dar. Dennoch versiegt die Versorgung nicht, da gerade in Japan die RPG zu den Zugpferden der Branche gehören. Für den Dreamcast gibt es daher schon eine ganze Reihe von Titeln, die allerdings bis auf wenige Ausnahmen qualitativ enttäuschend waren. **Timestalkers**, **Record of Lodoss War**, **Evolution** und **Climax Landers** waren leider nur unter-



**Phantasy Star Online**  
■ Sonic Team ■ 4. Q 2000

durchschnittlich. Erstes echtes Highlight für die Sega-Konsole war **Grandia II**, das jedoch wie all seine Genre-Kollegen zunächst einmal aufwendig lokalisiert werden muss, bevor es nach Deutschland kommt. Da die PlayStation 2 nun auch schon seit März in Japan auf dem Markt ist, gibt es für sie einige RPG-Titel. **Eternal Ring** war von Anfang an dabei, ist aber grafisch enttäuschend. Mit **Reiselied: Ephemeral Fantasia**, **Dark Cloud**, **Final Fantasy X & XI**, **Evergrace**, **Summoner**, **Eternal Blade**, **1/4** und **Orphen: Sorceress Stabber** ist



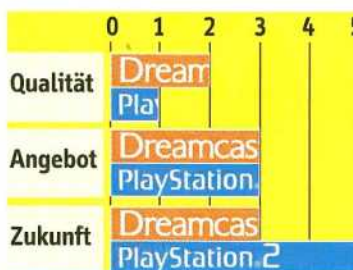
**Final Fantasy X**  
■ Square Soft ■ 2002

## Softwaresituation Rollenspiel

die Versorgung an PS2-Rollenspielen absolut sichergestellt. Zumal die PS 2 in Japan eine klare Vormachtstellung gegenüber dem Dreamcast

innehat, der sich in den nächsten Monaten wieder einmal nur auf Eigenproduktionen wie **Phantasy Star Online** und **Eternal Arcadia** verlassen muss.

**Fazit:** Die Masse macht's. Daher wird die PlayStation 2 über kurz oder lang (spätestens aber mit FF X) die RPG-Fans an sich binden. Sega wird trotz des online-fähigen PSO nicht mithalten können.



**Eternal Ring**  
■ Crave ■ 24. Nov 2000



**Eternal Arcadia**  
■ Sega ■ 1. Q 2001





**FIFA 2001**  
 ■ Electronic Arts ■ 24. Nov 2000



## Softwaresituation

### Sport

Nachdem Electronic Arts zu Beginn der DC-Ära demonstrativ Sega den Rücken zukehrte, dachten viele, dass dem Dreamcast somit eine nicht zu schließende Lücke hinterlassen wurde. Doch zu aller Überraschung präsentierte man unter dem Sega-Sports-Label die überaus erfolgreiche 2K-Serie mit NFL 2K, NBA 2K, NHL 2K und dem Baseball-Ableger WSB 2K1. Abseits von den amerikanischen Sportarten hat Infogrames mit UEFA Striker und Sega mit Virtua Striker versucht, in der Fußball-Sparte Fuß zu fassen, mit schlechtem Erfolg. Hingegen gelang mit Virtua Tennis ein echter Hit.

Die PlayStation 2 aber wird in allen Sport-Bereichen in den nächsten Monaten auftrumpfen. Mit Third-Party-Publishern wie Konami, Ubi Soft und natürlich allen voran Electronic Arts werden alle bekannten Labels der PSone auf den großen Bruder kommen. NBA 2001, NHL 2001, Madden NFL 2001, FIFA 2001, um nur die Wichtigsten zu nennen.

**Fazit:** Dank Electronic Arts punktet die PS 2 in dieser Runde stark. Reichen Sega die hauseigenen Produktionen?

	0	1	2	3	4	5
<b>Qualität</b>		Dreamcast	PlayStation 2			
<b>Angebot</b>		Dreamcast	PlayStation			
<b>Zukunft</b>		Dream	PlayStation 2			



**NHL 2001**  
 ■ Electronic Arts ■ 24. Nov 2000



**NBA 2K**  
 ■ Sega ■ erhältlich

## Neuerscheinungen

PlayStation 2



**F1 Championship S 2000**  
 ■ Electronic Arts ■ 1. Q 2001

AquaAqua-Wetrix 2	24. Nov 00
Disney's Dinosaur	24. Nov 00
Dynasty Warriors	24. Nov 00
Eternal Ring	24. Nov 00
Evergrace	24. Nov 00
F1 World Grand Prix	24. Nov 00
F1 World Racing Championship	24. Nov 00
Fantavision	24. Nov 00
FIFA 2001	24. Nov 00
Gradius III & IV	24. Nov 00
ISS	24. Nov 00
Kessen	24. Nov 00
Madden NFL 2001	24. Nov 00
Midnight Club	24. Nov 00
NHL 2001	24. Nov 00
Pro RC Revenge	24. Nov 00
Rayman Revolution	24. Nov 00
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	24. Nov 00
Ridge Racer V	24. Nov 00
Silent Scope 2	24. Nov 00
SSX Snowboard Supercross	24. Nov 00
Super Bust A Move	24. Nov 00
Swing Away Golf	24. Nov 00
Smugglers Run	24. Nov 00
Summoner	24. Nov 00
Tekken Tag Tournament	24. Nov 00
Timesplitters	24. Nov 00
Type 5	24. Nov 00
Theme Park World	24. Nov 00
Top Gear Daredevil	24. Nov 00
Track & Field	24. Nov 00
Wild Wild Racing	24. Nov 00
Xsquad	24. Nov 00
Cool Pool	Dez 00
Dead or Alive 2: Hardcore	Dez 00
F1 Championship Season 2000	Dez 00
H30 Surfing	Dez 00
NBA 2001	Dez 00
Orphen	Dez 00
Street Fighter EX3	Dez 00
Stunt GP	Dez 00
Donald Duck Quack Attack	1. Q 2001
Dark Cloud	1. Q 2001
Starwars: Starfighter	1. Q 2001
Knockout Kings 2001	1. Q 2001
The Bouncer	1. Q 2001
The World is Not Enough	1. Q 2001
Unreal Tournament	1. Q 2001
Wipeout Fusion	1. Q 2001
Gran Turismo 3	1. Q 2001
Formula 1 2001	1. Q 2001
Moto GP	1. Q 2001

## Neuerscheinungen

Dreamcast



**Tomb Raider Chronicles**  
 ■ Eidos ■ 4. Q 2000

F355 Challenge	Oktober
Formula 1 World Grand Prix 2	Oktober
Frogger 2	Oktober
Giga Wing	Oktober
Le Mans 24 Hours	Oktober
Railroad Tycoon 2	Oktober
Rush 2049	Oktober
Silent Scope	Oktober
Star Wars: E1 Jedi Power Battles	Oktober
Super Runabout	Oktober
Time Stalkers	Oktober
Tokyo Highway Challenge 2	Oktober
Toy Story 2	Oktober
Ultimate Fighting Championship	Oktober
Metropolis Street Racer	3. Nov 00
Shenmue	8. Dez 00
4x4 Evolution	4. Q 2000
Army Men: Sarge's Heroes	4. Q 2000
Capcom vs SNK	4. Q 2000
Chicken Run	4. Q 2000
Dave Mirra Freestyle BMX	4. Q 2000
Donald	4. Q 2000
ECW Anarchy Rulz	4. Q 2000
European Super League Soccer	4. Q 2000
F1 Racing Championship	4. Q 2000
Gunbird 2	4. Q 2000
Half-Life	4. Q 2000
Heroes of Might & Magic 3	4. Q 2000
Jet Set Radio	4. Q 2000
Kao the Kangaroo	4. Q 2000
Kiss Psycho Circus: Nightmare...	4. Q 2000
Looney Tunes Space Race	4. Q 2000
Matt Hoffman Pro BMX	4. Q 2000
Moho	4. Q 2000
MTV Sports: Skateboarding	4. Q 2000
POD 2	4. Q 2000
Q3 Arena	4. Q 2000
Ready 2 Rumble Round 2	4. Q 2000
Record of Lodoss War	4. Q 2000
Samba De Amigo	4. Q 2000
Sega GT	4. Q 2000
Sega Worldwide Soccer 2001	4. Q 2000
Sno-Cross Championship	4. Q 2000
Speed Devils Online	4. Q 2000
Starlancer	4. Q 2000
Street Fighter 3: Third Strike	4. Q 2000
Stunt Grand Prix	4. Q 2000
The Next Tetris	4. Q 2000
Tomb Raider Chronicles	4. Q 2000
Tony Hawk's Skateboarding 2	4. Q 2000
Vanishing Point	4. Q 2000
Worms World Party	4. Q 2000

02 34-9 16 06 30 **PRIMAL GAMES**  
 VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN\*  
**PC & Videogames** THE GAME SOURCE  
**Anime-DVD**  
 KAISERWALL 2  
 45657 RECKLINGHAUSEN-CENTRUM  
 02361/48 30 79 NUR LADENVERKAUF  
 www.primalaames.com



**Das Marketing ist ein wichtiger Bestandteil jeder Konsolen-Einführung. Wir hörten uns in der Branche danach um, welche Strategien die beiden Kontrahenten verfolgen und wie die Chancen eingeschätzt werden.**

## Marketing Dreamcast & PlayStation 2

**M**it 10 Millionen ist Segas Werbe-Budget im Vergleich zu Sonys geplanten Ausgaben von rund 80 Millionen recht knapp bemessen. Wir befragten Tina Sakowsky, PR-Managerin von Sega Deutschland, zu ihrer Strategie. Leider war bei Sony Deutschland kein Interview zu erhalten.

**Mega Fun:** Welche Vorteile sehen Sie mit ihrem Produkt gegenüber der PlayStation 2?

**Tina Sakowsky:** Wir gehen mit einer relativen Alleinstellung hinsichtlich des Preises und des Software-Angebots ins diesjährige Weihnachtsgeschäft. Mit integriertem Internet-Zugang und zum empfohlenen Verkaufspreis von DM 399 ist das Preis-/Leistungsverhältnis unschlagbar. Dreamcast ist das ideale Weihnachtsgeschenk für Freizeit-Surfer und Hardcore-Gamer.

**MF:** Welche Verkaufsargumente werden letztendlich dazu führen, dass sich der Kunde für den Dreamcast entscheidet?

**TS:** Dreamcast ist mit seiner Spielvielfalt das bessere Produkt zum günstigeren Preis. Nicht nur für Kenner ist die Vielfalt an Spielen eine wahre Freude und die traumhafte Grafik ein Schmaus für die Augen. Die Benutzer können, außer am heimi-



**“Unser Hauptkonkurrent ist zu Weihnachten nicht die PlayStation 2”**

Tina Sakowsky, Marketing-Managerin Sega Deutschland

schen Bildschirm zu spielen, auch E-Mails verschicken, im World Wide Web chatten, surfen und gegen Gleichgesinnte in anderen Ländern online spielen.

**MF:** Können Sie genauere Angaben zur Ihrer geplanten Werbekampagne machen?

**TS:** Da gibt es ein ganzes Maßnahmenpaket. Neben einer nationalen TV- und PR-Kampagne, in der wir diese Kernbotschaften vermitteln, haben wir mit sehr vielen Handelspartnern Promotion am Point-of-Sale in der Weihnachtszeit vereinbart. Darüber hinaus haben wir einen DC-Truck, der durch die Bundesrepublik tourt. Dann haben wir weitere 1000 interaktive Displays, die wir im Handel etablieren.

**“Der Dreamcast ist tot, er weiß es nur noch nicht”**

Billy Thomson, Designer DMA Design

**“Der Dreamcast ist eine mächtige Maschine, leicht und günstig zu programmieren”**

Jason Kingsley, CEO Rebellion

**MF:** Wie viele Einheiten wollen Sie bis März 2001 an den Mann bringen?

**TS:** Wir gehen davon aus, dass wir am 31. Dezember 2000 bei durchverkauften 280.000 Stück stehen werden. Dann sehen wir weiter.

**MF:** Planen Sie spezielle Verkaufsaktionen, wie Hardware-Bundles oder Ähnliches, zu Jahresende?

**TS:** Wir setzen in den kommenden Monaten auf eine Bandbreite neuer Peripherie. Neben der DC-Mouse wird es das DC-Mikrofon noch vor Weihnachten geben. Das erste Spiel, bei dem wir es einsetzen können, ist die Online-Spielesammlung Planet Ring. Wir glauben, dass wir hiermit nicht nur einen technischen Vorsprung demonstrieren können, sondern dass der Endverbraucher solche Produkte auch annimmt. Dann haben wir noch die Kamera Dream Eye, die wir am 14. September in Japan veröffentlicht haben und die spätestens im Frühjahr 2001 in Deutschland erscheinen wird.

**MF:** Auf welche Titel setzen Sie zum Weihnachtsgeschäft die größten Hoffnungen?

**TS:** Wir werden gemeinsam mit unseren Third-Party-Herstellern über 100 Titel anbieten und Segas Titel werden Jet Set Radio, Shenmue und MSR sein. Außerdem bin ich sicher, dass es noch einen von uns unterschätzten Titel geben wird. (lacht)

**MF:** Es gibt Gerüchte zu Hardware-Erweiterungen für den DC (Stichwort NAOMI 2). Ist da was dran?

**TS:** Dreamcast wird sich den Bedürfnissen der Verbraucher und den technischen Anforderungen anpassen können. Naomi-Technologie ist grundlegend kompatibel mit Dreamcast und es ist vorstellbar, dass, wenn es eine Hardware-Erweiterung geben sollte, diese auf der Technologie des neuen Naomi-Motherboards basieren wird. Die Einführung einer Hardware-Erweiterung ist derzeit noch nicht bestätigt.

**MF:** Wie beurteilen Sie den Rückgang des Third-Party-Supports für den Dreamcast?

**TS:** Wir haben die Schallgrenze von einer Million Dreamcast-Hardware im europäischen Markt genommen und sind zuversichtlich, dass wir weiterhin eng mit vielen Third-Partys in Europa zusammenarbeiten.

**MF:** Welche Online-Planungen und -Angebote haben Sie in Vorbereitung? Wird es ein ähnliches Angebot wie das SegaNet in den USA geben?

**TS:** Die Zeit ist reif für Konsolen-Online-Gaming in Europa. Wir arbeiten auf Hochtouren für den Aufbau der Server-Struktur. Wenn authentisches 3D-Multiplayer-Online-Gaming diesen Winter mit Spielen wie Phantasy Star Online und Q3 Arena möglich sein wird, erwartet Sega, dass die Akzeptanz der Sega ISP explodieren wird. Durch die Gründung unserer eigenständigen europäischen Internet-Division Dreamarena sind wir in der Lage, unserem Publikum eine komplett neue Erfahrung des Online-Konsolen-Spielens zu liefern, während wir gleichzeitig den Vorteil an uns ziehen, Vorreiter in diesem entstehenden und lukrativen neuen Markt zu sein. Segas Aufgabe ist es, die Spieler dahinzuführen, wo die Entwicklung des Spielens hingeht, was zweifelsfrei online ist. Bereits heute gibt es interessante Dreamarena-Inhalte, zum Beispiel verlosen wir flankierend zur



**Online-Strategie:** Sega setzt mit Titeln wie Phantasy Star Online voll auf Internet, während Sony mit Multimedia punkten will.



**“Wenn Sie heute Dreamcast und DVD-Player kaufen, haben Sie erstens zwei Produkte und zweitens zweimal Kabel-Salat”**

Manfred Gerdes, SCED Geschäftsführer

Markteinführung von Metropolis Street Racer gemeinsam mit General Motors einen brandneuen Sportwagen auf der Dreamarena. Es lohnt sich also, mal auf dem Internet-Portal von Dreamcast vorbeizuschauen.



**“Auch die PS 2 wird irgendwann an einen Punkt kommen, an dem man Software hat, bei der man sagt, dagegen sieht DC schlechter aus”**

Thomas Zeitner, Geschäftsführer Sega Deutschland

**MF:** Was ist Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

**TS:** Es gibt Menschen, die beim Spielen keinen Spaß verstehen. Dazu gehören auch die Hersteller von Videospielegeräten. (lacht) Spaß beiseite. Ich bin ein Virtua-Fighter- und Sonic-Fan und werde es bleiben. Mein derzeitiges Lieblingsspiel ist Shenmue. Ich bewundere die technische Programmierleistung, die hinter dem wohl teuersten Projekt der Videospielegeschichte steht.

**MF:** Danke für die Stellungnahme.



**Die Software-Unterstützung ist das Lebenselixier jeder Konsole. Wie sind hier die Karten verteilt? Beruht Segas Hoffnung nur auf eigenen Titeln? Und welche Firmen hat Sony im Rücken?**

**ROUND 11**

## Third Partys Dreamcast & PlayStation 2

**P**ublisher-Situation: Wenn man sich die Liste der angekündigten Titel und der Third-Party-Unterstützung ansieht, hat die PlayStation 2 auf längere Sicht gesehen die Nase vorn. Electronic Arts, Konami und Squaresoft sehen die PlayStation 2 als sichere Bank. Mit Metal Gear Solid, diversen EA-Sports-Titeln und weiteren Krachern à la ZOE, Red Faction, Final Fantasy X oder WipEout Fusion sind mehr als genug potenzielle System-Seller im Anmarsch. Bei Sega sieht die

Situation hingegen auf Dauer nicht so rosig aus. Abgesehen von Capcom, Namco, Acclaim und Ubi Soft unterstützt kaum ein großes Software-Haus den Dreamcast. Bestes Beispiel hierfür ist Konami, die alle größeren Entwicklungen (Castlevania) für den Dreamcast gestoppt haben und uns nur noch mit Umsetzungen beglücken. Auf der anderen Seite ist Sega selbst ein hervorragender Entwickler. Mit Mastermind Yu Suzuki im Hintergrund

**“Die PS 2 steckt jetzt noch in ihren Kinderschuhen und muss noch laufen lernen”**

Leser Michael Leyrer



**Henrys Meinung:**  
Der Dreamcast

rockt, und daran wird auch Sonys schwarzer Verstärker nichts ändern. Wer Wert auf innovatives Gameplay legt, ist bei Sega bestens aufgehoben. Zur Third-Party-Situation kann ich nur sagen: Abwarten! Die meisten Publisher warten das Weihnachtsgeschäft ab und entscheiden sich dann für oder gegen den blauen Krinkel. Ich glaube nicht, dass irgendein Familienvater eine Konsole, die mit Spiel knapp 1000 Bucks kostet, verschenken wird. Sicher, die PlayStation 2 wird den Massenmarkt überrollen (zumindest nach einer Preissenkung), aber bis dahin bekommt der Zocker mit dem Dreamcast einfach mehr Value for Money.

Außerdem glaube ich nicht, dass der wahre Spiele-Freak sich Perlen wie Shenmue oder Phantasy Star Online entgehen lassen wird. Meiner Meinung nach wird der preis- und innovationsbewusste Spieler sich für Segas Traummaschine entscheiden. Dreamcast rulez.

## ROUND 12

**Swens Meinung:** Für den Dreamcast tut es mir wirklich leid, aber gegen die geballte Marketingmacht und die zahlreichen Third-Party-Hersteller ist über kurz oder lang kein Kraut gewachsen. Betrachten wir es mal objektiv: Die PlayStation 2 ist teuer, zugegeben, allerdings ist es 1. der Einführungspreis, 2. sie ist hervorragend verarbeitet und 3. sie bietet allerlei für die Kohle. Sega machte es zum Start auch nicht viel anders. Ich erinnere nur einmal an die Frechheit mit dem TV-Kabel. Okay, wahrscheinlich wird das Weihnachtsgeschäft an Sony wegen des hohen Preises vorüberziehen, jedoch glaube ich, dass sich das Sony erlauben kann. Schließlich sprechen sie mit der PSone weiterhin neue Kunden an, die sich irgendwann für PlayStation 2 entscheiden werden. Alleine schon der Name „PlayStation“ ist aus den Köpfen nicht mehr wegzukriegen und steht für Videospiele ebenso wie seinerzeit Nintendo in den 90ern. Schade für Sega, die immer für Qualität standen, aber unterm Strich zählt nur der Massenmarkt, und das ist nun mal Sony PlayStation.



**“Wer gibt über 1000 Mark für die PlayStation 2 aus? Daran ändert auch der integrierte DVD-Player nichts”**

Leser Daniel Morris

scheut sich der traditionsreiche Konzern nicht, bei Spielen sowohl im Arcade- als auch im Heimbereich nicht auf Sequels, sondern auf echte Innovation zu setzen. Auch die hervorragenden Arcade-Umsetzungen darf man nicht außer Acht lassen. Mit Virtua Tennis, Crazy Taxi und The House of the Dead 2 sind Sega einige Spielspaßgranaten gelungen, die auf Sony-Systemen bislang unerreicht sind. Sony hingegen tut sich mit Eigenentwicklungen eher schwer und setzt hauptsächlich auf Sequels bzw. neue Versionen alter Spiele. Ihr seht also, der Kampf zwischen DC und PS 2 ist noch lange nicht entschieden. Wer das Rennen um die Gunst der Käufer gewinnen wird, liegt einzig und allein bei euch. Wir drücken beiden Wettbewerbern auf jeden Fall die Daumen und freuen uns auf ein spannendes Jahr, bis Xbox und Gamecube die Bühne betreten und es wieder heißen wird: Round One - Fight.



**“90 Prozent der PlayStation-Kunden werden PS 2 kaufen”**

Manfred Gerdes, SCED Geschäftsführer

	0	1	2	3	4	5
Marketing			Dreamcast			
					PlayStation 2	
Third Partys			Dreamcast			
					PlayStation 2	

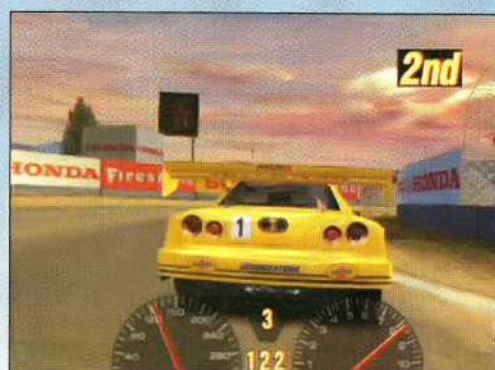




**Steilkurve:** Wer durch extreme Schikanen brettert, wird immer wieder die Banketten streifen.



**Sonnenaufgang:** Mit der neuen Grafik-Power erstrahlt der Himmel noch realistischer.



**Verfolgung:** Wer die Cockpit-Perspektive wählt, bekommt einen herrlichen Geschwindigkeitsrausch.

# Gran Turismo 3

**PS 2 Rennspiel** Mit einer überragenden Grafik, einem realistischen Fahrgefühl und massenhaft Zusatz-Features will Polyphony Digital auch im dritten Teil der GT-Serie für Furore sorgen.

Freunde des Rennspektakels von Polyphony Digital werden sich nun doch bis ins neue Jahr gedulden müssen, denn Sony hat den Erscheinungstermin auf das erste Quartal 2001 verschoben. Darüber hinaus wird der Titel nun offiziell als dritter Teil der GT-Serie gehandelt und nicht mehr mit GT 2000 betitelt. Auf jeden Fall ist sicher, dass Gran Turismo 3 wohl eines der wichtigsten Produkte ist, die Sony in den kommenden vier bis fünf Monaten auf

den Markt bringen wird. Der Grund liegt auf der Hand. Kaum ein Rennspiel kann auf solch eine große Fangemeinde zurückgreifen wie die GT-Serie. Von Gran Turismo wurden seit 1997 weltweit über zehn Millionen Exemplare verkauft, der Nachfolger brachte es seit Ende 1999 bis Mitte dieses Jahres auf über fünf Millionen Stück. Für den dritten Teil werden ähnliche Verkaufszahlen angestrebt.

Zusätzlich sollte ein Top-Produkt wie GT 3 den Durchverkauf der neuen Konsole kräftig ankurbeln.

**Spielablauf: Mehr Realismus, weniger Boliden**

Bereits auf der diesjährigen ECTS in London und der Tokyo Game Show stellte Sony der wissbegierigen Presse ein paar Testrunden von GT 3 zur Verfügung, um sich von der



**Fahrerfeld:** Die schweren Rennboliden sind dicht beieinander. Wer auf der Gerade mehr PS hat, setzt sich an die Spitze.

neuen Power der 128-Bit-Version zu überzeugen. Die Boliden verhalten sich dank diverser Einstellungsmöglichkeiten sehr authentisch in Kurvenlagen oder bei Bremsmanövern auf rutschigem Untergrund. Beim Fuhrpark fielen ein Großteil der 594 Vehikel von GT 2 dem Rotstift zum Opfer. Das liegt vor allem in der Programmierzeit und dem Produktionsaufwand für die einzelnen Sportwagen begründet. Benötigte die Crew bei GT 2 lediglich einen Tag für jeden Boliden, waren es bei GT 3 rund zwei Wochen. Auf jeden Fall sollten wir uns auf relativ viel deutsches Blech einstellen. Audi



**Idyllisch:** Ein absolutes Highlight sind die rasanten Fahrten durch den Wald.



**Urlaubsstimmung:** Wer mit einem roten Sportflitzer an den Klippen entlangdüst, muss unweigerlich in Urlaubsstimmung kommen.



**Fuhrpark:** Mit rund 150 Boliden wird man auch bei Gran Turismo 3 bestens mit PS-Mobilen versorgt.



**Gedränge:** Kurz nach dem Start ist das Fahrerfeld noch dicht beieinander. Unfälle und Rängeleien sind hier an der Tagesordnung.





**Geschwindigkeitsrausch:** Wer lediglich die Armaturen anzeigen lässt, bekommt in dieser Kameraposition einen guten Überblick und den größten Fahrspaß geboten.

TT, BMW Z8, Porsche 911 Turbo und der New Beetle sind nur eine kleine Auswahl, die der Fuhrpark bieten wird. Ebenfalls wird sich nach bisherigem Informationsstand die Gesamtzahl der Rennstrecken reduzieren. GT 3 wird demnach lediglich über 15 Pisten verfügen, die sich noch verdoppeln, wenn man den Mirror-Mode dazurechnet. Zum Vergleich: Der Vorgänger verfügte über 46 Strecken inklusive Mirror-Mode. Die meisten Strecken werden den GT-Veteranen bekannt vorkommen, aber der neue Tokyo- sowie Monte-Carlo-Kurs sollten auch hier für einen zusätzlichen Anreiz sorgen. Bei den Spielmodi gilt es zunächst wieder die Lizenzen zu erfahren, um dann ganz dick ins Renngeschäft einzusteigen. Der Rally-Modus soll um ein Vielfaches erweitert werden

und euch noch mehr Features bieten. Hoffnung gibt es auch für den Drag-Wettbewerb, der beim Vorgänger aus zeittechnischen Gründen nicht mehr verwirklicht wurde. In diesem Modus habt ihr die Möglichkeit, ein PS-Monster bei einem Drag-Star-Rennen zu steuern.

**Technik: Ein Traum in schillernden Farben**

Die Demo-Versionen und die Bilder deuten das an, was GT 3 im grafischen Bereich zu bieten hat, eine grafische Revolution. Ob Sonnenaufgänge, Lichteinfall durch das Blätterdach eines Waldes oder das Aussehen der Boliden, alles wirkt sehr realistisch. Für das Finish der neuen Rennwagen hat man sich nicht lumpen lassen. Nach Angaben von Sony sind pro Bolide rund 2000



**Übersicht:** Mit einer Außenperspektive können Anfänger bei GT 3 auf keinen Fall einen großen Fehler machen.



**Porsche vs BMW:** Das deutsch-deutsche Duell wird wohl der Porsche für sich entscheiden.

bis 5000 Polygone verwendet worden, beim Vorgänger waren es im Schnitt 300. Über eine Internet-Option gibt es lediglich Gerüchte, der Link-Modus scheint Realität zu werden. So wird man mit zwei Konsolen, zwei Fernsehern und einer Version von GT 3 gegeneinander antreten dürfen. Welche Spielmöglichkeiten für den Link-Modus angedacht sind, ist noch nicht bekannt. Sicherlich

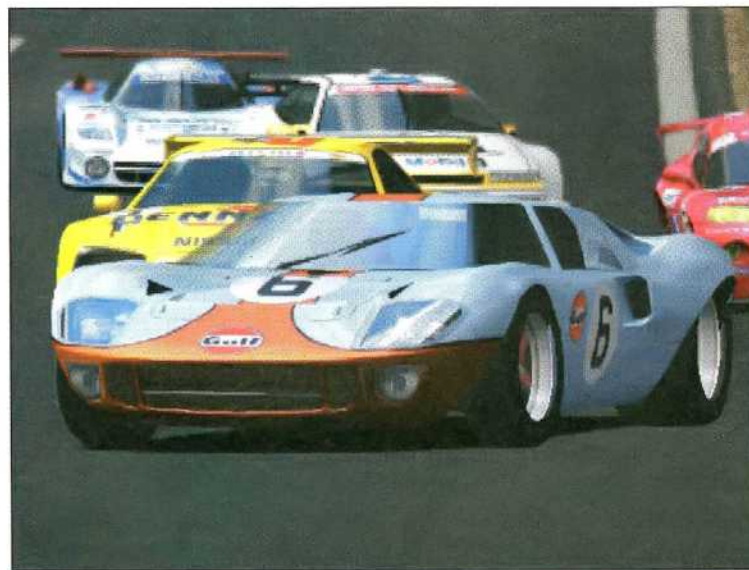


**Tageslicht:** Stimmungsvoll wird dieser Waldabschnitt vom durchbrechenden Tageslicht in Szene gesetzt.

wird es ein Fahrerduell geben. Ob man aber eine ganze Meisterschaft gegeneinander spielen kann, ist noch völlig offen. Für das richtige Fahr-Feeling wird auch das Force-Feedback-Lenkrad von Logitech sorgen, das zum Release in Japan erhältlich sein soll.

**Erster Eindruck: Der Rennspiel-Kracher für die PS 2**

Schon die beiden Vorgänger haben für wochenlangen Spielspaß gesorgt und konnten exzellent den schnellen Rennsport vermitteln. Beim Nachfolger wird das nicht anders sein. Deshalb warten wir gerne auf GT 3, auch wenn es noch bis 2001 dauert. (Georg)



**Stylisch:** Die Rennwagen sind in Kleinstarbeit erstellt und deshalb sehr detailliert gestaltet worden.



**Grafik-Power:** Dank neuer Technik und 128-Bit-Power der PS 2 wirken die Sportwagen äußerst realistisch.



**Tunnelfahrt:** Diverse Fahrten durch Tunnelabschnitte sorgen wieder für optimale Rennfahrerstimung.



**Schussfahrten:** Mit Vollgas eine lange Gerade hinunter und ihr kommt so richtig in Fahrt. Auf jeden Fall erlebt man hier Fahrspaß bei 250 km/h.



**Perlenschnur:** Wenn es in eine Schikane geht, reihen sich die Boliden hintereinander auf.

**PS 2**

Hersteller: Digital Polyphony  
Fakten: 15 Strecken, rund 150 Fahrzeuge  
Erscheint: 1. Quartal 2001

**Erster sehr gut Eindruck**

NEUHEITEN

NEUHEITEN





**Authentisch:** Alle Gebäude werden bei The Getaway mit absoluter Präzision erstellt.



**Umfangreich:** Eure Spielfläche wird rund 50 km<sup>2</sup> groß sein.



**Abgestellt:** So ein einsam abgestelltes Auto will von euch auf jedem Fall geknackt werden.

# The Getaway

**PS 2 Rennspiel** Mit den technischen Voraussetzungen der PS 2 wollen die Jungs vom SCEE-Team Soho den Realismusgehalt von Metal Gear Solid übertreffen.

Die 1994 von Sony gegründete Software-Schmiede stellte ihr Können schon bei einer Vielzahl von Spiele-Klassikern, zum Beispiel der Total-NBA-Serie oder Porsche Challenge, erfolgreich unter Beweis. Mit The Getaway wollen die Jungs sehr hohe Ziele anstreben: Fotorealistische Umgebungen, exzellentes Fahrverhalten und sehr authentische Bewegungen, die man in einem Game bisher kaum gesehen hat.

**Spielablauf: Parallelen zu Driver sind nicht zu übersehen**

Im Mittelpunkt stehen der ehemalige Safe-Knacker Mark, dessen Sohn von seinen ehemaligen Kumpanen entführt wurde, und der Polizist Roy, der sich um den Entführungsfall kümmert. In rund zwölf Missionen schlüpft ihr in die Rolle beider Protagonisten und werdet mit einem breit gefächerten Aufgabefeld konfrontiert: Einbrüche, Schießereien und Verfolgungsjagden stehen auf dem Plan. Dabei dienen die knapp 50 km<sup>2</sup> der Fläche von London als "Spielwiese". Seitenstraßen, Sackgassen und Einbahnstraßen sind ebenso vorhanden wie große Boulevards oder eine Fahrt durch den Hyde Park.

Lediglich sehr enge Gassen, die nicht befahren werden können, fallen dem Rotstift zum Opfer. Über 50 verschiedene Vehikel sollen beim fertigen Produkt für den Spieler bereit stehen. Neben eurem fahrerischen Können werden eure Qualitäten auch per Fuß in Anspruch genommen, was ihr aus einer Third-Person-Perspektive erlebt. Gigantische Hochhäuser und unübersichtliche Lagerhallen stehen hier im Fokus des Geschehens. Euer Weg führt euch dabei in weltbekannte Bauwerke, zum Beispiel den Tower of London oder Kensington Palace. Die Gebäude könnt ihr meist durch verschiedene Eingänge betreten, ihr dürft Leute ansprechen und sie nach Informationen ausquetschen. Aber Vorsicht, ein wildes Umhergeballere bringt gar nichts! Besser ist es, eure Hirnmasse einzusetzen. Nach Angaben von Team Soho wird sich das Verhältnis Pistenhutz/Action-Adventure etwa bei 60 zu 40 Prozent einpendeln. Wer seine kriminellen Erfahrungen bei Driver schon gemacht hat, wird hier einige Parallelen finden. Ferner haben den Programmierern diverse Gangster-Filme aus den frühen 70er- und 80er-Jahren als Inspiration gedient. Damit



**Vollgas:** Mit einem Roadster durch Londons Straßen zu brettern macht sicher einen Heiden Spaß. Man muss nur auf den Benzinverbrauch achten, sonst geht es nur noch per Fuß weiter.

das Spiel nicht einfach nur eine Reihe von Missionen darstellt, sind beim Team Soho zwei Personen nur damit beschäftigt, das umfangreiche Storyboard zu einer packenden Hintergrundgeschichte auszubauen.

**Technik: Das Ziel ist Perfektion**

Die Screenshots lassen das Ziel der Coder, die Umgebung fotorealistisch zu gestalten, wohl wahr werden. Nach Aussage der Jungs von Team Soho sind die Bilder während des Spieles gemacht und nicht nachbearbeitet worden. Auch für die rund 50 Vehikel haben sich die Programmierer viel vorgenommen. Jeder der Boliden soll über eine spezielle Fahrphysik, Motorleistung, Bremsen oder Getriebe verfügen, wie eben ein Auto im realen Leben ausgestattet ist. Selbst der Kraftstoff-Verbrauch wird eingerechnet und begrenzt euren Aktionsradius, falls der Tank nicht voll sein sollte. Für ein weiteres Highlight wird wohl die Grafik-Routine "Talking Heads" sorgen. Damit sollen Gesichtszüge und Mimik der einzelnen Charaktere in bisher kaum erreichter Qualität simuliert werden.



**Vorsicht!** Als Mitglied der kriminellen Szene solltet ihr euch stets vor den Gesetzeshütern in Acht nehmen.



**Verfolgung:** Wer sich mit den Bullen anlegt, wird gnadenlos von ihnen verfolgt.

**Erster Eindruck: Ein absoluter Kracher**

Mit The Getaway wird voraussichtlich ein kleiner Meilenstein des Rennspiel-Genres im nächsten Jahr auf den Markt kommen. Grafik, Spieltiefe und auch in puncto Spielgröße wird uns hier einiges geboten. (Georg)



**Kleiner Wendekreis:** Mit eurem flotten Sportwagen könnt ihr sogar in engen Straßen eine ordentliche 180-Grad-Drehung aufs Parkett legen.



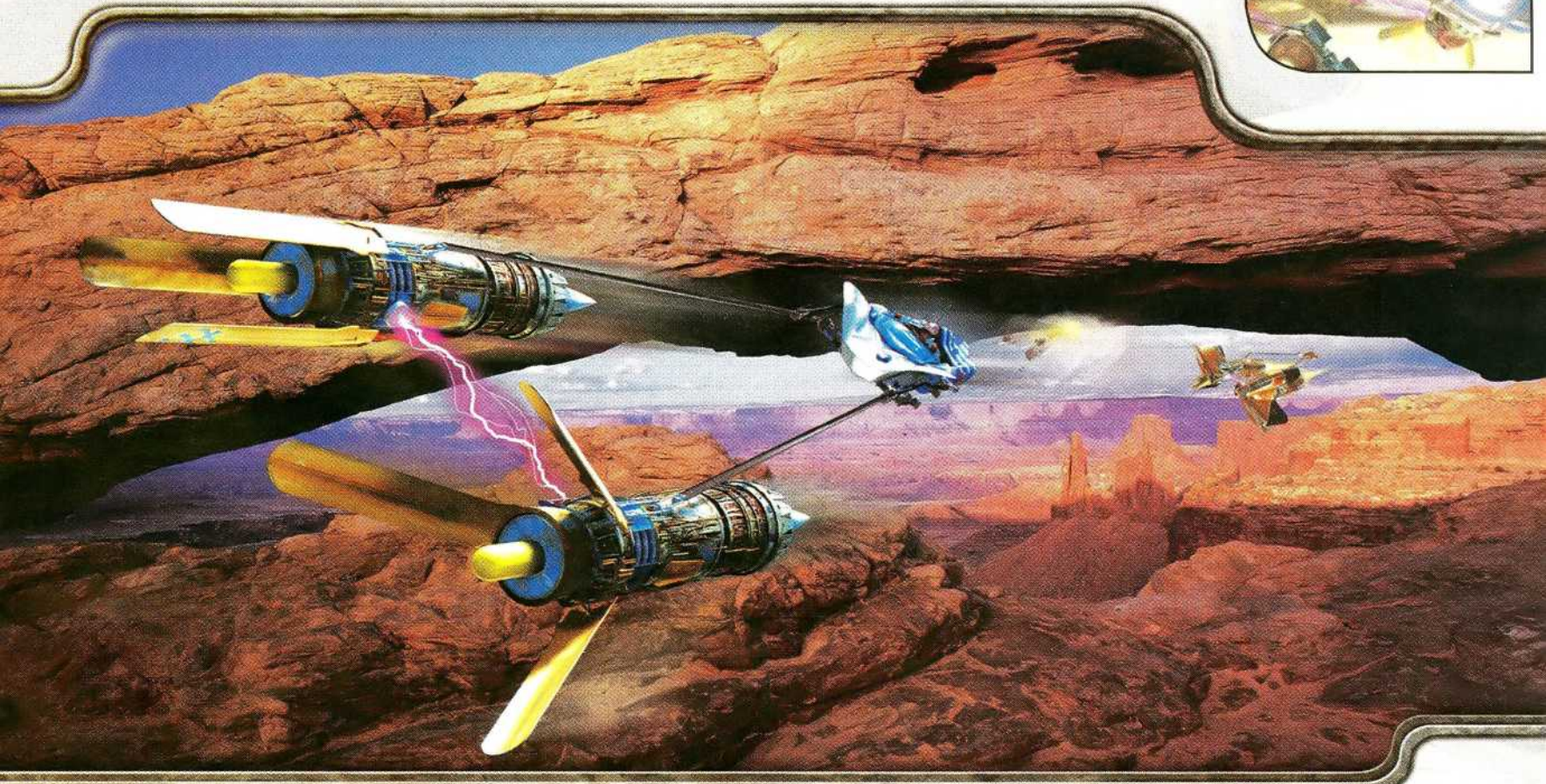
**Reales Aussehen:** Alle Vehikel werden mit einem 100%ig authentischen Aussehen umgesetzt.

**PS 2**

Hersteller: SCEE  
 Fakten: 12 Levels  
 50 Fahrzeuge, zwei Charaktere  
 Erscheint: tba.

**Ersternicht mögl. Eindruck**

KEIN AIRBAG – KEIN SICHERHEITSGURT



WENN SIE GLÜCK HABEN, BREMST DIE SCHALLMAUER IHREN FALL.

# STAR WARS EPISODE I RACER



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.  
Sega is registered in the US Patent and Trademark Office. Sega Dreamcast, the Dreamcast Swirl, are trademarks of SEGA.  
Vertrieb: Rushware GmbH - a THQ Company, Tel.: 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111.



# Silent Hill 2

**PS 2 Action-Adventure** Konamis abgedrehter Horror-Schocker lässt uns erneut mit schweißnassen Händen vor dem Bildschirm sitzen.

PlayStation-Besitzer der ersten Stunde kennen sie bestimmt alle, die zahlreichen Horror-Schocker aus dem Hause Capcom. Mit ihren verwesenen Zombies und etlichen anderen Mutationen sorgten diese Games beim Spieler für einige schreckhafte Stunden voller Angst vor dem Bildschirm. Kaum jemand hätte gedacht, dass man diese Atmosphäre der Resident-Evil-Serie noch hätte steigern können. Aber Konami setzte diesem Treiben letztes Jahr noch eines drauf. Mit Silent Hill erschien ein beeindruckendes Action-Adventure, bei dem der Spieler allein in einem kleinen Städtchen nach seiner verschwundenen Tochter suchte. Die hervorragende Atmosphäre, welche durch die nebelverhangene Stadt und grausam entstellte Dämonen entstand, sorgte bei jedem

Zocker für kalten Schweiß auf der Stirn. Allerdings waren den Game-Designern durch die begrenzte Leistungsfähigkeit der PlayStation etwas die Hände gebunden. Mit den ersten Bildern des Sequels auf der PlayStation 2 scheint sich dies aber grundlegend zu ändern. Bei Silent Hill 2 dürfen die intelligenten Köpfe ihre kranken Fantasien bis auf das kleinste Detail ausleben.

**Spielablauf: Furcht einflößend**

Betrachtet man momentan die Konkurrenzprodukte anderer Spielehersteller, fällt sofort auf, dass der Held von Silent Hill 2 wenig mit deren Idealen gleich hat. Harry Mason, der bereits im ersten Teil von Silent Hill die Hauptrolle gespielt hat, besitzt weder spezielle Waffen noch irgendwelche anderen über-



**Entstellt:** In einigen Gebäuden trifft ihr wieder auf die dämonischen Krankenschwestern, die euch sofort ans Leder wollen.

sinnlichen Kräfte. Vielmehr erinnert der taffe Vater einer kleinen Tochter an das nette Familienoberhaupt von nebenan, der nie einer Fliege etwas zu Leibe tun könnte. Dennoch zeigte er bereits im Prequel, dass er keinen Spaß versteht, sobald es um seine Familie geht. Nachdem er seine Tochter in diesem Game vor etlichen Dämonen und dem Höllenschlund bewahrt hat, scheinen ihn jetzt die Ereignisse einzuholen. Erneut befindet er sich in einer Kleinstadt, die wie ausgestorben unter einem dichten Nebelschleier verborgen ist. Nach einer kurzen Orientierungsphase trifft er abermals auf zahlreiche Ausgeburten der Hölle, die ihm nach dem Leben trachten. Mit von der Partie sind wieder verstümmelte Kranken-

schwestern, bissige Höllenhunde und viele andere Monster. Zunächst nur bewaffnet mit einer rostigen Eisenstange, entdeckt unser Held im weiteren Spielverlauf viele andere Waffen, die effektiv gegen die Widersacher eingesetzt werden dürfen. Bereits nach wenigen überstandenen Kämpfen zeigt sich jedoch, dass sich noch mehr Personen in der Stadt befinden, die ebenfalls orientierungslos durch die Gegend irren. Angefangen mit einem kleinen Mädchen, welches Harry auf einer Mauer sitzend antrifft, bis hin zu einer hübschen Frau in einer roten Weste führt er immer wieder Dialoge mit den Charakteren, die er in bestimmten Schlüsselsituationen wiedertrifft. Diese versorgen unseren Helden mit Infos und anderen Daten, die das Geheimnis allmählich lüften. Um der Sache weiter auf den Grund zu gehen,



**Detailliert:** Der Hauptcharakter Harry wirkt jetzt sehr viel aufwendiger gestaltet.



**Eingenebelt:** Die gesamte Stadtkulisse ist erneut in mystischen Dunst eingehüllt.



**Aufgeknöpft:** Im Spielverlauf findet ihr immer wieder Gestalten, die grausam massakriert wurden.



**Verschmutzt:** Dieses Etablissement hätte sich vielleicht doch eine Putzfrau leisten sollen, damit man etwas gepflegter sein Geschäft verrichten kann.

NEUHEITEN

NEUHE



**Vorsicht!** In finsternen Löchern hinter derartigen Barrikaden lauern meist gefährliche Gestalten auf euch.



**Komm herunter!** Wie schon im Vorgänger spielt auch bei Silent Hill 2 ein kleines Mädchen eine große Rolle.



**Beleuchtet:** Mit aufwendigen Lichteffekten haben die Programmierer von Konami nicht gezeigt.



**Grausam:** Um welche Lebensform es sich bei dieser Gestalt handelt, ist nur sehr schwer auszumachen.



**Cineastisch:** Schräge Kamera-Einstellung und aufwendig geschnittene Spielszenen sorgen für gruselige Atmosphäre.



**Filigran:** Die detaillierten Videosequenzen des Spieles haben wirklich eine atemberaubende Qualität.

ist es nötig, viele Rätsel und Aufgaben zu erledigen. Genau wie im Vorgänger auch, schickt euch die Story hierfür kreuz und quer durch das kleine Nest, um die benötigten Gegenstände zu erbeuten. Ob euch dabei wieder ein Radio vor nahenden Gegnern warnt, ist zwar noch nicht geklärt, aber eine kleine Hilfe, etwa ein Radar, dürfte euch auf alle Fälle zur Seite stehen.

**Technik: Sehr überzeugend**

Da die technischen Fähigkeiten der PlayStation 2 sehr viel ausgereifter sind, als es beim Vorgänger der Fall war, ist es für Konami jetzt möglich, das Game aus mehreren Echtzeit-, DVD-Video- und Spiel-Sequenzen zusammenzusetzen. Dabei unterscheidet sich die grafische Qualität der einzelnen Elemente nicht mehr so sehr voneinander wie auf der PSone. Somit verschmelzen die Parts des Spieles viel übergangsloser zu einem Ganzen. Konami setzen bei ihren Produkten zukünftig auf moderne Technologien. Daher werden Besitzer einer Dolby-Digital-Sound-Anlage die gerenderten DVD-Videosequenzen mit

feinstem Raumklang genießen dürfen, was den Horror-Gehalt des Games enorm steigert. Wer sich noch wagt an den pixeligen Nebelbrei des Vorgängers erinnern kann, den wird es angesichts dieses realistischen Wasserdunstes die Tränen in die Augen treiben. Von gleichwertiger Qualität sind die verschiedenen Spielcharaktere. Konnte man bei Silent Hill kaum die Gesichtszüge des Harry Mason wahrnehmen, erstrahlt das neue Modell mit einer beinahe verschwenderischen Polygonzahl. Neben der authentisch wirkenden Stoff-

bewegung von Jacke und Beinkleid haben die Coder von Konami dem Gesicht des Charakters besonders viel Aufmerksamkeit geschenkt. Wer sich schon immer etwas mehr Menschlichkeit für seine Spielfigur wünschte, wird diese im Gesicht von Harry

finden. Die gesamte Mimik passt sich der jeweiligen Spielsituation an und drückt die Gefühle des Helden sehr überzeugend aus.

**Erster Eindruck: Höllisch gut**

Neben den bisher gezeigten Szenen von Silent Hill 2 kann höchstens ein Game wie Metal Gear Solid 2 bestehen. Beäugt man die grandiose grafische Aufmachung des Horror-Schockers, bleibt nur zu hoffen, dass die Story nicht zu kurz kommt. Wer der PlayStation 2 bisher etwas kritisch gegenüberstand, sollte spätestens jetzt überzeugt sein, dass diese Konsole seinen Besitzer wirklich einiges bietet. (Swen)



**Mystisch:** Alle Straßen des geheimnisvollen Örtchens sind verlassen. Wo mögen die Bewohner nur abgeblieben sein?



**Glitschig:** Nachdem ihr die dämonischen Kreaturen erledigt habt, zerfließen diese zu glibbrigem Schleim.



**Bodenperspektive:** Schwer zu sagen, wer unserem Hauptcharakter Harry hinterherblickt, angesichts des niedrigen Blickwinkels kann es aber nur eine Kakerlake sein.



**Aufgelauert:** Nicht nur in den Gebäuden, auch in den Straßen warten zahlreiche Gegner auf euch.

**PS 2**

Hersteller: Konami  
 Fakten: DVD-ROM, Dolby Digital  
 Erscheint: 2. Quartal 2001

**Erster super Eindruck**

NEUHEITEN

NEUHEITEN



**Aggressivität:** Die meisten Personen, auf die ihr trifft, sind so aggressiv eingestellt wie dieser Zeitgenosse.



**Charaktere:** Alle Protagonisten sind im bekannten Square-Stil gehalten.



**Wasserfontäne:** Der animierte Springbrunnen im Hintergrund ist nur ein grafisches Highlight von vielen.

# The Bouncer

**PS 2 Action-Adventure** Die Edelschmiede Squaresoft steht kurz vor der Vollendung eines großen PS2-Krachers. Mit **The Bouncer** will man das Action-Genre wieder einmal neu definieren.

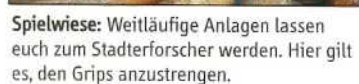
Bevor Squaresoft seine Square Media Tour 2000 veranstaltet hatte, wussten eigentlich nur Mitarbeiter der renommierten Software-Schmiede und das Team von Dream Factory, worum es bei **The Bouncer** überhaupt geht. Selbst jetzt ist noch nicht 100%ig klar, was uns im Januar 2001 (Japan-Release) erwarten wird.

Eines ist auf jeden Fall schon sicher: Die erneute Zusammenarbeit von Square und Dream Factory wird wieder einmal eine reiche Ernte bescheren. Beide Firmen haben bereits die erfolgreichen Projekte **Tobal No. 1**, **Tobal 2** und **Ehrgeiz** produziert. Die dabei gewonnenen (Prügel-)Erfahrungen werden sich sicherlich bei **The Bouncer** stark bemerkbar machen.

**Spielablauf: Pack die grobe Kelle aus!**

Grundlegend ist über **The Bouncer** zu sagen, dass der Titel eine Mischung aus martialen 3D-Kämpfen und RPG-Elementen ist. Hauptbestandteil wird der Single-Player-Modus sein, dessen Protagonisten aus einer vierköpfigen Clique kommen: die liebeliche Dominique, der muskelbepackte Volt, der stürmische Kou und der hitzköpfige Sion. Das Leben der Vier bewegt sich in relativ ruhigen Bahnen, bis eines Nachts Dominique von der mysteriösen Mikado-Gang entführt wird. Natürlich fackeln die drei Boys nicht lange herum und begeben sich auf die Suche nach ihrer Freundin. Die gesamte Storyline wird von fulminanten CG-Sequenzen erzählt. In den

Echtzeit- und Action-Szenen kommt ihr zum Zuge. Ähnlich wie bei **Fighting Force** oder anderen Road-Prüglern bewegt ihr euch durch vorgegebene 3D-Bereiche, in denen ihr von den biomechanischen Schergen der Mikado-Gang angegriffen werdet. Mittels diverser Schlag- und Trittkombinationen erwehrt ihr euch der tödlichen Feindesbrut. Je besser ihr kämpft, desto mehr Punkte sammeln sich auf eurem Konto an. Diese lassen sich bei einer Tauschbörse in neue Moves umwandeln, damit ihr auch über tödliche Combos verfügt. Darüber hinaus werden sich sicherlich wieder diverse Gegenstände und Waffen als Todeswerkzeuge vortrefflich zum Einsatz bringen lassen. Von eurem



**Spielwiese:** Weitläufige Anlagen lassen euch zum Stadterforscher werden. Hier gilt es, den Grips anzustrengen.

Geschick hängt der weitere Spielverlauf ab, d.h., es gibt unterschiedliche Wege zum Spielende, die ihr aber erst bei mehrmaligem Durchzocken alle entdeckt. Im Multiplayer-Bereich werden voraussichtlich Team-Battle-, Versus- und Survival-Modus auf bis zu vier menschliche Spieler warten. Hier werden euch auch mehr als die drei Hauptcharaktere zur Verfügung stehen. Nach Angaben von Square sollen über ein Dutzend versteckte Charaktere im Story-Mode zu finden sein. Diese erhaltet ihr natürlich nur, wenn ihr die unterschiedlichen Passagen gespielt habt.



**Grafik-Power:** Atemberaubende Grafik-Sequenzen und Hintergründe lassen diesen Titel zum Erlebnis werden.



**Kopfstoß:** Wenn Beine und Arme nicht zum gewünschten Treffer führen, sollte man seinen Kopf zum Einsatz bringen. So manches Nasenbein ist dadurch schon gebrochen worden.



**Textpassage:** Unterhaltungen werden nicht nur via Lautsprecher vermittelt, sondern auch als Bildschirmtext.



**Howdie:** Warum sich diese beiden Kämpfer mit einer erhobenen Hand grüßen, ist leider noch nicht geklärt.



**Videsequenzen:** In den zahlreichen Filmsequenzen werdet ihr mit der Story rund um The Bouncer vertraut gemacht.



**Nachgetreten:** Wer auf am Boden liegende Gegner eintritt, kann nochmal ordentlich Schaden anrichten, ohne ein großes Risiko für das eigene Leben einzugehen.

**Technik: Volle Dröhnung mit Dolby-Digital-Sound**

Die Demos auf der Roadshow von Square haben schon jetzt eine aufwendige und absolut saubere Grafik gezeigt, die die 3D-Welt exzellent in Szene setzt. Auch die Charaktere werden mit viel Liebe zum Detail modelliert, die dutzenden Moves

entsprechend flüssig und spektakulär umgesetzt. Das Game wird auf jeden Fall den neuen Dual-Shock-Controller für die PS 2 unterstützen. Die Angriffstärke variiert, je nachdem wie stark ihr auf den Analog-Stick drückt. Die Reichweite eurer Attacke wird durch die Bewegung des Sticks beeinflusst. Wie stark sich das auswirkt, ist noch nicht zu sagen, aber sicher wird dies eine neue Art und Weise eröffnen, wie man in Zukunft Prügel-Spiele erlebt. Für Besitzer einer Dolby-Digital-Anlage wird auch The Bouncer ein wahres Schmankerl bieten. Nicht nur die CG-Sequenzen, sondern die gesamte Geräuschkulisse wird den 5.1-Standard unterstützen und für volle Dröhnung in den heimischen vier Wänden sorgen.



**Gesprächsstoff:** In den zahlreichen Dialogen werdet ihr mit frischen Informationen versorgt.



**Verletzung:** Mit einem sauberen Tritt in die Kniekehlen kann man sich seines Gegners schnell entledigen.

**Massenkeilerei:** Immer wieder geratet ihr in brenzlige Situationen, zum Beispiel diese Schlägerei gegen eine kleine Übermacht.



**Schlafende Schönheit:** Was es wohl mit diesem schlafenden Mädels auf sich hat?

**Erster Eindruck: Hoffen auf den Januar 2001**

Technisch gesehen kann The Bouncer sicher das hochgesteckte Ziel halten, vor allem wenn man die Qualität von anderen Square-Titeln sieht. Spielerisch sollten sich einige neue Features eröffnen, die wir mit Spannung erwarten. Auf jeden Fall steht das Game auf meinem Top-10-Wunschzettel für das erste Quartal 2001. (Georg)



**Tauschbörse:** Eure schwer erkämpften Punkte könnt ihr gegen neue, schlagkräftigere Moves eintauschen.



**Spektakulär:** Besonders gut gelungene Moves und die Spezial-Combos lassen den Bildschirm effektiv erleuchten.



**High-Tech:** Die Zerstörung des Satelliten wird im Spiel eine entscheidende Wendung herbeiführen. Ob ihr ins All fliegt, ist jedoch ungewiss. Wahrscheinlich zerstört ihr eine Bodenstation.

**PS 2**

Herstellen Squaresoft  
 Faktoren: 1 - 4 Spieler,  
 Dual Shock, Dolby-Digital-Sound  
 Erscheint: 1. Quartal 2001

**Erster super Eindruck**

NEUHEITEN

NEUHEITEN

NEUHEITEN





**Rache-Schwur:** Ryo verspricht seinem Dojo-Kollegen Masayuki, seinen Vater zu rächen.



**Grafik-Overflow:** Sogar im Teich herrscht reges Leben. Die Kois wirken sehr real.



**Besorgte Miene:** Die Hazuki-Haushälterin Ine macht sich über euch Sorgen.

# Shenmue

**Dreamcast Action-Adventure Wird Anfang Dezember Yu Suzukis einzigartiger FREE-Titel den Dreamcast einen Verkaufsschub beschern?**

Es war sicher für viele eine quälend lange Zeit seit dem Japan-Release von Yu Suzukis Meisterwerk Shenmue. Am 8. Dezember soll es nun endlich so weit sein. In Europa soll das monumentale Spiel in einer komplett englischen Fassung erscheinen. Sprachausgabe und Bildschirmtexte werden somit zu-

mindest für Englischsprachige verständlich sein. Zu einer deutschen Version konnte sich Sega aus finanziellen Gründen nicht durchringen. Ein Standpunkt, der nachzuvollziehen ist, schließlich hätte dies zu einem deutlichen finanziellen Mehraufwand geführt und ferner zu einer weiteren Verzögerung. Teil 2 wird sich voraussichtlich in Japan um mehrere Monate verschieben. Angeblich will sich Yu Suzuki zunächst um das Virtua-Fighter-X-Projekt kümmern, das auf dem neuen NAOMI-2-Board und angeblich auch für Dreamcast unterwegs sein soll. Es ist ein geschickter Schachzug von Sega, einen absoluten Most-Wanted-Titel an-



**Schriftlich festgehalten:** Ryo notiert sich alle Hinweise in seinem Notizblock.



**Auf den Durst:** Essen und Trinken ist zwar nicht lebensnotwendig, sieht aber cool aus!

zukündigen und gleichzeitig für Shenmue 2 ein wenig mehr Zeit zu gewinnen.

**Spielablauf: Ein spannendes Adventure, wie es realer kaum sein könnte**

War die japanische Version nur für absolute Freaks und hartnäckige Zocker ein Thema, sollte spätestens jetzt jeder anfangen zu sparen. Noch nie wurde in einem Computerspiel eine dermaßen realistische Welt geschaffen wie hier. Ihr übernehmt die Geschicke von Ryo Hazuki, einem jungen Mann aus Dobuita. Der idyllische Vorort der japa-

nischen Metropole Yokosuka wird eines Tages zu einem schrecklichen Schauplatz. Ryos Vater wird von einem mysteriösen Chinesen namens Lan Di im Dojo des Hazuki-Anwesens getötet. Nicht nur dass der finstere Schurke vor Ryos Augen seinen Vater tötete, er stahl auch ein seltsames Amulett mit einem Drachen darauf. Fortan sinnt Ryo auf Rache und versucht, in Yokosuka die nötigen Hinweise zu sammeln, um schließlich den Mörder seines Vaters dingfest zu machen. In erster Linie erhält Ryo Hinweise von Bewohnern, Freunden und Bekannten. Jede Spur schreibt der fixe Japaner kurzerhand in sein penibel geführtes Tagebuch auf. Hat er etwas Neues erfahren, beziehen sich fortan alle weiteren Konversationen auf diesen Aspekt. So wird aus kleineren Hinweisen irgendwann eine handfeste Spur und Ryo schlägt es in Richtung Hafen. Dort heißt es zu arbeiten. Mit einem Gabelstapler verdient er einige Yens nebenbei und macht sich nach und nach im Seefahrermilieu einen Namen. Klar, dass es in solchen Gegenden schnell zu Auseinandersetzungen kommt. Entweder tauchen diese als Quick-Time-Events (schnelles



**Im Vorort:** Der Detailreichtum der Grafik-Engine zeigt auf, zu welchen Höchstleistungen der Dreamcast im Stande ist.

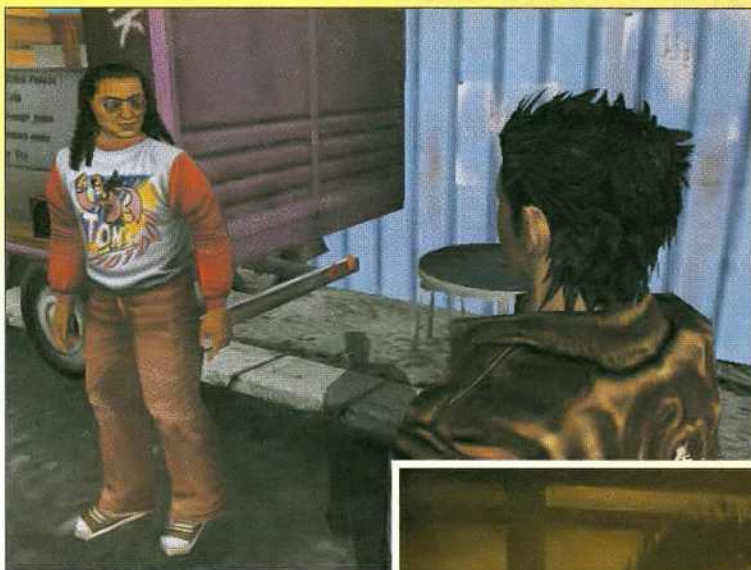


**Redliche Leute:** Da Ryo nach chinesischen Finsterlingen Ausschau hält, liegt ein Besuch des China-Restaurantes nahe.



**Spiele im Spiel:** In der You-Arcade könnt ihr neben Darts und einigen Geschicklichkeitstests auch die Original-Versionen von Space-Harrier und Hang-On spielen.





**Hot-Dog-Freund:** Tom weiß fast in jeder Lage Rat.

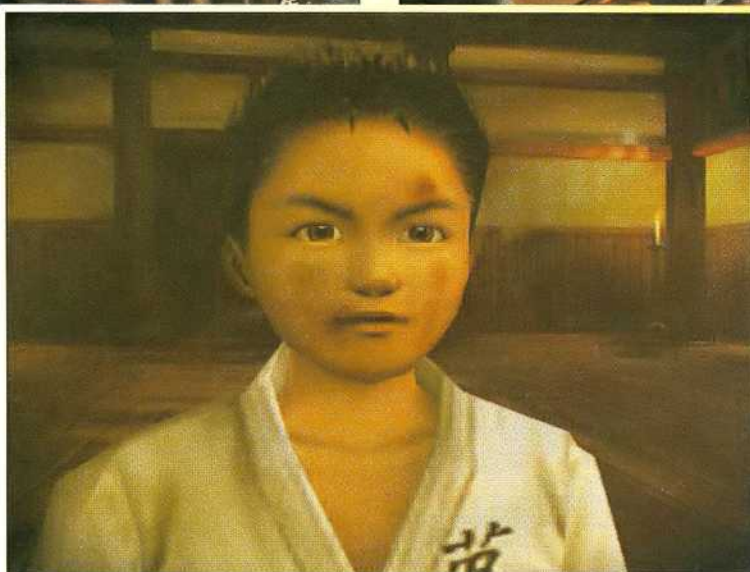


All right.

**Durchschlagende Argumente:** Nach einer gehörigen Tracht Prügel ist dieser Knabe gerne zu einigen Aussagen bereit.



**Man spricht Englisch:** Sämtliche Schriftzeichen wurden mit englischen Untertiteln versehen.



**Rückblende:** Ryo denkt nach dem Tod seines Vaters oft an die Vergangenheit.

Bestätigen von eingeblendeten Tasten) oder als Free Battle (im Street-Fighter-Stil gegen mehrere Gegner gleichzeitig) auf. Sollte euch ein solches Intermezzo misslingen, startet es von vorne. Spätestens 23:30 Uhr muss Ryo zu Hause sein, da er Ine, die Haushälterin, nicht unnötig verärgern will. Am heimischen Bett schließlich darf trainiert (Ryo beherrscht zu Anfang etwa 30 verschiedene Moves), genächtigt und abgespeichert werden.

**Technik: Ein Meilenstein der Videospiegelgeschichte**

Obwohl Shenmue nun bereits fast ein Jahr seit dem Japan-Release auf dem Buckel hat, ist es immer noch das beeindruckendste Spiel, das jemals in unserer Redaktion zum Daddeln bereit stand. Zwar wurde grafisch, wie zu erwarten, nichts mehr für die amerikanische und europäische Version getan, allerdings kommt selbst heute noch kein anderes Spiel auch nur annähernd an die optische Qualität dieses Meisterwerks heran. Ungeschlagen ist die

Liebe zum Detail, die Yu Suzuki und sein Team an den Tag legten. Nicht nur die Ausarbeitung der einzelnen Charaktere ist ein Augenschmaus, die ganze Shenmue-Welt wirkt nahezu perfekt. Beispielsweise spiegelt sich der komplette Ryo-Charakter in vollem Poly-Count in Spiegeln beim Frisör, was nicht nur eine technische Meisterleistung darstellt, sondern auch umwerfend aussieht! Ebenso erreichen die Free-Fights und Quick-Time-Events mit ihrer schnellen Action und den cineastischen Schnitten nahezu Filmqualität. Die englische Sprachausgabe geht in Ordnung, obwohl sie teilweise ein wenig überzogen wirkt. Technisch hätte sie vielleicht ein bisschen klarer ausfallen dürfen, ist aber unterm Strich - dank der sehr langen Dialoge - hervorragend gelungen. Den tollen Gesamteindruck ergänzt der super Soundtrack, dessen Arrangements absolut einzigartig sind.



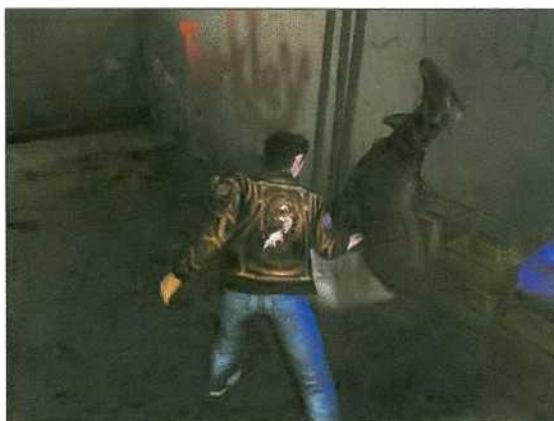
**Verschlagene Gestalten:** In den Bars legt ihr euch besser nicht mit den harten Jungs an.

**Erster Eindruck: Wer zählt nicht mehr die Tage?**

Ich behaupte sicher nichts Neues, wenn ich sage, dass Shenmue das grafische Highlight des Jahres ist. Spielerisch ist es freilich Geschmacksache. Wer allerdings auf Adventure in irgendeiner Form steht, sollte sich Shenmue zulegen, selbst wenn er keinen Dreamcast besitzt, da dieses Spiel zweifelsohne in jede gut sortierte Videospiele-Sammlung gehört. (Swen)



**Heimliche Liebe:** Eure Freundin Nazomi hat versteckte Sympathien für euch.



**Quick-Time-Event-Action:** Reagiert ihr schnell genug, legt ihr jeden Typ auf die Matte.



**Dreamcast**

Hersteller: Sega (AM2, CRI)  
Fakten: 4 GD-ROMS, VMU, VGA-Box

Erscheint: **8. Dezember 2000**

**Erster super Eindruck**



NEUHEITEN



Get outta my way, man! Rempel und Massenkarambolagen sind bei Daytona das Salz in der Suppe.



Toll: Durch die breiten Reifen haben die Stock-Cars optimalen Grip und fahren selbst bei gewagten Slide-Manövern wie auf Schienen.

# Daytona USA

**Dreamcast Rennspiel** Für alte Saturn- und Arcade-Hasen geht ein Traum in Erfüllung, denn Sega bringt eine verbesserte Version ihres 95er Stock-Car-Racers auf den Dreamcast.

Nur wenige von euch werden sich noch an die extrem erfolgreiche Spielhallen-Vorlage erinnern. Daytona USA war einer der ersten Model-2-Automaten und protzte mit einer für die damalige Zeit unglaublichen Grafik. Im Gegensatz zum Siegeszug in den Spielhallen war Daytona USA auf Segas Saturn weniger ruhmreich. Extreme Pop-ups und krasse Frame-Droppings ließen den von Saturn-Freaks in aller Welt mit Spannung erwarteten Titel zu einer Enttäuschung werden. Nun, im 128-Bit-Zeitalter und mit der Hardware-Power des Dreamcast im Rücken, gelangt der Klassiker zu neuen Ehren.

**Spielablauf: Arcade-Spaß pur**  
Jeder, der schon einmal Ridge Racer oder eben Daytona gespielt hat, weiß, worum es geht: Hochgeschwindigkeitsfahrspaß ohne störenden Simulationsballast. Auf mindestens sieben (endgültige Anzahl steht noch nicht fest) umfangreichen Kursen heizt ihr mit den robusten Stock-Cars, was



Gib Gummi! Extreme Lenkaktionen führen zu erhöhtem Reifenabrieb.

das Gaspedal hergibt. Dass es bei den hitzigen Rennen durchaus zum einen oder anderen Rempel kommen kann, versteht sich von selbst.

**Technik: Besser als das Original**  
Dass es sich bei Daytona USA nicht um



Sunshine State: Am Rande der Strecke starten Ballonfahrer, um sich das PS-Spektakel aus der Luft anzusehen.

eine hingeschluderte Umsetzung handelt, wird einem sofort nach Spielbeginn klar. Die detaillierten Fahrzeuge glitzern in der Sonne, weit und breit ist kein (wirklich!) Pop-up auszumachen und selbst bei 20 Stock-Cars auf der Strecke läuft die Grafik-Engine konstant mit 60 fps. Die Steuerung wurde ebenfalls sehr sauber programmiert, so dass heißen Drifts und Überholmanövern nichts im Wege steht.

**Erster Eindruck: Wow!**  
Zumindest die Import-Fans unter euch sollten sich auf einen Winter voller Reifengequatsche und zerdelter Chassis vorbereiten. Was Sega hier programmiert, ist ein ganz heißer Anwärter auf den Titel Arcade-Racer des Jahres. (Henry)



Rasant: Die schön geschnittenen Replays zeigen nicht mit grafischen Schmankerln und sind eine echte Augenweide.



Setup: In den übersichtlichen Menüs erhaltet ihr einen Überblick über Leistungsdaten und Fahrverhalten eures Renners.



Da fliegt dir gleich das Blech weg: Wenn ihr die Kontrolle über euren Boliden verliert, hilft nur noch ..... bremsen!



Licht und Schatten: Die Reflektionen auf eurem Auto werden in Echtzeit berechnet.



Burning Rubber: Qualmende Reifen und röhrende Motoren. Was gibt es Schöneres für Racer-Fans?

## Dreamcast

Hersteller: Sega  
Fakten: 7+ Strecken, VMU  
Erscheint:  
Dezember 2000 (jp)  
Erster super Eindruck



# Heroes of Might and Magic 3

**Dreamcast Strategie** Die Heroes-Serie gilt unter den PC-Usern schon lange als **Klassiker. Hat die Dreamcast-Umsetzung das Zeug dazu, ähnlich erfolgreich zu werden?**

Der untote König von Erathia führt seine finsternen Invasionsstreitkräfte gegen sein ehemaliges Reich an. Er trifft auf wenig Widerstand, bis seine Tochter Katharina, Königin von Enroth, mit einer Armee von Elite-Kämpfern in ihr Heimatland zurückkehrt. In unzähligen Schlachten kämpft ihr um die Macht über Erathia. Mit den größten Helden und mächtigsten Monstern des Landes sollen der Thron erobert, die Mörder von

Katharinas Vater gefunden und der König selbst von seinem Schicksal als Untoter befreit werden. Heroes 3 ist aber kein Rollenspiel, sondern in erster Linie ein strategischer Schlagabtausch von Monstern und Helden aller Couleur. Bei einem typischen Fantasy-Setting dürfen Wesen wie Elfen, Dschinns, Minotauren, Untote oder gar Dämonen nicht fehlen. Angeführt werden die Monsterhorden von den so genannten Helden. Davon

gibt es 16 unterschiedliche Klassen, wobei je zwei in acht Städte-Typen zu rekrutieren sind. Erathia wird durch eine schön gezeichnete Karte dargestellt, auf der ihr eure Armeen bewegt. Je nach Terrain geht es mehr oder weniger zügig voran. Besondere Events, Ressourcen oder Gegenstände werden durch kleine Icons dargestellt, so dass ihr immer wisst, welche Gefahr bzw. Belohnung



Auf hoher See: Schiffe zu bauen kostet zwar einiges an Holz-Ressourcen, allerdings spart es viel Zeit beim Erkunden.

ansteht. Heroes ist rundenbasiert, d. h., die Fraktionen (bis zu sechs gleichzeitig) ziehen nacheinander. Kämpfe werden auf einem Hexa-Feld ausgetragen, wo dasselbe Zugprinzip angewandt wird. Verstärkung für eure Armeen erhaltet ihr aus euren Städten und Siedlungen, die natürlich auch gepflegt und mit Ressourcen versorgt werden müssen. Leider machte die Preview-Fassung nicht so viel Spaß, da lange Ladezeiten und eine ungenaue Steuerung keine Freude aufkommen ließen. Werden diese Patzer beseitigt, ist Heroes 3 ein echter Hit-Kandidat. (Swen)



In der Elfenstadt: Je besser ihr eure Siedlungen ausbaut, umso mächtigere Kreaturen könnt ihr erschaffen.



Kampfszene: Alle Kämpfe müssen mit viel Taktik geführt werden.



Ganzer Stolz: Links oben seht ihr eure erste Stadt.

## Dreamcast

Hersteller: 3DO/Ubi Soft

Fakten: 30+ Levels, VMU

Erscheint:

**November 2000**

Erster **sehr gut**  
**Eindruck**

NEUHEITEN



### KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

#### PLAYSTATION

PS ONE	249,95
Xploder 9000	79,95
Alien Resurrection	99,95
Blade	i.V.
Crash Bash	89,95
Driver 2	89,95
Dino Crisis 2	89,95
Digimon	89,95
Duke Planet of Babes	149,95
Formel 1 2000	79,95
Final Fantasy 9 ntc	i.V.
Fifa 2001	99,95
Lunar 2 Eternal Blue	i.V.
Legend of Dragon	99,95
Mat Hoffmans Pro Bmx	89,95
M... Underground ntc	159,95
M... Underground	99,95
Star Ocean 2	59,95
Spiderman	89,95
Star Trek Invasion	89,95
Tenchu 2 uk	89,95
Techno Mage	89,95
Tomb Raider Chronicles	99,95
Tony Hawk 2	89,95
Ultimate Fighting	89,95
Vanishing Point	89,95
Vagrant Story	89,95
WWF Smack Down 2	i.V.

<b>PS 2</b>	
Grundgerät 26.11.2000	869,00

Fantavision 26.11.2000	Call
Fifa 2001 26.11.2000	Call
Formula One 2000 26.11.2000	Call
Ridge Racer V 26.11.2000	Call
Tekken Tag Tournament 26.11.2000	Call

#### DREAMCAST

Grundgerät Multinorm	449,95
Multinorm Umbau	99,95
Mouse	59,95
VMS Memory	59,95
18 Wheeler ntc	169,95
Acartera	99,95
Beserk	89,95
Capcom Vs. Snk ntc	169,95
D2 ntc	159,95
Dead Or Alive II	99,95
Eco The Dolphin	99,95
F1 Racing Sim	99,95
Ferrari F355 ntc	159,95
Ferrari F355	99,95
H. L. Blue Shift uk	99,95
Hidden & Dangerous	99,95
Jet Set Radio	99,95
Kiss Psycho Circus	99,95
Mat Hoffmans Pro Bmx	99,95
Metropolis Speed Racer	Nov.
Nightmare C. 2	99,95
Plasma Sword	79,95

# PRIMAL GAMES

THE GAME SOURCE

primalgames.com

Power Stone 2	99,95
Phantasy Star online	99,95
Ready 2 Rumble Round 2	99,95
Resident Evil: Code V.	99,95
Sega Rally	39,95
Sega GT ntc	139,95
Sega Extreme Sport	99,95
Shenmue uk	99,95
Silent Scope	99,95
Soldier Of Fortune	i.V.
Space Channel 5	79,95
Star Lancer	99,95
Star Wars Racer	79,95
Tony Hawk 2	99,95
Tomb Raider Chronicles	99,95
Time Stalkers	99,95
Ultimate Fighting	99,95
V-Rally 2	99,95

BEI IHRER BESTELLUNG AKZEPTIEREN WIR:



Virtua Athlete	89,95
V-Tennis	89,95
Vanishing Point	99,95
<b>NINTENDO 64</b>	
ISS 2000	119,95
Mario Party 2	119,95
Mario Tennis	129,95
Turok 3	109,95
Perfect Dark	129,95
Pokemon Snap	119,95
WWF No Mercy	139,95
Zelda 2	Nov.

#### NEO GEO POCKET COLOR

Grundgerät jp	199,95
Last Blade	109,95

**02 34-9 16 06 30**  
VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN\*



**FAX: 91 60 632-HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT**

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

Versand per Nachnahme + 6,00 DM Nachnahmegebühr, \*für Bestellungen unter 70,- DM berechnen wir 9,- DM Frachtkostenanteil. Preisänderungen vorbehalten. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

# Army Men Land, Air, Sea

**PSone Shoot 'em Up Plastik-Soldaten, die Fünfte. 3DO schickt uns erneut in die Schlacht zwischen braunen und grünen Plastik-Armeen.**

Erneut tritt das virtuelle Kinder-spielzeug gegeneinander an, diesmal aber zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Als Mitglied einer Falschirmspringer-Einheit werdet ihr zu eurer ersten Mission an die Front geschickt. Lediglich mit einer M-16 und einem Bajonett bewaffnet, rückt ihr gegen den Feind vor. Unterwegs findet ihr allerlei nützliche Ausrüstung, etwa ein paar Handgranaten, die ihr aus sicherer Position in die Stellungen des Feindes bugsiert. Dabei hilft euch ein Cursor, der sich langsam von euch wegbewegt und das Ziel markiert. Nachdem ihr einen

Bereich gesäubert habt, geht es mit euren Kameraden weiter, immer auf der Suche nach Schutz. Ist einmal kein Baum, Fels oder eine Kiste vorhanden, genügt ein Knopfdruck und ihr kniet euch hin, legt euch flach auf den Boden oder rollt zur Seite. Problematisch ist bei eurer Bewegung eher die Drehung des Soldaten auf der Stelle. Diese geht sehr langsam vonstatten, was euch zu einem einfachen Ziel macht, wenn ihr zu schnell vorprescht. In späteren Missionen nehmt ihr in einem Jeep Platz und ballert mit der schweren MG im Vorbeifahren die Gegner über



**Explosion:** Wer mit der Handgranate richtig umzugehen versteht, ist die Feinde hinter den Sandsäcken schnell wieder los.

den Haufen. Gleiches gilt für Panzer und anderes Kriegsgerät, das euch im Laufe des Spieles zugeteilt wird. Kurz gesagt, der Spielverlauf, die Steuerung und die Präsentation bieten

gegenüber den Vorgängern kaum Neuerungen. Wer schon mit den Prequels seine Kindheit aufgefrischt hat, wird sich mit dieser Plastikschlacht nicht begnügen müssen. (Georg)



**Anvisieren:** Dank eines beweglichen Cursors ist das Zielen mit den Handgranaten gar nicht einmal so schwer.



**Fliegende Fetzen:** Wenn ihr auf dem Jeep sitzt und die schwere MG bedient, bleibt kein Stein auf dem anderen.



**Tod:** Mittels einer Zoom-Taste aktiviert ihr das Fadenkreuz, mit dem ihr die Gegner ordentlich unter Beschuss nehmt.

**PSone**

Hersteller: 3DO  
Fakten: 15+ Missionen  
Ersteht: 4. Quartal 2000

**Erster dürtig Eindruck**

# Emperor's New Groove

**PSone Jump & Run Pünktlich zum neuen Disney-Streifen soll das Videospiel die Kassen klingeln lassen. SCEA sorgt für die PS-Umsetzung.**

Mit dem Comic-Film „The Emperor's New Groove“ will Walt Disney auch das diesjährige Weihnachtsfest mit einem klassischen Singsang-Comic-Streifen versüßen. Im Mittelpunkt des Kino- und virtuellen Spektakels steht der etwas überhebliche Inka-König Kuzco, der

es sich mit seiner Beraterin Yzma verscherzt hat. Diese will ihn mittels eines Zauberspruches in die ewigen Jagdgründe schicken. Der Plan scheitert jedoch an der Unfähigkeit ihres Gehilfen Kronk, der mehr Muskeln besitzt als Hirn. Somit ist Kuzco nicht tot, sondern in ein Lama verwandelt

worden. Er erwacht fernab seines Palastes, mitten in den Anden, und will natürlich seine Menschengestalt inklusive Thron wieder zurückbekommen. Als Lama kämpft ihr euch nun durch die virtuelle Berglandschaft und habt es fortan mit üblen Zeitgenossen zu tun. Zu euren Fähigkeiten zählen neben Springen, Spuren und Spucken eine Box- und Roll-Attacke. Darüber hinaus ladet ihr Gegenstände auf euren Rücken auf, mit denen ihr zum Beispiel einen Mechanismus beschwert und so durch eine Tür gelangt. Spezielle Bäume oder Säulen lassen sich von euch umwerfen, damit ihr über einen Abgrund gelangt. Ganz wichtig sind nicht nur die Checkpoints, sondern auch die verschiedenen Personen, auf die ihr immer wieder stoßt. Diese geben euch vor allem Hinweise



**Story:** Das Spiel wird immer wieder durch Zwischensequenzen, die aus dem Film stammen, unterbrochen.

darauf, was ihr an besonderen Stellen zu tun habt. Für Übersicht ist auch gesorgt. Via Tastendruck justiert ihr die Kamera nach eurem Belieben oder aktiviert eine Ego-Perspektive. Hier habt ihr einen sauberen Überblick auf das Geschehen oder könnt exzellent auf Gegner spucken. Für Freunde von friedlichem Jump&Run-Geschehen ist Disneys Titel auf jeden Fall vorzumerken. Einfache Steuerung, nette Charaktere und schöne Umgebungen werden dem Disney-Flair vollends gerecht. (Georg)



**Eine Frage der Geschicklichkeit:** Wenn ihr mit eurem Lama sicher von einer Insel zur anderen gelangen wollt, müsst ihr das richtige Timing für euren Sprung haben.

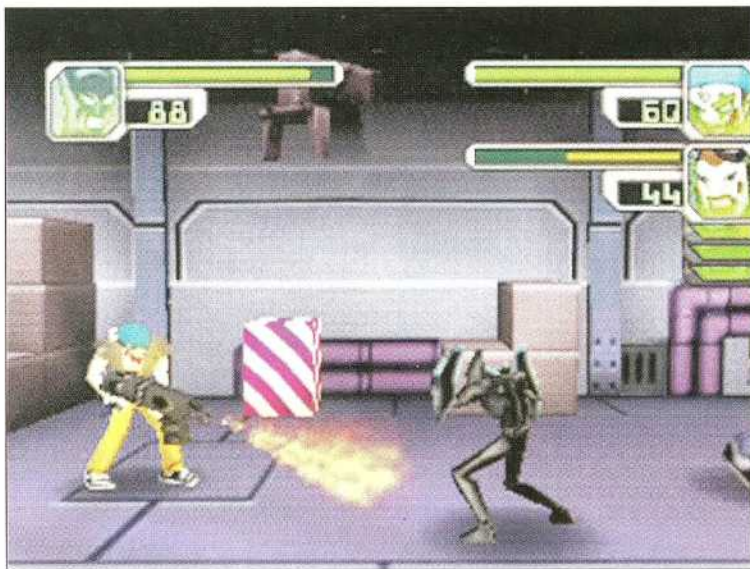


**Blickwinkel:** Mit der Ego-Sicht habt ihr stets einen optimalen Überblick über eure unmittelbare Umgebung.

**PSone**

Hersteller: SCEA  
Fakten: 20+ Levels  
Ersteht: 1. Quartal 2001

**Erster gut Eindruck**



**High-Tech-Batman:** Der in Schwarz gekleidete Superheld hat einiges mehr auf dem Kasten als sein früheres Ich.

## Batman of the Future

**Nintendo 64 Adventure** Der Rächer im schwarzen Cape geht mal wieder in Gotham City auf Verbrecherjagd.

Dabei handelt es sich jedoch nicht um die klassische Batman-Figur, verkörpert durch Bruce Wayne, den hartgesottenen Milliardär mit schicksalhaftem Kindheitstrauma, dessen Geschichte bereits 1939 zu Papier gebracht wurde. Vielmehr wird nun die Weiterführung der legendären Comic-Reihe im zukünftigen Gotham, im Klartext der als Batman Beyond bekannte Ableger, auf die Videospieldatei transportiert. In dieser Zeitperiode verbirgt sich der junge Highschool-Schüler Terry McGinnis hinter der schwarzen Maske unseres Helden, während Bruce ihm nur noch als Lehrer und Berater zur Seite steht. Immer noch als Plage der ganzen Stadt treibt hingegen der Joker sein Unwesen und hat mit seinen Schergen ein Forschungsinstitut in seine Gewalt gebracht. Dies können die Stadtväter Gothams natürlich nicht durchgehen lassen und wenden sich wie so oft an den berühmtesten schwarzen Ritter. Mit der Befreiungsaktion dieses großen Abschnittes beginnt das in vier Episoden unterteilte Abenteuer, bei dem man sich natürlich mit unzähligen Kreaturen des Jokers herumplagen muss. Neben zahlreichen Faustschlägen und Tritten greift Batman natürlich auch zu dem



**Mann gegen Mann:** Im Spielgeschehen kommt es immer wieder zu schweiß-treibenden Faustkämpfen.

einen oder anderen Spezial-Utensil, wie etwa einem Kampfstab oder dem Bat-Bumerang. Aber auch die Clowns und genetisch veränderten Freaks des grünhaarigen Psychopathen Joker sind nicht untätig und tun alles, um die Energieanzeige des Spielers gegen Null sinken zu lassen. Aufgrund der immensen handfesten Auseinandersetzungen mutet da Spiel noch eher wie ein Beat 'em Up in Final-Fight-Manier an. Deshalb bleibt es abzuwarten, wie stark die Abenteuer-, Jump&Run-Einflüsse oder Rätsel-Einlagen in der Endversion zum Tragen kommen. Fans der Kult-Figur Batman, die einer leicht verdaulichen Action-Umsetzung des Stoffes für Nintendos Modulschlucker nicht abgeneigt sind, können sich jedoch auf den Release dieses Titels freuen. (Mario)



**Bat-Utensilien:** Der berühmte Bumerang wird wohl auch in Zukunft zum Einsatz kommen.

### Nintendo 64

Hersteller **Kemco**  
Fakten **Comic-Lizenz, 4 Locations**  
Erscheint **tba.**

Erster gut  
**Eindruck**

# FAIRPLAY

by BauConTec

### Playstation 1 & 2 - Hardware

Playstation 2 Grunerät - PSX 2 a.A.  
PSX-Boot-Chip (für jap und us) - PSX 1 3,99  
Ghost Chip - PSX 1 7,99

### Memory-Card

Memory-Card 1 MB (15 Bl.) - PSX 1 7,49  
Memory-Card 2 MB (30 Bl.) - PSX 1 17,99  
Memory-Card 4 MB (60 Bl.) - PSX 1 23,99  
Memory-Card 8 MB (120 Bl.) - PSX 1 22,99  
Memory-Card 24 MB (360 Bl.) - PSX 1 28,99  
Memory-Card 32 MB (480 Bl.) - PSX 1 35,99

### Kabel

RGB Kabel - PSX 1 & 2 6,49  
RGB Audio Kabel - PSX 1 & 2 8,99  
Link Kabel - PSX 1 & 2 6,49  
Padverlängerung - PSX 1 & 2 6,49

### Controller

Flashfire Power Shock - PSX 1 & 2 29,99  
Infrarot Wireless Controller - PSX 1 & 2 55,90  
Gun Falcon mit Pointer - PSX 1 84,99  
Gun Scorpion - PSX 1 49,99  
Gun Panther II - PSX 1 26,99  
PSX-Maus - PSX 1 19,99  
Lenkrad Jordan GP2 (PSX1&2 & N64) 89,99  
Lenkrad Ferrari Shock 2 - PSX 1 & 2 109,99  
Lenkrad V3 SV-1118 A - PSX 1 & 2 109,99  
Lenkrad Fanatec Speedster - PSX1&2 169,99  
Lenkrad Race32-64 Comp. - PSX1&2 69,99

### Zubehör

RF Adapter - PSX 1 & 2 14,99  
Power Replay - PSX 1 19,99  
Game Buster CDX - PSX 1 89,99  
X-Ploder Classic - PSX 1 45,99  
X-Ploder-FX - PSX 1 64,99  
X-Ploder-Pro - PSX 1 94,95  
Dextrive - PSX 1 72,99  
Multi Tap (versch. Farben) - PSX 1 & 2 49,99  
Smart Joy Adapter - PSX 1 69,99  
PSX Tasche - PSX 1 34,99

... und vieles mehr!

### Nintendo

Pokemon blau Edition - GBC 59,99  
Pokemon rot Edition - GBC 59,99  
Pokemon gelb Edition - GBC 59,99  
Donkey Kong Country - GBC 59,99  
Pokemon Snap - N64 109,99  
Pokemon Stadium - N64 119,99  
Mario Party 2 - N64 99,99

weitere N64 & Gameboy  
Soft- und Hardware verfügbar

### Playstation - aktuelle Software

Alien Resurrection 84,99  
Alone in the Dark 4 79,90  
Baldurs Gate 84,99  
Bundesliga Manager 2001 84,99  
Bundesliga Stars 2001 92,90  
Driver 2 79,90  
Final Fantasy 9 89,99  
Formula One 2000 89,90  
Nightmare Creatures 2 79,90  
Parasite Eve II 82,90  
Rayman 2 84,99  
Speedball 2001 77,90  
Star Trek New Worlds 75,90  
Suikoden 2 89,99  
Sydney 2000 89,90  
Tenchu II 99,90  
Vanishing Point 84,99  
Ubik 84,99

... und vieles, vieles mehr

### Playstation 2 - aktuelle Software

...sämtliche Titel zu super Preisen  
erhältlich!!!

### SEGA DreamCast

SEGA Dreamcast (inkl. Modem) 449,99  
Controller 54,99  
Arcade Stick 84,99  
Keyboard 54,99  
Vibrationspack 44,99  
VMU Memory-Card 54,99  
RGB Scart Kabel (Original SEGA) 44,99  
RGB Scart Audio Kabel 15,99  
RGB Scart Kabel 12,99  
Padverlängerung 12,99

### Software

Alone in the Dark 4 95,90  
Arcatera 89,90  
Dead or Alive 2 99,99  
F 1 Racing Championship 89,90  
Grand Theft Auto 2 84,99  
Heroes of Might & Magic 3 89,90  
Railroad Tycoon 2 89,99  
Star Wars Epis. 1 Racer 89,90  
Virtua Tennis 89,90  
weitere Soft- und Hardware  
verfügbar

### PC-Software & DVD

reichhaltiges Angebot verfügbar

**Playstation 2**  
22,99

**Memory-Card 8MB (120 Bl.)**  
22,99

**Memory-Card 1MB (15 Bl.)**  
7,49

**Flashfire Power Shock**  
29,99

**BauConTec**  
Lindener Str. 15  
38300 Wolfenbüttel  
Tel. **05331-99590**  
Fax 05331-995999  
<http://www.konsole.de>  
Händleranfragen erwünscht

# MEGA FUN CHARTS

präsentiert von

## gameplay

THE GATEWAY TO GAMES

### Leser-Charts

E-Mail:  
lesercharts@megafun.de

- Resident Evil Code: Veronica**  
DC - Action-Adventure, Capcom
- Crazy Taxi**  
DC - Rennspiel, Sega
- Resident Evil 3: Nemesis (dt)**  
PSone - Action-Adventure, Capcom
- Frontschweine**  
PSone - Strategie, Infogrames
- Parasite Eve 2**  
PSone - Action-Adventure, Squaresoft
- Final Fantasy VII**  
PSone - Rollenspiel, Squaresoft
- Final Fantasy VIII**  
PSone - Rollenspiel, Squaresoft
- Dead or Alive 2**  
PSone - Beat 'em Up, Tecmo
- Soul Calibur**  
DC - Beat 'em Up, Namco
- Gran Turismo 2**  
PSone - Rennspiel, Capcom

### Wertungs-Charts

Die Spiele-Highlights der Monate: Oktober / November

- Tony Hawk's SB 2** 93%  
PSone - Fun-Sports, Activision
- Dead or Alive 2** 92%  
DC - Beat 'em Up, Tecmo
- Zelda: Majora's Mask** 92%  
N64 - Action-Adventure, Nintendo
- Metropolis Street Racer** 91%  
DC - Rennspiel, Sega
- MoH Underground** 90%  
PSone - Shoot 'em Up, Electronic Arts
- Jet Set Radio** 90%  
DC - Geschicklichkeit, Sega
- Virtua Tennis** 89%  
DC - Sport, Sega
- ISS 2000** 88%  
N64 - Sport, Konami
- F355 Challenge** 88%  
DC - Rennspiel, Sega
- Intern. Superstar Soccer** 88%  
PS2 - Sport, Konami

### Verkaufs-Charts

Diese Titel verkaufte Gameplay im Oktober!

- ↑ 1. Monat ■ Activision ■ 93%**  
**Tony Hawk Pro Skater 2**  
PSone Fun-Sports  
Der Nachfolger des grandiosen Skate-Spektakels, für das kein Geringerer als Tony Hawk Pate stand, sprengt alle Ketten. Die verbesserte Grafik und das tolle Level-Design katapultieren diesen Titel an die Spitze der Verkaufscharts, was er auch verdient hat. Mit diesem Game hat Activision den hervorragenden Vorgänger noch übertroffen.
- ↑ 1. Monat ■ Nintendo ■ 61%**  
**Pokémon Snap**  
Nintendo 64 Geschicklichkeit  
Die Taschenmonster klettern erneut in Richtung Spitzenplatz.
- ← 2. Monat ■ Ubi Soft ■ 90%**  
**Rayman 2**  
PSone Jump & Run  
Selbst auf der PlayStation macht der knuddelige Held eine ausgezeichnete Figur.
- ↑ 1. Monat ■ Rare ■ 94%**  
**Perfect Dark**  
Nintendo 64 Ego-Shooter  
Das schwer bewaffnete Rare-Babe Joanna Dark ballert sich durch die Charts.
- ↑ 1. Monat ■ Kalisto ■ 85%**  
**Nightmare Creatures 2**  
PSone Beat 'em Up  
Die passende Grusel-Stimmung zur Halloween-Zeit.

### Most Wanted

Darauf wartet ihr im Monat **Dezember!**

- ← 2. Monat ■ Sega ■ 4. Quartal 2000**  
**Shenmue**  
Dreamcast Action-Adventure  
Yu Suzukis Meisterwerk führt diesen Monat unsere Most-Wanted-Charts an. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft sollte die englische PAL-Version in den Händlerregalen stehen. Mit dem **Mega-Test** dürft ihr in der nächsten Ausgabe rechnen.
- ↑ 2. Monat ■ Sega ■ 4. Quartal 2000**  
**Beben 3 Arena**  
Dreamcast Ego-Shooter  
Die US-Version wurde schon verschoben, der einzige Kommentar, der hierzu abgegeben wurde, lautete: "Die Entwickler von id sind Perfektionisten und verpassen dem Produkt noch den letzten Feinschliff". Man darf gespannt sein.
- ↑ 2. Monat ■ Konami ■ 4. Quartal 2001**  
**Metal Gear Solid 2**  
PS 2 Action-Adventure  
Na, wenn das unser ehemaliges Redaktionsmitglied Udo sehen könnte! Sein Leib- und Magenspiel geht in die nächste Runde. Leider wird noch gehörig Wasser den Main hinabfließen, bis der Titel aufschlägt.
- ↓ 2. Monat ■ Capcom ■ 4. Quartal 2000**  
**Dino Crisis 2**  
PSone Action-Adventure  
Ausführliche Informationen zu Reginas neuem Abenteuer erfahrt ihr in dieser Ausgabe.
- ↓ 2. Monat ■ Game Arts ■ tba.**  
**Grandia 2**  
Dreamcast Rollenspiel  
Wird Zeit, dass der Titel endlich auf Dreamcast in einer lokalisierten Version erscheint!
- ↑ 2. Woche ■ Squaresoft ■ 1. Quartal 2001**  
**Final Fantasy IX**  
PSone Rollenspiel  
Back to the roots! Fans früherer Teile sollten sich Teil IX unbedingt vormerken.
- ← 1. Monat ■ Sega ■ tba.**  
**F355 Challenge**  
Dreamcast Rennspiel  
Simulation oder Rennspiel? Die Geister scheiden sich bei Ferrari 355.
- ← 1. Monat ■ Sierra ■ November 2000**  
**Half-Life**  
Dreamcast Ego-Shooter  
Wow! Schon die ersten Eindrücke lassen ein heißes Gefecht auf DC erwarten.
- ← 1. Monat ■ Squaresoft ■ tba.**  
**Final Fantasy X**  
PS 2 Rollenspiel  
Inwieweit der zehnte Teil der Saga eine Internet-Option beinhaltet, macht uns neugierig.
- ← 1. Monat ■ Jakks ■ tba.**  
**WWF SmackDown! 2**  
PSone Fun-Sports  
Auch in der zweiten Runde versucht Jakks den Ring zu stürmen.

**Nuperman empfiehlt:**

# Nix, nur N-ZONE

- └ **N-Zone:** Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy und Game Boy Color
- └ **N-Zone:** Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tipps und Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- └ **N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster
- └ **N-Zone:** Der Hit der N-Szene – jeden Monat mit vier Pokémon-Starkarten und Pokémon-Aufklebern für nur 3,90 DM



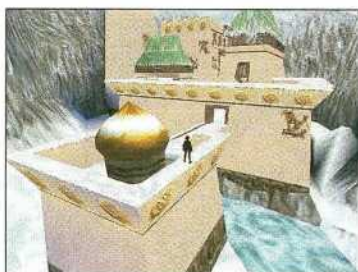
**Nix meistgekauft  
Nintendo-Magazin!**

Vier starke  
Pokémon-  
Starkarten in  
jeder Ausgabe!





**Typisch Indy:** Die Orte, die ihr besucht, sind an die erfolgreiche Trilogie angelehnt.



**Kalte Füße:** Im Hochgebirge muss Dr. Jones nicht nur auf Frostschutz achten.



**Dramatisch:** Während ihr durch das Innere einer alten Kultstätte schleicht, ertönt klassische Indiana-Jones-Musik aus den Boxen.

## Indiana Jones

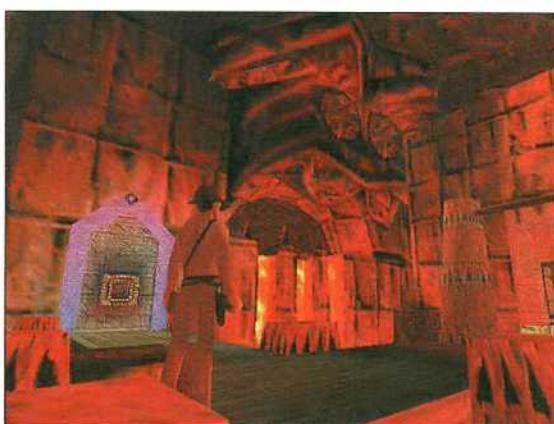
Nintendo 64 ■ Action-Adventure ■ Lucas Arts ■ November 2000

Der Mann mit dem Hut ist zurück! Bei Indiana Jones and the Infernal Machine handelt es sich nicht nur um eine plumpe Konvertierung des PC-Titels. Im Gegenteil, die Coder von Factor 5 haben den gesamten Quellcode neu programmiert, um Indy einen optimalen Auftritt auf dem N64 zu ermöglichen. Neue Features, wie Echtzeit-Licht-

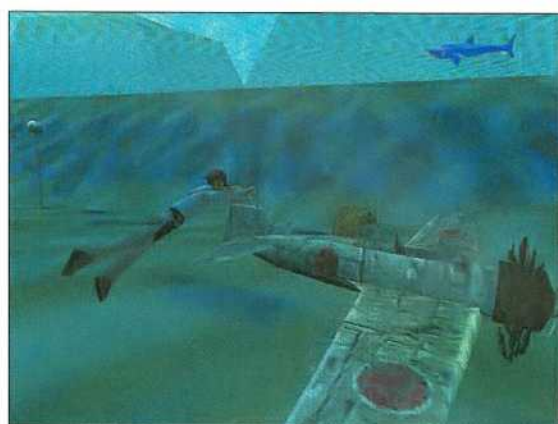
effekte und Soft-Skin-Textures, sollen euch die Suche nach der Infernal Machine erleichtern. Um für die richtige Atmosphäre zu sorgen, implementierte Factor 5 tonnenweise Sprach- und Musik-Samples.



**Jump & Whip:** Um einige der Rätsel zu lösen, benötigt Indy seine Peitsche.



**Aufgehört:** Die Grafik wurde gegenüber dem PC-Vorbild noch einmal kräftig aufgemöbelt.



**Untergetaucht:** Auch im nassen Element muss gesucht werden.



**Licht und Schatten:** In dieser Fabrik-Halle kommen starke Lichteffekte zum Tragen.



**Steine rücken:** Hindernisse müssen vor die todbringenden Öffnungen geschoben werden.

## C-12

PSone ■ Shoot 'em Up ■ SCED ■ März 2001

Auf der guten alten PSone wird Anochmal geballert, was der graue Kasten hergibt. Mit C-12 wird SCE Cambridge wahrscheinlich den krönenden Abschluss auf Sonys 32-Bit-Konsole liefern. Der reinrassige Action-Shooter ist grafisch und spielerisch sehr an den betagten SNES-Klassiker Contra angelehnt. Auch hier habt ihr es mit hinterhältigen, zu allen bereiten Aliens zu tun, die

euren Heimatplaneten komplett übernehmen wollen. Überlebende werden zu Cyborg-Kriegern versklavt und dem mutigen Widerstandskämpfer Leutnant Vaughan in den Weg gestellt. Mit brachialer Waffengewalt könnt nur ihr das Treiben stoppen.



**Luftangriff:** Mittels schweren Geschützes müsst ihr diesen harten Brocken vom Himmel holen. Eine Zielvorrichtung ist euch hierbei äußerst hilfreich, denn Ausweichen will gelernt sein.



**Im Dunkeln ist gut Munkeln:** Ein Nachtsichtgerät leistet ganze Arbeit im Kampf gegen patrouillierende Cyborgs.



**Schutt und Asche:** Euer Planet ist von zerstörten Ruinen gezeichnet. In Flammen stehende Häuser erzeugen exzellente Endzeitstimmung.



**Zielsicher:** Eine übersichtliche Kameraführung und die automatische Zielerfassung vermitteln stets atmosphärische Perspektiven.

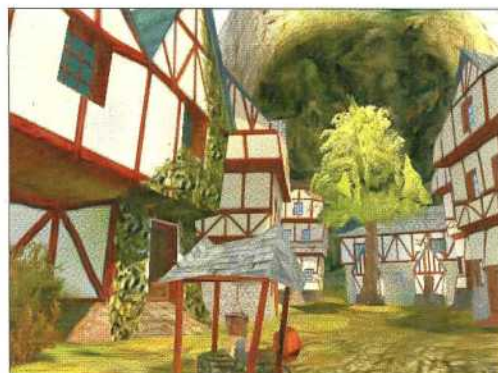




**Forgotten Realms:** Um die Geheimnisse des Spieles zu lösen, müsst ihr zahlreiche Dungeons erforschen.



**Schöne Maid, hast du heute für mich Zeit?** Wie ihr seht, gelingt es den Tomb-Raider-Erfindern noch immer, charismatische Schönheiten zu erschaffen.



**Fachwerk:** Um sachkundiges Personal für eure Kaperfahrten anzuheuern, besucht ihr malerische Städtchen.

## Galleon

PS 2 ■ Action-Adventure ■ Comfounding Factor ■ Ende 2000

Nachdem Toby Gard und Paul Douglas mit dem ersten Tomb-Raider-Teil das Action-Adventure-Genre revolutionierten, wartet mit Galleon ein weiterer potenzieller Geniestreich auf euch. In Galleon übernehmt ihr die Rolle des Kapitäns, Kämpfers und Kartografen Rhama Sabrier, der versucht, die Herkunft eines rätselhaften Schiffes

aufzuklären. Hierbei bemühten sich die Coder der Firma Comfounding Factor, alles ins Spiel einzubringen, was bei den Abenteuern der knackigen Archäologin außen vor bleiben musste. Rhama wird aus der Third-Person-Perspektive gesteuert. Die unvermeidlichen Säbelduelle mit diversen Schurken sollen übrigens komplett unblutig ablaufen. Bei den Rätseln wird auf altbewährte Kost à la Tomb Raider gesetzt. Die ersten Screenshots versprechen ein stimmungsvolles Seefahrer-Abenteuer, das bestimmt auch unter Landratten seine Fans finden wird. Wir halten euch natürlich auf dem Laufenden.



**Mienenspiel:** Die emotionalen Gesichtsausdrücke der Protagonisten muss man gesehen haben.



**Déjà-vu:** In einigen Belangen erinnert Galleon an Laras Abenteuer.



**Übersicht:** Der virtuelle Kameramann versteht sein Geschäft.



**Seepferdchen:** Ob Rhama Sabrier die Kunst des Schwimmens beherrscht, steht noch nicht fest.



**Effektvoll:** Die Grafik-Engine von Galleon wird noch mit PS2-spezifischen Zusatz-Features aufgestockt.

## ESPN NBA 2Night

PS 2 ■ Sport ■ Konami ■ Ende 2000

Mit ESPN NBA 2Night versucht Konami den schon jetzt feststehenden Genre-Primus NBA Live 2001 vom Thron zu stoßen. Ob dies gelingt, wird sich noch zeigen müssen. Fakt ist jedenfalls, dass Konami durch die ESPN-Lizenz Original-

Namen und -Mannschaften verwenden wird. Grafisch macht das Sportspiel schon jetzt einen recht soliden Eindruck. Die Spieler sind gut animiert und lassen euch durch ein neuartiges Facial-Animation-System an ihren Gefühlsregungen teilhaben.



**Mittendrin statt nur dabei:** Die verschiedenen Perspektiven sorgen für NBA-Spaß pur.



**Replay:** Bei den Wiederholungen lässt sich das Mienenspiel der Dunker betrachten.



**Knitterfrei:** Die Trikots der Spieler zeigen deutlich, dass Bügeln nicht zum Repertoire eines NBA-Stars gehört.

## Dropship

PS 2 ■ Simulation ■ Studio Camden ■ 3. Quartal 2001

Das 1995 ins Leben gerufene Entwicklungsstudio Camden, das neben zahlreichen PSone-Titeln, zuletzt mit Team Buddies, Sonys 32-Bitter unterstützte, hat sich nun eines ehrgeizigen PlayStation-2-Projektes angenommen. Dropship spielt inmitten eines Krisengebietes und verspricht eine aufregende Mixtur aus taktischen und actionreichen Elementen zu werden. Nach den ersten eher enttäuschenden Screenshots ist nun eine deutliche Steigerung zu erkennen.



**Vom Feinsten:** Butterweiches Scrolling und kein Bildschirmaufbau zu erkennen. Mittels Funksprüchen werdet ihr vom Hauptquartier aus mit Informationen versorgt.



**Grafik hui:** Hinsichtlich der Texturen hat sich einiges getan. Sie sind nun deutlich detaillierter ausgefallen und hinterlassen schon jetzt einen sehr guten Eindruck.



**Feurig:** Der rote Drache gehört zu einem Gauntlet-Spiel wie die Axt zum Barbaren. Wenn ihr zu viert gegen ihn antretet, sollte er kein Problem darstellen.

## Gauntlet - Dark Legacy

PS 2 ■ Action-Adventure ■ Konami ■ Ende 2001

Mit Gauntlet - Dark Legacy betritt ein alter Spielhallen-Klassiker die PlayStation-2-Bühne. Das legendäre Helden-Quartett, bestehend aus Zauberer, Elf, Walküre und Barbar, wird auf der PS 2 noch um einige Charaktere ergänzt. Außerdem handelt es sich bei Dark Legacy nicht um eine Umsetzung des Vorjahres-Titels Gauntlet Legends, sondern um ein komplett neu designtes Spiel. Fans

von Multiplayer-Fantasy-Action sollten sich diesen Titel vormerken.



**Verwundene Wege:** Die zahlreichen Levels sind voller geheimer Abkürzungen.



**Atmosphärisch:** Die Charaktere wurden sehr liebevoll in Szene gesetzt.



**Netter Effekt:** Durch Unschärfe des Hintergrundes wirkt das Szenario noch räumlicher.

## Dark Cloud

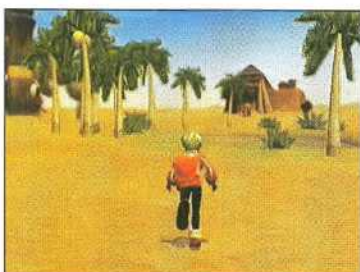
PS 2 ■ Rollenspiel ■ SCEI ■ Dezember 2000 (jp)

Nintendo-Jünger wurden von Links beispiellosem Helden-Treiben in Zelda regelrecht verzaubert, PlayStation-2-Besitzern dürfte demnächst Ähnliches widerfahren. In Sonys Pendant schlüpft ihr in die Rolle des unschuldigen Jünglings Toran, in dessen Geschick das Schicksal von zahlreichen Lebewesen liegt, die von einer dämonischen Macht in finstere Verliese gesperrt wurden. Neben den

typischen Kampf-, Rätsel- und Strategie-Elementen gilt euer Hauptaugenmerk primär dem wohlgedachten Aufbau des zerstörten Landes, um genug Kraft zu schöpfen für den finalen Kampf gegen das Böse.



**Umwerfend:** Nur noch ein beherzter Sprung unseres Helden kann die schöne Maid vor dem sicheren Tod durch ein umfallendes Podest retten.



**Fata Morgana oder Wirklichkeit?** Toran muss einige Abenteuer bestehen, auch unter brennend heißer Sonne.



**Drachentöter:** Nur ein kräftiger Dolchstoß in den Nacken des Drachens kann den gefährlichen Kampf für uns entscheiden.



**Abgekupfert:** Zelda-like wird euer Akteur zum Gegner hin automatisch ausgerichtet.



**Rätselhaft:** Natürlich kommen Denksportaufgaben in Silicon Knights' neuem Werk nicht zu kurz.



**Überzahl:** Damit ihr euch gegen die zahlreichen Feinde verteidigen könnt, gibt es jede Menge fiese Waffen.



**Cinematic:** Der (hoffentlich) spannende Plot wird durch Zwischensequenzen vorangetrieben.

## Eternal Darkness

Nintendo 64 ■ Action-Adventure ■ Silicon Knights ■ 1. Quartal 2001

**S**ilicon Knights, Schöpfer von Legacy of Kain: Blood Omen, bescheren euch mit Eternal Darkness ein reinrassiges Horror-Action-Adventure für Nintendos schwarzen Modultoaster. Über die Geschichte ist noch nicht allzu viel bekannt, aber wer sich mit Legacy of Kain: Blood Omen beschäftigt hat, kann sich in etwa vorstellen, was ihn erwartet.

Düstere Katakomben, Zeitsprünge, Horden von Untoten und knackige Rätsel sollen Action-Adventure-Spaß auf allerhöchstem Niveau garantieren. Der Spieler wird die Möglichkeit haben, bis zu zehn verschiedene Charaktere durch die gruselige Welt der ewigen Finsternis zu führen. Wie ihr auf den Screenshots sehen könnt, holt Eternal Darkness noch einmal das Letzte aus Nintendos schwarzem Modultoaster heraus. Detailreiche Texturen, Echtzeit-Lichteffekte sowie Surround-Sound und jede Menge Sprachsamples sollen euch in die Welt der Finsternis entführen.



**Resi-Stil:** Die Hintergründe sind vorgehend und warten darauf, erforscht zu werden.



**Feurig:** Sämtliche Zaubersprüche sind atemberaubend in Szene gesetzt worden.



**Eklig:** Einige eurer Widersacher haben ihr Verfallsdatum schon lange überschritten.



**Enlightenment:** Durch die Echtzeit-Lichteffekte entsteht Gruseligkeit pur!

## Mario Party 3

Nintendo 64 ■ Geschicklichkeit ■ Nintendo ■ 2001

**P**arty-Spiele und kein Ende. Nachdem in unseren kalten Gefilden der zweite Teil gerade erst erschienen ist, ergötzen sich die japanischen Nintendo-Freaks bereits am dritten Teil. Wie gehabt, übernehmt ihr die Rolle eines Nintendo-

Charakters und versucht in diversen Mini-Spielen so viele Münzen wie möglich zu ergattern. Für Solo-Spieler eher uninteressant, wird sich auch das neuste Update sicherlich zu einer Party-Spaß-Granate entwickeln.



**Armer Joshi:** In diesem Rennspiel wird der niedliche Dino als Untersatz missbraucht.



**Jungle Hunt:** Diesem Geschicklichkeitsspiel liegt eindeutig der VCS-Klassiker zugrunde.



**Mario-Tetris:** Wenn vier Spieler gleichzeitig in diesem Tetris-Klon aufeinander treffen, fliegen die Fetzen.

Schon gehört?

+++ Happy Birthday! Der Dreamcast feiert in diesen Tagen seinen ersten Geburtstag. Sega-Deutschland gibt bekannt, dass die angestrebten Verkaufszahlen für das erste Jahr erreicht wurden und in Europa bereits über eine Million Konsolen verkauft wurden.

+++ Virgin Interactive verkündet laut Pressemitteilung den Vertrieb mehrerer Titel. Hierbei handelt es sich um die DC-Titel Resident Evil 3 (Ende des Jahres), Spawn und Rival Schools 2 (beide 1. Quartal 2001)

+++ Eidos Interactive und Sony ziehen gemeinsam an einem Strang. Pressemitteilungen zufolge haben beide Parteien beschlossen, die Software für die PS2-Konsole nicht dem Verleihhandel zur Verfügung zu stellen.

+++ Am 20. September hat THQ die Gerüchte um ein Xbox-Engagement der Firma eindeutig bestätigt. Laut Brian Farrell, Präsident und CEO bei THQ, freue man sich darauf, "eine bedeutende Rolle beim Start" der Xbox zu übernehmen. Genaue Details werden in den nächsten Monaten folgen.

+++ Kurioses aus Nippon: Olympus Optical of Japan plant eine so genannte MultiMedia-Brille für die PS2 herauszubringen. Mit diesem abgefahrenen Teil auf der Nase fühlt ihr euch wie im Kino. Durch hochwertige LC-Displays wird dem Spielerhirn eine Kino-Leinwand vorgegaukelt. Für den richtigen Sound sorgen Kopfhörer, die wahrscheinlich mit der Brille im Bundle ausgeliefert werden.

+++ Von der Spielhalle auf die PS: Namco wird das LKW-Rennspiel Truck Maniac Concerto unter dem Namen „Truck Maniac Concerto: The Road to Love and Sorrow“ für die PlayStation2 veröffentlichen. Für die Heimversion sind neben der Arcade-Umsetzung noch diverse Erweiterungen, wie Splitscreen oder neue Strecken, angekündigt. Geplanter Japan-Release ist der 14. Dezember 2000.

+++ Und nochmal THQ: Die kalifornische Firma bestätigte die Entwicklung eines Motocross-Titels für die PlayStation 2. Die Fahrphysik für diesen Racer befindet sich bereits seit über zwei Jahren in der Entwicklung und soll mehr Realismus ins Spiel bringen. Neben abwechslungsreichen Spielmodi (Freestyle, diverse Meisterschaften und Trick-Challenge) lässt vor allem die Verpflichtung der Motocross-Legende Ricky Carmichael Biker-Fans aufhorchen. Geplanter Erscheinungstermin ist 2001.



PS 2/Gamecube Resident Evil 4D: Executer

# Horror ohne Ende: Neue Resident-Evil-Versionen geplant

Auf dem International Tokyo Film Festival präsentierte Capcom erstmals einen imposanten 30-Minuten-Clip ihres neuen Produktes Bio Hazard 4D: Executer. Es kann zu Recht vermutet werden, dass es sich hierbei um die ersten Eindrücke von Capcoms neuem Resident-Evil-Titel handelt. Erscheinen wird der neue Genie-Streich auf der Next-Generation-Konsole PS 2. Besonders auffällig waren, wie nicht anders zu erwarten, die imposanten Zombies und die sehr detailliert dargestellte Umgebung. Aber auch für den Gamecube schmiedet man im Hause Capcom große Pläne. Der ursprünglich für den N64 geplante

Grusel-Titel Resident Evil Zero wurde gecancelt und wird nun exklusiv für Nintendos Gamecube produziert. Die ersten Eindrücke machen bereits jetzt Lust auf mehr. Durch die Möglichkeiten des Gamecube kann Capcom nun endlich all das umsetzen, was das Programmier-Team schon immer geplant hatte. Kaum eine andere Spiele-Reihe ist in Japan so populär wie Resident Evil. Mit genügend Zeit im Rücken und einigen Trumpfkarten im Ärmel können sich Nintendo und Capcom schon jetzt auf den Launch-Day freuen.



Spannungsgeladen: Die gute Grafik verleiht dem neuen RE-Titel eine derbe Atmosphäre.



Abartig: Aufgrund der teilweise sehr brutalen Szenen sind die neuen RE-Titel nicht für schwache Nerven bestimmt.



Übler Anblick: Die bisher ungeahnten grafischen Möglichkeiten der neuen Konsolen bringen euch den Horror nach Hause.

## Spielhallen-Hardware

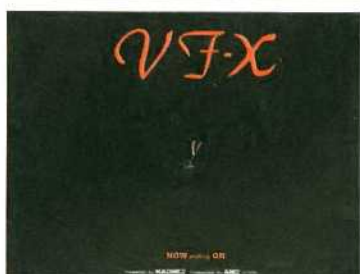
### Naomi 2: Next Arcade-Generation

Mit der Weiterentwicklung des Naomi-Boards möchte Sega auch in Zukunft in der Spielhallen-Technologie die erste Geige spielen. Ferner versuchen die Japaner einen gekonnten Spagat zwischen kostengünstiger Herstellung und Dreamcast-Kompatibilität zu erzielen. Einfachste Möglichkeit: bestehende Hardware-Strukturen beibe-



Neue Hardware: Mit dem externen GD-ROM-Laufwerk möchte Sega Kosten sparen.

halten und mehr Polygon-Power (bis zu 10 Millionen) sowie mehr Speicher auf die Platine packen (jeweils 32 MB



Logische Fortsetzung? Sega plant als ersten Titel Virtua Fighter X für die neue Plattform.

Hauptspeicher, Grafikspeicher und Texturspeicher). Somit steht uns Mitte 2001 eine neue Arcade-Generation ins Haus.

# Dick ist schick!

World of PSX, Ausgabe 11/00, 114 Seiten

Das offizielle PlayStation Magazin, Ausgabe 10/00, 148 Seiten

Play The PlayStation, Ausgabe 10/00, 148 Seiten

**Play Zone, Ausgabe 12/00, 180 Seiten**

Jetzt kommt's dicke! In jeder Ausgabe:

- DVD-Vorstellungen
- Mindestens 30 Seiten PlayStation-2-Sonderteil
- 40 Seiten Komplettlösungen
- 8 Seiten Poster
- Infos zum Internet
- Musik-CD-Vorstellungen
- Noch umfangreichere Tests
- Noch mehr News
- Und, und, und....

**Play Zone – das fette PlayStation-Magazin!**

PLAYZONE

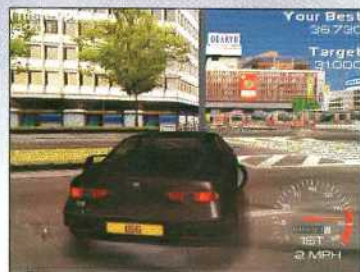
0

1



**Ausgabe 12 mit genialem PlayStation-2-Video!**

THE S...  
 THE S...  
 THE S...



**Powerdrift:** Wer sich bei seiner Kurventechnik etwas überschätzt, muss mit einem Dreher rechnen.

**Spielablauf: Respekt!**

Bereits kurz nach dem Einlegen der Spiele-GD findet sich der Spieler in einem umfangreichen Optionsmenü wieder. Ähnlich wie bei Gran Turismo steht anfangs keines der 40 verschiedenen Fahrzeuge zur Verfügung. Diese müssen erst in einem Duell hart erkämpft werden, bevor das eigentliche

**HiRes:** Vor allem die Texturen der alten Londoner Innenstadt wissen durch ihren hohen Detailreichtum zu überzeugen.

Game im Vergleich zu Namcos Ridge Racer V abschneiden wird, klären wir im folgenden Test.



**Umfangreich:** Das gesamte Renngeschehen zieht sich durch 25 Kapitel hindurch.

**Dreamcast Rennspiel**

**Bizarres Vorzeige-Racer erblickt nach einigen Verzögerungen das Licht der Welt und zeigt der harten Konkurrenz von Sony die geballte Faust.**

Es grenzt schon fast an ein Wunder, dass dieses Game in der aktuellen Ausgabe zu finden ist. Handelte Sega dieses Spiel noch vor einem Jahr als Line-up-Titel für den Dreamcast, sorgten zahlreiche Terminänderungen und Qualitätsmängel für weitere Verschiebungen. Letztendlich haben es Bizarre Creations doch geschafft und zeigen wieder einmal deutlich, wie gut sie die Hardware des Dreamcast im Griff haben. Wie das

**PS 2 Rennspiel**

**Wird es Namcos Racer-Serie erneut schaffen, Sonys brandneue Hardware an die Spitze des Videospiele-Marktes zu katapultieren?**

Wenn man eine neue Spielkonsole auf dem Markt platzieren will, sollte man eines haben: sehr gute Software. Glücklicherweise gelang es Sony schon bei der PSone, namhafte Entwickler für ihr Vorhaben zu gewinnen. Unter anderem entwickelten die Coder des japanischen Software-Spezialisten Namco bereits seit Erscheinen der Konsole fleißig für den Elektronik-Riesen. Mit ihrer Automaten-Umsetzung Ridge Racer feierte die neue Hardware einen großen Erfolg, der bis zum heutigen Tag andauert. Nach drei weiteren Fortsetzungen dieses Hits ist es kein Wunder, dass zum Release der



**Vogelperspektive:** Selbst mit einer recht schwierigen Ansicht hat die Engine von Ridge Racer V keine Probleme.

PlayStation 2 wieder ein neuer Ridge Racer in den Regalen der Händler stehen wird.

**Spielablauf: Altbewährt**

Für Fans dieser Serie sei von vornherein schon eines gesagt: Wo Ridge Racer draufsteht, da ist auch Ridge Racer drin. Genau wie bei den älteren Teilen auch, befinden sich keine Original-Fahrzeuge in Ridge Racer V. Selbst wenn die Rennbolide dem ein oder anderen realen Fahrzeug ähnlich



**Tiefenunschärfe:** Bei den rasanten Kamerafahrten nutzt das Spiel einen beeindruckenden Deep-of-Field-Effekt.

sehen, hat Namco wieder darauf verzichtet, teure Lizenzen einzukaufen. Nachdem der Schwierigkeitsgrad festgelegt ist, muss sich der Spieler für ein Rennteam entscheiden, unter dessen Logo er in den folgenden Turnieren antreten wird. In einem genial designten Menü stehen weitere Auswahlmöglichkeiten bereit. Wer seinem Wagen ein ganz individuelles Aussehen verpassen möchte, der findet unter der Option Design etliche



Möglichkeiten, die Optik des Fahrzeuges neu zu gestalten. Zum guten Ton gehört mittlerweile auch eine Garagen-Option, unter der sich sämtliche erworbenen Luxus-Karosserien und Trophäen begutachten lassen. Neben einem Option- und Save-Menü findet



**Endlich:** Das haben wir Rennspiel-Fans uns immer gewünscht! Felgen an den Reifen der Fahrzeuge.



**Kopf an Kopf:** Der Fahrer, der als Erster die Innenseite erreicht, hat beim Driften deutliche Vorteile.



**Detailreich:** Die Strandpromenade gehört nach wie vor zu den Highlights von Ridge Racer V.



**Unendliche Sichtweite:** An dieser Straße lässt sich hervorragend erkennen, dass die Engine keinerlei Schwächen aufweist.



**Außergewöhnlich:** Neben den Rennboliden dürfen auch andere Fahrzeuge freigespielt werden.



**Autoschlange:** Nur sehr selten halten sich die gegnerischen Fahrzeuge an die Ideallinie.

Rennen beginnt. Neben den standardmäßigen Optionen Time-Attack und Quick Race bietet sich noch eine Internet-Funktion an, in der erstellte Bestzeiten auf die MSR-Homepage gebannt und Ghosts von anderen Fahrern heruntergeladen werden dür-

fen. Die interessanteste Option findet sich unter dem Begriff Street-Racing. Der Umfang dieses Rennmodus besteht aus 25 Kapiteln, die sich jeweils in zehn Rennen unterteilen. Diese splitten sich wiederum in diverse Renntypen auf. Neben einer Hotlap-Disziplin, in der eine vorgegebene Rundenzeit unterboten werden muss, existiert noch der Time-Run, bei dem das Rennen in einer bestimmten Zeit beendet werden sollte. Zusätzlich gibt

es ein Challenge-Rennen, das euch unterschiedliche Aufgaben stellt, One-on-One, Street-Race gegen drei weitere Fahrzeuge und schließlich einen Championship-Modus, bei dem mehrere Strecken hintereinander befahren

werden. Leider befinden sich bei diesen Disziplinen sehr selten andere Fahrzeuge auf der Straße, was dem Competition-Feeling nicht immer zugeht. Wer anschließend das nächste Kapitel erreichen möchte,

# MSR Street Racer V



**Einsatz:** Traut sich der Fahrer zu, die angegebene Leistung zu unterbieten, winken einige Extrapunkte.

sich noch eine Record-Aufzeichnung, unter der die Bestzeiten registriert werden. Der für den Rennspiel-Freak interessanteste Punkt ist aber das Race-Menü. Dieses unterteilt sich erneut in drei weitere Spiel-Optionen. Wer nicht nur beim Time-Attack neue Bestzeiten aufstellen will, darf beim Free Run ganz gelassen seine Runden drehen. Richtig



**Hoppla!** Kommt euer Fahrzeug dem Vordermann so nahe an die Stoßstange, sollte zuvor der Sicherheitsgurt angelegt werden.

zur Sache geht es aber erst beim Grand Prix. Wer sich hier behaupten will, muss zuerst den Standard-Grand-Prix bewältigen. Dieser teilt sich in zehn einzelne Turniere auf, die jeweils über bis zu fünf unterschiedliche Strecken verfügen. Ist diese Hürde gemeistert, winkt ein neues Auto der Extra-Klasse. Mit diesem kann anschließend der soeben freigeschaltete Extra-Grand-Prix angetreten werden. Hier müssen ebenfalls noch vier Challenges gemeistert werden, um an eine weitere Trophäe zu gelangen. Wer jetzt immer noch nicht genug hat, kann sich in heißen Duellen noch einige futuristische Boliden er-



**Beleuchtet:** Im Tunnel schalten alle Fahrzeuge die Lichter ein.

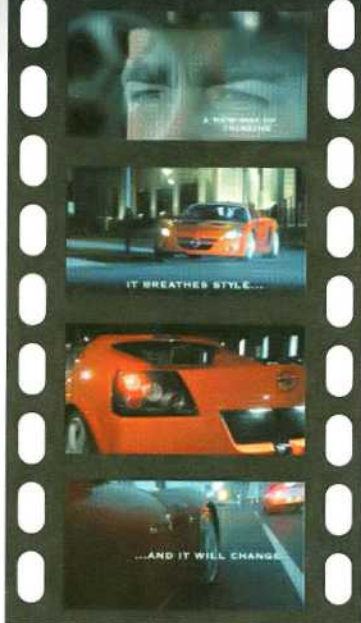


**Proletenwagen:** Wer mit solch einem gigantischen Spoiler an seinem Auto durch die Gegend fährt, hat bestimmt eine gute Bodenhaftung.



# Intro

Im rasant geschnittenen Intro wechseln sich Echtzeit-Grafik und Videos ab.



**Markengerät:** Im Optionsmenü findet sich dieses Auto-Radio, an dem der Spieler die Musik selbst auswählen darf.

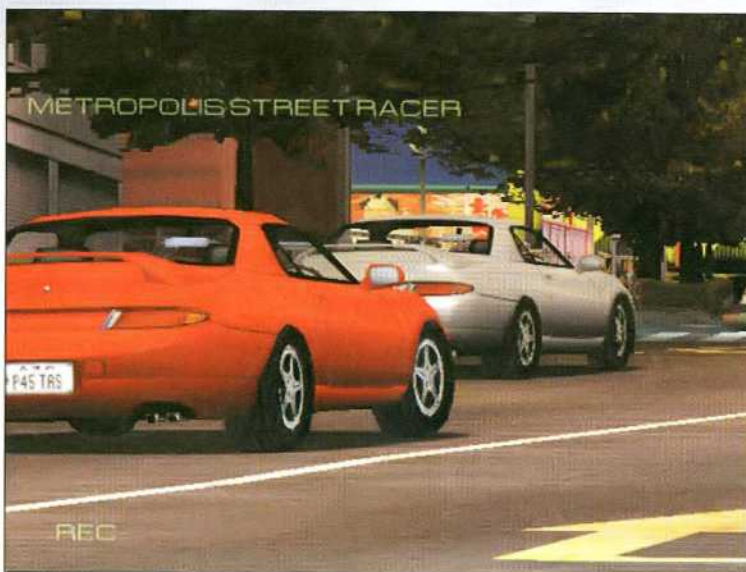


**Angeschrammt:** Beim Kontakt mit der Bande oder anderen Autos gibt es Punktabzug.

muss sich vor allem eines verdienen: den Kudos (Respekt) der anderen Fahrer. Dafür sollte der Spieler die Kurven der Rennstrecke möglichst halsbrecherisch durchqueren. Am Ende eines Rennens summieren sich diese Kudos-Punkte auf einem speziellen

# Wusstet ihr schon ...?

...dass Metropolis Street Racer eigentlich als Start-Titel für den Dreamcast im November 1999 erscheinen sollte.



**Hartnäckig:** Nur sehr schwer lassen sich die Widersacher abhängen. Durch fahrerisches Können ist hier aber einiges zu bewältigen.

Konto, wobei der Kontakt mit Fahrbahn-Banden oder anderen Rennboliden mit Punktabzug geahndet wird. Ist ein bestimmter Nennwert überschritten, schaltet sich das nächste Kapitel des Spieles frei.

**Technik: Ein Hoch auf Bizarre!**

Den schlaun Köpfen von Bizarre Creations ist es wieder einmal gelungen, einige neuartige Features in ihr Spiel einzubringen. Gleich nachdem das Game beginnt, verlangt das Programm nach einer

fahren. Dazu wird in einem One-on-One-Rennen auf einem der wunderhübsch gestalteten Kurse gefahren. Gewinnt der Spieler gegen den Kontrahenten, findet sich dessen Auto in der eigenen Garage wieder. Wenn die vier Widersacher ihrer Rennboliden entwaffnet sind, findet letztendlich noch ein Finale dieses Duell-Modus statt, wo

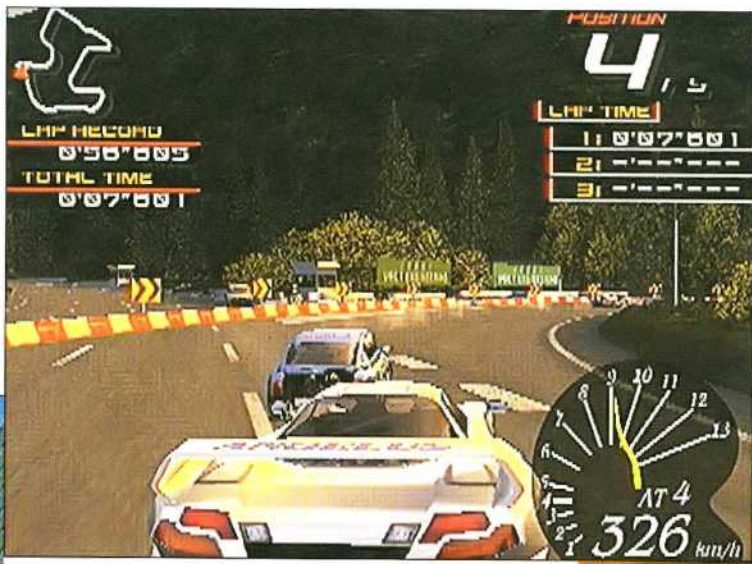
gegen alle vier dieser schnellen Flitzer angetreten wird. Nach dem Bewältigen dieser Hürde wartet die härteste Herausforderung auf den Spieler. Im 99 Trial müssen 99 Runden einer Strecke am Stück gefahren werden. Geht das eigene

Fahrzeug als Erster durch das Ziel, ist es geschafft. Wessen Tacho jetzt über 3000 Kilometer aufweist, der hat zusätzlich einen Pac-Man-Modus freigeschaltet. Steuerungstechnisch sollte

aber kein Oberhammer erwartet werden, schließlich handelt es sich bei diesem Game um Ridge Racer V. Während Gran-Turismo-Fans enttäuscht nach wenigen Minuten das Pad zur Seite legen, schweben Fans von Namcos Racer-Serie im siebten Himmel. Da die Steuerung sehr arcadelastig ausgefallen ist, fasziniert dieses Spiel Simulationsfanatiker nur sehr kurze Zeit. Zusätzlich müssen beim Rennen immer wieder etliche Check-Points innerhalb eines gewissen Zeitlimits erreicht werden, will der Fahrer nicht frühzeitig das Rennen verlassen.



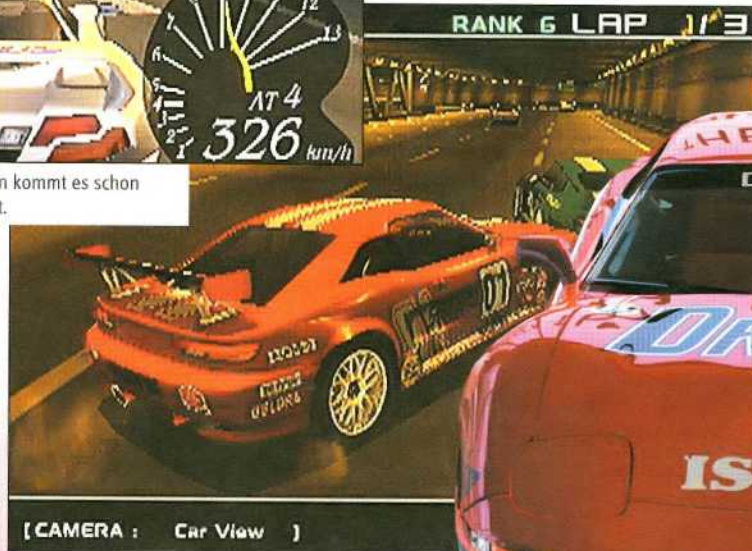
**Rennen extrem:** Aus dieser Ego-Perspektive wird das Spiel zum Ritt auf der Kanonenkugel.



**Aufdringlich:** Besonders bei harten Zweikämpfen kommt es schon einmal vor, dass man den Gegner stark touchiert.

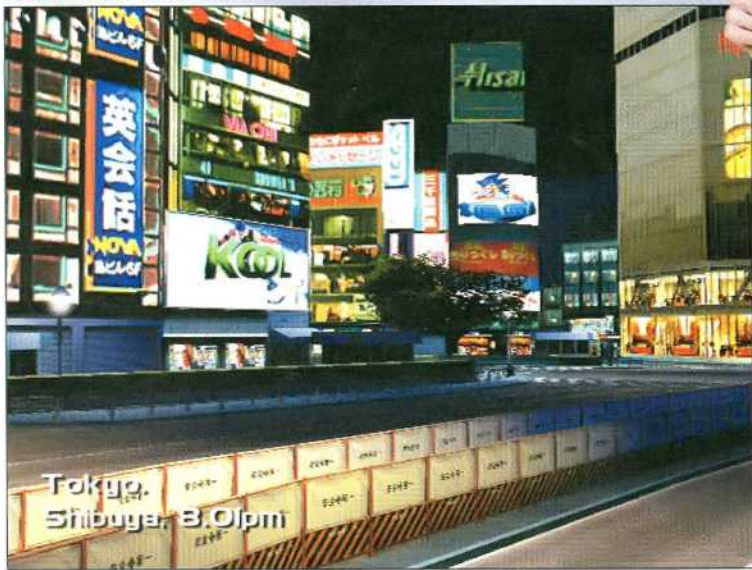


**Zweikampf:** Beim Duell können weitere Bonus-Wagen freigeschaltet werden. Diese sind meist sehr fantasievoll gestaltet.



**Spiegelnd:** Im Tunnel erkennt man deutlich, wie die Beleuchtung vom Fahrzeug reflektiert wird.





**Detail-Overflow:** Mehr Leuchtreklamen hätten wohl kaum in dieses Stadtviertel von Tokio gepasst. Hier hat Bizarre Creations wirklich gute Arbeit geleistet.

Anpassung der Ortszeit sowie der richtigen Einstellung der Zeitzone. Dies hat einen ganz bestimmten Grund. Je nachdem, wo ihr euch befindet und wie spät es gerade ist, errechnet der DC die Ortszeit der drei Metropolen. Startet das Rennen beispielsweise zur Mittagszeit durch die Straßen von London, ist es in Tokio gerade Abend und in San Francisco finstere Nacht.

Hierbei sucht die Grafik ihresgleichen. Mit hochauflösenden Texturen und filigran gestalteten Bauwerken, welche den realen Vorbildern bis auf das

kleinste Detail nachempfunden sind, erstrahlt dieser Racer mit einer atemberaubenden Optik. Ohne jeglichen Geschwindigkeitsverlust und hässlichen Grafikaufbau erscheint die Spiele-Engine nahezu perfekt. An der



**Ausgereift:** Der Zweispieler-Modus zeigt selbst bei Regen keinerlei Schwächen auf.



**Kunterbunt:** Genial modellierte Fahrzeuge sowie eine überzeugende Kulisse sind die Stärken von Metropolis Street Racer.

**Technik: Die nächste Generation**

Grafisch hat sich Namco wieder einmal ordentlich ins Zeug gelegt. Bedenkt man, dass die Software-Tools von Sony zur damaligen Zeit noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium waren, leistet die eigens von Namco erstellte Engine wirklich Erstaunliches. Vor allem die

hervorragend designten Modelle der verschiedenen Rennboliden reißen jeden Videospieler aus seinem Fernsehsessel. Dazu kommt noch ein sehr realistisch erscheinender Lack-Effekt, in dem sich die gesamte Umgebung widerspiegelt. Neben den Fahrzeugen weiß auch die Umgebungsgrafik zu gefallen. Die oft kilometerweite Sicht wird durch keinen hässlichen Nebel getrübt. Lediglich am Horizont kann man ganz leicht den Aufbau der Kulisse erkennen. Ein besonderes Schmankerl dieses Szenarios stellen die filigranen Bäume dar, welche vom Aussehen her kaum mehr zu überbieten sind. Nach einem abgeschlossenen Rennen darf ein atemberaubendes Replay

betrachtet werden, bei dem noch ein Special-Effekt ins Auge sticht: Während die Kamera den eigenen Boliden anfokusiert, verschwimmen Hinter- und Vordergrund, so dass ein sehr schöner Tiefeneffekt



**Abendrot:** Geht die Sonne während des Rennens unter, blendet sie euch beim Überqueren einer Kuppe.



**Sightseeing:** Bei der Hetzfahrt durch die finstere Metropole kommt ihr auch an einem Namco-Gebäude vorbei.



**Replay:** Hier kann das Rennen noch einmal betrachtet werden.



**Sven:** Metropolis Street Racer ist der potenzielle Mega-Hit für den Sega Dreamcast. Grafisch gesehen ist dieser Racer sogar noch vor Namcos Ridge Racer V anzusiedeln. Mit fantastischem Strecken-Design, aufwendig gestalteten Objekten und edel modellierten Fahrzeugen braucht sich das Game keinesfalls vor der Konkurrenz auf der PlayStation 2 zu verstecken. Besonders realistisch ist ein auf-

wendiger Nebeneffekt ausgefallen, der die Framerate kein bisschen absinken lässt. Mit seinen zahlreichen Spielmodi und über 260 Strecken bleibt Bizarres Racer auf Platz 1. Vor allem das Street-Race zeigt, wie abwechslungsreich ein Rennspiel gestaltet werden kann. Dadurch hat Sega einen Grund mehr, sein Gerät an den Mann zu bringen. Bizarre Creations sei Dank, kommen wir endlich einmal in den Genuss eines richtigen Next-Generation-Rennspiels.

Fahrphysik gibt es ebenfalls nichts zu meckern. Zielstrebig sucht das Fahrzeug seinen Weg, während der Spieler mit Gas und Handbremse durch die Kurven driftet. Mit dieser einfach zu erlernenden Arcade-Steuerung sollte eigentlich jeder Neueinsteiger sofort klar kommen. Als kleines Gimmick hat Bizarre Creations noch ein virtuelles Auto-Radio integriert, bei dem verschiedene Sender oder selbst zusammengestellte CDs ausgewählt werden dürfen. Hierfür

stehen 28 verschiedene Songs zur Auswahl. (Sven)

**Test Dreamcast**

**Hersteller:** Bizarre Creations  
**Vertrieb:** Sega  
**Spieleranzahl:** 1 - 2  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 89,- DM  
**Mustar von:** Sega  
**Vergleichbar mit:** Ridge Racer Type 4 (88%)  
**Fakten:** 40 unterschiedliche Autos von 12 Herstellern, 262 Strecken  
**Erscheint:** November 2000

**Grafik: 93 Sound: 86**

**Fun: 91**



**Test PS 2**

**Hersteller:** Namco  
**Vertrieb:** SCED  
**Spieleranzahl:** 1 - 2  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 119,- DM  
**Mustar von:** SCED  
**Vergleichbar mit:** Ridge Racer Type 4 (88%)  
**Fakten:** 4 Teams, 7 Strecken,  
**Dual Shock**  
**Erscheint:** November 2000

**Grafik: 82 Sound: 90**

**Fun: 86**





**Hoppla!** Viele Moves sind im Kampf erlaubt. Dass dieser jedoch den Regeln entspricht, bleibt zu bezweifeln.



**Abspann:** Einige Echtzeit-Movies warten nach erfolgreichem Beenden des Arcade-Modus auf den Spieler.



**Umgedreht:** Nach einem energischen Rückhandschlag steht Nina mit dem Rücken zum Gegner.

# Tekken Tag Tournament

**PS 2 Beat'em Up** Namcos neues Prügel-Update hilft der PlayStation 2 auf die Sprünge. Hält das Spiel auch, was der Name verspricht?

Wenn Sony eine neue Konsole auf den Markt bringt, dann ist einer mit Sicherheit dabei: die Spiele-schmiede Namco. Schon seit Erscheinen der ersten Sony-Spielkonsole bürgt dieser Name für Qualität. Nur wenige Produkte dieses Ausnahme-Entwicklers konnten in den letzten vier Jahren nicht überzeugen. Ebenfalls von Anfang an mit dabei ist deren überaus erfolgreiche Prügel-Serie Tekken. Mit den ersten drei Teilen auf der PSone hat es Namco geschafft, alle Beat'emUp-Fans für sich zu gewinnen. Grund genug, für Sonys neuste Hard-



**Replay:** Mit einem gewaltigen Schlag in die Bauchgrube ist der Kampf zu unseren Gunsten entschieden.

ware rechtzeitig zum Release einen weiteren Teil dieses Games zu programmieren. Mit einigen technischen Verbesserungen gegenüber der japanischen Version verspricht dieser Prügler abermals Unterhaltung pur.

**Spielablauf: Traditionell**

Die größte Neuerung wird bei diesem Titel schon im Namen erwähnt. Gegenüber den vorhergehenden Teilen gibt es erstmals in jeder Spielvariante einen Tag-Spielmodus. Dadurch steht ihr nicht mehr alleine in der Arena, sondern habt einen zweiten Recken eurer Wahl



**Einfach:** Mit unkomplizierten Tastenkombinationen lassen sich gefährliche Würfe auslösen.



**Nahaufnahme:** Vor jedem Kampf lockern sich die Kämpfer mit einigen Übungen auf. Hier dürfen die Polygon-Modelle genauer betrachtet werden.



**Überwältigend:** Gegenüber den vorhergehenden Teilen ist die Grafik-Pracht einfach umwerfend.

dabei. Geht die Lebensenergie des ersten Kämpfers langsam zur Neige, ist es ratsam, mit den Schultertasten den zweiten Kämpfer in den Ring zu holen. Erst wenn einer der Fighter zu Boden geht, ist der Kampf geschafft und eine neue Herausforderung wartet in der nächsten Stage auf den Spieler. Bei den Spielmodi ist wenig Innovatives zu bemerken. Neben Time-Attack, Practice- und Survival-Mode gibt es nur wenige Neuerungen gegenüber den Prequels. Wieder mit dabei ist der standardmäßige Arcade-Modus, bei dem der Fight

über mehrere Stages führt, bis der finale Endgegner erreicht ist. Ist auch dieser bezwungen, wartet ein in Echtzeit gehaltener Abspann auf



**Siegerpose:** Nach jedem Sieg posieren die beiden Kämpfer.



**Wieder mit dabei:** Der Kämpfer Law ist bereits seit dem ersten Teil mit von der Partie.

Mit diesem Game ist es Namco gelungen, den grafisch aufwendigsten Prügler zu programmieren.

## Der Bowling-Mode

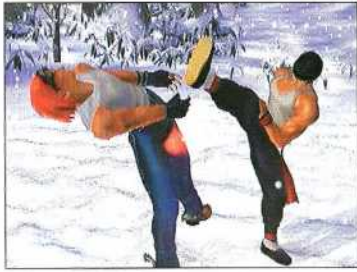
Als kleines Bonus-Game hat sich Namco wieder einmal etwas einfallen lassen. Ähnlich wie beim eigentlichen Spiel haben die Kämpfer auch hier unterschiedliche Stärken und Schwächen. Wer einen flinken Finger hat, sollte einen möglichst starken Charakter auswählen, um die Kegel abzuräumen.



【1投目】(ボール直前まで「方向キー」で左右に移動できます)



**High-End:** Einer der Echtzeit-Vorspäne des Spieles zeigt eindrucksvoll, wie schnell die von Namco entwickelte Grafik-Engine läuft.



**Winterlandschaft:** Während sich unsere Kämpfer balgen, rieselt dreidimensionaler Schnee vom Himmel.



**Ausgeleuchtet:** In dieser Arena werden die Fighter durch aufwendige Lichteffekte erhellt.

### Technik: Wieder fast ohne Mängel

Tekken Tag Tournament reiht sich wie seine Vorgänger in die erfolgreiche Videospiegelgeschichte von Namco ein. Kommt der Spieler in den Genuss, die Charaktere aus kurzer Entfernung zu begutachten, stechen sehr viele Details ins Auge, die aus der normalen Spielperspektive kaum auszumachen sind. Das ist sehr schade, denn dadurch wird der Qualitätsunterschied zu Tekken 3 nicht ganz so deutlich. Mit dreidimensionalen Hintergründen, welche sanft um die Spieler scrollen, erscheint das Game sehr plastisch. Schade auch, dass die Objekte nicht zu erreichen sind, da der Boden unter den Füßen der Kämpfer scrollt. Mit Full-Screen-Anti-Aliasing wirkt die gesamte Grafik jetzt noch feiner, als es bei der japanischen Version der Fall war.



**Echtzeit:** Die vorberechneten Videos mussten Echtzeitsequenzen weichen.



**Mario:** Tekken Tag Tournament ist wirklich ein Knaller. Allerdings nur für diejenigen, die sich zuvor noch an keinem anderen Teil dieser Serie sattgespielt haben. Mit den gleichen Moves und einem minimal überarbeiteten Gameplay lockt dieses Beat 'em Up keinen Freak hinter dem Ofen vor. Da hilft auch kein kurzweiliger Bowling-Modus, den zumindest ich interessanter fand als das restliche Game. Optisch hingegen ist dieses Spiel der Oberhammer. Filigrane Texturen und detaillierte Kämpfer machen das Game zu einem Augenschmaus. Durch die PAL-Anpassung ist der Prügler aber leider etwas langsamer ausgefallen.

den Spieler, der in einem speziellen Theater-Mode beliebig oft betrachtet werden darf. Sehr interessant gestaltet sich auch der Team-Battle-Mode. Hier dürfen bis zu fünf Kämpfer ausgewählt werden, mit denen man in den

Kampf zieht. Erst nachdem alle hintereinander k.o. geschlagen sind, ist das Spiel beendet. Für besondere Leistungen hält TTT noch ein Bonus-Game bereit. Nach dem Tekken-Ball-Mode des dritten Teiles hat sich Namco entschieden, dem Bowling-Sport seine Aufmerksamkeit zu widmen. Auch hier treten ihr mit zwei Charakteren an, um den Highscore zu schlagen.



**Frisch aus dem Fitness-Studio:** Die Polygonzahl, aus der die Charaktere gebaut sind, ist immens hoch.



**Hochauflösend:** Die Texturen der Hintergrundgrafik sind stets von sehr hoher Qualität.



**Sonnenuntergang:** Prügeln sich die beiden vor diesem alten Tempel, erscheinen in manchen Einstellungen aufwendige Lens-Flare-Effekte.

## Test PS 2



Hersteller: **Namco**  
 Vertrieb: **SCED**  
 Spieleranzahl: **1-4**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **119,- DM**  
 Muster von: **SCED**  
 Vergleichbar mit: **Tekken 3 (85%)**  
 Fakten: **34+ Kämpfer, Dual Shock**  
**Erscheint:**  
**November 2000**

**Grafik: 80 Sound: 88**

**Fun: 85**





## Fantavision

PS 2 Geschicklichkeit

Auf den ersten Blick könnte man denken, dass es sich bei Fantavision um nichts anderes als eine Imitation des Spiele-Klassikers Missile Command handelt. Investiert man jedoch etwas mehr Zeit, so entpuppt sich Fantavision als angenehmes Party-Game mit lustigen Features. War die japanische Version noch einzig für ein Single-Player-Vergnügen gedacht, dürft ihr euch bei der amerikanischen bzw. deutschen Fassung auf einen gelungenen Multiplayer-Modus freuen. Das Gameplay erinnert stark an ein Puzzle-Spiel. Auf dem Bildschirm werdet ihr Zeuge eines riesigen Feuerwerks. Ihr habt verschiedene Raketen zur Auswahl, die per Knopfdruck in die Luft geschossen werden können. Sind die Feuerwerkskörper erst einmal unterwegs, dann seid ihr dafür verantwortlich, dass die Raketen in einer bestimmten, am besten gleichfarbigen Reihenfolge zur Explosion gebracht werden. Bei besonders hervorstechenden Leistungen werdet ihr mit diversen Bonus-Levels belohnt. Gerade zu zweit habt ihr die Möglichkeit, ein riesiges Himmelspektakel zu veranstalten. Ihr könnt es endlich mal so richtig krachen lassen! (Henry)

Fun 73%

## Gradius

PS 2 Shoot 'em Up

Zeitgleich zum Aufbruch in eine neue Konsolen-Ära schickt euch Konami mit Gradius in die Vergangenheit. Auf der Disk findet ihr Umsetzungen der Gradius-3- und -4-Automaten-Version. Jeder etwas ältere Zocker unter euch sollte eigentlich schon einmal mit einem Gradius-Teil in Berührung gekommen sein, denn die Geschichte dieser Serie reicht zurück bis ins selbige 8-Bit-Zeitalter. In beiden Spielen übernehmt ihr die Kontrolle über ein Raumschiff und schießt alles ab, was sich auf dem Screen bewegt. Einige Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben Kapseln, die ihr tunlichst aufsammeln solltet. Ohne diese Kapseln ist es nämlich nicht möglich, euer Raumschiff mit diversen Extra-Waffen auszustatten. Am Ende jedes Levels wartet ferner ein fieser Endgegner darauf, aus dem All gefegt zu werden. Gradius spielt sich genauso wie in der Arcade. Videogame-Nostalgiker dürfen sich über eine akkurate Umsetzung der Shoot'emUp-Klassiker freuen. Alle anderen, sollten vor dem Kauf auf jeden Fall Probe spielen. (Henry)

Fun 74%



Schul-Erinnerungen: Wer kennt das nicht? Am Reck hängen wie ein nasser Sack und den Aufschwung nicht schaffen.



Volle Ränge: Die brodelnde Masse und euer Fiberglasstab werden euch schon über die 6-Meter-Marke hieven.

# International Track & Field

PS 2 Sport Olympia war gestern, Track & Field ist heute. Konami bringt die Button-Smasher-Legende auf die Next-Generation-Plattform.

Wer erinnert sich nicht mit einem Schmunzeln an die zahlreich zerstörten Joysticks, die in der C64-Ära Spielen wie Track & Field oder Decathlon zum Opfer gefallen sind. Auch zum Launch der PS 2 wird solch ein Pad-Killer erhältlich sein.

**Spielablauf: Voll in die Tasten hauen**

Zehn Disziplinen stehen dem virtuellen Sport-Fan zur Auswahl: der altbewährte 100-m-Sprint, die 110-m-Hürden, Speerwurf, Stabhoch- sowie Weitsprung, Gewichtheben, Tontaubenschießen, Freistil-Schwimmen, Rhythmische Sportgymnastik und „last but



Leiden für den Erfolg: Die Anstrengung ist eurer Spielfigur im Gesicht deutlich abzulesen.

not least“ Turnübungen am Reck. Während es bei solch simplen Disziplinen wie dem Sprint wirklich nur auf die Geschwindigkeit des Tastendrucks ankommt, fordern technisch schwierigere Aktionen gezieltes Timing und enorme Pad-Beherrschung. Neu im Vergleich zur japanischen Version ist der Championship-Modus, bei dem alle Disziplinen nach dem Zufallsprinzip angeordnet und in einer Art übergreifendem Zehnkampf absolviert werden. Besonders im Mehrspieler-Modus ist dies eine sehr motivierende Alternative.

**Technik: Klasse Animationen**

Für die authentische Atmosphäre eines Sport-Ereignisses sorgen vor allem die besonders gelungenen Animationen, für die unter anderem der Sprinter-Star Maurice Green als sensorbeladenes Opfer im Motion-Capture-Verfahren Pate stand. Weiterhin überzeugt die imposante Zuschaueremasse in den brodelnden Stadien, die den Spieler zusätzlich zu Höchstleistungen anfeuern.



Grazie: Diese anmutige Schönheit legt dank euer Pad-Fähigkeiten eine mehr oder weniger perfekte Kür hin.



Kimme und Korn: Beim Tontaubenschießen werden schnelle Reaktionen und Zielgenauigkeit verlangt.



Mario: Eigentlich wäre es Unsinn, bei solch einem Titel zu sehr auf die prozentuale Bewertung zu achten. Klar, als renommierter

Software-Kritiker muss ich anprangern, dass das Spielprinzip mehr als altbacken ist und wenig Innovationen vorzuweisen hat. Ganz ehrlich glaube ich, dass International Track & Field für reine Solo-Spieler keine lohnenswerte Investition darstellt, da die Motivationskurve ohne menschliche Gegner allzu bald abflaut. Völlig anders sieht es hingegen aus, wenn man öfters in größeren Gruppen spielt oder sich mit einem Freund duelliert. Denn eines steht fest: Die Neuauflage von Track & Field ist ein Button-Smasher allererster Güte und das Party-Spiel schlechthin auf der PS 2. Allein der Championship-Modus bürgt für etliche Stunden Mehrspieler-Spaß.

## Test PS 2



Hersteller: Konami  
 Vertrieb: Konami  
 Spieleranzahl: 1-4  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 120,- DM  
 Muster von: Konami  
 Vergleichbar mit: Virtua Athlete 2K (62%)  
 Fakten: 10 Disziplinen, Dual Shock  
 Erscheint: 24. November 2000

Grafik: 86 Sound: 78

Fun: 81



**Motion-Capturing:** Die flüssigen Bewegungsabläufe und die gute Grafik lassen Fernseh-Atmosphäre aufkommen.



**Ausgetrickt:** ISS ist äußerst übersichtlich gestaltet, wodurch Freiräume optimal genutzt werden können.



**Konter-Angriff:** Bedingt durch die hohe Spielgeschwindigkeit kann sich das Blatt schnell wenden und eine gefährliche Konter-Chance stellt den Spielverlauf auf den Kopf.

# International Superstar Soccer

**PS 2 Sport** Pünktlich zum Start der PlayStation 2 lässt Konami sein neues Fußball-Flaggschiff vom Stapel.

Fußball-Simulationen gehören nach wie vor zu den erfolgreichsten Spiele-Genres in der Videospelgeschichte. Vor allem auf dem europäischen Markt wächst die Nachfrage nach guten Umsetzungen des Massensports ständig. Durch den durchschlagenden Erfolg der Champions League ist Fußball populärer denn je.

**Spielablauf: Auf zu neuen Ufern**

Um beim Aufbruch in die neue Generation der Videospel-Konsolen möglichst vorn dabei zu sein, hat sich Konami logischerweise einiges einfallen lassen. Mit der PS2-Version von ISS leiten sie eine Trendwende ein. Weg von den mehr arcadelastigen Vorgängern bewegt sich Konami nun klar und deutlich auf eine ausgereifte Fußball-Simulation zu. Die Spielzeit wird im Optionsmenü festgelegt und im Spiel in Original-Spielzeit umgerechnet, d.h., beide Halbzeiten bestehen aus 45 Minuten und werden im Zeitraffer entsprechend herabgezählt, wodurch ein deutlicher Realitätsbezug entsteht. Ferner haben die Mitspieler so ihre Tücken,

denn der neue Motivationsfaktor wirkt sich direkt auf die Spielerlaune aus. Sollte euch ein frühes Führungstorgelingen, wird euch auffallen, dass den fleißigen Spielern so gut wie alles gelingt, wogegen ein deutlicher Rückstand die Kicker zum endgültigen Einbruch führen kann. Dieses Feature beeinflusst das gesamte Gameplay ungemein und bringt strategische Momente hervor. Solltet ihr (wir wollen es euch nicht wünschen) in einen frühen Rückstand geraten, müsst ihr also euren Mannen eine bestimmte Erholungsphase gönnen. Greift ihr in dieser Phase überhastet an, werden die Spieler nervös und die Kombinationen gelingen selten. Eine angeschlagene Mannschaft muss behutsam zurück auf den Pfad der Tugend geleitet werden. Insgesamt könnt ihr ISS zu acht spielen und euch sogar ein eigenes Turnier zurechtbasteln. Ganz anspruchsvolle Zocker dürfen sich im Spieler-Editor ihre Mannschaft selbst zusammenstellen, angefangen bei der Gesichtsform bis hin zur Haar- und Trikotfarbe. Der renommierte Mode-Hersteller Umbro stand beim Design der Schuhe und Trikots eigens Pate und lässt die Kicker im adretten Outfit den Rasen betreten.

**Technik: Keine Einbrüche der Grafik-Engine**

Die bei der japanischen Vollversion schmerzlich auffallenden Slowdowns sind bei der uns vorliegenden Version nicht mehr vorhanden. Der Spielablauf ist flüssig und lässt sich bedingt durch die gute Steuerung problemlos kontrollieren. Die Analog-Buttons der PS2-Controller erweisen sich gerade in Standardsituationen als sehr hilfreich. Die KI der Mit- und Gegenspieler wurde deutlich verbessert und lässt ein realitätsgereutes Fußballspiel entstehen. Das Motion-Capturing verstärkt den ohnehin schon guten optischen Eindruck und sorgt für Fernseh-Atmosphäre. Die Soundkulisse ist authentisch nachempfunden worden, wobei das grölende Publikum teilweise doch etwas zu frenetisch wirkt. Die

Kommentare von Michael Schürmann und Christian Schulz sind meiner Meinung nach wohl eher Geschmackssache.



**Mario:** Gerade in Sachen Fußball-Simulationen scheint die PS 2 einen furiosen Start hinzulegen. Mit ISS steht ein erster Top-Titel für die Next-Generation-Konsole fest. Fußball-Fans dürfen darauf gespannt sein, wie die Reaktionen von Seiten der Konkurrenz ausfallen werden. Vor allem das Team von EA Sports wird sich in dieser Hinsicht bestimmt nicht lumpen lassen und versucht, ein ebenbürtiges Produkt zu kreieren. Sobald wir irgendetwas Genaueres erfahren, werdet ihr das Ergebnis in Form eines Vergleichstests in einer der nächsten Ausgaben bewundern dürfen. Bleibt abzuwarten, mit welchen Erfolgs-Games uns die PS 2 an ihrem Launch-Day noch beglücken wird.



**Original-Lizenzen:** Endlich ist es auch bei ISS möglich, mit den aktuellen Mannschaften das Spiel zu bestreiten.



**Spieler-Editor:** Ihr dürft nun eure selbst kreierte Mannschaft in einen Wettkampf eurer Wahl schicken.



**Aufklärend:** Im Falle einer strittigen Entscheidung kann jederzeit die benutzerfreundliche Zeitlupe zu Hilfe genommen werden.



**Glänzender Goalie:** Ungeübte Spieler werden anfangs große Probleme haben, an dem schnell reagierenden Torhüter vorbeizukommen. Kommt Zeit, kommt Tor.

**Test PS 2**

**Hersteller:** Konami  
**Vertrieb:** Konami  
**Spieleranzahl:** 1 - 8  
**Geignet für:** Fortgeschrittene bis Profis  
**Ca. Preis:** 120,- DM  
**Hersteller von:** Konami  
**Vergleichbar mit:** Frankreich '98:  
**Die Fußball-WM (88%)**  
**Faktoren:** Original-Lizenzen, Dual Shock, Spieler-Editor

**Erscheint:**  
**24. November 2000**  
**Grafik: 87 Sound: 82**

**Fun: 88**





**True Lies:** Der Luftkampf zwischen den Wolkenkratzern gehört noch zu den einfacheren Übungen im Spiel. Arnie lässt Grüßen!



**Überfüllt:** Ungünstigerweise versteckt sich einer der Gegner inmitten eines überfüllten Fußball-Stadions.

# Silent Scope

**Dreamcast/PS 2 Shoot 'em Up** Wer schon immer Mitglied einer Anti-Terror-Einheit werden wollte, bekommt bei Konamis Silent Scope die Gelegenheit dazu.

Bei Konamis neuem Titel handelt es sich um die Umsetzung eines Arcade-Automaten, der sich unter anderem durch ein sehr ungewöhnliches Steuergerät auszeichnete. Um das Sniper-Feeling des Spieles optimal einzufangen, montierten die Jungs von Konami kurzerhand ein originalgetreues Scharfschützengewehr auf den Automaten. Für die grobe Zielerfassung genügt ein normaler Blick auf den Bildschirm. Um das Ziel aber optimal anzuvisieren, musste durch das Zielfernrohr gelinst werden. Wenn sich dann der Finger des Spielers um den Abzugshebel krümmte, um den finalen Rettungsschuss abzugeben, wirkte der Effekt fast schon zu realistisch.

**Spielablauf: Alarmstufe Rot**  
Ihr schlüpft in die Rolle eines Scharfschützen, dessen Aufgabe es ist, die Familie des Präsidenten zu schützen. Das eigentliche Spiel läuft ab wie ein typischer Lightgun-Shooter. Ihr bewegt euch in der Ego-Perspektive durch vorberechnete Szenarien und ballert die Terroristen über den

Haufen. Hierbei schaltet ihr per Hand zwischen der normalen Ansicht, mit der ihr die Feinde grob ins Visier nehmen könnt, und der Zielfernrohr-Perspektive für die Feinarbeit um. Das klingt natürlich einfacher, als es in Wirklichkeit ist, denn die Terroristen schießen zurück, gehen in Deckung oder versuchen euch mit schwerem Gerät aufzuhalten. Ferner werdet ihr arcade-typisch von einem knappen Zeitlimit unter Druck gesetzt. Um für eine hohe Dauer-motivation zu sorgen, spendierten die Coder der Heimversion noch ein

paar Zusatz-Modi, in denen ihr eure Treffsicherheit trainieren könnt.

**Technik: Perfekte Umsetzung**  
Technisch gesehen überzeugt Konamis Automaten-Umsetzung auf der ganzen Linie. Optisch entspricht die Heimumsetzung der Arcade-Maschine bis ins kleinste Detail. Die Steuerung wurde akkurat an die Konsolen-Pads angepasst, so dass auch ohne Sniper-Wumme ein sehr gutes Handling gewährleistet ist.



**Gemein:** In der Shooting-Range ballert ihr auf unschuldige Wassermelonen.



**Makaber:** Je mehr Kopfschüsse ihr anbringt, desto höher sind eure Bonuspunkte.



**Ruhig Blut:** Um einen Boss-Gegner zu besiegen, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder ihr trifft ihn so häufig, bis seine Energie aufgebraucht ist, oder ihr schießt ihm in den Kopf.



**Übersichtlich:** Wenn ihr einen Obermottz über den Jordan schickt, wird die Trefferzone eures letzten Hits angezeigt.

**Henry:** Yeah! Als Fan der Arcade-Vorlage bin ich von Silent Scope wirklich begeistert. Die technische Umsetzung ist hervorragend gelungen, da die Heimversionen dem Arcade-Vorbild gleichen wie ein Ei dem anderen. Der fair ansteigende Schwierigkeitsgrad sowie der verzweigte Spielablauf sorgen, zusammen mit den vielseitigen Zusatz-Modi, für einen hohen Replay-Value. Aber Vorsicht! Die Sniper-Mär gehört nicht in Kinderhände. Obwohl kein Blut vergossen wird, geht es trotz allem darum, innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits so viele Menschen wie möglich zu töten. Abschließend kann ich nur jedem volljährigen Arcade- oder Lightgun-Shooter-Fan raten, sich das Spiel anzusehen, denn Silent Scope macht wirklich Laune. Übrigens: Dreamcast- und PS2-Version sind absolut identisch.

**Test Dreamcast**

Hersteller: Konami  
 Vertrieb: Konami  
 Spieleranzahl: 1  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Sega  
 Vergleichbar mit: House of the Dead 2 (87%)  
 Fakten: diverse Zusatz- und Training-Modi  
 Erscheint: November 2000  
 Grafik: 78 Sound: 78  
**Fun: 79**

**Test PS 2**

Hersteller: Konami  
 Vertrieb: Konami  
 Spieleranzahl: 1  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 119,- DM  
 Muster von: Konami  
 Vergleichbar mit: House of the Dead 2 (87%)  
 Fakten: diverse Zusatz- und Training-Modi  
 Erscheint: November 2000  
 Grafik: 78 Sound: 78  
**Fun: 79**

# Space Channel 5

**Dreamcast Geschicklichkeit** Sexy Ulala ist endlich in Deutschland gelandet. Gibt es irgendwelche Veränderungen zum US-Import?

Zu einem echten Verkaufsschlager hat sich Space Channel 5 in den USA nicht gerade entwickelt. Es war wohl einfach zu „speziell“. Dennoch bietet es erstaunlich viel Spielspaß für einen Musik-Geschicklichkeitstest à la Vib-Ribbon. Ihr übernehmt die Rolle von Ulala, einer jungen aufstrebenden

Weltraum-Reporterin, die in das Abenteuer ihres Lebens gerät. Anfang des 25. Jahrhunderts greifen funky Aliens Mutter Erde an und nur mit ausgefallenen Tanzschritten lassen sich die Eindringlinge wieder vertreiben (je nachdem, welche Bewegungen die Aliens vormachen, müsst ihr mit A und



Alte Feinde, neue Freunde: Ulala ist mit ihren ehemaligen Widersachern Jaguar und Space Michael unterwegs, um die Welt zu retten.



**Swen:** Klingt das Space-Channel-5-Spielprinzip für euch zu abgedreht? Könnt ihr einem rhythmischen Tastendrucke nichts abgewinnen? Oh ja, das hätte ich vor Space Channel 5 auch gesagt! Aber seit sexy Ulala ist alles anders. Space Channel 5 ist durchgestylt, funky, spacy und spicy. Die Bewegungsabläufe wirken absolut

echt, die englische Sprachausgabe ist auf einem hohen Niveau und der Schwierigkeitsgrad angemessen und motivierend. Ab und zu werden Gags eingestreut und Space Michael alias Michael Jackson ist ein echter Bringer. Dummerweise bietet Space Channel 5 keinen Zweispieler-Modus oder langzeitmotivierende Extras, so dass Ulala ein Spitzenplatz verwehrt bleibt.

B bzw. dem D-Pad kontern). Je besser ihr die Außerirdischen an die Wand tanzt, umso höher steigen eure Einschaltquoten. Jeweils zum Schluss der vier Levels überprüft euer Produzent Fuse, ob ihr die nötige Quote bringt. Ansonsten werdet ihr kurzerhand abgesetzt! Technisch ist Space Channel 5 eine echte Perle. Besonders die Musik im 70er-Retro-Stil passt perfekt. Auch die Grafik mit einem butterweichen Motion-Capturing weiß zu überzeugen.



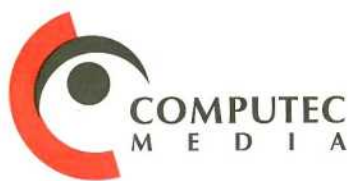
**Kleines Extra:** Je weiter ihr spielt, umso mehr Charakter-Profile dürft ihr lesen.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Sega**  
 Vertrieb: **Sega**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Sega**  
 Vergleichbar mit: **Parappa the Rapper, Vib-Ribbon (10%)**  
 Fakten: **Vibration-Pak, VMU, VGA-Box, 50/60Hz-Umschaltung**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 71 Sound: 86**

**Fun: 79**



COMPUTEC MEDIA AG  
 Redaktion Mega Fun  
 Franz-Ludwig-Straße 9  
 97072 Würzburg  
 www.computec.de

COMPUTEC MEDIA ist eines der international führenden Medienunternehmen im Markt für PC- und Videospiele-Magazine und erfolgreicher Internet-Content-Provider in Sachen Electronic Games.



Zum frühestmöglichen Eintritt suchen wir eine/n

# Redakteur/in

für unser Magazin „Mega Fun“

Sie haben Lust an journalistischer Arbeit, besitzen eine ideenreiche „Schreibe“ und können im Idealfall schon Berufserfahrung in diesem Bereich aufweisen. Sie denken konzeptionell und möchten gern in einem jungen Team arbeiten. Als Redakteur/in für ein Konsolen-Magazin haben Sie eine hohe persönliche Affinität zu Electronic Games.

Wir bieten Ihnen ein gutes Gehalt, ein hervorragendes Betriebsklima und eine spannende Aufgabe mit Zukunftsperspektive. Top-Arbeitsbedingungen mit entsprechendem technischen Equipment sind für uns selbstverständlich.

Wenn Sie sich von dieser Stellenausschreibung angesprochen fühlen, senden Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung unter Angabe Ihrer Gehaltsvorstellung zu Händen Uwe Kraft. Wir freuen uns darauf, Sie kennenzulernen.



**In flagranti:** Werdet ihr beim Sprühen von den Polizeikräften abgelenkt, müsst ihr das Logo später vollenden.



**Mach mir den Affen:** Die Spray-Logos, die ihr im Spiel auswählen könnt, sehen zum Teil sehr beeindruckend aus.



**Schräg:** Die Kameraperspektive spielt verrückt.

# Jet Set Radio

**Dreamcast Geschicklichkeit** Mit fetten Hip-Hop-Beats, knalligen Graffiti-Logos und schneller Inline-Skate-Akrobatik kommt mit Jet Set Radio ein absolutes Kult-Spiel daher.

In der fernöstlichen Zukunftsmetropole Tokyo ist ein knallharter Straßenkrieg zwischen rivalisierenden Jugend-Gangs eskaliert, der jedoch mit Spraydosen statt Waffen ausgefochten wird. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle der GG's, einer dem Hip-Hop sehr zugewandten Jugend-Clique, deren zentrale Anlaufstationen die heimische Garage und der vom super-coolen Rastafari-DJ Professor K geleitete Piratensender Jet Set Radio sind. Ihnen gegenüber stehen zum einen Gangs mit solch illustren Namen wie Noise Tanks, Poison Jam und Love Shockers, alle nur darauf aus, euer Revier mit ihren Graffiti zu übersehen, zum anderen haben euch

natürlich die Stadtväter der Sprayer-Szenen den Kampf angesagt und hetzen euch mit Captain Onishima und seinen Einsatzkräften einen enorm motivierten Gegner auf den Hals.

**Spielablauf: Krieg der Sprayer**

Um in die Auseinandersetzung mit den verschiedenen Gangs einzusteigen, gilt es erst einmal, Gang-Mitglieder anzuwerben, denen ihr in einem kleinen, meist dreiteiligen Test euer Können auf den Inlines und an der Spraydose beweisen müsst. Die ersten beiden Mitglieder stellen euch dabei noch vor sehr einfache Aufgaben und haben eher eine Tutorial-Funktion. Im weiteren Verlauf möchten sich jedoch immer abgedrehtere Charaktere, deren Ansprüche dementsprechend steigen, an eurem Team beteiligen. Nach erfolgreicher Imponier- und Respektsbekundung stehen die gewonnenen Freunde für die eigentlichen Missionen in eurer Garage zur Auswahl. In eurem Hauptquartier könnt ihr ferner Spray-Logos nach Belieben auswählen, neue in einem gesonderten Editor zeichnen oder dank der Internet-



**Graffiti-Nachschub:** Um eure Kunstwerke an die Wände zu sprühen, müsst ihr stets euren Farbdosen-Vorrat auffrischen.

Unterstützung JPEG-Bilder aus dem Netz downloaden, um sie ins Spiel zu integrieren. Eingeteilt sind die Graffiti in drei unterschiedliche Größen, die auch im Spielgeschehen unterschiedlich an die Mauer, den Schulbus oder Ähnliches angebracht werden wollen. Womit wir zum Hauptanliegen des Spiels kommen, nämlich dem Durchskaten der jeweiligen Stadtabschnitte. Diese sind relativ großräumig und können mit absoluter Bewegungsfreiheit befahren werden. Ferner findet ihr durch rote Pfeile gekennzeichnete und zum Teil sehr schwer erreichbare Punkte, an denen ihr ein Spray-Logo platzieren müsst. Die kleinste der drei Kategorien lässt sich dabei mit einem Mal durch



Diese Katzen, die Shinjuku-cho verwüsten, sind die Love Shockers!

**Feindliche Gangs:** Mit diesen Damen ist keinesfalls zu spaßen, besonders nicht wenn sie ihre Logos in eurem Revier platzieren.

Betätigung der L-Taste an die Wand sprühen. Zum Ausgleich befinden sich diese jedoch an den verrücktesten Orten und müssen zum Teil aus einem Sprung heraus oder während



**Story-Board:** Die Ausgangslage wird anhand eines Comics präsentiert.



Jedem neuen Gang-Mitglied müsst ihr eure Fähigkeiten beweisen.



**Mit dem richtigen Schwung:** Um die Sprühaktionen auszulösen, gilt es, vorgegebene Kreisbewegungen mit dem Analog-Stick zu meistern.



**Hier wird scharf geschossen:** Captain Onishima und seine Kollegen versuchen euch mit allen Mitteln das Handwerk zu legen.

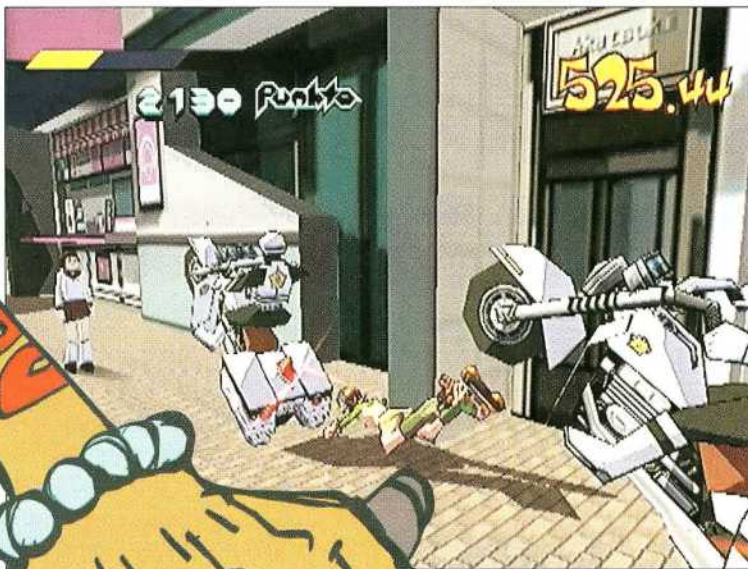




**Logo-Shop 1.0:** Mit Hilfe eines recht simpel gehaltenen Editors kann der Spieler seine eigenen Kunstwerke ins Spiel integrieren.



**Nicht schlecht, oder?** Das fertige Produkt, unser Mega-Fun-Schriftzug, zielt jetzt die Wände des dritten Abschnittes.



**Einfach überrollt:** Die motorisierten Gesetzeshüter handeln ohne Rücksicht auf Verluste und haben soeben meine Sprayerin plattgemacht.

höchstens ein paar Uniformierte durch die Straßen, denen man noch relativ leicht entkommen kann. Nach einigen gelungenen Sprühaktionen jedoch tauchen schon mal Hub-schrauber, bissige Spürhunde und der griesgrämige Polizei-Chef Onishima auf. Letzterer verfolgt euch bei Sichtkontakt hartnäckig und versucht der Lebensanzeige, die neben dem Zeitlimit die wichtigste Größe darstellt, mit seiner 45er-Magnum zu Leibe zu rücken. Zur Energieauffrischung dienen rote Sprühdosen, die im Abschnitt aber rar gesät sind. Neben den beiden genannten Faktoren Energie und Zeit muss man ferner darauf achten, einen ausreichenden Vorrat an Farbe aufzusammeln, da man ohne diesen selbst-

eines Grinds an einer Balustrade ausgeführt werden. Bei den beiden größeren Logos hingegen stoppt eure Spielfigur für einige Zeit und nur durch richtig getimte Kreisbewegungen eures Analog-Sticks könnt ihr das vollendete Meisterwerk aus eurer Sprühdose pressen. Das erinnert zwar etwas an die Pad-Akrobatik, die Tanz-Titel à la Space Channel 5 dem Spieler abverlangen, jedoch ist der Übergang zwischen den Spray-Manövern und der Inline-Aktion derart nahtlos, dass der Spielfluss keinesfalls unterbrochen wird. Unterbrochen wird man umso häufiger durch die steigende Polizei-Präsenz, die jeweils zum Level-Ende stark zunimmt. So hüpfen anfangs



**Hallo Taxi!** Gekonnt an einen Wagen angekoppelt, kann man die Steigung dieser Straße problemlos meistern.



**Renn, wenn du kannst:** Verfolgt von der Polizei, hilft nur eine Taktik, nämlich schnellstmöglich das Weite zu suchen.



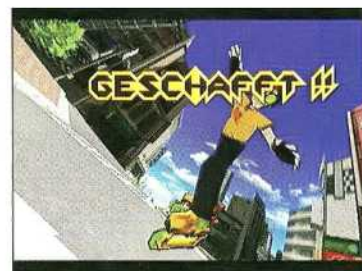
**Im Vorbeiflug:** Die kleinste Graffiti-Gattung muss häufig aus haarigen Situationen, wie diesem Railslide, heraus angebracht werden.

verständlich die geforderte Zahl an Graffiti-Bildern nicht vollenden kann.

Soundtrack dem Spiel beizulegen.

**Technik: Einzigartiger Grafik-Stil**

Etwas Ähnliches wie Jet Set Radio hat man in der Konsolen-Geschichte wohl noch nicht gesehen. Durch die Cell-Shader-Technik, die sämtliche Spielfiguren mit realistischen Schatten und schwarzen Begrenzungslinien versieht, erreichten die Programmierer den unverwechselbaren Comic-Stil, ohne dabei das Gefühl von Räumlichkeit einzubüßen. Der Spieler findet sich also in einer absolut überzeugenden 3D-Comic-Umgebung wieder. Ebenso gelungen ist die Sound-Unter-malung, die natürlich Hip-Hop-, Techno- und Rap-Stücke vom Allerfeinsten bietet. Die Tracks sind so gut, dass man sie auf CD brennen sollte, um sie als



**Freude:** Nach jeder bestandenen Aufgabe freut sich unser Gang-Mitglied wie ein Schneekönig.



**Mario:** Jet Set Radio ist ein Spiel, bei dem jedem Sega-Fan das Herz höher schlagen sollte. Innovatives Gameplay, ständig neue Herausforderungen und nicht zuletzt der motivierende Schwierigkeitsgrad machen diesen Titel zu einem Fest für Hardcore-Gamer. Einerseits findet man zwar sehr leicht ins Spielgeschehen hinein, um jedoch alle Feinheiten herauszuhören, muss man sich andererseits ausgiebiger mit damit beschäftigen. Zu meckern gibt es eigentlich nicht allzu viel, außer vielleicht dass die Kameraführung beim Manövrieren in sehr beengten Abschnitten so ihre Problemchen hat. Dies kann besonders während der Verfolgungsjagden mit der Polizei zu Frustrationsmomenten führen. Zumindest hat man aus Fehlern der japanischen Version gelernt und dem Y-Button die Funktion der Kamera-zentrierung zugewiesen.

**Test Dreamcast**

Hersteller **AM6**  
 Vertrieb **Sega**  
 Spieleranzahl **1**  
 Geeignet für **Profis**  
 Ca. Preis **99,- DM**  
 Muster von **Sega**  
 Vergleichbar mit **Crazy Taxi (89%)**  
 Faktoren **Vibration-Pak, Logo-Editor, Online-Unterstützung**  
**Erscheint**  
**25. November 2000**

**Grafik: 86 Sound: 88**

**Fun: 89**





## Toonenstein

PSone Adventure

Wer kennt sie nicht, die kleinen frechen Tiny Toons, die schon seit Jahrzehnten die Kinderzimmer beglücken? In diesem grafisch einwandfreien Game habt ihr die Möglichkeit, in die Rolle von Furball zu schlüpfen und zusammen mit seinen Freunden Plucky und Hamton ein spannendes Abenteuer zu erleben. Die hinterhältige Emyra hat die Tiny Toons mit einer fiesen Zeitungsanzeige in einen Hinterhalt gelockt und jagt die armen Kerlchen kreuz und quer durch ihr Grusel-schloss. Die Steuerung erweist sich als äußerst unkompliziert und verweist auf das Point&Click-System von z. B. Baphomets Fluch. Die Story und das gesamte Gameplay sind kindgerecht gestaltet und bestechen durch eine hervorragende Atmosphäre. Auf der Suche nach dem Ausgang der geheimnisvollen Villa muss das Trio viele witzige Rätsel lösen und sich zahlreicher Attacken von Seiten der gemeinen Bombats erwehren. Viele Mini-Spiele und Zwischensequenzen lockern das Gameplay auf und unterstreichen den kindgerechten Charakter zusätzlich. Einziges, aber gewichtiges Manko ist der zu geringe Spielumfang. (Ralph)

**Fun 69%**

## WWF

### Royal Rumble

PSone Fun-Sports

Dass der Wrestling-Sport an sich gar nicht erst versucht, als komplett seriös zu erscheinen, dürfte hinlänglich bekannt sein. Party-Stimmung ist daher bei den Titeln des Genres angesagt. Mit WWF Royal Rumble hat THQ den von Jakks entwickelten Titel für den Dreamcast nun auch in Deutschland herausgebracht und mit über 20 Wrestlern der World Wrestling Federation gut in Szene gesetzt. Das Spiel lebt primär von seiner butterweichen Spieldynamik und dem flotten Gameplay. Bis zu acht Wrestler werden sauber gleichzeitig berechnet, wenn sich diese im Ring austoben. Hier zeigt die Hardware keinerlei Schwäche. Leider wurde das Spiel mit eher wenig Optionen bedacht. So kann neben einem ausführlichen Royal Rumble nur noch eine Belt-Meisterschaft absolviert werden, was nicht gerade für Langzeit-motivation als Paradebeispiel Pate steht. Der Titel erweist sich jedoch als geheimer Party-Tipp, sobald man sich zu viert untereinander vor Segas Schlachtschiff beharkt. Was mich persönlich stört, ist die gegen-erische KI der CPU, die für sämtliche Charaktere die gleiche Taktik ansetzt und somit kaum für Überraschungen sorgt. (Gunther)

**Fun 67%**



**Power-Ranger:** Noch hat der Pharao-Walker gut Lachen, aber wehe wenn alle Raketen auf seinem Kopf eingeschlagen sind.



**Kurz und schmerzlos:** Schon in Level 5 wartet der Endgegner auf euch. Dieser hat es aber in sich und fordert euch aufs Äußerste.

# Power Stone 2

**Dreamcast Beat 'em Up** Für manche war der erste Teil das genialste Beat 'em Up überhaupt, andere fanden den Prügler eher zu hektisch.

Wie schon angedeutet, scheiden sich an Power Stone die Geister. Während sich die einen für die absolute Bewegungsfreiheit, die vielen Extras, Power-ups, Waffen und die „lebendigen“ Levels begeistern, ist den übrigen Zockern das Spiel einfach viel zu schnell, zu hektisch und zu unübersichtlich gewesen. Daran hat sich auch im zweiten Teil nichts geändert. Vielmehr wurde das Spielprinzip noch weiter verfeinert und noch mehr neue Ideen eingebaut. So wurden die höheren Ebenen weiter ausgedehnt und ganze mehrstöckige Levels entwickelt. Die Orte sind nun ebenfalls noch abgedrehter. Luftschiff, U-Boote und Mumien-grabstätte sprechen für sich. Um

mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, wurden neben dem Arcade-Mode noch weitere Spielmodi integriert, wobei der Adventure-Modus besonders herausragt, denn mit den hier benutzten Gegenständen kann später gehandelt und kombiniert werden. Dadurch ergibt sich eine ungeheure Langzeit-motivation. Aus technischer Sicht gibt es ebenso Verbesserungen zu vermelden. Angefangen bei der Grafik, über die Animationen, bis hin zum gesamten Design, alles wurde nochmals auf Vordermann gebracht. Bei einem Fight mit drei Freunden erlebt ihr dann das, was die größte Faszination an diesem Game ausmacht: Spielspaß pur!



**Jackpot:** Die interaktiven Levels bieten einiges zu sehen, beispielsweise eine in die Wand integrierte Slot-Maschine.



**Alien-Attack:** In sämtlichen Levels erwartet euch die ein oder andere Überraschung, hier zum Beispiel ein riesiges Alien.



**Power-Stones:** Diese farbigen Diamanten gilt es einzusammeln, um die Superkräfte jedes Charakters freizusetzen. Gleich brennt auf dem U-Boot die Luft!



**Shopping Girl:** Bei Mel könnt ihr eure hart erkämpften Kröten für nützliche Goodies loswerden.



**Mario:** Gleich vornweg: Wer den ersten Teil dieses Beat 'em Ups nicht mochte, wird sich bestimmt auch nicht mit diesem Teil anfreunden können. Allen anderen sei auf dem Weg zum nächsten Laden mitgegeben: Obwohl das Spiel nur fünf Levels bis zum Endgegner bietet, merkt euch diesen Titel vor, zockt mal rein und überzeugt euch selbst! Denn hat man sich erst einmal an das ungewohnte Spielgefühl gewöhnt, dann rockt das Game ohne Ende. Leider ist das Beat'emUp-Feeling des ersten Teiles aufgrund der hohen Unübersichtlichkeit und durch zu viele Distanzwaffen etwas verloren gegangen. Eine uneingeschränkte Kaufempfehlung bekommt dieser Titel aus diesem Grund nicht, weil man dieses Spiel entweder liebt oder hasst und es daher nicht generell als Kauf Tipp anpreisen sollte.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Capcom**  
 Vertrieb: **Eidos**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Eidos**  
 Vergleichbar mit: **Power Stone (79%)**  
 Pakete: **14 Charaktere, Rumble-Pak, VMU, Adventure-Modus**  
 Erscheint: **erhältlich**

**Grafik: 82 Sound: 79**

**Fun: 77**





**Schwitzige Hände:** Bevor es losgeht, schwenkt die Kamera noch einmal durch das komplette Fahrerfeld.



**Freundlicher Hinweis:** Per englischer Sprachausgabe werden euch im Trainingsmodus die Kurvenpassagen näher gebracht.

# F355 Challenge

**Dreamcast Rennspiel** Nachdem die Import-Scheibe bereits vor zwei Monaten für Furore sorgte, werfen wir noch einmal ein Auge auf die PAL-Version der Ferrari-Hatz.

In Ausgabe 10/00 testeten wir bereits den Japan-Import von Yu Suzukis Ferrari-Automaten-Umsetzung F355 Challenge. Nun steht uns die PAL-GD-ROM zur Verfügung, die wir natürlich noch einmal genauer beleuchten wollen, um euch vor einem eventuellen Fehlkauf zu bewahren.

**Spielablauf: Nur für Profis**

Alle Optionen und Modi der japanischen Scheibe finden sich auch in der europäischen Fassung wieder. Sogar der Link-Modus ist mit einem Trick (im Hauptmenü X und Y gleichzeitig halten) anwählbar. Dort geht es mit zwei DC und Fernseher fullscreen gegeneinander. Aber auch der horizontal geteilte Splitscreen ist nicht zu verachten. Entweder fahrt ihr das übliche Duell auf eine bestimmte Rundenanzahl oder auf Zeitabstand. Neben den Zweispieler-Freuden schlägt das

eigentliche Herz von F355 Challenge im Championship-Modus. Dort müsst ihr nacheinander auf sechs Strecken Bestleistungen bringen, um zum Schluss fünf versteckte Rundkurse freizuschalten. Wer glaubt, dies sei relativ wenig Auswahl, dem sei gesagt, dass der höllische Schwierigkeitsgrad auf Dauer motiviert. Jeder Kurs ist eine echte Herausforderung, die nur durch unerlässliches Üben und penibles Fine-Tuning des Fahrzeug-Setups zu meistern sind. Aber nicht nur das Fahren der PS-Bestie selbst ist eine

harte Probe (Fahrhilfen wie ABS, Traktions- und Stabilitätskontrolle sind zuschaltbar), auch die Gegner geben Vollgas. Wer am Ende einer Championship-Sitzung ganz vorne steht, der darf sich wahrlich als Meister bezeichnen.

**Technik: Hoch detailliert und realistisch**

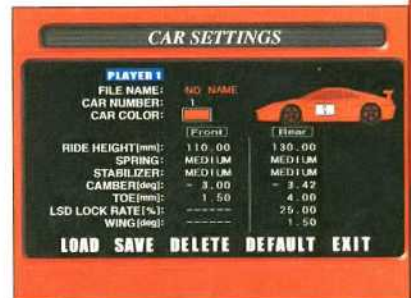
Die Grafik ist bei der PAL-Version ebenso flüssig und fehlerfrei wie beim Original. Zwar gibt es keine 50/60Hz-Umschaltung, dafür aber eine Wide-



**Gefährlich nah dran:** Wer so dicht auffährt, braucht sich nicht zu wundern, wenn er draufrauscht und abfliegt.

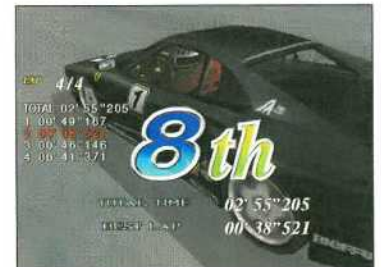
**Sven:** F355 Challenge ist ein außergewöhnliches Rennspiel, bis ins kleinste Detail auf den Racing-Freak zugeschnitten. Ohne irgendwelchen Schnickschnack, wie zusätzliche Ansichten oder Arcade-Steuerung, geht es hier nur um den Ferrari-Fetisch. Sattes Motorengeräusch, Kopf-an-Kopf-Rennen, kombiniert mit einem mörderisch schweren

Schwierigkeitsgrad, lassen Rennspiel-Weicheier schnell die Segel streichen. Puristen allerdings werden dieses Spiel lieben, das in seiner Art bisher einzigartig auf einer Konsole ist. Und dank Suzuki-san präsentiert sich die Heimversion gegenüber der Spielhallen-Variante um einiges umfangreicher und motivierender. Was will man mehr?



**Einstellungssache:** Nur mit viel Übung findet ihr das richtige Setup.

Screen-Option für echte Freaks. Mit der Internet-Schnittstelle werden auf der Sega-Page Ghost-Daten zur Verfügung gestellt, die von echten Rennfahrern stammen. Sound-Effekte sind spärlich, aber absolut hochwertig, wohingegen die Musikuntermalung im Van-Halen-Stil gewöhnungsbedürftig ist.



**Anfänger-Alltag:** Der letzte Platz! Naja, immerhin angekommen...



**Herrlich eingefangen:** Nach dem Rennen gibt es auf Wunsch ein cineastisches Replay zu begutachten.



**Lohn der Mühen:** Fünf weitere Kurse gibt es zu erfahren, darunter der Nürburgring und die offizielle Ferrari-Teststrecke.

## Test Dreamcast

Hersteller **Sega**  
 Vertrieb **Acclaim**  
 Spieleranzahl **1 - 2**  
 Geeignet für **Profis**  
 Ca. Preis **99,- DM**  
 Muster vom **Acclaim**  
 Vergleichbar mit: **Gran Turismo 2 (90%)**  
**Fakten: elf Strecken, Dual Shock, Vibration-Pak, VGA-Box, Link-Kabel**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 86 Sound: 84**

**Fun: 88**



**Fiese Gegner:** In höheren Schwierigkeitsgraden schießen euch die Computergegner auch schon mal in die Wiese ab.



**Fernlicht:** Wenn ihr Pech habt, regnet es in der Nacht auch noch. Die Sicht ist dann gleich Null.



**Lucky Luke:** Wie ein Cowboy alleine in den Sonnenuntergang reiten, das ist eine wahnsinnige Rennatmosphäre!

# Die 24 Stunden von Le Mans

**Dreamcast Rennspiel** Das härteste und längste Rennen kann nun endlich auch auf dem Dreamcast gefahren werden.

Das neben der Formel 1 bekannteste Autorennen ist und bleibt das 24-Stunden-Rennen von Le Mans. Denn wie der Name schon verdeutlicht, werden hier 24 Stunden am Stück durchgefahren. Neben dem Können des Fahrers entscheidet bei diesem Rennen einmal mehr die Qualität des Materials. Nicht umsonst spricht man von einer Materialschlacht, denn 24 Stunden Dauerbelastung am Limit hält wirklich nur Top-Material aus. Für dieses eine Rennwochenende entwickeln die großen Automobil-Hersteller mit ihren Teams das ganze Jahr. Ab sofort könnt ihr auch auf dem DC ins Renngeschehen eingreifen.

**Spielablauf: Gelungene Mischung**

Bei der spielerischen Umsetzung dieses Renntitels hat man sich bei Infoframes für eine gelungene Mischung aus Arcade-Racer und Simulation entschieden. Zwar werden echte Simulationsfanatiker und reine Arcade-Fans enttäuscht aufschreien, doch sollten eigentlich beide Seiten mit dem Ergebnis zufrieden sein. Bei der Ausstattung hat man sich ebenfalls keine Blöße gegeben und ins Spiel neben dem 24-Stunden-Rennen noch einen Schnellrennen-Modus, einen Meisterschaftsmodus, das Zeitfahren und den Multiplayer-Modus integriert. Bei Letzterem kann sogar zu viert gegeneinander angetreten werden. Obwohl sich der Großteil des Titels natürlich um die berühmte Strecke von Le Mans dreht, wurden noch sechs weitere bekannte Strecken eingebaut, darunter Donnington und Suzuka. Nun aber zum Wichtigsten überhaupt: Wie schon bei der PlayStation-Variante könnt ihr auch auf dem Dreamcast ein echtes 24-Stunden-Rennen fahren. Das müsst ihr dann natürlich nicht am Stück machen. Neben den realen 24



**Fernglas:** Das könntet ihr gebrauchen, um den Horizont zu entdecken. Die Fernsicht ist teilweise unglaublich.



**Effekt-Overkill:** Flammen aus dem Auspuff, qualmende Reifen, Rücklichter, die rote Streifen hinter sich herziehen, bei Le Mans gibt es alle möglichen Effekte zu bestaunen.



**Vier gewinnt:** Selten zuvor sah ein Vierspieler-Splitscreen so gut aus. Das Spiel läuft dennoch sehr flott.

Stunden könnt ihr das gesamte Rennen auch auf die Dauer von drei, zehn, 60 oder 360 Minuten verkürzen. Die für ein derartiges Racing-Game so wichtige KI wurde ebenfalls gut umgesetzt. Je nach Schwierigkeitsgrad und gewählten Spielmodi verhalten sich die gegnerischen Fahrer unterschiedlich.

**Technik: Absolut überzeugend**

Gerade aufgrund seiner überzeugenden Technik sorgt Le Mans für ein Lächeln auf dem Gesicht des Spielers. Die Grafik-Engine ist schnell, zeigt viele Details und kommt nie ins Ruckeln. Selbst der Vierspieler-Splitscreen läuft verdammt flüssig und zeigt bei unserem Test keine nennenswerten Probleme auf. Die vielen kleinen Effekte, vom Auspuffeuer bis zu Lens-Flare-Effekten, runden die überzeugende Grafik ab. Die Steuerung ist unkompliziert, leicht zu handhaben und vermittelt immer ein sehr direktes Fahrgefühl. Der Sound fällt hinter all dem leider etwas zurück und ist nur bessere Durchschnittskost.



**Originalgetreu:** Die Boliden gleichen ihren realen Vorbildern wie ein Ei dem anderen. Hier ein McLaren, allerdings nicht in Silber.



**Mario:** Der neueste Racer aus dem Hause Infoframes kann zwar nicht ganz mit dem Spiel-Spaß-Monster V-Rally 2 mithalten, das liegt aber hauptsächlich am geringeren Umfang. So dreht sich das Game primär um das legendäre 24-Stunden-Rennen. Zwar gibt es noch acht Cups zu fahren, doch finden diese immer auf den insgesamt nur sieben Strecken statt. Technisch hingegen hat man sich im direkten Vergleich zum hauseigenen Konkurrenzprodukt nochmals deutlich verbessert. Nie gab es Le Mans auf einer Konsole schneller und schärfer zu sehen.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Infoframes**  
 Vertrieb: **Infoframes**  
 Spielerszahl: **1 - 4**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Mutter von: **Infoframes**  
 Vergleichbar mit: **V-Rally 2 (91%)**  
 Fakten: **7 Strecken, 8 verschiedene Cups, 5 Spielmodi**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 87 Sound: 73**

**Fun: 83**

# Mike Tyson Boxing

**PSone Sport** Schon immer mal Lust gehabt, als Nasenbrecher ganz groß rauszukommen? Ja? Dann solltet ihr in Mike Tysons Schule gehen.

Boxen gehört bestimmt zu den Sportarten, die man entweder liebt oder hasst. Dass Box-Spiele bisher mangels Spieldynamik nicht aus der Versenkung hervorstechen, dürfte auch bekannt sein. Nun hat Codemasters einen stabilen Mix aus Karriere-Möglichkeit und Boxfight in die Testschale geworfen. Aus 24 vor-

editierten Boxern dürft ihr euch einen Wunschkämpfer herausuchen und diesen gezielt hochpäppeln. Hierbei steht kein Geringerer als Mike Tyson mit Rat und Tat zur Seite. In verschiedenen Trainingsoptionen legt ihr genau fest, was euer Vertreter zu trainieren hat. Steht ein Fight mit einem langsamen



**Gunther:** Alles, was bisher in Sachen Boxen auf Konsole herauskam, konnte actionverwöhnte Spieler nicht gerade vom viel zitierten Hocker hauen. Aber nun haben die Codemasters ihr Können unter Beweis gestellt und einen gekonnten Mix aus Karriere und harten Kampf eines Boxers abgeliefert. Was sehr gut zu gefallen weiß, sind die vielen editierbaren

Möglichkeiten, seinen eigenen individuellen Faustrecken zusammenzustellen und diesen gezielt auf Fights vorzubereiten. Ebenso viel Wert wurde auf die Auseinandersetzung im Ring selbst gelegt. Gegnerische Boxer agieren erfrischend abwechslungsreich und sind alles andere als einfach auf die Bretter zu schicken. Alles in allem kassiert der Titel für die detaillierte Aufmachung den einen oder anderen Bonuspunkt.



**Gewusst wie:** Mit dem richtigen Timing und etwas Lauer-Taktik wird dem Gegner im richtigen Moment die Hirnmasse durchgeschüttelt.

Muskelberg an, solltet ihr Gewicht zulegen und auf Schlag-Power setzen. Kleineren flinken Vertretern der Nasenbrecher wird im Vorfeld mit Seil-Training und Sparring begegnet. Mit der richtigen Nase fordert man dann nach und nach Gegner heraus, um sich auf der Weltangliste einen Namen zu machen, bis schließlich der Weltmeistertitel ansteht. Auch hier hat Mike immer einen guten Rat parat und hält sich mit Kritik nicht bedeckt. Die Fights selbst bestreitet ihr aus der Third-Person-Perspektive. Neben normalen Punches und harten Schlägen gilt es seine Deckung im richtigen Moment oben zu halten, um nicht allzu herbe Treffer wegstecken zu müssen. Genaues Timing und Übung sorgen hier für den nötigen Siegschub. Gezielte Power-Aktionen nach amerikanischem Vorbild, bei denen ein Gegner auch schon mal voll in die Seile gedrängt wird, sind jedoch leider nicht möglich.

## Test PSone

**Hersteller:** Codemasters  
**Vertrieb:** Codemasters  
**Spieleranzahl:** 1 - 2  
**Geignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 89,- DM  
**Master von:** Codemasters  
**Vergleichbar mit:** Ready 2 Rumble (84%)  
**Fakten:** 24 voreditierte Boxer, ca. 90 Gegner inkl. Mike Tyson, vier unterschiedliche Spielmodi  
**Erscheint:** November 2000

**Grafik:** 73 **Sound:** 67

**Fun: 77**



# Nutz die Chance, Baby!

## 50% sparen im Mega-Fun-Miniabo!

Mega Fun – das Magazin für mehr Konsolenspaß!



Teste zwei Ausgaben von Mega Fun zum Preis von einer.

Gefällt dir Mega Fun, so musst du nichts weiter tun. Du erhältst das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 5,75 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt dir Mega Fun wider Erwarten nicht, so gib uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Einfach anrufen: **01805/95 95 06**  
 0,24 DM/Min.



**Versteckte Wachposten:** Hohe Konzentration ist bei den einzelnen Streifzügen besonders wichtig.



**Geheimes Untergrundquartier:** Von hier aus könnt ihr problemlos euer weiteres Vorgehen planen.



**Akribisch:** Alle Uniformen, Waffen und Fahrzeuge wurden originalgetreu ihren Vorbildern nachempfunden.

# Medal of Honor Underground

**PSone Ego-Shooter** Eine attraktive französische Untergrundkämpferin namens Manon sorgt in den deutschen Stützpunkten nicht nur für Verwirrung...

Die Geschichte von Medal of Honor Underground spielt zur Zeit der Eroberung Frankreichs durch die Deutschen. Die französische Regierung hat bereits kapituliert und Paris ist fest in deutscher Hand. Die Untergrundvereinigung La Résistance leistet als letzte verbleibende Kraft verzweifelt Widerstand und versucht, die Eroberungstruppen in vielen Kleinkriegen und mit Hilfe von gezielten Anschlägen und Sabotage-Akten zu zermürben. Immer wieder werden wichtige deutsche Dokumente entwendet und Nachschubtransporte vernichtet. Logisch, dass die Heeresleitung dem Treiben ein Ende setzen

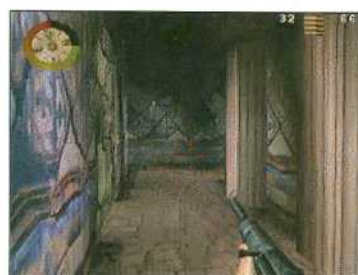
will und mit aller Gewalt der La Résistance entgegentritt.

**Spielablauf: Vive la France, in guten sowie in schlechten Zeiten**

Die ersten Missionen spielen direkt in besetzten Paris und führen euch in den Untergrundkampf. Tief unter der französischen Hauptstadt verborgen, befindet sich ein großes Katakomben-Labyrinth, welches es vor den deutschen Eroberern zu schützen gilt. Habt ihr die versteckte Planschmiede verteidigt, werdet ihr auf der Stelle nach Afrika beordert. Ihr startet euer mutiges Unternehmen von einem Hotelzimmer aus und kämpft euch durch die besetzte Stadt, immer auf der Suche nach wichtigen Informationen und hilfreichen Utensilien. Habt ihr die Stadt aufrecht verlassen, werdet ihr als Reporter getarnt und selbstverständlich mit einer Kamera ausgerüstet in einen gigantischen deutschen Stützpunkt eingeschleust und müsst versuchen, so lange wie möglich unentdeckt zu bleiben. In dem Stützpunkt gilt es, einige Versorgungs-LKWs in die Luft zu

jagen, allerdings möglichst ohne die Aufmerksamkeit der Wachposten auf sich zu lenken. Eine ständige Bedrohung stellen die meist überraschend auftauchenden Panzer dar, die nur mit schweren Waffen gestoppt werden können. Schließlich müsst ihr noch einige Flugabwehrkanonen (Flak) sabotieren und mit einem Flugzeug aus dem Lager entfliehen. In diesen ersten Levels fällt besonders die Unbeholfenheit der deutschen Soldaten auf, die sich eher als Kanonenfutter denn als ernst zu nehmende Gegner erweisen. Dies ändert sich spätestens im dritten Level. Auf der griechischen Insel Kreta befinden sich mächtige Kanonenstellungen, die für den Untergang zahlreicher alliierter Schiffe verantwortlich sind. Ihr kämpft euch durch ein antikes Labyrinth und trifft dabei sogar deutsche Archeologen bei ihrer Arbeit an. Befindet sich kein Aufpasser in der Nähe, könnt ihr mittels schallgedämpfter Revolvers die Forschungsarbeiten beenden. In diesem Level

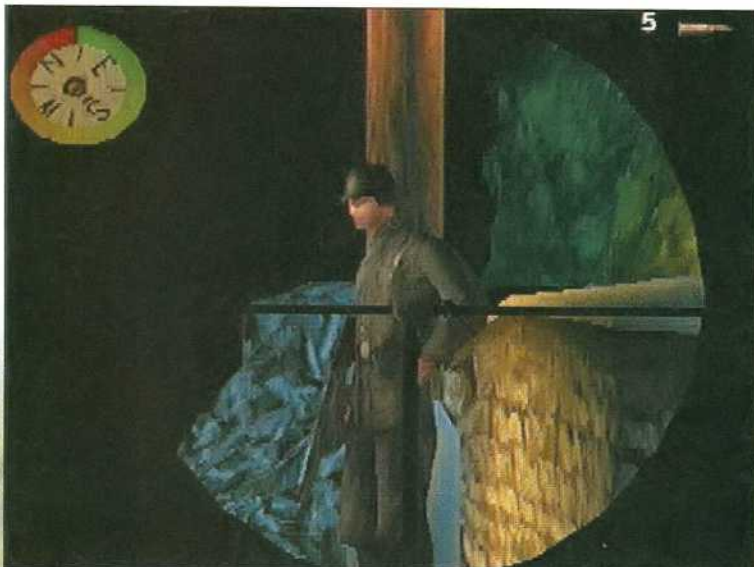
gehen die deutschen Truppen wesentlich organisierter gegen Manon vor. Haben sie euch erst einmal entdeckt, schlagen sie Alarm und versuchen, euch von allen Seiten einzukreisen. Bei den wilden Schießereien halten



**Unterirdische Labyrinth:** In den geschichtsträchtigen afrikanischen Gebäuden werden eure Orientierungsqualitäten geprüft.



**Verborgene Gewölbe:** In den engen Turmtreppen heißt es Ruhe zu bewahren und auf alles gefasst zu sein.



**Vorsicht Scharfschützen!** Pirscht ihr euch geschickt an eine ahnungslose Wache heran, so hilft euch das Zielfernrohr dabei, den Unglücklichen gezielt über den Jordan zu schicken.



**Volltreffer:** Auf den Wachtürmen befinden sich oft zerstörerische MG-Stellungen. Schnelle Reaktionen und gezielte Treffer bereiten dem Soldaten eine tödliche Überraschung.



**Gigantische Kanonenstellungen:** Diese bedrohlichen Geräte stellen eine ständige potenzielle Gefahr für den alliierten Schiffsverkehr dar. Zum Glück gibt es Stihandgranaten!



**Mysteriöse Orte:** Tief in einem deutschen Castell verborgen, wartet die sagenumwobene Walhalla auf euren Besuch.

sie sich geschickt in Deckung und stellen ein schwer zu treffendes Ziel dar. Hat Manon die riesigen Kanonen erfolgreich sabotiert, geht das Spiel erst richtig los. Im nächsten Level müsst ihr euch in ein stark bewachtes deutsches Castell einschleichen. Die Soldaten erweisen sich mittlerweile als harte Gegner und jeder Fehler wird gnadenlos bestraft. Von Mission

zu Mission erweitert sich euer Waffenarsenal zusehens, ferner steigt der Schwierigkeitsgrad extrem an. Das Level-Design wird fortlaufend immer faszinierender und besticht durch viele (böse) Überraschungen, wodurch dieses Game unglaublich fesselnd und langzeitmotivierend wird.

**Technik: Super Grafik sorgt für eine umwerfende Atmosphäre**

Die Grafik-Engine des Spieles gibt ihr Bestes und geht selbst bei den wildesten Ballereien nicht in die Knie. Nahezu jede Kleinigkeit, zum Beispiel die Uniformen der Soldaten, die Architektur der Bauwerke und natürlich die Waffensysteme, wurden originalgetreu auf die Matscheibe umgesetzt. Bedingt durch die verbesserte Steuerung ist nach einer kleinen Eingewöhnungsphase flüssiges und



**Wachturm erobert:** Dies ist eine elegante Art, einen weiträumigen Überblick über das Gelände zu erhalten. Feindliche Truppen können aus dieser Position heraus gut in Schach gehalten werden.

schnelles Fortbewegen innerhalb der Kampfgebiete kein Problem. Besonders erwähnenswert ist die gegenüber dem Vorgänger deutlich gesteigerte künstliche Intelligenz der feindlichen Streitkräfte, wodurch realitätsnahe Schießereien möglich werden. Soundtechnisch kann sich der Titel absolut hören lassen, denn euch erwartet eine schier umwerfende Soundkulisse, welche euch mitten in das Kampfgeschehen hineinzuversetzen scheint. Zusätzliche fiese Sprachsamples bringen euer Blut noch mehr in Wallung. Insgesamt beinhaltet Medal of Honor Underground sieben Missionen, die wiederum in 22(!) Levels unterteilt sind. Dem großen Einfallsreichtum des Programmiererteams ist es zu verdanken, dass die einzelnen Levels stets für Abwechslung sorgen. Durch

die genannten Fakten erhält dieses Game seinen einzigartigen sarkastischen Charme und eine hypnotisierende Atmosphäre.



**Gunther:** Action-Fans, aufgemerkt! Mit Medal of Honor Underground erscheint ein Spitzentitel dieses Spiel-Genres. Durch die sehr gelungene Atmosphäre und Spielbarkeit ist eine lange Spielmotivation garantiert. Ferner besitzt Medal of Honor Underground für einen Ego-Shooter ein auffallend hohes Maß an Abwechslung und beweist einmal mehr die Kreativität des Dreamworks-Teams. Bei aller Begeisterung sei allerdings ausdrücklich erwähnt, dass es sich bei diesem Produkt um ein brutales Kriegsspiel handelt. Grundvoraussetzung für Zocker ist ein Mindestalter von 18 Jahren und die Fähigkeit zu abstrahieren. Definitiv sollten Kinder und Jugendliche nicht mit Spielen dieser Art konfrontiert werden!



**Dumm gelaufen:** Leider hält sich dieser Kamerad zur falschen Zeit am falschen Ort auf und wird zur leichten Beute.



**Verborgene Schätze:** In den vielen Hinterzimmern des Castells findet ihr allerhand nützliche Utensilien.



**Praktische Seilbahn:** Sollte es euch gelingen, das Steuerpult richtig zu bedienen, erwartet euch eine Seilbahnfahrt.



**Pech gehabt:** Diesem unglücklichen Burschen spielt das Schicksal einen bösen Streich. Eine gezielte MG-Salve sollte seinen letzten Toilettenbesuch abrupt beenden.

**Test PSone**

Herstellen: **Dreamworks**  
 Vertrieb: **Electronic Arts**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster vom: **Electronic Arts**  
 Vergleichbar mit: **Alien: Die Wiedergeburt (79%)**  
 Fakten: **Dual Shock, 22 Levels**  
**Erscheint:**  
**November 2000**

**Grafik: 86 Sound: 85**

**Fun: 89**





## Mille Miglia

PSone Rennspiel

Rennsport-Fans unter euch wird die Mille Miglia (1000 Meilen) ein Begriff sein. Allen anderen sei gesagt, dass das Rennen ein Klassiker ist. Das Spektakel fand von 1927 bis 1957 in Italien statt und zog Jahr für Jahr Tausende von Zuschauern in seinen Bann. Mit einem Fuhrpark von 18 Vehikeln, der Oldtimer wie z. B. einen Bugatti Type 59 oder einen Mercedes 300 SLR bereitstellt, schickt euch SCI auf die virtuellen zehn Etappen. Standardmäßig habt ihr die Wahl zwischen Einzelstapen, Zeitfahren und einem Zweispieler-Duell. Lediglich die Meisterschaft kann auf längere Sicht motivieren. Diese teilt die Boliden in drei Klassen und jeweils drei Schwierigkeitsgrade ein. Mille Miglia bietet gegenüber der Konkurrenz aus der Neuzeit einfach zu wenige Spielmodi. Da reicht auch das Flair von nostalgischen Rennboliden nicht aus. Die grafische Präsentation ist ganz ordentlich und kann mit einer recht flotten 3D-Engine aufwarten. Dennoch, kein Platz auf dem Treppchen für Mille Miglia. (Georg)

**Fun 55%**

## Galaga Destination Earth

PSone Shoot 'em Up

Hasbro Interactive versorgt uns wieder einmal mit einem Remake eines Klassikers. Bereits seit 1982 treiben die Sprite-Aliens ihr Unwesen in den virtuellen Welten und versuchen seitdem die Erde zu vernichten. Zum Glück findet sich immer wieder ein wagemutiger Pilot, der in seinem Weltraumjäger den Aliens die Stirn bietet. Wie schon im Original gilt es, die anfliegenden Geschwader zu vernichten, selbstmörderischen Attacken auszuweichen und Bonus-Waffen einzusammeln. Neu sind lediglich die 3D-Levels, in denen ihr mehr Kontrolle über eure Maschine erhaltet und auch diverser Weltraumschrott ausweichen müsst. Nach Abschluss eines Level-Bereiches wird immer wieder zwischen horizontalen, vertikalen und 3D-Sequenzen hin- und hergeschaltet. Das "neue" Galaga bietet wirklich nichts Neues, was schon von Shootern wie Einhänder, R-Type Delta oder Raystorm besser präsentiert worden ist. (Georg)

**Fun 60%**



**Vom Regen in die Traufe:** Nachdem er dem Elevator of Doom entkommen ist, muss der gestresste Familienvater auf einer Fahnenstange balancieren.



**Fingerbrecher:** Um den Fahrstuhl des Todes anzuhalten, müsst ihr auf die Buttons hämmern wie zu seeligen Track&Field-Zeiten.

# Incredible Crisis

**PSone Geschicklichkeit** Incredible Crisis gibt euch die Möglichkeit, am Alltag einer japanischen Familie teilzuhaben, mit allen Höhen und Tiefen.

Was tut man nicht alles für die lieben Verwandten? Taneo Großmutter hat Geburtstag und wünscht sich nichts sehnlicher, als dass die gesamte Familie pünktlich zu ihrer Feier erscheint. Dass dieses an sich einfache Vorhaben doch nicht so leicht zu bewerkstelligen ist, erfahren Taneo und seine Familie bald am eigenen Leibe. Auf dem Weg zur Oma begegnen der gestressten Familie Bankräuber, Außerirdische und diverse andere Schwierigkeiten, mit denen eigentlich niemand rechnen konnte.



**Pritsch-Racer:** Auf einer Bahre festgeschnallt, gilt es Autos und Motorräder auszuweichen.

**Spielablauf: Parappa-Anleihen**

Mit jedem Familienmitglied müsst ihr einzelne Mini-Games absolvieren, die in die Rahmenhandlung eingebettet sind. Vater Taneo muss sich zum Beispiel mit einem Tanz-Training herum-schlagen, kämpft danach im Fahrstuhl des Grauens ums Überleben und rettet schließlich ein außerirdisches Mutterschiff vor der Vernichtung. Die Steuerung der einzelnen Events lässt sich mit Parappa the Rapper vergleichen. Ihr drückt im richtigen Augenblick die richtige Button-Kombination und meistert so die unterschiedlichen Anforderungen. Liegt ihr einmal falsch, steigt das Crisis-Meter in bedrohliche Höhen und das entsprechende Familienmitglied erleidet einen Nervenzusammenbruch.

**Technik: Grundsolide**

Von technischer Seite gibt es an Incredible Crisis nichts auszusetzen. Die Mini-Games sind genau wie die Echtzeit-Sequenzen sehr ansprechend in Szene gesetzt. Auch die Steuerung weiß durch verzögerungsfreie Reaktion zu gefallen.



**Work harder:** Wer hätte gedacht, dass solche Explosionen zum Arbeitstag eines durchschnittlichen Japaners gehören?



**Casanova:** Der verheiratete Taneo tut alles, um seine Kollegin aufzureißen.



**Henry:** Endlich Nachschub! Seit Parappa the Rapper und Um Jammer Lammy habe ich kein so witziges Spiel mehr gesehen. Incredible Crisis lässt sich am besten mit einem Slapstick-Movie vergleichen. Der Spieler wird in so viele skurrile Situationen verwickelt, dass er aus dem Staunen gar nicht mehr herauskommt. Oder habt ihr in einem Spiel schon mal einer feindlichen Geheimagentin den Rücken massiert? Leider lässt der Reiz der verschiedenen Mini-Games spätestens dann nach, wenn ihr das Spiel einmal durchgezockt habt. Trotzdem sollten Freunde der eingangs genannten Titel einen Blick riskieren. Allen anderen rate ich zu einem ausführlichen Probespiel.

## Test PSone



Hersteller: **Titus**  
 Vertrieb: **Virgin**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **59,95 DM**  
 Hersteller von: **Virgin**  
 Vergleichbar mit: **Parappa the Rapper (65%)**  
 Fakten: **zahlreiche Mini-Games, Dual Shock**  
**Erscheint erhältlich**

**Grafik: 75 Sound: 73**

**Fun: 75**





# Spyro 3

**PSone Jump & Run** Der knuddelige Drache kehrt zurück, um sein nächstes Abenteuer auf der PSone zu bestehen.

Einmal im Jahr treffen sich alle Drachen, um ein Fest zu Ehren ihres bald schlüpfenden Nachwuchses zu feiern. Natürlich dürfen Spyro und sein Kumpel Sparks bei einer solchen Gelegenheit nicht fehlen. Nach einer durchzechten Nacht ist der Schrecken groß: Alle Dracheneier sind verschwunden und die einzigen Spuren enden in kleinen Löchern, in die kein ausgewachsener Drache hineinpassen würde. Zum Glück für seine Verwandten sind der halbwüchsige Spyro und seine Libelle sofort bereit, die Verfolgung aufzunehmen, und stürzen sich ins Abenteuer.

**Spielablauf: Gute Mischung**

Um alle Eier zurückzubringen, hat Spyro eine Menge Arbeit vor sich. Über 30 Levels warten darauf, erforscht zu werden. Unzählige Diamanten

müssen eingesammelt und zahlreiche Aufgaben gelöst werden. Während ihr den kleinen Feuerspucker durch die weiträumigen Levels steuert, begegnen euch nicht nur viele Feinde, sondern auch eine Menge bekannte Gesichter, zum Beispiel der angeberische Hunter oder der geldgierige Moneybag. Wer einen der Vorgänger kennt, wird keine Probleme haben, sich zurechtzufinden. Um keine typische 3D-Jump&Run-Langeweile aufkommen zu lassen, wird Abwechslung großgeschrieben. Als Tony-Hawk-Verschnitt auf einem Skateboard hinter flüchtenden Echsen herzu-jagen ist für Spyro ebenso wenig ein Problem wie mit einem U-Boot in die Tiefen des Meeres zu tauchen oder sich als Boxer zu versuchen. Zusätzlich erhaltet ihr im Laufe des umfangreichen

Abenteuers noch die Möglichkeit, in andere Rollen zu schlüpfen, wobei euch vom Känguru bis hin zum außerirdischen Geheimagenten jede Menge skurrile Gestalten zur Verfügung stehen. Somit steigt die Zahl der spielbaren Charaktere auf fünf, wovon



**Viel Wind um nichts:** Obwohl er gefährlich aussieht, lässt sich dieser Flattermann mit einem einfachen Rempler beseitigen.



**Panorama:** Die knallbunte Grafik überzeugt durch abwechslungsreiche Texturen.



**Verschwörung:** Spyro bespricht mit Sheila dem Känguru die weitere Vorgehensweise.



**Pink Submarine:** Spyros Abenteuer führen ihn häufig unter die Wasseroberfläche. Nur gut, dass er nicht auf seinen Sauerstoffvorrat Acht geben muss.



**Kopfschmerzen:** Nach einem Treffer mit dieser Keule sieht selbst ein dickköpfiger Drache Sterne.

jeder seine eigenen Stärken und Schwächen mitbringt. Laut Angaben der Entwickler ist Spyro 3 fast doppelt so groß wie sein Vorgänger. Um das Spiel zu 100 Prozent zu lösen, ist neben einer gehörigen Portion Ausdauer auch der geschickte Umgang mit den Talenten der einzelnen Figuren gefragt.

**Technik: Typisch Spyro**

Spyro glänzt durch seine hervorragende Technik. Die großen 3D-Welten scrollen butterweich und ohne störende Slowdowns über den Bildschirm. Knallige Farben und abwechslungsreiche Texturen sorgen für richtige Knuddel-Jump&Run-Stimmung. Der Sound gefällt durch interessante Kompositionen mit Ohrwurm-Charakter. Zugegeben, die optischen Unterschiede zwischen Spyro 2 und 3 sind mehr als gering: hier ein Partikeleffekt mehr und dort eine Lichtreflektion unter Wasser. Abgesehen von seltenen Pop-ups und Clipping-Fehlern lässt sich die Grafik,



**Power-up:** In bestimmten Situationen darf der kleine Drache richtig fliegen.

zumindest für PSone-Verhältnisse, noch immer als State-of-the-Art bezeichnen, zumal sie das Testerauge von störendem Fogging und Frame-Droppings verschont. Die Kameraführung ist ebenfalls sehr gut gelungen und versteht es, den kleinen lila Drachen optimal in Szene zu setzen.



**Henry:** Obwohl ich eigentlich kein Freund von niedlichen Spielen bin, muss ich zugeben, dass mich Spyro 3 wirklich begeistert hat. Der kleine Drache versprüht einen Charme, dem sich wohl nur Typen wie unser Gunther entziehen können. Erfreulich ist, dass die Entwickler sich wirklich bemüht haben, Abwechslung ins Spiel zu bringen. Erst durch den geschickten Einsatz von Spyros Gefährten und genaues Erforschen der umfangreichen Levels gelingt es euch, das Spiel komplett zu lösen. Die zahlreichen Mini-Events, wie Skateboarding, Boxen oder Schießübungen, sorgen zusätzlich für erhöhten Spielspaß. Mit Spyro 3 findet die Drachen-Saga ihren würdigen Abschluss auf der PSone. Für Freunde unblutiger Bildschirmunterhaltung ist Spyro 3 ein absoluter Pflichtkauf.

**Test PSone**

Hersteller: **Insomniac Games**  
 Vertriebs: **Sony Europe**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **89,- DM**  
 Hersteller von: **Sony**  
 Vergleichbar mit: **Rayman 2 (90%)**  
 Fakten: **5 Charaktere, Dual Shock, zahlreiche Mini-Games**  
**Erscheint:**  
**November 2000**

**Grafik: 87 Sound: 80**

**Fun: 87**

**GOLD GAME**



## Rampage Through Time

PSone Geschicklichkeit

Rampage-Titel begleiten die Videospiel-Gemeinde nun schon viele Jahre, doch das Spiel blieb sich und seinem Prinzip immer treu. Als eines von drei Monstern müsst ihr möglichst viele Gebäude zerstören. Da das an sich kein größeres Problem darstellt, versuchen diverse Gegner (Militär-Jets, Panzer, etc.) euch an eurem Vorhaben zu hindern und euch abzuknallen. Diesmal reist ihr mit euren Ungeheuern durch die Zeit und dürft in ganzen drei Spielmodi randalieren, was das Zeug hält. Dazu stehen euch stolze acht Charaktere zur Verfügung, darunter auch wieder alte Bekannte wie der Gorilla George. Immerhin könnt ihr auch via Multitap mit zwei Freunden, also zu dritt, losziehen, um die Stadt in Schutt und Asche zu legen. Nachdem ihr euch das superwitzige Intro angesehen habt, beginnt ihr im Wilden Westen und macht Dodge City dem Erdboden gleich. Ferner warten noch Renaissance, Kolonialzeit, ein Kriegsgebiet und viele andere Epochen der Menschheitsgeschichte auf euch. Insgesamt 20 verschiedene Zeiten mit jeweils mehreren Stationen sind zu absolvieren. Spielerisch und technisch dürfen allerdings keine Highlights erwartet werden. (Georg)

Fun 46%

## Jeremy McGrath

PSone Rennspiel

Aclaim hat sich in der letzten Zeit von einem absoluten Vorzeige-Entwickler zum Sorgenkind entwickelt, und wenn man sich Jeremy McGrath Supercross 2000 anschaut, erkennt man den Grund dafür recht schnell. Dieses Spiel ist eine eher schlechte als rechte Fortsetzung des Motocross-Spektakels rund um den amerikanischen Superstar, lieblos und ideenarm dahingewurschtelt. Die kaum abwechslungsreichen Strecken sind langweilig und der integrierte Strecken-Editor ist so umständlich zu bedienen, dass er dieses Problem nicht wettmachen kann. Das nächste Problem ist die miserable Grafik, die sehr grob-pixelig und eintönig wirkt. Die Landschaftstexturen wiederholen sich ständig, und obwohl sich die Strecken teilweise unterscheiden, langweilt man sich recht schnell. Dazu trägt noch die Steuerung bei, die zu allem Übel schlimme spielerische Mängel aufweist. (Georg)

Fun 38%



Spieler-Statistik: Vor großen Herausforderungen sollte man die Stärken des Gegners genau studieren.

# NHL 2001

PSone American Sport Jedes Jahr liefert EA Sports aktuelle Versionen ihrer Sport-Titel ab. Mal schauen, ob sich der Kauf lohnt.

Neuer Roster, neues Glück? EA Sports ist bekannt dafür, dass jährliche Updates so sicher sind wie die x-te Fortsetzung der Street-Fighter-Serie.

**Spielablauf: Perfekt organisiert**

In NHL 2001 übernehmt ihr die Kontrolle einer knallharten Profimannschaft aus dem Ami-Land und der dort ansässigen Liga. Neben etlichen und fast schon unüberschaubaren Transfer- und Creations-Optionen habt ihr die Möglichkeit, euch um den Aufstieg eures Teams zu kümmern. Hierbei ist nicht nur die richtige Taktik, sondern auch ein geschicktes Händchen bei der Aufstellung entscheidend. Starke



Siegestaumel: Sämtliche Schlüssel-situationen werden durch stimmige Replays unterstützt.



Kameraführung: Das wichtige Element Übersicht wird in NHL 2001 großgeschrieben. Stets hat der Spieler einen perfekten Überblick.



Go-Go-Go! Das Publikum unterstützt sein Team mit lauten Zurufen, während man zum Angriff ansetzt.



Nachspiel: Als Kenner der NHL kann man sämtliche authentische Ereignisse nachspielen.



**Gunther:** Kurz und bündig: NHL 2001 macht einfach Spaß. Die gesamte Steuerung basiert

auf dem Vorbild NHL 2000 und wurde sogar ein klein wenig in Sachen Befehlstreue verbessert. Sämtliche Pässe, Torschüsse und Bodychecks gehen flüssig von der Hand. Aber nicht nur ihr dürft euch auf dem Eis ausleben, die gegnerische KI kann gewaltig dagegensetzen, und so wird manches Match zur spannungsgeladenen Unterhaltung auf der Mattscheibe. Richtig los geht es, sobald mehrere menschliche Spieler ins Geschehen eingreifen. Denn mit einem Multitap dürfen bis zu fünf und mit zwei Multitaps sogar acht Spieler auf Puckjagd gehen. Alles in allem beweist EA Sports hier, wer die Hosen im Genre American Sports anhat. Daher: Unbedingt reinschauen!

Offensiv-Spielern eines gegnerischen Teams muss selbstverständlich mit harten Verteidigern begegnet werden. Spieltechnisch geht die gesamte Mannschaftssteuerung sanft von der Hand. Die Jungs auf dem Eis machen genau das, was ihnen via Pad befohlen wird, und zeigen auch mal Eigenmotivation in Sachen Puck-Schieben. Die nahezu perfekte automatische Kamera sorgt stets für einen guten Gesamtüberblick der Eisfläche und unterstützt den Spieler somit gekonnt.

**Technik: Sauber und schnell**

Grafisch geht die PlayStation mit ihrer veralteten 32-Bit-Technologie langsam dem Ende zu. Viel mehr in Sachen Detailreichtum wird EA Sports nicht mehr aus der Kiste herauskitzeln können, denn eine höher detaillierte Grafik würde definitiv auf Kosten der Spielgeschwindigkeit gehen. Erfreulicherweise gibt es so gut wie keine Ladezeiten im Spiel, die zwischen Tor- und Replay-Sequenzen vorherrschen würden. Das Publikum tobt und jubelt lautstark aus der digitalen Kehle und unterstützt ihre Favoriten. Was will man mehr?

## Test PSone

Hersteller: EA Sports  
 Vertrieb: Electronic Arts  
 Spielerschlüssel: 1 - 8  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 89,- DM  
 Hersteller von: Electronic Arts  
 Vergleichbar mit: NHL 2000 (85%)  
 Features: ein Multitap für fünf Spieler, zwei Multitaps für acht Spieler erforderlich  
 Erscheint: erhältlich

Grafik: 81 Sound: 75

Fun: 85



# Aladdin

## Nasiras Rache

**PSone Jump & Run** Als Abend füllender Kinofilm sehr erfolgreich und auf jedem Kinderkanal ein Dauerbrenner, schlagen sich Al und Dschini nun auch auf der PlayStation durch Dick und Dünn.

Das Wüstenreich des Sultans von Agrabah war schon so manchen Bedrohungen ausgesetzt, welche bisher, dem jungen Straßenräuber Aladdin und seinem ergebenen Flaschengeist Dschini sei Dank, stets abgewendet werden konnten. Doch nun kommt es ganz dick. Nasira, die ebenso verdorbene Schwester von Aladdins Erzfeind Jafar, übernimmt durch einen Staatsstreich die Macht, nimmt den Sultan sowie die liebliche Prinzessin Jasmin als Geiseln und hetzt Al die Palastwache auf den Hals.

**Spielablauf: Säbel rassend zur Befreiungsaktion**

Um all diese Missstände in eurer Heimatstadt zu bereinigen, durchforstet ihr hauptsächlich in der Rolle des Aladdin zahlreiche in sich leicht verzweigte Abschnitte. Beginnend mit der Stadt Agrabah, dem Palast und



**Prima(ten)-Helfer:** Im Oasen-Abschnitt klagt ihr die Kokosnüsse dieses freundlichen Gorillas.

Äpfeln oder Kokosnüssen, gilt es bei den meisten Gegnern einen ruhigen Kopf zu bewahren, die Deckungsfunktion nicht zu vernachlässigen und eventuell die Spezialattacke zu gebrauchen, bei der Al dem Gegner aus vollem Lauf in die Beine rutscht.



**Dunkles Schwesterherz:** Nasira ist eine talentierte Zauberin und Verschwörerin, wie ihr verstorbener Bruder Jafar.

einem kurzen Aufenthalt im Kerker, führt die Reise jedoch bald in entlegene Teile des Reiches, Oasen oder verzauberte Höhlen. Rätselkost bietet das Spiel zwar nur auf sehr leichtem Niveau, dafür kommen die Joypad-Akrobaten unter euch bei den komplizierten Sprungsequenzen und in Kämpfen mit allerlei Getier sowie den bewaffneten Anhängern Nasiras voll auf ihre Kosten. Bewaffnet mit einem Krummsäbel und einem kleinen Vorrat an Wurfgeschossen, zum Beispiel

**Technik: Extrem kurzsichtig**

Rein optisch hinterlässt die Engine einen prima Eindruck, zumal die Detailfülle recht hoch und die Animationen ordentlich gelungen sind. Leider sorgt die Kameraführung, die man zum Glück manuell nachjustieren darf, für einige unübersichtliche Stellen. Die größten Kritikpunkte stellen aber die häufig beobachteten Clipping-Fehler sowie die stark eingeschränkte Weitsicht in den Abschnitten dar. Im Palast zum

Beispiel verschwindet bereits die gegenüberliegende Ecke desselben Raumes in schwarzem Pseudonebel.



**Mario:** Gar nicht mal schlecht. Aladdins Abenteuer kann durchaus überzeugen, obwohl ihm die höheren Wertungsränge verwehrt bleiben. Dabei hätte man aus den guten Ansätzen noch mehr herausholen können. Ein anspruchsvolleres Level-Design mit mehr Überraschungsmomenten hätte da schon Wunder vollbracht. Zumindest ist der typische Dschini-Humor auch im Spiel erhalten geblieben, so dass ich allen Jump&Run-Fans ein Probe-spiel ans Herz legen möchte.



**Bonusrunde:** Findet ihr drei versteckte Edelsteine in einem Abschnitt, stehen verschiedene Extra-Levels auf dem Programm.



**Duelle:** Die zahlreichen Gegner beherrschen zumeist spezielle Angriffstaktiken, vernachlässigen aber zeitweise ihre Deckung.



**Schockwelle:** Gegen Endgegner dieser Gefahrenklasse führt nur eine ganz bestimmte Taktik zum Sieg.



**Wasserbrücke:** Mit Hilfe dieser drei Fontänen erreicht ihr die höher gelegene Plattform.



**Doppelpack:** Bei zwei Angreifern kommt der Verteidigungsfunktion besonders große Bedeutung zu.

**Test PSone**



Hersteller: **Argonaut Software**  
 Vertrieb: **SCED**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Hersteller von: **SCED**  
 Vergleichbar mit: **Rayman 2 (90%)**  
 Features: **Dual Shock, Walt-Disney-Charaktere**  
 Erscheint: **erhältlich**

**Grafik: 75 Sound: 72**

**Fun: 71**



# Koudelka

**PSone Action-Adventure** Die junge Heldin Koudelka Lasant versucht in diesem Genre-Mix auf den Spuren von Parasite Eve zu wandeln.

Sacnoths Grusel-Abenteuer erzählt die Geschichte dreier Helden, die versuchen, hinter das Geheimnis einer verwunschenen Abtei zu kommen. Während Titelheldin Koudelka von einer geisterhaften Stimme in das alte Kloster gerufen wurde, verfolgen ihre männlichen Mitstreiter weitaus materiellere Ziele. Edward Plunkett, ein junger Dieb und Gelegenheits-Philosoph, ist auf der Suche nach einem gewaltigen Schatz, der sich in dem alten Gemäuer verbergen soll, wogegen Bischof James O' Flaherty auf der Suche nach alten Schriftrollen ist.

**Spielablauf: Müder Mix**

Das von ehemaligen Square-Mitarbeitern produzierte Spiel stellt sich als ungewöhnliche Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel dar. In Gestalt der hübschen Koudelka erforscht ihr vorgerenderte Hintergründe à la Resident Evil, löst



**Übersichtlich:** Die Menüführung ermöglicht euch einfaches Verwalten der Charaktere.

kleine Rätsel und dringt so immer tiefer in die düstere Geschichte ein. Nach einiger Zeit werdet ihr feststellen, dass keine Gegner auf dem Bildschirm zu sehen sind. Wie bei typischen RPGs werden die Feindbegegnungen durch Random-Encounter ausgelöst. Kommt es zum Kampf, wird dieser nicht in Echtzeit, sondern rundenbasiert ausgefochten. Die Art, wie die Fights bestritten werden, ist sehr eng an traditionelle Rollenspiele angelehnt. Ihr bewegt



**Gänsehaut:** Im Spiel wird mit gruseligen Details nicht gegeizt. Skelette und wandelnde Leichen begegnen euch ebenso wie Geister und eklige Mutationen.

eure Charaktere auf einer Gitterkarte und startet über ein Menüsystem verschiedene Attacken, heilt euch oder verwaltet euer Inventory.

**Technik: Zwiespältig**

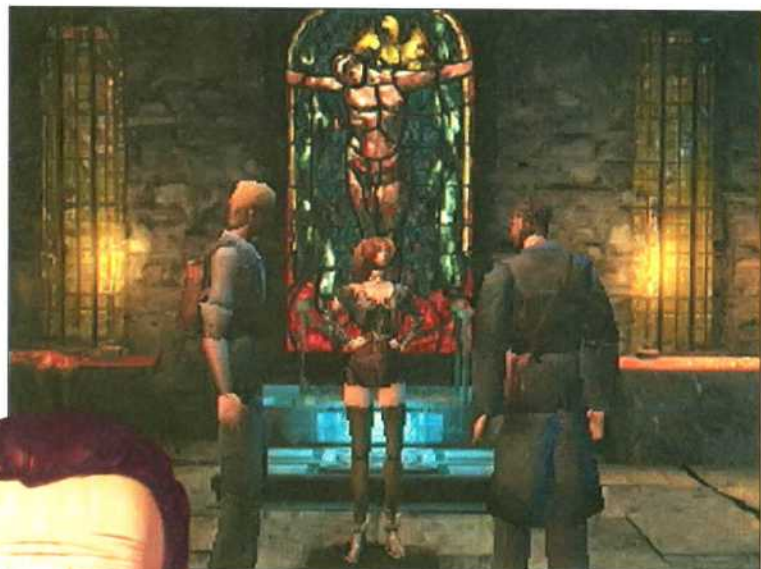
Genau wie das Gameplay hinterlässt auch die Technik einen zwiespältigen Eindruck. Die stimmungsvollen Render-Szenarien des Action-Adventure-Parts lassen sich nicht so recht mit der krümeligen Grafik der Battle-Engine in Einklang bringen. Eure Kämpfe finden immer in derselben langweiligen Arena statt. Die hochgradig verpixelten Gegner lassen sich kaum als solche erkennen und mit spektakulären Magie-Effekten wird ebenfalls gespart. Hinzu kommt noch die quälend langsame Geschwindigkeit, mit der ihr eure Gegner bekämpft. Selbst für einen Kampf mit einem durchschnittlichen Gegner braucht ihr ca. drei bis fünf Minuten. Wie lange ein Boss-Fight dauern kann,

möchte ich hier gar nicht erst erwähnen. Zusätzlicher Nervfaktor ist die langweilige Hintergrundmusik, die man leider nicht abstellen kann.



**Henry:** Da Koudelka von ehemaligen Mitarbeitern des Rollenspiel-Giganten Squaresoft produziert

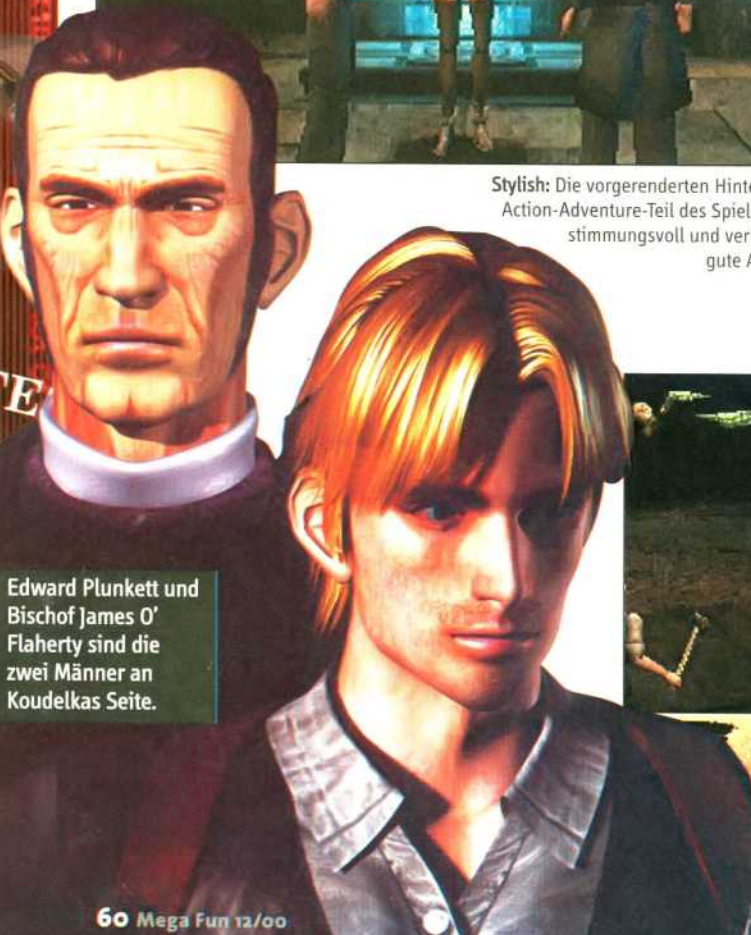
wurde, waren meine Erwartungen an diesen Titel sehr hoch. Zugegeben, Koudelka bietet eine faszinierende Story, hübsche Rendersequenzen und eine gute Synchronisation. Aber was nutzt mir das alles, wenn sich die Kämpfe zäh und langatmig gestalten? Den Fights fehlt es an jeglicher Dynamik und der Einfallsreichtum, den man von einem Quasi-Square-Titel erwarten könnte, ist ebenfalls nicht gegeben. So langt es bei Koudelka leider nur zu einer durchschnittlichen Note. Der Versuch, Rollenspiel und Action-Adventure miteinander zu kreuzen, ist bei Koudelka eindeutig fehlgeschlagen.



**Stylish:** Die vorgerenderten Hintergründe im Action-Adventure-Teil des Spieles sind sehr stimmungsvoll und verbreiten eine gute Atmosphäre.



**Opulent:** Das Intro und die Rendersequenzen überzeugen durch hohe Qualität und gute Synchronisation.



Edward Plunkett und Bischof James O' Flaherty sind die zwei Männer an Koudelkas Seite.



Koudelka	GP 400/400	MP 36
Edward	GP 529/529	MP 8
James	GP 225/225	MP 40

**Langweilig:** Die Kämpfe sind alles andere als spannend und können keinesfalls mit dem Rest des Spieles mithalten.

**Test PSone**

Hersteller: **Sacnoth**  
 Vertrieb: **Infogrames**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **89,- DM**  
 Hersteller von: **Infogrames**  
 Vergleichbar mit: **Parasite Eve 2 (89%)**  
 Pakete: **4 CDs**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 75 Sound: 70**

**Fun: 69**



**Zu spät:** Bei diesem Gewaltschuss aus 30 Metern hat der Torwart das Nachsehen. Dank der hervorragenden Kameraführung bleibt euch kein Detail verborgen.



**Genau platziert:** Dank der benutzerfreundlichen Steuerung kann der Schütze den Ball millimetergenau im Gehäuse unterbringen.

# Fussball Live 2

**PSone Sport** Sony steigt mit neuem Elan in das PlayStation-Fußballgeschäft ein und rückt der Konkurrenz deutlich auf die Pelle.

Nachdem der Vorgänger doch noch einige nicht unerhebliche Kritiken in puncto Geschwindigkeit hinnehmen musste, wurde der ansonsten gelungene Titel neu überarbeitet. Ob dieses Produkt dem enormen Konkurrenzdruck standhalten wird, bleibt abzuwarten.

**Spielablauf: Qual der Wahl**

Fussball Live 2 besticht durch eine sehr große Auswahl an internationalen und nationalen Wettkämpfen. Egal ob Champions League, Welt-Liga oder Europa-Meisterschaft, alles ist möglich. Schafft ihr es, aus einem Turnier als Sieger hervorzugehen, erhaltet ihr als Belohnung weitere interessante Wettkämpfe und könnt euer Repertoire stetig steigern. Erfolgreiche Turniere in höheren Schwierigkeitsgraden werden ebenfalls mit Specials honoriert. Zum Beispiel dürft ihr an der Schul-

klassen-Meisterschaft teilnehmen. Auf dem Spielfeld erweist sich der Titel als flüssige Fußball-Simulation mit viel Liebe zum Detail. Die künstliche Intelligenz der Gegen- bzw. Mitspieler ist vorbildlich. Spielt ihr stets mit demselben System, stellen sich eure Widersacher auf eure Spielweise ein und lernen aus ihren Fehlern. Auf diese Weise wird es unmöglich, immer denselben Trick bzw. dieselbe Kombination für einen Torerfolg anzuwenden. Genau in diesem Punkt unterscheidet sich

Fussball Live 2 deutlich von seinem Prequel, denn der gesamte Spielverlauf wirkt wesentlich realistischer und abwechslungsreicher. Bei Abseits-Entscheidungen wird ein roter Kontrollbalken eingeblendet und bei turbulenten Strafraumszenen kann es zu einem Hand-Elfmeter kommen.

**Technik: Schnelle Animationen**

Aufgrund der aufgebohrten Grafik-Engine besitzt Fussball Live 2 im Gegensatz zum Erstlingswerk eine ansehnliche Geschwindigkeit. Das Motion-Capturing beglückt die holde Zocker-Gemeinde mit realistischen und runden Bewegungsabläufen. Die Steuerung wurde ebenfalls überarbeitet und bietet eine direkte Einflussnahme auf das Spiel-



**Akrobatisch:** Bietet sich eine geeignete Situation, könnt ihr in bester Klaus-Fischer-Manier für Furore sorgen.

geschehen. Torschüsse können dank Aftertouch angeschnitten und genauestens platziert werden. Die Stadien und das Publikum, welche authentisch gestaltet sind, bewirken die euphorisierende Atmosphäre des Spieles. Besonders bemerkenswert ist die erstklassige Zeitlupen-Option.



**Unhaltbar:** Mit ein wenig Glück könnt ihr das Leder genau in das Dreieck zirkeln und den Goalie alt aussehen lassen.



**Freie Auswahl:** Es lohnt sich, die gegnerische Abwehr auszutanzen, um danach den Ball genussvoll zu versenken.



**Mario:** EA Sports und Konami haben in Sony einen weiteren Mitstreiter um die Fußball-Krone gefunden. Auffällig erscheint, dass bei Fussball Live 2 die Steuerung nicht festgelegt, sondern die FIFA-Steuerung bereits als vorgefertigte Konfiguration vorhanden ist und nur noch angewählt werden muss. Dies erweist sich besonders dann als großer Vorteil,

wenn ihr eine andere Fußball-Sim gewohnt seid, und erleichtert euch die Umstellung ungemein. Schade ist nur, dass der Simulationscharakter im Liga-Modus ein jähes Ende findet und der Spielplan anscheinend vom Zufallsgenerator gewählt wird. Ferner ist ein Abfragen der Ergebnisse aus anderen Partien nicht möglich, was dem Spiel etwas die Spannung nimmt.

LIGA	G	E	U	V	F	A	Pkt
1. HAMBURG	8	2	0	1	11	0	0
2. FRANKFURT	7	2	0	1	10	0	0
3. WOLFSBURG	7	2	0	1	7	2	0
4. HOFFENHEIM	6	2	0	1	6	2	0
5. KATZENBACH	5	2	0	1	6	2	0
6. BERLIN	4	2	0	1	6	2	0
7. LEVERKUSSEN	4	2	0	1	3	2	0
8. MÜNCHEN	4	2	0	1	3	2	0
9. WIESBADEN	3	1	1	1	3	2	0

**Übersichtlich:** Deutlich strukturierte Tabellen halten euch immer auf dem Laufenden.



**Kameradschaftlich:** Vor dem Spiel werden noch Kleinigkeiten, wie Seitenwahl und Anstoßrecht, geklärt.

**Test PSone**

Hersteller: **SCEE Team Soho**  
 Vertrieb: **SCEI**  
 Spieleranzahl: **1 - 8**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene**  
 Ca. Preis: **89,- DM**  
 Hersteller von: **SCEI**  
 Vergleichbar mit: **Frankreich '98:**  
**Die Fußball-WM (88%)**  
**Fakten: 8 Spieler, Dual Shock, fast alle Wettkämpfe**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 87 Sound: 79**

**Fun: 88**

**GOLD GAME**

# The Legend of Zelda

## Majora's Mask

Wenn es darauf ankommt, weiß sich Link zu wehren.

**Nintendo 64 Action-Adventure** Rechtzeitig zum großen Weihnachtsgeschäft meldet sich Meister Miyamoto zurück und präsentiert den lang erwarteten Nachfolger.

Kaum ein anderes Spiel hat die Spielewelt so verzaubert wie Zelda - Ocarina of Time. Wer sich mit diesem wahrlich traumhaften Game auseinander gesetzt hat, wird sich gefragt haben, wie es möglich ist, einen solchen Titel zu toppen. Nachdem der mittlerweile zu Ruhm gelangte Held Link sein letztes Abenteuer hinter sich gebracht hat, muss er bei Zelda - Majora's Mask gleich wieder an die Arbeit und das Land Hyrule erneut vor dem Untergang retten. In der Unruh-Stadt steht der Karneval vor der Tür und in den Straßen herrscht reges Treiben. Die Vorbereitungen laufen gerade auf Hochtouren, als plötzlich eine schreckliche Botschaft Angst und Schrecken verbreitet. Um Punkt Mitternacht droht der Mond auf die Stadt herabzustürzen und den Karneval ein für alle Mal zu beenden.

**Spielablauf: Einzigartige, atmosphärische virtuelle Welt**  
Auf der Heimreise wird Link von dem abgründbösen Horror-Kid verzaubert und in die Gestalt eines Dekus verbannt. Erst seitdem das Horror-Kid im Besitz der legendären Maske von Majora ist, wandelt dieser Knabe auf finsternen Pfaden und ist voll und ganz dem Bösen verfallen. Zu allem Unglück konnte das Horror-Kid den übermüdeten Link überwältigen und ihm auch noch seine bewährte Ocarina entwenden. In der Unruh-Stadt angekommen, trifft ihr einen netten Masken-Händler, der sich bereit erklärt, den armen Link wieder zurückzuverwandeln, wofür allerdings die Ocarina vonnöten ist. Ab diesem Zeitpunkt seid ihr völlig auf euch allein gestellt. Die einzige Vorgabe, die stets im Hinterkopf präsent sein sollte, sind die 72 Stunden, die Link verbleiben,



**Verwandlung:** Manche Masken verändern Link nicht gerade zum Positiven, sind aber in bestimmten Situationen von großem Nutzen.

den bevorstehenden Untergang zu verhindern. In der Stadt könnt ihr euch in fast allen Gebäuden umschauen und aktiv am Stadtleben teilnehmen. Wie bereits vom Vorgänger bekannt, dürft ihr mit allen vorkommenden Personen (und davon gibt es reichlich) kommunizieren und Ratschläge sammeln. Neu ist die anfangs fast schon bedrückend wirkende Freiheit im Spiel. Ohne jegliche Vorgaben könnt ihr euch frei orientieren. Es existiert kein einheitlicher Lösungsweg, was bedeutet, dass hier mehrere Wege zum Ziel führen. Durch Links Interaktionen bestimmt ihr den Spielverlauf selbst. Nach nicht allzu langer Spielzeit erhaltet ihr die heiß begehrte



**Erforschen:** Auf der übersichtlichen Landkarte müssen die Regionen erst freigespielt werden. Vorher hüllen sie sich in dichten Nebel.

Ocarina zurück. Jetzt nimmt das Game völlig neue Dimensionen an, denn durch die vielen magischen Melodien habt ihr noch mehr Einflussmöglichkeiten auf das Spielgeschehen. Neigen sich die 72 Stunden dem Ende zu, könnt ihr jederzeit das Lied der Zeit spielen und wieder im Morgengrauen des ersten Tages beginnen. In der Zeitrechnung zeigt sich ein deutlicher Unterschied zum Vorgänger, denn bei Majora's Mask hält man sich kon-



**Ulkige Gestalten:** In der Stadt Unruh trifft Link auf viele bekannte Gesichter. Hier sehen wir zur Linken einen klassischen Zora.



**Bonus:** Manche Sumpfpflanzen erweisen sich als äußerst vorteilhaft und verwandeln sich durch gezielte Hiebe in Rubine.



**Belohnung:** Helft ihr der guten Zauberin bei der Suche nach ihren kleinen Feen, werdet ihr eine positive Überraschung erleben.



Viele freundliche Stadtbewohner stehen Link zur Seite.



**Inferno:** Solltet ihr das vorgegebene Zeitlimit trotz Ocarina nicht einhalten können, bricht über Hyrule ein Feuersturm der Zerstörung herein.



**Putzig:** Gefundene Masken werden mit einer Sequenz belohnt.



**Bedrohlich:** Der grimmig dreinblickende Mond versetzt die gesamte Bevölkerung von Hyrule in Angst und Schrecken.



**Freundlich:** Das Deku-Volk erweist sich meist als hilfreicher Beistand. Mit der Deku-Maske wird Link zu einem von ihnen.

sequent an den Zeitverlauf. Am unteren Bildschirmrand wird die verbleibende Zeit ständig angezeigt und bei Ablauf des dritten Tages werden die letzten Minuten als Countdown herabgezählt. Setzt Link mit Hilfe der Ocarina die Zeit zurück, bleiben alle Erfahrungen und fast alle Items in seinem Besitz. Lediglich die erworbenen Rubine (Zahlungsmittel in Hyrule) sollten vor dem Ocarina-Einsatz zur Bank gebracht werden. Ferner kann der Verlauf der Zeit durch andere Ocarina-Melodien verlangsamt bzw. beschleunigt werden. Zusätzlich bieten die über das gesamte Land verteilten Steineulen eine Möglichkeit, das Game abzusaven. Bedingt durch diese Optionen habt ihr genügend Zeit, die gesamte Welt in Ruhe unter die Lupe zu nehmen. Es lohnt sich, einen ausgiebigen Bummel durch die Stadt zu machen und die einzelnen Läden, Kneipen, Spielzentren und Ämter genauestens zu erkunden. Bei solchen Streifzügen kommt Link in den Genuss

von einer ganzen Fülle an Mini-Spielen und Sidequests, welche in ihrer Anzahl dem Vorgänger um Längen überlegen sind. Während eurer Odyssee erhaltet ihr verschiedene Masken, die magische Kräfte besitzen und bei Benutzung auf euch übertragen werden. Auf diese Weise hat Link die Möglichkeit, jederzeit zwischen verschiedenen Charakteren zu wählen und deren Stärken geschickt einzusetzen. Außerdem trifft ihr bei Majora's Mask viele bereits bekannte Gesichter, welche hier aber nicht verraten werden.

**Technik: Nintendo 64 am Limit?**

Die grafische Umsetzung gehört zu den besten, die wir auf dem guten, alten 64er je gesehen haben. In puncto

Sound hat Miyamoto, wie zu erwarten war, erstklassige Arbeit geleistet. Es lohnt sich, das Game in Dolby-Surround zu genießen. Insgesamt warten vier große Paläste auf euch. Diese sind wiederum über etliche Territorien miteinander verbunden. Sondereinlagen, wie zum Beispiel die altbekannte Farm, existieren in Hülle und Fülle. Der Tag-und-Nacht-Wechsel wird hervorragend eingesetzt. So findet man verschiedene Charaktere zu verschiedenen Uhrzeiten auch an anderen Orten wieder. Nachts sind natürlich generell weniger Personen unterwegs, wofür sich allerdings unheimliche Nachtwesen aus ihren Gräften hervorwagen und durch die Gegend geistern. Einen weiteren Pluspunkt stellt die Steuerung,



**Beängstigt:** Benutzt Link die Deku-Maske, folgt eine Furcht einflößende Metamorphose.

verbunden mit der Kameraführung, dar, welche dem Spieler ein problemloses, flüssiges Fortbewegen in dieser herrlichen Fantasiewelt erlaubt. Durch den nicht direkt festgelegten Schwierigkeitsgrad ist dieser Titel für alle Altersstufen geeignet.



**Kräftig:** Mit Hilfe der Gorone-Maske kann sich Link in einen Stein verwandeln und alles niedermähen.



**Gefahr von oben:** An vielen versteckten Orten ist Link geheimnisvollen, magischen Kräften ausgeliefert.



**Atmosphärisch:** Die schön dargestellten Landschaften können frei erforscht werden. Trotz aller Idylle sollte Link jedoch immer auf der Hut sein.



Die gefährliche Majora-Maske hat dem Horror-Kid übel mitgespielt.



**Swen:** Ehrlich gesagt fehlen mir vor lauter Staunen die Worte. Wer sich einen glücklichen Besitzer einer N64-Konsole nennen darf, sollte sich zum Erscheinungstermin eine Woche Urlaub nehmen und mit Zelda mal so richtig ausspannen. Dieses Game ist dermaßen umfangreich, dass es fast alles bereits Dagewesene in den Schatten stellt. Wenn ihr diesen Titel voll ausschöpfen wollt, ist es unumgänglich, das Spiel mehrmals durchzuzocken, um alle Features kennen zu lernen. Ein Must-Have-Titel aus der Erfolgsschmiede des Shigeru Miyamoto.

**Test Nintendo 64**

Hersteller: **Nintendo**  
 Vertrieb: **Nintendo**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **149,- DM**  
 Muster von: **Nintendo**  
 Vergleichbar mit: **Zelda - Ocarina of Time (96%)**  
 Fakten: **Expansion-Pak erforderlich, Rumble-Pak, modulinterner Speicher**  
**Erscheint:**  
**17. November 2000**  
**Grafik: 93 Sound: 93**  
**Fun: 92**

Mega Fun 12/00 **GOLD GAME**



**Effekte:** In der Nacht kommt die optische Brillanz des Titels erst richtig zur Geltung.



**Timing:** Durch exaktes Abpassen des Startsignals wird der Spieler in Form eines Turbostarts belohnt.



**Fun for four:** Der Mehrspieler-Modus lässt Mickey's Speedway USA zum ausgelassenen Party-Game mutieren.

# Mickey's Speedway USA

**Nintendo 64 Rennspiel** Nach Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing steigen nun auch Donald und Co in das heiße Renngeschäft ein.

Fun-Racer besitzen schon seit Beginn der Videospiegelgeschichte ein breites Fan-Publikum. Gerade in diesem Spielbereich hat sich der N64 besonders bewährt und wartet mit einer langen Reihe gut gelungener Titel auf. Wen wundert es da noch, dass nun auch Disney Interactive sich ein Stück vom großen Kuchen sichern will und gemeinsam mit Rare in die Racer-Produktion einsteigt? Rare ist bereits hinlänglich für Ikonen dieses Genres bekannt und hat nun mit der Bereitstellung der Disney-Charaktere eine weitere Trumpfkarte im Ärmel.

**Spielablauf: Coole Strecken und heiße Flitzer**

Anfangs befindet ihr euch in einem witzig dargestellten Optionsmenü. Hier stehen euch sechs Spielmodi zur Auswahl: Traffic-Trouble (Arcade-Action mit viel Verkehr), Motorway-Mania (fetzig Rennstrecken), Freeway-Phobia (überwiegend Geländerenen), Time-Trial (Rennen gegen die Uhr), Practice und Contest (Kampfmodus mit bis zu vier Mitspielern). Die einzelnen Disziplinen machen alle einen sehr ausgereiften und durchdachten Eindruck. Anfangs stehen euch drei Grand Prix à vier Strecken zur Auswahl. Die sechs Grundcharaktere Donald, Minnie, Goofy, Daisy, Mickey und Kater Karlo warten auf eure Entscheidung. Gewinnt ihr in den Schwierigkeitsstufen Easy und Medium einen goldenen Pokal (d.h. erster Platz), erhaltet ihr als Belohnung jeweils einen



**Überholmanöver:** Hat man den Gegner direkt vor Augen, ist es wichtig, den richtigen Zeitpunkt abzuwarten.



**Disney-Familie:** Bei diesem Titel stehen euch die bekanntesten Disney-Figuren zur freien Auswahl.

neuen Charakter. Geht ihr auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad als Sieger hervor, erhaltet ihr den ersten Bonus-Grand-Prix mit vier neuen und immer abgefahrenere werdenden Strecken. Für diverse Spitzenleistungen bekommt ihr verschiedene Autoteile. Habt ihr deren vier gesammelt, gibt es nochmals einen Bonus-Grand-Prix à vier klasse Strecken extra. Als besonderen Anreiz wartet dann noch der Professor auf euch, vorausgesetzt ihr habt alle Rennen im Platin-Level gewonnen.

**Technik: Farbenfrohes Rennspektakel**

Grafisch sticht Mickey's Speedway USA besonders durch seine grelle Farbpalette ins Auge. Die Grafik-Engine leistet ihr Bestes und ermöglicht ein rasend schnelles, flüssiges Rennvergnügen. Die Steuerung ist den Klassikern des Genres sehr ähnlich und erweist sich als äußerst exakt. Selbst der Vierspieler-Modus wirkt trotz heftiger Bildschirm-Action nicht überladen.



**Uwe:** Mickey's Speedway USA ist, wie von Rare gewohnt, eine runde Sache. Konsequente grafische Verbesserungen und die Optimierung der Spielgeschwindigkeit im Vergleich zu früheren Produkten machen diesen Titel zu einem gelungenen Cartoon-Racer. Spielt ihr mit einigen Freunden, steht einem lustigen Rennabend eigentlich nichts mehr im Wege. Anfänglich mag euch das Game vielleicht etwas langsam erscheinen, jedoch handelt es sich beim Amateur-Level ausschließlich um Einführungsübungen. Spätestens bei den Bonus-Levels rasen die kleinen Karts mit atemberaubender Geschwindigkeit über den Bildschirm und sorgen durch das ständige Auf und Ab für den ein oder anderen Schwindelanfall!



Während der wilden Rennmanöver ist Mickey voll bei der Sache.



**Verfolgungsjagd:** Ein Knopfdruck genügt und die Perspektive kehrt sich um. Auf diese Weise könnt ihr das Verfolgerfeld kontrollieren.



**Volltreffer:** Dank der vielen über die Rennstrecken verteilten Power-ups können störende Konkurrenten elegant beseitigt werden.

## Test Nintendo 64

Hersteller: Rare Ltd.  
 Vertrieb: Nintendo  
 Spieleranzahl: 1 - 4  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 149,- DM  
 Muster von: Nintendo  
 Vergleichbar mit: Mario Kart 64 (83%), Diddy Kong Racing (90%)  
 Fakten: Rumble-Pak, 20 Strecken, 9 Charaktere, viele Spielmodi  
 Erscheint: 24. November 2000

Grafik: 87 Sound: 86

Fun: 86





**Zuschauerkulisse:** Prinzessin Peach samt Anhang fiebern am Spielfeldrand mit, wer das Finale gewinnt.



**Abwechslungsreich:** Mit vielen unterschiedlichen Bonus-Games lockert Camelot die Tennis-Thematik geschickt auf.

# Mario Tennis

**Nintendo 64 Sport** Wieder einmal ist der italienische Klempner auf Abwegen. Macht er beim weißen Sport auch eine gute Figur?

Camelot hat nun bereits mehrmals bewiesen, dass sie dem Nintendo-Maskottchen Mario auch neben seinen (leider zu seltenen) Jump&Run-Eskapaden eine ordentliche Plattform zu bieten vermögen. Nach Mario Golf erschien vor kurzem auch Mario Tennis mit großem Erfolg in Japan (wir berichteten in Ausgabe 10/00). Es war also nur eine Frage der Zeit, bis Mario mit samt seinen Freunden und Feinden den Centre Court auch in Deutschland besetzt.

fachen Steuerung könnt ihr ohne weiteres Lops, Topspins, Slice oder Schmetterschläge ausführen. Je nachdem, wie ihr den Analog-Stick bewegt, verändert ihr die Flugbahn und gebt dem Ball einen fieseren Schnitt. Habt ihr eine gute Feldposition inne und erahnt, dass der Ball zu euch kommt, könnt ihr bereits vorher ordentlich ausholen und das gelbe Spielgerät mit ordentlich Schmackes zum Gegner zurückdreschen. Neben den Standard-Modi, wie Einzel, Doppel und Turnier, bietet

Camelot kleinere Bonus-Spielchen an. So müsst ihr in einem Sonderspiel durch eine bestimmte Anzahl von Ringen schlagen oder dürft die Balance auf einer absenkenden Plattform nicht verlieren. Wer noch mehr Fun ins Spielgeschehen einbauen möchte, kann mit Power-ups spielen. Nach deren Aufnahme darf euer Charakter einen besonders trickreichen Schlag ausführen. 16 unterschiedliche Charaktere aus dem Mario-Universum stehen euch zur Auswahl, darunter auch der Bruder von Wario, Waluigi.

**Technik: Durch und durch mariowürdig**

Camelot hat gute Arbeit geleistet. Grafisch ist Mario Tennis ein echtes Vergnügen, obwohl die Animation der Charaktere sicher hätte geschmeidiger ausfallen können. Ansonsten wird ein



**Ring-Wettstreit:** Hier besteht eure Aufgabe darin, möglichst viele goldene Ringe zu durchschlagen.

typisches Mario geboten: knuddelig und lupenrein. Die Soundkulisse entspricht voll und ganz dem gewohnten Mario-Standard mit Geräuschen aus vergangenen Abenteuern und neu hinzugekommener englischer Sprachausgabe.

**Spielablauf: Dank simpler Steuerung Spaß ohne Ende**

Mario Tennis ist ein auf den ersten Blick simples und unkompliziertes Filzkugel-Vergnügen. Bis zu vier Spieler gleichzeitig dürfen sich an einem Match beteiligen, was natürlich die Spielspaß-Vollendung darstellt. Dank der ein-



**Wario-Hammer:** Schon beim Aufschlag ist gutes Timing gefragt, um seinen Gegner unter Druck zu setzen.



**Schiedsrichter-Meinung:** War dieser Ball wirklich noch im Feld oder handelt es sich um eine Fehlentscheidung?



**Swen:** Mario Tennis ist ein echter Spaß. Egal ob alleine oder zu viert, immer wieder spielt man gerne eine weitere Runde. Der einfache Einstieg und die bekannten Mario-Charaktere werden sicher in erster Linie die jüngeren N64-Besitzer begeistern, aber auch anspruchsvollere Zocker werden in den höheren Levels gefordert. Somit bietet Mario Tennis eigent-

lich alles, was man von einem Nintendo-Modul erwarten kann. Zur Entscheidung, ob nun Mario Tennis oder der DC-Knüller Virtua Tennis vorzuziehen sei, muss man klar sagen, dass sich beide Spiele bis auf die Optik sehr ähneln. Hat Virtua Tennis auf der einen Seite einen Simulationsanspruch, bietet Mario Tennis auf der anderen Seite dafür mehr spielerische Abwechslung.



**Freie Auswahl:** Um alle Special Games in Mario Tennis anzutesten, solltet ihr viel Zeit mitbringen.

**Test Nintendo 64**

Hersteller: **Camelot**  
 Vertrieb: **Nintendo**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Nintendo**  
 Vergleichbar mit: **Virtua Tennis (88%)**

**Fakten:** 16 Charaktere, Rumble-Pak, modulinterner Speicher, Transfer-Pak

**Erscheint:** November 2000

**Grafik: 80 Sound: 83**

**Fun: 87**



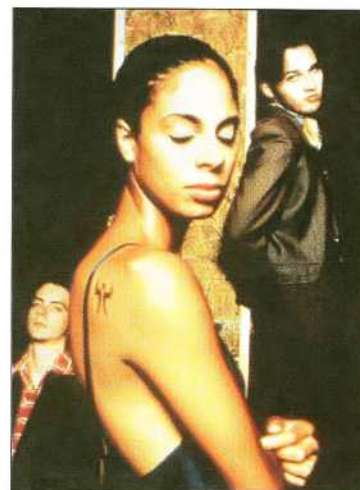
# Der Preis ist heiß!

**Preisverleihung für Games** Am 24. November ist es so weit. Dann wird in Berlin zum ersten Mal der neue „Oscar der Computerspiele“ verliehen, **ETAINA – The Electronic Entertainment Award Europe 2000**. Und das Beste ist: Mega-Fun-Leser haben bei der Wahl zum „Spiel des Jahres“ ein Wörtchen mitzureden.

Noch liegen sie im Tresor, die 16 versiegelten Umschläge. Erst Ende November lüftet sich das Geheimnis: Flankiert von den berühmten Worten „And the winner is...“ werden die Namen der Sieger verkündet. Eine zweistündige Show mit 500 Gästen und vielen Stars im legendären Kino International bildet den feierlichen Rahmen für die Übergabe der Preise. Offizieller Sponsor: der Spieleverleger Gameplay. Zu einem europäischen Preis gehört

natürlich auch eine europäische Jury, und die besteht aus sieben Chefredakteuren der führenden Spielmagazine aus Großbritannien, Frankreich, Skandinavien und Deutschland. In 16 Kategorien haben die Experten jeweils fünf PC- und Konsolen-Titel nominiert, darunter in solch wichtigen Bereichen wie „Bestes Strategie-Spiel“ oder „Bestes Rollenspiel“. Besonders spannend: Welches Spiel gewinnt den Preis für die beste Musik, die spekta-

kulärste Grafik oder das innovativste Spiel-Design? 16 Umschläge liegen im Safe? Nicht ganz – einer fehlt noch. Und zwar der Gewinner der wichtigsten und prestigeträchtigsten Kategorie „Best Game“. Da zählen nämlich unter anderem die



Tönein brillant: Die chartserfahrene Pop-Gruppe Cultured Pearls („Sugar Sugar Honey“).

**David Upchurch**



Chefredakteur  
PC Gameplay,  
Großbritannien

**Søren Prien**



Chefredakteur  
PC Games,  
Skandinavien

**Berlin**



Im legendären Kino International wird ETAINA verliehen.

**Richard Leadbetter**



Chefredakteur  
PlayStation World,  
Großbritannien

**Hans Ippisch**



Redaktionsdirektor  
(u.a. PlayZone/N-  
Zone),  
Deutschland

**Olivier Canou**



Chefredakteur  
Gen4 PC,  
Frankreich

**Gilles Sauer**



Chefredakteur  
Gen4 Consoles,  
Frankreich

**Petra Maueröder**



Chefredakteurin  
PC Games,  
Deutschland

Stimmen der Spieler selbst: Exklusiv bei Mega Fun habt ihr die Möglichkeit, zwischen fünf Vorschlägen für das „Spiel des Jahres“ zu wählen. Zu den nominierten Spielen gehören immerhin zwei Konsolen-Titel: Codemasters Colin McRae Rally 2.0 (PS) und der Agentenknaller Perfect Dark (N64). Damit sich das Mitmachen auch richtig lohnt, werden unter allen Teilnehmern über 100 wertvolle Preise verlost (siehe Textkasten). Wenn ihr mehr über ETAINA erfahren möchtet, empfehlen wir euch die offiziellen Internet-Adressen [www.etaina.de](http://www.etaina.de) sowie

[www.etaina.com](http://www.etaina.com). Alles über die glücklichen Sieger, die glamouröse Preisverleihung, Stars und Sternchen lest ihr dann in der Mega Fun 1/2001.



**Mitspieler:** Nova Meierhenrich (VIVA, Bravo-TV, Top of the Pops) führt durch die Show.

Einer wird gewinnen: Unter den Jury-Vorschlägen in den 16 Kategorien sind natürlich auch viele PC-Titel vertreten.

**Beste Musik**

- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Wip3out (PS)
- Messiah (PC)
- Ridge Racer V (PS 2)
- Gran Turismo 2 (PS)

**Innovativstes Spiel-Design**

- Die Sims (PC)
- Homeworld (PC)
- Deus Ex (PC)
- MDK 2 (PC)
- Rayman 2 (PS)

**Beste Story**

- Planescape Torment (PC)
- Deus Ex (PC)
- Final Fantasy VIII (PS)
- Ultima: Ascension (PC)
- Vagrant Story (PS)

**Beste Sound-Effekte**

- System Shock 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Gran Turismo 2 (PS)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)
- Perfect Dark (N64)

**Bestes Online-Spiel**

- Diablo 2 (PC)
- Everquest (PC)
- Half-Life: Counter-Strike (PC)
- Unreal Tournament (PC)
- Ultima Online (PC)

**Bestes Adventure**

- Dark Project 2: The Metal Age (PC)
- Indiana Jones 5 (PC)
- Nocturne (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Resident Evil: Code Veronica (DC)

**Bestes Rennspiel**

- Grand Prix 3 (PC)
- Need for Speed: Porsche (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PC/PS)
- Gran Turismo 2 (PS)
- V-Rally 2 (PS)

**Beste Hauptfigur**

- Julie Strain (H. M. F.A.K.K. 2) (PC)
- Pikachu (Pokémon) (GBC)
- Garret (Dark Project 2) (PC)
- Bob (Messiah) (PC)
- Rayman (Rayman) (PS)

**Abkürzungen:**

PS = PlayStation, PS 2 = PlayStation 2, N64 = Nintendo 64, GBC = Nintendo Gameboy Color, DC = Sega Dreamcast

**Bestes Sport-Spiel**

- NHL 2000 (PC)
- NBA Live 2000 (PC)
- FIFA 2000 (PC)
- ISS Pro Evolution (PS)
- Virtua Tennis (DC)

**Beste Simulation**

- Gunship! (PC)
- Starlancer (PC)
- Crimson Skies (PC)
- Tachyon: The Fringe (PC)
- MiG Alley (PC)

**Bestes Action-Spiel**

- Unreal Tournament (PC)
- Deus Ex (PC)
- Half-Life: Opposing Force (PC)
- Perfect Dark (N64)
- Syphon Filter 2 (PS)

**Bestes Strategie-Spiel**

- AoE 2: The Age of Kings (PC)
- Rollercoaster Tycoon (PC)
- Die Sims (PC)
- Pharaoh (PC)
- Front Mission 3 (PS)

**Bestes Prügel-Spiel**

- Tekken Tag Tournament (PS2)
- Dead or Alive 2 (PS 2/DC)
- Street Fighter EX2 (PS)
- Marvel vs Capcom 2 (DC)
- Powerstone 2 (DC)

**Bestes Rollenspiel**

- Diablo 2 (PC)
- Vampire: Die Maskerade (PC)
- Planescape Torment (PC)
- Final Fantasy VIII (PS)
- Vagrant Story (PS)

**Beste Grafik**

- Heavy Metal F.A.K.K. 2 (PC)
- Ultima: Ascension (PC)
- Crazy Taxi (DC)
- Shenmue (DC)
- Unreal Tournament (PC)

**Bestes Spiel**

- Die Sims (PC)
- Deus Ex (PC)
- Diablo 2 (PC)
- Colin McRae Rally 2.0 (PS)
- Perfect Dark (N64)

# Bestes Spiel

Ihr bestimmt den Sieger! Hier sind die fünf Nominierungen:

## Colin McRae Rally 2.0 (PS)



## Deus Ex (PC)



## Diablo 2 (PC)



## Perfect Dark (N64)



## Die Sims (PC)



# 1. - 3. Preis

je ein komplett ausgestatteter Multimedia-PC

# 4. - 102. Preis

33 Nintendo-Spiele,  
33 PlayStation-Spiele,  
33 PC-Spiele

**So macht ihr mit:**

Per Telefon unter der Rufnummer **0190-085868** (dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet DM 1,50 pro Verbindung + 0,24 Pf./Min.), per Internet unter [www.etaina.de](http://www.etaina.de), per Postkarte an COMPUTEC MEDIA AG, ETAINA, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

**Teilnahmebedingungen:**

Teilnahmeschluss ist der 23. November 2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Das Gewinnspiel gilt ausschließlich für den bundesdeutschen Raum.



**Frohe Ostern:** Dylan hat ein Dinosaurier-Gelege entdeckt. Hoffentlich ist die Mutter nicht in der Nähe.



Willkommen in der Import-Zone!  
 Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an: Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
 Einsendeschluss ist der 15.11.00.  
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



# Dino Crisis 2

**PSone Action-Adventure Die Rückkehr der Monster-Echsen. Survival-Horror-Experte Shinji Mikami lässt es auf der PSone noch einmal richtig krachen.**

Der erste Teil der Dino-Saga hinterließ bei Kritikern und Fans gemischte Gefühle. Für die einen war der Vorgänger nicht mehr als ein Resident Evil mit Dinosauriern, die anderen sahen in dem Game ein First-Class-Action-Adventure. Mittlerweile liegen die Geschehnisse aus Dino Crisis 1 ein Jahr zurück und Vieles hat sich verändert.

Der verrückt geniale Wissenschaftler Dr. Kirk sitzt hinter Gittern, während die Regierung seine gefährlichen Experimente mit der Third Energy weiterführt. Zu diesem Zweck wurde auf einer Insel eine spezielle Forschungsstation aus dem Boden gestampft. Bei dem Versuch, die saubere Energiequelle nutzbar zu machen, geht

eines Tages etwas schief. Durch die Macht der unberechenbaren Third Energy wird ein Loch ins Zeitgefüge gerissen. Dort, wo sich einst die Forschungsstation und die Stadt Edward City befanden, erstreckt sich nun ein prähistorischer Dschungel voller Gefahren. Selbstverständlich kann die Regierung das Verschwinden ihrer Top-Wissenschaftler nicht ignorieren und schickt ein Special-Forces-Team auf die Reise, um die Überlebenden zu retten und die Forschungsergebnisse zu bergen. Gleich nach der Ankunft wird die Einheit von Velociraptoren und einem schlecht gelaunten T-Rex angegriffen. Nachdem die meisten Mitglieder des Teams den hungrigen Bestien zum Opfer gefallen sind, entschließen sich Dylan und Regina zur Flucht. An dieser Stelle steigt ihr ins Abenteuer ein.

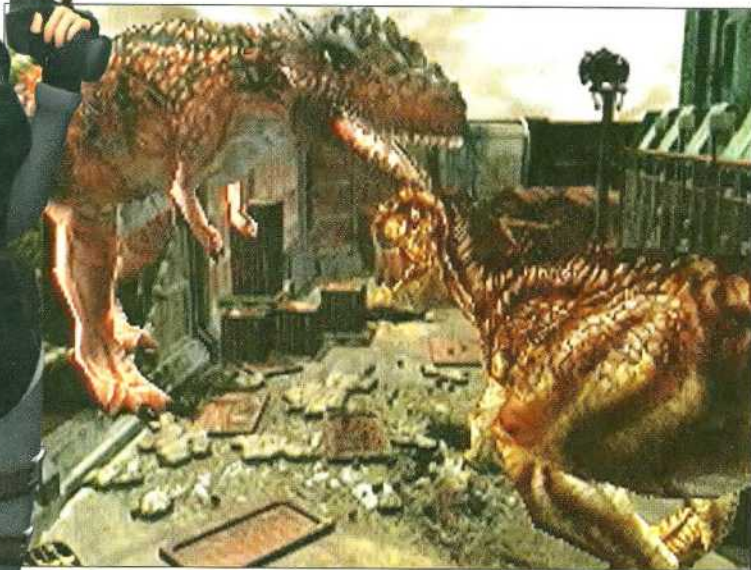


**Hasta la vista, Baby!** Wenn ihr die Anti-Tank-Rifle im Gepäck habt, sollten die meisten Urzeitviecher kein Problem mehr darstellen.

**Spielablauf: Ballern, bis der Daumen glüht**

Direkt nach der kinoreifen Intro-Sequenz werdet ihr auf die Urzeitviecher losgelassen. Ihr bewegt euch abwechselnd in der Rolle von Dylan oder Regina durch vorgeordnete Hintergründe und werdet sofort von allen Seiten attackiert. Dinos, wohin das Auge blickt! Die Velociraptoren und ihre

Kollegen springen aus ihren Verstecken und umzingeln euch gnadenlos. Wer überleben will, sollte spätestens jetzt seine Waffe in Anschlag gebracht haben und den Monster-Reptilien zeigen, warum der Homo sapiens am anderen Ende der Evolutionskette steht. Um eine kürzere Reaktionszeit zu gewährleisten, könnt ihr mit den Shoulder-Buttons eine blitzschnelle 180-Grad-Drehung durchführen und bleibt so Herr der Lage. Um auch im Nahkampf eine Chance zu haben, besitzt jeder der Charaktere eine Zweitwaffe, mit der sich im Notfall auch elektronisch verriegelte Türen öffnen oder zugewucherte Eingänge freilegen lassen. Zocker mit schnellem Abzugsdaumen profitieren vom neuartigen Combo-System. Wer nämlich viele



**Bewegende Momente:** Hier seht ihr einen T-Rex, der feststellt, dass es einen noch größeren Dino gibt.



**Vogelfrei:** Die frühen Vorfahren unserer gefiederten Freunde erinnern frapperend an Aasgeier.



**Blut geleckt:** Wenn euch einer der größeren Dinos als Beute auserkoren hat, wird ihn nichts davon abhalten, euch zu jagen.



**Sexy:** Regina ist nicht die einzige Schönheit im Spiel.



**Swamp Thing:** Lasst euch von der Idylle nicht täuschen und haltet die Waffe bereit.



**Schlachtfeld:** In einigen Szenarien von Dino Crisis 2 geht es zu wie in einem Kriegsgebiet.



**Bitte lächeln!** Nehmt dieses See-Ungeheuer ins Fadenkreuz und gebt ihm Saures.



**Demolition Women:** Wo Regina auftaucht, bleibt kein Stein auf dem anderen.

Urzeitechsen innerhalb kurzer Zeit in die ewigen Jagdgründe schickt, katapultiert seine Punktzahl in Schwindel erregende Höhen. Dino Crisis 2 ist definitiv kein Spiel für Pazifisten, denn mit den erbeuteten Punkten kauft ihr Waffen-Upgrades und neue Munition. Schweres Gerät ist auch dringend notwendig, denn mit zunehmender Spieldauer werden die Biester immer hartnäckiger. Waffentechnisch bietet euch Dino Crisis 2 neben den Standard-Peacemakern auch einige Leckerbissen, wie die Anti-Tank-Rifle, vor der selbst dicke Brocken die Klauen strecken. Natürlich beschränkt sich der Spielablauf nicht nur auf stumpfes Geballer. Wer in der Urzeit überleben will, sollte schon etwas Hirnschmalz mitbringen, da Capcom einige Rätsel eingestreut hat. Um den Action-Adventure-Alltag etwas aufzulockern, erwarten euch zahlreiche Sub-Games, zum Beispiel die Flucht vor einem wütenden Triceraptos oder ein Panzergefecht mit dem einäugigen T-Rex. Um für einen hohen Replay-Value zu sorgen, bietet euch Dino Crisis 2 nach dem Durchspielen die Möglichkeit, verschiedene Dinos zu kaufen, die ihr in einem Mini-Beat'emUp gegeneinander antreten lassen könnt.



**Dino-Krise:** Wer das kinoreife Intro gesehen hat, kann verstehen, warum der Tyrannosaurus Rex sauer auf Dylan, Regina und David ist.



**Waterworld:** Gerade in den Unterwasser-Levels zeigt sich, wie viel Hardware-Power noch in der guten alten PSone steckt.

**Technik: State-of-the-Art**

Im Gegensatz zu den Hauptdarstellern ist die Technik von Dino Crisis 2 alles andere als vorsintflutlich. Mikamis Saurier-Saga bringt die betagte CPU der PSone noch einmal richtig ins Schwitzen. Die Monster-Echsen sind hervorragend animiert und bewegen sich mit einer Geschwindigkeit über den Bildschirm, die ihresgleichen sucht. Selbst wenn mehr als vier Dinos gleichzeitig versuchen, euch zu ihrem Mittagessen zu machen, gerät die Grafik-Engine nicht ins Stocken. Die Abkehr von der steril wirkenden Echtzeit-Umgebung des Vorgängers hat Dino Crisis 2 ebenfalls gut getan. Durch viele kleine Spielereien, wie flackerndes Licht, glühende Lava und Insekten Schwärme, wird den detaillierten Render-Backgrounds Leben eingehaucht. Die Kulissen sind an Abwechslungsreichtum und Detailverlieb-

heit kaum noch zu übertreffen. Egal ob ihr euch im Dschungel bewegt, durch den Sumpf wadet oder unter Wasser um euer Leben kämpft, überall trifft ihr auf kleine Details, die vom Perfektionismus der Programmierer zeugen. Gerade die wabernden Unterwasser-Effekte waren in dieser Form bis jetzt noch nicht auf der PSone zu bewundern. Die Steuerung ist Capcom-typisch sauber programmiert und ermöglicht auch in hektischen Situationen optimale Kontrolle. Im Sound-Bereich kann das Abenteuer ebenfalls voll überzeugen (unbedingt über die Stereoanlage spielen). Ohren betäubendes Dino-Gebrüll, heftige Stampf- und Schussgeräusche sowie cineastisch angehauchte Sounds helfen euch dabei, vollends in die bedrohliche Atmosphäre des Spiels einzutauchen.



**Godzilla lässt grüßen:** Der Endgegner sieht aus wie ein naher Verwandter der Japano-Riesen-Echse.



**Gib Gas!** Wer von einem Triceraptos verfolgt wird, sollte besser ein schnelles Gefährt unter dem Hintern haben.



**Leisetreter:** Hier beobachtet Dylan den mächtigen T-Rex bei der Nahrungssuche.

Einziges Wermutstropfen wäre die Tatsache, dass einige der Raptoren arg verpixelt daherkommen. Dies liegt laut Hersteller-Angaben aber an der hohen Anzahl der gleichzeitig bewegten Objekte und lässt sich von jedem Action-Fan leicht verschmerzen.



**Henry:** Action und kein Ende. Dino Crisis lässt selbst reine Action-Titel wie One oder Apocalypse alt aussehen. Was hier aufgefahren wird, um den Spieler in die gefährliche Welt der prähistorischen Echsen eintauchen zu lassen, ist schon fast unglaublich. Shinji Mikami und seine Jungs zeigen noch einmal sehr eindrucksvoll, wozu die gute alte PSone in der Lage ist. Das Gameplay gestaltet sich, besonders durch die Mini-Games, abwechslungsreich und lässt euch in einen regelrechten Blutausch verfallen. Aber wo so viel Licht ist, muss auch Schatten sein: Rätselfreunde sollten den Titel auf jeden Fall ausführlich Probe spielen, denn die eingestreuten Aufgaben sind allesamt recht simpel. Ein weiterer Kritikpunkt ist der geringe Umfang des Spiels. Joypad-Profis haben nach sechs Stunden alles gesehen. Wenn ihr mit diesen Mängeln leben könnt, steht euch ein Action-Kracher allererster Güte ins Haus.

**IMPORT TEST**  
87%  
USA  
**GOLD GAME**

OPTIMIZED



# Dino Crisis

**Dreamcast Action-Adventure** Regina im 128-Bit-Gewand? Kurzerhand wurde Dino Crisis für Segas Schlachtschiff konvertiert.

Während PlayStation-Besitzer bereits die Fortsetzung erhalten haben und viele unschlüssig sind, ob der Wechsel vom Resident-Evil-Stil hin zu mehr Action das Richtige ist, schiebt Capcom in Japan eine Konvertierung des ersten Parts auf den Markt.

**Spielablauf: Wie gehabt, viele Rätsel und Dinos**

Der Spielablauf dürfte mittlerweile bekannt sein. Regina wird mit einigen Mitgliedern einer Spezial-Einheit auf einem merkwürdigen Stückchen Land abgesetzt und darf sich mit vielen Dinos und rätselhaften Gegebenheiten herumschlagen. Dass dem Spiel Resident Evil in vielen Zügen Pate gestanden hat, wird in dutzenden parallelen Situationen schnell klar. Gerade der Übergang zu anderen Locations, in welchen die

Ladezeiten durch das Bild einer entsprechenden Tür überbrückt werden, sorgen für heimliche Gefühle. Gespielt wird aus der mittlerweile gewohnten Third-Person-Perspektive, wobei die Kameraführung besser geraten ist, als es noch bei der Zombiejagd in Raccoon City der Fall war. Viele Items und Rätsel sorgen für reichlich Hirnakrobatik und für kurzweiliges Gameplay, vorausgesetzt man kennt noch nicht die PlayStation-Vorlage.

**Technik: Umsetzung 1:1**

Hier hat sich Capcom die Sache recht leicht gemacht. Die Version ist mit dem PlayStation-Pendant nahezu identisch. Es drängt sich schnell der Verdacht auf, dass eine Konvertierung der PC-Version mit Hilfe der Windows-CE-Libraries vorgenommen wurde. Zwar wirkt die Auflösung etwas feiner und auch die Ladezeiten sind erfreulich kurz gehalten, aber ob das einem Dreamcast zur Ehre gereicht, ist fraglich. Ferner wird unverständlichlicherweise der Analog-Stick des DC-Pads nicht unterstützt.



**Gunther:** Ja, Dino Crisis macht nach wie vor Spaß! Der gekonnte Mix aus



**Schreckliche Funde:** Nach und nach werden sich Regina und der Rest des Teams der Bedrohung klar.



**Schrecken:** Auf der geheimnisvollen Insel werden die Mitglieder der Einheit schnell mit Dino-Terror konfrontiert.

Dino-Terror und knackigen Räseln kann immer noch vor dem Screen fesseln. Dass Capcom allerdings den ersten Teil weder angepasst noch in irgendeiner Beziehung verbessert hat, lässt die Annahme zu, dass es sich um Faulheit handelte! Erfreulicherweise sind viele Optionspunkte in der vorliegenden japanischen Version in Englisch gehalten und lassen auch dem europäischen Spieler eine Chance, den Plot erfolgreich zu beenden. Allerdings frage ich mich, wie sich der hohe Importpreis rechtfertigen soll, wenn man

die PlayStation-Version bereits für 20 DM im Gebrauchtwaren-Markt auf jedem Flohmarkt finden kann.



**Versteckt:** An einige der hilfreichen Goodies gelangt man nur, wenn man die grauen Zellen etwas anstrengt.



**Überwältigt:** Diese unfreundliche Echse wird Regina wohl nicht mehr auf den Pelz rücken. Allerdings gehören solche Echsen noch zu den leichten Gegnern.



**Übersicht:** Praktischerweise sorgt eine aufrufbare Karte stets für den Überblick im Spielgeschehen.



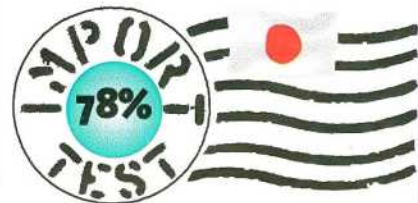
**Seek and...:** Das gesamte Areal muss fleißig durchsucht werden.



**Gegenwehr:** Verfressenen Echsen begegnet ihr mit eurem hauseigenen Waffenvorrat. Merke: Erst schießen, dann Fragen stellen.



**Schockmoment:** Dieser hungrige Zeitgenosse sieht in Regina eine schnelle Zwischenmahlzeit.



# Buzz Lightyear of Star Command

**Dreamcast Jump & Run** Der Held aus Toy Story 2 kehrt auf den Dreamcast zurück, um neue Abenteuer zu bestehen.

Buzz Lightyear, Plastik-Astronaut und Held der Toy-Story-Kinofilme, gönnt sich keine Ruhe. In seinem neuesten Abenteuer, das auf einer in den USA sehr populären Zeichentrick-Serie beruht, kämpft er einmal mehr gegen die Schergen des bösen Zurg. Mit den anderen Space-Rangern vom Star Command versucht er, die Pläne des

finsteren Schurken zu durchkreuzen und der Galaxie ihren Frieden zurückzugeben. Die Geschichte ist in 13 Levels unterteilt, die durch Filmschnipsel aus der Zeichentrick-Serie miteinander verbunden sind. Im Gegensatz zu Toy Story 2, in dem es hauptsächlich um knifflige Sprungpassagen und Münzen-Sammeln ging, präsentiert sich der Spielablauf in



**128-Bit-Power:** Buzz Lightyear of Star Command ist eines der wenigen Spiele, denen es gelingt, die Hardware des Dreamcast nicht im mindesten auszulasten.



**Dancer in the Dark:** Bei dem grafischen Einheitsbrei fällt es sehr schwer, die Orientierung zu behalten.

Buzz Lightyear of Star Command von einer anderen Seite. Ihr rennt und hüpfert mit Buzz durch Chrash-Bandicoot-mäßige 3D-Levels und ballert auf alles, was sich bewegt. Zwischendurch sammelt ihr Extras wie den Turbo-Booster oder neue Waffen auf und gebt den feindlichen Robotern damit Saures. Seid ihr innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits am Ende eines Levels angelangt, stellt sich euch der Furcht erregende Endboss entgegen.



**Henry:** Nach den ausgezeichneten Toy-Story-2-Versionen waren meine Erwartungen an Buzz Lightyear of Star

Command recht hoch gesteckt. Leider ist es Travellers Tales nicht im mindesten gelungen, diese zu erfüllen. Buzz Lightyears neue Abenteuer präsentieren sich als krudes Jump & Shoot, dem es an jeglicher Innovation mangelt. Ihr prescht mit eurem Plastik-Alter-Égo durch



**Einigkeit:** Wie hier deutlich zu sehen ist, sind Buzz, seine Kollegin und ich einer Meinung, was die Qualität dieses Titels betrifft.

grafisch vollkommen unspektakuläre 3D-Welten und schießt alles zu Klump, was sich euch in den Weg stellt. Leider ist das weder besonders aufregend noch technisch gut in Szene gesetzt. Die Kamera wackelt hinter Buzz her, dass einem schwindelig wird, und auch die Steuerung könnte noch etwas Feintuning vertragen. Ständig bleibt ihr an Hindernissen hängen oder dreht euch ungewollt im Kreis. Nicht einmal die recht gute Hintergrundmusik vermag darüber hinwegzutäuschen, dass es sich bei Buzz Lightyear um einen ganz üblen Lizenz-Schnellschuss handelt. Schickt dieses Spiel, „bis zur Unendlichkeit und noch viel weiter!“

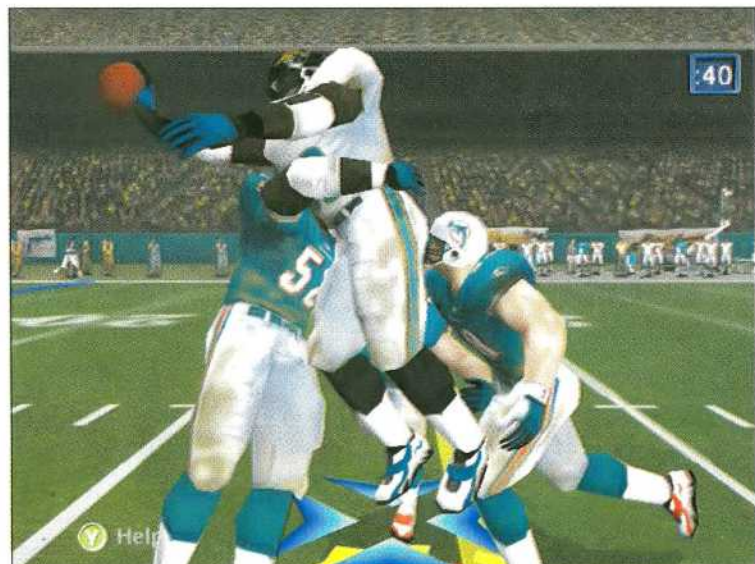


# NFL 2K1

**Dreamcast American Sports** Ein Jahr nach dem glorreichen Start der 2K-Reihe in den USA bringt Sega Sports den Nachfolger zum Football-Kracher.

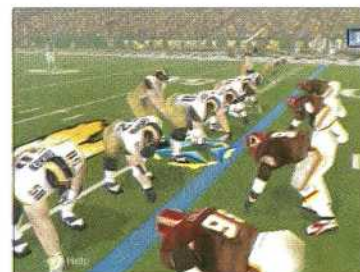
Bereits letztes Jahr sorgte Sega mit der 2K-Reihe, besonders mit der Basketball- und Football-Variante, in den USA für Verkaufsschlager. Gerade NFL 2K ist ein echter Kracher, der leider niemals nach Deutschland kam. Da es dem Nachfolger ähnlich ergehen könnte, testen wir für euch den US-Import von NFL 2K1. Wer glaubt, die

Jungs von Sega Sports hätten nur neue Roster, einige neue Features und ein wenig Grafik-Lifting angebracht, der wird sicher positiv überrascht sein. An oberster Stelle der Änderungsliste steht auf jeden Fall das Internet-Feature, so dass bis zu acht Spieler gleichzeitig über das Netz gegeneinander antreten dürfen. Leider ist



**One-Hand-Catch:** Mit nur einer Hand sichert sich der Receiver das Ei vor den heranstürmenden Dolphins-Cornerbacks.

diese Option nur für SegaNet-Abonnenten zugänglich, weshalb die wenigsten hier zu Lande davon Gebrauch machen dürften. Bei den Spiel-Modus gab es auch einige Ergänzungen. Neben dem Tutorial (Erklärungen und Tipps für Football-Greenhorns vor jedem Spielzug) kam noch der Franchise-Modus hinzu. Dort übernehmt ihr die Geschicke eines NFL-Teams über mehrere Jahre hinweg mit allem, was dazu gehört. Spielerisch gab es kaum Änderungen, zumal diese auch nicht nötig waren. Ein perfektes Gameplay kann eben nicht verbessert werden. Nur das Kicken von Punts oder Field-Goals wurde erschwert. Mit rund 400 neuen Animationen und neuen Kommentaren von Dan Stevens und Peter O'Keefe erreicht NFL 2K1 eine neue Realitätsstufe. Spieler geraten aneinander, Takles sind abwechslungsreicher, die Refs erkennen sogar Freeplays und aktuelle Roster können aus dem



**Champion im Angriff:** Kurt Warner setzt zusammen mit seiner Rams O-Line die Blackhawks unter Druck.



Internet heruntergeladen werden.

**Swen:** Ich hielt den Vorgänger vor einem Jahr für das beste Sportspiel aller Zeiten und bin daher überrascht, dass Sega mit 2K1 noch eins draufzusetzen vermochte. Bei diesem Spiel stimmt einfach alles. Grafik, Sound und Gameplay verschmelzen zu einem echten Football-Vergnügen. Kann da EA mit Madden auf PS 2 noch mehr überzeugen? Egal, wer einen importfähigen Dreamcast hat und mit American Football nicht auf Kriegsfuß steht, der braucht dieses Spiel!



**Einfach strukturiert:** Jedes Team hat seine eigenen Angriffs- und Verteidigungstaktiken, die so genannten Playbooks.





**Fingerspitzengefühl:** Den riesigen Truck durch solch enge Kurven zu lotsen ist gar nicht so einfach. Ein hartes Zeitlimit im Rücken verschlimmert das Ganze noch mehr.



**Straßen-Rowdy:** Durch Rammen bestimmter gekennzeichnete Fahrzeuge erhaltet ihr wertvolle Sekunden gutgeschrieben. Ohne sie ist der Arcade-Modus kaum zu schaffen.

# 18 Wheeler

## American Pro Trucking

**Dreamcast Rennspiel** Nach dem grandiosen Crazy Taxi das nächste abgedrehte Racing-Spektakel aus dem Hause Sega.

Wie auch schon Crazy Taxi stammt 18 Wheeler aus der Spielhalle, und genauso präsentiert sich dieser Titel auch. Bei 18 Wheeler steuert ihr euren Truck durch die USA und müsst eure Lieferung so schnell wie möglich ans Ziel bringen. Wer also als Kind schon immer einmal als König der Landstraße unterwegs sein wollte, kommt an diesem Titel nicht vorbei. Schaltet den Country-Kanal mit Trucker-Sound an, setzt euch die Sonnenbrille auf die Nase, springt in die Cowboy-Stiefel und los geht's.



**Übersichtlicher:** In der Außenansicht mag man eventuell mehr sehen, aber sie vermittelt nicht so viel Flair wie die Cockpit-Perspektive. Für Schönwetter-Trucker!

### Spielablauf: Als Brummi-Fahrer auf Achse

Trucker zu sein ist einfacher gesagt als getan, denn zum einen fährt sich ein waschechter 30-Tonner nicht gerade wie die üblichen Rennspiel-Autos und zum anderen behindert euch der normale Straßen- und besonders der Gegenverkehr. Als wäre das noch nicht genug, tretet ihr auch noch gegen einen Konkurrenz-Trucker an. Dieser fährt nicht gerade zimperlich. Zwar müsst auch ihr nicht unbedingt rücksichtsvoll mit eurem Gefährt umgehen, doch jeder Feindkontakt kostet euch bares Geld. Denn je mehr eure Ladung leidet, desto mehr Geld wird euch abgezogen. Neben dem Arcade-Modus, der übrigens genau seinem Automaten-Vorbild entspricht, stehen den vier verschiedenen Truckern noch der Parking- und der Score-Modus zur Auswahl. Bei erstem müsst ihr in einem begrenzten Zeitlimit euren Truck von einer "Parklücke" zur nächsten bewegen. Rammt ihr dabei Gegenstände (Kisten, Laternen, Schilder, etc.) am Straßenrand, werdet ihr mit einem Zeitabzug bestraft. Im Score-Modus hingegen fahrt ihr ein Rennen gegen euren

schon bekannten Konkurrenten aus dem Arcade-Modus. Ein echtes Highlight ist aber der Versus-Modus, bei dem ihr gegen euren menschlichen Trucker-Freund ein heißes Rennen bestreiten könnt. Leider ist der Umfang insgesamt viel zu kurz geraten. Bereits nach ganzen vier Strecken seht ihr im Arcade-Modus den Abspann und nur je vier verschiedene Strecken gibt es in den beiden anderen Spielmodi.

### Technik: Einwandfreie Engine

Die technische Umsetzung überzeugt auf ganzer Linie, obwohl es vereinzelt zu kleineren Rucklern kommt und bei manchen Streckenabschnitten am Horizont ein leichter Grafikaufbau zu sehen ist. Wer damit keine Probleme hat, den erwartet ein grafisches Highlight, welches selbst Crazy Taxi nochmal in den Schatten stellt. Schon wenn ihr in den Truck steigt, erwartet euch eine Innenansicht, die euch aus den Socken feigt. Am Innenspiegel baumelt eine Kette physikalisch korrekt vor sich hin und auf dem Armaturenbrett rutscht Kleinkram in den Kurven von einer in die andere Ecke. Auf der Fahrt nach Dallas wartet ein weiteres grafisches Highlight auf euch, wenn plötzlich ein Tornado an euch vorbeizieht. Oberklasse! Auch das restliche Design ist genial geworden. Die übrigen Fahrzeuge und Trucks wirken, als kämen sie direkt von der Straße. Die ganzen Effekte, beispielsweise das Light-Sourcing, sind ebenfalls spitze und vervollständigen den technisch hervorragenden Gesamteindruck. Um auch richtige Trucker-Atmosphäre aufkommen

zu lassen, trällern aus dem Radio bekannte Country-Sänger, unter anderem Tom Petty.



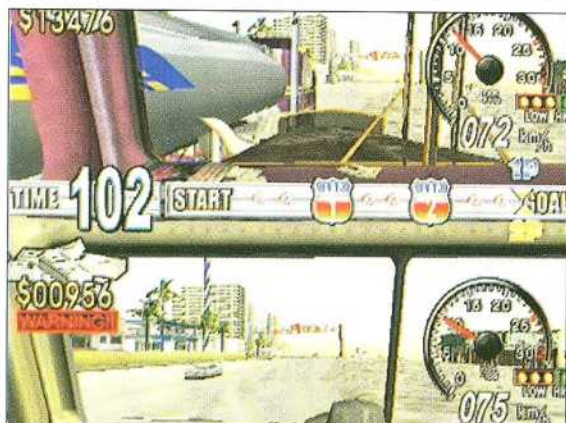
**Georg:** Ohne Zweifel, 18 Wheeler rockt. Mit den vier verschiedenen 30-Tonnern ohne Rücksicht auf Verluste quer durch die Staaten zu cruisen, das macht schon sehr viel Spaß. Nette Extras, wie die Hupe und die daraufhin ausweichenden PKWs, verstärken das Ganze noch. Das große Manko, an dem dieser Titel krankt, ist (wie bei anderen Arcade-Umsetzungen auch) der Umfang. Den Arcade-Modus habt ihr trotz des happigen Schwierigkeitsgrades bald geschafft und die übrigen Modi sind nur nettes Beiwerk, mehr aber auch nicht. Somit ist 18 Wheeler eine typische Arcade-Umsetzung geworden, super spaßig, super Technik, doch leider viel zu kurz. Der geringe Umfang schlägt sich negativ auf die Wertung nieder.



**Rivalen der Rennbahn:** Euer Gegenspieler ist deutlich gekennzeichnet.



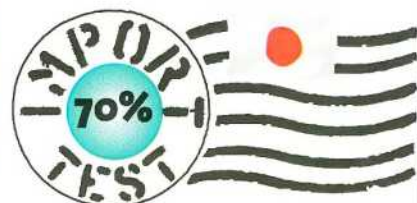
**Bonus:** Nach bestandener Einpark-Prüfung dürft ihr euch auf nette Extras freuen.



**Fair geht vor:** Dieses Motto ist so nicht ganz richtig, denn wer gewinnen will, darf hier vor Rempeleien nicht zurückschrecken.



**Handbetrieb:** Da es keine Schaltautomatik gibt, ist Hebeln gefragt. An solchen Anstiegen sollte man besser einen Gang runterschalten.





## Speedy Gonzales (GBC)



Nur die wenigsten von euch werden sich noch an die Zeichentrick-Serie um die speedsüchtige Maus erinnern. Im Rahmen ihrer Looney-Tunes-Lizenz

bringt Sunsoft die neusten Abenteuer des Turbo-Nagers auf den Game Boy Color. Oberfiesling Sylvester hat Speedys Freunde entführt. Der kleinen Maus bleibt nichts anderes übrig, als sich auf den gefährlichen Weg ins Aztekenreich zu machen, seine Freunde zu befreien. Dieses Unterfangen gestaltet sich alles andere als einfach, denn der hinterlistige Sylvester hat Fallen und andere Gemeinheiten vorbereitet, um Speedy Gonzales von seinem Vorhaben abzuhalten. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über Speedy Gonzales und hat die Aufgabe, ihn durch ein klassisches 2D-Jump&Run zu dirigieren.

Jeder, der schon einmal Super Mario Land gespielt hat, weiß, was ihn erwartet. Ihr hüpf über Abgründe, meistert knifflige Sprungpassagen und sammelt lebenswichtige Käsestücke ein. Um sich



gegen die vielen Feinde zu verteidigen, verfügt Speedy über einen Bumerang, mit dem er seine Gegner vom Screen kickt. Grafisch weiß Speedy Gonzales gerade auf dem Game Boy Color zu gefallen. Die bunten Levels sind ansehnlich ausgearbeitet und schön koloriert. Das Gameplay geht ebenfalls voll in Ordnung. Wer keine sensationellen Neuerungen erwartet, wird mit diesem Titel seinen Spaß haben. (Henry)

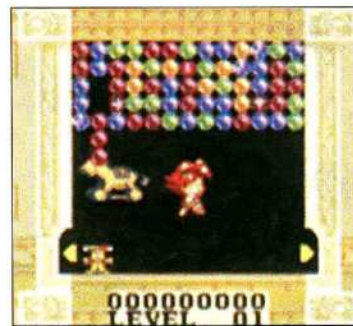
WERTUNG:  
Fun: 75%

## Magical Drop (GBC)

Einmal im Jahr findet im Magical Land (Zauberland) das legendäre Magical-Drop-Turnier statt. Eine große Schar von Wettkämpfern ist zusammengekommen, um an diesem Turnier teilzunehmen. Der Sieger darf den Magical Drop (ein magisches Buch, welches Träume wahr werden lässt) für ein Jahr sein Eigen nennen. Dieses Game-Boy-Spiel gibt euch die Möglichkeit, bei diesem Turnier dabei zu sein. Das Game selbst ist ein klassisches Geschicklichkeitsspiel in typischer Bust-A-Move-Manier. Auf dem

Bildschirm erkennt ihr verschiedenfarbige Ballons, welche durch Tastendruck aufgenommen und anders platziert werden können. Schafft ihr es, drei Ballons untereinander anzuordnen, zerplatzt die Dreier-Combo. Angrenzende gleichfarbige Ballons erfahren dasselbe Schicksal. Auf dem kleinen Bildschirm des GBC fällt es relativ schwer, die Übersicht zu behalten, vor allem dann, wenn wahre Zerplatz-Orgien den gesamten Spielverlauf auf den Kopf stellen. Mit der Zeit nimmt die Geschwindigkeit dra-

stisch zu, wodurch eine kräftige Portion Hektik an den Tag gelegt wird.



Besitzt ihr ein Link-Kabel, so könnt ihr dieses Game auch gegen eure Freunde spielen. Insgesamt ein durchschnittlicher Titel mit gut gelungener, GBC-typischer Grafik. Fans dieses Spiel-Genres dürften auf jeden Fall auf ihre Kosten kommen und aufgrund des enormen Suchtpotenzials eine ganze Weile beschäftigt sein. (Henry)

WERTUNG:  
Fun: 66%

## Spider Man (GBC)

Der sympathischste Wandkrabber der Welt spannt seine Netze nun auch auf eurem Game Boy Color. Die Stadt wird von Gaunern und Verbrechern überrannt. Höchste Zeit also, dass ihr in euer rotblaues Kostüm steigt und als Spider Man für Ruhe und Ordnung sorgt. In der Rolle des Netzkopfes lauft bzw. schwingt ihr durch scrollende Levels und genießt die Vorzüge, die der Biss einer radioaktiven Spinne mit sich bringt. Mauern stellen für den Netzschwinger ebenso wenig ein

Hindernis dar wie Decken oder Mauern. Um dem Venom Hobgoblin oder der berüchtigten Echs ordentlich



einheizen zu können, verfügt Spidey neben einem umfangreichen Schlagrepertoire natürlich auch über seine patentierte Netzflüssigkeit. Mit diesem klebrigen Gebräu verschießt ihr Fäden, um eure Feinde einzuwickeln oder um euch tarzangleich durch die Lüfte zu schwingen. Zusätzlich erhaltet ihr durch bestimmte Power- oder Level-ups diverse Zusatzfähigkeiten, die euch den Kampf für Gerechtigkeit erleichtern. Spider Man macht auch auf dem Game Boy Color eine gute Figur. Die Grafik ist

detailliert und schön bunt, die Steuerung geht ebenfalls voll in Ordnung und das Wichtigste ist: Spider Man macht verdammt viel Laune. Das dynamische Gameplay fesselt ebenso wie die gut erzählte Hintergrundgeschichte, die durch Zwischensequenzen im Comic-Style weiterspinnen wird. (Henry)

WERTUNG:  
Fun: 79%

## Pocket Racer (GBC)

Pocket Racer hört sich ja nicht wie ein ausgewachsenes Rennspiel an, sondern klingt irgendwie mehr nach Spielzeug-Rennern oder dergleichen. Aber weit gefehlt, denn das Game entpuppt sich als echter Vollblut-Racer.



Zunächst müsst ihr euch für einen der drei Spielmodi GT Park, Time-Attack oder Battle entscheiden. Im GT Park arbeitet ihr euch langsam von unten an die Spitze, pro Sieg gibt es Upgrades, die euren Wagen verbessern. Autos gibt es insgesamt 32, wobei diese alle reale Vorbilder haben, z. B. der Subaru Impreza oder der Mitsubishi Evo 3. Diese Fahrzeuge unterscheiden sich in den Eigenschaften Topspeed, Beschleunigung und Handling, so dass man lange beschäftigt ist, alle Boliden auszuprobieren. Ferner fahrt ihr mit jedem Sieg neue Strecken und Autos frei, die sich in die Kategorien



Circuit, Highway, City und Country aufteilen. Nach und nach fahrt ihr so alle 24 Strecken frei. Die Autos lassen sich dabei recht einfach steuern und mit etwas Übung ist man schnell der

König der Rennstrecken. Im Battle-Modus könnt ihr via Link-Kabel gegen einen anderen Game-Boy-Piloten antreten und so auch mit Freunden um den virtuellen Sieg fahren. Pocket Racer ist ein gelungenes Rennspiel für Nintendos Kleinsten und macht viel Spaß. Die Optik erinnert fast an das gute, alte Outrun, lediglich die ganzen Details am Streckenrand fehlen. (Mario)

WERTUNG:  
Fun: 76%

**Geschicklichkeit**



<b>Jet Set Radio/DC</b> Sega 12/00 S.48	89%
<b>Bomberman World/PS</b> Hudson 5/98 S.108	83%
<b>Toy Commander/DC</b> Sega 12/99 S.60	83%
<b>Blast Corps/N64</b> Rare 9/97 S.64	82%
<b>Frontschweine/PS</b> Infogrames 8/00 S.47	81%
<b>Iggy's Rockin' Balls/N64</b> Acclaim/Iguana 9/98 S.102	80%
<b>Swing!/PS</b> Software 2000 4/99 S.61	80%
<b>Space Channel 5/DC</b> Sega 12/00 S.47	79%
<b>Mario Party/N64</b> Hudson 4/99 S.51	78%
<b>Tetrisphere/N64</b> Nintendo 3/98 S.77	76%



Wieder ein paar Kröten gespargt? Lust auf was Neues? In dieser Rubrik findet ihr die wahren Software-Perlen für eure Konsolen.

**Beat 'em Up**



<b>Berserk/DC</b> ASCII 2/00 S.79	86%
<b>Nightmare Creatures II/PS</b> Kalisto 6/00 S.44	85%
<b>Zombie Revenge/DC</b> Sega 8/00 S.43	80%
<b>Soul Fighter/DC</b> Toka 1/00 Beilage	78%
<b>Fighting Force 2/PS</b> Eidos 1/00 S.78	75%
<b>Nightmare Creatures/N64</b> Kalisto 2/99 S.71	75%
<b>Tenchu 2/PS</b> Activision 10/00 S.46	74%
<b>Dynamite Cop/DC</b> Sega 10/99 S.83	73%
<b>Nightmare Creatures/PS</b> Kalisto 11/97 S.68	72%
<b>Fighting Force 64/N64</b> Crave 10/99 S.67	70%

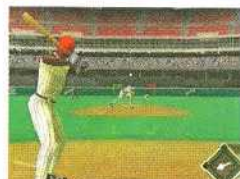


<b>Soul Calibur/DC</b> Namco 10/99 S.70	92%
<b>Dead or Alive 2/DC</b> Acclaim 10/00 S.57	92%
<b>Tekken Tag Tournament/PS2</b> Namco 12/00 S.42	85%
<b>Virtua Fighter 3tb/DC</b> Sega 10/99 S.76	85%
<b>Tekken 3/PS</b> Namco 9/98 S.90	84%
<b>Soul Blade/PS</b> Namco 3/97 S.74	84%
<b>Ehrgeiz/PS</b> Squaresoft 3/00 S.72	81%
<b>Tekken 2/PS</b> Namco 10/96 S.38	80%
<b>Power Stone/DC</b> Capcom 10/99 S.84	79%
<b>Dead or Alive/PS</b> Tecmo 7/98 S.42	78%

**American Sports**



<b>NFL 2K/DC</b> Sega 12/00 S.71	94%
<b>NFL Quarterback Club 99/N64</b> Iguana 1/99 S.86	85%
<b>Madden NFL 99/PS</b> Electronic Arts 12/97 S.100	84%
<b>Madden 2000/PS</b> Electronic Arts 11/99 S.50	82%
<b>NFL Quarterback Club 98/N64</b> Iguana 12/97 S.114	81%



<b>All-Star Baseball 2000/N64</b> Acclaim 6/99 S.69	85%
<b>All-Star Baseball 99/N64</b> Acclaim 9/98 S.101	81%
<b>Triple Play 2000/PS</b> Electronic Arts 7/99 S.85	80%
<b>VR Baseball 97/PS</b> Interplay 8/97 S.61	65%
<b>Baseball 2000/PS</b> Revolution 1/00 S.72	52%



<b>NBA 2K/DC</b> Sega 3/00 S.75	94%
<b>NBA Live 2000/PS</b> Electronic Arts 1/00 S.66	89%
<b>NBA Live 99/PS</b> Electronic Arts 11/99 S.66	84%
<b>NBA Jam 99/N64</b> Acclaim 1/99 S.68	83%
<b>NBA Showtime/DC</b> Midway 2/00 S.77	82%



<b>NHL 2K/DC</b> Sega 9/00 S.47	85%
<b>NHL 2001/PS</b> Electronic Arts 12/00 S.58	85%
<b>NHL 2000/PS</b> Electronic Arts 11/99 S.42	85%
<b>NHL Championship/PS</b> Radical Ent. 12/99 S.65	81%
<b>NHL 99/N64</b> Electronic Arts 12/98 S.92	81%

**Adventure**



<b>Discworld Noir/PS</b> Psygnosis 1/00 S.66	84%
<b>Discworld/PS</b> Psygnosis 2/96 S.74	84%
<b>Discworld 2/PS</b> Psygnosis 12/97 S.103	82%
<b>Baphomets Fluch 2/PS</b> Revolution 12/97 S.102	82%
<b>Baphomets Fluch/PS</b> Revolution 11/96 S.62	80%
<b>Blazing Dragons/PS</b> BMG Int. 10/96 S.42	77%
<b>Riven - The Sequel to Myst/PS</b> Cyan 3/98 S.69	73%
<b>Blood Omen/PS</b> Crystal Dynamics 1/97 S.70	69%
<b>Atlantis/PS</b> Cryo 3/99 S.68	67%
<b>Myst/PS</b> Sunsoft 10/96 S.75	66%

**Sport**



<b>Fußball</b>	
<b>FIFA 2000/PS</b> Electronic Arts 12/99 S.38	89%
<b>Fussball Live 2/PS</b> SCED 12/00 S.61	88%
<b>Int. Superstar Soccer/PS 2</b> Konami 12/00 S.45	88%
<b>ISS 2000/N64</b> Konami 10/00 S.59	88%
<b>ISS Pro 98/N64</b> Konami 10/98 S.76	87%
<b>ISS Pro Evolution/PS</b> Konami 3/00 S.49	86%
<b>FIFA 99/PS</b> Electronic Arts 1/99 S.48	86%
<b>FIFA 99/N64</b> Electronic Arts 5/99 S.68	85%
<b>ISS Pro 99/PS</b> Konami 10/98 S.73	85%
<b>Fussball Live!</b> SCED 12/99 S.48	84%



<b>Golf</b>	
<b>Everybody's Golf 2/PS</b> Camelot 6/00 S.63	87%
<b>Everybody's Golf/PS</b> Camelot 7/98 S.78	85%
<b>Mario Golf/N64</b> Nintendo 10/99 S.58	85%
<b>Cyber Tiger/PS</b> Electronic Arts 1/00 S.72	84%
<b>Tiger Woods/PS</b> Electronic Arts 4/99 S.55	82%
<b>Tee Off/DC</b> Acclaim 3/00 S.76	81%
<b>Actua Golf 3/PS</b> Gremlin 1/99 S.47	80%
<b>PGA Tour 98/PS</b> Electronic Arts 1/98 S.99	73%
<b>PGA Tour Golf 2000/N64</b> Electronic Arts 5/00 S.56	71%
<b>Actua Golf 2/PS</b> Gremlin 12/97 S.102	71%



<b>Tennis</b>	
<b>Virtua Tennis/DC</b> Sega 9/00 S.38	88%
<b>Mario Tennis/N64</b> Camelot 12/00 S.65	87%
<b>Centre Court Tennis/N64</b> Hudson 3/99 S.74	79%
<b>Sampras Extreme Tennis/PS</b> Codemasters 8/96 S.42	74%
<b>Anna Kournikova S. C. Tennis/PS</b> Namco 7/99 S.86	74%
<b>Smash Court Tennis/PS</b> Namco 11/96 S.70	73%
<b>All Star Tennis/PS</b> Ubi Soft 11/98 S.79	67%
<b>All Star Tennis/N64</b> Ubi Soft 4/99 S.55	63%
<b>V-Tennis 2/PS</b> Tonkin House 4/97 S.66	59%
<b>Hyper Final Match Tennis/PS</b> Human Ent. 5/96 S.79	59%



<b>Boxen</b>	
<b>Ready 2 Rumble Boxing/DC</b> Midway 1/00 S.60	85%
<b>Box Champions 2000/PS</b> Electronic Arts 1/00 S.75	84%
<b>Ready 2 Rumble Boxing/PS</b> Midway 1/00 S.60	84%
<b>Billard</b>	
<b>Virtual Pool/PS</b> Interplay 4/97 S.71	57%
<b>Backstreet Billiards/PS</b> ASCII 4/98 S.71	56%
<b>Jimmy White's Cueball 2/DC</b> Virgin 3/00 S.73	54%



<b>Bowling</b>	
<b>Brunswick C. Pro Bowling 2/PS</b> THQ 5/00 S.71	60%
<b>Brunswick C. Pro Bowling/PS</b> THQ 2/99 S.64	41%
<b>Ten Pin Alley/PS</b> ASC Games 5/97 S.81	25%
<b>Sonstiges</b>	
<b>International Track &amp; Field/PS 2</b> Konami 12/00 S.44	81%
<b>Get Bass/DC</b> Sega 10/99 S.79	80%
<b>International Track &amp; Field/DC</b> Konami 10/00 S.44	76%

### Fun-Sports

<b>Snowboard</b>
<b>1080° Snowboarding/N64</b> Nintendo 11/98 S.84 88%
<b>Snow Surfers/DC</b> UEP Systems 2/00 S.67 83%
<b>Cool Boarders 3/PS</b> 989 Studios 12/98 S.88 80%
<b>Cool Boarders 4/PS</b> 989 Studios 3/00 S.68 79%
<b>MTV Sports Snowboarding/PS</b> THQ 2/00 S.58 78%
<b>Snow Kids/N64</b> Atlus 3/98 S.76 76%
<b>Snow Racer 98/PS</b> Infogrames 5/98 S.109 74%
<b>Extreme Snowbreak/PS</b> Microdis 4/98 S.76 70%
<b>X-Games Pro Boarder/PS</b> Radical Ent. 2/99 S.68 69%
<b>Cool Boarders 2/PS</b> UEP Systems 2/98 S.70 68%

<b>Wrestling</b>
<b>WWF Attitude/N64</b> Acclaim 10/99 S.46 86%
<b>WWF Attitude/DC</b> Acclaim 12/99 S.56 85%
<b>WWF SmackDown!/PS</b> THQ 5/00 S.76 84%
<b>WWF Attitude/PS</b> Acclaim 9/99 S.64 84%
<b>WWF Warzone/N64</b> Iguana 10/98 S.82 81%
<b>ECW Hardcore/N64</b> Acclaim 10/00 S.56 81%
<b>WWF Warzone/PS</b> Acclaim 9/98 S.95 80%
<b>ECW Anarchy Rulz!/PS</b> Acclaim 10/00 S.60 77%
<b>ECW Hardcore/DC</b> Acclaim 5/00 S.56 77%
<b>WCW vs NWO/N64</b> THQ 12/98 S.86 76%

<b>Sonstige</b>
<b>Tony Hawk's Pro Skater 2/PS</b> Activision 10/00 S.32 93%
<b>Tony Hawk's Skateboarding/DC</b> Activision 8/00 S.52 89%
<b>Tony Hawk's Skateboarding/PS</b> Activision 10/99 S.52 88%
<b>Tony Hawk's Skateboarding/N64</b> Activision 5/00 S.70 86%
<b>Sega Extreme Sports/DC</b> Sega 11/00 S.50 80%
<b>Street Sk8ter 2/PS</b> Electronic Arts 6/00 S.64 78%
<b>Dave Mirra Freestyle BMX/PS</b> Acclaim 11/00 S.59 74%
<b>Thrasher: Skate and Destroy/PS</b> Take 2 2/00 S.54 66%
<b>MTV Skateboarding/PS</b> THQ 11/00 S.56 65%
<b>Dodgem Arena/PS</b> Formula 1/99 S.71 62%

### Rennspiele

<b>Action</b>
<b>Metropolis Street Racer/DC</b> Bizarre Creations 12/00 S.38 91%
<b>WipEout 3 Special Edition/PS</b> Psygnosis 8/00 S.44 91%
<b>Wip3out/PS</b> Psygnosis 10/99 S.40 90%
<b>Ridge Racer 64/N64</b> Namco 6/00 S.78 89%
<b>Ridge Racer Type 4/PS</b> Namco 4/99 S.44 88%
<b>4 Wheel Thunder/DC</b> Midway 6/00 S.66 87%
<b>Ridge Racer V/PS 2</b> Namco 12/00 S.38 86%
<b>Destruction Derby Raw/PS</b> SCED 8/00 S.38 85%
<b>Hydro Thunder/DC</b> Midway 11/99 S.58 85%
<b>Star Wars: Episode I Racer/N64</b> Lucas Arts Ltd. 7/99 S.76 85%

<b>Fun</b>
<b>Diddy Kong Racing/N64</b> Rare 12/97 S.108 90%
<b>Crazy Taxi/DC</b> Sega 4/00 S.64 89%
<b>Crash Team Racing/PS</b> Naughty Dog 12/99 S.40 89%
<b>Mickey's Speedway USA/N64</b> Rare 12/00 S.64 86%
<b>Speed Freaks/PS</b> Funcom 9/99 S.50 86%
<b>Beetle Adventure Racing/N64</b> Electronic Arts 5/99 S.56 85%
<b>Mario Kart 64/N64</b> Revolution 11/96 S.62 83%
<b>South Park Rally/PS</b> Acclaim 3/00 S.66 83%
<b>Micro Maniacs/PS</b> Codemasters 5/00 S.55 82%
<b>Road Rash Jailbreak/PS</b> Electronic Arts 4/00 S.80 80%

<b>Simulation</b>
<b>V-Rally 2 Expert Edition/DC</b> Infogrames 7/00 S.60 91%
<b>Sega Rally 2/DC</b> Sega 10/99 S.40 90%
<b>Gran Turismo 2/PS</b> Sony 3/00 S.74 90%
<b>Gran Turismo/PS</b> Sony 6/98 S.70 90%
<b>V-Rally 2/PS</b> Infogrames 8/99 S.32 89%
<b>F355 Challenge/DC</b> Sega 12/00 S.51 88%
<b>Wave Race 64/N64</b> Nintendo 3/97 S.66 88%
<b>TOCA WTC/PS</b> Codemasters 9/00 S.44 85%
<b>Colin McRae Rally 2.0/PS</b> Codemasters 7/00 S.64 85%
<b>F1 Championship Season 2000/PS</b> Electronic Arts 10/00 S.30 85%

### Action-Adventure

<b>Comic</b>
<b>Zelda - Ocarina of Time/N64</b> Nintendo 11/98 S.38 96%
<b>Zelda - Majora's Mask/N64</b> Nintendo 12/00 S.62 92%
<b>Vagrant Story/PS</b> Square 7/00 S.59 91%
<b>Legend of Legaia/PS</b> SCED 8/00 S.42 88%
<b>Alundra/PS</b> Psygnosis 4/98 S.77 83%
<b>Brave Fencer Musashi/N64</b> Konami 11/97 S.84 82%
<b>MediEvil 2/PS</b> SCED 5/00 S.64 80%
<b>Systel Ninja/N64</b> Konami 11/97 S.84 74%
<b>Bomberman Hero/N64</b> Hudson 7/98 S.72 73%
<b>Castlevania 2/N64</b> Konami 3/00 S.70 64%

<b>Horror</b>
<b>Resident Evil Code: Veronica/DC</b> Capcom 7/00 S.46 91%
<b>Soul Reaver: Legacy of Kain/DC</b> Eidos 4/00 S.68 91%
<b>Shadow Man/DC</b> Acclaim 1/00 S.80 90%
<b>Parasite Eve 2/PS</b> Squaresoft 9/00 S.42 89%
<b>Dino Crisis 2/PS</b> Capcom 12/00 S.68 87%
<b>Shadow Man/N64</b> Acclaim 10/99 S.36 87%
<b>Soul Reaver: Legacy of Kain/PS</b> Eidos 8/99 S.60 87%
<b>Resident Evil: Nemesis/PS</b> Capcom 3/00 S.44 86%
<b>Fear Effect/PS</b> Eidos 5/00 S.58 86%
<b>Biohazard 2/PS</b> Capcom 5/98 S.102 85%
<b>Blue Stinger/DC</b> Activision 10/99 S.78 85%
<b>Resident Evil Director's Cut/PS</b> Capcom 12/97 S.100 84%
<b>Dino Crisis/PS</b> Capcom 12/99 S.36 84%
<b>Silent Hill/PS</b> Konami 9/99 S.44 82%

<b>Real</b>
<b>Metal Gear Solid/PS</b> Konami 3/99 S.58 93%
<b>Tomb Raider IV/PS</b> Eidos 1/00 S.46 90%
<b>Tomb Raider IV/DC</b> Eidos 6/00 S.48 87%
<b>Ecco - Defender of the Future/DC</b> Sega 7/00 S.72 86%
<b>Tomb Raider II/PS</b> Eidos 12/97 S.52 84%
<b>Cold Blood/PS</b> SCED 10/00 S.44 83%
<b>Mission: Impossible/PS</b> Infogrames 11/99 S.55 83%
<b>Tomb Raider/PS</b> Eidos 12/96 S.44 83%
<b>Syphon Filter 2/PS</b> 989 Studios 5/00 S.62 82%
<b>Tomb Raider III/PS</b> Eidos 1/99 S.52 81%
<b>Syphon Filter/PS</b> 989 Studios 10/99 S.68 80%
<b>Hybrid Heaven/N64</b> Konami 11/99 S.56 78%
<b>Broken Helix/PS</b> Konami 1/98 S.78 71%
<b>Overblood/PS</b> Riverhillssoft 6/97 S.78 70%



<b>Strategie</b>
<b>Dune 2000/PS</b> Electronic Arts 3/00 S.50 92%
<b>Command &amp; Conquer 2/PS</b> Westwood 12/97 S.98 90%
<b>Final Fantasy Tactics/PS</b> Squaresoft 4/98 S.82 88%
<b>Warcraft 2/PS</b> Electronic Arts 9/97 S.40 88%
<b>C&amp;C2: Gegenschlag/PS</b> Westwood 10/98 S.86 88%
<b>Populous: The Beginning/PS</b> Electronic Arts 4/99 S.62 88%
<b>Front Mission 3/PS</b> Squaresoft 9/00 S.55 87%
<b>Warzone 2100/PS</b> Eidos 6/99 S.62 84%
<b>Command &amp; Conquer/PS</b> Westwood 1/97 S.36 84%
<b>Command &amp; Conquer/N64</b> Westwood Studios 8/99 S.68 82%

<b>Jump &amp; Run</b>
<b>Donkey Kong 64/N64</b> Rage 1/00 S.56 94%
<b>Sonic Adventure/DC</b> Sega 10/99 S.80 92%
<b>Banjo Kazooie/N64</b> Rare 7/98 S.46 92%
<b>Rayman 2-The Great Escape/DC</b> Ubi Soft 4/00 S.76 92%
<b>Rayman 2-The Great Escape/PS</b> Ubi Soft 9/00 S.40 90%
<b>Rayman 2-The Great Escape/N64</b> Ubi Soft 11/99 S.38 90%
<b>Spyro 3/PS</b> SCED 12/00 S.57 87%
<b>Super Mario 64/N64</b> Nintendo 3/97 S.36 86%
<b>Fur Fighters/DC</b> Bizarre Creations 9/00 S.46 85%
<b>Toy Story 2/PS</b> Activision 2/00 S.60 85%

<b>Rollenspiel</b>
<b>Final Fantasy VII/PS</b> Squaresoft 12/97 S.90 92%
<b>Chrono Cross/PS</b> Squaresoft 11/00 S.46 92%
<b>Final Fantasy VIII/PS</b> Squaresoft 11/99 S.46 92%
<b>Parasite Eve 2/PS</b> Squaresoft 5/00 S.86 89%
<b>Alundra 2/PS</b> Activision 6/00 S.74 87%
<b>Mario Story/N64</b> Nintendo 11/00 S.72 86%
<b>Grandia/PS</b> Ubi Soft 5/00 S.72 86%
<b>Parasite Eve/PS</b> Squaresoft 11/98 S.96 86%
<b>Breath of Fire III/PS</b> Capcom 8/98 S.76 86%
<b>Star Ocean 2/PS</b> SCED 5/00 S.66 85%

### Multiplayer

<b>Mario Party 2/N64</b> Hudson 11/00 S.58 +++++
<b>Mario Party/N64</b> Hudson 4/99 S.50 +++++
<b>Bomberman 64/N64</b> Hudson 12/97 S.110 +++++
<b>Worms/PS</b> Ocean 2/96 S.68 +++++
<b>Indiziertes Spiel/N64</b> Rare 11/97 S.78 +++++
<b>Mario Kart 64/N64</b> Nintendo 4/99 S.38 +++++
<b>Diddy Kong Racing/N64</b> Rare 12/97 S.108 +++++
<b>Chu Chu Rocket!/DC</b> Sega 7/00 S.106 +++++
<b>Pen Pen Trilcelon/DC</b> Sega +++++
<b>KKND Krossfire/PS</b> Infogrames 4/98 S.52 +++++

### Genre-Mix

<b>Indiziertes Spiel/PS</b> Probe 10/96 S.62 78%
<b>Arcade's Greatest Hits/PS</b> Midway 6/98 S.82 76%
<b>Atari Greatest Hits/PS</b> Midway 4/97 S.72 74%
<b>Museum Pieces Vol. 1/PS</b> Namco 3/96 S.70 74%
<b>Williams Arcade's Greatest/PS</b> Williams 10/96 S.65 72%
<b>Museum Pieces Vol. 2/PS</b> Namco 4/96 S.75 63%
<b>Museum Pieces Vol. 5/PS</b> Namco 6/97 S.68 63%
<b>Arcade's Greatest Hits 2/PS</b> Midway 3/98 S.66 60%
<b>Irem Arcade Classics/PS</b> Imax 7/96 S.68 57%
<b>Perfect Weapon/PS</b> 4/97 S.66 51%

### Shoot 'em Up

<b>Arcade</b>
<b>Colony Wars: Red Sun/PS</b> Psygnosis 4/00 S.52 88%
<b>Star Trek: Invasion/PS</b> Activision 10/00 S.54 87%
<b>Star Wars: Rogue Squadron/N64</b> Factor 5 2/99 S.60 85%
<b>Colony Wars: Vengeance/PS</b> Psygnosis 1/99 S.92 83%
<b>Eagle One: Harrier Attack/PS</b> Infogrames 2/00 S.48 83%
<b>Omega Boost/PS</b> SCED 8/99 S.64 80%
<b>Silent Scope/PS 2</b> Konami 10/00 S.46 79%
<b>Silent Scope/DC</b> Konami 12/00 S.46 79%
<b>Wing Commander 3/PS</b> Electronic Arts 4/96 S.81 78%
<b>Future Cop L.A.P.D. 2100/PS</b> Electronic Arts 11/98 S.82 78%

<b>Gun</b>
<b>The House of the Dead 2/DC</b> Sega 10/99 S.82 92%
<b>Indiziertes Spiel/PS</b> Namco 12/97 S.107 81%
<b>RE: Survivor/PS</b> Capcom 5/00 S.67 70%
<b>Ghoul Panic/PS</b> SCED 5/00 S.67 62%
<b>Judge Dredd/PS</b> Gremlin 2/98 S.67 52%
<b>Point Blank 2/PS</b> Namco 10/99 S.54 50%
<b>Point Blank/PS</b> Namco 4/98 S.73 35%
<b>Crypt Killer/PS</b> Konami 5/97 S.62 30%

<b>Ego</b>
<b>Perfect Dark/N64</b> Rare 8/00 S.36 94%
<b>Indiziertes Spiel/N64</b> Rare 11/97 S.78 92%
<b>MoH - Underground/PS</b> Electronic Arts 12/00 S.54 89%
<b>Turok 3: Shadows of Oblivion/N64</b> Acclaim 10/00 S.40 85%
<b>Turok: Rage Wars/N64</b> Acclaim 12/99 S.68 85%
<b>Turok 2: Seeds of Evil/N64</b> Acclaim 11/98 S.68 83%
<b>Armorines/N64</b> Acclaim 12/97 S.102 82%
<b>Forsaken/N64</b> Iguana 6/98 S.88 81%
<b>Rainbow Six/DC</b> Red Storm 7/00 S.74 76%
<b>Turok: Dinosaur Hunter/N64</b> Acclaim 3/97 S.62 75%

<b>Scroller</b>
<b>MDK 2/DC</b> Virgin 5/00 S.60 85%
<b>Jet Force Gemini/N64</b> Rare 12/99 S.44 85%
<b>Apocalypse/PS</b> Neversoft 12/98 S.82 82%
<b>One/PS</b> ASC 2/98 S.76 82%
<b>Mega Man 8/PS</b> Capcom 4/98 S.84 81%
<b>Spec Ops/PS</b> Take 2 3/00 S.52 78%
<b>Terracon/PS</b> SCED 10/00 S.47 77%
<b>Red Dog/DC</b> Argonaut 4/00 S.82 75%
<b>Small Soldiers/PS</b> Dreamworks 1/99 S.64 72%
<b>Millenium Soldier Expendable/DC</b> Infogrames 10/99 S.83 71%



**Gran Turismo 3:** Sonys Vorzeige-Racer hat erstaunliche Fortschritte gemacht. Endlich passt die Umgebungsgrafik zu den hochglanzpolierten Karossen. (PS 2)



**Shadow of Memories:** Neben Metal Gear Solid 2 einer der beeindruckendsten PlayStation-2-Titel. (PS 2)

# Tokyo Game Show

**Die letzte Tokyo Game Show für das Jahr 2000 stand wieder einmal ganz im Zeichen von Sony. Mit ihrer neuen PlayStation 2 beherrschten sie die meisten Stände der Spiele-Hersteller.**

Als Multiformat-Magazin ist es mittlerweile sehr schwierig, alle Plattformen mit genügend Artikeln zu bedenken. Dass die Hersteller momentan sehr einseitig entwickeln, wurde auf der letzten Tokyo Game Show wieder deutlich. Erneut war die gezeigte Software fast ausschließlich für die PSone oder die PlayStation 2. Nur wenige Dreamcast-Titel und so gut wie gar keine Nintendo-64-Games zeugten von der Überlegenheit der nahenden Next-Gen-Konsole.

**SONY:** Bereits zur ECTS in London zauberte der Software-Gigant eine überarbeitete Version des Kult-Racers **Gran Turismo 3** (vorher unter dem Namen GT 2000 bekannt) aus dem Hut. War die Umgebungsgrafik bisher sehr trist gestaltet, zeigten sich nun

etliche neue Details und hochauflösende Texturen auf den umliegenden Landstrichen der Rennstrecke. Durch die Namensänderung ist wohl zu erwarten, dass wir dieses Jahr nicht mehr mit dem Game rechnen dürfen. Sollte jedoch das ganze Spiel in dieser Pracht erstrahlen, hat sich das Warten wirklich gelohnt.

**KONAMI:** Der stärkste Software-Publisher zum Start von Sonys neuer Hardware dürfte wohl Konami sein. Da die meisten der Titel schon in Japan erhältlich sind, zeigten die Japaner, was uns im nächsten Jahr erwarten könnte. Mit dem Trailer zu **Silent Hill 2** bewiesen die Hersteller erneut, wie



**7 (Seven):** Namcos Rollenspiel zeigt sich in einem perfekt gezeichneten Gewand. Hoffentlich erscheint es auch hier zu Lande. (PS 2)

gut sie die PlayStation-2-Software im Griff haben. Ebenso brillant scheint das Adventure **Shadow of Memories** zu werden. Hier setzten die Coder besonders auf animierte Gesichtszüge, um dem Spiel genügend Atmosphäre zu verleihen.

**SQUARESOFT:** Als einer der wenigen Programmierer zeigte Square noch einen PSone-Titel. Selbst wenn **Final Fantasy IX** in Japan bereits erhältlich ist, scheint dieser Titel beim Nippon-Volk seine Faszination nicht verloren zu haben. Das erste größere PS2-Projekt **The Bouncer** steht ebenfalls in den Startlöchern. Das Beat 'em Up scheint beinahe fertiggestellt und verspricht viele neue DVD-Features, wie Dolby-Digital-Sound in den Zwischensequenzen.

**NAMCO:** Von den Vätern von Tekken und Ridge Racer gibt es ebenfalls Neues zu berichten. Das Superbike-Spektakel **Moto GP** geht in die End-



**Handys:** Neben den Spielkonsolen waren diese Kommunikationsmittel der Renner auf der Messe.

phase der Produktion und sieht wirklich atemberaubend gut aus. Wenn man den Worten der Entwickler Glauben schenken darf, plant Namco noch, dem Spiel ein Full-Screen-Anti-Aliasing zu spendieren. Erstmals



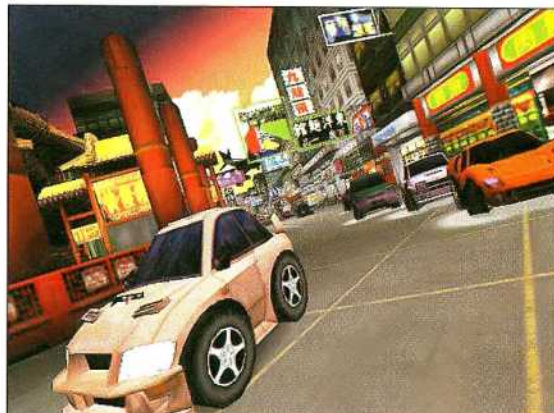
**Kessen 2:** KOEIs Strategie-Epos hat sich gemauert und setzt jetzt viel mehr auf magische Zaubersprüche. (PS 2)



**Gran Turismo 3:** Auf Dutzenden von Displays galt es, das heiß ersehnte Rennspiel Probe zu zocken. (PS 2)



**Dead or Alive 2 Hardcore:** Mit neuen Stages und anderen Kostümen wurde diese Version noch einmal ordentlich verbessert. (PS 2)



**Chrono Q HG:** Kart-Rennspiele finden auf der PlayStation 2 wieder großen Anklang. (PS 2)



**J-Phoenix:** Mit diesem Action-Game hält bereits der dritte Mech-Titel auf der PlayStation 2 Einzug. (PS 2)



**Mystical Ninja feat. Goemon:** Qualitativ noch nicht so überzeugend, setzt Konami ihre Erfolgsreihe fort. (PS 2)



**Kengo:** Das Beat 'em Up setzt auf taktische Prügeleien mit dem Katana-Schwert. (PS 2)

einige Screenshots gab es zu dem geheimen Rollenspiel-Projekt **7 (Seven)** zu bestaunen. Das in feinsten Bonbon-Grafik gehaltene RPG besitzt ein innovatives Kampfsystem, welches völlig neue Features eröffnen wird. Jump&Run-Fans werden bei Namco mit **Klonoa 2** bestens bedient. Selbst wenn sich am klassischen Gameplay nichts geändert hat, weiß die sehr gute Grafik-Engine doch zu gefallen.

**TECMO:** Das Mammutwerk **Dead or Alive 2 Hardcore** der Software-Schmiede scheint langsam Gestalt anzunehmen. Nach einer etwas zu knapp bemessenen Dreamcast-Version verspricht der Hersteller jetzt etliche Bonus-Kämpfer und sehr viel mehr Kostüme zum Freispiel. Durch eine überarbeitete Grafik-Engine sollen zudem noch eine Menge Objekte mehr auf den Bildschirm gezaubert werden können.

**GENKI:** Nachdem genügend Dreamcast-Software aus diesem Hause hervorging, scheinen sich die Jungs von Genki auf die Hardware der PS 2 zu konzentrieren. Mit **Kengo**, dem inoffiziellen Nachfolger zu **Bushido Blade**, könnte ihnen dieser Schritt gelingen. Bei diesem mittelalterlichen Katana-Duell geht es darum, den Gegner möglichst schnell mit der Klinge niederzustrecken. Weniger tödliche Auseinandersetzungen finden bei **Tokyo Battle 0** statt. Außer an der Grafik hat sich am Spielprinzip dieses Games so gut wie gar nichts geändert.

Weiterhin feigt ihr die Straßen von Tokyo entlang und duelliert euch mit anderen Straßen-Rowdys.

**KOEI:** Während wir noch sehlich auf den ersten Teil des Strategie-Spieles warten, erscheint in Japan bereits **Kessen 2**. Bei der Fortsetzung dieses Games geht es sehr viel mystischer zu. Anstatt eure Widersacher mit den Waffen eurer Untertanen niederstrecken zu lassen, spielt im Sequel die Magie eine große Rolle. Mit den passenden Zaubersprüchen ist es zukünftig möglich, ganze Heerscharen mit einem Tornado in die Luft zu heben oder einige Energieblitze über deren Lager zu zünden. Dabei darf sich der Spieler wieder auf eine hervorragende Grafik freuen, die das Geschehen genial in Szene setzt.

**TAKARA:** Neben den Rennspielen scheinen derzeit Mech-Games mit gigantischen Robotern im Trend zu liegen. **J-Phoenix** ist eines davon. Bei diesem Action-Spiel mit futuristischen Stahlkolossen geht es darum, in riesigen dreidimensionalen Welten bestimmte Aufträge zu erfüllen.



**Tokyo Battle 0:** Genkis Racer wirkt zwar noch nicht ganz fertiggestellt, ist aber sehr vielversprechend. (PS 2)



**Ring of Red:** Die imposanten Zwischensequenzen sehen hervorragend aus. (PS 2)



**Moto GP:** Namcos Projekt nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung. (PS 2)

Während wir noch sehlich auf den ersten Teil des Strategie-Spieles warten, erscheint in Japan bereits **Kessen 2**. Bei der Fortsetzung dieses Games geht es sehr viel mystischer zu. Anstatt eure Widersacher mit den Waffen eurer Untertanen niederstrecken zu lassen, spielt im Sequel die Magie eine große Rolle. Mit den passenden Zaubersprüchen ist es zukünftig möglich, ganze Heerscharen mit einem Tornado in die Luft zu heben oder einige Energieblitze über deren Lager zu zünden. Dabei darf sich der Spieler wieder auf eine hervorragende Grafik freuen, die das Geschehen genial in Szene setzt.

**BANDAI:** Nach der überaus erfolgreichen Schwarzweiß-Version ihres Wonderswans rang sich der Spielzeug-Hersteller jetzt endlich dazu durch, eine Variante mit Farb-Display zu präsentieren. Der Clou an der ganzen Sache ist, dass zum Release des Gerätes die älteren Teile von Squaresofts Final-Fantasy-Reihe für den Hosenmatz erhältlich sein werden. Diese dürften bereits zum Verkaufsstart des **Wonderswan Color** für reißende Abverkäufe sorgen. Ob oder wann das Gerät hier

zu Lande erscheinen wird, ist leider noch nicht geklärt. Es dürfte dennoch schwierig sein, gegen Nintendos Handheld zu bestehen. (Georg)



**Wonderswan Color:** Squaresoft unterstützt den Start des Gerätes mit seiner Final-Fantasy-Reihe.



**Klonoa 2:** Hier bewegt ihr euch auf vorgegebenen Wegen durch wunderschöne dreidimensionale Welten. (PS 2)



**Silent Hill 2:** Genau wie von Metal Gear Solid 2 wird es auch von diesem Game eine Umsetzung auf die Xbox geben. (PS 2 ... oder vielleicht doch Xbox??)



**7 Blades:** Dieses Game erinnert stark an frühere Hack&Slay-Titel. Wer harte Action sucht, findet diese bestimmt. (PS 2)



**Final Fantasy IX:** Squaresoft zeigte als eines der wenigen PSone-Spiele seinen Rollenspiel-Hit. (PSone)





**DER NEUE  
STANDARD  
KOMMT. AM  
24. NOVEMBER  
IST E-DAY!**

**BEST GAME  
WÄHLEN ...**

ColinMcRae Rally 2.0 (PS/PC)  
Deus Ex (PC)  
Diablo 2 (PC)  
Perfect Dark (N64)  
The Sims (PC)

**... UND SUPER-  
PREISE GEWINNEN!**

**1.-3. PREIS:**  
1 Multimedia-PC

**4.-102. PREIS:**  
33 Nintendo-Spiele,  
33 PlayStation-Spiele,  
33 PC-Spiele

**WWW.ETAINA.DE  
TEL. 0190-085868**

(Dieser Service der  
COMPUTEC MEDIA AG  
kostet Sie DM 1,50  
pro Verbindung  
+ 0,24 Pf. / Min.)

# ETAINA - DER ERSTE UND EINZIGE AWARD FÜR ENTERTAINM

Teilnahme auch unter WWW.ETAINA.DE oder per Postkarte an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA, Stichwort: ETAINA, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg möglich. Teilnahmebescheid ist der 23.11.2000. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Sponsoren sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Dieses Gewinnspiel gilt ausschließlich für den Bundesdeutschen Raum.

ETAINA · ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD · EUROPE 2000

Sponsored by



Presented by





**ETAINA AWARD**  
**KATEGORIEN:**

Best Action Game  
Best Adventure Game  
Best Character  
Best Fighting Game

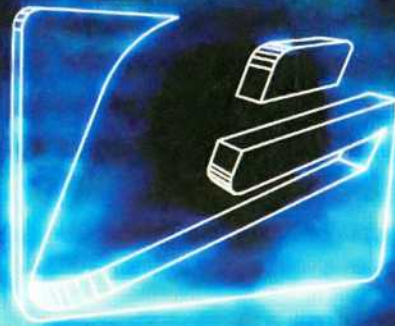
Best Game Music  
Best Graphics  
Best Online Game  
Best Racing Game

Best Roleplaying Game  
Best Simulation Game  
Best Sound Effects  
Best Sports Game

Best Story  
Best Strategy Game  
Most Innovative Design  
Best Game

[WWW.ETAINA.DE](http://WWW.ETAINA.DE)

Ideenhaus



**24. NOVEMBER, BERLIN,  
KING INTERNATIONAL**

# EUROPAAWEITE ELECTRONIC ENT.



**ETAINA**  
ELECTRONIC ENTERTAINMENT AWARD

# Der Thronfolger naht

**Der PlayStation-2-Start steht unmittelbar bevor. Welche Gedanken gehen euch zum 24. November durch den Kopf? Freut ihr euch auf Sonys neues Flaggschiff oder steht ihr der Konsole skeptisch gegenüber?**  
**Euer Swen**



## N64-Vergeltung

Wir haben zum ersten Mal eure Zeitschrift gekauft. Leider sind wir sehr negativ überrascht worden. Wie könnt ihr erwarten, dass auch Nintendo-Fans wie wir eure Zeitschrift weiterhin kaufen, wenn ihr derart schlecht über Nintendo schreibt? Wie z. B. auf Seite 48 im Pokémon-Snap-Artikel, in dem ihr schreibt: "Und wer so einen globalen Erfolg hat (gerade Nintendo kann es brauchen), wird sich hüten, nachzulassen." Was wollt ihr damit sagen: "gerade Nintendo kann es brauchen"? Das klingt, als wäre Nintendo so arm dran, dass sie auf jedes Mitleid und jeden noch so kleinen Erfolg angewiesen seien. Das kann doch nicht euer Ernst sein. Außerdem schreibt ihr auf Seite 63 im Mario-Tennis-Bericht, dass es eine gute Tennis-Sim wäre, wenn es nicht diesen comicartigen Grafikstil hätte. Soll das heißen, dass dieses Spiel keine gute Tennis-Sim ist, nur wegen des comicartigen Stils? Übrigens, nur als Tipp, ihr solltet eure Berichte besser auf Fehler überprüfen, denn im Pokémon-Snap-Bericht habt ihr Pikachu 2-mal falsch geschrieben (Pikachu). PS: Trotz eurer auch positiven (bis sehr positiven) Bemerkungen und Bewertungen finden wir es nicht in Ordnung, wenn ihr Nintendo vorher derartig durch den Dreck zieht. Das habt ihr doch nicht nötig, oder? Das muss doch nun wirklich nicht sein, denn entgegen einiger Meinungen ist Nintendo keine schlechte Firma. Nintendo ist und bleibt eine sehr, sehr gute Spiele-Firma. Nicht zu vergessen, dass Nintendo Meilensteine in der

Geschichte der Videospiele gesetzt hat, z. B. mit dem in den 80er-Jahren erschienenen Donkey-Kong-Automaten und dem 1990 erschienenen Game Boy (welcher der erste Handheld war). Ach ja, noch was, euer Gamecube-Bericht ist echt klasse.

anonym

**Ich glaube, da hast du mich reichlich missverstanden. Es ist nicht so, dass ich Nintendo den Pokémon-Erfolg nicht gönnen oder zutrauen würde, aber Fakt ist, dass Nintendo derzeit nur zwei Kassenschlager hat: 1. Pokémon und 2. Game Boy. Nur durch deren unglaublichen Erfolg konnte sich Nintendo weiterhin an der Verkaufsspitze halten, unabhängig davon, dass Nintendo seit jeher für hervorragende Spiele steht und wir ihnen unzählige Meilensteine zu verdanken haben. Zum Mario-Tennis-Bericht möchte ich auch noch einige Worte verlieren. Um wirklich eine gute Sport-Simulation zu sein, muss neben einer authentischen Physik (und die hat Mario Tennis) auch noch ein gewisses Quantchen Realität dabei sein. Aufgrund des comicartigen Mario-Stils ist dies eben nicht gegeben. Zum Beispiel sind die Schläger in einem ganz anderen Größenverhältnis zu den Spielern als bei der „echten“ Sim Virtua Tennis für den Dreamcast. Nichtsdestotrotz ist Mario Tennis ein hervorragendes Spiel und ich denke, wir haben dies entsprechend mit unserer Wertung gewürdigt.**

## Schrott-Cover

Ich bin seit langer Zeit ein treuer Leser eures Mags, aber musste diesen

Monat mit Schreken feststellen, dass das Supermaterial eures Covers gegen Schrott eingetauscht wurde. Das Material, das ihr vorher verwendet habt, war sehr viel reißfester und qualitativ hochwertig. Warum denn das? Ist das Material zu teuer? Sonst seid ihr aber weiterhin ein Super-Mag, das beste Allround-Magazin, das ich in Deutschland kenne, die französischen kann man ohnehin vergessen.

Andrew Schumann, Strasbourg (Frankreich)

**Erst einmal Dank für dein Lob. Das Cover-Material musste leider aus Kostengründen weichen. Wir dachten, dass ein „normales“ Cover nicht so schlimm sei wie eine Preiserhöhung.**

## Werbe-Offensive

Im Internet habe ich gelesen, dass Sega pünktlich zum PS2-Start eine Werbe-Offensive starten wird, in der über 800 Spots zu sehen sein werden. Finde ich gut. Zum Thema „Sega und Sony - alte Feinde“ würde ich gerne was sagen. Sega, Sony, Bandai und Samy gründen ungefähr im März 2001 eine Software-Firma, die für diverse Konsolen, z. B. PS 2, Dreamcast und Wonderswan, entwickeln wird. Das ist immerhin ein Hoffnungsschimmer für die Sega-Fans, dass uns der DC noch länger als bis November/Dezember erhalten bleibt. Denn wenn man die Verkäufe logisch sieht, wird es den DC genau wie den Saturn nicht lange geben. Eigentlich schade! Der DC ist wirklich gut und der Soft-

ware-Mangel, der überall als Hauptgrund für die schleppenden Verkäufe des DC angegeben wird, ist doch Schwachsinn. In der kurzen Zeit, in der der DC auf dem deutschen Markt ist, sind für meinen Geschmack viele Games erschienen. Die PS 2 wird wohl in einem Jahr kaum mehr Games haben, geschweige der Gamecube. Sollte der DC nicht mehr lange auf dem Markt sein, könnte doch eine Übernahme Segas durch Sony logisch sein. Nach den ganzen Niederlagen wird Sega wohl kaum noch einen Versuch starten.

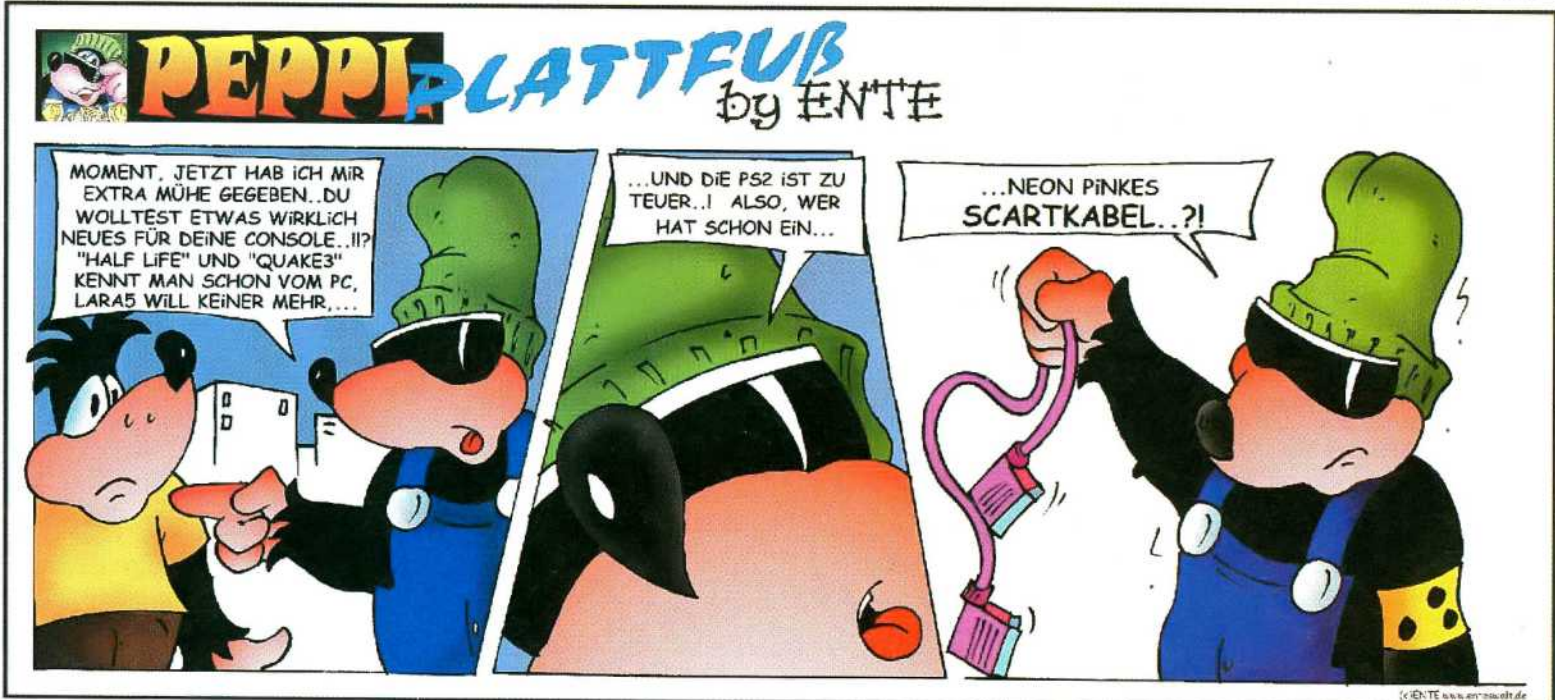
Thorsten, Dunzweiler

**Es ist wahr, Sega plant eine Werbe-Offensive im TV zum 24. November (PS-Launch). Wie lange sich der DC auf dem Markt zu halten vermag, ist aus heutiger Sicht pure Spekulation. Solange die PlayStation 2 noch nicht auf den westlichen Märkten erschienen ist, ist alles offen.**

## Legales Booten

Um amerikanische Spiele auf dem Dreamcast spielen zu können, braucht man schlicht und ergreifend eine so genannte Boot-CD. Diese kann man sich aus dem Internet downloaden und einfach brennen, in den Dreamcast laden, dann das Spiel und los geht's. Legal? Keine Ahnung! Gebt bitte Bescheid.

Eraser666



## Humpty-Bumpty-Spruch des Monats

„Als ich Humpty Bumpty sah, war mir sofort eines klar, da habt ihr etwas falsch gemacht und ich mich drüber totgelacht.“  
Wie wahr!

Ein Humpty-Bumpty-T-Shirt (3rd Edition) geht an: Patrick Bühler, Osterburken

Da sich auf dieser Boot-CD Teile eines veröffentlichten DC-Spieles befinden, ist es juristisch gesehen eine Raubkopie, also illegal.

### Preisvereitelung

Ich möchte etwas zur ETAINA-Verleihung sagen, die im Grunde keine schlechte Idee ist. Allerdings finde ich, man kann Konsolen- nicht mit PC-Spielen vergleichen. Aus Sicht eines Konsolen-Users kann ich auch einige Nominierungen nicht verstehen:

1. Kategorie „Bestes Adventure“: Wo ist Shenmue?

2. Kategorie „Bestes Rennspiel“: Wo ist F355 Challenge? Ich besitze dieses Meisterwerk von Yu Suzuki und finde, es gibt zur Zeit kein besseres Gameplay im Racing-Genre (von Gran Prix 3 mal abgesehen).

3. Kategorie „Bestes Sportspiel“:

Warum ist NFL 2K nicht nominiert?

4. Kategorie „Bestes Beat 'em Up“: Warum wurde das zur Zeit beste Spiel in diesem Genre nicht nominiert?

5. Kategorie „Bestes Spiel“: Ich denke, ein Spiel wie Shenmue oder Zelda - Ocarina of Time sollte auch für diese Kategorie nominiert werden!

Mir ist klar, dass meine Anregungen stark Dreamcast-lastig sind, allerdings werdet ihr mir sicher bei einigen Punkten zustimmen, da bei solch einer Verleihung nicht die Verkaufszahlen, sondern einzig und allein die Qualität der Spiele ausschlaggebend sein sollte. Aber ihr werdet wohl genau so wenig Einfluss auf die Nominierungen gehabt haben wie ich...

**Im Prinzip hast du Recht, dass alle von dir aufgeführten Spiele es verdient hätten, bei der Preisverleihung eine Rolle zu spielen. Dennoch waren alle von dir genannten Titel im zu berücksichtigenden Zeitraum entweder noch nicht erschienen oder zu alt.**

Ein paar Fragen hätte ich da noch rund um den Dreamcast: Sega hat Daytona USA angekündigt. Wann wird das Spiel in Japan bzw. in Deutschland erscheinen? Ich hoffe, ihr werdet zu diesem Spiel bald ein ausführliches Preview in euer Heft nehmen.

**Haben wir in dieser Ausgabe erledigt.** Wann werden Spawn: In the Demon's Hand, 18 Wheeler und Take the Bullet



**Legal oder verboten?** Das Booten von DC-Import-Spielen ist nicht erlaubt, da die Utopia-CD selbst eine Raubkopie ist.

voraussichtlich in Europa erscheinen?  
**1. Quartal 2001.**

Gibt es in der Zwischenzeit Neuigkeiten, warum Codemasters die Dreamcast-Version von Colin McRae Rally 2.0 gecancelt hat?

**Angeblich wäre die Konkurrenz in diesem Sektor zu stark, um lukrative Abverkäufe sicherzustellen.**

Wie viel wird Nintendos Gamecube voraussichtlich in Deutschland kosten?

**Darauf können wir dir noch keine verlässliche Antwort geben, da es noch nicht einmal für Japan eine Preisgestaltung gibt.**

Wesker

### Qualität statt PC

Hallo erstmal zum besten Mag, das es zur Zeit auf dem Markt gibt! Allerdings habe ich einen großen Kritikpunkt an ETAINA und euch: Wieso wurden für das beste Spiel des Jahres 3 PC-Spiele nominiert? Sind Konsolen-Spiele etwa nicht gut genug für die Jury, die hauptsächlich aus PC-Chefredakteuren besteht? Und solche Spiele wie Resident Evil Code: Veronica werden wohl gar nicht mit dazugezählt! Nur bei den besten Sound-Effekten und bestes Adventure! Also bitte, das ist wohl ein Scherz! Es liegt wochenlang auf Platz 1 der Charts, aber da werden wohl lieber Spiele bevorzugt, die erst seit zwei Monaten erhältlich sind (Colin McRae Rally 2.0)! Und wenn das zutrifft, dann müsste F355 Challenge mit dazugehören, ein besseres Rennspiel gibt es nicht! Ich möchte gern, dass dieser Brief in einer der nächsten Ausgaben veröffentlicht wird, damit andere sehen, dass es Leute da draußen gibt, die Wert auf Qualität legen und nicht auf dämliche PC-Spiele!

Robert

**Wir finden es auch schade, dass nur so wenige Konsolen-Spiele Berücksichtigung fanden.**

### Schon gehört?

Ich habe zwei Fragen an euch. Es wäre super, wenn ihr mir sie beantworten könntet. Ich weiß auch nicht, an wen ich sie noch stellen kann. Also ich leg jetzt zum 261. Mal los: 1. Im SAT1-Videotext habe ich vor kurzem auf den Multimedia-Seiten (ab Seite 510-519; kann nur empfehlen, mal reinzuschauen) gelesen, dass in diesem Jahr oder Anfang nächsten Jahres „Game TV“ über Astra senden wird. Das stand groß auf 517. Und zwar hat der Betreiber vor, analog und digital (uncodiert) zu senden. Nun würde mich interessieren, ob ihr auch schon etwas davon gehört habt. Wenn ja, wisst ihr, ob auch in Deutsch ge-

sendet wird oder nur in Englisch, denn ich denke, dass der Kanal für ganz Europa zugänglich sein soll, so wie CNN. Und das geht ja halt nur über Satellit. Wisst ihr den genauen Sende-Termin? Könntet ihr dann auch mal über den Kanal in eurem Mag berichten? In Frankreich, hab ich gehört, soll schon so ein Sender existieren (im Digital-Paket von Canal Plus). Er soll eine Gemeinschaftsproduktion von Infogrames sein.

**Von diesem GAME TV haben wir noch nichts gehört, aber ehrlich gesagt halte ich von solchen Coproduktionen nichts. Es ergeben sich immer finanzielle Abhängigkeiten, die sich im Endeffekt negativ auf die Glaubwürdigkeit und Objektivität auswirken.**

2. Ich habe gelesen, dass Nintendo und Square Gespräche über Gamecube- und Game-Boy-Advance-Produktionen führen. Ein Sprecher von NoA, Jim Merrick, meinte, dass wir uns von NoA da nicht einmischen werden, da das eine Angelegenheit zwischen NoA und Square sei. Er dürfe nichts verraten. Dann sagte er noch, dass man über ein schlechtes Ergebnis nicht enttäuscht sein dürfte. Aber bis jetzt stehe noch nichts fest. Also ich frage mich, wann Square endlich aus den Kinderschuhen rauskommt und so wie z. B. Konami für alle Plattformen entwickelt. Dann habe ich ebenfalls gelesen, dass die Entwickler von Square intern sich auch schon über die Politik ihres Bosses beschwerten. Sie finden nämlich den Gamecube, GBA sowie die X-Box sehr interessant. Square hat ja vor kurzem auch der X-Box den Rücken gekehrt. Ich verstehe die Japaner nicht. Und wie seht ihr die Angelegenheit?

**Dass es Gespräche unter den Hardware-Herstellern und Spiele-Produzenten im Vorfeld einer neuen Plattform gibt, ist nichts Außergewöhnliches. Was auch immer Square dazu bewegt hat, ist Spekulation. Ich halte es allerdings für eine ganz normale Sondierung der Lage. Was gibt die neue Konsole her? Ist sie leicht zu programmieren? Wie teuer werden Spiele in der Entwicklung sein und sind Umsetzungen leicht möglich? Solche Fragen müssen bereits über Jahre vorher geklärt werden. Ob Square richtig liegt, sich nur auf ein System zu verlassen, ist natürlich fragwürdig. Ich bin mir aber sicher, dass sie alle Hintertürchen offen lassen, um zur Not auszuweichen.**



Andreas Dittrich, Bielefeld

### Lebenswichtig

Ich bin ein begeisterter Leser eurer Zeitschrift, jedoch habe ich eine für mich lebenswichtige Frage. Also ich



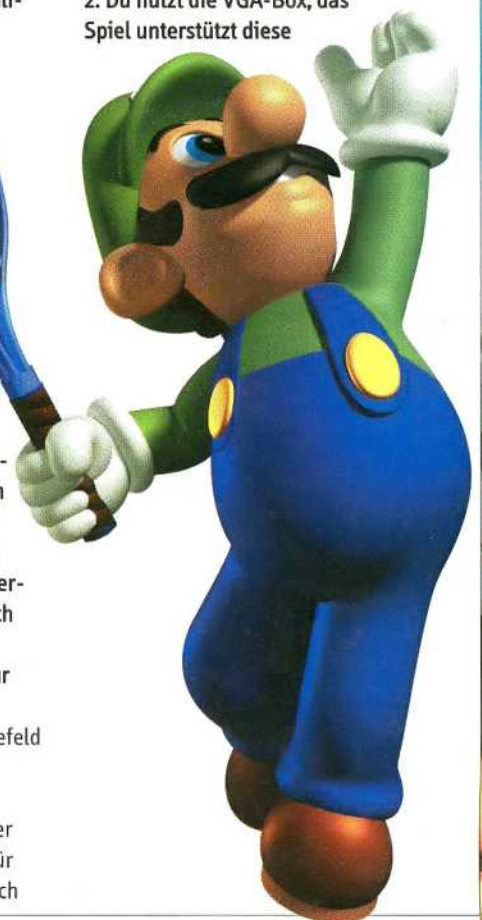
**Chance für Gamecube?** Angeblich gibt es hinter den Kulissen Gespräche zwischen Nintendo und Square.

habe mir vor kurzem einen Dreamcast zugelegt. Daraufhin habe ich mir das Spiel Virtua Fighter 3tb für knapp 50 Mark gekauft. Der Händler meinte, es sei eine zweite Auflage. Nun habe ich folgendes Problem: Trotz vieler Versuche kann der Dreamcast die GD-ROM nicht lesen. Er geht immer wieder in das Menü, als ob eben kein Spiel drinliegt. Der Händler meinte, dass Sega da was am Laser gemacht hat und dass manche Dreamcasts mit einer bestimmten Seriennummer nicht alles lesen können, und er sagte irgendwas von "Laser kaputt oder so". Daraufhin habe ich sie umgetauscht. Nur jetzt habe ich das Spiel auch zurückgegeben und kann es nicht mehr testen. Meine Angst besteht darin, dass ich jetzt vielleicht nicht jeden Titel spielen kann, wie zum Beispiel Shenmue, wenn es denn mal rauskommt. Ich kann ja schließlich nicht immer meine Konsole mitnehmen, wenn ich ein Spiel kaufen will.

Craig Sinkus

**Dieses Problem ist uns bekannt. Es gibt aber mehrere Möglichkeiten, warum ein Spiel nicht zu starten ist.**

1. Das Spiel entspricht nicht dem Ländercode deiner Konsole. Beispielsweise handelt es sich um einen US-Titel und du hast einen PAL-Dreamcast.
2. Du nutzt die VGA-Box, das Spiel unterstützt diese





Keine Fiktion: Der LAN-Adapter für den Dreamcast wurde bereits entwickelt, jedoch noch nicht vertrieben.

Funktion aber nicht.

3. Die GD-ROM ist defekt. Versuche das Spiel in einen anderen Dreamcast einzulegen. Funktioniert es, ist der letzte Punkt wahrscheinlich.

4. Der Dreamcat ist defekt. Funktionieren andere Spiele? Falls ja, solltest du eine andere Version von Virtua Fighter 3tb ausprobieren (vielleicht war die Pressung nicht einwandfrei). Falls nein, ist die Laser-Einheit dejustiert oder gar etwas Schwerwiegenderes defekt. Konsequenz: Konsole umtauschen.

### Bye, bye, bye!

Nach mehr als 15 Jahren Hardcore-Gezocke ist für mich nun die Zeit gekommen, auf Wiedersehen zu sagen. Mit einer (könnten auch mehr sein) Träne im linken Auge muss ich leider immer häufiger feststellen, dass mein liebstes Hobby am Boden liegt! Damals zählten noch die Spiele. Doch heute (schluchz) ist es anders! Software sells, Hardware ist out! Marketing und Firmenskapital sells, Hard- and Software ist in! Grundregeln für den Erfolg einer Spiele-Konsole:

1. Eine moderne Konsole muss unbezahlbar sein.
2. Sie muss DVDs abspielen können.
3. Dolby-Digital-fähig sein.
4. virenanfällig sein.
5. Sie muss voller Technik stecken (die niemand beherrscht)! ... 237. Sie sollte einigermaßen Spiele zum Laufen bringen (wenn möglich augenschonend) ... ICH WILL ZOCKEN! Was kümmert mich der multimediale Scheiß, wenn dadurch mein Hobby zum Luxus wird! Liebe Leute von Sony, Sega, Nintendo, lieber Billy Boy, es gibt auch noch andere Sachen im Leben außer Zocken, die finanziert werden wollen. Also denkt mal über eure fantastischen Preise nach, sonst werde ich nicht der Letzte sein, der sich andere Freizeitbeschäftigungen sucht!

Alexander, Hochneukirch

Ganz meine Meinung! Auch ich finde, dass die Hardware-Hersteller in den letzten Jahren immer mehr die Prinzipien der Videospiele zu Ungunsten der Käufer (ob bewusst oder zufällig sei dahingestellt) verändert haben. Wenn es nun mal deine Konsequenz ist, deinem Hobby den Rücken zuzukehren, so sei es! Übrigens wäre ich über eine Mail von dir sehr erfreut, wenn du etwas Befriedigendes gefunden hast.

## Kurz beantwortet

Hat Sega noch kein schnelleres Modem bzw. eine ISDN-Möglichkeit angekündigt?

Sega hat zwar solche Erweiterungen in der Schublade, jedoch gibt es bis dato noch keinen genauen Erscheinungstermin für solche Hardware. Selbst in den USA wartet man noch die Entwicklung der Online-Spiele ab.

Es war doch die Rede von einem LAN-Adapter für Dreamcast. Wie sieht es damit aus?

Dieser wurde in Japan und auf der E3 im Mai bereits vorgestellt. Bislang gab es aber noch keine weiteren Angaben zu Preis und Termin.

Wie werden die Most-Wanted-Charts ermittelt?

Mit Hilfe von zahlreichen E-Mail-Einsendungen der Leser und der Auswertung der Leserbefragung „Ihr über uns“.

Wird das Dreamcast-Link-Kabel in Deutschland erscheinen?

Davon ist auszugehen, da viele Spiele von Sega in der Arcade-Version sowieso über dieses Feature verfügen, beispielsweise F355 Challenge.

Sind PSone-Spiele mit der normalen PlayStation kompatibel?

Klar sind sie das. Im Endeffekt handelt es sich bei der PSone um eine stinknormale PlayStation, nur in einem kleineren Gehäuse. Spiele für die alte PlayStation laufen quasi auf allen PlayStations (PSX, PSone und PS 2).

Kommt Perfect Dark 2 für den Gamecube?

Zu einem Perfect-Dark-Nachfolger gibt es natürlich noch nichts Verbindliches, allerdings ist es sehr wahrscheinlich, dass Rare sich um ein Sequel bemüht. Vielleicht unter einem anderen Namen.

Gibt es für den Dreamcast ein längeres Telefon-Kabel als das mitgelieferte?

Im Elektronik-Fachhandel gibt es solche Kabel in jeder erdenklichen Länge. Du brauchst nur ein zweipoliges Kabel (twisted pair) mit zwei RJ-11-Steckern.

## Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung, Kritik und Wünsche dankbar.

Schickt eure Briefe daher an:

Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Leserecke  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

E-Mail:  
leserecke@megafun.de

# Ihr über uns

Um die Mega Fun besser zu machen, ist deine Meinung gefragt. Die Mühe lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein Abo.

### Persönliche Angaben

Du bist  männlich  weiblich Alter \_\_\_\_\_

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation  Nintendo 64  Dreamcast  Game Boy  PC  
andere Systeme, nämlich: \_\_\_\_\_

Welche der Next-Generation-Konsolen möchtest du dir zulegen?

Dreamcast  PlayStation 2  Gamecube  Microsoft X-Box

Besitzt du einen Internet-Zugang?

Ja  Nein

Wie häufig bist du im Internet?

nie  bis zu 10 Stunden/Monat  mehr als 10 Stunden/Monat

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja  Nein

### Für die Charts

Was sind deine derzeitigen Lieblingsspiele? \_\_\_\_\_

Welche Spiele möchtest du dir zulegen? \_\_\_\_\_

Auf welche Titel (auch inoffiziell) freust du dich besonders? \_\_\_\_\_

### Angaben zum Heft

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität  sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Kompetenz  sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Objektivität  sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Über welches Thema sollen wir berichten?

Welche Rubriken gefallen dir am besten?

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten?

Welche Rubriken sollten größer ausfallen?

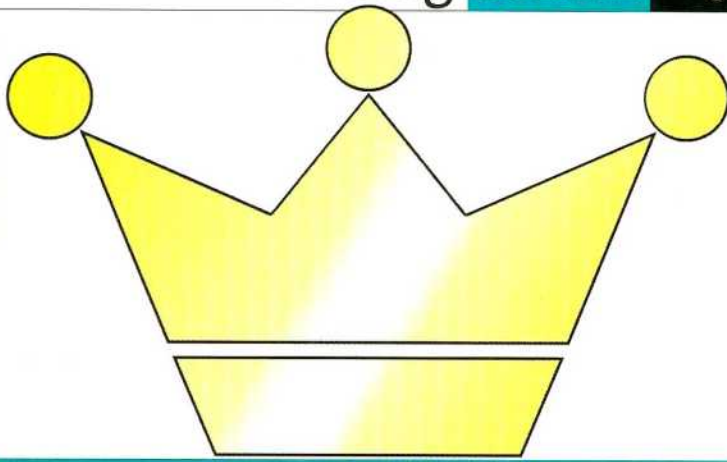
Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken:

Redaktion Mega Fun  
Stichwort: Ihr über uns  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg  
Fax: 0911/2872200

Meine Adresse

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_





# Zockerkönig

Sorry, aber wir sind zur Zeit im höllischen Umzugsstress, weshalb die Competition um einen Monat verlängert werden muss.

Die Regeln bleiben selbstverständlich dieselben. Schickt ein zurechtgespultes Videoband an die unten genannte Adresse und legt bitte ein Passbild (am besten von euch) bei. Bei Punktegleichstand bzw. Zeitgleichheit gewinnt das zuerst eingegangene Tape. Die Erstplatzierten erhalten ein **super Überraschungspaket** im Wert von 200 DM. Ihr seht, es lohnt sich!

Einsendeschluss ist der 15.11.2000.

Für Fragen oder Anregungen, schreibt an:

Computec Media AG  
 Redaktion Mega Fun  
 Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)  
 Roonstraße 21  
 90429 Nürnberg

## Colin-McRae-Rally 2-o (PS)



Wählt eine Rallye-Einzelstufe. Der Schwierigkeitsgrad ist uns hierbei völlig egal. Nehmt anschließend im Ford Focus Platz und meistert die erste Frankreich-Etappe. Alle anderen Einstellungen bleiben euch selbst überlassen.



- 1st 02:22:65 min, Pascal Luppa, Moers
- 2nd 02:25:12 min, Pascal Luppa, Moers
- 3rd 02:27:11 min, C. Heydel, Leverkusen

## Chu Chu Rocket (DC)

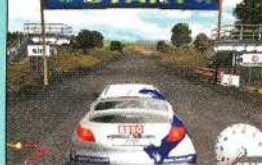


Wir suchen die schnellste Gesamtzeit in der Stage Challenge. Es muss klar ersichtlich sein, dass alle Levels von A1 bis D5 gemeistert wurden.



- 1st 04:20 min, Thomas Hoffmann, Erfurt
- 2nd 04:23 min, Thomas Kowatsch, Klängenmünster
- 3rd 04:59 min, Oliver Reiterer, A-Friedberg

## V-Rally 2 Expert Edition (DC)



Wir suchen die beste Zeit im Time-Trial auf der Strecke England SS01. Stellt dabei jeweils nur eine Runde ein. Fahrzeugwahl oder -einstellungen bleiben euch überlassen.



- 1st 00:57:56 min, Hamza Mehmet Sungur, Heidenheim
- 2nd 00:57:66 min, H. Kühn, Rheinfelden
- 3rd 00:58:54 min, O. Mejaski, Hamburg

09/00



10/00



11/00



Heft verpaßt?



Kein Problem!

Die letzten drei Ausgaben von MEGA FUN einfach nachbestellen...

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

MEGA FUN 09/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 10/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 11/00	zu DM 5,90	
	zuzüglich Versandkostenpauschale	DM 3,-
<b>GESAMTBETRAG</b>		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

\_\_\_\_\_

Name, Vorname

\_\_\_\_\_

Straße, Haus-Nr.

\_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort

\_\_\_\_\_

Telefon-Nummer (für evtl. Rückfragen)

**Gewünschte Zahlungsweise:**

(bitte ankreuzen)

- Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
- Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto-Nummer

\_\_\_\_\_

BLZ

\_\_\_\_\_

Datum, Unterschrift

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

# TIPPS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten GEBEN LASSEN

In Ausgabe 11/12

vier ausführliche  
Komplettlösungen zu  
aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete  
Übersichts-Karten

Jede Menge Kurztipps,  
Cheats und Codes zu  
verschiedenen Spielen

Alle zwei Monate neu  
für nur **3,90 DM!**

games eXpert -  
das Komplettlösungs-  
Magazin für  
PlayStation-Spiele



# erste hilfe inhalt



## tipps & tricks 12/00

### Dreamcast

Ultimate Fighting Championship (us).....Tipps.....616

### Nintendo 64

Army Men: Sarge's Heroes 2 (us).....Level-Codes.....618

### PSone

Ayrton Senna Kart Duell 2 (dt).....Extra-Strecke.....617  
 Box Champions 2000 (dt).....Tipps.....617  
 Countdown Vampires (us).....Tipps.....618  
 Dave Mirra Freestyle BMX (dt).....Cheats.....618  
 Dukes of Hazzard (dt).....Trick.....618  
 F1 Racing Championship (dt).....Tipps.....617  
 Hot Shots Golf 2 (us).....Cheats.....617  
 International Track & Field 2 (dt).....Überraschung.....617  
 Nightmare Creatures 2 (dt).....Cheats.....617  
 Parasite Eve 2 (dt).....Tipps.....617  
 World Championship Snooker (dt).....Cheats.....617

## komplettlösung 12/00

### PSone

Dino Crisis 2.....Komplett.....619  
 Tony Hawk Pro Skater 2.....Komplett.....623

## Ultimate Fighting

### Dreamcast (us) Tipps Championship

**Super-Fighter:** Kreiert einen neuen Kämpfer und benennt ihn mit dem Vornamen Best und dem Nachnamen Buy. Mit den nun freigeschalteten 999 Creation-Punkten dürft ihr ihn tüchtig aufmotzen.

**Alternative Ringrichter:** Im VS-Screen haltet ihr L + R gedrückt. Jetzt wird als Ringrichter Bruce Buffer aktiviert. Haltet ihr im VS-Screen im Career-Mode L + R + A + B + X + Y, erscheint ein weiterer.

**Bruce-Buffer-Body-Types:** Gewinnt den UFC-Mode, um die Creation-Attribute Bruce Buffers freizuschalten.

**Card-Girl-Body-Types:** Gewinnt den UFC-Mode mit allen 22 Kämpfern, um die Creation-Attribute des Card-Girls freizuschalten.

**John-McCarthy-Body-Types:** Gewinnt den Championship-Road-Mode, um die Creation-Attribute John McCartheys freizuschalten.

**Ulti-Man-Body-Types:** Gewinnt den Championship-Road-Mode auf der Schwierigkeitsstufe Hard, um die Creation-Attribute des Ulti-Man freizuschalten.

**Suitcase:** Gewinnt den Championship-Road-Mode mit allen 22 Kämpfern, um den Ulti-Man-Kampfstil sowie Suitcase freizuschalten.

Weitere Möglichkeiten werden freigeschaltet, indem der UFC-Mode mit den bereits vorhandenen Kämpfern durchgespielt wird.



## tipp des monats

### Kohle zu gewinnen

Langsam naht der Winter. Während sich Swen bereits mit dicken Decken und Heizstrahler bewaffnet hat, bereite ich mich auf den Winterschlaf vor. Aber freut man sich nicht schon auf die kommenden Abende, an denen man nichts Besseres zu tun hat, als sich mit den ganzen neuen Titeln vor dem Fernseher breit zu machen? Und Hochkaräter müssen nicht gesucht werden. Neben dem Aufschlag der PS 2, dem ich persönlich trotz des ganzen Rummels recht gelassen entgegensehe, wirft Sega einen coolen Titel nach dem anderen auf den Markt und auch der kleine, graue 32-Bitter braucht sich nicht zu verstecken.

Ansonsten gilt mal wieder das Übliche: Jeder Tipp und Cheat ist uns willkommen. Allerdings wandern Zuschriften über indizierte bzw. beschlagnahmte Titel direkt ins Altpapier. Einsendungen, die selbst durch kreativstes Raten nicht lesbar sind, nutzen niemandem etwas. Deshalb: **Schreibt LESERLICH!** Unter den Zuschriften wird der Tipp des Monats ausgelost und das bedeutet für den Gewinner 200 DM in bar.

Redaktion Mega Fun  
 Kennwort: Erste Hilfe  
 Roonstraße 21  
 90429 Nürnberg  
 Fax: 0911/2872200  
 erstehilfe@megafun.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!  
 GreetinZZZ (und wech)  
 euer  
 Gunther



## Hot Shots Golf 2

**PSone (us) Cheat** Gebt 2GSH als Spielernamen ein, um alle Charaktere, Kurse, Bälle, Clubs, Goodies und den Top-Pro-Level freizuschalten.

## World Championship Snooker

**PSone (dt) Cheat** Tragt euch mit dem Namen **champ458** ein und lasst euch überraschen.

## F1 Racing Championship

**PSone (dt) Strecken freischalten:** Gebt Folgendes in der Streckenauswahl ein:  
 ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R2, L2, R1.

## Box Champions 2000

**PSone (dt) Tipps:** Als Alien spielen: Gebt einem selbst kreierten Boxer den Namen:

ROSWELL

Als Clown spielen:

Gebt einem selbst kreierten Boxer den Namen: SHMACKO

Als Gargoyle spielen:

Gebt einem selbst kreierten Boxer den Namen:

GARGOYLE

Gong frei!

## Parasite Eve 2

**PSone (dt) Tipps** Bounty- und Replay-Mode:

Spielt hierfür das Spiel einmal komplett durch.

**Scavenger-(Supportless)-Mode:**

Hierzu muss das Spiel mit mindestens 69001 Experience-Punkten durchgespielt werden.

**Nightmare-(Deadly)-Mode:**

Schließt den Scavenger-Mode erfolgreich ab.

**Gun-Blade:**

Schließt das Spiel erfolgreich mit dem S-Ranking ab. Daraufhin wird eine Gun-Blade aus Final Fantasy VIII im Replay-Mode verfügbar, die man für 10.000 BP kaufen kann. Per R1-Taste schlägt man damit zu und per R2-Taste schießt ihr auf einen Gegner. Die Waffe benutzt Shotgun-Munition.

**Hyper-Velocity-Weapon:**

Schließt das Spiel erfolgreich mit dem A-Ranking ab. Die Waffe ist nun im Replay-Mode für 20.000 BP zu kaufen.

**Monk-Robe (Schutzbekleidung):**

Schließt das Spiel erfolgreich mit dem L-Ranking ab. Den Panzer gibt es nun im Replay-Mode für schlaffe 3.000 BP.



Hier weitere Gegenstände, die man kaufen kann, vorausgesetzt die Spiel-Ratings und Erfahrungspunkte stimmen:

Rating	Experience-Punkte	Bonus Items
S	über 400001	Gun-Blade, Ringers Solution, Eau de Toilette
A	200001 - 400001	Hyper Velocity, Hunter Goggles, MP Boost 2
B	75001 - 200000	MM1, Airburst Grenades, Recovery 3
C	72001 - 75000	M249, 44 MaedaSP Rounds, Cola
D	69001 - 72000	44 Mongoose, Magnum Rounds, Skull Crystal
E	66001 - 69000	AS12, R. Slug Rounds, Firefly Rounds
F	62001 - 66000	Aya Special, 9mm Spartan Rounds, Lucky Card
G	57001 - 62001	Javelin, MD Player, Holy Water
H	51001 - 57000	Pike, Lipstick, Tactical Armor
I	44001 - 51000	Hammer, Belt Pouch, MP Boost 1
J	16001 - 44000	M203, Protein Capsule, 9mm Hydra
K	14511 - 16000	M9 Bayonet, M4A1 M Clip, Flare
L	weniger als 14510	Monk-Robe, Medicine Wheel, Recovery 2

**Zusätzliches Rating/Bonus:**

Schließt diese Modi erfolgreich ab, um weitere Rankings zu erhalten;

Bounty-Mode: 1 extra Rating-Level

Scavenger-Mode: 2 extra Rating-Levels

Nightmare-Mode: 3 extra Rating-Levels

## Nightmare Creatures 2

**PSone (dt) Cheats**

**Level-Select:**

Markiert im Hauptmenü die Option "New Game". Haltet L1 + L2 + O + □. Drückt bei gehaltenen Tasten Select. Markiert nun erneut die Option "New Game". Betätigt das Steuerkreuz nach rechts und bestätigt mit der X-Taste.

**Durch Wände laufen:**

Gebt Folgendes im Hauptmenü ein:  
 L1 + R2 + □ + O.  
 Eine Meldung bestätigt die korrekte Eingabe.

**Unendlich Leben:**

Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:  
 L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und schaltet die Option ein.

**Unendlich Continues:**

Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:  
 L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und haltet hier folgende Tasten gedrückt:  
 L1 + R1 + R2 + Select.

**One hit kills:**

Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:  
 L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und haltet hier folgende Tasten gedrückt:  
 L1 + L2 + R1 + □ + Select.

**Super-Power-ups:**

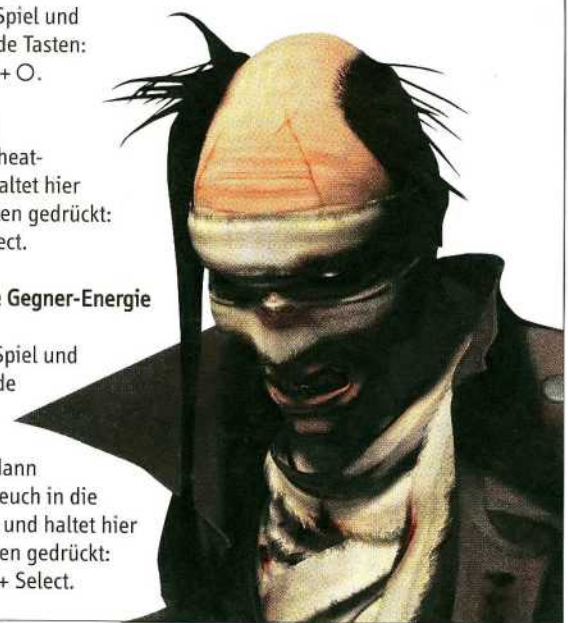
Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:  
 L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und haltet hier folgende Tasten gedrückt:  
 L1 + R1 + Select.

**Starke Gegner:**

Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:  
 L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und haltet hier folgende Tasten gedrückt:  
 □ + O + Select.

**Verbleibende Gegner-Energie anzeigen:**

Pausiert ein Spiel und haltet folgende Tasten:  
 L1 + R2 + □ + O. Drückt dann Select. Klickt euch in die Cheat-Option und haltet hier folgende Tasten gedrückt:  
 L2 + R2 + □ + Select.



## Ayrton Senna Kart Duell 2

**PSone (us) Extra-Strecke** Gebt als Spielernamen Folgendes ein: SENNA 1.

## International Track & Field 2

**PSone (dt) Überraschung** Gebt folgenden Code im Event-Select-Screen ein:  
 ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, O, X.



## Countdown Vampires

### PSone (us) Tipps

Für die US-

Version haben wir schon etwas für euch aus dem Netz fischen können.

#### Als Vampir Keith spielen:

Tragt euch mit dem Vornamen als Prince und mit dem Nachnamen als Darkness ein.

Nun tretet ihr als Vampir an, lediglich mit dem Kampfhandschuh und einigen Trittkombinationen ausgestattet.

#### Versteckte Grafiken:

Tragt euch mit dem Vornamen als Yuka und mit dem Nachnamen als Kobayashi ein.

Geht dann zum Computer nach dem zweiten Speicherpunkt und loggt euch ein.

#### Alternative Endsequenz:

Lasst euch von Geils töten.

#### Spezial-Mode:

Schließt das Spiel unter sieben Stunden erfolgreich ab.

#### Blutgruppe und Vampire:

Je nachdem für welche Blutgruppe ihr euch entscheidet, reagieren die Vampire auf euch.



## Dave Mirra Freestyle BMX

### PSone (dt) Cheats

Als Slim Jim spielen:

In der Fahrer-Auswahl im Pro-Quest-Mode

gebt ihr Folgendes ein:

↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.

Alternativ kann das Spiel erfolgreich einmal durchgezockt werden, um ihn freizuschalten.

#### Als Amish Boy spielen:

Spielt das Spiel mit folgenden Charakteren durch: Dave Mirra, Ryan Nyquist, Joey Garcia, Troy McMurray, Mike Laird, Chad Kagy, Tim Mirra, Kenan Harkin, Shaun Butler, und Leigh Ramsdell.

#### Alle Fahrzeuge:

Gebt Folgendes in der Fahrzeug-Auswahl im Pro-Quest-Mode ein:

↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.

#### Alle Styles and Levels:

Gebt im Style-Selection-Screen Folgendes ein:

←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.

#### Big Crashes:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Leigh Ramsdell ab, um die Option im Cheat-Screen zu aktivieren.

#### Sticky Crashes:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Kenan Harkin ab.

#### Silly Grunts:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Tim Mirra ab.

#### First-Person-View:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Mike Laird ab.

#### Ghost-Rider:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Joey Garcia ab.

#### Exorcist-Mode:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Troy McMurray ab.

#### Bike-Suspension-Mode:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Chad Kagy ab.

#### Night-Vision-Mode:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Shaun Butler ab.

#### Dave-Mirra-FMV-Sequence:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Dave Mirra ab.

#### Ryan-Nyquist-FMV-Sequence:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Ryan Nyquist ab.

#### Game-Contest-FMV-Sequence:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Slim Jim ab.

#### Development-Team-FMV-Sequence:

Schließt das Spiel erfolgreich mit Amish Boy ab.

## Army Men: Sarge's Heroes 2

### Nintendo 64 (us) Level-Codes

In den Staaten gehen die Spielzeugsoldaten schon in die

zweite Runde. Benutzt die folgenden Passwörter, falls ihr etwas schneller weitergelangen wollt.

Level	Name	Password
2	Bridge	FLLNGDWN
3	Fridge	GTMLK
4	Freezer	CHLLBB
5	Inside	WallCLSNNG
6	Graveyard	DGTHS
7	Castle	FRNKNSTN
8	Tan Base	BDBZ
9	Revenge	LBBCK
10	Desk	DSKJB
11	Bed	GTSLP
12	Blue Town	SMLLVLL
13	Cashier	CHRGT
14	Train	NTBRT
15	Rockets	RDGLR
16	Pool Table	FSTNLS
17	Pinball Table	WHSWZRD

## Dukes of Hazzard

### PSone (dt) Trick

Sammelt ein Power-up ein und verlasst das Gebiet kurz. Betretet ihr es erneut, ist es wieder vorhanden und wartet nur darauf, erneut eingesackt zu werden. Dies kann beliebig oft wiederholt werden.

## Hotlines der Hersteller

### Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielhotlines der Spielehersteller und Vertreiber. Zusätzlich haben wir die Homepages aufgelistet, auf welchen ihr weitere Informationen im Internet absurfen könnt. Weitere Hinweise zu Hotlines und Internetseiten nimmt unsere Rubrik Erste Hilfe gerne entgegen. E-Mail: [erstehilfe@megafun.de](mailto:erstehilfe@megafun.de)

#### Acclaim:

Spielhotline: 089/32940600

(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)

(24 Stunden täglich)

HP: <http://www.acclaim.de> (com)

#### Activision:

Spielhotline: 0190/510055

(Mo.-So. 16.00-18.00)

HP: <http://www.activision.de> (com)

#### Eidos:

Spielhotline: 0190/510051

(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)

Fragen per Fax: 05241/953395

HP: <http://www.eidos.com>

#### Electronic Arts:

Spielhotline: 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:

Spielhotline: 01805-254391 (Voice-Box für

die wichtigsten Fragen)

(Mo.-So. 15.00-20.00 außer feiertags)

01805-254392 (Helpline-Operator)

01805-254393 (Helpfax)

HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

#### Infogrames:

Spielhotline: 0190/510550

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.infogrames.de>

#### Konami:

Spielhotline: 069/98557388

(Mo.-Fr. 14.00-18.00)

HP: <http://www.konami-europe.com>

#### Nintendo:

Spielhotline: 06026/940940

(Mo.-Fr. 13.00-19.00)

Spielberatung: 0130/5806

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.nintendo.de>

#### Sega:

Kundendienst: 0180/3000410

Internetunterstützung: 0190/770499

Spielhotline: 0190/780009

HP: <http://www.sega.de>

#### Sony:

Spielhotline: 0190/578578

(Mo.-Fr. 10.00-20.00)

HP: <http://www.playstation-europe.com>

#### Take 2:

Spielhotline: 0190/87326836

(Mo.-Fr. 8.00-24.00)

HP: <http://www.take2.de>

#### THQ:

Spielhotline: 0190/505511

(Mo.-Fr. 16.00-20.00)

HP: <http://www.thq.de>

Anfragen per Email: [thq@maxupport.de](mailto:thq@maxupport.de)

#### Ubi Soft:

Spielhotline: 0211/33800133

(Mo.-Fr. 9.00-16.00)

Spielfragen per Fax:

0221/3380015

HP: <http://www.ubisoft.de>

#### Virgin:

Spielhotline: 0190/5897033

(Mo.-Do. 15.00-20.00)

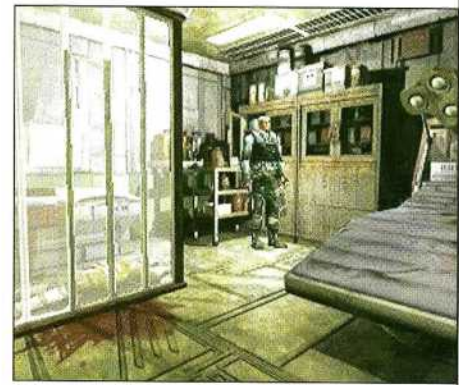
#### Wolfsoft:

Umbauhilfe:

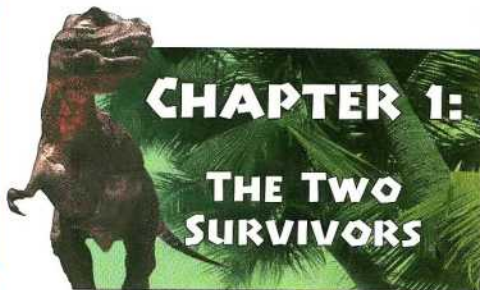
02622/83517

# Dino Crisis 2

**PSone Lösung** Ihr endet stets im Magen eines Dinos? Ihr verlauft euch im Dschungel? Dann solltet ihr unsere Komplettlösung zur Hand nehmen und den Dinos ordentlich einheizen. Um nicht zu viel von der Story zu verraten, beschränkt sich diese Lösungshilfe auf das Notwendigste.

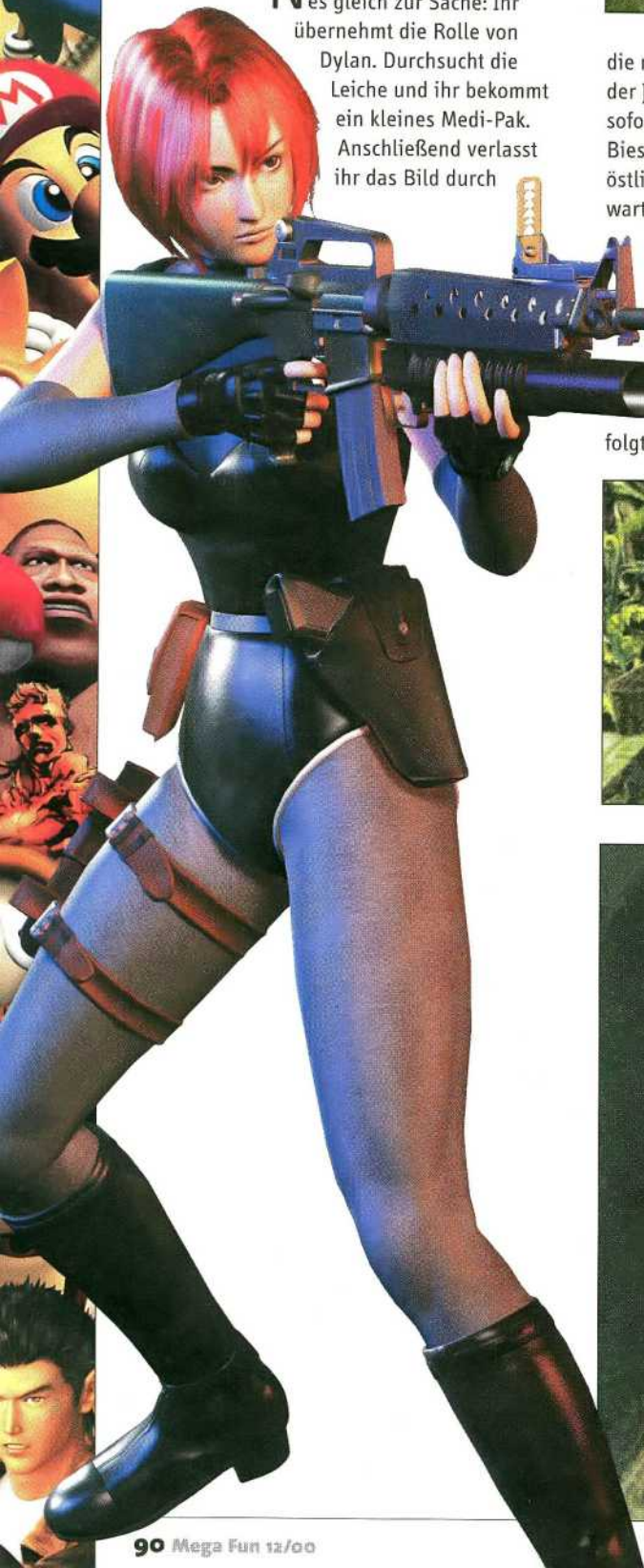


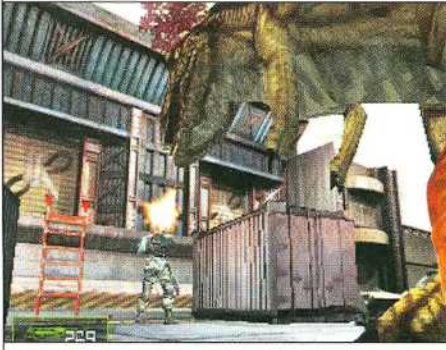
den Weg stellt. Jungle-North-Route 3 folgt demselben Prinzip. Seid vorsichtig, wenn ihr eine Leiter herabsteigt oder irgendwo herunterspringt. Viele Dinosaurier nutzen die Sekunde, die ihr benötigt, um euch von einem Sprung zu erholen, für ihre Zwecke aus. Jungle-North-Route 4 ist ebenfalls nur eine Einbahnstraße der Zerstörung. Also folgt dem Pfad und tut etwas für euer Punktekonto. Auf dem ersten Container befindet sich ein kleines Medi-Pak. Viel wichtiger ist aber das Complete-Recovery-Kit, das ihr findet, wenn ihr die Leiter in östlicher Richtung hinaufsteigt. Am Ende des Weges erwartet euch der Water-Tower mit einer Videosequenz. Ist der kurze Film zu Ende, befindet ihr euch vor einem Save-Point, in dessen Nähe ein Dino-File liegt. Auf einem der Wassertanks befindet sich ein Complete-Recovery-Kit. Danach geht ihr durch die offene Tür und befindet euch auf dem Military-Facility-Path 1, wo ihr in einem kleinen Tunnel ein Rescue-Pak abstauben könnt. Lauft weiter durch die Tür und den Military-Facility-Path 2 entlang, bis ihr zur Military-Facility-Front-Arena kommt. Hier habt ihr eine unangenehme Begegnung mit dem T-Rex. Versucht erst gar nicht, ihn mit eurer Schrotflinte zu erledigen. In dem Fall müssen größere Geschütze aufgefahren werden. Klettert schnell die Leiter neben euch hinauf und lauft zur anderen Leiter, die ihr hinunterklettert. Falls ihr Zeit haben solltet, sammelt das Complete-Recovery-Kit ein. Rennt nun den schmalen Weg entlang und beugt euch die Sprossen hinab. Nach einer kurzen Video-Einspielung befindet sich Dylan im Military-Facility-Entrance, wo auf dem südwestlichen Tisch ein Dino-File darauf



Nach dem heftigen Intro geht es gleich zur Sache: Ihr übernehmt die Rolle von Dylan. Durchsucht die Leiche und ihr bekommt ein kleines Medi-Pak. Anschließend verlasst ihr das Bild durch

die nächste Tür. Nun befindet sich Dylan auf der Jungle-North-Route 1. Hier werdet ihr sofort von drei Raptoren angegriffen. Sind die Biester erledigt, wendet ihr euch in nord-östliche Richtung, wo ein Medi-Pak darauf wartet, eingesammelt zu werden. Ist das Heilmittel in Dylans Tasche gewandert, bewegt ihr euch in nordwestlicher Richtung, klettert die erste Leiter hoch und an der nächsten wieder herunter. Jetzt seid ihr auf der Jungle-North-Route 2, wo ihr einfach nur dem Pfad folgt und alles niedermetzelt, was sich euch in





wartet, entdeckt zu werden. Habt ihr dieses, verlasst ihr den Raum durch die andere Tür. Der Military-Facility-Passageway ist noch frei von Feinden, so dass ihr euch ungestört bewegen könnt. Die Tür am Ende des Korridors ist verschlossen. In den Regalen neben der Tür befindet sich ein großes Medi-Pak. Hebt es auf und geht zurück zur mittleren Tür, die euch ins Military-Facility-Infirmary führt. Hier sammelt ihr die Datei auf und findet auf der anderen Liege die Keyplate. Nun lauft ihr zurück zur Military-Facility-Front-Area, überquert den Hof und benutzt die Tür. Ihr befindet euch jetzt eigentlich in der Military-Facility-Machine-Storage. Hier findet Dylan ein weiteres File mit Hintergrundinformationen. An der westlich gelegenen Wand ist ein rotes Kontrollpult, vor das ihr euch stellt und die Keyplate benutzt. Ihr erhaltet die Research-Facility-Keycard. Dummerweise werdet ihr in diesem Raum eingesperrt und es bleibt euch nichts anderes übrig, als Regina um Hilfe zu bitten.



Auf dem ersten Container befindet sich ein großes Medi-Pak, das mitgenommen werden möchte. Nun öffnet ihr mit Hilfe eurer Stun-Gun die südwestliche Tür, überquert die Dock-Hanging-Bridge, findet ein Dino-File in der



Tasche des toten Soldaten und erfahrt, dass ein schöner Rücken durchaus entzücken kann. Jungle-South-Route 1 ist ein gerader Weg, der sich hervorragend dazu eignet, die Combo-Punkte in die Höhe zu schrauben. Auf der Jungle-South-Route 2 könnt ihr zwischen zwei Wegen wählen. Wenn euch Reginas Leben lieb ist, entscheidet ihr euch für die südliche Tür. Auf dem Pathway to Research-Facility begegnet ihr, nachdem ihr die Leiter erklommen habt, eurem ersten Alosaurus. Falls ihr keine Lust habt, ihn zu töten, könnt ihr ohne Probleme davonlaufen. Andernfalls empfiehlt es sich, den Dino dazu zu bringen, euch seine ungeschützte Seite zu präsentieren und dann zu feuern, was der Daumen hergibt. In östlicher Richtung befindet sich eine Leiter, an deren oberem Ende ein Complete-Recovery-Kit auf euch wartet. Geht durch das Tor und ihr befindet euch in der Research-Facility-Inner-Compound. Geht nun immer weiter, bis ihr an eine zerstörte Brücke gelangt, auf der ihr ein kleines Medi-Pak findet. Seid auf der Hut vor den Raptoren, die in fast unglaublichen Mengen angreifen. Wenn ihr durch die einzige Tür lauft, findet ihr eine Datei, die wichtige Informationen über giftige Pflanzen enthält. Am Save-Point stockt ihr eure Vorräte auf und kauft den



Flammenwerfer oder, falls er euch zu teuer ist, die günstigere Flame-Wall. Nachdem ihr dies hinter euch gebracht habt, verlasst ihr den Raum und werdet Zeuge einer Videosequenz. Wenn ihr die Kontrolle über Regina wieder habt, lauft ihr zurück zur Jungle-South-Route 2 (Karte!) und nehmt diesmal die westliche Tür, die euch in die Jungle-Poison-Plant-Area-South führt. Packt den Flammenwerfer oder die Flame-Wall aus und röstet die Pflanzen, aus denen giftige Sporen austreten. Seid vorsichtig und stellt euch niemals direkt vor eine dieser Pflanzen, da die



Sporen tödlich sind. Beeilt euch ein bisschen, da in dieser Area sehr viele Combo-Punkte zu holen sind. In der Jungle-Poison-Plant-Area-North tut ihr dasselbe und nehmt den nördlichen Weg. Nachdem ihr die Tür geöffnet habt, befindet ihr euch wieder am Water-Tower. Hier könnt ihr speichern und eure Vorräte auffüllen. Anschließend wandelt ihr auf Dylans Fußspuren und begeben euch zum Military-Facility-Path 1. Hier gibt es zwar keine Dinosaurier, dafür aber eine Videosequenz, in der Regina von behelmteten Unbekannten angegriffen wird. Hinter dem einzigen Ausgang verbirgt sich der Military-Facility-Path 2, wo ihr ebenfalls nicht attackiert werdet, aber einen Blick auf zwei Exemplare der Gattung Triceratops werfen könnt. Lauft weiter, bis ihr euch in der Military-Facility-Front-Area befindet. Der Tyrannosaurus ist verschwunden, ihr dürft euch aber mit Flugsauriern herum-



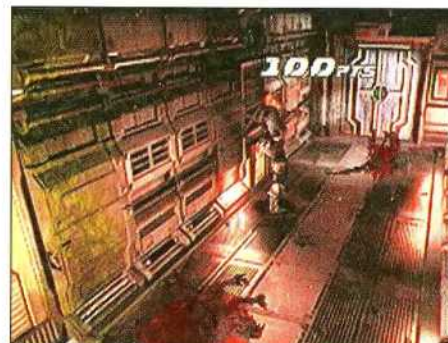
weiter, dessen Aufgabe es ist, das benötigte Ersatzteil zu finden. Lauft also durch den Dschungel in Richtung Research-Facility. Dort angekommen, benutzt ihr die Machete, um eine Tür freizulegen. Dabei werdet ihr von vielen kleinen Echsen angegriffen. Wenn ihr die Solid-Cannon gebraucht, solltet ihr keine Probleme haben, dieser Plage Herr zu werden. Geht durch den Raum bis zur nächsten Tür, wo ihr die Facility-Keycard anwendet. Im nächsten Raum haltet ihr euch links und geht durch die Tür. Ihr solltet nun in einem Save-Raum sein. Speichert, verlasst diesen durch die andere Tür und benutzt die Facility-Keycard an dem verschlossenen Tor. Nun wird euch ein kleiner Dino die Schlüsselkarte stehlen. Jagt das Biest, bis es durch einen Luftschacht in Richtung Research-Lounge verschwindet. Betretet diese und schließt alle Ventilationsöffnungen. Der Dieb sollte jetzt in diesem Raum festsitzen. Sucht nach drei kleinen Käfigen, von denen ihr den ersten (grünes Lämpchen) öffnet. Lauft so lange hinter dem kleinen Saurier her, bis er in den Käfig flüchtet und euch die Schlüsselkarte sowie ein Dino-File übergibt. Jetzt könnt ihr zu dem Tor zurückgehen, das ihr öffnen wolltet, als euch die Karte geklaut wurde. Öffnet es und nehmt die dringend benötigten Ersatzteile für das Patrouillen-Boot an euch. Kehrt auf dem bekannten Weg zum Boot zurück und bewundert die folgende Videosequenz. Nachdem ihr das Ersatzteil an Regina übergeben habt, lässt sich euer Schiff auch wieder als Fortbewegungsmittel gebrauchen. Benutzt den Navigations-Computer und gebt als Ziel die Third-Energy-Facility ein.

ärgern. Am besten rennt ihr einfach zur Tür der Military-Facility-Machine-Storage. Hier sammelt ihr die Research-Facility-Card und die Keyplate auf und macht euch durch den Military-Facility-Passageway (um die Tür am Ende zu öffnen, benutzt ihr die Stun-Gun) zum Military-Facility-Control-Room auf. Begebt euch zum Ende des Raumes und führt eure Keyplate in die Maschine ein. Untersucht diese erneut und nehmt die blaue Keyplate an euch. Kehrt jetzt zurück zu Dylans Gefängnis, um ihn zu befreien. Nach einer erneuten Videosequenz findet ihr euch auf dem Boot wieder. Es geht jetzt mit Dylan

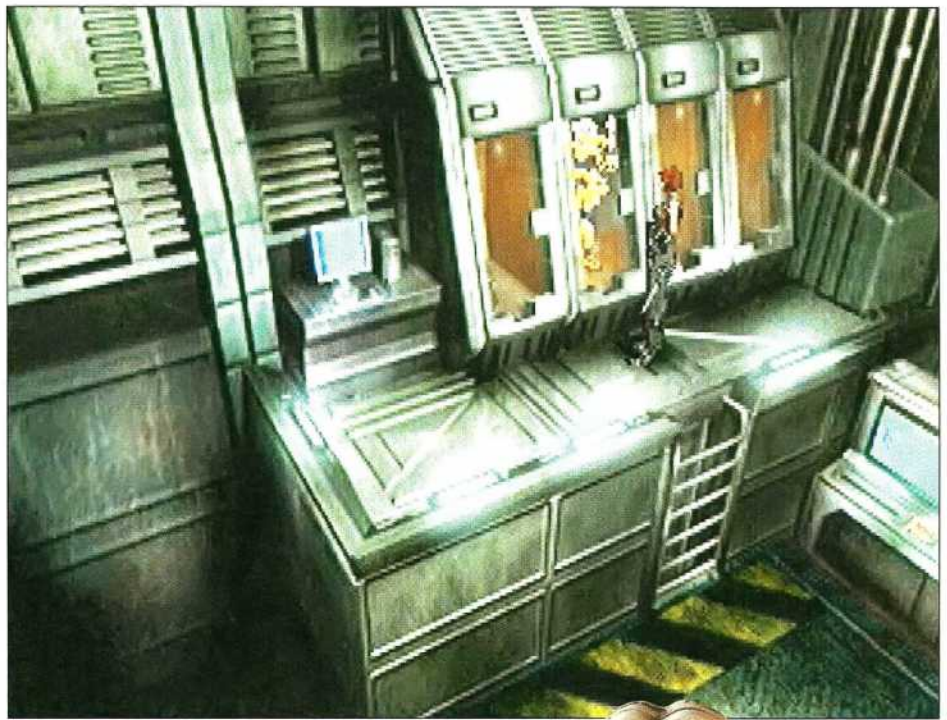
### CHAPTER 3: NEW HORIZONS

In dem folgenden Mini-Game werdet ihr von Wasser- und Flugsauriern angegriffen. Ballert mit dem Maschinengewehr auf alles, was nach Urzeit-Reptil aussieht. Achtet auf die Warnungen am Bildschirmrand und lasst euch nicht erwischen. Hohe Combo-Points winken. Wenn ihr in der Third-Energy-Facility angekommen seid, übernehmt ihr die Rolle von Regina. Bewegt euch durch das Areal und achtet auf die See-Ungeheuer. Wenn ihr auf deren Köpfe zielt, solltet ihr keine Probleme bekommen. Als beste Waffe für diesen Abschnitt eignet sich die Heavy-Machine-Gun. Geht so lange weiter, bis ihr an eine verschlossene Tür gelangt, neben der ein toter Soldat liegt. Untersucht den Toten und nehmt die Datei an euch (lesen nicht vergessen). Anschließend kehrt ihr zurück zum Boot und in den Dschungel. Im Urwald angekommen, nehmt ihr den Weg rechts von den Containern, bis ihr zum Wasserfall kommt. Untersucht diesen und folgt dem nun auftauchenden Blatt zur Third-Energy-Keycard. Was jetzt kommt, ahnt ihr sicher schon. Daher zurück zum Boot und Kurs Richtung Third-Energy-Facility! Begebt euch wieder zur Tür neben dem toten Soldaten und benutzt die Third-Energy-Keycard. In der näch-

sten Area findet ihr ein Boot, auf dem sich eine Werkzeugkiste befindet. Um diese zu öffnen, benötigt ihr einen Schlüssel, den ihr hinter der nächsten Tür findet. Kehrt zum Boot zurück und nehmt den Fahrstuhl-Passcode an euch. Lauft wieder in den Save-Raum, in dem ihr den Schlüssel gefunden habt, und nehmt Datei und Dino-File an euch. Speichert, deckt euch mit Munition und Heilmitteln ein und verlasst den Raum durch den anderen unverschlossenen Ausgang. Obwohl Leichenfledderei ein Verbrechen ist, müsst ihr dem toten Mechaniker seine ID-Card abnehmen. Begebt euch zurück in den Save-Raum, verwendet die Mechaniker-ID-Card am Kontrollpult des Fahrstuhls. Nachdem der Code eingegeben ist, fahrt ihr mit dem Lift nach unten. Im nächsten Zimmer findet ihr einen Generator mit vier kleinen Lampen. Wenn ihr diesen aktiviert, kommt es zu einem Energy-Overload. Achtet auf die Lampen unter dem Generator. Jedes Mal, wenn sich eine davon rot färbt, schlagt ihr mit eurer Zweitwaffe zu. Nach einiger Zeit sollte sich das Energie-Niveau stabilisiert haben, worauf ihr den Taucheranzug an euch nehmen könnt.



Aktiviert den Fahrstuhl, steigt in euren Taucheranzug und begeben euch in Shinji Mikamis wunderbare Unterwasserwelt. Die riesigen Krokodile lassen sich bequem mit der Needle-Gun erledigen. Da diese über unendlich viele Patronen verfügt, gibt es keinen Grund, mit der Munition zu geizen. Geht durch die nächste Tür und ihr befindet euch im ersten Save-Raum dieses Abschnittes. Kauft euch die Aqua-Grenade und seht euch den Computer näher an. Wenn ihr durch die nächste Tür gegangen seid, solltet ihr links oben einen Toten sehen, in dessen Nähe sich ein Item befindet. Verlasst den Raum durch den anderen Ausgang, lauft zum nächsten Save-Raum, verlasst diesen und springt zu der Plattform, auf der ein Medi-Pak liegt. Geht den schmalen Steg entlang, bis ihr eine zerstörte Plattform vor euch seht. Jagt eine Aqua-Grenade in den Sockel der Plattform und begeben euch durch die nun zugänglich gewordene Tür. In diesem Zimmer aktiviert ihr den Fahrstuhl und geht zur Wasserleiche (solltet ihr herunterfallen, nehmt den Fahrstuhl), wo ihr eine Sicherung aufammelt. Begeben euch nun zurück in den ersten Save-Raum dieses Abschnittes und setzt die Sicherung in den Computer ein. Macht euch jetzt auf den Weg zum nächsten Save-Raum (immer geradeaus) und speichert. Bevor ihr in das nächste Zimmer geht, solltet ihr die City-Keycard an euch nehmen. Eine Tür weiter wartet ein riesiger Unterwasser-Saurier darauf, euch zu seiner Mahlzeit zu machen. Durch die vielen Medi-Paks sollte es aber kein Problem sein, diesen Riesenfisch zu beseitigen. Zielt mit der Aqua-Grenade einfach auf seinen Kopf und versucht dabei über die Kisten und Pritschen nach oben zu kommen. Habt ihr diesen Endboss in die ewigen Jagdgründe geschickt, befindet ihr euch in Edward City, wo ihr wieder mit Dylan zusammentrefft. Nun schlüpft ihr in dessen Haut. Lauft geradeaus und geht durch die blaue Tür. In diesem Save-Raum findet ihr einen kleinen T-Rex. Erledigt ihn mit der Anti-Tank-Rifle und vergesst nicht, euch die Chain-Mine zu kaufen. Wenn ihr euch wieder auf der Straße befindet, nehmt ihr das Dino-File an euch und öffnet die zugewucherte Tür mit der Machete. Regina wartet hier auf euch. Den gelben Zeichen, die David für euch hinterlassen hat, solltet ihr folgen. Am Eingang der Höhle benutzt ihr die Chain-Mine, um den Felsen wegzusprengen. Wenn ihr Davids Zeichen folgt, solltet ihr keine Probleme haben, den Ausgang der Höhle zu finden. Nachdem ihr euch mit Regina getroffen habt, gilt es nun, mit beiden Protagonisten abwechselnd durch eine mit Alosauriern verseuchte Gegend zu gelangen. Um die Kavallerie anzufordern, wendet ihr einfach die Leuchtpistole. Anschließend speichert ihr im nächsten Save-Raum und nehmt ein weiteres Dino-File an euch. Als Nächstes steht eine Dino-Verfolgungsjagd auf dem Programm, die sich kaum vom Mini-Game auf dem Boot unter-



scheidet. In Edward City angekommen, betretet ihr Robson's Shop und besorgt euch den Schlüssel für die Living-Quarters. Jetzt tritt der Tyrannosaurus wieder auf den Plan, dem ihr mit einem Panzer ordentlich einheizen könnt. Im nächsten Raum findet ihr eine Gasmaske, die ihr, nachdem ihr zurück zur Jungle-Area gefahren seid, in der Poison-Plants-Area einsetzt (Karte). Steigt an der Kreuzung die Leiter hinab und folgt dem Weg. Betretet das Gebäude durch die grüne Tür und killt alle Raptoren. Steigt die Treppe hinab, aktiviert den Computer und ihr erhaltet die Third-Energy-Data-Disc. Wenn ihr den Ausgang benutzt, werdet ihr Zeuge einer unheimlichen Begegnung der verfressenen Art. Jetzt geht es zur Sache: Um den Dino zu besiegen, haltet ihr euch in Nähe des Gasventils. Wenn die grüne Lampe aufleuchtet, öffnet ihr dieses und schießt mit eurem Raketenwerfer auf die Riesenechse. Wenn ihr gesiegt habt, solltet ihr die Kontrolltafel aktivieren und eure Zweitwaffe einsetzen. Jetzt klettert ihr das Raketengerüst empor und deaktiviert den Sprengkopf. Verlasst nun das Gebäude über die Treppe und trefft euch mit Dylan, der hier ein weiteres Mini-Shooting-Game absolvieren muss. Anschließend muss er das kleine Mädchen vor den Raptoren beschützen. Folgt diesem Mädchen bis zum Tor. Drückt alle Schalter, um das Laser-Gitter zu deaktivieren. Lauft in den Komplex, speichert im nächsten Save-Raum euren Spielstand. Nehmt euren Rocket-Launcher sowie genügend Heilmittel und folgt dem Mädchen durch die Tür. Hier begegnet ihr dem Oberboss. Aktiviert alle drei Computer und lasst euch nicht von dem Vieh erwischen. Ist das Monster getoastet, verlasst ihr den Raum durch die andere Tür und habt Dino Crisis 2 durchgespielt.



# Tony Hawk Pro Skater 2

**PSone Lösung** Wie ihr euch am besten durch den Skater-Dschungel kämpft, zeigt euch unsere Lösung, die zahlreiche Cheats zu Moves, Geheimcharakteren und diversen Modi bietet. Hang loose!



## Cheats:

### - Kid-Modus:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus drei Mal.

### - Perfekte Balance:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus vier Mal.

### - Wire-Frame-Modus:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus acht Mal.

### - Slow-Motion-Modus:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus neun Mal.

### - Riesenkopf-Modus:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus zehn Mal.

### - Kaum Gravitation:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus 13 Mal.

### - Disco-Modus:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus 14 Mal.

### - Level-Skip:

Meistert alle gesteckten Ziele im Karriere-Modus 15 Mal.

### - Hawaii-Location:

Gewinnt mit jedem Skater jeweils drei Goldmedaillen in den Competitions.

### - Neversoft-FMV-Sequenz:

Gewinnt drei Goldmedaillen mit Private Carrera.

### - Neversoft-Bails-Video:

Gewinnt jeweils eine Medaille in allen Competitions mit einem beliebigen Skater.

### - Skater-Videos:

Gewinnt eine Goldmedaille in jeder Competition mit dem jeweiligen Skater.

## Specialmoves der Skater:

### A. Reynolds:

Nosegrab Tailslide:  $\uparrow, \downarrow, \Delta$ .  
Triple Heelflip:  $\uparrow, \rightarrow, \square$ .  
Hardflip Late Flip:  $\uparrow, \downarrow, \square$ .

### B. Burnquist:

Rocket Tailslide:  $\uparrow, \downarrow, \Delta$ .  
One Foot Smith:  $\rightarrow, \downarrow, \Delta$ .  
Racket Air:  $\leftarrow, \downarrow, \circ$ .

### B. Lasek:

The Big Hitter:  $\leftarrow, \downarrow, \Delta$ .  
One Foot Japan:  $\uparrow, \rightarrow, \circ$ .  
Fingerflip Airwalk:  $\leftarrow, \rightarrow, \circ$ .

### C. Muska:

Mute Backflip:  $\uparrow, \downarrow, \circ$ .  
Hurricane:  $\downarrow, \rightarrow, \Delta$ .  
Muska Nose Man:  $\rightarrow, \uparrow, \circ$ .

### E. Steamer:

Madonna Tailslide:  $\uparrow, \leftarrow, \Delta$ .  
Hospital Flip:  $\leftarrow, \rightarrow, \square$ .  
Indy Backflip:  $\uparrow, \downarrow, \circ$ .

### E. Koston:

The Fandangle:  $\rightarrow, \downarrow, \Delta$ .  
Indy Frontflip:  $\downarrow, \uparrow, \circ$ .  
Pizza Guy:  $\downarrow, \leftarrow, \circ$ .

### G. Rowley:

Rowley Darkslide:  $\leftarrow, \rightarrow, \Delta$ .  
Double Hardflip:  $\rightarrow, \downarrow, \square$ .  
Half Flip Caspar:  $\rightarrow, \leftarrow, \square$ .

### J. Thomas:

Beni F-Flip Crooks:  $\downarrow, \uparrow, \Delta$ .  
Laser Flip:  $\downarrow, \rightarrow, \square$ .  
One Foot Nose:  $\leftarrow, \uparrow, \circ$ .

### K. Campbell:

Ghetto Bird:  $\downarrow, \uparrow, \square$ .  
Nosegrind to Pivot:  $\downarrow, \uparrow, \Delta$ .  
Casper:  $\leftarrow, \downarrow, \circ$ .

### R. Mullen:

Nollieflip Underflip:  $\downarrow, \leftarrow, \square$ .  
Casper to 360 Flip:  $\downarrow, \rightarrow, \circ$ .  
Heelflip Darkslide:  $\rightarrow, \leftarrow, \Delta$ .

### R. Glifberg:

One Foot Bluntside:  $\leftarrow, \uparrow, \Delta$ .  
Kickflip One Foot Tailslide:  $\leftarrow, \downarrow, \square$ .  
Christ Air:  $\leftarrow, \rightarrow, \circ$ .

### S. Caballero:

Hang Ten:  $\rightarrow, \uparrow, \Delta$ .  
Triple Kickflip:  $\uparrow, \leftarrow, \square$ .  
FS 540:  $\rightarrow, \leftarrow, \circ$ .

### T. Hawk:

Overtun:  $\downarrow, \leftarrow, \Delta$ .  
Sacktap:  $\uparrow, \downarrow, \circ$ .  
The 900:  $\rightarrow, \downarrow, \circ$ .  
Boneless:  $\uparrow, \uparrow, X$ .  
Christ Air:  $\leftarrow, \rightarrow, \circ$ .



## Cheats:

### -- Alle Werte auf Maximum:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:  
X, Δ, O, □, Δ, ↑, ↓.

### - Blut an- bzw. abschalten:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:  
→, ↑, □, Δ.

### - Unendlich Specials:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:  
X, Δ, O, O, ↑, ←, Δ, □.

### - Fahrt mit 25 % mehr Geschwindigkeit:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:  
↓, □, Δ, →, ↑, O, ↓, □, Δ.

### - Schwerere Skater:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:  
X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←, X, X, X, X, ←.

### - Dünnere Skater:

Pausiert das Spiel und gebt Folgendes bei gedrückter L1-Taste ein:  
X, X, X, X, □, X, X, X, X, □, X, X, X, X, □.

## Geheimcharaktere:

### - Officer Dick:

Beendet das Spiel zu 100 % in jedem Level mit einem beliebigen Fahrer mit Ausnahme von Tony Hawk bzw. einem selbst kreierten Skater.

### - Spiderman:

Beendet das Spiel zu 100 % in jedem Level mit einem eigens kreierten Skater.

### - Private Carrera:

Meistert alle Transfers im kompletten Spiel mit einem Skater.

### - Soies-Style-Tony Hawk:

Meistert jeden Spot zu 100 % mit Tony Hawk, dann stehen euch weitere Moves zur Verfügung.

### - Neversoft-Skater:

Gebt im Hauptmenü bei gehaltener L1-Taste Folgendes ein:

↑, □, □, Δ, →, ↑, O, Δ.

Nun wird sich das Rad drehen. Wählt dann im Create-A-Skater-Modus folgende Namen: Joel Jewett, Connor Jewett oder Mick West.

Die Jungs stehen sofort als spielbare Charaktere zur Verfügung.



# Kleinanzeigen

## Saturn

**Verkaufe** Saturn und 2 Pads und Action Replay und 15 Spiele u.a. Iron Storm, Radiant Silvergun, Thunder Force V, Myst, Deep Fear, Steep Slope Slider, Winter Heat, Athlete Kings. Alles wie neu für DM 650. Außerdem 6 Spiele für N 64 für DM 100 (Star Fox, Blast Corps).  
Tel.:0511/624773

Suche für Saturn Shining Force 3 Part 2, Magic The Gathering, Ruins, Warcraft. Für MD: Gain Ground, Iron Storm, Star Control, Clayfighter, Micro Machines Military. Biete ca. 60 SAT und 90 MD Spiele. Verkaufe oder tausche, Liste anfordern Pöstinger Hans-Peter, Feldham 30, A-4655 Vorchdorf oder Tel.:0676/4171364 Österreich

## Mega Drive

**Verkaufe** Mega Drive plus 13 Spiele plus Fifa 96 und Fifa 97 für die Playstation für DM 189. Einzelverkauf auch möglich  
Tel.:02642/210181.

Email:simonsplace@ndh.net  
**Verkaufe** Raritäten für Mega Drive auf Modul und CD, z. B. Lunar 1 und 2, Phantasy Star 2 und 4, Landstalker, Shining Force 1 und 3, Dungeon Master 2, Dungeon Explorer, Eswat, Ranger X, Hellfire usw. Alles in sehr gutem Zustand. Preise auf Anfrage oder Liste anfordern.  
Tel.: 0173/2837657

**Verkaufe** für Mega Drive II NHL Hockey 96 DM 30. 08821/57648, Chris.

**Verkaufe** Shining Force I und II, Phantasy Star IV für je 60 DM, Shining in the Darkness, Soleil, Thunderforce 4 für je 50 DM. Tausche auch z. B. gegen Samurai

Showdown oder Mega CD. Tel.: 02373/67764, Volker.

## PlayStation

**Suche** Jonah Lomu Rugby, zahle bis zu 50 DM. Tel.: 036646/22299 ab 17 Uhr.

**Verkaufe** für PSX Porsche Challenge, NHL Breakaway 98, Tomb Raider 3, V-Rally 1, Gran Turismo, Wipeout 2097, NHL Face Off 97, NHL Hockey 99 je Spiel DM 30, porto-frei. Verkaufe für Mega Drive II NHL Hockey 96 DM 30. 08821/57648, Chris.

**Verkaufe** für PSX Ridge-Racer 1, Porsche Challenge, V-Rally 1, Gran Turismo, Ridge Racer 3, Formel 1 96, Formel 1 97, NHL Face off 97, NHL Hockey 99, Tomb Raider 3 je Spiel DM 30, Porto zahle ich. Verkaufe für Mega Drive II NHL 96 für DM 30. Tel.:08821/57648 Chris

## Nintendo 64

**Verkaufe** Super-Spielesammlung: N 64 und 4 Controller und 2 MC und RP und Exp. Super Spiele (insgesamt 20!): 007, alle Mario Titel, Party, Kart, Golf, ISS '98, DKR, B und T, WCW (US), NWO, Wave Race, Lylat Wars, SW: Sote, Turok, Zelda, Iggy's R.B., F-Zerok, NBA c.s., F-1WGP, Fifa 98, und, und, und. Also nicht lange warten. VB DM 800 bis DM 1.000.  
Tel.:06182/27585/Kim

**Verkaufe** Super Nintendo mit 2 Pads für 100 DM und super Spielesammlung, insgesamt 46, Preis pro Spiel dann nach Vereinbarung, sämtliche Neuerscheinungen (verkaufe auch alles zusammen für 1000 DM). Also nicht lange warten. Tel.: 0461/25978, am besten selbst abholen.

## Bitte beachten!

Wir behalten uns vor, Kleinanzeigen zu kürzen oder aus Platzgründen in die nächste Ausgabe zu verschieben, sowie Kleinanzeigen, die offensichtlich keine seriösen Absichten beinhalten oder nicht mit vollständiger Adresse versehen sind, abzulehnen. Des Weiteren behalten wir uns vor, Kleinanzeigen aus urheberrechtlichen Gründen abzulehnen. Im Börsenteil werden nur private Kleinanzeigen veröffentlicht. Anzeigen, die den Anschein einer gewerblichen Tätigkeit haben, werden nicht abgedruckt. Auch Verlosungs- oder Verschenkaktionen an den x-ten Einsender werden nicht mehr bearbeitet. Außerdem dürfen wir aus rechtlichen Gründen keine indizierten Spiele in die Börse aufnehmen.

## Dreamcast

**Verkaufe** DC-Spiele: NBA 2K, Tony Hawk's Skateboarding, Crazy Taxi für je DM 50, Snow Surfers, Dynamite Cop für je DM 40 und Tokyo Highway Challenge für DM 30. Suche aktuelle DC-Spiele, Bleemcast, Zubehör (z. B. VGA-Box von Blaze) etc. und N64 pal mit RGB-Umbau bis 100 DM, aktuelle N64-Spiele. Tel.: 04931/15648

**Verkaufe** WWF Royal Rumble (US-Version), neuwertig für 60 DM. Achtung! Läuft nur auf US-DC. Funktioniert nicht bei umgebauten Pal-DCs. Tel.: 0177/5676702, am besten ab 18 Uhr. (Zum Preis kommen 5 DM Porto) Verkaufe außerdem NFL 2K, auch 60 DM + Porto. Ebenfalls US-Version.

**Verkaufe** Deadly Skies, Power Stone, Virtua Fighter, UEFA Striker je 30 DM; Sega Rally, Shadow Man, Sonic je 40 DM; Ecco, Soul Calibur je 50 DM; Bass Fishing mit Angel 90 DM; House of the Dead mit Original-Gun 100 DM; Legend of Mana (us) für PSX 100 DM. Tel.: 06648/7214

**Verkaufe:** Code Veronica (us), Crazy Taxi, Soul Reaver, Sega Rally 2 (jp). Faire Preise! Tägl. Ab 14 Uhr. Tel.: 07724/1898

**Suche** Dreamcast-Spiele, z. B. Sonic, Ecco, MDK 2 usw. Tausche/verkaufe auch Ready 2 Rumble Boxing, F1 World Grand Prix, Tokyo Highway Challenge und Soul Fighter. Tel.: 06854/7116

Verkaufe für DC WWF Attitude für 30 DM, MDK 2 für 50 DM, Bust a Move 4 für 35 DM, Ready 2 Rumble für 30 DM, Sega Rally 2 für 60 DM. Alles in Top-Zustand und mit Anleitung. Preise nicht verhandelbar. Tel.: 0173/8072387

## NeoGeo

**Neo Geo/Exoten:** Tausche, Kaufe, Verkaufe Neo Geo Module, CD's und MVS, habe viele neue und ältere Titel. Suche auch ständig komplette Sammlungen. Bitte meldet Euch unter der Nummer: 0171/6751597 nur ab 18.00 Uhr!!! Oder eMail:timo@ny2000.de

**Verkaufe** 2 Neo Geo Konsolen RGB Japan Version oder mit MVS Chip Umbau Preis ist VB! Verkaufe 3 S. Neo Geo Module z.B. Last Blade 1 und 2, Metal Slug 2, Art of Fighting 1,2 und 3, Windjammers, Fatal Fury 1 bis 5, weitere Raritäten auf Anfrage! Verkaufe Mega Drive und CD und 40 Games und Super NES und 12 Games

An  
Redaktion Mega Fun  
**Stichwort: Börse**  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg

Meine Adresse: (diese Angabe ist rechtlich notwendig, die Adresse wird nicht in die Anzeige übernommen)

-----  
-----  
-----  
-----

**Wichtig!**  
Einsendungen, die nicht leserlich sind und die selbst durch kreatives Raten keinerlei Sinn ergeben, landen gnadenlos im Altpapier. Wer das Heft nicht zerschneiden will, kann diesen Coupon auch kopieren (eventuell gleich im Verhältnis 2:1, also vergrößert!)

**Bitte unbedingt beachten:** Pro Kleinanzeige 5,- DM (als Schein und nicht als Münzen!) in bar beilegen (keine Briefmarken), Rubrik ankreuzen und nur die vorgegebene Anzahl der Felder benutzen!!!

- 3DO  Game Boy  Jaguar  Master System/Game Gear  Mega Drive  Neo Geo  Nintendo 64  Nintendo NES  PlayStation  Saturn  Super Nintendo  Dreamcast  Verschiedenes

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----

Mega Fun 12/00



So erreicht ihr uns!

**Zentrale Abo-Nummern:**  
Tel.: 0180 / 5959506  
Fax: 0180 / 5959513  
email: [computec.abo@dssb.net](mailto:computec.abo@dssb.net)  
**Anschrift der Redaktion**  
Computec Media, Mega Fun  
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg  
e-Mail: [leserecke@megafun.de](mailto:leserecke@megafun.de)  
Fax: 0911/2872200  
**Anschrift des Abo-Service**  
Mega Fun  
Abo-Betreuung  
74168 Neckarsulm  
**Vorstand**  
Christian Geltenpoh (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

**Chefredakteur** Uwe Kraft (Vi.S.d.P.)  
**Textkorrektur** Claudia Brose  
**Redaktion** Uwe Kraft, Günther Hruby, Swen Harder, Henry Ernst  
**Freie Mitarbeiter** Georg Döllner, Mario Brkuj  
**Layout** Uwe Kraft, Petra Mensing, Günther Hruby, Björn Harhausen  
**Konzeption** Uwe Kraft  
**Titel**  
Namco  
**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 - 345  
Fax: +49 - (0)911 - 28 72 - 241  
email: [info@cms.computec.de](mailto:info@cms.computec.de)  
Web: [www.ad-the-best.de](http://www.ad-the-best.de)

**Anzeigenleitung**  
Thorsten Szameitat (Vi.S.d.P.) -141  
**Anzeigenberatung**  
Jens Klüver -348  
Wolfgang Menne -144  
Ina Schubert -346  
Michael Wamser -245  
**Anzeigenposition**  
Andreas Klopfer -140  
**Anzeigenmarketing, Leserdaten**  
Claudia Rudolph -143  
Anja Krauß -345  
**Anzeigengrafik**  
Sabine Klier -138  
Kirstin Krümmel -138  
**Controlling**  
Susanne Szameitat-142

VERLAG

**Computec Media**  
Roonstr. 21  
90429 Nürnberg  
**Verlagsleitung:** Rainer Kube  
**Vertriebsleitung:** Klaus-Peter Ritter  
**Produktionsleitung:** Martin Clossmann  
**Werbeabteilung**  
Martin Reimann (Leitung),  
Hans Fauth, Sandra Wendorf  
**Abonnement**  
Mega Fun kostet im Abonnement  
DM 69,- (Ausland DM 93,-)

**Vertrieb**  
Gong Verlag GmbH  
**Abonnementbestellung Österreich**  
PGV Salzburg GmbH  
Niederalm 300, A-5081 Anif  
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/8825277  
eMail: [nduft@pgvsalzburg.com](mailto:nduft@pgvsalzburg.com)  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: ÖS 528  
**Druck**  
Heckel GmbH, Ein Unternehmen der schloß sebaldis Gruppe  
**ISSN/Pressepost**  
Mega Fun wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:  
ISSN 0946-6282 VKZ | 11355

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für im Heft dargestellte Produkte und Dienstleistungen, die missbräuchlich und zu illegalen Zwecken benutzt werden könnten. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies unverzüglich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:  
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß (Anschrift siehe oben)  
Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 01.10.1999

Mitglied der Informationsgesellschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg  
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2000, 28.950 Exemplare



Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

US-Versionen, Preis VB! Kaufe, Tausche und Verkaufe Neo Geo MVS und MAK Jamma Platinen! Suche MUS 4 er oder 6 er Board zu kaufen oder tauschen, bei Interesse Tel.:08431/41991 oder 0170/3691231

Super Nintendo

**Suche** dringend Contra 3, Street Fighter 2 Turbo, Chrono Trigger, Parodius, Super Aleste, R-Type 3, Star Wars 2 bis 3, Super Metroid, Secret of Evervore, Lufia, Terranigma, Starwing. Nehme nur PAL! Zahle sehr gut, wenn gut erhalten!  
Tel.:0699/11368280 oder 0043/6219/7552  
**Earthbound**, FF 3, Fire Striker, Brandish, Shadowrun, Ultima Runes of Virtue 2, Gaia + T-Shirt, Uncharted Waters, New Horizons, U's 3, Lord of Darkness, Chronotrigger, Liberty of Death, Chengis Khan 2, Dungeon Master (alle us), etc.  
Viele Games für andere Systeme + Tausch!  
Tel.: 0441/5940803

Verschiedenes

**Achtung für Sammler!** Komplette Sammlungen von Mega Fun 05/93 bis 04/2000, Maniac 11/93 bis 04/2000, Video Games 01/91 bis 04/2000 verkauf nur komplett. Preis VB. Tel.:0841/4936187 oder 05405/69122

**Verkaufe** Sega Magazin Nr. 01/1993 bis 03/2000, Gamers Nr. 01/1992 bis 04/1996, Mega Fun Nr. 05/1993 bis 03/2000, Next Level Nr. 01 bis 06/1998. Eine Spielkonsole Mega Drive und 4 Spiele. Alle sind neuwertig. Tel.:07331/43721  
Andreas

**Achtung Raum Chemnitz!!** Biete 50 Playstationspiele, 100 Nintendo-Spiele, 50 Dreamcast-Spiele u.s.w. an. Erreichbar von 10.00 bis 18.00 Uhr. Kaufe auch Spiele an! Lessingplatz: 7, Chemnitz. Pierre Jahn, Str. der Einheit 1, 09456 Annaberg  
**Suche** Spiele und Konsolen für Nentendo 64, Super NES, NES, Gameboy Color, Dreamcast, Saturn, Megadrive, CD, 32 X, Mastersystem 1 und 2, Game Gear, Playstation, PC-Engine, Neo Geo Modul, CD, Color, 3 DO, Jaguar. Kaufe auch komplette Sammlungen günstig.  
Tel.:0178/5468172 (Tom bis 24.00 Uhr)

**Erlebe** Dein blaues Wunder! News, Reviews, Previews, Hardware, Specials, ... zu Fast allen Current- und Next-Generation-Konsolen, doch auch zu Exoten. Und dazu aktueller als jedes Mag! [www.C2F.de](http://www.C2F.de) - auch DreamKey-kompatibel  
**Suche** Sega Magazin von 01/93 bis einschließlich 03/96. Suche Spiele für Saturn, MD, Mega CD, DC. Suche SAT. Mit Multinormumbau bis DM 80. Angebote oder Listen mit Preise an Pöstinger Hans-Peter, Feldham 30, A-4655 Vorchdorf oder Tel.:0676/4171364 Österreich. Biete ca. 90 MD und ca. 60 SAT Spiele. Verkaufe oder tausche, Liste anfordern.  
**Verkaufe** über 300 Spiele für MD, MCD, SNES, Saturn, Game Gear! Habe Moonwalker, Shadowdancer, IMORTEL, S. House 2, Magical HAT, Landstalker, Soleil, Shining Force 3, Sonic 3 D, Aero Blasters, Darius Gaiden und 2 Metal Slug, Virtua Fighter 2 (MD), Gynoug, Warsong,

Shadowrun, Return of. Tel.:0173/4148185 oer 04202637279

**Verkaufe** Saturn mit Spielesammlung und Zubehör oder tausche gegen Dreamcastspiele. Auch einzeln zu verkaufen. Über 30 Spiele für je DM 5 bis DM 50. Diverses Zubehör. Liste anfordern unter Tel.:08332/937376 Robert. Mo-Fr. ab 17.30 bis 20.00 Uhr. Übernahme ab DM 200 die Portokosten

**Suche** Spiele und Konsolen für Nentendo 64, Super NES, NES, Gameboy Color, Dreamcast, Saturn, Megadrive, CD, 32 X, Mastersystem 1 und 2, Game Gear, Playstation, PC-Engine, Neo Geo Modul, CD, Color, 3 DO, Jaguar. Kaufe auch komplette Sammlungen günstig.  
Tel.:0178/5468172 (Tom bis 24.00 Uhr)

**Erlebe** Dein blaues Wunder! News, Reviews, Previews, Hardware, Specials, ... zu Fast allen Current- und Next-Generation-Konsolen, doch auch zu Exoten. Und dazu aktueller als jedes Mag! [www.C2F.de](http://www.C2F.de) - auch DreamKey-kompatibel

**Suche** Sega Magazin von 01/93 bis einschließlich 03/96. Suche Spiele für Saturn, MD, Mega CD, DC. Suche SAT. Mit Multinormumbau bis DM 80. Angebote oder Listen mit Preise an Pöstinger Hans-Peter, Feldham 30, A-4655 Vorchdorf oder Tel.:0676/4171364 Österreich. Biete ca. 90 MD und ca. 60 SAT Spiele. Verkaufe oder tausche, Liste anfordern.

**Tails.de** - Die etwas andere Sega-Seite im Netz: Surft auf [www.tails.de](http://www.tails.de), testet euer Lieblingsspiel und gewinnt ein Neo Geo Pocket! Auch die Gerüchteküche ist einen Klick wert.

**Raum Chemnitz!** Verkaufe 500 PS-, 100 DC-, 100 N64- und 100 PC-CD-ROM-Spiele aus allen Bereichen. Kaufe auch Spiele an! Mo-Fr von 10 bis 18 Uhr. Das Vorbeischaun lohnt sich! Denn hier wird kein Spiel für mehr als 50 DM verkauft. Und wo? In Chemnitz auf dem Lessingplatz 7 Sonnenberg.

**Verkaufe**, tausche, kaufe Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme. Auch für Oldies. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel.: 089/1403732 oder 01753355001

**Manga & Game** - Am 3.12.00 findet in Köln-Mülheim eine Börse nur für Anime, Manga & Videospiele statt. Einlass von 11-17 Uhr, im Pfarrsaal der St. Mauritius

Kirche/Alte Wipperfurther Str. (Kirche ist vom Bahnhof Köln-Mülheim aus zu erkennen) Infos: 0221/68009930

**Verkaufe** für Dreamcast: NBA 2K (dt) 65 DM, Blue Stinger (jp), Trickstyle 50 DM u.v.m., für N64: Turok 1 20 DM, F1 WGP 40 DM, Diddy Kong Racing 40 DM u.v.m., habe auch noch Mega-Drive-, PlayStation- und Saturn-Spiele auf Anfrage. Tel.: 07161/40951

**Verkaufe/tausche/kaufe** Games für fast alle Systeme! Habe selber ca. 800 Spiele für SNES, Engine, Mega Drive, PSX, Saturn, etc. Etliche Importe + Raritäten. Verkaufe Multinorm-Dreamcast + Zubehör + Spiele. Tel.: 0441/5940803

**Verkaufe** oder tausche Spiele für Saturn, Game Gear, Mega Drive, Master System, Super Nintendo (ca. 500 Games)! Habe z. B. Zero, Aero b., Moonwalker, Chrono T., King of Dragons, Contra 3, Thunderforce 2, 3, 4, 5, Biohazard Battel, Arrow Flash, Devilish, Eye of Beholder, Dragon Force. (Stefan) 0173/4148185, 04202/637279

**Verkaufe** oder tausche gegen Exoten-Konsole(n) einen MD mit 22 Spielen, Saturn mit 20 Spielen, Game Gear mit 20 Spielen, Master System mit 26 Spielen, MCD mit 23 Spielen und ein Game&Watch-Telespiel ("Fire"). Anfangsgebot pro Videospieldpaket 250 DM. Suche Neo Geo Pocket + Games. (Stefan) 0173/4148185, 04202/637279

**80 PlayStation-Spiele** einzeln oder komplett, Preis VB, Nintendo 64, 12 Spiele und 2 Controllpads, zwei Memocards nur 300 DM. Tel.: 02642/210181. Alle Spiele sind Originale in gutem Zustand.

**Verkaufe** Spiel + Zubehör ab 20 DM für: Nintendo, Sega, PlayStation, Panasonic 3DO, Atari. Weitere Spiele + Konsolen auf Anfrage. Viele Sammelstücke. Tel.: 0231/463961 oder 0171/4880281

**Saturn**, Pad, 7 Demos, 8 Spiele, u.a. Madden 98, Panzer Dragoon, Andretti R., komplett 150 DM, Final Fantasy Anthology originalverschweißt 159 DM, Preise VB. Tausche auch gegen andere US-RPGs, z. B. Parasite Eve, Xenogears oder Deep Fear (Sat) 2 gegen 1. Tel.: 02373/67764, Volker.

Inserentenverzeichnis

Gameplay.....	U2, 3
Computec .....	31, 37, 47, 53, 78, 79, 80, 81, 85, 86
CDG .....	U3
Wizard of the Coast .....	U4
Primal Games.....	13, 27
THQ.....	19
BauConTec .....	29

Das lest ihr in der nächsten  
Ausgabe 1/01  
am 6. Dezember 2000

**MEGA  
FUN**

## Daytona USA

Rolling Start: Wenn alles gut geht, werden wir in der nächsten Ausgabe ein Preview von Daytona USA präsentieren. Ob die fortgeschrittene Version die hohen Erwartungen erfüllen wird, sehen wir dann.



## Driver 2

Halsbrecherische Verfolgungsjagden für die PSone mit hervorragender und vor allem schneller Grafik-Engine. In der nächsten Ausgabe wird der neue Reflections-Titel genau unter die Lupe genommen.



## Eternal Arcadia

Ein neuer Stern am Dreamcast-Rollenspiel-Himmel oder ein weiterer Schnellschuss à la Evolution 1 und 2? Der Import-Test wird Licht ins Dunkel bringen.

## SSX

EAs Snowboard-Racer für die PlayStation 2 steht in den Startlöchern! Wir schnallen uns die Bretter unter und donnern gnadenlos die Piste runter.



### Weitere Themen:

• Wie gut ist der PS2-Shooter Timesplitters? • Erste Fahrversuche mit Moto GP • Banjo Tooie auf den Zahn geföhlt • Electronic Arts schickt Box Champions 2001 in den Ring

## index 12/00

18 Wheeler.....	T.....	72
Aladdin: Nasiras Rache.....	T.....	59
Army Men: Land, Air, Sea.....	N.....	28
Army Men: Sarge's Heroes 2 (us)EH.....	EH.....	89
Ayrton Senna Kart Duell 2 (dt).....	EH.....	88
Batman of the Future.....	N.....	29
Box Champions 2000 (dt).....	EH.....	88
Buzz Lightyear.....	T.....	71
Countdown Vampires (us).....	EH.....	89
Dave Mirra Freestyle BMX (dt).....	EH.....	89
Daytona USA.....	N.....	26
Die 24 Stunden von Le Mans.....	T.....	52
Dino Crisis 2.....	EH.....	90
Dino Crisis 2.....	T.....	68
Dino Crisis.....	T.....	70
Dukes of Hazzard (dt).....	EH.....	89
F1 Racing Championship (dt).....	EH.....	88
F355 Challenge.....	T.....	51
Fantavision.....	T.....	44
Fussball Live 2.....	T.....	61
Galaga.....	T.....	56
Gradius III & VI.....	T.....	44
Gran Turismo 3.....	N.....	16
Heroes of Might & Magic III.....	N.....	27
Hot Shots Golf 2 (us).....	EH.....	88
Incredible Crisis.....	T.....	56
International Superstar Soccer.....	T.....	45
International Track & Field 2 (dt)EH.....	EH.....	88
International Track & Field.....	T.....	44
Jeremy McGrath Supercross 2000.....	T.....	58
Jet Set Radio.....	T.....	48
Koudelka.....	T.....	60
Mario Tennis.....	T.....	65
Medal of Honor Underground.....	T.....	54
Metropolis Street Racer.....	T.....	38
Mickey's Speedway USA.....	T.....	64
Mike Tyson Boxing.....	T.....	53
Mille Miglia.....	T.....	56
NFL 2K1.....	T.....	71
NHL 2001.....	T.....	58
Nightmare Creatures 2 (dt).....	EH.....	88
Parasite Eve 2 (dt).....	EH.....	88
Powerstone 2.....	T.....	50
Rampage Through Time.....	T.....	58
Ridge Racer V.....	T.....	38
Shenmue.....	N.....	24
Silent Hill 2.....	N.....	20
Silent Scope.....	T.....	46
Space Channel 5.....	T.....	47
Spyro 3.....	T.....	57
Tekken Tag Tournament.....	T.....	42
The Bouncer.....	N.....	22
The Emperor's New Groove.....	N.....	28
The Getaway.....	N.....	18
The Legend of Zelda: Majora's Mask.....	T.....	62
Tony Hawk Pro Skater 2.....	EH.....	94
Toonenstein.....	T.....	50
Ultimate Fighting Champ. (us).....	EH.....	87
World Champ. Snooker (dt).....	EH.....	88
WWF Royal Rumble.....	T.....	50

Legende: T = Test; N = Neuheiten;  
EH = Erste Hilfe

**sekunde +++ in letzter s**

## Squaresoft goes Xbox!

Ja, ihr habt richtig gelesen. Laut Nikkei Computer ist der Rollenspiel-Gigant bereits mit der Entwicklung von Final Fantasy XI für die Microsoft-Konsole beschäftigt. Angeblich soll Squaresoft bereits im letzten Sommer Xbox-Development-Kits erhalten haben. Über weitere Details werden wir euch demnächst informieren.



**Einpackservice:**  
Auf Wunsch packen wir Ihre Bestellung in neutrales oder Weihnachtsgeschenkpapier ein. Einfach bei der Bestellung Ihren Einpackwunsch mit angeben. Und das beste: **Dieser Service ist kostenlos!**  
Nutzen Sie auch unsere kostenlose Bestellhotline: 0800 / 1001508.

**Kostenlos U800/ bestellen: 1001508**

**MADROM**

**BOOTMASTER**



Der Bootmaster ermöglicht Ihnen das Abspielen von Importen und ohne einen Chip einzulöten. Zusätzlich steht Ihnen ein vollwertiges Cheatmodul zur Verfügung. Die Bedienung erfolgt über ein Deutsches Bildschirrmenu. Das Modul wird einfach in Ihre PlayStation gesteckt, und schon kanns losgehen. Der Bootmaster ist nicht für die PlayStation SCPH-9002 geeignet.

**49,99 DM**

**MODCHIP**



Mit dem Modchip können Sie Importe und auf Ihrer PlayStation abspielen. Löten Sie den Modchip einfach in Ihre PlayStation und schon kanns losgehen. Der Modchip ist für jedes Modell geeignet und wird selbstverständlich mit einer Einbauanleitung ausgeliefert!

Set: Modchip + Einbauplatine  
**15,00 DM**

**1MB Memory**  
(15 Block - Unkomprimiert)  
**6,99 DM**

**2MB Memory**  
(30 Block - Unkomprimiert)  
**19,99 DM**

**4MB Memory**  
(60 Block - Unkomprimiert)  
**29,99 DM**

**8MB Memory**  
(120 Block - Komprimiert)  
**24,99 DM**

**Shock2 Infrarot**  
(Infrarot Joypad mit Shock)  
**59,99 DM**

**Falcon Gun**  
(Von Blaze)  
**79,99 DM**

**Carry Case**  
(Verschiebbare Innenwände)  
**39,99 DM**

**Dual Force Pad**  
(Mad Catz)  
**34,99 DM**

**X-Ploder FX**  
(Cheatmodul)  
**69,99 DM**

**PS ONE**



PlayStation Grundgerät mit eingebauten Modchip der neuesten Generation. für Importe und. 2 Jahre Garantie

**279,99 DM**

**DIGIMON WORLD\***



Was kommt nach Pokemon? Na klar, Digimon! Da es von den Vätern des Tamagotchi entwickelt wurde, verwendet es auch nicht, daß man viele Aspekte dieses Kult-Klassikers bei Digimon wiederfindet. So muß man sein Digimon füttern, erziehen usw.

**74,99 DM**

**DRIVER 2\***



Anecheln und Motor anlassen - Driver 2, der Nachfolger vom Megahit aus dem Jahr 1999 kommt. Sie sind Tanner, ein berüchtigter Fluchtfahrer und verdeckter Ermittler. Finden Sie Ihr Ziel in vier detailliert gestalteten Großstädten.

**72,99 DM**

**MOH: UNDERGROUND\***



Es ist noch lange nicht vorbei! In Medal of Honor arbeitete der Titelheld Manon in der französischen Untergrundbewegung im Zweiten Weltkrieg. Nun führt Du den Spezialagenten vom Beginn des Aufstands bis zur Rekrutierung der OSS.

**89,99 DM**

**MOORHUHN\***



Jetzt endlich auch auf der PlayStation!

**49,99 DM**

**VANISHING POINT\***



Absolut realistische Fahrphysik, photorealistische 3D-Grafiken

**89,99 DM**

**ALIEN DIE WIEDERGEURT\***



Der Spieler schlüpft bei Alien: Die Wiedergeburt in die Rolle von Lt. Ripley...

**89,99 DM**

**TENCHU 2**



Ninjaschwert und Wurfsterne bereithalten

**79,99 DM**

**TONY HAWK 2\***



Neben fantastischen neuen Tricks steht im zweiten Teil die Kreativität des Spielers ganz oben.

**79,99 DM**

**ST: INVASION\***



Das Spiel passend zur Olympiade!

**84,99 DM**

**CONTROLLER**  
Cybershock Infrar. 54,99 DM  
Dual Twin Shock. 29,99 DM  
Mad Catz Dual ... 34,99 DM

**Standard Joypad**  
**9,99 DM**

Micro Wiz. .... 39,99 DM  
Palm Pad. .... 34,99 DM  
Shock2 Infrar. ... 59,99 DM  
Sony Dual Sh. .... 59,99 DM  
Maus. .... 19,99 DM

**Twin Shock**  
**29,99 DM**

**LIGHTGUNS**  
Avenger Gun .... 59,99 DM  
Falcon Gun. .... 79,99 DM  
Panther Gun .... 29,99 DM  
Scorpion Gun ... 49,99 DM

**Panther Gun**  
**29,99 DM**

**MEMORY CARDS**  
1MB (15 BL.) ..... 6,99 DM  
2MB (30 BL.) ..... 19,99 DM  
4MB (60 BL.) ..... 29,99 DM  
8MB (120 BL.) ..... 24,99 DM  
24MB (360 BL.) ... 32,99 DM  
32MB (480 BL.) ... 39,99 DM

**KABEL**  
RGB Kabel ..... 8,99 DM  
RGB+Audio. .... 11,99 DM  
Padverl. .... 8,99 DM  
Linkkabel ..... 8,99 DM  
Pal Booster ..... 29,99 DM  
Antenneanschl. . 24,99 DM

**CHEATMODULE**  
Bootmaster ..... 49,99 DM  
Bootmaster9002 49,99 DM  
X-Ploder ..... 39,99 DM  
X-Ploder FX ..... 69,99 DM  
X-Ploder Pro ..... 99,99 DM  
Game Buster CDX 89,99 DM

**M. Schumacher Lenkrad**  
**149,99 DM**

**LENKRÄDER**  
Master Drive. .... 59,99 DM  
Jordan GP ..... 79,99 DM  
Mc Laren ..... 144,99 DM  
Ferrari ..... 109,99 DM  
M. Schumacher L. 149,99 DM

**Master Drive**  
**59,99 DM**

**LÖSUNGSHEFTE**  
Alundra 1. .... 14,80 DM  
Alundra 2 ..... 14,80 DM  
Final Fantasy 7&8 16,80 DM  
Galerians ..... 14,80 DM  
Jade Cocoon ..... 14,80 DM  
Legend of Legaia 14,80 DM  
Medi Evil 1&2. .... 14,95 DM  
Star Ocean 2 ..... 14,80 DM  
Suikoden 2 ..... 14,80 DM  
Syphon Filter 1&2 19,95 DM  
Über 500 Titel lieferbar

**LÖSUNGSBÜCHER**  
Cold Blood ..... 24,95 DM  
Driver 2' ..... 19,95 DM  
Frontschweine .. 19,95 DM  
Metal Gear Solid. 9,95 DM  
Parasite Eve 2 ... 24,95 DM  
Rayman 2 ..... 24,95 DM  
Resident Evil 3 dt. 24,95 DM  
Saga Frontier ..... 24,95 DM  
Technomage' ..... 24,95 DM  
Tomb Raider 1-4 . 19,95 DM

**PSX SPIELE**  
Alien Resurrection 89,99 DM  
Alone in the Dark 4 74,99 DM  
Colin Mc Rae 2 ... 79,99 DM

**FIFA 2001\***  
**84,99 DM**

Crisis Beat. .... 59,99 DM  
Digimon World' .. 74,99 DM  
Dino Crisis 2' ... XX,XX DM  
Driver 2' ..... 79,99 DM  
ECW Anarchy Rutz' 44,99 DM  
Final Fantasy 9' .. 99,99 DM  
FIFA 2001' ..... 89,99 DM  
Formel 1 2000' ... 89,99 DM  
Front Mission 3 .. 74,99 DM  
Frontschweine .. 89,99 DM  
Galerians ..... 74,99 DM  
Grind Session' ... 79,99 DM  
Harvest Moon' ... 79,99 DM  
Infestation. .... 59,99 DM  
Legend of Legaia 59,99 DM  
Medi Evil 2 ..... 59,99 DM

**Nightmare Creatures 2\***  
**79,99 DM**

Moorhuhn Jagd' .. 49,99 DM  
Nightmare Creatures 2' 79,99 DM  
RE: Gun Survivor. 92,99 DM  
Rayman 2 ..... 82,99 DM  
Parasite Eve 2 ... 74,99 DM  
Silent Bomber ... 79,99 DM  
Star Trek: New Worlds 79,99 DM  
Sydney 2000 ..... 84,99 DM  
Tenchu 2 ..... 77,99 DM  
TOCA WTC. .... 74,99 DM  
Tony Hawk 2' .... 77,99 DM  
Tomb Raider 5' .. 89,99 DM  
Vagrant Story ... 79,99 DM  
Vandal Hearts 2 . 79,99 DM  
Vanishing Point' 89,99 DM  
WWF Smackdown 2' 84,99 DM  
X-Men: M. Academy 59,99 DM

**PLATINUM**  
Asterix' ..... 44,99 DM  
Cool Boarders 3' 44,99 DM  
Die Schlümpfe' .. 44,99 DM  
Dino Crisis 2' ... 44,99 DM  
Driver ..... 39,99 DM  
Final Fantasy 7 ... 44,99 DM  
Final Fantasy 8 ... 44,99 DM  
Gran Turismo 1 .. 44,99 DM  
Gran Turismo 2' . 44,99 DM  
Metal Gear Solid. 44,99 DM  
Resident Evil 1 ... 44,99 DM

**Final Fantasy 8**  
**44,99 DM**

Tekken 3 ..... 39,99 DM  
TOCA 2 ..... 49,99 DM  
Tony Hawk 1 ..... 44,99 DM  
Tomb Raider 3 ... 44,99 DM  
Tomb Raider 4 ... 49,99 DM  
V-Rally 2 ..... 44,99 DM

**Driver**  
**39,99 DM**

**LOW BUDGET**  
5. Element ..... 29,95 DM  
Bundesliga S. 2000 29,95 DM  
Heart of Darkness 29,95 DM  
Martian Gothic' .. 29,95 DM  
Micro Machines 3' 29,95 DM  
V-Rally 1 ..... 29,95 DM  
Worms ..... 29,95 DM

**POKEMON**  
Pokemon Gelb ... 64,99 DM  
Pokemon Blau ... 64,99 DM  
Pokemon Rot ... 64,99 DM  
Pokemon Stadium 129,99 DM  
Pokemon Snap' .. 119,99 DM  
- Komplette Liste anfordern -

**DREAMCAST**  
Dreamcast Konsole 399,99 DM  
Controller+Shock 49,99 DM  
DC Unimodchip .. 29,99 DM  
VMU Sega ..... 59,99 DM  
2MB VMU ..... 39,99 DM  
4MB VMU ..... 69,99 DM  
Lenkrad Mad Catz 129,99 DM  
Gun Mad Catz ... 69,99 DM  
Dreampad Mad Catz 54,99 DM  
- Komplette Liste anfordern -

**Game B. CDX DC**  
**79,99 DM**

Dead or Alive 2 .. 89,99 DM  
Ferrari 355' ..... 99,99 DM  
Hidden & Dangerous 89,99 DM  
HOTD 2 ..... 89,99 DM  
MSR' ..... 94,99 DM  
MDK 2 ..... 79,99 DM  
Nightmare Cr. 2' . 82,99 DM  
Sega Rally 2 ..... 49,99 DM  
Sydney 2000 ..... 94,99 DM  
Tony Hawk ..... 79,99 DM  
Vanishing Point' . 99,99 DM  
Virtua Tennis ... 89,99 DM

**Service**

**+ 2 Jahre Garantie**

**+ 14 Tage Rückgaberecht\*\***

**+ Schnelllieferung bei Bestellungen bis 15 Uhr**

**+ Portofrei ab DM 150 Bestellwert\***

**+ Porto:**  
Post-Nachnahme: 12,50 DM (Ausland: 30,00 DM)  
UPS-Express NN: 40,00 DM  
Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

\*Nur in Deutschland  
\*\* gilt nicht für geöffnete Software & Bücher

**KONTAKT**

Tel. Bestellannahme ..... 04131/200580  
(Mo-Fr. 08.30-20.00 Uhr / Sa. 09.00-16.00 Uhr)  
Fax ..... 04131/2005820  
E-Mail ..... Service@madrom.de

CDG Media - Rote Str. 4 - 21335 Lüneburg

**www.madrom.de**

**JETZT SPAREN**  
**JETZT KOSTENLOS BESTELLEN! KEINE TELEFONGEBÜHREN**

**0800 / 1001508**

Freecall - bei Anrufen aus Deutschland zahlen Sie keine Telefongebühren! oder 04131 / 200580  
Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit \* gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

# MAGIC

Die Zusammenkunft®



DIESE  
KREATUREN BRAUCHEN  
KEIN TRAINING... DIE WISSEN WAS SIE TUN!



Stelle dich den Herausforderungen des besten Sammelkartenspiels der Welt! Magic: Die Zusammenkunft®.



Den besten Einstieg bietet dir dieses Anfänger-Spiel. Es enthält alles, was du und ein Freund brauchen, um gleich losspielen zu können.

**SPIELE DAS ORIGINAL  
DER SAMMELKARTENSPIELE**



**15 Minuten um ins Spiel zu kommen.** Schicke diesen Antwortcoupon zurück und du bekommst ein Probespiel gratis.\* Der beste Weg um ins Spiel zu kommen: Finde heraus ob du es echt drauf hast.

Name: ..... Vorname: .....

Strasse: .....

Plz: ..... Ort: ..... E-mail: .....

Zurück schicken an: AMIGO SPIEL + FREIZEIT GmbH, Waldstrasse 23/D5, 63128 Dietzenbach

Wizards of the Coast, Magic: Die Zusammenkunft und Starter 2000 sind eingetragene Warenzeichen der Firma Wizards of the Coast, Inc. Illustration von Mark Zug und Jeff Miracola (c) 2000 Wizards of the Coast. Vertriebt durch AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach.

\* Solange der Vorrat reicht.