

# MEGA FUN

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

Das Magazin  
für mehr  
Konsolenspaß.  
10/2000  
DM 5,90



+ 2 Poster  
Spider-Man,  
Alien: Die Wiedergeburt

NINTENDO • SEGA • SONY

## Turok 3

Testpremiere:  
Knallharte Action  
aus der Acclaim-Schmiede

## F355 Challenge

Ausgereizt: Yu Suzukis  
Ferrari-Simulator im Import-Test

**DIE SENSATION!**



## NINTENDO GAMECUBE

Die Würfel sind gefallen: Nintendos  
Traumkonsole enthüllt!  
Erste Spielebilder



INS TEST-NETZ GEGANGEN! GELUNGENE COMIC-UMSETZUNG?



# SPIDER-MAN



## Half-Life

Besser als auf PC!  
Genialer Ego-Shooter  
mit hohem Niveau

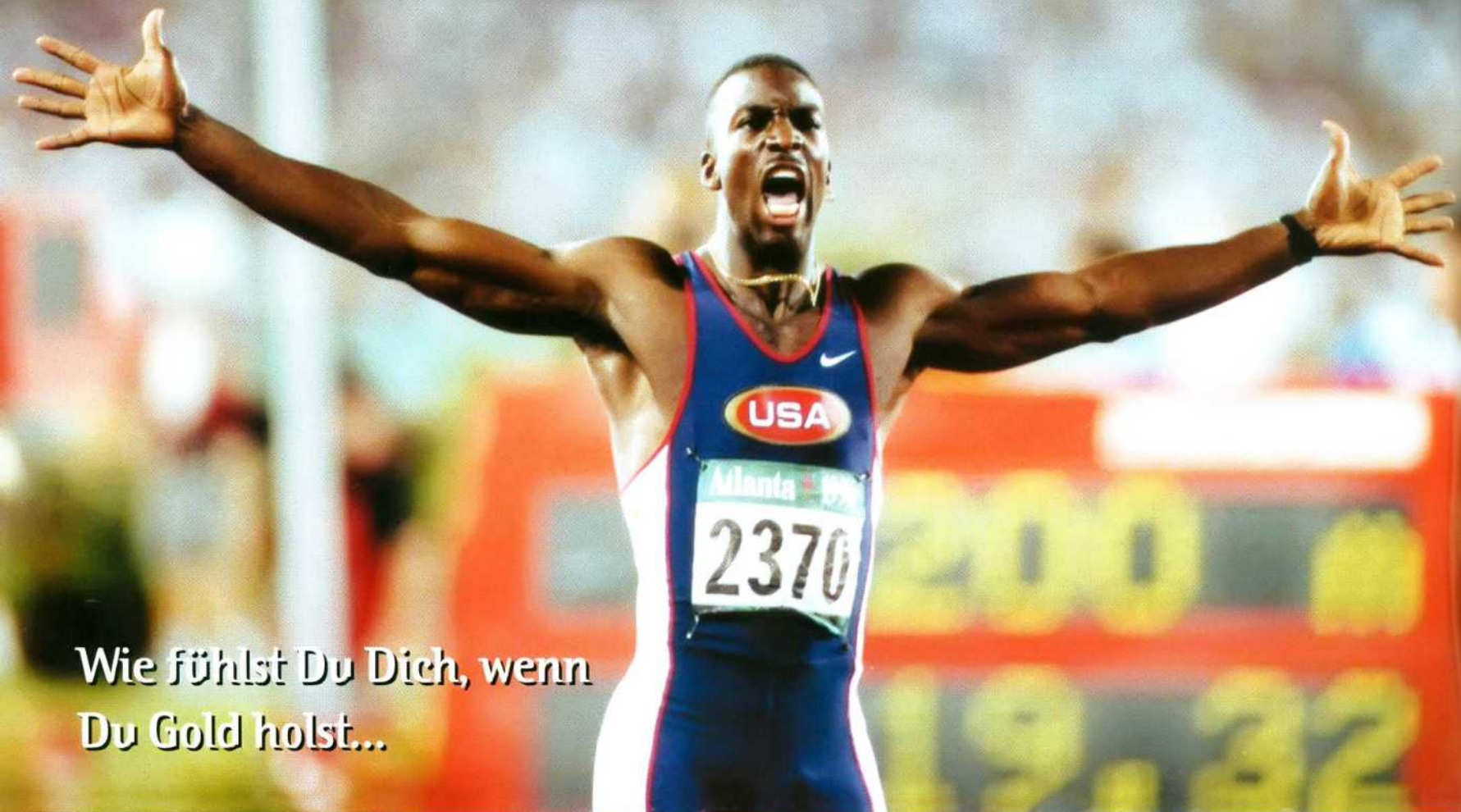
**& tricks** zum Sammeln

**tipps**

Parasite Eve 2, Vagrant Story,  
F355 Challenge, V-Rally 2, Mag  
Force Racing, Gauntlet Legends,  
Silent Bomber,  
Cold Blood







Wie fühlst Du Dich, wenn  
Du Gold holst...

...ausser einem leichten  
Krampf in den Fingern?



12 schweißtreibende Disziplinen • 32 Länder • Spannender Mehrspieler-Modus  
Olympischer Modus • Arcade Modus • Trainingsmodus • Authentische Austragungsorte  
Offizielle TV-Kommentatoren • Motion Capturing • Virtuelle Sporthalle

Das Spiel der Spiele



Entwickelt von



Erhältlich für



Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. TM © SOCOG 1996. Sega and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

[www.olympics.com](http://www.olympics.com)  
[www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

Verteilt durch

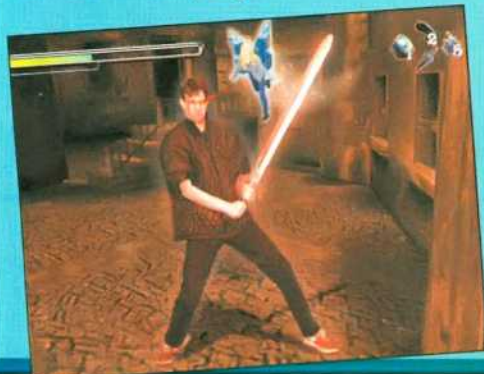


[www.eidos.com](http://www.eidos.com)



# WUMM gelaufen

Diesen Monat hat es unseren Exil-Hessen Swen knüppelhart erwischt: Zuerst musste sich unser selbsterkannter Sega-Freak mit den kleinen Digimon- und Pokémon-Kreaturen herumschlagen. Als ob dies noch nicht Bestrafung genug gewesen wäre, führte ein weiteres unheilvolles Ereignis zur Mutation unseres Gurus. Nachdem ein namentlich nicht genannter Pizza-Lieferservice Swens Hauptnahrungsquelle, eine kleine Pizza Hawaii mit extra Salami (würgt!), fehlerhaft anlieferte, zückte der Redaktions-Berserk sein scharf gewetztes Slasher-Schwert und startete einen Amok-Lauf durch die Redaktionsräume. Hierbei sollte nicht vergessen werden, dass unser Swen sein geliebtes Vib-Ribbon-Hemd überzog...



## Der Countdown läuft!

Nun ist es amtlich: SCED hat die Katze aus dem Sack gelassen und den Preis für die neue Wunderkonsole PS 2 bekannt gegeben. Satte 869 DM müssen berappt werden, um einen dunklen 128-Bitter zu ergattern. Zudem wurde der Europa-Launch um einen Monat nach hinten verlegt. Erst am 24. November wird sich die Hardware in den Händlerregalen türmen. Über die genauen Ursachen für den doch recht hoch angesetzten Verkaufspreis darf spekuliert werden. Nicht wenige sprechen bereits jetzt davon, dass Sony mit diesem eingeschlagenen Kurs Schiffbruch erleiden könnte, sollte der Preis nicht zumindestens vor Weihnachten, dem Konsum-Fest des Jahres, gesenkt werden. Man darf gespannt sein, wie sich die Situation weiterentwickelt. Doch auch abgesehen von dieser Hiobsbotschaft für einen Großteil der Zocker hat sich spieletechnisch einiges getan. Wir haben eigens einen Spion nach Texas geschickt, um euch über den Stand der Dinge in Bezug auf die Entwicklung der Dreamcast-Version des Shooters Half-Life in Kenntnis zu setzen. Wir waren zumindest mehr als begeistert. Unser Formel-1-Narr

Swen Barichello hingegen machte sich daran, die kommenden Boliden-Highlights zu zerpfücken. In einem großen Vergleichstest erfahrt ihr alle Details über die Titel-Aspiranten aus den Schmieden von Ubi Soft, EA und Konami. Alles überragender Titel war diesen Monat, und das war zu erwarten, ganz klar Tony Hawk's Pro Skater 2. Den Codern gelang es gar, den Top-Vorgänger in den Schatten zu stellen. Ferner kommen gerade die Import-Fans in diesen Wochen ziemlich gut weg. Wir haben für euch keine Kosten und Mühen gescheut, um Perlen wie Spawn, Nintendos Mario Tennis, F355 Challenge und Threads of Fate in ihre Einzelteile zu zerlegen und diese gnadenlos für euch zu testen. Herausgekommen ist dabei die ein oder andere handfeste Überraschung, die einen Gang zum lokalen Importeur mehr als rechtfertigt. In diesem Sinne wünschen wir euch viel Spaß beim Schmökern.

uer Mega-Fun-Team





**TT** Titelthema

**neuheiten**

**Dreamcast**

- TT** Half-Life mit Interview ..... 10
- Phantasy Star Online ..... 14

**PlayStation**

- Der Verkehrsgigant ..... 21
- Digimon World ..... 20
- TT** Driver 2 ..... 12
- Medal of Honor: Underground ..... 16
- Tomb Raider: Die Chronik- ..... 15

**GAMECUBE**

- TT** Nintendo News ..... 18



**test**

**Dreamcast**

- Cool Cool Toon ..... 66
- Dead or Alive (dt) ..... 57
- TT** F355 Challenge ..... 64
- F1 World Grand Prix 2 ..... 29
- Giant Gram 2000 ..... 66
- Giga Wing ..... 65
- Grandia 2 ..... 66
- Hidden & Dangerous ..... 35
- International Track & Field ..... 44
- Namco Museum Classics ..... 65
- Railroad Tycoon 2 ..... 55
- Spawn: In the Demon's Hand ..... 61
- Virtua Athlete 2K ..... 44
- Walt Disney's World Quest: Magical Racing Tour ..... 57

**PlayStation**

- TT** Alien: Die Wiedergeburt ..... 36
- Aztec ..... 60
- Bundesliga Stars 2001 ..... 56
- DSF All Star Tennis 2000 ..... 60
- DSF Surf Riders ..... 60
- ECW Anarchy Rulz ..... 60
- F1 Championship Season 2000 ..... 30
- F1 Racing Championship ..... 28
- Grind Session ..... 53
- Mr. Driller ..... 53
- RC Revenge ..... 58
- RC de Go ..... 39
- SnoCross ..... 55
- TT** Spider-Man ..... 42
- Star Trek: Invasion ..... 54
- Team Buddies ..... 58
- Tenchu 2 ..... 46
- Terracon ..... 47
- Threads of Fate ..... 67
- Tony Hawk's Pro Skater 2 ..... 32

**Nintendo 64**

- ISS 2000 ..... 59
- Mario Tennis ..... 62
- Pokémon Snap ..... 48
- Turok 3: Shadows of Oblivion ..... 40

**erste hilfe**

**Dreamcast**

- Aero Wings ..... 79
- F355 Challenge ..... 77
- Giga Wing ..... 80
- Mag Force Racing ..... 80
- Samba de Amigo ..... 77
- V-Rally 2 ..... 78
- Wacky Races ..... 80

**PlayStation**

- Armorines ..... 80
- Bishi Bashi Special ..... 79
- Catan - Die erste Insel ..... 80
- Cold Blood ..... 79
- Gauntlet Legends ..... 78
- Jackie Chan: Stuntmaster ..... 79
- Muppet RaceMania ..... 78
- Parasite Eve 2 ..... 82
- Silent Bomber ..... 79
- Vagrant Story ..... 88
- Wip3out Special Edition ..... 79
- X-Men Mutant Academy ..... 78



# Ripley erwacht aus ihrem Kälteschlaf!



**ab Seite 36**

**Alien: Die Wiedergeburt**  
Die Jagd auf blutrünstige und hochintelligente Aliens ist noch lange nicht beendet. Jetzt wird zurückgeschlagen!



**ab Seite 40**

**Turok 3**

Erneut heisst es sich im verlorenen Land den Weg zu bahnen. Habt ihr genügend Munition eingepackt?



**ab Seite 12**

**Driver 2**

Über 40 Missionen, abwechslungsreicher Story-Mode, zahlreiche Schlitten nach freier Auswahl, Multiplayer und noch viel mehr erwartet euch in Reflections Fortsetzung.

**rubriken**

- Best of Mega Fun ..... 68
- Börse ..... 96
- Ihr über uns ..... 74
- Impressum ..... 97
- Inserenten ..... 97
- Klein & Fein ..... 70
- Leserecke ..... 72
- TT** Ubi-Soft-Special ..... 6
- Up to date (Game-Gallery) ..... 22
- Vorschau ..... 98
- Wir über uns ..... 3
- Zockerkönig ..... 75

**Ubi-Soft-Special**

Auf einem Luxusliner präsentierte Disney Interactive ihre diesjährigen Weihnachtstitel. Ob sich potenzielle Top-Seller darunter befinden, lest ihr auf vier Seiten.



**ab Seite 6**

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



- Inhalt ..... 3
- Half-Life (DemNächst) ..... 4
- Phantasy Star Online (DemNächst) ..... 6
- Grandia 2 (DemNächst) ..... 8
- NFL 2K1 (DemNächst) ..... 10
- Championship Surfer (DemNächst) ..... 11
- Hacker's Diary (Spezial) ..... 12
- BrandHeiß (Dreamcast-News) ..... 14
- F355 Challenge (jp) ..... 16
- Spawn (jp) ..... 18
- Record Lodoss War (jp) ..... 19
- Railroad Tycoon 2 (dt) ..... 20
- Dead or Alive 2 (dt) ..... 21
- Cool Cool Toon (jp) ..... 22
- Giant Gram 2000 (jp) ..... 22
- Giga Wing (us) ..... 22
- Namco Museum Classics (us) ..... 22
- Jeremy McGrath SC 2000 (us) ..... 22
- Masked Rider (jp) ..... 22
- Dreamcast Millennium Quiz ..... 23
- MailBox ..... 24
- Secret Service (Tipps & Tricks) ..... 27
- LeXikon (DC-Spiele im Überblick) ..... 28
- VorSchau ..... 30





## BREAK THE RULES. NEVER THE BOARD.

Willy Santos skatet ohne Rücksicht auf Verluste. Ed Templeton grindet, was das Zeug hält. Und das sind nur zwei von sechs Pros, die ihr über 8 Level schwindelerregender original Skate-Parks schicken könnt. Verdient euch Respekt und sammelt mit atemberaubenden Stunts eure Punkte. Hals- und Beinbruch.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)  
[www.playstation.de](http://www.playstation.de)

TBWA FRANKFURT



IT'S NOT A GAME



# Donald Duck Quack Attack

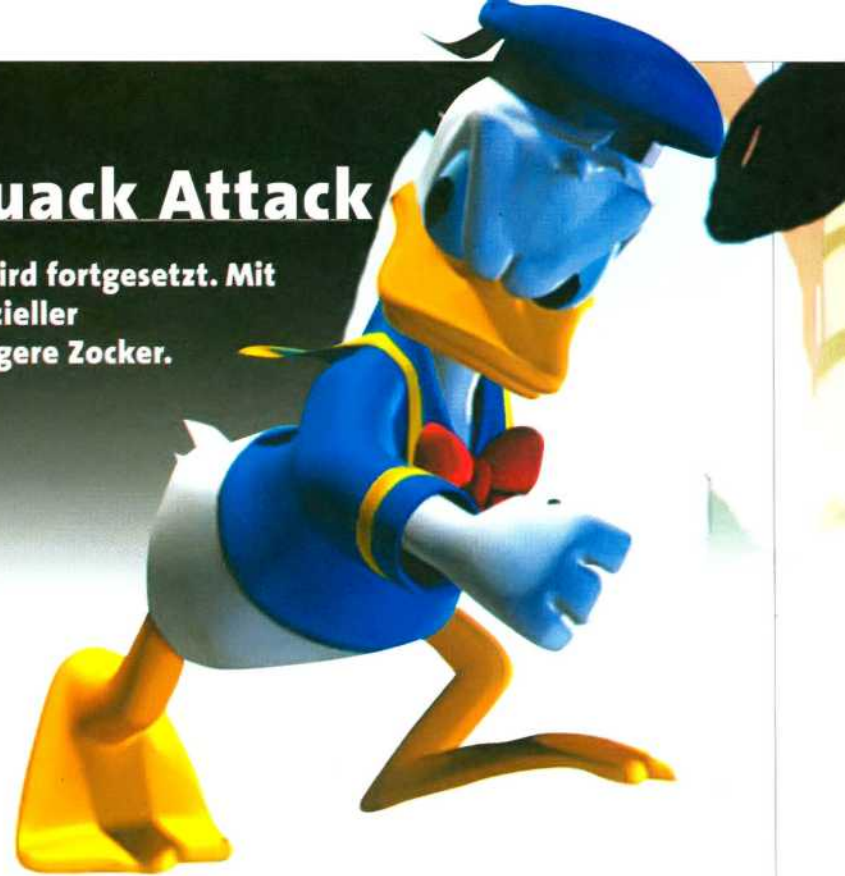
**PS/PS2 Jump & Run** Eine gute alte Ubi-Soft-Tradition wird fortgesetzt. Mit **Donald Duck - Quack Attack** kehrt ein weiterer potenzieller Jump&Run-Hit in den Startbuchern, zumindest für jüngere Zocker.

Donald Duck ist eine der berühmtesten Comic-Figuren der Welt. Mit einem Bekanntheitsgrad von sage und schreibe 98 % liegt der tollpatschige Entenrich noch weit vor so manchem Staatsmann oder Pop-Star. Lediglich die Comic-Figur Mickey Mouse ist noch bekannter (99 %). So ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass Disney sich entschloss, dem tragischen Helden Donald ein eigenes Videospiel zu spendieren. Dabei versetzt man den Protagonisten erstmals in eine dreidimensionale Umgebung. Die Story hingegen ist altbekannt: Die Geliebte Donalds, Daisy Duck, wurde von einem bösen Magier gekidnappt. Der Schnabelmann macht sich nun logischerweise auf die beschwerliche Reise, seine Herzallerliebste aus den Fängen des Unholds zu befreien. Dabei ist er jedoch nicht alleine, denn auch Gladstone, der ewige Rivale von

Donald, versucht das Herz der Schnabeldame durch eine mutige Rettungsaktion zu erstürmen. Ein heißer Wettlauf beginnt, in dem ihr natürlich in die Rolle von Donald schlüpft.

## Spielablauf: Sehr viel geradliniger als Rayman

Bereits auf den ersten Blick zeigt sich, dass Donald Duck - Quack Attack eher das Gameplay eines Crash Bandicoot aufweist als das Spielprinzip eines Jump & Run à la Rayman. So sind die Wege, über die ihr den Tollpatsch führt, fest vorgegeben und ein freies Watscheln fernab des Pfades ist nicht möglich. Bevor ihr jedoch in einer der Stages landet, betretet ihr eine Oberwelt, in der ihr ähnlich wie bei Rayman in die einzelnen Levels gelangt. Insgesamt warten 24 kunterbunte Abschnitte auf euch, die in vier unter-



schiedlichen Stages beheimatet sind. Auf der Jagd nach dem Level-Ende sammelt ihr fleißig Sterne ein, die euch unter anderem neue Lebenschenken. Andere Goodies verleihen Donald Duck Superkräfte und lassen ihn für eine kurze Zeit verschlossene Türen durchbrechen. Somit ebnet ihr euch neue Pfade und seltene Boni lassen sich auf diese Art und Weise ebenfalls einsammeln. Auf dem Weg zu eurer Geliebten trifft ihr natürlich auf eine Vielzahl bössartiger Kreaturen,

die zum größten Teil aus den Comics bekannt sein dürften. Es bedrohen euch zum Beispiel die fiesen Panzerknacker mit ihren hinterhältigen Attacken. Viele der Charaktere wurden zusätzlich in Zusammenarbeit mit Disney Interactive von der französischen Spieleschmiede Ubi Soft neu entworfen. Die dicke Henne Bernadette ist beispielsweise ein Produkt dieser intensiven Zusammenarbeit. Auf ihrem Nest hockend, bewirft euch das Federvieh mit ihren



**Außerst geradlinig:** Obwohl die Grafik-Engine eine gewisse Dreidimensionalität vorgaukelt, könnt ihr den Pfad leider nicht verlassen. (PS 2)



**Die Vorlage perfekt kopiert:** Donald hüpft durch die Straßen Entenhausens. (PS 2)



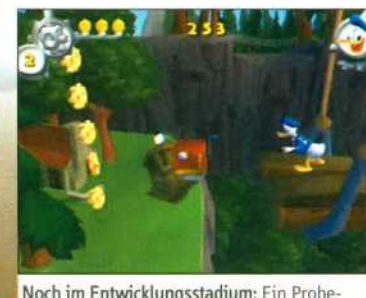
**Nützlich:** Betätigt ihr zweimal den Jump-Button, hüpfet der Entenrich höher. (PS 2)



**Eine Augenweide:** Den Charakteren und Straßenzügen der PS2-Fassung spendierte man wesentlich mehr Polygone als der PC-Version. (PS 2)



**Vorsicht Gegenverkehr!** Die Mittelbosse verlangen vom Spieler eine gute Strategie und sehr viel Geschick. Diesem Burschen müsst ihr beispielsweise dreimal auf die Birne hüpfen. (PS 2)



**Noch im Entwicklungsstadium:** Ein Probe-spiel zeigt, dass der Schwierigkeitsgrad nicht sonderlich hoch ist. (PS 2)





**Die Angst vor dem Aufprall:** Besonders geglückt ist den Programmierern das Integrieren der Gemütszustände des tapferen Entenmannes. (PS 2)

Nachkömmlingen. Die Kücken sind äußerst angriffslustig und versuchen euch mit ihren spitzen Schnäbeln zu attackieren. Glücklicherweise beherrscht unser Entenmann eine todbringende Stampfattacke, dank der ihr den Viechern schnell die Federn rupft.

**Technik: Eine aufgebohrte Rayman-Engine**

Mit viel Liebe zum Detail spendierte man Donald nicht nur die authentischen Animationen, sondern auch Gefühlsregungen, wie seine typischen

Wutausbrüche, die von quakenden Schreien begleitet werden. Solche Sequenzen lockern das Geschehen unglaublich auf und sorgen immer wieder für Gelächter. Doch auch die technischen Qualitäten des Hüpfers sind nicht ohne. Ihr steuert den Entenmann entweder horizontal oder vertikal durch die knallbunten Comic-Szenarien. Die Grafik-Engine spielt euch aufgrund ihrer Tiefe eine gewisse Dreidimensionalität vor. Wie bereits erwähnt, lässt sich diese jedoch leider zu keinem Zeitpunkt des Spieles



**Fernsehreif:** Um die Comic-Atmosphäre zu verdichten, spendierte man dem Hüpfers den Disney-typischen Sound. (PS 2)

nutzen. Der Entwickler teilte uns jedoch mit, dass die fertige Version 3D-Levels im Stile von Rayman 2 enthalten wird. Abgerundet wird das Jump & Run von einem Disney-typischen Soundtrack, der den Spieler förmlich in die virtuelle Bildgeschichte saugt.

**Erster Eindruck: Derzeit nur ein Hüpfers für jüngere Semester**

Die ersten Stages des Hüpfers zeigen bereits, dass Donald Duck eher Zockern der jüngeren Generation ans Herz zu legen sein wird. Die geradlinig verlaufenden Levels fordern nämlich nicht allzu großes Geschick und Hirnschmalz vom Spieler. Werden jedoch die vom Entwickler versprochenen 3D-Stages noch eingebaut und ein

weiterer, höherer Schwierigkeitsgrad integriert, ist mit Donald Duck an der Spitze des Genres zu rechnen. Grafisch bestechen beide Versionen bereits im Vorfeld durch ihre kunterbunten Stages und die konstante Bildrate. (Mario)



**Etwas aufgemotzt:** Das technische Mauerwerk der PlayStation-Version stellt die Rayman-Engine. (PS)



**Goodies und neue Stages winken:** Der wutentbrannte Donald kann Türen und Mauern durchbrechen. (PS)



**Abgetaucht:** Einige Gefahrenpunkte lassen sich durch Nutzung der örtlichen Gegebenheiten klug umgehen. (PS)



**Folge dem Stern!** Sammelt Goodies ein, um Bonus-Leben zu erhaschen. (PS)

**Rayman 2 Revolution (PlayStation 2)**

Der gliederlose Held Rayman ist unumstritten das Maskottchen der Firma Ubi Soft. Doch nicht, dass der kleine Kerl nur putzig aussieht, auch seine Hüpf-Abenteuer sind allererste Sahne. So erhielt bereits der erste Teil, der komplett in 2D gestaltet wurde, Bestnoten von der Presse. Zudem ist der Hüpfers bis zum heutigen Tage Ubi Softs meist verkaufter Titel. Auch Teil 2 sorgte auf beinahe jeder Plattform für Aufsehen.



Vor allem die dreidimensionale Grafik-Engine überzeugte durch ihr kunterbuntes Ambiente, das beinahe fehlerlos über den Screen flimmerte. Natürlich versorgen die Franzosen nun auch Sonys PS 2 mit einer Variante des Hüpfers, die bezüglich der Levelanzahl nochmals aufgestockt werden soll.



**PS/PS2**

Hersteller: Ubi Soft  
 Fakten: 24 Stages, Analog  
 Erscheint:  
**4. Quartal 2000**  
**Erster sehr gut Eindruck**





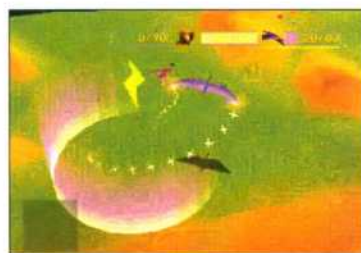
# Dinosaurier

**DC/PS/PS2 Action-Adventure** Disneys Kinofilm lockte bereits Millionen von Besuchern in die amerikanischen Kinos. Eine Videospil-Adaption des Titels ist nur eine logische Konsequenz.

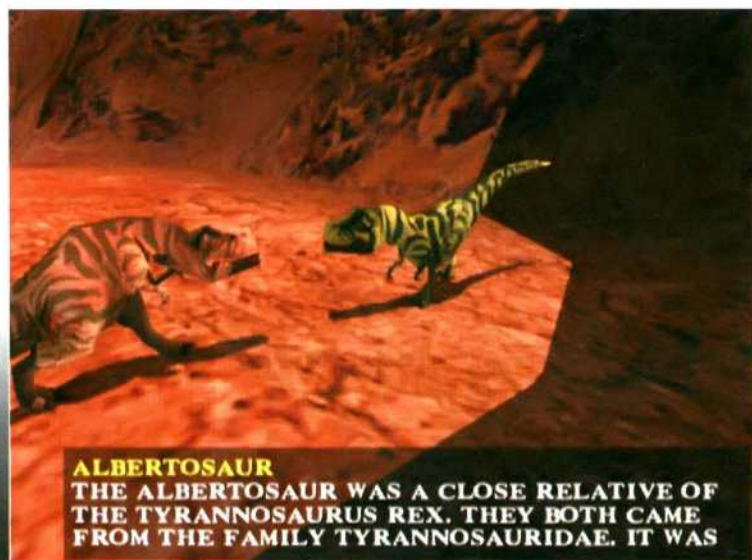
Im Mittelpunkt des Action-Adventures steht der Iguanodon Aladar, der aufgrund einer Verkettung von Zufällen nicht bei seinen Artgenossen aufwächst, sondern auf einem Eiland, das von einer Affenrasse besiedelt wird. Die Primaten finden eines schönen Tages das Ei, in dem sich der heranwachsende Raptor befindet. Entgegen ihrer Ängste vor den mächtigen Dinosauriern ziehen sie Aladar auf und bieten ihm ein harmonisches Umfeld und eine friedvolle Jugend. Eines Tages jedoch ändert sich die Situation plötzlich und unverhofft. Ein Meteoritensturm bricht über den Planeten herein, der Teile der Welt, in der die Protagonisten leben, unbewohnbar macht. Die Überlebenden der Katastrophe, unter denen sich natürlich auch Aladar und seine Affenfamilie befinden, machen sich auf die Suche nach einer Oase, die irgendwo inmitten der Wüstenlandschaft liegen soll.

**Spielablauf: Gemeinsam sind sie stark**

Im Vordergrund des Action-Adventures steht vor allem taktisches Kalkül des Spielers. Ihr steuert drei Charaktere aus der Draufsicht durch die Szenarien und



**Leider limitiert:** Dank effektiver Specialmoves lassen sich mehrere Gegner gleichzeitig vernichten. (PS 2)



**ALBERTOSAUR**  
THE ALBERTOSAUR WAS A CLOSE RELATIVE OF THE TYRANNOSAURUS REX. THEY BOTH CAME FROM THE FAMILY TYRANNOSAURIDAE. IT WAS

Ersatz für den Bio-Unterricht: In einer Enzyklopädie könnt ihr euch über jeden Dinosaurier des Abenteurers erkundigen. (PS 2)



**Einöde:** Nach dem Meteoriteneinschlag gleicht der Planet einer Wüste. (PS 2)

**Technik: Nachbesserungen vonnöten**

Technisch wirkt Disneys Abenteuer noch etwas altbackend. Die kunterbunten Stages, durch die ihr die Protagonisten steuert, wurden nicht sonderlich abwechslungsreich gestaltet.

Auch die Auflösung und die Kollisionsabfrage sind bestenfalls gerade Mittelmaß. Nett sind hingegen die vielen Filmsequenzen, die die Story zwischen den Levels kontinuierlich fortführen.



**Nettes Spielprinzip:** Jeder Charakter verfügt über gewisse Eigenschaften, mit denen er seinen Kameraden weiterhelfen kann. (PS)



**Verbesserungswürdig:** Die PS-Version wirkt etwas detailarm. (PS)

**Erster Eindruck: Interessantes Spielprinzip, schwache Optik**

Werden noch Verbesserungen hinsichtlich der Technik vorgenommen, könnte Dinosaurier ein echter Hit werden. Das Gameplay glänzt nämlich durch Komponenten wie interessante Rätsel und strategischer Tiefgang. (Mario)



**Fleischfresser:** Die gefährlichsten Gegner im Abenteuer sind die Carnotauren, die euch während der elf Levels immer wieder begegnen. (PS 2)



**Gut geschützt:** Mit dem Flugsaurier Flia könnt ihr die Gegend erkunden. (PS 2)

**PS/PS2/DC**

Hersteller: Ubi Soft  
Fakten: 11 Levels  
Erscheint:  
**4. Quartal 2000**

**Erster gut Eindruck**



DONALD DUCK QUACK ATTACK  
DINOSAURIER



# Dschungelbuch Groove Party

**PlayStation Geschicklichkeit Ein Weltstar soll den Bekanntheitsgrad des Tanzspiels von Ubi Soft deutlich erhöhen.**

In Japan haben sich Musikspiele à la Beatmania und Co längst durchgesetzt. In Deutschland hingegen besitzen solche Games derzeit noch ein recht exotisches Flair und gelten eher als Freak-Produkte. Disney möchte sein Tanzspiel aber massenmarkttauglich machen und bedient sich daher der hauseigenen, weltberühmten Dschungelbuch-Lizenz. Zudem sicherte man sich mit Lou Bega einen absoluten Weltstar, der dem Soundtrack des Games einen exklusiven Track spendierte. Der Spielablauf dürfte Kennern von Titeln wie Stepping Selection bekannt sein. Mit

im Lieferumfang des Silberlings befindet sich eine Tanzmatte, auf der sich alle Buttons des PlayStation-Pads befinden. Nach Anwahl des Charakters (mindestens sechs Original-Charaktere werden euch zur Verfügung stehen) wird der tanzwütige Spieler in eine Dschungelbuch-Atmosphäre gesogen. Die unterschiedlichen Stages, in denen Mogli und seine Freunde die Beine schwingen, entstammen nämlich alles-



**Da stept der Bär:** Erstmals wurden Polygon-Charaktere für ein Spiel dieser Art genutzt. Dementsprechend gelungen und authentisch wirken die Charaktere.

amt dem Filmvorbild. Auf dem Screen laufen Richtungspfeile ab, die vom Spieler zum richtigen Zeitpunkt auf der Matte gedrückt werden müssen. Was im Rookie-Mode noch recht simpel erscheint, nimmt auf der höchsten Schwierigkeitsstufe Extremsport-Charakter an, so sehr muss der virtuelle Tänzer seine Beine umherwirbeln. Besonders spaßig ist der Mehrspieler-Modus, dank dem vier menschliche Mitspieler gleichzeitig die Matten glühen lassen. Grafisch fällt vor allem auf, dass Dschungelbuch - Groove Party das erste Spiel seines Genres ist, dem eine Polygon-Grafik spendiert wurde. So erscheinen die Spielfiguren

in puncto Aussehen und ihren Bewegungsabläufen absolut authentisch. Abschließend bleibt noch zu erwähnen, dass Disneys Tanzspiel in Deutschland nicht von Ubi Soft, sondern von SCED vertrieben wird. (Uwe)



**Idyllische Szenerie:** Die Hintergründe entstammen alle den Originalschauplätzen des Filmstreifens.



**Rhythmus im Blut:** Wenn die Pfeile den Kreis erreichen, gilt es den entsprechenden Button auf der Matte zu aktivieren.

**PlayStation**

Hersteller: **Ubi Soft**  
 Fakten: **Vierspieler-Modus**  
 Erscheint: **4. Quartal 2000**  
**Erster sehr gut Eindruck**

## Game-Boy-Offensive

**Game Boy Color Diverse Nach der gelungenen GBC-Variante von Rayman stehen bereits vier weitere vielversprechende Reise-Games in den Startlöchern.**

Im Zuge des Kick-Off-Events in Orlando stellte man uns neben den PlayStation- bzw. PlayStation-2-Versionen der Disney-Games natürlich auch das kommende Game-Boy-Color-Line-up vor. Bei **Aladdin** handelt es sich um eine 1:1-Umsetzung des gleichnamigen Jump & Runs, das Ende der 80er-Jahre auf den 16-Bit-Konsolen für Furore sorgte. Auf der Jagd nach der magischen Lampe begegnet ihr natürlich diesen Bösewichtern, die euch den Weg durch die elf Levels erschweren. So bewerfen euch die Finstermänner beispielsweise mit Messern, während ihr die Fassaden entlang klettert. Unbedingt

vormerken! Ein weiterer potenzieller Anwärter auf unseren Gold-Game-Titel ist die Handheld-Variante von **Donald Duck - Quack Attack**. Hier gilt es, das rätselhafte Verschwinden der Entendame Daisy Duck aufzuklären. Die insgesamt vier riesigen Welten beheimaten 24 abwechslungsreiche Levels, die ihr in bester Jump&Run-Manier durchquert. Neben den obligatorischen Aktionsmöglichkeiten besitzt Donald die für ihn typische Angewohnheit, ab und an mal auszurasen und wutentbrannt über den Screen zu rennen. Eine solche Phase lässt sich vom Spieler insofern nutzen, als dass verschlossene Türen



**Aladdin:** Nicht nur Retro-Fanatiker werden ihre wahre Freude an der 1:1-Umsetzung des Klassikers haben.

vom Enterich durchstoßen werden können. Daher gelangt ihr unter anderem an kostbare Goodies, die euch neue Leben spenden. Zwischen den Jump&Run-Stages lockern Wettrennen mit Zwischenbossen das Spielgeschehen immer wieder auf. Die Grafik-Engine erinnert doch deutlich an das Vorzeige-Modul Rayman, wodurch Donald Duck sicherlich auch technisch zu der Crème de la crème der Game-Boy-Color-Titel gehören wird. Last but not least präsentierte man uns die Handheld-Umsetzung des Adventures **Dinosaurier**. Ihr steuert auf der Suche nach dem

gelobten Land insgesamt sechs Charaktere durch die 28 Levels. Dabei solltet ihr die individuellen Eigenschaften eines jeden Charakters nutzen, um am Ende über die blutrünstigen Carnosaurier zu triumphieren. Leider zeigte die Preview-Version noch leichte Schwächen in der Kollisionsabfrage. Dieses Manko soll jedoch bis zum Release behoben sein. (Mario)



**Dinosaurier:** Auch Nintendos tragbare Konsole wird mit einer Umsetzung des Adventures versorgt.



**Donald Duck:** Nutzt Donalds Wutausbrüche, um in neue Bereiche der Stages zu gelangen.







**Des Wachmanns Hilfe:** Seid ihr mit Gordon unterwegs, helfen euch die umherlaufenden Security-Leute tatkräftig. Helft ihr ihnen, erzählen sie euch häufig interessante Sachen.



**Heli-Alarm:** Gerade vor den Angriffen des Helis und der Aufklärungsflugzeuge solltet ihr euch in Acht nehmen, denn ein Treffer bedeutet hier meist den Tod.



**Zwischengegner:** Neben den vielen kleineren Kreaturen begegnet euch ab und an ein deutlich größerer Gegner. Oft helfen euch hier nur Tricks weiter.

# Half-Life

**Dreamcast Ego-Shooter** Die Umsetzung des PC-Superhits aus dem Jahre 1998 wird wohl auch auf dem Dreamcast weltweit für Furore sorgen. Wir waren extra für euch in Dallas, um uns eine erste spielbare Version anzusehen.

Black Mesa-Laboratorien, New Mexico. Wie jeden Tag geht der Angestellte Gordon Freeman zur Arbeit in die Forschungslabors. Doch heute wird sich nicht nur sein Leben drastisch verändern. Bei einem Zwischenfall während der Arbeit öffnet er ein Dimensionstor, durch welches Wesen eines fremden Planeten auf die Erde gelangen. Da diese nicht gerade friedlich sind, versucht er aus dem unterirdischen Labor zu entkommen und Hilfe zu holen. So beginnt das Abenteuer des Gordon Freeman und auch eures, denn ihr seid es, die ihn durch das Forschungslabor bewegen.

**Spielablauf: Interaktiver Film**  
Wer die PC-Version kennt, kennt auch die Spiel-Story, denn die beiden sind



**Wie Tag und Nacht:** Links die PC-Version und rechts daneben die überarbeitete DC-Fassung. Wahnsinn, was die Entwickler optisch da noch rausgeholt haben.



**Belebte Umgebung:** Die Wissenschaftler geben euch nützliche Informationen und Tipps. An bestimmten Stellen kommt ihr sogar nur mit deren Unterstützung weiter.

identisch. Extra für die Dreamcast-Version haben sich die Entwickler der Umsetzung, Gearbox, jedoch eine zusätzliche, DC-exklusive Geschichte einfallen lassen, welche noch einmal gut ein Drittel so groß wie die eigentliche Geschichte ist. Neben Gordon Freeman trifft ihr auf den Wachmann Barney Calhoun, den ihr ebenfalls steuern dürft. Diese beiden Geschichten verlaufen nahezu zeitgleich und überschneiden sich immer wieder, was die Story noch interessanter macht. So seht ihr die Geschehnisse aus zwei verschiedenen Blickwinkeln und erfahrt noch mehr über die dichte Hintergrundgeschichte. Beispielsweise gelangt ihr mit Barney in einen Überwachungsraum, in welchem ihr Gordon auf dem Weg zu seiner Arbeit beobachten könnt. Generell ist Half-Life kein üblicher Ego-Shooter. Das Game ist fast schon ein interaktiver Film, mit euch in der Hauptrolle. Es wird weniger Wert auf stumpfsinniges Ballern gelegt als vielmehr auf die Entwicklung der Story und der Charaktere. So zieht



**Unter Strom:** Diese Gattung von Monstern lädt sich elektrisch auf und beschießt euch dann mit dem erzeugten Strom. Da helfen nur großskalibrige Wummen.



**Spitzengrafik:** So muss eine Figur in einem Spiel aussehen! Da lässt sich sogar die Stimmung am Gesichtsausdruck erkennen.



**Alien-Welt:** Der Heimatplanet der außerirdischen Kreaturen ist sehr unwirklich und trist. Kein Wunder, dass die auf die Erde wollen.

euch der ausgefeilte Plot immer weiter in das Half-Life-Universum. Doch auch die aus-

**Zu spät:** Diesem Wachmann ist nicht mehr zu helfen, denn gleich wird ihn das Monster erwischen.





**Freund oder Feind?** Die auftauchenden Elite-Truppen hinterlassen einen zwiespältigen Eindruck. Sind sie für oder gegen euch?

gefeiltete Story kann nicht begeistern, wenn die Steuerung nicht überzeugt. Auch hier hat man sich bei Gearbox nicht lumpen lassen. Neben mehreren vordefinierten Controller-Setups könnt ihr das Joypad auch frei belegen. Wie beim PC-Original werden die Mouse- und Keyboard-Funktion des DC unterstützt. In der angespielten Version war dieses Feature zwar noch nicht enthalten, die Controller-Setups waren aber schon fast perfekt. Lediglich bei Aktionen, wie zum Beispiel Springen und anschließendes Ducken, muss noch etwas an der Pad-Konfiguration gefeilt werden. So wie in der PC-Version darf überall und jederzeit abgespeichert werden, was frustige Stellen minimiert. Zu einem Multiplayer-Modus wollte man sich bei der Präsentation leider noch nicht äußern, eine Ankündigung diesbezüglich wird aber noch folgen. Zur Zeit verhandelt man noch mit Sega.

**Technik: Grafischer Wahnsinn**

Was die Designer von Gearbox und die Programmierer von Captivation aus dem PC-Spiel gemacht haben, muss man gesehen haben. Das Original sah ja schon prima aus und die DC-Umsetzung erscheint trotz Windows-CE-Basis einfach fantastisch. Die Charaktere sehen realistischer aus als auf dem Computer. Waren in der PC-Version die Gesichter noch sehr kantig und die Kleidung einfach als Textur auf den Körper aufgemalt, sind die Köpfe nun rund, haben beeindruckende Gesichter und die Kleidung ist jetzt "echt". Man sieht

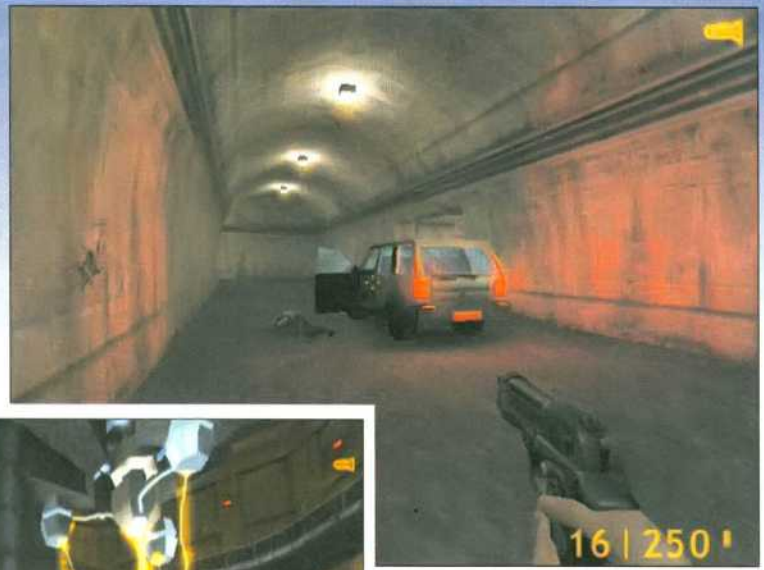


**Der Stein des Anstoßes:** Noch ist die Welt in Ordnung. Doch sobald ihr dieses Teil vor euch in den Strahl schiebt, bricht die Hölle los.

sogar die Krawatten der einzelnen Wissenschaftler am Körper hin- und herschwingen. Zwar wirken die Gänge und Räume noch immer etwas steril, doch das ist für ein Forschungslabor wohl typisch. Am Fernseher fällt dies durch die geringere Auflösung eigentlich nicht auf, allerdings schon über die unterstützte VGA-Box. Technisch wirklich negative Aspekte sind derzeit einzig die Framerate, das Ruckeln und die recht langen Ladezeiten. Die gezeigte Version war aber eine sehr frühe Alpha-Version und man hat uns deutliche Besserung bis zum endgültigen Release versprochen.

**Erster Eindruck: Half-Life wird auf dem Dreamcast Maßstäbe setzen**

Wenn man die Framerate noch in den Griff bekommt, dann steht uns ein absolutes Ego-Shooter-Highlight ins Haus. Das Spiel sieht genial aus, hat eine klasse Story, genügend Umfang und spielt sich sehr gut. Was will man mehr? (Georg)



**Düstere Szenarien:** Solche dunklen Orte und die gute Soundkulisse verdichten die Atmosphäre.



**Dreamcast-Power:** Auf dem PC sah dieser Wachmann noch ziemlich eckig aus.

## Fünf Fragen zu Half-Life

**Im Zuge der Half-Life-Präsentation gab der Gearbox-Chef Randall Pitchford eine kurze Pressekonferenz, in der er zu den wichtigsten Fragen Rede und Antwort stand.**

**Mega Fun:** Inwiefern unterscheidet sich die DC-Version vom PC-Original?

**Randall Pitchford:** Zum einen wurde Half-Life optisch an die Fähigkeiten des Dreamcast angepasst und zum anderen kommt mit der Barney-Story ein komplett neuer und exklusiver Teil zum Spiel dazu.

**MF:** Muss diese Story erst freigespielt werden oder ist sie schon von Beginn an erhältlich?

**RP:** Sie wird von Beginn an erhältlich sein. Wir wollen dem Spieler die Möglichkeit geben, das Spiel so zu spielen, wie er es spielen möchte, und nicht, wie wir es wollen.

**MF:** Wird Half-Life die neue Dreamcast-Mouse und die Tastatur unterstützen? Oder wird es nur mit Pad spielbar sein?

**RP:** Half-Life wird die Mouse- und Keyboard-Funktion unterstützen, aber auch mit Pad sehr gut spielbar sein. Neben den von uns vorgeschlagenen Konfigurationen kann der Controller auch frei konfiguriert werden.

**MF:** Wird Half-Life die Online-Tauglichkeit des DC unterstützen?

**RP:** Im Moment kann ich dazu noch nichts sagen. Allerdings wird es noch eine Ankündigung diesbezüglich geben.

**MF:** Wird es nur die Einzelspieler-Modi geben oder sind auch Multiplayer-Modi mit in das Spiel integriert?

**RP:** Auch hierzu wird es zu einem späteren Zeitpunkt noch eine offizielle Ankündigung geben. Jetzt kann ich dazu noch nichts sagen.

**MF:** Vielen Dank für das Gespräch

**RP:** Ich danke auch und viel Spaß beim Half-Life-Spielen.



**Arbeitsalltag:** Nur mit seiner Schutzkleidung ausgestattet, kann Barney Calhoun die Laboratorien betreten.



**Raketenerwerber-Attacke:** Mit der richtigen Bewaffnung verlieren auch solche Gegner ihren Schrecken.



**Einer gegen alle:** In einer solchen Situation kommt ihr nur mit cleverem Agieren aus der Deckung lebend weiter.

### Dreamcast

Hersteller: Gearbox  
Fakten: ca. 130 Levels, zusätzliche DC-exklusive Story

Erscheint: 4. Quartal 2000

Erster super Eindruck







**Wilde Verfolgungsjagden:** Jäger und Gejagter. Will man mit heiler Haut davonkommen, heißt es Gas geben.



**Abwechslung:** Sollte mal kein anderes Fahrzeug zur Verfügung stehen, so nimmt Tanner eben den Bus.



**Vorsicht:** Wer zu übermütig fährt, muss damit rechnen, auch einmal die Kontrolle über sein Gefährt zu verlieren.

# Driver 2

**PlayStation Rennspiel** Nach dem Riesenerfolg des ersten Teiles kommt nun endlich der lang erwartete Nachfolger, der deutlich mehr Spieltiefe bietet.

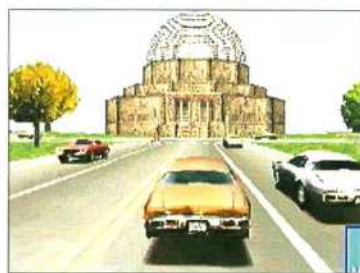
Einige werden sich fragen, was man bei Driver 2 noch besser machen kann, war doch der erste Teil schon ein wahrer Zockergenuss. Die Jungs von Reflections haben sich wirklich selbst übertroffen und ein traumhaftes Spiel produziert. Hat man Driver 2 erst einmal angespielt, weiß man genau, was dem ersten Teil noch gefehlt hat, und taucht in die gemeine, brutale Gaunerwelt von Chicago ein. Aber Vorsicht! Dieses Spiel besitzt einen extrem hohen Suchtfaktor und dürfte so ziemlich alles und jeden für die nächste Zeit vor den Bildschirm fesseln. Glücklicherweise hat uns Infogrames zur offiziellen Präsentation von Driver 2 eingeladen, wo wir eine erste spielbare Version abstauben konnten!



**Rammbock:** Mit einem soliden Lastwagen kann man nervigen Sonntagsfahrern einheizen.

**Spielablauf: Action total**

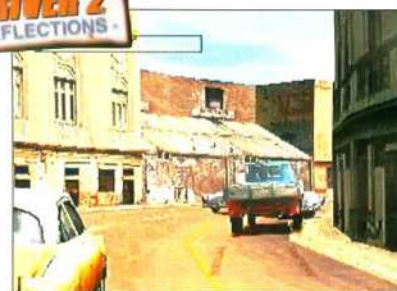
Die Vorgehensweise unseres Helden Tanner ist im Grunde die gleiche geblieben wie im ersten Teil. Fette Verfolgungsjagden, Slides und Crashes sind bei Driver 2 nicht wegzudenken. Als Untergrund-Agent getarnt, ist es eure Aufgabe, ein Blutbad auf Chicagos Straßen zu verhindern. Dies ist leichter gesagt als getan, denn die fiesen Schurken aus der Unterwelt lassen sich eine Menge einfallen. Im Unterschied zum ersten Driver ist der Spieler viel tiefer in die Story verstrickt, das heißt, durch seine Handlungen beeinflusst er das Geschehen selbst und kann sich seinen eigenen Lösungsweg suchen. Gespielt wird in vier Städten: Chicago, Havanna, Rio und Vegas. Die Städte unterscheiden



**Realistisch:** Viele Sehenswürdigkeiten und bekannte Gebäude werden originalgetreu dargestellt und warten auf euren Besuch.



sich wesentlich mehr voneinander, als das im ersten Driver der Fall war. Die gesamte Architektur, originale Gebäude, Autotypen, ja sogar die Fußgänger sehen von Stadt zu Stadt verschieden aus. Hat man es in Chicago noch mit vornehmen, seriösen Wagen zu tun, so sind es in Havanna dann doch eher alte Schlitten, mit den man sich herumärgern muss. Diese alten Autos sind allerdings oftmals hervorragend dargestellte Oldies, welche durchaus ihren Reiz haben. Und jetzt kommt der Hammer: Dank einer neuen Option (bei stehendem Wagen Steuertaste oben und Dreieck gleichzeitig drücken) kann Tanner sein Gefährt verlassen. Aber das ist noch nicht alles: Jeder x-beliebige Wagen kann übernommen werden, indem ihr neben dem stehenden Auto den Action-Button (Dreieckstaste) betätigt. Auf diese Art und Weise habt ihr eine gigantisch große Auswahl an coolen Fortbewegungsmitteln. Mehr noch: In vielen Missionen muss Tanner sogar seinen



**Enge Kurven:** In den engen Gassen von Havanna gibt es harte Kurven. Autos mit schlechter Straßenlage sollten aufpassen.

Wagen verlassen, um erfolgreich zu sein und zum Beispiel in einem Gebäude eine Bombe zu entschärfen. Außerdem kann Tanner, wenn Lust besteht, seine Umgebung zu Fuß (Ego-Perspektive möglich) erkunden, sich in ein nettes Straßen-Café setzen und bei einem kühlen Getränk seine Umwelt studieren. Meist halten sich die Bösewichter an Orten auf, die Tanner nur zu Fuß erreichen kann, beispielsweise wenn ein Gauner im Baseball-Stadion sein Unwesen treibt. Die Städte, in welchen die Geschichte abläuft, sind wesentlich



**Cruisen bei Nacht:** Ein kleiner Mitternachtsausflug kann gehörig Laune machen und sieht grafisch top aus. Das Scheinwerferlicht bewirkt eine angenehme Atmosphäre.

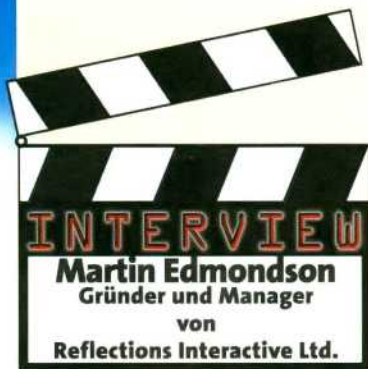


**Crash:** Knallharte Unfälle dürfen natürlich nicht fehlen. Die Schadensanzeige sollte deshalb immer im Auge behalten werden.



**Packende Action:** Die vielen über die verschiedenen Städte verteilten Spezial-Features treiben den Puls in die Höhe.





**Mega Fun:** Hallo, Herr Edmondson! Können Sie unseren Lesern etwas zu ihrer Person sagen?

**Martin Edmondson:** Ja klar! Mein Name ist Martin Edmondson und ich bin der Gründer, Managing-Director und Creative-Director von Reflections Interactive Ltd..

**MF:** Sie haben mit ihrem Team bereits viele erfolgreiche Titel entwickelt. Können Sie uns ein paar nennen?  
**ME:** Natürlich! Da gibt es Shadow of the Beast, Brian the Lion und selbstverständlich unseren Bestseller Destruction Derby.

**MF:** Aus welcher Idee heraus entstanden Driver 1 und 2?  
**ME:** Nun, wissen Sie, ich bin ein wahrer Fan von Verfolgungsjagen und liebe es, wenn die Autos nur so durch die Luft fliegen. Ich stehe auch auf Filme wie zum Beispiel Bullet. Der erste Film, den ich unbedingt im Kino sehen wollte, war Driver mit Ryen O'Neil, welcher mich nicht mehr losließ. Hier heraus entstand Destruction Derby und daraus wiederum die Idee für Driver.

**MF:** Wann fing das alles an?  
**ME:** Begonnen hat das Ganze 1984 mit der Gründung von Reflections. Wir arbeiteten damals mit 8-Bit-



In der Zigarren-Lounge des Frankfurter Hofstrafen wir Martin Edmondson, den gut gelaunten Chef von Reflections, zum Interview.

Konsolen. Ach du meine Güte, das waren noch Zeiten!

**MF:** Und nach dem ersten Teil von Driver machten Sie sich gleich an den Nachfolger Driver 2?  
**ME:** Yeah! Driver 1 war ein großer Erfolg. Dennoch gab es Dinge, die ich noch besser machen wollte. Termindruck und Erscheinungsdatum ließen das für den ersten Teil nicht mehr zu. In Driver 2 warten viele Neuheiten auf den oder die Spieler. Tanner kann jetzt zum Beispiel aus dem Auto aussteigen und zu Fuß losziehen. Gebäude können besichtigt werden und im Multiplayer-Mode geht es so richtig ab!

**MF:** Ich danke Ihnen für das Interview.



**Hallo, Herr Tankwart!** Diesmal wurde an viele Kleinigkeiten gedacht. Diese Liebe zum Detail ist wirklich hervorragend.

größflächiger angelegt und es dauert einige Zeit, bis alle Features entdeckt sind. Oft sind auf entlegenen Hinterhöfen die edelsten Gangster-Karren versteckt, die nur darauf warten, entdeckt und benutzt zu werden. Braucht Tanner mal ein etwas robusteres Auto, kann er sich auch eines Lastwagens oder Schul-



**Achtung Sprungschancen:** In Havanna sind viele natürliche Hindernisse vorhanden. Fährt man zu schnell, hebt man ab.

busses bedienen. Die Fahreigenschaften sind von Vehikel zu Vehikel verschieden, so dass andauernde Fahrfreude garantiert ist. Für großes Vergnügen sorgt ferner die Multiplayer-Funktion, bei der man bei gesplittetem Bildschirm gegeneinander antritt und mehrere Spieloptionen zur Verfügung hat. Als Einzelspieler hat man diesmal auch eine größere Auswahl. Neben der bekannten Missionsoption gibt es noch andere Spaßchen, wie zum Beispiel Trailblazer, Gate-Racing und Verfolgungsjagd.

**Technik: Ein optischer Leckerbissen**  
 Endlich existieren bei Driver auch Kurven (wem es nicht aufgefallen ist, bei Driver 1 gab's keine). Durch diese Neuheit kommt ein reales Fahrgefühl auf. Kreisverkehr und Autobahnauffahrten,



**Jetzt aber schnell weg:** Mit einem dicken Brummi kann man harmlose Passanten ganz schön ins Schwitzen bringen. Mit Entsetzen im Gesicht sucht dieser Herr sein Heil in der Flucht.

alles ist möglich. Die Grafik-Engine wurde ebenfalls verbessert, was die Geschwindigkeit deutlich steigert. An den doch ziemlich nervigen Pop-ups wird bis zum Erscheinungstermin noch gearbeitet werden.

**Erster Eindruck: Jetzt schon Kult**  
 Was dem Team von Reflections hier gelang, ist schlichtweg sensationell. Wer den ersten Teil in sein Herz geschlossen



**Exaktes Timing:** Zugbrücken stellen ein gefährliches Hindernis dar. Um die Brücke zu überqueren, muss der Zeitpunkt passen.

hat, wird mit Driver 2 sein blaues Wunder erleben. Es sei ausdrücklich gesagt, dass hier nicht nur Rennspiel-Fans auf ihre Kosten kommen. Denn Driver 2 ist jetzt schon Pflicht für jede gute Spielesammlung. Na dann mal los! (Ralph)



**Besuch beim Lieblingsverein:** Gangsterjagd im Baseball-Stadion macht natürlich besonders viel Spaß!



**Vorsicht Schulbus!** Einigen Fahrzeugen sollte der Spieler lieber aus dem Weg gehen. Ein Frontalzusammenstoß mit einem Schulbus ist das Ende.

**PlayStation**  
 Hersteller: Reflections  
 Fakten: Multiplayer-Mode, viele Einzelspieler-Optionen, 4 Städte, DC-Version erstes Quartal 2001  
 Erscheint: 6. November  
**Erster super Eindruck**





**Kampf-Pflanzen:** Flora und Fauna auf Raguol stellen sich euch in den Weg.



**Roter Baron:** Moskitos solcher Ausmaße sind nicht gerade ungefährlich!

# Phantasy Star Online

**Dreamcast Rollenspiel** **Noch immer arbeitet Yuji Nakas Sonic Team fieberhaft am RPG-Epos. Ein Fall fürs Weihnachtsfest?**

September 1999. Auf dem Herbst-Ableger der Tokyo Game Show präsentierte Sonic-Team-Kopf Yuji Naka sein nächstes Mammutprojekt: Phantasy Star Online. Seit den längst vergessenen 16-Bit-Mega-Drive-Tagen gab es nichts mehr von der Phantasy-Star-Serie zu hören. So hatte Sega wieder mal ein erstauntes Publikum, das umso mehr staunte, als die ersten Fakten bekannt und Demos gezeigt wurden. Ende 2000 soll es nun in Japan so weit sein. Klar, dass es in den letzten Monaten wieder einiges an neuen Infos und Bildmaterial zu ergattern gab, die wir euch nun kompakt präsentieren wollen.

**Spielablauf: Online oder offline? Das ist hier die Frage**

Wer mit dem Titel PSO nichts anzufangen weiß, für den noch einmal ein kurzer Abriss. Phantasy Star schaffte es auf dem Sega Mega Drive immerhin auf vier Teile und nahm auf dem Saturn leider eine Auszeit. Zur Story: Im Algo-Sternensystem lebte einst eine brillante Rasse.

Die Bevölkerung waren Koryphäen in Kunst und Wissenschaft, bis eines Tages das Sternen-Management-System Mother-Brain zerstört wurde. Wegen der fehlenden Organisation der Natur kamen rund 90 % aller Lebewesen ums Leben. Tausende Jahre vergingen und langsam erholte sich die Zivilisation wieder. Bislang waren nur drei Planeten im Algo-System bekannt. Doch eine unbemannte Sonde des Pioneer-Projekts entdeckte einen weiteren, bislang unbesiedelten Algo-Trabanten, Raguol. Nachdem die ersten Siedler vor sieben Jahren auf Raguol eintrafen, erreicht Pioneer II den Orbit. Kurz bevor die erste Kontaktaufnahme mit der Hauptstadt Central Dome gelingt, kommt es zu einer gewaltigen Explosion auf der Planetenoberfläche. Was ist passiert? PSO hat aber bis auf die Story nichts mit einem klassischen Japano-RPG zu tun. Alleine schon die Online-Funktion wird neue



**Dicker Brocken:** Dieser Dämon scheint direkt aus Black & White entsprungen.



**Nervenkitzel pur:** Alle Kämpfe, egal ob online oder offline, werden in Echtzeit berechnet.

Maßstäbe setzen. Bis zu vier Recken dürfen sich zu einer Party zusammenschließen (egal ob per Internet oder an einem DC). Wenn jemand alleine und offline spielen will, bekommt er seine Kameraden vom DC übernommen. Bislang präsentiert sich PSO sehr geradlinig. Die gezeigten Demos haben meistens nur einen Pfad zum Ablaufen und Monsterhorden tauchen mehr oder weniger zufällig auf, so dass schnell der Eindruck entsteht, es handle sich mehr um ein stylisches Diablo als um ein Phantasy Star.

**Technik: Dreamcast gibt alles!**

Klar, dass das Sonic Team wieder einmal alle Register zieht. Grafisch ist PSO über jeden Zweifel erhaben. Gerade der riesige Drache, wie er bereits im Trailer ausgiebig zu bewundern war, sieht atemberaubend aus. Zum Sound können wir zu diesem Zeitpunkt noch nichts sagen. Wohl aber, dass sich das Sonic Team mit

dem Universal-Sprach-System alle Mühe macht. Fünf Sprachen (Japanisch, Englisch, Spanisch, Französisch und Deutsch) werden unterstützt.

**Erster Eindruck: Ein Fest für RPG-Freunde**

Ob es PSO mit einem simultanen Welt-Release zu Weihnachten 2000 nach Deutschland schafft, muss man noch abwarten. Jedoch das Warten wird sich lohnen, so oder so. (Swen)



**Hübsches Messer:** Jeder Gegner ist genial modelliert und detailreich.



**Super Sobber 2000:** Mit so einer Wumme weiß sich der Ranger zu wehren. Ein echtes Highlight von PSO sind die Lichteffekte.



**Wow!** Alle Umgebungen bestechen mit einer gehörigen Detailvielfalt und Sichttiefe.

**Dreamcast**

Hersteller: Sega/Sonic Team  
 Fakten: Online-Funktion, VMU  
 Erscheint: tba. (dt, us),  
 4. Quartal 2000 (jp)

**Erster nicht mögl. Eindruck**



**Heißer Odem:** Bislang wohl der berühmteste Gegner von PSO, der riesige Drache.





**Kalter Krieg:** Der russische Wachmann lässt sich nur mit Hilfe einer List überwinden.



**Neumodisch:** Eine Mission entführt euch gar ins opulent gestaltete New York.



**In Deckung:** Miss Croft bekommt es mit zahlreichen Widersachern zu tun. Nicht immer hilft blindes Anrennen.

# Tomb Raider

## Die Chronik

**PlayStation Action-Adventure** Ist sie nun tot oder nicht? Endgültig gelöst wird die Frage um den Verbleib der gut gebauten Lara wieder nicht!

Die geübten Lara-Fans, die das Ende des letzten Abenteuers noch vor Augen haben, werden sich diese Frage sicherlich mehrmals gestellt haben. Doch anstatt eine Klärung hinterherzuschieben, versorgt uns Core Design mit einem neuen Abenteuer rund um die geschickte Hobby-Archäologin. Hierzu spinnt man einen gekonnten Erzählstrang, um virtuell noch nicht erlebte Ereignisse im Leben der Miss Croft nachzuvollziehen.

**Spielablauf: Begräbnisfeier als Überleitung**

Die Coder wählten einen geschickten Weg, um den aufkommenden Fragen um den Verbleib Laras den Riegel vorzuschieben. Die Angehörigen und Freunde der vollbusigen Protagonistin treffen sich auf einer Art Abschiedsfeier, um alte Geschichten aus deren Vergangenheit zu neuem Leben zu erwecken. Hierher rührt auch der Untertitel "Die Chronik". In tagebuchähnlicher Form kommt eine Story nach der anderen auf die Tagesordnung. Ihr schlüpft, wie sollte es anders sein, zurück in die euch angestammte Rolle der Forscherin. Insgesamt werden vier Episoden erzählt, die jedoch voneinander völlig unabhängig und eigenständig sind. Eure erste Aufgabe entführt euch nach Rom. In der italieni-

schen Hauptstadt muss der so genannte Stein der Weisen aufgefunden werden, dem eine große Macht innewohnt. Ferner begeben ihr euch in ein düsteres Hafengelände, um ein U-Boot einer genaueren Untersuchung zu unterziehen. Dahingegen macht ihr euch in den letzten beiden Locations auf die Jagd nach Schätzen auf einer entlegenen Insel bzw. in einem modernen High-Tech-Level. Gerade letzterer erfordert ein Vorgehen in bester Solid-Snake-Manier. Das bedeutet, ohne viel Aufsehen zu erregen durch die vertrackten Räumlichkeiten zu schleichen. Apropos Schleichen: Core spendierte der grazilen Lara eine Vielzahl neuer Bewegungen, die den Realismus noch weiter erhöhen. Hierzu zählt etwa die Möglichkeit, noch tiefer an den Boden gedrückt zu schleichen. Zudem dürfen Widersacher mit einem gezielten Knüppelschlag ausgeknockt werden.



**Beidhändig:** Die grazile Archäologin wird sogar im Stande sein, zwei Waffen gleichzeitig zu nutzen.



**Überarbeitete Engine:** Die Grafik des Prequels wurde nochmals verfeinert und mit vielen Details ausgestattet.

Aber auch in Bezug auf die einsetzbaren Waffen hat sich einiges getan. Im mittlerweile fünften PlayStation-Auftritt dürfen arglistige Rivalen mit Chloroform ausgeschaltet oder höher gelegene Locations per Schuss mit der Hook-Gun erreicht werden. Ferner tritt Miss Croft je nach Örtlichkeit in neuen Outfits an. Neben einem kältefesten Wintermantel schlüpft ihr auch in einen knalligen Catsuit.

**Technik: Nochmalige Verbesserung**

Die bislang verfügbaren Screenshots deuten bereits an, dass Core die



**Balance-Findung:** Mit dem Steuerkreuz haltet ihr beim Lauf über Seile das Gleichgewicht.

Engine des Vorgängers ein weiteres Mal überarbeitet und verbessert hat. Die unterschiedlichen Örtlichkeiten wirken durch eine vermehrte Dichtede nun noch realistischer.

**Erster Eindruck: Nur für Kenner der Prequels?**

Fans werden mit Sicherheit ihre Freude am fünften Abenteuer der Heldin haben. Ob man jedoch selbst die abgeneigten Croft-Hasser gewinnen kann, muss eine spielbare Version in Kürze zeigen. (Georg)



**Ausweichmanöver:** Die Aktionsmöglichkeiten wurden im direkten Vergleich nochmals erhöht.



**Knifflige Lage:** Erneut müsst ihr vom kompletten Bewegungsrepertoire der Protagonistin Gebrauch machen.



**Zwischensequenzen:** Innerhalb der einzelnen Missionen treiben FMVs die Story weiter voran.

**PlayStation**

Hersteller: Core Design  
 Fakten: Analog, Dual Shock  
 Erscheint:  
**November 2000**

**Erster sehr gut Eindruck**





**Befreiung:** Im Verlauf der Missionen müsst ihr Geiseln aus den Händen der Kriegstreiber im fernen Nordafrika auffinden.



**Weltreise:** Die Schauplätze in Medal of Honor: Underground führen euch von Griechenland über Deutschland bis hin nach Afrika.

# Medal of Honor

## Underground

**PlayStation Ego-Shooter** Dreamworks stellt ein zweites Mal die unangenehme Frage: "Are your papers in order?"

Kennern des Prequels wird dieser Ausspruch noch bestens in Erinnerung sein! Dreamworks setzte mit dem Vorgänger letztes Jahr zumindest für PlayStation-Verhältnisse die Messlatte sehr hoch an, was Ego-Shooter betraf. Doch noch ist die letzte Schlacht gegen die Kriegstreiber aus dem Zweiten Weltkrieg nicht vollends geschlagen. Eine

Vielzahl neuer Missionen warten auf euch, durch euer gekonntes Zutun gemeistert zu werden.

**Spielablauf: Veränderungen unübersehbar**

Wer gedacht hat, die Programmierer aus der Spielberg-Schmiede Dreamworks würden lediglich ein bloßes Level-Update folgen lassen, um die schnelle Mark einzustreichen, sieht sich sehr schnell getäuscht. Die Änderungen zum Prequel sind unübersehbar. Doch eins nach dem anderen. Medal of Honor: Underground lässt euch in die Rolle der grazilen Manon schlüpfen und ist zeitlich vor dem Vorgänger angesiedelt, ein mittler-

weile beliebtes Mittel, welches schon in vielen Sequels Anwendung gefunden hat. Die in Paris beheimatete Widerstandskämpferin hat keine große Wahl: Entweder sie fügt sich ihrem Schicksal und nimmt die Nazi-Bedrohung hin oder sie begibt sich in den Untergrund, um Widerstand zu leisten. Selbstredend greift letztere Alternative. In der ersten Mission macht ihr euch daran, die französische Hauptstadt durch dunkle Kanäle zu verlassen. Hierzu folgt ihr eurem Bruder, welcher mit dem Weg aus der Misere bestens vertraut ist. Dabei gibt euch euer Familienmitglied mal Geleitschutz in Form von blauen Bohnen oder ihr leistet ihm wiederum



**Gut abgesichert:** Vor das Erreichen der Level-Ziele stellten die Coder erneut viele schießwütige Schergen.

Feuerschutz. Dies birgt ein komplett neues Element, denn im Vorgänger seid ihr alleine durch die Locations gepirscht, um das Feindesvolk auszulöschen. Durch diese Vorgehensweise erreicht ihr schließlich einen rettenden Lastwagen, der euch aus der Stadt befördert. Apropos Vehikel, Dreamworks stockte das Angebot an Fahrzeugen gehörig auf. Medal of Honor: Underground bietet euch erstmals auch die Möglichkeit, gegen Panzer oder bemannte Motorräder mit Beiwagen zu fighten. Gerade die schussstarken rollenden Festungen der Deutschen zeigen sich hier als harte Nüsse, denn mit gewöhnlichen Waffen ist den Stahlkolossen nicht beizukommen. Eine Möglichkeit, die Tanks zu knacken, bieten geschickte Würfe von Granaten bzw. einige Molotow-Cocktails. Zudem solltet ihr aus einer guten Tarnung heraus angreifen und eure Schritte gut kalkulieren. In einer späteren Mission etwa wird euch gar die Möglichkeit offenbart, in einem Zweirad mit Beiwagen Platz zu nehmen und eine rasante



**Fangschuss:** Duelle gegen einzeln auftretende Personen gehören zu den gemächlicheren Aufgaben.



**Auf Mission:** Die meisten Quests fordern eine gute Portion Denkarbeit von euch.



**Feuer frei:** Mancher Peacemaker eignet sich vorzüglich dazu, euch den Weg freizusprennen.



**Überrumpelt:** Der Kraut wurde von hinten überrascht und kann nun seinem virtuellen Ende entgegensehen.



**Unter Feuer:** Die KI der Wachposten wurde gegenüber dem Prequel nochmals verfeinert.





**Licht am Ende des Tunnels:** Die todesverachtenden Rekruten bieten exzellentes Kanonenfutter für euren Friedensstifter.



**Befehlshaber erwischt:** Gerade ranghöhere Offiziere auszuschalten wird durch einen eng gezogenen Deckungsring sehr schwierig.



**Molotow:** Die Erfindung des Russen eignet sich vorzüglich, um das Feindesvolk aus seinen Löchern zu locken.

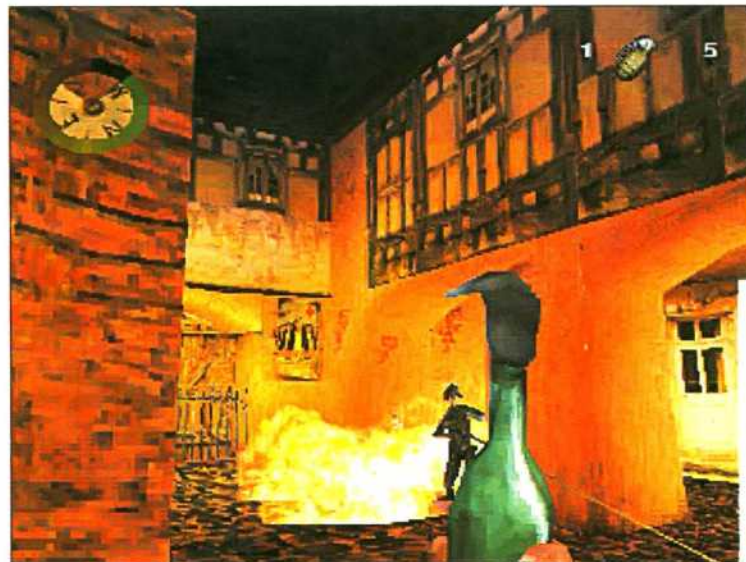
Verfolgungsjagd zu eröffnen. Um das finale Ziel zu erreichen, die einmarschierten Deutschen aus dem Lande zu treiben und die Befreiung Frankreichs zu erzielen, führt euch das Vorhaben quer durch die unterjochten europäischen Länder. Vom besagten Frankreich, über Italien und Griechenland führt euch euer Privatfeldzug bis hin nach Nordafrika. Natürlich kommt auch der Rätselfaktor nicht zu kurz. Zahlreiche Items, wie Key-Cards oder gefälschte Papiere, müssen gefunden werden, um argwöhnisches Wachpersonal abzulenken. Eine weitere Mission lässt euch in die Uniform eines Sanitäters schlüpfen, um unbemerkt durch die feindlichen Reihen zu wandern. Darüber hinaus haben die Coder auch an die Waffennarren unter den Zockern gedacht. Zwar war das Arsenal an Friedensstiftern im Vorgänger schon ansehnlich, wurde aber nochmals erhöht. Nun steht euch zum Beispiel eine Pistolen-Armbrust-Kombination zur Verfügung.



**Haarige Angelegenheit:** Unverhofft taucht dieser Infanterist vor eurem Visier auf und bedroht euch sogleich mit seiner geladenen Wumme.

**Technik: Rundum aufgebohrt**  
Über die hervorragende Engine des Erstlings brauchen nicht mehr allzu viele Worte verloren werden. Trotz allem wurde hier an diesem Aspekt noch einmal mächtig gewerkelt. Neu integriert wurden im Nachfolger eine Vielzahl interaktiver Elemente, wie herabstürzende Balkenteile, die wiederum bestens dafür eingesetzt werden können, Feindesvolk unter sich zu begraben. Die einzelnen Locations wirken noch einen Tick authentischer. Dies wird sicherlich nicht zuletzt durch deren hohe Bandbreite erzielt. Beispielsweise habt ihr nun wirklich den Eindruck, euch in der französischen Metropole Paris zu befinden, da selbst Straßen-

züge der 40er-Jahre perfekt nachgebildet wurden. Die künstliche Intelligenz der Soldaten wurde auch noch einmal gehörig überarbeitet. Waren im Vorgänger manche Widersacher relativ hart zu knacken, glich man deren Aktionen mehr einander an, so dass der Schwierigkeitsgrad etwas ausgewogener gestaltet wurde. Dies soll jedoch keineswegs bedeuten, dass euch ein Zuckerschlecken in den mehr als 20 Missionen bevorsteht. Medal of Honor: Underground dürfte ohne Zweifel den Vorgänger nochmals toppen und zu den letzten 32-Bit-Hits zählen. (Georg)



**Gesprenge Ketten:** Euer Waffenarsenal wurde nochmals um einige Peacemaker erweitert.



**Sniper-Rifle:** Erneut lassen sich mit dem Scharfschützengewehr Soldaten auf bequeme Art und Weise eliminieren.

## PlayStation

Hersteller: Dreamworks  
Fakten: 20+ Levels  
Erscheint: Oktober 2000

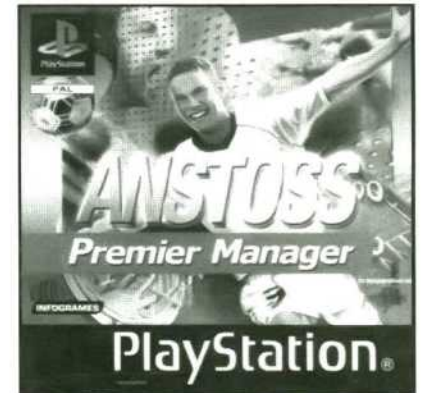
Erster super Eindruck



PSX 79,99 DM  
PC 69,99 DM  
DC 89,99 DM



PSX 69,99 DM



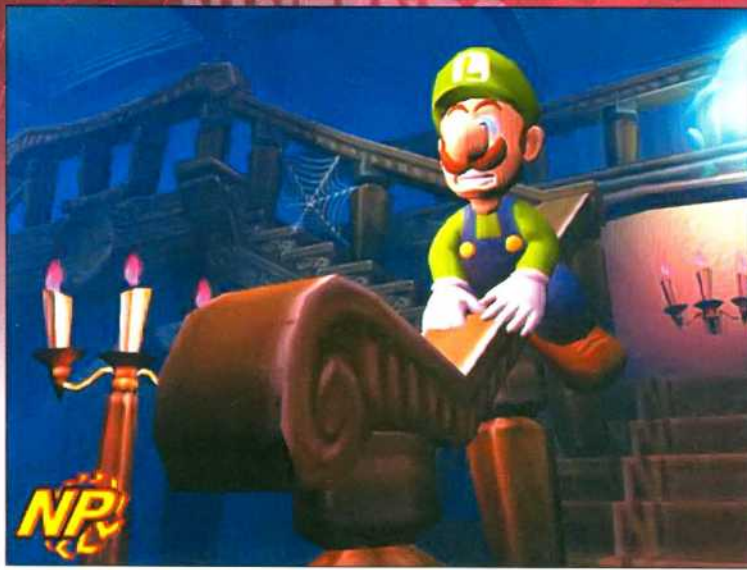
PSX 69,99 DM  
**ANGEBOTE**

Playstation-Angebote:	
Need 4 Speed Porsche	49,99
V-Rally 1	29,99
Heart Of Darkness	29,99
Worms	29,99
True Pinball	29,99
Resident Evil Survivor	39,99
Rally Championship	39,99
C&C Alarmstufe Rot	29,99
Sled Storm	29,99
Sports Car GT	29,99
Vergessene Welt	29,99
Populous	29,99
Beatmania	79,99
Bundesliga Stars 2000	29,99
Fussball Live	29,99
Warpath Jurassic Park	34,99
Lego Racers	34,99
Lego Rock Raiders	34,99
Supercross 2000	34,99
Tomb Raider 4	39,99
Box Champions 2000	39,99
Dune 2000	34,99
Mighty Hits Special	29,99
Ruff & Tumble	24,99
....solange der Vorrat reicht !	

**Versandbedingungen:**  
- 24h Lieferservice  
- Bezahlung per Nachnahme  
- 6,- Porto ab 100,- frei  
- kein Mindestbestellwert  
- Preise in DM inkl. MwSt

**World Of Games**  
Unnaerstr.2 - 58636 Iserlohn  
In unserem Online-Shop findet ihr täglich aktualisierte Playstation, N64 Dreamcast, GameBoy und PC-Spiele mit Abbildungen der Cover Front- und Rückseite! Bestellen unter:  
**Order-Line: 02371-836663**  
**www.LetsPlayIt.de**





**Endlich:** Der längst totgesagte Luigi taucht wieder in einem Nintendo-Spiel auf. Wird er Mario den Rang ablaufen?



**Faszinierend:** Link wirkt auf der Next-Generation-Konsole noch detaillierter. Hoffentlich kann die Welt um Hyrule ebenso bestechen.

# Der Würfel ist gefallen

## Nintendo Gamecube

**Nintendo Spaceworld-2000-News** Kurz vor Redaktionsschluss lässt Nintendo die Hüllen fallen und präsentiert uns auf der Spaceworld den brandheißen Nintendo Gamecube.

Wenn es einer versteht, ein Geheimnis gut zu hüten, dann ist es Nintendo. Während alle anderen Konsolen-Hersteller schon Jahre vorher ihre technischen Daten bekannt geben, macht der Spiele-Gigant ein wahres Geheimnis um seine neusten Produktionen. Kurz vor der Präsentation schwappten bereits einige neue Namen des Projekts Dophin über den Teich. Erst als sich Nintendo den Namen Starcube sichern ließ, schien der Titel des Gerätes festzustehen. Doch weit gefehlt. Mit Gamecube änderten die fleißigen Japaner noch einmal kurzerhand das Logo und steigen mit ihrem viereckigen Würfel in das Rennen um die meist verkaufte

Konsole ein. Sehr erstaunlich dabei ist, dass Nintendo die Hardware erst im Juli nächsten Jahres in Japan veröffentlichen möchte. In den USA und Europa wird vermutlich ein Release um die Jahreswende ins Haus stehen, was zeitgleich mit der Xbox wäre. Wie dem auch sei, widmen wir uns erst einmal den faszinierenden Demos, welche auf der Messe gezeigt wurden. Schon die ersten Studien, welche auf der neuen Wunderkonsole liefen, sprechen Bände über die Grafik-Power der Hardware. Betrachtet man die technischen Spezifikationen etwas



Datenträger des Gamecube aus. Um etwaigen Raubkopien vorzubeugen, entwickelte Nintendo zusammen mit Matsushita eine Art Minni-DVD, die in der Oberseite des Kubus Platz

genauer, fällt auf, dass der mit 405 Mhz getaktete Grafik-Chip sämtliche angesagte 3D-Features unterstützt. Angefangen von Full-Screen-Anti-Aliasing über Environmental-Bump-Mapping bis hin zu einer Echtzeit-Textur-Decompression erfüllt diese Konsole alle Anforderungen, die man an eine moderne Hardware stellen kann. Ebenso interessant wie die Specs des Grafik-Chip fällt der



**Sportlich:** In einer Drohgebärde spannt Ganondorf seine Muskeln an. Ob das unseren Helden beeindruckt?



**Gespensisch:** Das Geisterhaus aus Mario 64 wirkt gegen diese Villa wie ein kleines Puppenhaus.



**Lang erwartet:** Wer sich für dieses Spiel auf dem SNES begeistern konnte, wird nicht um den Kauf eines Gamecube herum kommen.



**Kunterbunt:** Ähnlich wie beim Gameboy gibt es für jeden Geschmack den richtigen Gamecube.



**Niedlich:** Nintendos bestes Kaufargument, die Pokémons, sind natürlich auch wieder mit von der Partie.



## Peripherie-Hardware



Der **Netzwerk-Adapter** macht den GC kompatibel für zukünftige Systeme.



Die **Memory-Karte** speichert ihre Daten auf einer 4MB-Flash-ROM.



Ein **56k V.90 Modem** sorgt für gute Anbindung an das Internet.



Ein **Datenstick** erweitert die Memory-Card um 64 MB.



Der **schnurlose Controller** sorgt für uneingeschränkten Spielspaß.



Welche Funktionen die **Videoschnittstelle** übernimmt, ist noch nicht klar.

findet. Dabei verzichtet man auf ein extravagantes Laufwerk und bedient sich der klassischen Mülleimer-Klappe. An Peripherie hat Nintendo ebenfalls nicht gespart und zeigt uns etliche elektronische Gimmicks, die den kleinen Kasten ergänzen werden. Zum Standard scheint mittlerweile das Modem zu gehören, welches auf der Unterseite des Gerätes eingesteckt wird. Ausflüge in das bestehende Internet sind damit bestimmt ebenso möglich wie Online-Spiele oder Datentransfer. Damit die erreichten Höchstleistungen nicht verloren gehen, steht dem Spieler ein spezielle Memory-Karte zur Verfügung, die bis zu 4 MB Daten speichern kann. Letztendlich gibt es noch einen Netzwerk-Adapter, ein Digital-Kamera-Kabel und einen 64 MB Speicherstick, wessen

Verwendungszweck leider noch nicht ganz geklärt ist. Summiert man diese ganzen Daten und vergleicht sie mit den aktuellen Screenshots, erahnt man ansatzweise, wie viel Power in diesem kleinen Würfel steckt. Leider können wir euch nur stehende Bilder präsentieren, die nur einen geringen Bruchteil des Gesamteindrucks vermitteln. Da es sich vermutlich bei den gezeigten Szenen um Grafikstudien und nicht um fertige Spiele handelt, ist es momentan auch noch schwer abzuschätzen, wie die Games



**Musikalisch:** In ihrem neuesten Abenteuer greifen die Pokémons sogar zu der Gitarre. Ob das wohl gut geht?



**Sensationell:** Dank Textur-Kompression wirken die gesamten Szenarien sehr viel klarer, als bei der Konkurrenz der Fall ist.

## Quadratisch, praktisch, gut? Die Technik

<b>MPU (Microprocessor Unit)</b>	IBM Power PC "Gekko" (405 MHz) The Gekko MPU integrates the power PC CPU into a custom, game-centric chip.
<b>CPU Capacity</b>	925 Dmips (Dhrystone 2.1)
<b>System Main Memory</b>	24 MB Sustainable Latency : 10ns or lower (1T-SRAM)
<b>A-Memory</b>	16 MB (100 MHz DRAM)
<b>Internal Data Precision</b>	32bit Integer & 64bit Floating-point
<b>Actual Display Capability</b>	6 million to 12 million polygons/second Fog, Subpixel Anti-aliasing, HW Light x8, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-texture
<b>Image Processing Function</b>	Mapping/Bump/Environment Mapping, MIPMAP, Bilinear Filtering, Real-time Texture Decompression (S3TC), etc.
<b>Anderes</b>	Real-time Decompression of Display List, HW Motion Compensation Capability
<b>Medien</b>	8cm NINTENDO GAMECUBE Disc based on Matsushita's Optical Disc Technology Approx. 1.5GB Capacity
<b>Input/Output</b>	Controller Port x4 Digicard Slot x2 Analog AV Output x1 Digital AV Output x1 High-Speed Serial Port x2
<b>Maße</b>	High-speed Parallel Port x1 150 mm (W) x 110 mm (H) x 161 mm (D)



**Gewusel:** Ganze 128 Marios bewegen sich auf dieser Plattform. Dies fordert die gesamte Rechen-Power des Gamecube.



**Atemberaubend:** Was uns Nintendo mit diesen Demos präsentiert, ist wirklich der absolute Oberhammer.

letztendlich aussehen werden. Zumindes hat Nintendo nicht den Fehler Sonys nachgemacht und alle Features, die es den Programmieren leichter machen, ein Spiel zu entwickeln, in den Gamecube eingebaut. Wenn es Nintendo schafft, eine Menge Games rechtzeitig zum Release präsentieren zu können, sollte sich die Konkurrenz schon mal warm anziehen. (Sven)

## Game Boy Advance

GAME BOY ADVANCE



Auf der Spaceworld ließ Nintendo gleich zwei Bomben auf einmal platzen. Etwas im Fahrwasser des Gamecube untergegangen, aber dennoch nicht zu verachten ist der Game Boy Advance, der gerade in Japan mit Sicherheit einschlagen wird wie eine Bombe. Zugtitel hierfür sollte wieder eine Flut von Pokémon-Spielen sein, die für dieses Gerät erscheinen werden. Besitzer von alten Game-Boy-Spielen können sich über eine Abwärtskompatibilität des Handhelds freuen. Ebenso wurde ein Modem angekündigt, mit welchem eventuell ein Ausflug in das World Wide Web erfolgen könnte. In unserem nächsten Heft stellen wir euch die ersten Spiele für dieses Highlight vor.





**Wertstoffabgabe:** Beim Item-Keeper dürft ihr Gegenstände lagern, die nach einem verlorenen Kampf erhalten bleiben.



**Intro-Randale:** Im Einleitungsfilm ist mehr Action als im ganzen Spiel zusammen.



**Auf einen Blick:** Ihr solltet stets ein waches Auge auf die Werte eures Digimons haben.

# Digimon World

**PlayStation Rollenspiel** Nintendos Pokémon bricht weltweit alle Rekorde. Sony versucht nun in Zusammenarbeit mit Bandai mitzumischen.

Es gibt zur Zeit kein Produkt, das besser geht als Nintendos Pokémon. Von den unglaublichen Verkaufszahlen inspiriert zeigt sich nun Sony. Um das nötige Know-how einzubringen, schloss sich der PlayStation-Hersteller kurzerhand mit Bandai zusammen. Der Spielzeug-Konzern hatte ja bereits 1996 mit dem Tamagotchi einen weltweiten Erfolg. Digimon World erreichte in Japan schon ordentliche Verkaufszahlen und ging vor wenigen Wochen in die zweite Runde.

**Spielablauf: Wir trainieren bis zum Abwinken**

In der Rolle eines kleinen Jungen werdet ihr von eurem Digimon-Anhänger in die Welt der digitalen Monster gezogen. Vom weisen Jijimon erhaltet ihr erste Informationen. Die Digimon-Welt ist vom Aussterben bedroht. Um diese fatale Entwicklung zu stoppen, sollt ihr in die Welt hinausziehen und entlaufene Digimons überreden, in die Hauptstadt zurückzukehren, oder sie zur Not gewaltsam einfangen. Weil dies nicht immer ungefährlich ist, bekommt ihr ein eigenes Digimon zur Seite gestellt, das an eurer Stelle gegen die Monster antritt. Damit es überhaupt eine Chance hat, solltet ihr

auf dem nahe gelegenen Trainingsplatz üben. Dort steigert ihr alle wichtigen Eigenschaftswerte, wie Energie, Stärke und Intelligenz. Nur tagelanges Training (keine Angst, die Zeit läuft im Spiel wesentlich schneller ab) verschafft unserem Digimon den nötigen Biss. Wie es sich für einen Digimon-Trainer gehört, müsst ihr euch auch um Futter und das leibliche Wohl eures Schützlings kümmern. Durch entsprechende Sprechblasen zeigt das Monster seinen Wunsch an: Essen, Schlafen, Schei\*en. Mit entsprechenden erzieherischen Maßnahmen (Lob und Tadel) nimmt euer Digimon immer mehr eure Vorstellungen an. Nachdem ihr es auf Memory-Card verewigt habt, kann es im Battle-Modus gegen das Monster eines

Freundes antreten. Das Spiel selbst ist simpel. Euer Held durchquert Bildschirm für Bildschirm die Digimon-Welt auf der Suche nach anderen Monstern und Power-



**Das Ende naht:** Mit den Power-Attacken setzt ihr eurem Gegner ordentlich zu. Leider können sie nur ab und zu eingesetzt werden.

ups. Dabei wird das Szenario ständig aus einer Schräg-von-oben-Sicht gezeigt. Kommt es zu einem Kontakt mit einem feindlichen Digimon, wird in den Battle-Modus umgeschaltet. Dort wird der Spieler vom Akteur zum Beobachter degradiert. Bis auf anfeuernde Zurufe sowie den Einsatz von Spezialattacken und Items ist das Kämpfen sehr eintönig.

Die Grafik ist solide, aber nicht spektakulär, während der Sound belanglos süß vor sich hinplätschert. Zwar wirken die einzelnen Charaktere allesamt schön modelliert, leider sind die Animationen hingegen nicht unbedingt auf dem neusten Stand der PlayStation-Möglichkeiten. Aber vielleicht ändert sich durch die deutsche Lokalisierung noch etwas.

**Erster Eindruck: Der Virus naht**

Alle Kids, die bereits dem Pokémon-Fieber erlegen sind, werden sich wahrscheinlich auf Digimon World freuen. Alle anderen werden sich trotz spielerischer Mängel infizieren. Falls nicht, haben sie verdammt viel Geld gespart. (Swen)



**Technik: Nett, süß, goldig**  
Digimon World bietet technisch genau das, was zu erwarten war.



**Im Training:** Auf dem Übungsgelände trainiert euer Digimon seine kämpferischen Fähigkeiten.



**Next Level:** Hier mutiert gerade unser Monster in die nächste Stufe.



**Grimmen im Leib:** Selbst vor Meister Jijimon kann unser Monster seinen Hunger nicht verbergen.



**Blöde Anmache:** Immer wenn andere Digimons kämpfen wollen, ist dies durch ein entsprechendes Symbol gekennzeichnet.

**PlayStation**

Hersteller: Bandai Co., Ltd.  
Fakten: Dual Shock, Memory-Card  
Erscheint: September 2000

**Erster mittel Eindruck**



# Der Verkehrsgigant

**PlayStation Simulation** Basierend auf dem erfolgreichen PC-Spiel präsentiert die Firma JoWood die erste voll in 3D gehaltene Verkehrs-Management-Simulation für die PlayStation.

Bei diesem Spiel habt ihr die Möglichkeit zu beweisen, dass ihr es besser könnt als die Politiker. Erschafft ein vollständiges, funktionierendes Verkehrssystem und stellt so die Bewohner eurer virtuellen Städte zufrieden. Ganze Straßennetze und Wohnviertel warten darauf, richtig angeschlossen und geleitet zu werden. Der Verkehrsgigant ist eine klassische Wirtschaftssimulation und ist wohl am besten mit Sim City zu vergleichen.

**Spielablauf: Handlungsfreiheit garantiert**

Der Spieler hat es zur Aufgabe, ein groß-

flächiges Verkehrsnetz zu erstellen. Besonders auffällig ist das realistische Verhalten der Bevölkerung in den Städten. Morgens gehen die Kinder ganz normal zur Schule und die Hausfrauen machen sich auf den Weg, ihre täglichen Einkäufe zu verrichten. Angestellte und Arbeiter begeben sich in ihre Büros bzw. Fabriken. In ihrer Freizeit entspannen sich die Bewohner anhand eines breit gefächerten Unterhaltungsangebotes. Der Verkehr verläuft äußerst realistisch, d.h., Fahrzeuge reagieren auf Ampeln und Verkehrsschilder und Fußgänger benutzen Zebrastreifen und Übergänge. Sollte dem Spieler danach sein, so kann



**Gute Übersicht:** Durch die gelungene 3D-Darstellung kann der Spieler alle Aktionen von Fahrzeugen und Passanten genau verfolgen.

er den gesamten Weg eines Fußgängers vom Anfangs- bis zum Endpunkt beobachten und weitere Vorgehensmaßnahmen ergreifen. Bemerkenswert ist die Vielfalt der Fahrzeuge. Damit die ganze Geschichte nicht zu eintönig wird, existieren jede Menge Kampagnen und individuelle Missionen, welche den Spieler ständig fordern.

frei rotiert und jeder Teil kann herangezogen werden. Auf Fahrzeuge und Fußgänger können Videokameras eingerichtet werden. Um die Übersicht zu behalten, stehen umfangreiche Statistiken zur Verfügung. (Ralph)



Eine Menge Arbeit wartet: Soll der Verkehr in der virtuellen Stadt reibungslos ablaufen, muss der Spieler immer aufmerksam sein.



Großflächiges Stadtgebiet: Auf den Plätzen spielt sich allerhand ab. Durch Videoüberwachung bleibt man auf dem Laufenden.

**Technik: Einfache Steuerung**

Mit dem Joypad kann die gesamte Umgebung beeinflusst werden. Der Zugriff auf die Konstruktions-Tools und Statistik-Informationen funktioniert unkompliziert über Pop-up-Menüs und Icons. Die Darstellung der Städte ist ganz in 3D gehalten. Städtepläne dürfen

**PlayStation**

Hersteller: JoWood  
 Fakten: volle 3D-Welt, viele große, voll animierte Städte, einfache Steuerung  
 Erscheint: 4. Quartal 2001  
 Erster nicht mögl. Eindruck

**STRECKENAUSSCHNITT AUS UNSEREM PROGRAMM**

**PLAYSTATION**

PS ONE	Call
Xploder 9000	79,95
Alien Resurrection	99,95
Bundesliga Manager 2001	99,95
Chase The Express	89,95
Colin Mc Rally 2	89,95
Crono Cross	149,95
Countdown Vampires	149,95
Danger Girl	149,95
Duke Planet of Babes	149,95
F1 Racing Sim	59,95
Grind Session	89,95
Mat Hoffmans Pro Bmx	89,95
Nightmare Creatures 2	89,95
Star Ocean 2	59,95
Suikoden 2	89,95
Spiderman	89,95
Star Trek Invasion	89,95
Sydney 2000	99,95
Tenchu 2 uk	89,95
Tony Hawk 2	89,95
Vanishing Point	89,95
Vandal Hearts 2	89,95
Vagrant Story	89,95
X-Men	59,95
X-Men Mutant Academy	59,95
<b>PS 2 ... jetzt vorbestellen!</b>	
Grundgerät	26.10.2000 Call
Fantavision	26.10.2000 Call
Fifa 2001	26.10.2000 Call

**DREAMCAST**

Formula One 2000	26.10.2000	Call
Grandius 3&4	26.10.2000	Call
Ridge Racer V	26.10.2000	Call
Tekken Tag Tournament	26.10.2000	Call
Theme Park World	26.10.2000	Call
<b>Grundgerät Multinorm</b>		call!
Multinorm Umbau		99,95
VMS Memory		59,95
Beserk		89,95
Capcom Vs. Snk		169,95
Carrier	ntsc	159,95
Crazy Taxi		99,95
D2	ntsc	159,95
Dead Or Alive II		99,95
Dee Dee Planet		99,95
Dragons Blood		99,95
Ecco The Dolphin		99,95
F1 Racing Sim		99,95
Ferrari F355		159,95
Giant Gram 2000		169,95
GTA 2		99,95
Hidden & Dangerous		99,95
Jet Set Radio	ntsc	159,95
Kiss Psycho Circus		99,95
Mat Hoffmans Pro Bmx		99,95
Metropolis Speed Racer		99,95
NBA 2K		99,95

**PRIMAL GAMES**

THE GAME SOURCE

www.primalgames.com

Nightmare C. 2	99,95
Power Stone 2	99,95
Rainbow Six	99,95
Resident Evil: Code V.	99,95
Sega GT	99,95
Sega Extreme Sport	99,95
Silent Scope	i. V.
Soldier Of Fortune	99,95
Space Channel 5	99,95
Spawn-The Demons Hand	169,95
Star Lancer	99,95
Star Wars Racer	99,95
Sydney 2000	109,95
Tony Hawk	99,95
Time Stalkers	99,95
Ultimate Fighting	99,95
V-Rally 2	99,95
Virtua Athlete	99,95
V-Tennis	89,95
Vanishing Point	99,95
Zombie Revenge	89,95

**NINTENDO 64**

ISS 2000	119,95
Star Wars Racer	99,95
Turok 3	109,95
Perfect Dark	129,95
Pokemon Stadion	149,95
Pokemon Snap	119,95
Winback	139,95

**NEO GEO POCKET COLOR**

US Restposten	Call
---------------	------

WEITERE ARTIKEL UND NEWS TELEFONISCH ERFRAGEN!

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



**UNSERE SHOP'S**

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 Buchname + 6,00 € (Hochwertpapier). \*Für Bestellungen unter 75,- € sind Versandkosten zu zahlen. Preismarkierungen vorbehalten. Bei Annahmeverweigerung behalten wir die entsprechenden Verkaufsrechte. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.





**Prächtig:** Grafisch steht dieser Titel Rares Perfect Dark in nichts nach.



**Clever:** Alle Gegner erhalten eine ausgefeilte künstliche Intelligenz.



**Wahnsinn:** Wer im Multiplayer-Modus auf solch einer kurzen Distanz mit Raketenwerfern feuert, muss mit Abzug von Lebenspunkten rechnen.

## Die Welt ist nicht genug

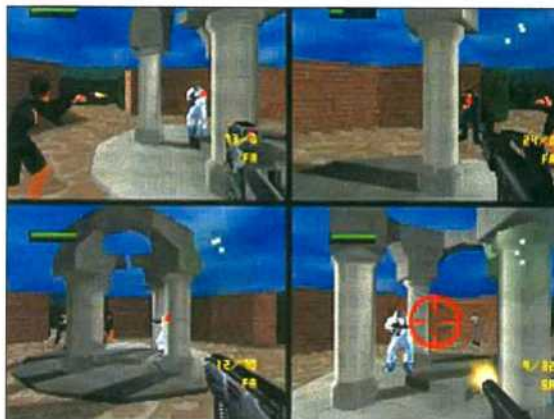
Nintendo 64 ■ Ego-Shooter ■ Electronic Arts ■ 4. Quartal 2000

Trotz der Indizierung des ersten Golden-Eye-Titels auf dem Nintendo 64 schreckt Electronic Arts nicht vor einem neuen Titel rund um den britischen Superagenten zurück. Besonders die für Nintendo-64-Verhältnisse super Grafik imponiert bei diesem Titel schon im Vorfeld. Aber auch die zahlreichen technischen Gimmicks faszinieren sicherlich jeden

Perfect-Dark-Fan. Ob es aber wirklich dazu reicht, den Ego-Shooter-König vom Thron zu stoßen, werden wir wohl voraussichtlich erst zu Weihnachten erfahren. Wir halten euch so lange auf dem Laufenden. (René)



**Winterurlaub:** Auch im Gebirge geht ihr auf die Jagd nach Schneehasen.



**Unterhaltsam:** Besonders der Vierspieler-Modus dürfte bei Nintendo-64-Besitzern ankommen.



**Durchsichtig:** Genau wie beim großen Vorbild von Rare hat man auch hier ein Nachtsichtgerät.

## ESPN-Links

Dreamcast ■ Sport ■ Konami ■ Ende 2000

Mit ESPN-Links setzt Konami eines der erfolgreichsten Golf-Spiele auf dem PC für den Dreamcast um. Wer sich für diese Sportart interessiert und es schon einmal selbst gespielt hat, findet bei diesem Game alles, was das Golfer-Herz begehrt. Selbst die kleinsten Einstellungen und das Equipment können je nach Belieben zusammengestellt werden. Um sein Handicap zu verbessern, stehen alle weltbekanntesten Plätze zur Verfügung, die sich in zahlreiche Kurse unterteilen. Die Programmierer haben sich ge-

rade hier besonders viel Mühe gegeben, damit die Locations möglichst den Originalen entsprechen. (René)



**Traumhaft:** Sogar aufwändige Schatteneffekte sind auf dem Platz zu sehen. Bei solch einer Kulisse spielt jeder gerne.



**Anvisiert:** Der erste Schlag auf dem Grün sollte am besten in das Loch gehen. Ein Gitter markiert hierbei die Unebenheiten auf dem Boden.



**Schnittig:** Mit gezückter Klinge geht der Daywalker Blade erneut auf Vampir-Jagd. Dass er selber einer ist, scheint ihn dabei kaum zu stören.

## Blade

PlayStation ■ Action-Adventure ■ Activision ■ Ende 2000

Das Hack&Slay-Genre bekommt im Herbst wieder Zuwachs. Mit Blade steht eine Comic-Umsetzung ins Haus, die sich gewaschen hat. Als Blade, Vampir-jäger und selbst Blutsauger, stieft ihr unter den Untoten auf der Suche nach dem Unhold, der eure Mutter gebissen hat. Dabei setzt ihr euch mit Klinge und Schusswaffen gegen die Höllebrut zur Wehr, um an euer Ziel zu kommen. Dass die Gegner dabei sehr ungewöhnlich variieren, ist klar,

schließlich habt ihr es mit den Vorboten der Hölle zu tun. (René)



**Umzingelt:** Auf der Suche nach seinem Erzfeind muss euer Held viele Gegner töten.





**Auf der Piste:** Heiße Verfolgungsjagden im Tiefschnee stehen bei Big SSX auf der Tagesordnung.



**Eingemummt:** Zum Glück befindet sich dieser Sportler nicht auf einer Demo.



**Talentiert:** Nerven aufreibende Trix und gewagte Sprünge machen dieses Spiel zu einem Vergnügen.

## Big SSX

PS2 ■ Rennspiel ■ Electronic Arts ■ Ende 2000

Tony Hawk's Skateboarding und Matt Hoffman Pro BMX beweisen es: Solche Sportarten liegen zur Zeit wieder einmal voll im Trend. Auch für die PlayStation 2 finden sich die ersten Fun-Sports-Spiele ein. Mit Big SSX zeigt Electronic Arts ihren ersten Snowboard-Titel, der schon bei der E3 für eine gute Presse sorgte. Ob es sich bei diesem Game eher

um eine Simulation oder einen Fun-Racer handelt, wird sich in kurzer Zeit herausstellen, denn schon bald erscheint die japanische Version, welche wir für euch genauer unter die Lupe nehmen werden. Jedoch sei schon einmal im Vorfeld gesagt, dass dieses Game auf der Messe einen sehr positiven Eindruck bei uns hinterlassen hat. Besonders die detaillierten Charaktere und flüssigen Animationen werden einer Hardware wie der PlayStation 2 gerecht. Soweit Electronic Arts den Release nicht verschiebt, präsentieren wir euch in den nächsten Ausgaben ein ausführliches Preview dieses Sport-Games. (Mario)



**Plattgewalzt:** Bisher ist noch nichts von einer realistischen Schneephysik zu erkennen.



**Halsbrecherisch:** Diese Piste würde so mancher nicht einmal hinunter laufen.



**Umbegrenzt:** Streckenaufbau und Nebel gehören bei Big SSX der Vergangenheit an.



**Leuchtend:** Wer bei der rasanten Fahrt in die Sonne blickt, wird sofort von dieser geblendet.



**Simulation oder Fun-Racer:** Wird dieses PlayStation-2-Spiel Nintendos 1080 auf die hinteren Plätze verweisen können?

## Mickey Speedway

Nintendo 64 ■ Rennspiel ■ Rare ■ 4. Quartal 2000

Mit ihrem Fun-Racer Diddy Kong Racing landete die britische Software-Schmiede Rare einen Mega-Hit. Doch auch mit Disney-Lizenz scheint dieses Konzept aufzugehen. Weichen die Coder nicht von ihrem bisherigen Stil ab, erwartet uns mit

Mickey Speedway ein umfangreiches Kart-Rennen, das nur so vor Bonus-Modi strotzt. Wer die letzten Titel der Nintendo-Spezialisten betrachtet, sollte schnell erkennen, dass es sich auch bei diesem Game um einen Top-Seller handeln dürfte.



**Historisch:** Dieses monumentale Bauwerk kommt bestimmt vielen bekannt vor.



**Eingenässt:** Irgendin gemeiner Gegner hat Goofy ein Gewitter geschickt.



**Beeindruckend:** Auch bei diesem Spiel zeigt uns Rare, wie gut sie die Hardware des Nintendo 64 im Griff haben.





**Auf leisen Sohlen:** In dieser Szene hat sich Solid Snake anscheinend nicht so still verhalten.



**Bösewicht:** Auch Revolver Ocelot scheint wieder eine große Rolle in Metal Gear Solid 2 zu spielen.



**Effektreich:** Nicht nur der geniale Regen im Vorspann, auch die perfekte Physik der Schilde weiß zu begeistern.

## Metal Gear Solid 2

PlayStation 2 ■ Action-Adventure ■ Konami ■ Ende 2001

Seit dem Release der DVD von Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty überschlugen sich die Spekulationen über diesen Titel. Bisher konnte man nur schlechte Internet-Videos dieses Präsentations-Filmes herunterladen. Doch wer eine dieser extrem seltenen DVDs erhaschen konnte, war sicherlich von der Qualität der In-Game-Grafik geblättert. Genauere Infos zu

Hideo Kojimas Meisterwerk gab es in den letzten Wochen nur tröpfchenweise. Aber dass es sich um einen Top-Hit handeln dürfte, müsste mittlerweile für alle klar sein. Weniger überzeugt sind wir hingegen von einem termingerechten Release des Titels. Da der Schöpfer dieser Meisterreihe ein absoluter Perfektionist ist, ist abzusehen, dass sich der Titel noch einmal verschieben wird. Doch das ist eigentlich kein Grund zur Trauer, da uns somit ein geniales Spiel ins Haus stehen wird, das weder technische noch spielerische Mängel aufweist. Wir können es jedenfalls kaum mehr erwarten, bis dieses Game erscheint. (Swen)



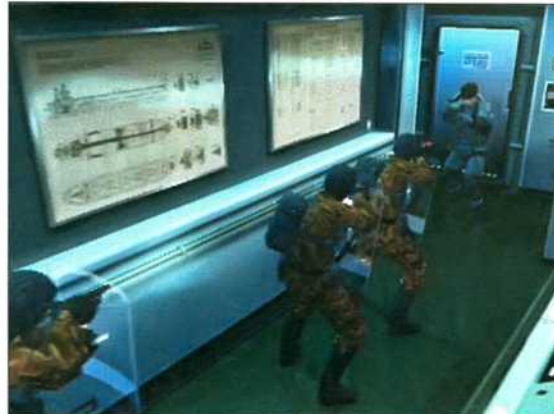
**Detailliert:** Was Hideo Kojima mit diesem Game auf die Beine stellt, ist wirklich beeindruckend. So müssen Next-Generation-Spiele aussehen.



**Wie echt:** Trifft eine Kugel die Flaschen im Regal, zerspringen diese sehr realistisch.



**Matrix lässt grüßen:** In dieser Szene fliegt ein Messer auf Solid Snake zu.



**Brutal:** Allen Infos zufolge scheint der zweite Teil des Agenten-Abenteuers sehr viel actionreicher zu werden als das Prequel.



**Hübsch:** Ob diese junge Frau Freund oder Feind sein wird, stellt sich erst in den nächsten Monaten heraus.

## Army Men Air Attack 2

PlayStation 2 ■ Action-Adventure ■ 3DO ■ Ende 2001

Auch der Army-Men-Spezialist 3DO entwickelt derzeit für die PlayStation 2. Mit seinem Titel Army Men Air Attack 2 erscheint ein weiterer Titel der in Amerika überaus erfolgreichen Spielzeugsoldaten-Serie. Über das Gameplay ist zwar

noch nicht so viel bekannt, aber die ersten Screens sprechen bereits Bände. Hoffentlich gelingt es den Codern bei diesem Titel endlich einmal, Grafik und Gameplay in angemessener Form unter einen Hut zu bringen. (Gunther)



**Entbrannt:** Diese grimmigen Roboter mischen gerade die ganze Stadt auf.



**Anvisiert:** Mit einem gezielten Schuss legt ihr diesen Zug lahm.



**Aufgeheizt:** Der Flammenwerfer ist eine sehr wirksame Waffe, allerdings sollten die Plastik-Soldaten ihrer eigenen Waffe nicht zu nahe kommen.



# Moto GP

PlayStation 2 ■ Rennspiel ■ Namco ■ Ende 2001

Langsam wird es wieder Zeit für Leinen weiteren Top-Titel für Sonys PlayStation 2. Mit Moto GP scheint Namco genau den richtigen Kandidaten für diese Position in petto zu haben. Bereits in der Spielhalle konnte dieser Edel-Racer überzeugen und lockte so manchem Zocker das Kleingeld aus der Tasche. Mit prächtiger Grafik und überarbeitetem Gameplay gehört dieses Spiel zu den Must-have-Titeln auf der

neuen Wunderkonsole. Wir sind schon mal gespannt. (Sven)



**Hoffnungsvoll:** Ob die PS 2 halten kann, was die Arcade-Version verspricht?



**Filigran:** Die Modelle der Motorräder haben die Programmierer von Namco bis auf das kleinste Detail ausgearbeitet.



**Fast schon erotisch:** Wer sich bei Rennspielen auskennt, der weiß, so rund sah bisher noch kein Reifen aus.

# F1 Racing Championship

PlayStation 2 ■ Rennspiel ■ Ubi-Soft ■ Ende 2001

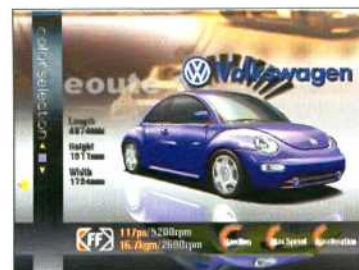
Obwohl es für die deutschen Fahrer momentan in der Formel 1 nicht besonders gut läuft, setzt Ubi-Soft weiterhin auf diese Sportart. Mit F1 Racing Championship steht uns ein Kracher ins Haus, der grafisch alle bisherigen F1-Simulationen auf die hinteren Plätze verweisen dürfte. Wie es mit der Fahrphysik aussieht, kann man momentan schlecht sagen, aber wir rechnen damit, dass diese den Ansprüchen gerecht wird. (Sven)



**Ausfall:** Wenn sich der Bolide jetzt eingrät, kann der Fahrer das Rennen vergessen.



**Oh:** Endlich gibt es einmal unterschiedliche Fahrzeuge auf einem Bild.



**Germanisch:** Auch deutsche Automarken mischen wieder kräftig mit.

# GT 2000

PlayStation 2 ■ Rennspiel ■ Polyphony Digital ■ Ende 2001

Wenn man PlayStation 2 hört, dauert es meistens nur wenige Sekunden, bis der Name dieses Spieles fällt. Gran Turismo 2000 wird mit Sicherheit der meist verkaufte Titel zum PlayStation-2-Release. Natürlich nur, wenn es die Coder von Polyphony Digital bis zum November fertigstellen können. Auf einem

frühen Demo konnten wir uns schon mal überzeugen, dass das Fahrverhalten nahtlos an die Vorgänger anschließt, und darauf kommt es natürlich nur an. (René)



**Geil:** Wir können es kaum erwarten, mit diesem Auto eine Runde zu drehen.



**Realistisch:** Genau wie in Ridge Racer V wird man auch bei GT 2000 an manchen Stellen von der Sonne geblendet.



**Auf Hochglanz poliert:** Während sich die Umgebungsgrafik noch immer auf einem niedrigen Niveau befindet, sehen die Karossen immer besser aus.



**Umfangreich:** Ebenso wie bei Gran Turismo 2 sollten auch beim Sequel wieder etliche Fahrzeuge zur Auswahl stehen.



**Schon gehört?**

+++ **Final Fantasy IX** ist noch nicht einmal bei uns erhältlich, da brodelt schon die Gerüchteküche um die Nachfolge- teile X und XI für die PlayStation 2. Anscheinend plant man die Internet- Fähigkeit der Konsole dahingehend nutzen zu wollen, dass zu den Nach- folgern verschiedene Spielteile nach Bedarf heruntergeladen werden können/müssen.

+++ **Interact** plant schon zum Release der PS 2 in Deutschland Zubehör in Form von Controllern mit auf den Markt zu bringen.

+++ **Preissturz bei Dreamcast?** In Au- stralien wurde der VK schon gesenkt. Es ist nahezu sicher davon auszuge- hen, dass spätestens zur Einführung der PS 2 Sega auch entsprechend in den USA sowie Europa reagieren wird.

+++ **Argonaut** will keine weiteren DC- Titel mehr produzieren. Somit wäre Red Dog der erste und letzte Titel für DC von ihnen gewesen.

+++ **World Series Baseball 2K1** für Dreamcast konnte sich den ersten Platz in den amerikanischen Verkaufcharts sichern.

+++ Die gewinnträchtige Lizenz zu **Harry Potter**, Zauberlehrling aus der Feder J.K. Rowlings, wurde von EA er- worben. Harry Potter wird bereits vom englischen **EA Studio** in Chertsey originalgetreu umgesetzt. Nachdem sich die Werke von J.K. Rowling schon alleine in Deutschland 2.340.000 Mal verkauft, dürfte auch für eine ent- sprechende digitale Umsetzung mit einem gewaltigen Erfolg zu rechnen sein.

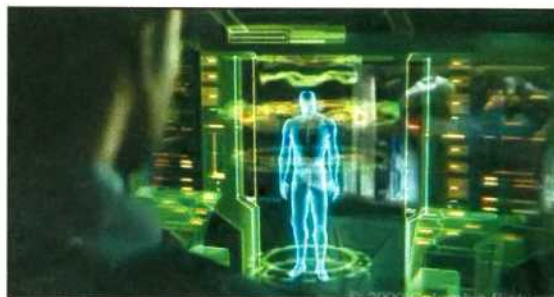
+++ Seit dem Launch der PS 2 im März sollen etwa 2,5 Millionen Geräte über die Ladentische **japanischer** Video- spiele-Stores gewandert sein.

**PS2 Knallhart kalkuliert**

**Der Preis ist raus! Stolze 869 DM für die PS 2!**

**D**er Preis ist heiß? Mittlerweile dürfte es bekannt sein, dass SCEE den Verkaufspreis der Play- Station 2 mit 869 DM festgesetzt hat. Begründet wird der hohe Einstiegs- preis mit der großen Erwartung, die der PS 2 entgegen gebracht wird. 869 DM für die neue Multimedia-Konsole lassen jedoch viele Fans erschrocken aufschreien. Bedenkt man, dass beim Grundpreis noch kein Spiel enthalten ist, kann man für eine Grundaus- stattung weit über einen Tausender

rechnen. Ob dies das richtige Mittel ist, gerade in Hinblick auf Xbox und Star Cube, breite Kun- denmassen anzuspre- chen, gilt ab- zuwarten. Der Erscheinungstermin hat sich auf den 24. November ver- schoben.



**High-End-Technik:** Freuen wir uns auf einen gekonnten Mix aus Fantasy und Science-Fiction.



**Im Orbit:** Der Blick aus einer Raumstation auf die verwüstete Oberfläche des Planeten Erde.

**Kinofilm Final Fantasy**

**Final Fantasy - Der Film**

**D**er Planet Erde im Jahr 2065. Zer- störung und Verwirrung überall. Unsere Welt liegt in Trümmern. Wenige Überlebende kämpfen gegen Tod und Verzweiflung. Die Wissen- schaft definiert viele Begriffe neu. Selbst Worte wie Leben werden auf simples Energieniveau zurückgestuft. In einer Umgebung wie dieser wird die Geschichte des Final-Fantasy- Spielfilms, der hoffentlich 2001 in die Kinos kommen wird, angesiedelt sein. Erste Trailer im Internet ver-

sprechen gewaltige FX-Feuerwerke und edelste Computer-Animationen. Square hat Harbor Court in Honolulu als Schalt- zentrale für die aufwän- digen Computer- Tricks



**Waffentechnologie:** Die Kämpfer der Zukunft haben ihre Ortungs- und Kommunikationsgeräte stets bei sich.

gewählt. Über 150 hochrangige Spezialisten in Sachen digitaler Scheinwelt wurden bereits eingeschworen, dem Film das nötige optische Erscheinungsbild zu geben. Wir sind gespannt.

**Charakterwahl:** Auf welchen der bisherigen Final-Fantasy- Spiele der Film basieren wird, ist noch nicht bekannt.

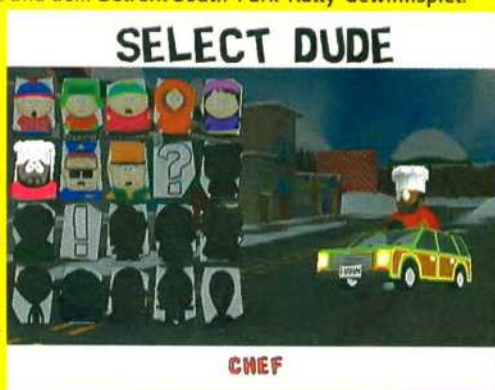
**Szenegeflüster**

**South Park Rally - Gewinnspiel**

**A**claim stellte uns freundlicherweise 5 Dreamcast-Versionen der South-Park-Flitzerei zwecks Verlosung zur Verfügung. Wer also mit Kenny, Cartman und dem Rest der verrückten Ein- wohner auf die Piste gehen will, muss uns folgende Frage beantworten: Welcher der Charaktere stirbt regelmäßig in den Folgen (außer selbstverständlich in der legendären Weihnachts- Episode)? Sprech die richtige Antwort sowie euren Namen unter folgender Nummer auf: **0190 / 59 58 57** (dieser Service der Computec Media AG kostet euch 1,21 DM/min). Oder schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Antwort und dem **Betreff: South-Park-Rally-Gewinnspiel**.

Die Adresse lautet:  
**Redaktion Mega Fun**  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg.

Teilnahmeschluss ist der **04. Oktober 2000**. Mitarbeiter der Firma Acclaim und der Com- putec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt wer- den. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Viel Glück!



**Einmal schütteln und speichern bitte!**

**N**achschub in Sachen Speicherkarten und Steuerung liefern die Game Freax derzeit in folgender Form: Das EMS Rumble-Pack mit 4 Meg Speicher sorgt dafür, dass ihr für beide Funktionen (dank Memory-Card mit integrierter Rumble- Funktion) nur einen Schacht im DC-Pad ver- wenden müsst. Das Gerät schlägt mit 79 DM zu Buche. Wem schon genügend Speicher- möglichkeit zur Verfügung steht, der sollte ein Auge auf das Rumbleshock-Pad werfen. Hier ist der untere Schacht von Grund auf mit der Vibrationsfunktion ausgestattet, ohne die ex- tremen Kopflastigkeit zu entwickeln. Allerdings steht nur noch ein freier Schacht für eine VMU zur Verfügung. Das Rumbleshock-Pad kostet 59 DM. Erhältlich sind die Geräte bei: **Game Freax, Kölner Str. 155, 53840 Troisdorf.** Tel: 02241/881240, Fax: 02241/881250.





**Nintendo Game Boy Advance**

# Game Boy Advance - Mini-Multimedia-Station?

Der Game Boy Advance als ultimativer Spielebegleiter und Organizer? Nintendo scheint Großes damit vorzuhaben. Neben normalen Spielen soll es dank 32-Bit-RISC-Prozessor sowie entsprechender Peripherie möglich sein, auch Internet-Funktionen auszuüben und zu nutzen. Da das Thema WAP und Handy-Spiele in Japan ganz großgeschrieben wird, ist es nur logisch, auch dem GB Advance derartige Features zu ermöglichen. E-Mail-Empfang und Chat werden genauso möglich sein wie diverse "Netzwerk-Spielchen" untereinander mit dementsprechend ausgelegten Games. Mit einer zusätzlichen Kamera dürfen sich die Spieler sogar nebenbei beobachten. Eine Schnittstelle zwischen Star Cube (oder doch N-Cube?) ist genauso geplant wie die Abwärtskompatibilität zu älteren GB- und



**Mario Kart Advance:** Nintendo und sein Klempner auf vier Rädern. Mario und seine Freunde werden im Kult-Racer auch auf dem Game Boy Advance Fans begeistern. Sicherlich ein ganz heißer Kandidat für Auseinandersetzungen via Internet.

GBC-Titeln. Inwiefern Organizer-Elemente verfügbar sein werden, wurde von Nintendo noch nicht bekannt gegeben. Der Erscheinungstermin wurde für Japan auf Ende August und für Nordamerika sowie Europa mit Ende 2000 angegeben. Ein Preis für unsere Breitengrade war noch nicht in Erfahrung zu bringen.



**Ugon no Taiyo (Golden Sun):** Klein, aber fein. Lernt Abenteuer und Schicksalsschläge kennen.



**Kuru Kuru Kururin:** Knobeln pur in Kurus Welt. Neben viel Geschick gilt es auch Köpfchen zu beweisen.

Hier die technischen Daten:

- CPU:**  
Memory embedded 32-Bit-RISC-CPU (CPU Core Design by ARM)
- LCD:**  
Reflective TFT-Color-LCD
- Display-Größe:**  
40,8 mm x 61,2 mm
- Auflösung:**  
240 x 160 Pixel
- Maximale Farbdarstellung simultan:**  
65.000
- Gerätmaße:**  
80 mm x 135 mm x 25 mm
- Gewicht:**  
140 g
- Energieversorgung:**  
2 AA Alkaline Batterien (Batterien halten ca. 20 Stunden bei permanentem Spielen)
- Erscheint:** August 2000 in Japan, Weihnachten 2000 in Nordamerika und Europa



**Napoleon:** Auf den Spuren der Geschichte führt ihr große Schlachten. Mal schauen, ob wir Waterloo gewinnen werden.

**Japan**

Dragonriders	2. September	DC
NFL2K1	5. September	DC
F1 Racing Ch.	16. September	DC
Sierra Game Room	September	DC
Legend of the BladeM.	September	DC
POD II	September	DC
Monster Breeder	September	DC
Silent Scope	26. Oktober	DC
GorkaMorka	Oktober	DC
Spawn: In the Demon's H.	Oktober	DC
Ms. Pacman Maze Madn.	Oktober	DC
Bet Bass 2001	3. Quartal	DC
18 Wheeler	3. Quartal	DC
WCW Mayhem	3. Quartal	PS2
The World Is Not Enough	3. Quartal	PS2
Onimusha Warlords	3. Quartal	PS2
Star Wars: Super B. Racing	3. Quartal	PS2
Star Wars: Starfighter	3. Quartal	PS2
Ready 2 Rumble Round 2	3. Quartal	PS2
Croc 2	3. Quartal	DC
Ultimate Fighting Ch.	3. Quartal	DC
Frogger 2	3. Quartal	DC
Wild Wild Racing	3. Quartal	PS2
Eithea	4. Quartal	PS

**USA**

Half-Life	September	DC
Beben 3	Oktober	DC
Stupid Invaders	Oktober	DC
Starlancer	Oktober	DC
Star Wars Ep. 1: Jedi P.B.	Oktober	DC
Evil Dead: Hail to the King	Oktober	DC
The Ring: Terror's Realm	Oktober	DC
Martian Gothic	Oktober	PS
Darkstone	Oktober	PS
RPG Maker	Oktober	PS
WWF SmackDown 2	Oktober	PS
Breath of Fire IV	Oktober	PS
Tony Hawk's Pro Skater 2	November	DC
Shenmue	November	DC
Tomb Raider Chronicles	November	DC
Ready 2 Rumble: Round 2	November	DC
Speed Devils Online	November	DC
Blade	November	PS
Sabrina the Teen. Witch	November	PS
Oni	4. Quartal	PS2
Road to El Dorado	4. Quartal	PS2
Dinosaur	4. Quartal	PS2
Carrier	4. Quartal	PS2
Midnight Club: Street Rac.	4. Quartal	PS2
Smuggler's Run	4. Quartal	PS2
IHRA Drag Racing	4. Quartal	PS2
Ready 2 Rumble: Round 2	4. Quartal	PS2
This Is Football 2	4. Quartal	PS2
The Getaway	4. Quartal	PS2
Formula One 2000	4. Quartal	PS2
Pirates of Skull Cove	4. Quartal	PS2

**Deutschland**

4Kiss Psycho Circus	September	DC
Spiderman	September	PS
Tony Hawk's Pro Skater 2	September	PS
Alien: Die Wiedergeburt	September	PS
Baldur's Gate	September	PS
Hugo 3	September	PS
Rayman 2	September	PS
SnoCross	September	PS
European Super League	September	PS
Chase the Express	September	PS
Koudelka	September	PS
Driver 2	Oktober	PS
Bugs & Taz	Oktober	PS
Ballerburg 3D	Oktober	PS
Railroad Tycoon II	Oktober	PS
Mike Tyson Boxing	Oktober	PS
UEFA Soccer 2000	Oktober	PS
Inspector Gadget	Oktober	PS
Star Wars: Demolition	Oktober	PS
Starship Soldiers	Oktober	DC
X-Men: Mutant Wars	Oktober	PS
X-Men: Mutant Wars	Oktober	GBC
Blade	November	PS
Blade	November	GBC
Buzz Lightyear of Star C.	November	GBC
Buzz Lightyear of Star C.	November	DC
Buzz Lightyear of Star C.	November	PS
Hidden & Dangerous	November	PS
Hidden & Dangerous II	November	PS2
Lemmings Revolution	November	PS
Mat Hoffmans Pro BMX	November	DC
Mat Hoffmans Pro BMX	November	PS
Oni	November	PS2
Smugglers Run	November	PS2

**Dreamcast Kamera**

## Dream Eye - for your eyes only

Lifecam für Dreamcast. Das Dream Eye soll ab dem 14. September in Japan erhältlich sein. DCs, die mit dem Internet aktiv verbunden sind, sollen somit weltweit jedem Besitzer die Möglichkeit bieten, mit anderen live zu kommunizieren. Das Ganze natürlich in Echtzeit. Die zu er-

wartende Qualität bzw. Bildwiederholungszahl wird sich jedoch stark in Grenzen halten, bedenkt man die geringe Übertragungsgeschwindigkeit des DC-Modems. Leider ist es unklar, ob die Hardware je in Europa erscheinen wird.



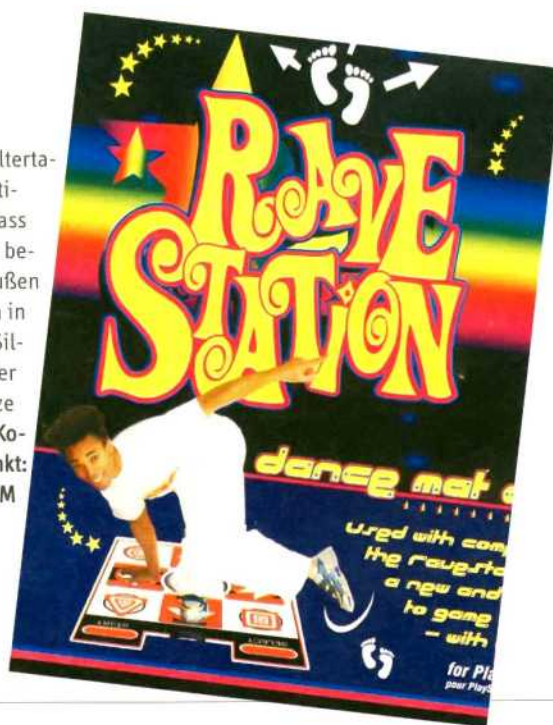
**Dream Eye:** Mit wenigen Handgriffen installiert und betriebsbereit.

**PlayStation RaveStation**

## 1-2 - Wechselschritt

Etwas total Abgefahrenes liefert Blaze/Fire International ab. Die RaveStation! Mit der RaveStation und kompatibler Software dürft ihr ein heiße Sohle aufs Parkett legen. Wie funktioniert das Gerät? Ganz einfach, ihr habt eine Matte mit den Controller-Befehlen vor euch auf dem Boden liegen. Durch Treten auf den entsprechenden Befehl werden entsprechende PlayStation-Titel gesteuert. Das Ganze erfordert zwar ein wenig Übung, aber dürfte ein Hit für jede Party sein. Dummer-

weise finden die Schultertasten keine Berücksichtigung. Das bedeutet, dass Spiele, wozu ihr diese benötigt, automatisch außen vor bleiben. Erhältlich in den Farben Rot oder Silber im Fachhandel oder bei Blaze direkt. **Kostenpunkt: 89,95 DM**







**Lehrstunde:** Mit dem Trainingsmodus erlernt ihr sehr schnell das richtige Handling.



**Lorbeeren:** David Coulthard ist der neue König von Monaco.



**Lehrgeld:** Durch eine Kollision hat Mika Häkkinen sein rechtes Vorderrad verloren.

# F1 Racing Championship

**PlayStation Rennspiel** Ubi Softs erster Versuch, die Formel 1 mitsamt offizieller FIA-Lizenz auf die PlayStation zu bringen.

Kaum erreicht die Formel-1-Saison ihren Höhepunkt, drängen fast alle größeren Software-Firmen mit ihren eigenen F1-Produkten auf den Markt. Wir haben diesmal drei Vertreter zum großen F1-Vergleich herangezogen. Am Start sind für die PlayStation Ubi Softs F1 Racing Championship sowie Electronic Arts' F1 Championship Season 2000, und für Dreamcast versucht Konamis F1 World Grand Prix 2 als Erster über die Ziellinie zu gehen.

**Spielablauf: Einsteigerfreundlich, aber trotzdem schwer**

Da ja wohl jeder das Prinzip eines Formel-1-Spiels kennen dürfte (ansonsten bitte mit Poleposition nachholen),

kümmern wir uns in diesen drei Vergleichstests ausschließlich um die Fakten und Unterschiede der einzelnen Varianten. F1 Racing Championship besticht in erster Linie durch eine hervorragend ansprechende Steuerung, die gerade Einsteiger sehr entgegen kommt. Die Analogkontrolle ist schnell und präzise. Ebenfalls für Neulinge konzipiert ist der Trainingsmodus. Hier bekommt man schnell und einfach erläutert, wo die Bremspunkte der Strecken liegen und wie Kurven am besten angefahren werden. F1 RC bietet für Formel-1-Spiele einen neuartigen Arcade-Modus. Mit einer wesentlich einfacheren Fahrphysik und einem vernachlässigten Regelwerk

geht es darum, möglichst viele Punkte durch schnelle Rundenzeiten und elegantes Fahren zu erhalten. Zusammen mit einem Freund dürft ihr ein Duell austragen. Wie der Name schon erahnen lässt, gibt es sonst keine weiteren Wagen auf der Strecke. Ein Kritikpunkt ist die Tatsache, dass F1 RC mit der 99er-Lizenz auskommen muss. Kennern wird sofort auffallen, dass beispielsweise der F399 des Jahres 99 ein 7-Gang-Getriebe hat, dies allerdings nicht in Ubi Softs Simulation Einzug finden konnte.

**Technik: Rasant und detailreich**

Die Auflösung wirkt etwas grob, dafür jedoch ist F1 RC pfeilschnell. Nur wenn das komplette Fahrerfeld am Start versammelt ist, läuft alles deutlich langsamer ab. Die Sprachausgabe, in diesem Fall der Boxenfunk, ist komplett auf Deutsch, wobei der Knabe zu viel plappert (wie soll man sich da aufs Rennen konzentrieren). Sehr erfreulich sind die enorm kurzen Ladezeiten.



**Cockpit, die Erste:** Heinz-Harald Frentzen verfolgt nach einem verpatzten Start einen Prost Peugeot.



**Universal-Filmchen:** Um den Boxenaufenthalt spannender zu gestalten, gibt es eine FMV-Sequenz zu bewundern.



**Nachgiebig:** Im Arcade-Modus sind durchdrehende Reifen am Start kein Problem.



**Harter Zweikampf:** Die Kollisionsabfrage wurde von Ubi Soft hervorragend gelöst. Nach Crashes verhalten sich die Boliden sehr realistisch.



**Schnelle Entscheidung:** Bevor wir an der Box halten, muss noch einiges entschieden werden.



**Swen:** Alle Achtung, Ubi Soft! Ich hätte nicht gedacht, dass wir auf der PlayStation noch einmal einen echten Fortschritt in Sachen F1-Racer erleben dürfen. Aber gerade die KI und die rasend schnelle Grafik-Engine überzeugen mich. Besonders lobenswert für echte F1-Cracks ist die Tatsache, dass der höchste Schwierigkeitsgrad im Simulationsmodus gleichbedeutend mit den echten Stärkeverhältnissen der Formel 1 ist. Sehr positiv finde ich die extrem kurzen Ladezeiten, die erst durch die spartanische Menüführung ermöglicht werden. Vorbei die Zeit der unnötigen Kaffeepausen. Wermutstropfen sind die Verwendung der letztjährigen Lizenz, und dass es mit dem Regelwerk nicht besonders genau genommen wird. Für nur 59 Mark ist F1 Racing Championship ein echter Kauf Tipp.

## Test PlayStation

**Hersteller:** Ubi Soft  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Spieleranzahl:** 1 - 2  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 59,- DM  
**Muster vom:** Ubi Soft  
**Vergleichbar mit:** F1 2000 (85%),  
 Formula 1 '99 (89%)  
**Fakten:** 99er-Lizenz, Dual Shock,  
 fünf unterschiedliche Spielmodi  
**Erscheint:**  
**7. September 2000**

**Grafik: 81 Sound: 73**

**Fun: 84**







Harte Arbeit: Eine echte Boxen-Crew bringt endlich den nötigen Realismus.



Engpass: Nur mit viel Können und Glück übersteht man die erste Kurve.

# F1 World Grand Prix 2

**Dreamcast Rennspiel** Gute Formel-1-Titel gibt es mittlerweile auch auf dem Dreamcast. Kommt nun ein weiterer Fortschritt?

Nach Ubi Softs Racing Simulation und dem ersten Teil von F1 WGP wurde es um den Dreamcast in puncto Formel 1 ruhig. Japaner und Amerikaner sind eben nicht ganz so scharf auf ein F1-Spiel wie wir Europäer. Konami bringt nun mit F1 WGP 2 einen Titel auf den Markt, der dank Next-Gen-Power die Poleposition unter den F1-Racern einnehmen soll.

**Spielablauf: Zu feinfühlig**  
**Steuerung verdirbt den Spaß**  
Um es gleich vorwegzunehmen: F1 WGP 2 basiert ebenso wie Ubi Softs

Racing Championship auf der 99er-Saison. Daher sind nur die 16 Strecken der vergangenen Weltmeisterschaft verfügbar. Ebenfalls wenig erfreulich ist die missglückte Steuerung. Vielleicht liegt es auch zum Teil am DC-Pad selbst. Auf jeden Fall ist das Einfahren in eine Kurve unglaublich schwierig. Bei nassem Boden artet ein Rennen zu einem Eiertanz aus. Wer gerne zu zweit gegeneinander fährt, darf entweder zu zweit oder mit sechs weiteren CPU-Fahrern die WM-Strecken unsicher machen. Für die Leistungsfähigkeit des Dreamcast

noch immer zu wenig. Als nette Dreingabe bietet F1 WGP 2 den so genannten TV-Übertragungsmodus. Ähnlich einem Replay werden die Rennen der 99er-Saison noch einmal gezeigt. Im Gegensatz zur PlayStation-Konkurrenz muss man ganz klar Abstriche bei der KI machen. Es ist schon ein Armutszeugnis, wenn nachfolgende Computerfahrer anhalten und sich wie an einer Perlenkette aufreihen, nur weil ein Wagen die Ideallinie versperrt. Als sehr gelungen ist hingegen die strenge Auslegung des Regelwerks zu bezeichnen. Abkürzungen, Frühstarts und unfaires Fahrverhalten werden mit Stopp-and-go-Strafen oder Disqualifikation geahndet.

**Technik: Das optisch schönste Formel-Spiel bisher**

Optisch konnte F1 WGP 2 im Vergleich zum Vorgänger nur wenig



Genau studieren: Damit die Ladezeiten effektiv genutzt werden, kann sich der Spieler die Strecke noch einmal genau ansehen.

zulegen. Dennoch ist es, gerade verglichen mit den aktuellen PlayStation-Produkten, klar die Nummer 1 der Formel-Spiele. Besonders die hoch detaillierten Boliden, die hohe Framerate und die animierte Boxen-Crew zeigen eindeutig, auf welcher Konsole dieses Spiel läuft. Die Sounds sind glasklar und passen hervorragend in die Rennatmosphäre, ebenso wie der erfreulich zurückhaltende englische Boxenfunk. Ein bisschen negativ fallen die für den Dreamcast recht langen Ladezeiten auf, die ein wenig dadurch versüßt werden, dass man nicht auf belanglose Loadscreens schauen muss, sondern schon einmal die kommende Strecke genau studieren darf.



Cockpit, die Zweite: Wesentlich detaillierter ist der Blick aus Heinz-Haralds Dreamcast-Fahrersessel.



Liebe zum Detail: Fein ausgearbeitet präsentieren sich die F1-Renner.



Das vierte Rad am Wagen: Durch diesen unsanften Banden-Crash muss Michael auf ein Rad verzichten.



**Swen:** Es ist eben nicht alles Gold, was glänzt. Klar, F1 WGP 2 sieht um Längen besser aus als die PlayStation-Titel, aber es fehlt noch an elementaren Dingen. Beispielsweise ist für mich unverständlich, dass die Fahrer-KI dermaßen schlecht ist. Selbst hier sind die PlayStation-Titel dem Dreamcast voraus. Der schwerste Kritikpunkt ist die unpräzise

Steuerung, die fast das komplette Spielgefühl zerstört. Es bedarf einer langen Eingewöhnungszeit, bis man die schwammige Analog-Steuerung im Griff hat. Technisch gibt es nicht viel zu meckern, nur dass es wieder einmal nicht gelungen ist, einen Zweispieler-Modus mit dem kompletten 22er-Fahrerfeld hinzubekommen. Vielleicht im nächsten Jahr?

## Test Dreamcast

Hersteller: Konami  
Vertrieb: Konami  
Spieleranzahl: 1 - 2  
Geeignet für: Anfänger bis Profis  
Ca. Preis: 99,- DM  
Master von: Konami  
Vergleichbar mit: F1 2000 (85%),  
Formula 1 '99 (89%)  
Fakten: 99er-Lizenz, Vibration-Pak, VMU, VGA-Box  
Erscheint:  
**15. September 2000**

Grafik: 80 Sound: 70

**Fun: 78**





**Nebelbank:** Aufgrund der dichten Gischt ist nahes Auffahren sehr gefährlich.



**Der Klassiker:** In Monaco gilt die Virage-Loews-Kurve als eine der schwersten Prüfungen.

# F1 Championship Season 2000

**PlayStation Rennspiel** Nur ein halbes Jahr hat es gedauert, bis Electronic Arts einen weiteren Formel-1-Titel in die Regale stellt.

Electronic Arts wird immer dreister. An die jährlichen Sequels des EA-Sports-Labels haben wir uns ja mittlerweile gewöhnt. Nun allerdings geht der Software-Hersteller noch einen Schritt weiter. Jetzt werden in halbjährlichen Abschnitten zu erfolgreichen Titeln Updates auf den Markt gebracht. Man kann zu dieser Politik stehen, wie man will, wir kommen trotz des faden Beigeschmacks unserer Verpflichtung nach und berichten vom F1-2000-Nachfolger (Test in Ausgabe 5/00 mit 85 %) F1 Championship Season 2000 mit aller gebotenen Objektivität.

**Spielablauf: Viel Auswahl**  
EA ist nun bereits seit SNES- und Mega-Drive-Zeiten an der Herstellung von Konsolen-Sportspielen beteiligt. Meistens überzeugten sie nicht nur durch Spielwitz, sondern auch mit akribisch genauen Statistiken und einem üppigen Umfang. F1 Championship Season 2000 schlägt wieder einmal in dieselbe Kerbe. Als erster F1-Racer bietet EA den Fans eine aktuelle Lizenz an, was sicher ein entscheidendes Kaufargument darstellt. Zumal somit 17 anstatt 16 Strecken auf dem WM-Kalender stehen. Für den echten Racer-Freak ist das sicher nicht alles. Kleinigkeiten wie 7-Gang-Getriebe der großen

Rennställe, Halbaomatik, Nacherleben von spannenden Szenarios der letzten Saison und Trainings-sessions sind nur ein kleiner Auszug aus dem umfangreichen Angebot. Gerade die Halbaomatik verleiht diesem Racer die Kontrolle bei gleichzeitigem Fahrspaß, die man sich schon lange von einem F1-Spiel gewünscht hat. Vorbei die Zeiten des langweiligen Automatik-Getriebes und des hektischen Hoch- und Runterschaltens der manuellen Schaltung. Im Trainingsmodus zeigen Pfeilmarkierungen auf der

eingelenkt und wo gebremst werden sollte. Daher sollte jeder Rennfan einen schnellen Einstieg ins Formel-Fahren finden, schließlich tut die präzise und flinke Steuerung ihr Übriges dazu. Absoluten Freaks wird es vielleicht ein wenig aufstoßen, dass sich selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad die Fahrprobleme in Grenzen halten. Beschädigungen werden über ein kleines Display angezeigt. Sogar auf der Einstellung

„Realistisch“ muss man schon sehr rüpelhaft mit seinem



**Dreirad-Fahrer:** Michael Schumacher hat direkt vor uns im Tunnel von Monaco seinen linken Schlappen verloren.



**Pech Nummer 2:** Motorplatzer direkt auf der Geraden. Runter vom Gas und bloß nicht auf dem Öl ausrutschen!



**Cockpit, die Dritte:** Endlich haben die in Echtzeit berechneten Rückspiegel in den F1-Spielen Einzug gehalten.



**Instant-Replay:** Mit nur einem Tastendruck lässt sich eine Wiederholung jederzeit während des Rennens aufrufen.



**Schwerer Fehler:** Im Qualifying sind die Computer-Gegner sprichwörtlich Luft für uns. Schwerer Fehler, EA!



**Kühlen Kopf bewahren:** Nach dem Start geht es wie immer heiß her.





**Wegererücht:** Nach einem Dreher ist es mit einem kurzen Spin kein Problem, zurück in Fahrtrichtung zu kommen.

Boliden umgehen, bis wirklich schwerwiegende Beschädigungen auftreten. Übrigens ereilt die CPU-Fahrer recht häufig der Pannenteufel. Abgerissene Reifen, Motorplatzer und Getriebschäden dezimieren das Fahrerfeld nachhaltig. Nicht enthalten sind Frühstarts, was eine schmerzliche Lücke ist, da gerade in diesem Moment des Rennens die Spannung kocht.

**Technik: Durch und durch solide programmiert**  
Es ist erstaunlich, dass aus der PlayStation noch immer ein wenig

mehr Details und noch eine höhere Framerate herauszuholen sind. EAs F1-Racer gehört grafisch mit zum Besten, was Sonys 32-Bitter auf diesem Sektor zu bieten hat. Der Sound geht in Ordnung. Passende Fahrgeräusche und eine deutsche Sprachausgabe (Kommentatoren vor dem Rennen und Boxenfunk während der Action). Zum Schluss muss den EA-Programmierern noch ein Lob für die KI ausgesprochen werden. Von allen drei F1-Spielen wusste F1 Championship Season 2000 am besten in diesem Punkt zu überzeugen.



**Swen:** Electronic Arts hat mit F1 CS 2000 ein heißes Eisen im Feuer. Nicht nur dass das Spielerische stimmt, besonders der Umfang und die Präsentation suchen auf der PlayStation bislang ihren Meister. Dabei hat EA den Spagat zwischen Eye-Candy und flotten Ladezeiten sehr gut hinbekommen. Echte F1-Fans werden alleine schon wegen der

aktuellen Saison-Lizenz nicht an diesem Spiel vorbeikommen. Leider wurden einige wichtige Kleinigkeiten, wie Frühstarts, vergessen. Unverzeihlich, wie ich finde, wenn man eine echte Formel-1-Simulation schaffen will. Zumal solch ein Punkt keine echten Programmierschwierigkeiten darstellt. Unterm Strich liegt EAs F1-Rennspiel dennoch knapp vorn.



Aus der Sicht des Neulings: Nick Heidfeld probiert sich zum ersten Mal in der Formel 1.



**Einstellungssache:** Klar, dass sich sämtliche relevanten Fahrzeugeinstellungen verändern lassen.

**Test PlayStation**

**Hersteller:** Electronic Arts  
**Vertrieb:** Electronic Arts  
**Spieleranzahl:** 1 - 2  
**Geignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 99,- DM  
**Hersteller von:** Electronic Arts  
**Vergleichbar mit:** F1 2000 (85%), Formula 1 '99 (89%)  
**Fakten:** 2000er-Lizenz, Dual Shock, Memory-Card  
**Erscheint:** 21. September 2000  
**Grafik: 82 Sound: 76**  
**Fun: 85**



**Der Vergleich: Wer hat die Poleposition?**



<b>System</b>
<b>Lizenz</b>
<b>Steuerung</b>
<b>KI</b>
<b>Ladezeiten</b>
<b>Regelwerk</b>
<b>Modi</b>
<b>Sprachausgabe</b>
<b>Bemerkungen</b>
<b>Fun</b>

<b>F1 Racing Championship</b>
PlayStation
99 (16 Strecken)
sehr gut
sehr gut
super
sehr gut
Einzelrennen
Duell
Zeitfahren
WM
Fahrschule
deutsch (Box)
keine Spins, kein 7-Gang-Getriebe, Boxenstopps als FMV
<b>84%</b>

<b>F1 World Grand Prix 2</b>
Dreamcast
99 (16 Strecken)
mittel
gut
gut
sehr gut
Arcade
Zweispeler (Duell und 8er-Feld)
TV-Übertragung
Infozentrale
englisch (Box)
Frühstart möglich, Boxen-Crew animiert
<b>78%</b>

<b>F1 Championship Season 2000</b>
PlayStation
00 (17 Strecken)
super
sehr gut
sehr gut
sehr gut
kurzes Rennen
Wochenende
Meisterschaft
Training
Szenario
Duell
deutsch (Box und Kommentar)
Halbautomatik-Getriebe
<b>85%</b>





**Kombinationswahn:** Reiht ihr mehrere Tricks zu langen Combos aneinander und fügt blau gekennzeichnete Specials ein, erhaltet ihr hohe Punktwertungen.



**Buchstaben-Collection:** Zu den gestellten Aufgaben zählt erneut das Aufsammeln des Wortes S-K-A-T-E.

# Tony Hawk's Pro Skater 2

**PlayStation Fun-Sports** Das lange Warten hat ein Ende! Tony Hawk und seine Pro Skater rocken wieder, und das noch eindrucksvoller als im ersten Teil des Spektakels.

Spätestens mit dem Erscheinen des direkten Vorgängers tat sich etwas im Bereich des Fun-Sport-Sektors. Selbst Nicht-Skater hingen wie süchtig vor den Pads, um alle Secrets zu entdecken. Nicht zuletzt die großartige Verbindung aus einer Edeloptik, einem brillanten Sound und der perfekten Spielbarkeit sorgte für den ungemeinen Reiz dieses Titels. Die Verkaufszahlen sprachen Bände, denn das Game erzielte vor einigen Wochen gar Platinum-Status.

**Spielablauf: Aufgaben ohne Ende**

Vermuteten die meisten Anhänger des Vorgängers, dass es sich lediglich um ein Update mit neuen Locations handelt, werden diese schnell eines Besseren belehrt werden. Neversoft stellt euch mit zwölf Pros erneut ein großes Starterfeld zur Verfügung. Als Neuzugänge im Feld stehen unter anderem Rodney Mullen, Steve Caballero oder Eric Koston bereit, um ihr virtuelles Können unter Beweis zu stellen. Jeder der virtuellen Profis bringt mindestens zwei grund-

verschiedene Outfits mit, zwischen denen ihr frei wählen dürft. Dem Namensgeber hingegen spendierte man derer gar drei, selbst der typische 80er-

Look des Skate-Godfathers kommt nicht zu kurz. Nachdem ihr euch für einen Skater entschieden und die ein oder andere Trainingsrunde absolviert habt, dürft ihr euch das Herzstück, den Karriere-Modus, vorknöpfen. Ähnlich wie im Prequel werden euch für jeden Spot zehn unterschiedliche Aufgaben präsentiert, die es zu meistern gilt. Enthusiasten werden sich sicherlich noch an die Jagd nach Secret Tapes, das Sammeln von Buchstaben oder das Umfahren diverser Tonnen erinnern. Abgesehen von diesen Tätigkeiten haben sich die Coder jedoch eine Menge einfallen lassen, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Schon in der ersten Örtlichkeit, einem verlassenem Hangar, entdeckt ihr sehr viele Überraschungen. Bestimmte Grinds, etwa über die Rotor-Blätter eines Hubschraubers, lassen denselben wie von Geisterhand angetrieben durch die Decke entweichen. Direkt danach öffnet sich durch herunterfallende Trümmer eine Secret Area in diesem Spot, die das gut versteckte und gesuchte Secret Tape offenbart. Ereignisse wie diese ziehen sich wie ein roter Faden durch das Spiel. Apropos Locations, Neversoft scheute erneut keine Kosten und Mühen, um mehr als acht reale Örtlichkeiten in spielbare Spots zu verwandeln. Neben dem bereits er-



**Officer Dick:** Der beliebte Cop aus dem Prequel steht abermals als Rider bereit.

wählten Hangar in Mullet Falls führt euch eure Karriere fast um den ganzen Erdball, um berühmte Orte zu skaten. Ein Schulgelände darf hierbei ebenso wenig fehlen wie die obligatorischen Competitions. Weiterhin tretet ihr im malerischen Venice Beach an oder versucht euer Glück in Mexiko. In der mit



**Netter Einblick:** Private Carrera hat selbst abseits ihres Könnens einiges an visuellen Eindrücken zu bieten.



**Secret Tapes:** Die Tapes wurden wieder in versteckten Areas gut platziert.



**Boni-Overload:** Habt ihr einen Skater komplett durch die Karriere geleitet, winkt euch als visueller Lohn ein Video des Stars.



**Detailfülle:** Zusätzlich zu den geschmeidig animierten Pros glänzen die Locations mit vielen Kleinigkeiten, wie Graffiti.







**Test-Ritt:** Eure Editor-Konstruktionen lassen sich jederzeit einer Probefahrt unterziehen.



**Eindrucksvoll:** Moves wie etwa der Crossbone wurden butterweich und imposant inszeniert.



**Lip-Tricks:** Auch am Rand der Obstacles haben eure Artisten einiges auf dem Kasten, zum Beispiel einen Axle-Stall.

Obstacles nur so gespickten Stierkampfarena stehen euch alle Möglichkeiten offen, die das Skater-Herz begehrt. Ein waghalsiger Sprung über einen rasenden Stier gefällig? Kein Problem! Selbst der knallharte Looping darf befahren werden, verlangt euch aber einiges an Orientierungssinn und geschickter Fahrweise ab. Competitions stellen euch vor das knallharte Problem, in drei Runs besser als das komplette rest-

liche Starterfeld abzuschneiden, um an die begehrten Medaillen zu gelangen. Als netten Nebeneffekt erhaltet ihr ein Preisgeld obenauf. Gleiches gilt für jede der jeweils zehn gelösten Vorgaben. Hier kommt ein strategisches Element hinzu, denn entweder beschafft ihr euch neue Decks, verbessert die anfangs wenig berauschenden Fähigkeiten eurer Pros oder kauft neue Tricks und Specials. Empfehlenswert ist zu Beginn vor allem das Feintuning

der Rider, denn mit Hilfe von verbesserter Sprungkraft oder Balance-Fähigkeit werden zwangsläufig bessere Tricks und Moves machbar und somit wiederum bessere Punktzahlen erreicht. Auch in puncto Moves haben die Programmierer viel Arbeit geleistet, denn das Repertoire wurde enorm aufgestockt. Neu hinzugekommen sind unter anderem Specials wie der Pogo-Air, der Christ-Air oder ein Salute!!! Daneben wurde das Grundgerüst an Moves aus dem Prequel beibehalten. Ein Madonna oder Benihana dürfen also nach wie vor zelebriert werden. Ferner könnt ihr zahlreiche neue Lip-Tricks ausüben. Ein Rock'n'Roll, der Gymnast-Plant oder ein Axle-Stall sorgen nicht nur für Hingucker, sondern bringen auch hohe Punktzahlen ein, sofern sie perfekt ausgeführt werden. Auch in Sachen versteckter Boni zeigte sich Neversoft



**Rider-Eigenbau:** Wer den Pros überdrüssig geworden ist, bastelt sich seinen eigenen Wunsch-Skater.

äußerst spendabel. Zusätzlich zu den opulenten acht Locations dürfen zwei weitere beackert werden, denen es an Einfallsreichtum wahrlich nicht mangelt. Falls ihr schon immer einmal in einer gigantischen Beton-Pipe im Pazifik Moves praktizieren wolltet, dürft ihr dies ebenso tun wie euch in die wohl durchgeknallteste Location aller erhältlichen vergleichbaren Games zu stürzen. Die Rede ist vom

## Bastelt eure eigenen Wunschspots!



Der kinderleicht zu bedienende Create-a-Park-Modus gestattet es euch, verschiedene Obstacles auf einem räumlich begrenzten Raster unterzubringen. Prinzipiell dürfen so viele Einzelteile verbaut werden, bis der Raum gefüllt ist.



**Abgehoben:** Hohe Airs laden förmlich dazu ein, gewagte Moves zu praktizieren. Don't try this at home!



**Verlassener Hangar:** Schon der erste Spot sprüht förmlich vor netten Einfällen, beispielsweise fliegenden Helikoptern.



**Competition:** Über dem malerischen Marseille macht es doppelt so viel Spaß, waghalsige Moves zu vollführen, um Medaillen zu erhaschen.



**Fortschritte:** Gewonnene Dollars lassen sich in neue Specials, wie den Gymnast-Plant, investieren.



**Geld-Sammlung:** Nur mit Kohle macht ihr Fortschritte in eurer Karriere.



**Imposanter Anblick:** Der Bullring in Mexiko bietet euch die Möglichkeit, einen Loop zu befahren.





**El Toro:** Der Stier macht euch in Mexiko das Leben zur Hölle, denn er zögert nicht, euch auf die Hörner zu nehmen.



**Skate-Heaven:** Ein geheimer Spot entführt euch in die Weiten des Alls.



**Alter Look:** Tony Hawk rollt in drei Outfits über die Pisten. Selbst sein 80er-Jahre-Look hielt Einzug.

Ritt eines Skate-Parks, der stilvollerweise Skate-Heaven genannt wurde und sich inmitten des Weltraums befindet. Am Vorgänger blieb allenfalls die fehlende Möglichkeit zu bemängeln, eigene Locations per Editor basteln zu können. Auch hier schaffte Neversoft Abhilfe, denn ein spielend einfach zu handhabender Editor gewährt euch die Option, nach Lust und Laune Obstacles und Pipes in ein weiträumiges Raster einzubauen. Zudem dürfen eigene Skater kreiert werden. Apropos Freunde, ein Zweispieler-Modus darf wiederum nicht fehlen und sorgt durch vier unterschiedliche Betätigungsmöglichkeiten, welche schon aus dem Vorgänger bekannt sein dürften, für kurzweilige Unterhaltung.

**Technik: Butterweiche Animationen**

Technisch gesehen holt Neversoft die letzten Ressourcen aus dem mittlerweile doch etwas angestaubten 32-Bitter heraus. Die Engine des Vorgängers wurde nochmals verfeinert und schöpft das Machbare nun nahezu vollends aus. Jeder einzelne Skater glänzt durch unglaublich fein animierte Bewegungsabläufe, die den

Realismus zusätzlich erhöhen. Die Outfits entsprechen den realen Vorbildern bis ins kleinste Detail und machen deutlich, wie viel Arbeit man in diesen Titel gesteckt hat. Im direkten Vergleich zum Vorgänger wurden die einzelnen Spots noch weiträumiger gestaltet und mit zahlreichen Objekten und Kleinigkeiten ausgeschmückt, die ein perfektes Gesamtbild schaffen. Beispielsweise wurden die Graffiti noch weicher gezeichnet und verpixeln nicht mehr so stark. Die Framerate bewegt sich auf einem konstant hohen Niveau. Als ob dies noch nicht genügen würde, fahren die Coder einen Soundtrack auf, der sich wahrlich hören lassen kann und der die Akustik des Prequels eindrucksvoll toppt. Besonders erwähnenswert sind vor allem die Tracks der Wüstenrocker Fu Manchu oder die inzwischen etwas betagte Kollaboration von Anthrax und Public Enemy. Darüber hinaus greifen Acts wie Rage Against the



**Attribute:** Mit den gewonnenen Dollars dürft ihr eure Fähigkeiten in zehn Kategorien verbessern.



**Aufgabenverteilung:** In jedem Spot sollten zehn Aufgaben gemeistert werden, um Fortschritte in eurer Karriere zu erzielen.

Machine, Bad Religion oder auch Naughty by Nature zu den Mikros. Alles in allem stellt man die Crème de la crème der Szene zur Verfügung. Ohne Zweifel gehört der Soundtrack zum Besten, was bislang im gitarrenlastigen Bereich als Unter- malung für ein Game herangezogen wurde, und lässt im Gegensatz zum ersten Teil der Skater-Action keine Fragen unbeantwortet.



**Mario:** Wieder einmal ziehe ich meinen Hut vor Neversoft, die es schafften, den herausragenden Vorgänger gar noch zu toppen. Was hier aufgefah- ren wird, dürfte für Sonys graue Kiste nicht mehr überboten werden. Eine DeLuxe-Optik wurde gepaart mit einem Soundtrack, der seinesgleichen sucht. Endlich dachte man auch an einen Editor, der eigene Kreationen zum Kinderspiel werden lässt. Doch wie schon im Prequel bietet Tony Hawk's Pro Skater 2 auch ein enormes Motivationspotential. Um wirklich alles zu entdecken, vergehen für Gelegenheitszocker abermals Monate. Eine Sache trübt den Spaß dennoch etwas, nämlich der wirklich knallharte Schwierigkeitsgrad in den fortgeschritteneren Spots. Was euch hier abverlangt wird, ist wahrlich nicht von schlechten Eltern.



Tony Hawk's Label Birdhouse ist neben zahlreichen anderen erneut vertreten.



**Schulfrei:** Die verlassene Schule bietet weitreichende Betätigungsmöglichkeiten.



**Hoch hinaus:** Das Design der Pros wurde im direkten Vergleich zum Vorgänger nochmals gründlich überarbeitet.



**Sagenhaft:** Die Optik in Neversofts neuem Game zeigt kaum Schwächen und macht Tony Hawk's Pro Skater 2 zweifelsohne zu einem der beeindruckendsten Titel für den 32-Bitter.

**Test PlayStation**

Hersteller: Neversoft  
 Vertrieb: Activision  
 Spieleranzahl: 1-2  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Activision  
 Vergleichbar mit: Tony Hawk's Skateboarding (91%)  
 Fakten: 14 Skater, 10 Locations, Editor, Dual Shock

Erscheint: September 2000

Grafik: 88 Sound: 89

Fun: 93







**Übersichtlich:** Verliert der Spieler die Orientierung, hilft ein kurzer Blick auf die dreidimensionale Karte.



**Gemein:** Wenn ein feindlicher Soldat den letzten Soldaten eures Teams auslöscht, hört ihr ihn laut auf lachen.

# Hidden & Dangerous

**Dreamcast Shoot 'em Up** Die Elite-Soldaten von Take 2 leisten sich auf dem Dreamcast harte Kämpfe gegen feindliche Truppen.

Take 2 gibt Vollgas, und das vor allem auf dem Dreamcast. Neben dem abgedrehten Shooter Kiss Psycho Circus haben die fleißigen Coder innerhalb kürzester Zeit das PC-Game Hidden & Dangerous umgesetzt. In diesem Action/Strategie-Mix befehligt ihr eine kleine Truppe von Söldnern, die in den 40er-Jahren einen bekannten Klassenfeind unterwandern soll. Für den Einsatz wählt ihr zuerst einige eurer Meinung nach geeignete Leute aus, die mit euch zusammen in die Schlacht ziehen. Diese unterscheiden sich vor allem durch unterschiedliche Fähigkeiten, die im Kampf mit der Gegnerschar und beim Unterwandern feindlicher Stellungen von Vorteil sind. Nach einem kleinen Mission-Briefing, in dem ihr den genauen Ablauf eurer Mission erläutern bekommt, schlägt es das Team in die finsternen Gefilde Germaniens, wo ihr erst einmal zu einem Meeting-Point gelangen müsst. Dabei könnt ihr eure Kollegen abwechselnd aus der Third-Person-Perspektive steuern oder sie mit kurzen Anweisungen hinter euch her lotsen. Hier sollte besonders darauf

geachtet werden, dass die Kameraden nicht von den feindlichen Stellungen gesehen werden, da diese ohne Warnung sofort das Feuer eröffnen. Meist überleben dieses Feuergefecht nur die feindlichen Truppen, welche sehr viel besser zielen können, als es euch mit den eigenen Soldaten möglich ist. Auch in späteren Missionen müsst ihr schon mal die Waffen sprechen lassen, um eine Basis von Feinden zu säubern oder einen Geheimauftrag zu erfüllen. Jedoch erreicht ihr euer Ziel sehr viel schneller, wenn ihr den gewaltfreien Weg wählt. Solltet ihr dabei einmal die Orientierung verlieren, hilft ein schneller Blick auf die dreidimensionale Karte, euch wieder zurechtzufinden. Allerdings sollte man für diese Aktion etwas Zeit einplanen, denn die Map muss erst einmal von der GD in den Speicher des Dreamcast geladen werden. Grafisch orientiert sich Hidden & Dangerous stark an der PC-Version. Dabei stechen vor allem die schönen Texturen ins Auge, welche dem Spiel eine ganz besondere Atmosphäre verleihen.



**Detailliert:** Aus der Nähe betrachtet, sehen die Soldaten wirklich hervorragend aus.



**Mario:** Dieses Game hat eigentlich alles, was man von einem guten Titel verlangen kann. Allerdings wurden diese interessanten Inhalte auf fatale Weise auf dem Dreamcast umgesetzt. Sogar mit vorgehaltener Bedienungsanleitung fällt es selbst Profis wie uns schwer, die überaus komplexe und unmöglich umgesetzte Steuerung zu verstehen. Hinzu kommen noch ein deftiger Schwierigkeitsgrad und eine sehr träge Analog-Steuerung, die noch sehr verbesserungswürdig erscheint. Dennoch kann man dieses Spiel vor allem denjenigen empfehlen, die gerne in einem militaristischen Umfeld schleichen, schießen und meucheln. Allen anderen sei aber angeraten, diesen Titel vor dem Kauf ausführlich Probe zu spielen.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Take 2**  
 Vertrieb: **Take 2**  
 Spielerszahl: **1**  
 Geeignet für: **Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Take 2**  
 Vergleichbar mit:  
**Mission: Impossible (83%)**  
 Fakten: **tastatur- und mauskompatibel**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 71 Sound: 65**

**Fun: 52**



**Auf leisen Sohlen:** Zusammen mit eurem Trupp schleicht ihr euch zu einem Checkpoint der feindlichen Armee. Nur wenn ihr hier unentdeckt bleibt, kommt ihr unbehelligt auf die andere Seite.

**Monza!  
 Montreal!  
 Monte Carlo!  
 Montabaur?**

Ob im Fernsehen oder am Computer: Mit dem Sonderheft „Formel 1“ von PC Games und Play Zone haben Sie die Pole-Position.

**Egal, wo Ihr Rennen läuft!**



➤ Aktuelle Tests und Berichte zu Formel 1-Spielen, Rennsimulationen, Rennspielen sowie Motorrad-Rennspielen für PC, PlayStation und N64 und vieles mehr.

➤ Mit Vollversion „Racing Simulation 1“

➤ Ab 6.9.2000 am Kiosk







**Glänzender Biss:** Wie schon in der Filmvorlage verfügen die Aliens über scharfe Beiß-Organen, die aus dem Maul fahren.



**Anvisiert:** Noch ahnt der Eierkopf nicht, dass ihm gleich Garstiges droht.



**Shoot-out:** Das Wachpersonal zeigt sich besonders ausgeschlafen und attackiert euch von allen Seiten.

# Alien

## Die Wiedergeburt

**PlayStation Ego-Shooter** Lange hat's gedauert, doch nun beißen die garstigen Aliens auch auf Sonys 32-Bitter.

Lange schon war es angekündigt, das Spiel zum gleichnamigen Kino-Blockbuster *Alien Resurrection*. Nach zahlreichen Terminverschiebungen haben es die Coder von Argonaut Software dennoch geschafft, die Arbeit zu vollenden. Anfangs, so dürfte noch vielen Fans bekannt sein, war das Spiel zum Film als reinrassiges Action-Adventure geplant. Im Laufe der Zeit entschieden sich die Entwickler jedoch, das besagte Prinzip völlig in die Ego-Perspektive zu verlagern und in einen knallharten First-Person-Shooter umzuwandeln.

**Spielablauf: Kein Dauergemetzel**  
Die Background-Story rund um die Hauptdarstellerin Ellen Ripley wurde

komplett ins Spiel übernommen. Natürlich dürft ihr ihre Geschicke bestimmen, indem ihr in ihre virtuelle Rolle schlüpft. Ripley wurde im Laufe der Jahre mehrfach geklont und trägt Teile der Alien-DNA in ihrem eigenen Erbgut. Ihr beginnt eure Nachforschungen auf dem Deck der *USM Auriga*. Das Gefangenschiff wurde von den blutrünstigen Beißern infiltriert. Diese gilt es zunächst einmal aufzufinden und anschließend zu vernichten. Ihr begegnet anderen aus dem Film bekannten Protagonisten. Etwa tauchen nach und nach Christie, DiStefano oder Call auf. Kurz nachdem ihr begonnen habt, den Raumkreuzer genauer zu untersuchen, bemerkt ihr, dass hier wahrlich eine unglaubliche Vernichtung stattgefunden hat. An allen Ecken und Enden



**Vorsicht geboten:** Sobald ihr den mehrere hundert Grad heißen Dampf touchiert, verliert ihr unweigerlich ein Leben.



**Kälteschlaf:** Das schön anzusehende Intro zeigt die Vorgeschichte der Protagonistin Ripley, die hier noch seelig schlummert.



**Inferno:** Mit dem Flammenwerfer lässt sich die unangenehme Brut besonders leicht auslöschen.

Die Horror-Geschöpfe des Schweizer H. R. Giger existieren nun schon seit mehr als 20 Jahren.

liegen scheinbar ausgeweidete Menschen, die keinen Hauch von Leben in sich tragen. Die traurigen Gestalten wurden als so genannte Wirte benutzt, um Aliens in sich heranwachsen zu lassen. Nun liegt eure Aufgabe darin, einen Weg zu den Rettungskapseln der *Auriga* zu finden. Vor dieses Ziel stellten die Coder allerdings zahlreiche mehr oder minder hohe Hürden. Das Auffinden von Codekarten, um verschlossene Bereiche betreten zu können, zählt zu Beginn noch zu den leichteren Aufgaben. Da ihr

gänzlich unbewaffnet seid, solltet ihr euch zudem um einen schlagkräftigen Peacemaker bemühen. Mit diesem im Gepäck lässt es sich zumindest für kurze Zeit beruhigter leben. Zusätzlich eingebaute Fallensysteme, wie Stromsperrn oder Rohre, aus denen heißer Dampf austritt, behindern euer Fortkommen zusätzlich. Versteckte Schalter schaffen jedoch meist Abhilfe, um die Hindernisse gekonnt zu umgehen. Als wäre dies alles noch nicht genug, stellen sich euch wachsame Posten in den Weg und feuern, sobald sie euch entdecken, aus allen Rohren. Nicht nur geschicktes Zielen, sondern auch die integrierte Strafe- bzw. Kriech-Funktion erhalten eure reale Chance auf ein virtuelles Weiterleben. Das weitere Fortkommen erfordert nun gewiefteres Vorgehen. Zerstörte Treibstoff-Fässer geben meist Goodies wie Medi-Paks oder Munition frei, versperren aber auch teilweise den Zugang zu versteckten Bereichen. Mit diesem Kniff gelangt ihr etwa in Lüftungsschächte hinein. Ab hier wird die Hatz spätestens zum wahren



**Freischwimmer:** Im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern dürft ihr in *Alien: Die Wiedergeburt* sogar unter der Wasseroberfläche agieren.



**Gefundenes Fressen:** Das Auffinden der versteckten Kokons gehört mit zu den Hauptaufgaben, um die Alien-Bedrohung zu stoppen.



**Fallen:** Im Inneren des Raumkreuzers wurden vielfältige Wachsysteeme postiert, um euer Fortkommen zu vereiteln.





**Unter Strom:** Mit Hilfe des Tasers lassen sich die außerirdischen Eindringlinge zumindest für kurze Zeit auf Distanz halten.



**Nahkampf:** Ein Duell mit einem der Wachposten auf nahe Distanz führt unweigerlich zum Ableben eines Akteurs.



**Effektvoll:** Alle Explosionen und auch die Schuss-Sequenzen, wurden eindrucksvoll in Szene gesetzt.



**Furcht einflößend:** Sobald euch ein derart großer Widersacher in den Weg tritt, solltet ihr schleunigst handeln.

Neben der adretten Ripley stehen euch alle aus dem Film bekannten Charaktere zur Verfügung.



**Mario:** Ich muss ganz ehrlich zugeben, dass ich von Alien: Die Wiedergeburt sowohl fasziniert als auch ein wenig abgeschreckt bin. Ganz klar gelang es den Codern auf brillante Art und Weise, den morbiden Charme der Filmvorlage glänzend einzufangen. Technisch kann sich Argonauts Shooter allemal sehen lassen. Negativ stößt jedoch die enorm gewöhnungsbedürftige Steuerung auf. Ohne zusätzliche Maus besitzt ihr absolut keine Chance gegen die blutrünstigen Biester. Zudem wurde der Schwierigkeitsgrad sehr hoch angesiedelt. Dies wäre prinzipiell noch angebracht, müsste man die rar gesäten Speicherpunkte nicht mit der sprichwörtlichen Lupe suchen. Alles in allem bleibt Alien: Die Wiedergeburt leider nur ein Fall für absolute Freaks!

Nervenkrieg, denn ständig durch die Räume gellende Schreie und Geräusche verdichten das Nahen der gemeingefährlichen Biester. Entdeckt ihr die Außerirdischen, die ihr marodierendes Unwesen treiben, bemerkt ihr schnell, dass jede Lebensform ein anderes Vorgehen erfordert, um die Wadenbeißer zu eliminieren. Die im Vergleich zu den ausgewachsenen Aliens eher unscheinbaren Face-Hugger lassen sich bereits mit einigen wenigen Feuerstößen zu den Akten legen, während die größeren Exemplare wesentlich hartnäckiger sind.

phänomenal ist. Gerade ihre Animationen lassen keinen Grund zur Klage aufkommen. Auch die Explosions- und Feuereffekte aus euren Wummen gehören ohne Zweifel zur absoluten Oberklasse. Soundtechnisch setzt Argonaut auf einen Mix aus quälenden Sounds und Ambient-Klängen, welche das ungemein Angst einflößende Flair nur noch weiter verstärken. Die Steuerung via Pad hingegen bleibt gerade aufgrund der unpräzise auszuführenden Zielfunktion mittels des rechten Analog-Sticks mehr als durchwachsen. Der simultane Einsatz einer

Maus bietet hier gerade für Shooter-Profis eine gelungene Alternative.



**Handleser:** An dem futuristischen Gerät lässt sich der störende Alarm per Berührung abschalten.

**Technik: Opulente Optik, knallharte Steuerung**

Das Scrolling in den in Echtzeit berechneten Räumen ist butterweich und lässt euch geschmeidig durch die Areale gleiten. Das morbide Ambiente des Films wurde sehr gut umgesetzt, lediglich der Schein einer Taschenlampe bringt ein wenig Licht ins Dunkel. Zum Design der mordenden Kreaturen bleibt nur so viel zu sagen, als dass vor allem deren Optik



**Unheil:** Diesem Wachposten ging scheinbar vor einigen Augenblicken noch etwas durch und durch...

**Ein Blick ins Waffen-Arsenal**



Electric Gun



Flame-Thrower



Grenade-Launcher



Laser-Rifle

**Test PlayStation**

Hersteller: Argonaut Software  
 Vertrieb: EA  
 Spieleranzahl: 1  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 Ca. Preis: 99,- DM  
 Muster von: EA  
 Vergleichbar mit: Perfect Dark (94%)  
 Fakten: neun Waffensysteme, Maus

Erscheint: September 2000

Grafik: 82 Sound: 75

**Fun: 79**



# FÖRSTER ODER FORSCHER?



www.mannstein.de

**BARMER**  
Deutschlands größte Krankenkasse

**BESSER DIE BARMER**





**Hochgenommen:** Kracht ihr im richtigen Winkel auf die gegnerischen Kisten, werden diese in einem hohen Bogen in die Luft gewirbelt.

## RC de GO

**PlayStation Rennspiel** Man nehme eine Prise **Re-Volt** und würze mit einem Hauch **Micro Machines** nach. Schon hat man **RC de GO**.

Das ist schon so ein unendliches Thema: Die Japaner und ihr Hang zu durchgeknallten Spielkonzepten. Taito macht hier keine Ausnahme und befördert euch an die virtuelle Fernbedienung der kleinen Raser.

### Spielablauf: Geld einfahren lautet die Devisen

Während der Practice- bzw. Time-Attack-Modus lediglich dem Vertrautwerden mit der anfangs komplexen Steuerung dienen, liegt der Hauptaspekt des Titels klar in der umfangreichen Meisterschaft. Um den renommierten T-Cup zu gewinnen, müsst ihr einiges leisten. Zu Anfang stellt man euch vor die leichte Wahl, euch für einen von drei Chassis-Typen zuzüglich einem entsprechenden Aufbau zu entscheiden. Nun dürft ihr endlich loslegen: Mit beiden Analog-Sticks steuert ihr die Vehikel der realen Steuerung entsprechend um die Rundkurse. Während ihr mit dem linken beschleunigt, dient der rechte Knüppel einzig der Lenkung. Per Druck auf die Schultertaste erzielt ihr einen kurzfristigen Geschwindigkeitsgewinn. Die rivalisierenden sieben Piloten zeigen sich jedoch auch sehr ausgeschlafen und versuchen stets, eure Position streitig zu machen. Sobald ihr nun ein Rennen beendet habt, bekommt ihr abhängig von der erzielten Platzierung ein Preisgeld zugeteilt. Mit diesen

gewonnenen virtuellen Moneten betretet ihr sodann den Shop, um eure Gefährte zu tunen. Die euch hier gebotenen Möglichkeiten scheinen keine Grenzen zu kennen und stehen denen eines Gran Turismo fast in nichts nach. Egal ob ihr nun einen neuen Auspuff montieren lasst oder etwa eine verbesserte Federung einbaut, alle Modifikationen dienen den Verbesserungen eurer Fahreigenschaften in vier verschiedenen Attributen, wie der Bremskraft oder der Beschleunigung. Gerade in den fortgeschritteneren Rennen besitzt ihr zu Anfang aufgrund der technischen Unterlegenheit kaum eine Chance gegen die CPU-Piloten. Doch durch geschicktes strategisches Agieren erhaltet ihr im späteren Verlauf auch auf den Kursen, die solch illustre Bezeichnungen wie Sky Float Park tragen, eine Chance. Apropos Pisten, neben den regulären Straßenrennen dürft ihr auch über schlammige Off-Road-Kurse brettern.

**Technik: Zweckdienliche Optik**  
RC de GO kommt gänzlich ohne Spezialeffekte aus. Einzig das Herumwirbeln der Autos in der Luft fällt etwas aus der Reihe. Trotz allem wurde die Thematik gut umgesetzt. Doch hätten die abwechslungsreichen Kurse ein wenig mehr Details vertragen können. Durch die Luft



**Turbo-Boost:** Durch einen Druck auf die Schultertaste löst ihr einen starken Geschwindigkeitsschub aus.



**Zubehör-Laden:** Sobald ihr euch in die Meisterschaft wagt, dürfen die gewonnenen Preisgelder im Shop angelegt werden.



**Duelle:** Die Rennen mutieren stets zu knallharten Kämpfen um jeden virtuellen Meter der Strecke.



**Winterlich:** Während der Off-Road-Rennen brettert ihr gar über verschneite Landstriche.

fliegende Helikopter bilden hier die Ausnahme. Im Sound-Bereich bleibt Taito ebenso bestenfalls auf durchschnittlichem Niveau. Schon nach kurzer Zeit beginnt das sich ständig wiederholende musikalische Thema etwas unangenehm aufzustoßen.



**Georg:** Zugegeben, einen gewissen Reiz kann man RC de GO nicht absprechen. Wer sich im realen Leben nicht im Besitz eines funkferngesteuerten Autos befindet, wird virtuell gut bedient. Gerade der Championship-Modus bietet durch zahlreiche Modifikationsmöglichkeiten an den Boliden viele Optionen, euch bei der Stange zu halten. Leider fehlt auf alle Fälle ein Multiplayer-Modus. Warum, das bleibt wohl für immer schleierhaft! Zudem erfüllt die Optik zwar ihren Zweck, hätte aber noch einen kleinen Feinschliff in Bezug auf die Detaildichte vertragen können.

## Test PlayStation

Hersteller: **Taito**  
Vertrieb: **Acclaim**  
Spieleranzahl: **1**  
Geignet für: **Anfänger bis Profis**  
Ca. Preis: **99,- DM**  
Muster von: **Acclaim**  
Vergleichbar mit: **Micro Machines (78%)**

Fakten: **Analog, 14+ Pisten**

Erscheint: **September 2000**

Grafik: **71** Sound: **48**

Fun: **73**

## Berufswahl ist Krankenkassenwahl.



Mit dem Start in den Job beginnt der Ernst des Lebens. Zur Pflicht gehört auch die Krankenversicherung. Die BARMER ist die Nr.1. Keine Kasse hat mehr Versicherte! Und welche bietet bessere Informationen zum Berufseinstieg?



**job\_navigator 2.0** Diese Scheibe ist ein Hit. Die 3D-CD-ROM lädt ein zu einer virtuellen Reise in die moderne Berufswelt. Sie enthält jede Menge Tipps zum Arbeitsleben der Zukunft, informiert über viele Fragen der Gesundheit und bietet viel Spaß für die Freizeit.

### Jetzt gratis bestellen!

905010

Vorname: .....

Name: .....

Straße, Nr.: .....

PLZ: .....

Ort: .....

Alter: .....

Berufswunsch: .....

Die Anschrift wird aus versandtechnischen Gründen gespeichert. Die Angaben sind freiwillig und werden nicht an Dritte weitergeleitet.

So kommt man an den job\_navigator 2.0:  
Per Post: **BARMER, 42271 Wuppertal**  
Per Internet: **www.barmer.de**  
Persönlich: in jeder der **1.400 BARMER** Geschäftsstellen

**BARMER**  
Deutschlands größte Krankenkasse





**Hummer einmal umgekehrt:** Bei diesem possierlichen Tierchen steht Turok auf der Speisekarte.



**Schau mir in die Augen, Kleines:** Wer so nah an dieses Vieh herankommt, hat in den meisten Fällen ausgespielt.



**Ein dicker Fisch:** Die empfindlichen Teile dieser Gigantogarnele liegen unter der Wasseroberfläche.

# Turok 3

## Shadows of Oblivion

**Nintendo 64 Ego-Shooter** Turok ist zurück. Nach zwei Solo-Spieler-Abenteuern und dem Multiplayer-Gemetzel Rage Wars steht uns nun mit Turok 3: Shadows of Oblivion ein weiterer Ableger von Acclains beliebter Ego-Shooter-Mär ins Haus.

Über drei Jahre, nachdem Acclaim mit dem ersten Turok Standards für Ego-Shooter gesetzt hat, erscheint nun mit Turok 3 ihr letztes Spiel für Nintendos schwarzen Modultoaster. Freunde des Vorgängers Seeds of Evil sollten beim Anblick des gut in Szene gesetzten Intros schon mal Taschentücher bereit halten: Eines Nachts wird das Haus der Fireseeds von den Schergen des fiesigen Oblivion überfallen, und obwohl es Joshua gelingt, seine Geschwister zu retten, stirbt er den Heldenod. Nun habt ihr zum ersten Mal in der Turok-Geschichte die Wahl zwischen zwei Charakteren. Abhängig davon, ob ihr euch für

Joseph oder Danielle entscheidet, stehen euch zwei unterschiedliche Lösungswege zur Auswahl.

**Spielablauf: Action mit Köpfchen**

Die aus den Vorgängern bekannten Dschungel- und Steinzeit-Szenarien sind von futuristischen Städten, Militärbasen und Raumschiffen abgelöst worden. Eure Reise beginnt in einer von Blade Runner inspirierten Stadt, führt euch über eine Militärbasis und einen Abstecher ins Lost Land bis ins Hauptquartier des Oberschurken. Insgesamt fünf abwechslungsreiche Welten warten darauf, von euch durchsucht und gesäubert zu werden. Bei den ins-



**Auge um Auge:** In wenigen Augenblicken schließt dieser gelbbäugige Herr Freundschaft mit Turoks Tomahawk.

gesamt 40 Gegnern haben sich die Designer auch dieses Mal besonders viel Mühe gegeben. Mutationen, Außerirdische, Zombies, Spinnenwesen, Dinos und nicht zuletzt die wirklich ekligen Endgegner wollen von euch entsorgt werden. Um auch passionierte Dino- und Alienjäger bei der Stange zu halten, gibt es neben den Standardwummen (die sich individuell upgraden lassen) wie Shotgun, MG, Raketenwerfer, Bogen und Tomahawk auch einige Spezialitäten wie Sniper-, Vampire- und Black-Hole-Gun. Ob die berühmte Cerebral-Bore-Cannon ihren Weg in die deutsche Version finden wird, bleibt abzuwarten. Obwohl in Turok 3 mit spritzenden Körperflüssigkeiten in den unterschiedlichsten Farben

nicht gespart wurde, plant Acclaim voraussichtlich nicht die deutsche Version zu zensieren. Um Oblivion endgültig besiegen zu können, müsst ihr außerdem die Teile einer Superwaffe finden, die gut versteckt und schwer bewacht in den einzelnen Levels verborgen sind. Schon nach kurzer Spielzeit wird deutlich, dass die Entwickler sehr viel Wert auf abwechslungsreiches und zeitgemäßes Level-Design gelegt haben. Immer wieder wird eure ohnehin schon spannende



**Blieb mir vom Leib:** Viele Gegner haben eine eingebaute Zweitwaffe. Hier ist es eine eklige lange Zunge.



**Industrial Light and Magic:** Die Lichteffekte und Animationen sind allererste Sahne.



**Sesam, öffne dich:** Einige Wege lassen sich nur durch den Einsatz roher Waffengewalt öffnen.



**Sag zum Abschied leise Servus:** Joshua Fireseed, Held des zweiten Teils, hat nur noch wenige Sekunden zu leben.

**Danielle:** Alter: 27, kann durch ihre Größe Hindernisse im Sprung überwinden, Spezial-Item: Energy-Hook, funktioniert ähnlich wie Links Entenhaken und ermöglicht es ihr, große Höhenunterschiede zu überwinden.





**Trainspotting:** Während das Alien Züge beobachtet, spannt sich Turoks Finger langsam um den Abzugshebel seiner Waffe.



**Nahkampf:** Ein Duell mit einem der Wachposten auf nahe Distanz führt unweigerlich zum Ableben eines Akteurs.



**Diesmal nicht:** In der vorliegenden Version gibt es keine Blechbüchsen, sondern humanoide Gegner, obwohl dieser Herr nicht begeistert zu sein scheint...



**Frei ab 18:** Ob die deutsche Version wirklich ungeschnitten sein wird, steht noch nicht fest. Splatter-Fans aufgepasst!



**Kermit on the run:** Dieser Verwandte des Sesamstraßen-Stars hat es mit der Angst bekommen und flüchtet!

komplett aus den Vorgängern übernommen. Geübte Dino-Jäger werden sich sofort heimisch fühlen, aber auch Anfänger dürften keine Probleme haben.

abwechslungsreiche Texturen und sehr schöne Lichteffekte zu bestaunen. Selbst das Turok-typische Nebelproblem haben die Coder in den Griff bekommen. Bis auf wenige Stellen in den Außenlevels trübt kein weißer Schleier die Fernsicht. Den sehr gut animierten Gegnern spendierte Acclaim eine ungewöhnlich hohe KI. Es ist schon erstaunlich, mit wie viel unterschiedlichen Tricks und Strategien ihr angegriffen werdet. Das Spielgeschehen wird von kurzweiligen Hollywood-Sounds und über 40 Minuten Sprachausgabe untermauert, die der beklemmenden Atmosphäre noch einen zusätzlichen Kick geben. Die sehr gute Steuerung wurde

Suche von dramatischen Events aufgelockert. Mal gilt es fahrenden Zügen auszuweichen, eine Kollision zu verhindern oder unter Zeitdruck Atomraketen zu entschärfen. Unübersichtliche Riesenwelten und endlose Schlüsselsuch-Orgien gehören endlich der Vergangenheit an. Auch die frustigen Sprungpassagen aus Teil 2 sind verschwunden. Ein besonderes Lob gibt es für die Möglichkeit, an jeder beliebigen Stelle zu speichern. Diverse Multiplayer-Modi runden den sehr guten Gesamteindruck ab.

**Technik: Freie Sicht, perfektes Handling**

Technisch gesehen gibt sich Turok 3 keine Blöße. Sanftes, mit wenigen Ausnahmen ruckelfreies Scrolling erfreut das Auge des Spielers. Dank Rumble-Pak-Unterstützung gibt es



**Volltreffer:** Dieser Schuss hat sein Ziel nicht verfehlt.



**Es werde Licht:** In dunklen Levels kommen die Licht- und Explosionseffekte besonders gut zur Geltung.



**Gunther:** Turok 3 hat mich positiv überrascht. Endlich eine

Fortsetzung, die echte Verbesserungen bietet. Fast alle Kritikpunkte der Vorgänger wurden konsequent ausgemerzt. Die spannende Handlung nimmt den Spieler vom ersten Augenblick an gefangen und glänzt durch Abwechslungsreichtum und hohe Dauermotivation. Sehr schön ist die Möglichkeit, endlich nach Belieben speichern zu können (die Speicherpunktsuche in Teil 2 hat mich fast wahnsinnig gemacht). Insgesamt gesehen liefert Acclaim mit Turok 3 ein würdiges Abschiedsgeschenk an alle Turok-Fans, das zwar keine technischen Maßstäbe setzt, sich aber durch innovatives Level-Design und perfekte Spielbarkeit auszeichnet.

**Test Nintendo 64**

Hersteller: **Acclaim**  
 Vertrieb: **Acclaim**  
 Spielanzahl: **1 - 4**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **109,- DM**  
 Muster von: **Acclaim**  
 Vergleichbar mit: **Turok 1 (75%), Turok 2 (83%), Perfect Dark (94%)**  
 Fakten: **24 Waffensysteme, Rumble-Pak**  
**Erscheint: September 2000**

**Grafik: 85 Sound: 82**

**Fun: 85**





# Spider-Man

**PlayStation Jump & Run** Der alternde Comic-Held zeigt auf der PlayStation, dass er noch lange nicht zum alten Eisen gehört.

Sie sind zwar schon sehr alt, aber aus der Videospiel-Szene kann man sie kaum mehr wegdenken: die Marvel-Comic-Figuren. Vor allem in zahlreichen Beat'emUp-Varianten fanden sich die mutierten Superhelden immer wieder ein, um gegen die Widersacher der Capcom-Kampfspezialisten anzutreten. Man traf auf diese Clique immer nur in der Gruppe, alleine sah man schon seit geraumer Zeit niemand mehr in einem Alleingang den Computer-Bildschirm erobern. Nach Capcom bringt Activision als erster Spiele-Entwickler ein Game mit einem Marvel-Helden auf den Markt. Als Spider-Man schwingt ihr euch bei Nervensofts neuestem Game über die gigantischen Häuserschluchten von New York und leistet der örtlichen



**Transparent:** Sobald sich der Spinnenmann an der Decke entlang bewegt, wird diese durchsichtig.



**Schleimig:** Diese eckigen Wesen sind sehr beweglich und können sich, ähnlich wie Spider-Man, an der Decke entlang bewegen.



**Geschick:** Wenn ihr dieses schmale Rohr erreichen wollt, solltet ihr immer mit dem Spinnenfäden auf Nummer Sicher gehen.



**Eingesponnen:** Mit seinem klebrigen Faden hüllt Spider-Man seine Feinde in ein flauschiges Netz ein.

Polizei Schützenhilfe. Dass dieses Vorhaben nur einem Superhelden gelingen kann, ist natürlich klar.

### Spielablauf: Aufreibende Hetzjagd

Während die meisten Film- und Comic-Umsetzungen nicht besonders erfolgreich waren, überrascht Spider-Man schon nach wenigen Spielminuten mit einem frischen Spielprinzip. Auf den ersten hundert Spiel-Metern weist euch eure Superhelden-Freundin in die hohe Kunst des Netzspinnens ein und zeigt euch, wie ihr von Haus zu Haus schwingt. Doch bereits nach dieser kleinen



**Futuristisch:** Durch spezielle Power-ups verwandelt sich euer Held in den Next-Generation-Spider-Man.



**Hirnos:** Mit einem schnellen Spurt weicht ihr diesem dummen Boss-Gegner geschickt aus.

Lektion geht es richtig zur Sache. Gefährliche Terroristen haben eine Bank in ihre Gewalt gebracht und halten etliche Geiseln gefangen, die es zu befreien gilt. Erst einmal muss euer Held zu dem Hochhaus kommen. Mit viel Geschick hangelt ihr euch in die Richtung, die euch euer Spider-Kompass anzeigt. Dort angelangt, müsst ihr erst einmal viele Unholde erledigen. Mit einfachen Schlag- und Tritt-Kombinationen, die sich simpel mit einem Tastendruck auslösen lassen, erledigt ihr euch dieser lästigen Gegner, die kurz nach ihrem Ableben vollkommen verschwinden. Ebenso

Spider-Man gehört schon immer zu den coolsten Helden der Marvel-Comics.

kann Spider-Man kurzzeitig einen Schutz-Kokon um sich spinnen, der Feinde vorübergehend abhält. Im Inneren des Gebäudes trumpft Spider-Man erst so richtig mit seinen Fähigkeiten auf. Durch die immensen Spinnenkräfte fällt es dem Helden sehr leicht, sich an Wänden und der Decke des Gebäudes entlangzubewegen. Aus dieser Position habt ihr es auch relativ einfach, Gegner zu überraschen oder entlegene Luftschächte zu erreichen.



**Hier ist Köpfchen gefragt:** Hin und wieder müssen schwierige Schalterrätsel bewältigt werden.



**Superhelden-Erotik:** Nach der Romanze mit Gwen und Mary-Jane spielt diese üppige Dame eine wichtige Rolle in Spider-Mans Leben.





**Eingekesselt:** In solch einer Lage hilft nur eine geballte Faust weiter.



**Kletter-Sprint:** Während ihr diese Wand nach oben klettert, bombardiert euch ein überlegener Polizei-Hubschrauber.



**Stachelig:** Nur mit sehr viel Feingefühl könnt ihr Scorpio erledigen. Gebt dabei auf seinen kräftigen Schwanz Acht.



Zusätzlich können mit den klebrigen Fäden größere Distanzen überwunden werden. Da der Hero diese aber nicht selbst produziert, ist es nötig, den Bestand an Klebe-Patronen immer wieder aufzufüllen. Diese finden sich in den einzelnen Levels

verstreut und werden durch einfaches Darüberlaufen aufgenommen. Ebenso frischt ihr eure Lebensenergie wieder auf. Bei der Hatz durch die prächtigen Comic-Levels trifft ihr ständig auf Spider-Mans Erz-Rivalen, die dem Spinnenmann das Leben ganz schön schwer machen. Meist können diese nur durch gezielte Taktiken erledigt werden, bei denen ihr stets eure Seile benötigt.

**Technik: Nicht perfekt, aber gut**

Für die Coder von Neversoft war es bestimmt nicht besonders einfach, diese 2D-Comic-Figur in eine 3D-Kulisse zu portieren. Doch dieses Vorhaben ist den Tony-Hawk-Spezialisten bestens gelungen. Die ganze Kulisse inklusive der Widersacher und Boss-Gegner ist perfekt aus der Comic-Vorlage entnommen und sofort wiederzuerkennen. Zusätzlich haben es die Programmierer geschafft, eine sehr gute Sprachausgabe aufzunehmen, die in bestem



**Nur nicht fallen:** Wenn ihr eure Angebetete retten wollt, solltet ihr euch nicht von diesem fahrenden Zug schubsen lassen.



**Zielgenau:** Mit einem kleinen Fadenkreuz visiert ihr die Stelle an, wo ihr euch mit dem Faden als Nächstes hochzieht.

Deutsch die Kommentare von Peter Parker alias Spider-Man wiedergibt. Obwohl die Grafik etwas pixelig wirkt, tröstet die super Atmosphäre über dieses kleine Manko hinweg. Lediglich an der Steuerung und der Kameraperspektive gibt es etwas zu meckern. Bei schnellen Spurts um eine Ecke zieht die Kamera nur langsam nach, was besonders ärgerlich ist, wenn dort Feinde auf den Spieler warten. Balanciert ihr auf schmalen Brüstungen, ist es beinahe unmöglich, auf dieser geradeaus zu gehen, ohne in den tiefen Abgrund zu fallen.



**René:** Mit dem Einkauf der Spider-Man-Lizenz hat Activision den Marvel-Comics einen großen Gefallen getan. Alle anderen Solo-Spiele dieser Heldentruppe konnte man bisher lediglich als durchschnittlich bezeichnen. Mit Spider-Man ändert sich diese Tatsache schlagartig. Mit einem durchdachten Gameplay und überzeugender Kulisse ist dieser Titel nicht nur für Fans der Serie geeignet. Selten hat es so viel Spaß gemacht, sich mit klebrigen Seilen völlig frei durch die Metropole New York zu schwingen. Aber auch dieses sehr gute Spiel hat einige Mängel, die eine Höchstwertung verhindern. Vor allem die hakelige Steuerung und die tückische Kameraperspektive vermiesen teilweise den Spielspaß. Die Grafik hätte ebenfalls noch etwas überarbeitet werden können.

**Comic-Kult**

Die Geschichten von Spider-Man gehören schon seit langer Zeit mit zu den Top-Ten-Comics in den Staaten. Power-Team Stan Lee und Jack Kirby riefen ihn seinerzeit ins Leben.



**Lecker:** Venom liebt kleine Spinnen und leckt euch beim Kontakt immer wieder über das maskierte Gesicht.



**Zugeschlagen:** Mit einem kräftigen Hieb schickt ihr diesen kriminellen Wachmann in das Land der Träume.



**Nur nicht aufgeben:** Obwohl Spider-Man hier schon angeschlagen auf dem Boden liegt, ist der Kampf noch lange nicht vorbei.

**Test PlayStation**

Hersteller **Neversoft**  
 Vertrieb **Activision**  
 Spieleranzahl **1**  
 Geeignet für **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis **99,- DM**  
 Muster von **Activision**  
 Vergleichbar mit **Tenchu 2 (74%)**  
 Faktum: **genialer Spider-Man-Song im ersten Titel-Screen**  
**Erscheint:**  
**Oktober 2000**

**Grafik: 71 Sound: 74**  
**Fun: 79**





**Zieleinlauf:** Ein Zielfoto muss nicht herangezogen werden. Dennoch geht es sehr knapp zu.



**Geschmeidige Animationen:** Die virtuellen Athleten bewegen sich fast wie ihre realen Vorbilder.



**Siegertreppchen:** Während die beiden Erstplatzierten jubeln, schaut der Dritte etwas verdattert.

# Virtua Athlete 2K

**Dreamcast Sport** Die 2K-Serie aus dem Hause Sega erhält mit den Athleten-Spielen einen neuen Ableger.

Ohne jeglichen Zweifel zählen die Sport-Games aus dem Hause Sega, vielleicht mit Ausnahme von Virtua Striker, zu den Aushängeschildern im Sport-Sektor. Vor allem die 2K-Reihe mit den Spitzentiteln à la Football, Basketball oder Eishockey glänzen auf ganzer Linie. Mit Virtua Athlete 2K steht nun ein Game in der Tradition des Saturn-Klassikers Decathlete in den Startlöchern.

### Spielablauf: Button-Smashen bis zum Abwinken

Virtua Athlete 2K stellt euch vor die Wahl, in einem von drei Modi euer Glück im virtuellen Stadion zu suchen. Einzig in der Tournament-Variante lassen sich Boni freischalten. Dazu jedoch später mehr. Demgegenüber dienen Exhibition und Practice lediglich der Schulung eurer Fingerfertigkeiten. Insgesamt werden sieben Disziplinen angeboten. Während es im obligatorischen 100m-Lauf nur darauf ankommt, zwei Buttons in relativ schneller Abfolge zu drücken,

verlangen euch die meisten anderen Events eine größere Portion Können ab. Beispielsweise muss im 110m-Hürdenlauf genau im exakten Moment vor der Hürde die L-Taste betätigt werden, um den Sprung auszulösen. Ein Bruchteil einer Sekunde zu spät und ihr verliert wichtige Meter, die dem Feld genügen, um davonzuziehen. Besonders interessant wird der lange 1500m-Lauf. Hier müsst ihr eure knapp begrenzte Restenergie stetig im Auge behalten, um den eigenen Athleten nicht zu sehr zu strapazieren. Andernfalls kann das vormalige Tempo nicht mehr gehalten werden, ein Positionsverlust ist die direkte Folge. Zudem müsst ihr via D-Pad den Sportler ständig steuern, vor allem in Kurven, um nicht hinausgetragen zu werden. Sobald ihr auf einen langsameren Vordermann stoßt, prallt ihr wie ein Gummiball zurück. Für die anderen technisch schweren Disziplinen gilt Ähnliches in Bezug auf die Ausführbarkeit der Bewegungen.



**Und weg:** Um die Kugel weit hinaus zu befördern, braucht ihr eine Menge Power.



**Rekordjagd:** Erzielte Bestleistungen werden mit dem Gewinn einer Medaille honoriert.



**Vorbereitungsphase:** Vor dem Beginn des Events dehnen und strecken sich die Sportler. Das realistische Flair wird hierdurch nochmals erhöht.

### Technik: Ansehnliche Optik, verpuschte Steuerung

Auf der einen Seite glänzt Hitmaker mit angenehmen Animationen der virtuellen Asse. Zwar hätten diese etwas runder programmiert sein können, sie bieten jedoch trotz allem ein realistisches Flair. Gleiches gilt für den ansprechenden Stadion- und Kommentatoren-Sound. Ganz im Gegensatz hierzu verdient auf der anderen Seite die Pad-Belegung einen groben Rüffel. Die Coder scheinen mit Klassikern dieses Bereiches noch nie etwas zu tun gehabt zu haben und belegen die Tasten derart ungeschickt, dass man vor Wut heulen könnte, zumindest vor Gelenkschmerzen!



**Los geht's:** Gerade der lange 1500m-Lauf verlangt euch eine gute Einteilung eurer Kraftreserven ab.

## Disziplinen

### Virtua Athlete 2K

- 100m-Lauf
- Weitsprung
- Speerwurf
- 110m-Hürdenlauf
- Hochsprung
- 1500m-Lauf
- Kugelstoßen

**Besonderheiten:** keine Bonus-Disziplinen

## Test Dreamcast

Hersteller: Hitmaker  
 Vertrieb: Sega  
 Spieleranzahl: 1-4  
 Geeignet für: Anfänger bis Profis  
 C.A. Preis: 99,- DM  
 Muster von: Sega  
 Vergleichbar mit: International Track & Field (77%)  
 Pakete: VMU, Vibration-Pak, VGA-Box

Erscheint  
**September 2000**

Grafik: 81 Sound: 60

Fun: **62**

**Mario:** Ich bin zugegebenermaßen stark enttäuscht von diesem Game. Wo blieben die enorm motivierenden Aspekte anderer In-House-Games? Zwar macht Virtua Athlete einen technisch hochwertigen Eindruck, kann jedoch auf der spielerischen Seite wenig überzeugen. Hier muss die knallharte Frage erlaubt sein, warum lediglich sieben (!) Disziplinen

Einzug hielten? Summa summarum ist dies heutzutage zu wenig. Zwar lassen sich für jeden Athleten einige Icons freispielen, die aber abgesehen vom Medaillen-Charakter absolut keine Auswirkung besitzen. Zudem wurde die Tastenbelegung meiner Ansicht nach völlig verhunzt! Sorry Sega, aber in diesem Bereich existieren bereits zahlreiche Titel, deren Motivationspotenzial in höheren Sphären schwebt.





**Biagsam:** Das Treffen der Einbuchtung beim Stabhochsprung gehört noch zu den leichteren Übungen. Schwieriger wird schon das Überqueren der Latte.



**Zusammenspiel:** Neben der hohen Anlaufgeschwindigkeit entscheidet auch der Abwurfwinkel über das Gelingen.



**Authentisch:** Verglichen mit Segas Titel bewegen sich die Sportskanonen noch einen Tick runder.



**Tutor:** Während der Ladezeiten informiert euch ein virtueller Lehrer über den Ablauf des Events.

# ESPN International Track & Field

**Dreamcast Sport** Konami bedient die letzte momentan aktuelle Konsole mit einem Track&Field-Titel.

Gerade in den letzten Wochen wurden sowohl die gute alte PlayStation als auch Nintendos Modultoaster mit neuen Versionen der Button-Smasherei bedient. Selbst die noch frühe PS2-Fassung glänzte bereits auf ganzer Linie. Grund genug, auch Segas Schleuder mit einem ebenbürtigen Game zu versorgen.

**Spielablauf: Gemetzel pur**  
Wer schon die 32- bzw. 64-Bit-Vertreter mit Freuden gezockt hat, wird sich in Segas Track&Field-Premiere sofort heimisch fühlen. Wahlweise übt ihr Einzeldisziplinen aus oder geht in der Kräfte zehrenden

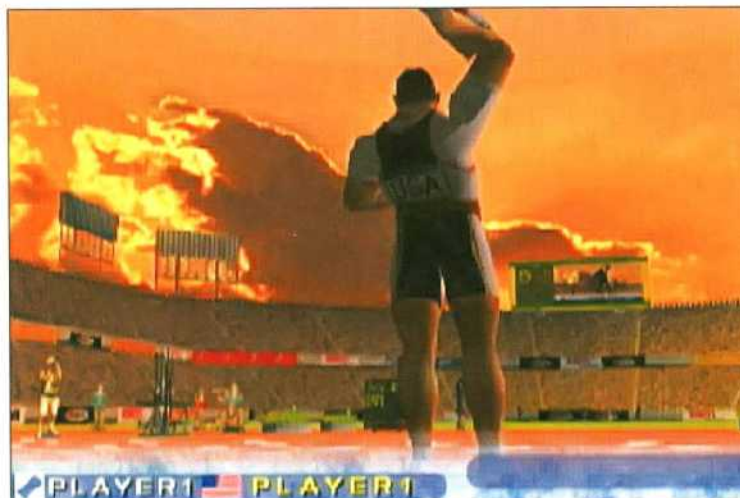
Championship auf Medaillenjagd. Ständig gilt es, der ehrgeizigen Konkurrenz einen Tick voraus zu sein, um letztendlich nach Ablauf des Wettbewerbs die Nase vorn zu haben. Als Dankeschön erhaltet ihr Zugang zu vier anfangs nicht spielbaren Leibesübungen. Apropos Disziplinen, mit samt der Boni schickt Konami zwölf sportliche Betätigungsmöglichkeiten in die Arena, die allesamt für lange Nächte sorgen. Neben den obligatorischen Sportarten dürfen auch wieder virtuell eher selten zu zockende ausgeübt werden. Beispielsweise setzt die Übung am Reck vollends auf das aus Dance Dance Revolution bekannte Spielprinzip. Im richtigen Moment solltet ihr eine Reihe verschiedener Richtungsstufen am Pad drücken, um die gewünschten Figuren, etwa einen Ginger-Salto in der Gymnastik-Halle, zu zaubern.

**Technik: Rundum gelungenes Sportfest**  
Konami baut den mittlerweile mit der

Track&Field-Reihe gewohnter Qualitätsstandard weiter aus. Nicht zuletzt durch ausgereiftes Motion-Capturing wirken die Athleten real. Zudem erzeugen viele kleine Details ein authentisches Stadion-Feeling. Die Sportler stacheln etwa das Publikum durch Klatschen zu mehr Begeisterung an und prompt reagiert dieses auf eure Bekundungen. Auch die Kommentatoren können sich durchaus hören lassen. Im direkten Vergleich zu Segas Vertreter verdient jedoch vor allem die durchdachte Pad-Belegung ein Sonderlob!



**Weiter Satz:** Ein Sprung über die Achtmeter-Marke sollte für eine gute Platzierung taugen.



**Malerischer Anblick:** Noch scheint der Speerwerfer den Anblick des Sonnenuntergangs zu genießen, doch schon bald wirft er das Wurfgerät ins weite Rund.



**Mario:** Gut gemacht, Konami! Etwas anderes war in diesem Sport-Bereich auch kaum von den versierten Codern zu erwarten. Stets ist man versucht, die Rekorde brechen oder alle der vier Bonus-Disziplinen freispielen zu wollen. Technisch zeigt sich Konami ebenfalls von der besten Seite. Zwar kann man der kommenden PS2-Version nicht das Wasser reichen, dennoch wird genügend Value for Money geboten. Im direkten Vergleich werden durch die geschicktere Pad-Belegung zudem keine vorschnellen Krämpfe erzeugt und die hierfür wichtigen Fingergartien geschont. Gerade im Mehrspieler-Modus spielt das Game seine volle Klasse aus und bleibt nach wie vor ungeschlagen. Hierbei toppt man gar die aktuelle Sony- und Nintendo-Konkurrenz.

## im Vergleich:

### ESPN International Track & Field

- 100m-Lauf
- Weitsprung
- Speerwurf
- 110m-Hürdenlauf
- Hochsprung

- Hammerwerfen
- Stabhochsprung
- Reck
- Gewichtheben
- Tontaubenschießen
- Dreisprung
- Pferdsprung

**Besonderheiten:**  
vier Bonus-Disziplinen

## Test Dreamcast

Hersteller **Konami**  
Vertrieb **Konami**  
Spieleranzahl **1 - 4**  
Geeignet für **Anfänger bis Profis**  
Ca. Preis **99,- DM**  
Muster von **Konami**  
Vergleichbar mit: **Virtua Athlete 2K (62%)**  
Fakten: **VMU, Vibration-Pak, VGA-Box**  
Erscheint: **September 2000**

**Grafik: 83 Sound: 65**

**Fun: 77**







**Über den Dächern Japans:** Eine der beliebtesten Fortbewegungsarten der Ninjas ist es, über die Zinnen zu schleichen.



**Schön gestaltet:** Die vielen FMV-Sequenzen heben den grafischen Gesamteindruck.



**Dichte Atmosphäre:** Oft kommt es zu richtigen martialen Kämpfen.

# Tenchu 2

**PlayStation Beat 'em Up** Activision setzt den erfolgreichen ersten Teil fort. Wird es diesmal wieder genauso martial?

Zum 98er-Weihnachtsgeschäft überraschte uns Activision mit einem spannenden Ninja-Abenteuer, das wie Metal Gear Solid in erster Linie auf Spannung durch Operieren im Verborgenen und Anschleichen an seine Gegner lebt.

### Spielablauf: Spannende Fernost-Atmosphäre

Teil 2 schlägt in dieselbe Kerbe wie der Vorgänger. Ihr übernehmt die Rolle der drei Azuma-Ninjas Ayame, Rikimaru und Tatumaru. Die beiden Erstgenannten dürften euch noch aus dem Prequel bekannt sein, das zeitlich nach Tenchu 2 angesiedelt ist. Diesmal durchlebt ihr die Ausbildung bei eurem Meister von Grund auf. Erst nachdem ihr diesen Trainingslevel absolviert habt, setzt euch Meister Shiunsai auf Missionen an. Japan befindet sich im Bürgerkrieg und Fürst Gohda ersucht die Azuma-Schule um Hilfe. Die drei Ninjas sollen wieder für Recht und Ordnung sorgen. Klar, dass in einer Zeit von Anarchie und Chaos keine netten Worte ausreichen, sondern nur rohe Gewalt. Auf Ayame und Rikimaru warten jeweils elf Missionen, während der erfahrene Tatumaru sich erst später

im Abenteuer mit weiteren sieben Aufgaben beteiligt. Alle 29 Levels unterscheiden sich stark voneinander. Teilweise müssen Gefangene befreit, ein anders Mal ganze Feldzüge durch schnelles und geschicktes Handeln aufgehoben werden. Kernpunkt von Tenchu 2 bleibt jedoch das Schleichen und Verbergen. Nur so lassen sich die Wachen gefahrlos ausschalten. Zu Beginn einer jeden Mission dürft ihr aus einem Inventory-Menü die Gegenstände eures Vertrauens auswählen. Zur Wahl stehen Heiltränke, Rauchbomben, Fußfallen, Wurfmesser und vieles mehr. Standardmäßig im Rucksack dabei ist

euer automatischer Kletterhaken, mit dem das Erklimmen von Mauern und Häusern in Sekundenschnelle passiert. Wenn der gebotene Umfang nicht reicht, der darf per Editor selbst Hand anlegen und eigene Szenarios auf MC speichern.

### Technik: Ein zweischneidiges Schwert

Tenchu 2 ist gespickt mit vielen FMV-Sequenzen, so dass der Spieler ständig über den Lauf der Geschichte informiert wird. Ihre Qualität ist sehr gut, was man leider nicht über die Engine im Allgemeinen behaupten kann. Scheinbar haben die Programmierer kaum die vorhandene Tenchu-1-Vorlage verbessert. Schade, denn gerade der Sound und die stimmungsvolle Musik hätten eine bessere optische Untermalung verdient. Zum Schluss noch ein Wort zur Steuerung: Tenchu-Fans wird es sicher nicht stören, aber dass sich der Charakter nicht nach seinem Gegner ausrichtet, kann ordentlich frustrieren.



**Ein Neuer im Stall:** Tatumaru kommt erst im Laufe des Abenteuers zum Einsatz.



**Swen:** Klipp und klar, ich bin von Tenchu 2 enttäuscht. Vor zwei Jahren war es für mich ein Highlight, eine seltene Innovationsperle der PlayStation. Diesmal haben einfach die vielen Kritikpunkte eine ordentliche Wertung verhindert. Clipping und Aufbaufehler verderben ein wenig die Atmosphäre. Die Steuerung ist einfach nervig, wenn man sich im Nahkampf gegen einen Lanzenträger oder Endgegner befindet und ständig eine rein bekommt, weil das Ausrichten ewig lange dauert. Das wäre sicher noch zu verschmerzen, wenn nicht der komplette Level noch einmal gespielt werden müsste (und das kann immerhin rund 15 Minuten dauern), um den nächsten Versuch beim Level-Boss zu bekommen. Weiterer Punkt: Warum verliert man alle seine zuvor ausgewählten Items nach einem Game Over, obwohl sie nie eingesetzt wurden? Zum Schluss: Es gibt kein Blut! Echt ärgerlich.



**Vorbildlich:** Die detaillierte Gestaltung der Charaktere ist ein Augenschmaus.

**Selbstgemacht:** Dank Editor.



**Fetter Brocken:** Jeder Endgegner wird mit einer kleineren Zwischensequenz und deutscher Sprachausgabe eingeführt.

**Ninja-Dame Ayame** ist mit ihren beiden Sai-Klingen außerordentlich schnell.

**Frauenmörder:** So ging's zu im alten Japan.

## Test PlayStation

Hersteller: **SCEJ**  
 Vertrieb: **Activision**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**  
 Ca. Preis: **89,- DM**  
 Meister vom: **Activision**  
 Vergleichbar mit: **Tenchu (73%)**  
 Fakten: **Dual Shock, Memory-Card, Analog, Level-Editor**  
**Erscheint:**  
**September 2000**

**Grafik: 70 Sound: 84**

**Fun: 74**





# Terracon

**PlayStation Shoot 'em Up** Im Weltall begehren von Aliens geschaffene Kreaturen gegen ihre Schöpfer auf.

Der ursprünglich für Drecksarbeiten herangezogene Terracon zerstört daraufhin euren Heimatplaneten. Ihr schlüpft in die Rolle des Außerirdischen Xed, um dem abtrünnigen Wesen den Kampf anzusagen. Dieser plant bereits, weitere Planeten zu zerstören. Nun liegt es an euch, die Welten zu befreien. Terracon stellt euch unzählige Drohnen und Abwehrranlagen in den Weg, um

dies zu unterbinden. Mit Hilfe eurer Energie besitzt ihr jedoch die Möglichkeit, sowohl aus allen Rohren zu feuern als auch neue Strukturen zu erschaffen. So schafft ihr etwa Plattformen, um höher gelegene Abschnitte zu erreichen. Ferner erleichtern Upgrades, etwa Hologramm-Generatoren oder Laser, euer Vorhaben. Nach jeder Einzelmision dürft ihr aus dem reichhaltigen



**Fulminante Explosionseffekte:** Die Programmierer kitzeln gerade mit den Bildschirm füllenden Lichteffekten das letzte Machbare aus der grauen Kiste heraus.



**Mario:** Wer auf besonders kurzweilige Action steht, wird mit Terracon sehr gut bedient.

Ein Sonderlob verdient sich vor allem das Management der Extra-Waffen, die nach jedem Level neu zusammengestellt werden können. Somit dürft ihr bei einem erneuten Durchspielen neue Taktiken testen. Kleinere Rätsel-Einlagen lockern das

ansonsten auf knallharte Action setzende Gameplay erfreulicherweise auf. Dennoch bleibt trotz der hervorragenden Optik ein kleiner fader Beigeschmack: Die Steuerung sowie die Kameraführung verwirren in manchen Situationen zu sehr, um einen ungetrübten Spielspaß zu halten. Trotzdem sollten gerade die Fans schneller Ballerkost ruhig ein Probe-Spielchen wagen.

Waffen-Fundus wählen. Gerade auf der technischen Seite fahren die Coder einiges auf. Selten gab es solch opulente Lichteffekte zu bestaunen, welche zum Teil den kompletten Screen füllen. Trotz allem trüben gelegentliche Clipping-Probleme die ansonsten fehlerfreie Optik. In Sachen Sounduntermalung setzt Picturehouse auf klasse gemachte akustische Klänge, welche das hektische Treiben gut begleiten.



**Weg versperrt:** Die Lichtschranken hindern euch am Vorankommen. Zudem erschwert euch eine Drohne das Leben.

## Test PlayStation

Hersteller: **Picturehouse**  
 Vertrieb: **SCED**  
 Spielerszahl: **1**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **SCED**  
 Vergleichbar mit: **One (82%)**  
 Fakten: **Analog, Dual Shock**

Erscheint: **erhältlich**

Grafik: **80** Sound: **64**

Fun: **77**



# Graphic Kit collection

for **SONY® PLAYSTATION®**

**GRAPHIC-KIT! DIE FARBREVOLUTION FÜR PLAYSTATION JETZT AUCH FÜR GAMEBOY COLOR.**

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

**JETZT AUCH FÜR GAMEBOY COLOR**

Erhältlich bei:

**gameplay** **DEUTSCHER VIDEO RING** **TOYS 'R' US**

Exklusiv-Vertrieb in Deutschland  
**dynatex**  
 Händlerinfragen: dynatex GmbH • Schleafstr. 8 • 44287 Dortmund

© Lorenz Foto&Grafik-Design





**In freudiger Erwartung:** Solch ein schöner Schnappschuss verspricht viele Punkte einzuheimsen.



**Ruhige Hand bewahren:** Nur wenn sich das Pocket-Monster genau im Zentrum des Bildes befindet, gibt es Höchstwertungen.



**Gereizt:** Wenn ihr Pokémons mit den Äpfeln attackiert, geben sie euch manchmal Hinweise auf versteckte Level-Bereiche.

# Pokémon Snap

**Nintendo 64 Shoot 'em Up** Nintendo schwimmt weiter auf der Erfolgswelle des Pokémon-Booms und tut mit seinem neuesten N64-Modul alles dafür, dass der Hype um Pikachu und Co nicht abreißt.

Auf der ganzen Welt laufen die Kids wie ferngesteuert in Spielefachgeschäfte und sacken alles an Pokémon-Merchandising ein, was das Taschengeld hergibt. Und wer so einen globalen Erfolg hat (gerade Nintendo kann es brauchen), wird sich hüten nachzulassen. Mit Pokémon Snap kommt nun der neueste Streich der Pocket-Monster auf N64.

## Spielablauf: Schneller Geschicklichkeitstest mit der Kamera

Das Gameplay von Pokémon Snap ist, wie nicht anders zu erwarten, simpel. Ihr übernehmt die Steuerung von Todd, der von Pokémon-Professor Oak angeheuert wurde, um auf Poké-Island auf Monsterjagd zu gehen, allerdings nicht mit großkalibrigen Waffen, sondern mit der Spiegelreflex. Oak will neue Pokémons entdecken oder bereits bekannte Arten

studieren. Todd fährt zu diesem Zweck in einer Lore, also auf Schienen, durch die sieben Levels. Weder Richtung noch Geschwindigkeit eures Vehikels sind beeinflussbar. Todd ist es nur möglich, in alle Richtungen zu blicken und die Pokémons ins Visier seiner Kamera zu bekommen. Nur wenige der über 60 Monster sind ohne Probleme zu fotografieren. Die meisten wollen mit Tricks aus der Reserve gelockt werden. So überreicht euch Oak nach einer bestimmten Anzahl von gut geknipsten Bildern neue Utensilien. Da wären beispielsweise Äpfel, auf die die Pokémons total abfahren und sich so aus Büschen locken lassen. Im Strand-Level fängt Liebling Pikachu sogar an zu surfen, wenn man das Futter direkt vors Surfbrett wirft. Neben den Äpfeln darf Todd später noch mit einer Flöte oder mit Rauchbomben zum Aufscheuchen der kleinen Viecher hantieren. Wer solche spannenden Aufnahmen vorweisen kann, erhält vom Prof ein Extra-Lob in Form von fetten Punkten. Die Bilder mit dem jeweiligen Höchstwert werden intern auf dem Modul gespeichert. Euch steht es allerdings frei, bis zu 60 weitere Fotos in einem privaten Album zu sichern.



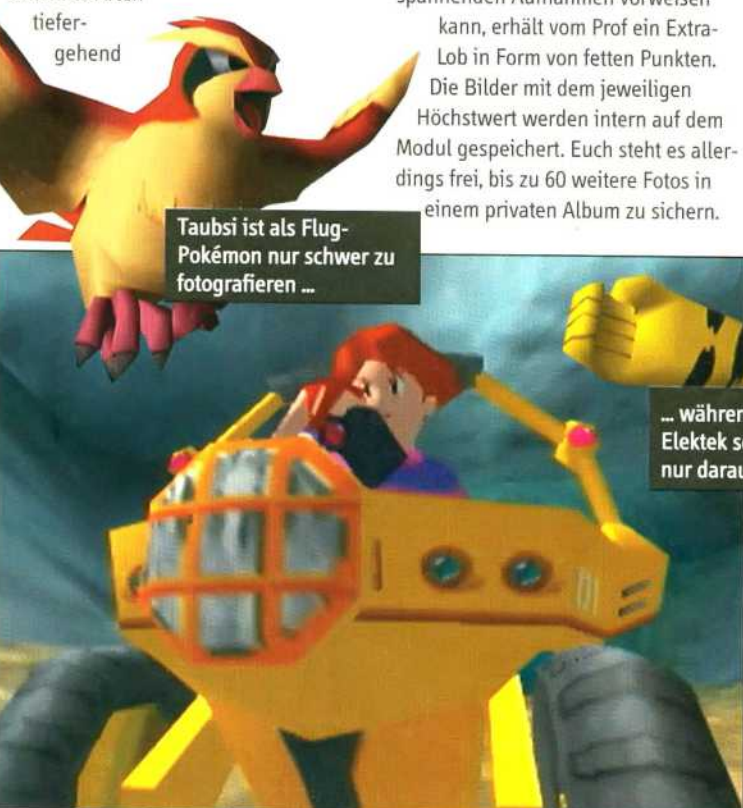
**Fachsimpeleien:** Professor Oak gibt Todd Tipps zur Pokémon-Jagd.

## Technik: Unspektakulär solide

Die Engine von Pokémon Snap basiert auf der des guten alten Mario 64. Es sind also nach heutigen Maßstäben keine echten Innovationen zu erwarten. Weder die Umgebung noch die Pokémons selbst haben detaillierte Texturen, was aber auch nicht unbedingt ins grafische Konzept der spartanischen 3D-Welten gepasst hätte. In Sachen Sound wird ebenfalls nichts Atemberaubendes geboten. Bis auf einfache Geräuscheffekte, süße Hintergrundmusiken und kurze bekannte Sprachfetzen von Oak und den Pokémons bietet das Modul nicht viel.



**Swen:** Pokémon Snap erfüllt ganz die Erwartungen. Es ist ein simples Geschicklichkeitsspiel mit vielen kleinen (verflücht flinken und kamera-scheuen) Pokémons, das erstaunlicherweise ein gewisses spielerisches Potenzial entwickelt, trotz oder gerade aufgrund seines einfachen Strickmusters. Dennoch bietet es auf lange Sicht einfach zu wenig. Um es auf den Punkt zu bringen: Pokémon-Fans werden es lieben, der Rest wird vielleicht eine Probefahrt wagen und ein wenig schmunzeln, so wie ich.



**Wie auf Schienen:** Hobby-Fotograf Todd kann die festgelegte Fahrt durch die Levels nur indirekt mit den Pokémons beeinflussen.



**Wahl:** Jeder der sieben Abschnitte darf immer wieder besucht werden. Teilweise ist dies unausweichlich, um weiterzukommen.

## Test Nintendo 64

Hersteller: Nintendo  
 Vertrieb: Nintendo  
 Spieleranzahl: 1  
 Geeignet für: Anfänger  
 Ca. Preis: 109,- DM  
 Master von: Nintendo  
 Vergleichbar mit: Primal Image  
 Faktoren: 7 Levels, Rumble-Pak, modulinterner Speicher  
 Erscheint: September 2000

Grafik: 67 Sound: 58

Fun: 61





# Mr. Driller

**PlayStation Geschicklichkeit** **Direkt aus Japan kommt ein lustiger Knobel/Action-Mix. Kann Namcos kleiner Bohrer-Mann überzeugen?**

Die Stadt wird aus dem Untergrund von merkwürdigen farbigen Blasen heimgesucht. Nur ein Mann kann sich der tödlichen Bedrohung entgegenstellen: Mr. Driller! Mit seinem diamantbesetzten Handbohrer macht er sich auf, die gefährlichen Erdschichten zu beseitigen. Logischerweise geht es bei diesem Job immer

nur bergab. Steine selber Farbe verschmelzen automatisch zu großen Brocken, so dass es schnell passieren kann, dass eine falsche Bohrung die komplette Formation zum Einsturz bringt und Mr. Driller unter sich begräbt. Weiterer Haken bei der Schweiß treibenden Rettungsaktion: Mit der Zeit wird die Luft knapp. Nur



**Oxygen-Mangel:** Kurz bevor die Sauerstoffflaschen entleert sind, macht Mr. Driller mit entsprechender Gesichtsfarbe auf sich aufmerksam.



**Swen:** Mr. Driller hat unbestritten ein gewisses Suchtpotenzial. Für meinen Geschmack ist Namcos Geschicklichkeitstest ein wenig zu hektisch ausgefallen, um wirklich zu größeren Denkakrobatiken auszuarten. So sind viele Aktionen reiner Zufall oder der gute Mr. Driller entrinnt dem Tode nur mit viel Glück. Zum einen ist es positiv, dass Boni immer an

derselben Stelle versteckt sind, denn so wird jedes Mal eure Taktik besser. Auf der anderen Seite werden die Levels dann recht schnell langweilig, da man irgendwann den Bogen raus hat. Schade, dass es keinen Zweispieler-Modus gibt. Eine Challenge mit Splitscreen wäre sicher eine tolle Sache gewesen. Somit bleibt Namcos Bohrer-Vergnügen nur für nervöse Knobel-Fans zu empfehlen.

wer in regelmäßigen Abständen die so genannten Air-Kapseln einsammelt, wird mit seinem Sauerstoffvorrat keine Probleme haben. Ziel von Mr. Driller ist es, eine Tiefe von 500 oder 1000 Metern zu erreichen. Technisch ist Namcos Knobel-Titel erwartungsgemäß unspektakulär. Während die Grafik zuckersüß daher kommt, überzeugt die Musikeruntermalung mit einigen wenigen Highlights aus der Electro-70ies-Ecke.



**Nackenschmerzen:** Wer nicht flink genug ist, hat schneller einen Steinbrocken im Kreuz, als ihm lieb ist.

## Test PlayStation

Hersteller: **Namco**  
 Vertrieb: **SCED**  
 Spieleranzahl: **1**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **89,- DM**  
 Muster von: **SCED**  
 Vergleichbar mit: **Chu Chu Rocket (85%), Devil Dice (74%)**  
 Fakten: **Dual Shock**

Erscheint: **September 2000**

Grafik: **36** Sound: **58**

**Fun: 56**

# Grind Session

**PlayStation Fun-Sports** **Kaum rockt Tony Hawk wieder, steht uns bereits der nächste Konkurrent aus dem Skater-Lager ins Haus.**

Gerade der Skate-Sektor entwickelt sich mehr und mehr zum hart umkämpften Schauplatz. Shaba Games möchte nun auch einen Teil vom finanziellen Kuchen abschneiden. Die Voraussetzungen stehen nicht schlecht, bringt man doch mit sechs Szenegrößen vom Schlage eines Willy Santos einige Original-Pros ins Spiel. Euer Hauptaugenmerk liegt darauf, die

genannten Artisten durch eine anstrengende Karriere zu geleiten. Hierzu müssen, wie schon im Genre-Vorreiter Tony Hawk, viele harte Aufgaben gelöst werden. Die mehr als acht Spots, von Da Banks bis hin zum Mission District in San Francisco, wollen gemeistert werden. Für absolvierte Quests erhaltet ihr so genannte Respect-Points. Diese dienen dem



**Mario:** Anfangs, so muss ich ehrlich gestehen, hat Grind Session einen gewissen Charme aufzuweisen. Die gestellten Aufgaben motivieren, alle Locations zu erkunden. Hinzu kommt, dass ihr ständig danach strebt, neue Moves zu erhalten. Doch trotz allem wirkt das Game zu sehr inspiriert von Neversofts Tony Hawk. Wäre ja prinzipiell

nicht so schlimm, falls ein ähnlich hohes Motivationspotenzial geschaffen würde. Doch eben hier liegt der Hund begraben. Auf Dauer gesehen schafft man es nicht, anhaltend zu faszinieren. Ferner sorgt die Tristesse der einzelnen Levels nicht gerade für Begeisterungsstürme. Für einen gelegentlichen Ritt zu empfehlen, wobei die Krone erneut an Neversofts Pro Skater 2 geht.

Ausbau eurer Fähigkeiten bzw. dem Freischalten der jeweils folgenden Location. Rein technisch betrachtet, bietet Grind Session lediglich Durchschnittskost. Die zahlreichen Tricks der Rider sind gut inszeniert, jedoch bleibt die Gestaltung der Örtlichkeiten etwas lieblos. In Sachen Sound hingegen fährt man mit Black Flag, Sonic Youth, NoFX oder auch KRS-One ein hervorragendes musikalisches Ambiente auf.



**Zahlreiche Moves:** Grind Session erlaubt euch, mehrere Dutzend Moves für jeden einzelnen Skater zu praktizieren.



**Originalgetreu:** Die Pros wurden ihren realen Vorbildern bis ins Detail nachempfunden.

## Test PlayStation

Hersteller: **Shaba Games**  
 Vertrieb: **SCED**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **89,- DM**  
 Muster von: **SCED**  
 Vergleichbar mit: **Tony Hawk's Pro Skater 2 (93%)**  
 Fakten: **Dual Shock**

Erscheint: **23. August 2000**

Grafik: **73** Sound: **76**

**Fun: 77**





**Hoppla:** Während wir diesen Kreuzer in die Mangel nehmen, heizt uns ein Kampfschiff von hinten mit seinem Phaser ein.



**Brandheiß:** Sogar in der Korona einer Sonne müsst ihr eines eurer Raumschiffe verteidigen.



**Angeschlagen:** Nach etlichen Schüssen aus unseren Bord-Phasern gibt die Hülle des gegnerischen Raumschiffes nach.

# Star Trek Invasion

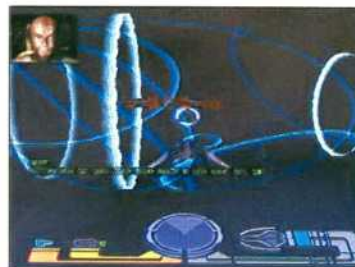
**PlayStation Shoot 'em Up Für alle Trekkies und SciFi-Fans hält Activision die Offenbarung aus dem Alpha-Quadranten bereit.**

Wer kennt sie nicht, die Helden aus dem Star-Trek-Universum. Schon seit Mitte der 60er-Jahre geistern die Sternenflotten-Offiziere durch den Alpha-Quadranten, um die gesamte Galaxie zu erforschen und neue Lebensformen aufzuspüren. In Star Trek: Invasion dürft ihr erstmals selbst Hand anlegen und ein eigenes Raumschiff steuern.

**Spielablauf: Imposante Weltraum-Schlachten**

Der Weltraum, unendliche Weiten... Wer kennt sie nicht, die Worte, welche zum Anfang einer jeden Folge von Raumschiff Enterprise gesprochen

werden. Genau diese erwarten den Spieler bei Star Trek: Invasion. Mit einem kleinen Raum-Jäger müsst ihr erst einmal das harte Training der Sternenflotten-Akademie absolvieren, bevor ihr in feindliches Gebiet fliegen dürft. Habt ihr dieses erfolgreich abgeschlossen, wählt ihr auf einer gigantischen Galaxie die verschiedenen Aufträge aus. Nach einem kleinen Mission-Briefing erwarten euch sofort feindliche Jäger, die ihr mit Phaser oder Protonen-Torpedos vom Himmel holen müsst. Je nach der Ausbaustufe eures Jägers stehen euch hierbei unterschiedliche Waffen zur Verfügung, die ihr möglichst geschickt



**Geschützt:** Den kapitalen Schild dieses riesigen Gleiters kommt ihr nur mit einigen Minen bei.



**Das Finale:** Bei der letzten Mission taumelt die Enterprise einer riesigen Subraum-Spalte entgegen.

einsetzen solltet. Doch nicht nur Kampfeinsätze habt ihr zu bewältigen, auch unterschiedliche Artefakte gilt es zu finden und zu der eigenen Basis zurückzuschleppen. Speziell hierfür erhaltet ihr einen Traktor-Strahl, der auch in späteren Missionen sehr nützlich sein kann.

**Technik: Feinste Technologie**

Bei Star Trek: Invasion kitzeln die Coder, welche zuvor an Colony Wars mitgearbeitet haben, alles aus der PS heraus. Mit genialen Effekten und passendem Soundtrack wird eine Stimmung erzeugt, wie man sie sonst nur in der Fernsehserie findet.



**Gunther:** Endlich! Wie lange habe ich auf das erste Star-Trek-Spiel auf der PlayStation gewartet. Dass sich gleich noch ein derartiger Kracher hinter Star Trek: Invasion verbirgt, hätte ich eigentlich nicht zu träumen gewagt. Obwohl man eine gewisse Ähnlichkeit zu Psygnosis' Colony Wars-Serie nicht verleugnen kann, beamt dieses Game den Spieler doch direkt in den Alpha-Quadranten. Durch die authentischen Schiffe und die Original-Synchronstimmen der Serie sollten sich nicht nur Fans von diesem Klasse-Titel angesprochen fühlen. Eine dichte Storyline führt den Spieler rasch durch das Game und schreckt sogar nicht vor einer Konfrontation mit den Borg zurück. Vor allem Liebhaber von Weltraum-Shootern mit Niveau und alle, die es werden wollen, sollten sich diesen Titel zulegen.



**Beeindruckend:** Während dieser Gleiter mit Vollgas in die Hölle fährt, betrachten wir das bezaubernde Panorama.



**Verschanz:** Sogar auf umhertreibenden Asteroiden finden sich feindliche Stellungen, die euch unter Beschuss nehmen.



**Eingekesselt:** Dass sich euer Raumschiff soeben in Rauch auflöst, scheint diese Mutanten nicht zu stören.



**Faszinierend:** Die grafische Präsentation von Star Trek: Invasion ist besonders gelungen. In diesem Punkt haben die ehemaligen Psygnosis-Mitarbeiter sehr gute Arbeit geleistet.

**Test PlayStation**

Hersteller **Warthog**  
 Vertrieb **Activision**  
 Spielumfang **1 - 2**  
 Geeignet für **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis **99,- DM**  
 Muster von **Activision**  
 Vergleichbar mit **Colony Wars 2 (83%)**  
 Fakten **Original-Serienstimmen**  
**Erscheint:**  
**November 2000**

**Grafik: 86 Sound: 79**

**Fun: 87**





# SnoCross Championship Racing

**PlayStation Rennspiel** Für all jene, die der Sommer jetzt schon langweilt, hat Crave genau das richtige Gegenmittel. Heizt mit Snowmobiles quer durch die nördliche Hemisphäre.

Normalerweise kommen sämtliche Wintersport-Titel ja frühestens im Spätherbst auf den Markt, doch bei Crave gehen die Uhren anscheinend etwas vor. Wie der Titel schon verrät, handelt es sich um ein Rennspiel rund um lizenzierte Yamaha-Schneemobile, von denen es über neun verschiedene im Spiel gibt. Diese teilen sich in 500er, 600er, etc. Kubikzentimeter-Klassen auf. Zu befahren gibt es unendlich viele Strecken, denn mit dem integrierten Kurs-Editor könnt ihr euch nach Lust und Laune austoben. Positiv ist dabei die leichte Bedienbarkeit des Editors. Das Gameplay ist sehr arcade-lastig und die Motorschlitten sind einfach zu handhaben. Das Herzstück des Spiels bildet aber der Championship-Modus, in welchem ihr gegen drei Mitbewerber um den Meistertitel kämpft. Durch Siege in den einzelnen Klassen schaltet ihr dann weitere Fahrzeuge und Strecken frei. Als Bonus-Strecke warten unter anderem eine Kitzbühl- oder München-Strecke auf euch. Fünf verschiedene Spielmodi sorgen für Motivation, wobei der

Zweisspieler-Modus und der Level-Editor ebenfalls einen großen Teil dazu beitragen. Technisch rangiert SnoCross über dem Durchschnitt. Die Engine läuft sehr flott und ohne größere Probleme, auch wenn dadurch die Sichtweite des Öfteren recht eingeschränkt wird und



**Nebelsuppe:** Entweder setzt gleich wahnsinniger Nebel ein oder die Strecke ploppt ins Bild. Beides ist nicht sonderlich positiv.



**Georg:** SnoCross kommt zwar eigentlich zum absolut falschen Zeitpunkt auf den Markt, doch an der vorhandenen Qualität ändert das nichts. Es macht schlicht Spaß, mit den Yamaha-Flitzern über die abwechslungsreichen Kurse zu brettern. Die Fahrphysik geht dabei in Ordnung und auch die

Schadensmodelle mit den Auswirkungen auf das Fahrverhalten sind durchaus realistisch. Leider kann die Technik mal wieder nicht ganz mithalten, obwohl im Einzelspieler-Modus die Grafik und die Spielgeschwindigkeit durchaus überzeugen können. Absoluter Pluspunkt des Spiels ist der Strecken-Editor.

ein Aufbau deutlich zu erkennen ist. Die Strecken sind abwechslungsreich designet und die Streckenränder von Zuschauern und Objekten gesäumt.

## Test PlayStation

**Hersteller:** UDS Sports  
**Vertrieb:** Crave  
**Spieleranzahl:** 1 - 2  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 89,- DM  
**Muster von:** Crave  
**Vergleichbar mit:** Sled Storm (85%)  
**Fakten:** Strecken-Editor, Dual Shock, fünf unterschiedliche Spielmodi, Yamaha-Lizenz  
**Erscheint:** erhältlich

**Grafik:** 70 **Sound:** 58

**Fun: 74**

# Railroad Tycoon 2

**Dreamcast Simulation** Hobby-Eisenbahner dürfen sich freuen, denn mit Railroad Tycoon 2 hat Take 2 eine attraktive Simulation für den Dreamcast geschaffen.

Die Geschichte spielt im 19. Jahrhundert, also mittendrin in der Entstehung der Eisenbahn. Der gewählte Ort ist Großbritannien. Der Spieler hat die Möglichkeit, seine Eisenbahnlinien frei zu platzieren, wodurch es schon von Beginn an zu

völlig unterschiedlichen Strategien kommt. Durch die Ortswahl beeinflusst man viele Faktoren, zum Beispiel welche Rohstoffe verarbeitet werden. In manchen Ballungszentren ist es sehr rentabel, Personentransporte anzustreben, während in



**René:** Wer auf gute Simulationen steht, ist mit RT 2 bestens bedient. Dieses Spiel macht einfach riesig Spaß und dürfte deshalb nicht nur für Eisenbahn-Fans eine Empfehlung sein. Die Zeit vergeht wie im Fluge, während man seine Bahnhöfe geschickt verbindet und sich neue Strategien ausdenkt. Der Spielplan weist viel Platz auf und der Spieler ist schon eine ganze Weile beschäftigt,

soll doch der Raum ökonomisch genutzt werden. RT 2 ist eine gelungene PC-Umsetzung und ein würdiger Nachfolger des Klassikers Railroad Tycoon 1. Durch unerwartete Ereignisse wird der Spieler immer wieder mit anderen Problemen konfrontiert und muss umdenken. Alles in allem absolut empfehlenswert, denn RT 2 ist schlichtweg intelligente Unterhaltung.

anderen Gebieten Gütertransporte mehr Geld bringen. Wie man sieht, sind dem Spieler fast keine Grenzen gesetzt. Als Leiter einer Eisenbahngesellschaft hat man bei RT 2 fast alle Möglichkeiten wie in der Realität. Vom Bahnhofsbaus, Lokomotivenkauf bis hin zum Firmenerwerb ist alles drin. Mit den Finanzen muss sorgfältig gehaushaltet werden, sonst steht man schneller vor dem Aus, als einem lieb ist. Die Szenerie ist sehr liebevoll als 3D-Spielwelt dargestellt. Mit fortschreitender Spieldauer wird die errichtete Eisenbahnlinie immer gewaltiger und es gehört einiges dazu, den Überblick zu behalten. Durch den Fortschritt in der Technik kommt es ständig zu Neuheiten, etwa neue, schnellere Lokomotiven, welche dem Spieler das Leben erleichtern. Für Überraschungen im Gameplay ist also großzügig gesorgt.



**Idyllisch:** Wenn die Lokomotive erst einmal ins Rollen geraten ist, macht es richtig Spaß, ihr dabei zuzusehen, wie sie sich dampfend ihren Weg durch die schöne Landschaft bahnt.

## Test Dreamcast

**Hersteller:** Pop Top Software  
**Vertrieb:** Take 2 Interactive  
**Spieleranzahl:** 1  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 99,- DM  
**Muster von:** Take 2 Interactive  
**Vergleichbar mit:** Railroad Tycoon 1 (PC)  
**Fakten:** großzügig angelegte 3D-Spielwelt, umfangreiche Eisenbahn-Simulation  
**Erscheint:**

**29. September 2000**

**Grafik:** 80 **Sound:** 76

**Fun: 84**





**Diskussionsbedarf:** Eine Auseinandersetzung mit dem Referee bringt de facto nichts ein.



**Prekäre Lage:** Hier hat der Tormann alle Hände voll zu tun, um den gegnerischen Angriff in letzter Sekunde zu stoppen.



**Gut eingensetzt:** Star-Tore zeigen sich besonders hilfreich, wenn es darum geht, die Team-Attribute zu verbessern.

# Bundesliga Stars 2001

**PlayStation Sport** Der alljährliche Update-Wahn greift weiter um sich!  
EA macht hier keine Ausnahme.

Erst im letzten Jahr überraschten uns die Coder von EA Sports mit einem Soccer-Titel, basierend auf der FIFA-Engine. Bundesliga Stars 2000 brachte zusätzlich ein motivierendes Element mit sich, welches euch gestattete, die Attribute der eigenen Mannschaft nach gewonnenen Matches auszubauen. EA legt nun pünktlich zum Start in die neue Meisterschaft ein Update nach.

**Spielablauf: Erfüllte Aufgaben erhöhen die Schlagkraft**

Gegenüber dem Prequel wurde das Stars-System leicht aufgebohrt. Die für das Feintuning der Einzelspieler notwendigen Sternchen lassen sich nunmehr nicht mehr ausschließlich durch das siegreiche Absolvieren von Saison-Paarungen erhaschen,

sondern auch durch diverse zu erfüllende Aufgaben. Die Vorgaben zeigen sich relativ vielschichtig. Beispielsweise müsst ihr einen lupenreinen Hattrick erzielen oder mit vier Toren Unterschied gewinnen. Erreicht ihr die gesteckten Ziele, erhaltet ihr eine Gutschrift in Stars. Diese dürfen sogleich in die Fähigkeiten der Team-Mitglieder reinvestiert werden. Ansonsten blieb alles beim Alten. Das Herzstück des Games bildet nach wie vor eine komplette Saison. Zusätzlich dürft ihr im Training bzw. in Freundschaftsspielen Erfahrungen sammeln. Einzig die neuen Teams, wie die lange abtrünnigen Kölner Geißböcke, sorgen für Abwechslung gegenüber dem letztjährigen Titel. Wie gewohnt fährt EA die komplette Bundesliga-

Lizenz auf, wobei euch alle in den letzten Wochen getätigten Transfers in den 18 Kadern zur Verfügung stehen.

**Technik: Technischer Tiefschlag**

Ruft man sich die hervorragenden Optiken der FIFA-Reihe ins Gedächtnis, wird man hier knallhart enttäuscht. Es müssen klare Abstriche gegenüber diesen Spitzentiteln in Kauf genommen werden. Schon alleine der Look der einzelnen Protagonisten erreicht in keinster Form den gewohnten Standard. Waren früher die diversen Kicker noch zu erkennen, so scheinen sie nunmehr nur noch mit lieblos inszenierten Texturen überzogen zu sein. Ferner wirken die Akteure ungemein eckig und weniger gestylt als etwa in einem FIFA 2000. Diese Tatsache wirft doch zu Recht einige Fragen auf. Welche Engine stand nun eigentlich als Grundlage zur Verfügung? Auf der akustischen Seite hingegen fand sich wieder der renommierte Poschi am Mikro ein, um dem Geschehen durch seine gewitzten Kommentare ein lebendiges Flair zu vermitteln.



**Geschlagen:** Hilflös liegt der eigene Goalie am Boden und wartet auf den Befreiungsschlag.



**Georg:** EA steht bekannterweise seit jeher als Synonym für interessante Sport-Games. Der letztjährige

Vorgänger zeichnete sich durch die gewohnt gute Spielbarkeit in Verbindung mit dem Stars-System aus. Doch abgesehen vom Spieler-Update hat sich nichts getan. Eher kann man die Stars 2001 als klaren Rückschritt betrachten. Die Grafik-Engine wurde in keinerlei Hinsicht verbessert. Die einzelnen Akteure wirken derart grobpixelig, dass man nicht glauben will, einen Titel aus der renommierten EA-Schmiede in Händen zu halten. Selbst Euro 2000 hatte optisch mehr zu bieten. Anfänger, die noch keinen virtuellen EA-Kick in ihrem Besitz haben, sollten diesen Titel mal anspielen. Alle anderen zocken besser weiter FIFA 2000!



**Freistoß-Variante:** Das Ballsymbol am rechten Bildrand gestattet euch, die Pille durch einen geschickten Effet-Stoß für den Torhüter unhaltbar in die Maschen zu setzen.



**Durchgezogen:** Alleine vor dem Tor stehend, sollte jede Möglichkeit genutzt werden, den Abschluss zu suchen.



**Eingekeilt:** Zeitgleich kümmern sich zwei Abwehrhünen um das Vereiteln dieser guten Möglichkeit.



**Stars-System:** Zu Beginn besitzt euer Team relativ wenig derartige Symbole.



**Jubel-Trubel:** Die Animationen der Freudenausbrüche besitzen erneut den gewohnten EA-Standard.

**Test PlayStation**

Hersteller: EA Sports  
Vertrieb: EA  
Spieleranzahl: 1 - 8  
Geeignet für: Anfänger bis Fortgeschrittene  
Ca. Preis: 99,- DM  
Musik von: EA  
Vergleichbar mit: Bundesliga Stars 2000 (81%)  
Faktoren: Analog, Dual Shock

**Erscheint:**  
September 2000

**Grafik: 65 Sound: 72**

**Fun: 76**



# Dead or Alive 2

**Dreamcast Beat 'em Up** Nachdem der Release dieses Prüglers nochmals kurzfristig verschoben wurde, hier nun der endgültige Test. Versprochen!

Da die amerikanische Version mit keinerlei freispielbaren Extras auskommen musste und sich dagegen massiver Widerstand von allen Seiten formierte, lenkte Acclaim ein und überarbeitete die PAL-Version nochmals. Spielerisch ist dieser Fighter immer noch tadellos, denn hier hat man glücklicherweise nichts „verschlimmbessert“. Die Charaktere

sind weiterhin wunderschön designt und die Spielbarkeit bleibt über nahezu alles erhaben. Dabei kann dieses Spiel alle glücklich machen, sowohl Button-Smasher als auch wahre Hardcore-Trick-Fetischisten. Jetzt aber zu den Neuerungen. Enttäuschend ist, dass kein neuer Charakter in die überarbeitete Version implementiert wurde. Dafür



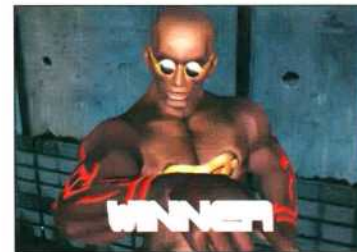
**Sexy Kostüme:** Die neu erspielbaren Outfits bestehen allesamt durch weniger Stoff und mehr nackte Haut. Hier zum Beispiel Tina in einem aufregenden schwarzen Cat-Suit.



**Swen:** Die Überarbeitung hat dem Spiel richtig gut getan, denn nun ist man auch stark motiviert bei der Sache. Ansonsten bleibt alles beim Alten: perfekte Spielbarkeit, zwölf grandios designte Charaktere und ein absolut genialer Vierspieler-Modus. Gäbe es noch ein paar neue Kämpfer dazu und wäre der Titel noch einen Tick umfang-

reicher, wäre es die absolute alleinige Beat'emUp-Referenz. So muss es sich fairerweise die Ehren mit Soul Calibur teilen, das zwar spielerisch nicht so tief geht, dafür aber einfach einen größeren Umfang und mehr fürs Auge bietet. Auf jeden Fall kommt kein Prügelspiel-Fan an diesen Games vorbei. Bei der Wertung bleiben wir daher salomonisch standhaft.

starten nun aber alle Kämpfer mit nur zwei Kostümen und pro Durchspielen erhält man dann ein weiteres dazu. Bis zu sechs verschiedene Outfits pro Fighter können so erspielt werden. Auch an den Stages hat man gewerkelt. Es gibt jetzt einige kleinere Veränderungen zu bestaunen. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass durch die neuen Outfits die Motivationskurve deutlich nach oben schnell, was den Titel noch einen Tick besser macht.



**Shadow Man:** Der altbekannte Mike LeRoit taucht als Bonus-Outfit von Zack auf.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Tecmo**  
 Vertrieb: **Acclaim**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Acclaim**  
 Vergleichbar mit: **Soul Calibur (92%)**  
 Fakten: **12 Kämpfer, 8 Spielmodi, VMU, Vibration-Pak**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 91 Sound: 80**

**Fun: 92**



# Walt Disney's World Quest: Magical Racing Tour

**Dreamcast Rennspiel** Kann die Dreamcast-Umsetzung des durchschnittlichen PlayStation-Fun-Racers mehr überzeugen?

Nachdem die PlayStation-Variante nun schon einige Wochen beim Händler steht, schickt Eidos die Dreamcast-Version hinterher. Sowohl die Story als auch der Spielumfang haben sich nicht verändert. Noch immer müsst ihr Chip und Chap helfen, die Feuerwerksmaschine wieder zusammenzubauen. Dazu müsst ihr auf den 13 Strecken der Disney-Welt als Sieger hervorgehen. Die Strecken orientieren sich an den bekannten Disney-Attraktionen, wie dem Space Mountain oder dem Rock 'n Roller Coaster. Da dieser Flitzer ein Fun-Racer ist, gibt es natürlich auch

verschiedene Power-ups in Form von Waffen, Turbos oder Schutzschilden auf den Strecken. Die Steuerung ist wie gewohnt sehr intuitiv und man findet sich sofort zurecht. Der Sound ist ebenfalls ein originaler Disney-Soundtrack. Lediglich der Sprecher nervt etwas mit seinen für jüngere Zocker ausgelegten Kommentaren. Grafisch hat sich im Vergleich zur PS-Version nicht allzu viel getan. Zwar sieht alles nicht mehr so pixelig aus wie vorher, der erwartete Grafik-Sprung blieb allerdings aus. Soundmäßig bleibt ebenfalls alles beim Alten. Der Disney-Soundtrack ist gut



**René:** Meine Erwartungen in die Dreamcast-Portierung wurden leider nicht erfüllt. Zwar sieht das Spiel besser aus denn je, doch auf Segas Konsole ist man noch Besseres gewohnt. Ebenso hätten spielerische Neuigkeiten dem Titel gut getan. Positiv ist hingegen der Vierspieler-Modus, obwohl er technisch nicht ganz

überzeugt. Mit ein paar Freunden macht er einfach Laune. Insgesamt ist und bleibt Walt Disney's World Quest: Magical Racing Tour ein durchschnittliches Spielchen für zwischendurch, egal auf welchem System. Wer also keinen allzu großen Umfang erwartet und mehr Wert auf gute Spielbarkeit legt, der macht mit diesem Game keinen Fehlgriff. Für alle anderen gibt es Alternativen.

eingespielt und nett anzuhören, auf längere Dauer hin strapaziert er allerdings die Ohren. So ist Walt Disney's World Quest: Magical Racing Tour ein netter Fun-Racer geworden, der dennoch gegen Konkurrenten wie Wacky Races keine Chance hat. Durch den niedrigeren Schwierigkeitsgrad ist dieser Titel für Anfänger und jüngere Konsolisten besonders geeignet.



**Auf die Nüsse, fertig, los!** Die Nüsse sind das beste Power-up. Sie sind sowohl als Schutzschild als auch als Waffe einsetzbar.



**Vierspieler-Modus:** Die flüssige Framerate des Multiplayer-Modus wird nur mit einer recht knappen Sichtweite erreicht.

## Test Dreamcast

Hersteller: **Crystal Dynamics**  
 Vertrieb: **Eidos**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **Eidos**  
 Vergleichbar mit: **Wacky Races (78%)**  
 Fakten: **13 Strecken, VMU, VGA, Original-Disney-Lizenz**  
**Erscheint: erhältlich**

**Grafik: 75 Sound: 70**

**Fun: 75**



# Team Buddies

**PlayStation Strategie Multiplayer-Fans, aufgepasst! Die Sony-Tochter Psygnosis hat ein neues Spiel für euch in der Pipeline.**

Team Buddies vereint eigentlich mehrere Genres auf einmal. Strategische Überlegungen spielen eine wichtige Rolle, die Taktik ist entscheidend und im eigentlichen Kampf geht es mit ordentlich Action zur Sache. Außerirdische haben sich einen Spaß gemacht und kistenweise Waffen in die

Welt der Team Buddies geworfen. Sofort kommt es, wie es kommen muss, zu einem Bürgerkrieg und es liegt an euch, wieder für Frieden zu sorgen. Doch der Einzelspieler-Modus ist eigentlich nur Beiwerk, denn Spaß macht der Titel nur im Multiplayer-Mode. Bis zu vier menschliche Gegner



**Panzer-Attacke:** Wenn ihr genügend Kisten sammelt, könnt ihr euch einen Panzer schnappen. Damit ist die Basis des Gegners deutlich schneller vernichtet.



**Georg:** Von der Idee her hätte aus Team Buddies ein Klasse Multiplayer-Titel werden können, doch der Mix der Genres klappt auch hier nicht ganz. Für Action-Freunde ist es zu taktisch und für Strategie-Fans stellenweise viel zu

hektisch. Zu viert kommt zwar noch Laune auf, aber wer hat schon ständig drei Freunde bei sich zu Hause herumsitzen? So bleibt ein leider nur mittel-mäßiges Spielchen übrig, das an Genre-Vertreter à la Worms oder Frontschweine nicht heranreichen kann.

können sich so in den diversen Levels auf Leben und Tod bekriegen. Die Team Buddies selbst erinnern optisch stark an Lego-Figuren und deren Welt ist zwar ganz nett designt, aber die Konkurrenz bietet da mehr. Häufig geht die Vermengung von zu vielen Genres leider komplett schief. Auch wenn man bei Team Buddies die Kurve gerade noch geschafft hat, geht das Konzept nicht so ganz auf. Das Game kann einfach nicht längere Zeit motivieren und der Multiplayer-Mode alleine kann das



**Unblutig:** Obwohl sich hier ein Mitspieler gerade in Luft auflöst, fließt kein Tropfen Blut in diesem Spiel.

Spiel nicht vor der Mittelmäßigkeit retten.

## Test PlayStation

Hersteller: **Psygnosis**  
 Vertrieb: **SCED**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Profis**  
 Ca. Preis: **99,- DM**  
 Muster von: **SCED**  
 Vergleichbar mit: **Frontschweine (82%)**  
 Fakten: **Multitap, Dual Shock**  
**Erscheint:**  
**13. September 2000**

**Grafik: 67 Sound: 50**

**Fun: 66**

# RC Revenge

**PlayStation Rennspiel Der Nachfolger zu Acclairs Re-Volt setzt auch diesmal wieder auf pfeilschnelle Spielzeug-Autos.**

Acclairs Re-Volt wird vielleicht noch einigen PlayStation-Besitzern ein Begriff sein. In Ausgabe 11/99 vergaben wir vernichtende 35 %. Nur vier Fahrzeuge gleichzeitig und eine grottenschlechte Grafik erstickten jeden Spielspaß im Keim. Mit dem Anspruch der Besserung setzte Acclaim eine neue Programmier-Mannschaft, nämlich das Team Cheltenham, an die Entwickler-Kits. Heraus kam RC Revenge, das inhaltlich mit Re-Volt identisch ist. Ihr habt die Wahl aus 15 Spielzeug-Mobilen, wobei sich einige erst nach erfolgreichem Absolvieren der drei Meisterschaften freischalten lassen. Neben den Autos gibt es nun noch Motorboote, die rasant über

spezielle Wasserpassagen brettern. Als deutlichen Fortschritt muss man klar bewerten, dass sich nun doppelt so viele, sprich acht, Fahrzeuge auf der Strecke befinden. Somit ist ständig was los und der Einsatz der Extrawaffen, wie Turbo, Erdbeben, Lenkraketen, macht sich bezahlt. Im Zweispieler-Splitscreen sind es sogar bis zu sechs Boliden. Wem vier Strecken und drei



**Swen:** Vor einem Jahr wurde es mir noch richtig übel, als ich Re-Volt auf der PlayStation antestete. Heute habe ich noch immer den schlechten Beigeschmack im Mund, doch ich musste erstaunlicherweise feststellen, dass Acclaim sich ordentlich ins Zeug gelegt hat, um die Schmach des Vorgängers vergessen zu machen

(okay, schlimmer ging's kaum mehr). Nun wird uns immerhin ein spannendes Rennvergnügen mit acht intelligenten CPU-Fahrern geboten. Weitere Farbe bringt die „Motorboot-Verwandlungsoption“ ins Spiel, die euch so manche Abkürzung entdecken lässt. Im Vergleich zur hochkarätigen Konkurrenz Crash oder Mario Kart ist RC Revenge allerdings nur Fallobst.

Meisterschaften nicht ausreichen, der darf mit dem anwenderfreundlichen Strecken-Editor eigene Rundkurse basteln.



**Stau auf der A3 Richtung München:** Direkt vorm Bücherregal kommt es zu stockendem Verkehr. Zeit für ein Power-up!



**Danke für die Energie!** Mit dem passenden Power-up entzieht ihr eurer nächsten Konkurrenz wertvolle Batterie-Ladung.

## Test PlayStation

Hersteller: **Acclaim**  
 Vertrieb: **Acclaim**  
 Spieleranzahl: **1 - 2**  
 Geeignet für: **Anfänger bis Fortgeschrittene**  
 Ca. Preis: **59,- DM**  
 Muster von: **Acclaim**  
 Vergleichbar mit: **Re-Volt (35%), Crash Team Racing (89%)**  
 Fakten: **Level-Editor, Dual Shock, Memory-Card**  
**Erscheint:**  
**September 2000**

**Grafik: 68 Sound: 70**

**Fun: 64**



# ISS 2000

**Nintendo 64 Sport** Mit einer neuen Version von **International Superstar Soccer** versucht Konami abermals EAs FIFA-Reihe zu toppen.

Wer die Vorgänger von ISS 2000 noch nicht kennt, kann sicher sein, dass er die nächste Zeit vor der Mattscheibe verbringen wird. Dies liegt hauptsächlich an dem doch sehr hohen Schwierigkeitsgrad. Selbst absolute Joypad-Akrobaten werden es sehr schwer haben, in den ersten drei bis vier Spielen ein Tor zu er-

zielen. Der Spielablauf ist im Gegensatz zu seinen Vorgängern äußerst realistisch, was das Spiel aber auch nicht gerade leichter macht. Selbst frei vor dem Tor stehend, kommt es ständig vor, dass der gestresste Stürmer voll und ganz an der Kugel vorbeidrückt bzw. den Ball in die Wolken katapultiert. Hat man die



Packende Strafraumszenen: Wie beim echten Fußball gibt es bei ISS 2000 fast unendlich viele Möglichkeiten, zum Torerfolg zu gelangen.



**René:** Fans von guten Fußball-Simulationen sollten zuschlagen. Für die N64-Konsole auf jeden Fall eines der besten Spiele seines Genres. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades ist eine lange Spielmotivation garantiert. Verschiedene Features, zum Beispiel der Karriere-Modus, sorgen für Abwechslung. Die relativ einfache Steuerung ermöglicht einen

flüssigen Spielablauf, ohne dass die Tastenbelegung erst stundenlang auswendig gelernt werden muss. Gegen die FIFA-Reihe zieht ISS 2000 jedoch leider den Kürzeren. Wer noch kein gutes Fußball-Spiel auf seiner N64-Konsole besitzt, sollte sich vielleicht doch erst einmal FIFA '99 anschauen. Für stolze Besitzer von FIFA '99 bietet ISS 2000 auf jeden Fall eine willkommene Abwechslung.

Steuerung aber erst einmal heraus, gehören tolle Kombinationen und Strafraumszenen zur Tagesordnung. Außerdem werden Fußball-Simulationen, die man bereits nach wenigen Spieldurchgängen voll unter Kontrolle hat, meist nach kurzer Zeit langweilig. ISS 2000 sorgt aufgrund seiner Schwierigkeit gehörig für Abwechslung, denn die Möglichkeiten, hier Tore zu schießen, ist schier unbegrenzt. Eine weitere Neuheit ist der Karriere-Modus. Dort schlüpft der Spieler in die Rolle eines beliebigen Spielers seiner Lieblingsmannschaft und versucht diese zum Meistertitel zu führen. Ab und zu schaut der Nationaltrainer vorbei, immer auf der Suche nach neuen Talenten, und vielleicht bietet sich ja schon bald die Möglichkeit, sich das Nationaltrikot überzustreifen und richtig durchzustarten.

## Test Nintendo 64

Hersteller: **Konami**  
 Vertrieb: **Konami**  
 Spieleranzahl: **1 - 4**  
 Geeignet für: **Fortgeschrittene bis Profis**  
 Ca. Preis: **129,- DM**  
 Muster vom: **Konami**  
 Vergleichbar mit: **ISS Pro 98 (87%)**  
 Faktoren: **viele Wettbewerbe und Ligen, neuer Karriere-Modus**  
**Erscheint: September 2000**

Grafik: **85** Sound: **80**

**Fun: 88**



# 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.



## Iron Soldier 3



Gezielte Schüsse: Wer bei Iron Soldier 3 zum Erfolg kommen will, braucht ein ruhiges Händchen und viel Geduld.

### Test PlayStation

**Hersteller:** Telegames  
**Vertrieb:** Euro Electronic Trade  
**Spieleranzahl:** 1 - 2  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 89,- DM  
**Muster von:** Euro Electronic Trade  
**Vergleichbar mit:** Armored Core (60%)  
**Fakten:** viele verschiedene Gegner, Dual Shock, Multiplayer  
**Erscheint:**  
**Oktober 2000**

**Grafik: 71 Sound: 68**

**Fun: 57**



Mit Iron Soldier 3 hat Telegames auch nicht gerade das Rad neu erfunden. Vor ca. drei bis vier Jahren wimmelte es in den Spielhallen nur so von solchen Games. Ob sich heute noch jemand für einen solchen Ego-Shooter begeistert, ist mehr als fraglich. Es ist nicht so, dass es bei Iron Soldier 3 keine Action geben würde, jedoch beschränkt sich diese auf das Abballern verschiedener Gegner. Die Widersacher greifen von Land, aber auch aus der Luft an und versuchen unseren Riesenroboter am Vollbringen seiner Missionen zu hindern. Zugegebenermaßen gibt es viele verschiedene Gegner, aber so richtig passiert irgendwie doch nichts. Egal wie der Gegner aussieht, gilt es, ihn dann immer nur abzuschießen. Schon nach relativ kurzer Zeit stellt sich eine gewisse Langeweile ein, denn der Spielspaß geht im monotonen Geballer leider unter. Immerhin hat Telegames sich die Mühe gemacht, einen Multiplayer-Modus einzuführen. Es kann gegeneinander oder miteinander gekämpft werden. Außerdem kann der Spieler noch zwischen Arcade- und Missionsmodus wählen. Das Beste an der ganzen Sache ist der Vorspann, nur leider kann das folgende Game in keiner Weise das einhalten, was dieser verspricht. (Georg)

## DSF All Star Tennis 2000



Gutes Timing und eine kurze Reaktionszeit sind beim Aufschlag von großer Bedeutung. Leider wirken die Spieler eher unsportlich.

Tennis-Simulationen sind spätestens seit Virtua Tennis wieder voll im Trend. Auch das hervorragende Mario Tennis und Anna Kournikova Smash Court Tennis sind spaßige Vertreter dieses Spiel-Genres. Leider kann DSF All Star Tennis 2000 mit den genannten Spielen in keinsten Weise konkurrieren. Die Grafik ist zwar noch ganz okay, aber es ruckelt bei etwas flotteren Ballwechseln doch gewaltig. Schlimmer noch, bei Doppelspielen wird die gesamte Spielgeschwindigkeit nahezu halbiert. Mit Tennis hat das ganze auch nicht allzu viel zu tun, die Ballwechsel wirken unrealistisch und die Spieler eher unsportlich. Ein weiteres Manko ist die Spielsteuerung. Selbst nach intensivem Spielen war es mir nicht möglich, ein System zu erkennen. Es heißt zwar in der Anleitung, dass mit Hilfe der Steuertasten die Schlagrichtung bestimmt werden kann, aber irgendwie scheint der Ball bei diesem Spiel ein Eigenleben zu entfalten und sich seinen Zielort selbst bestimmen zu wollen. Spieloptionen sind dafür immerhin genügend vorhanden. Vom Einzelspiel bis hin zur gesamten Tennis-Saison ist alles möglich. Ein Doppelspiel macht dann zugegebenermaßen auch eine Weichen Laune. Fans der virtuellen Tennis-Unterhaltung sollten den Titel dennoch mal anschauen. (Mario)

### Test PlayStation

**Hersteller:** Aqua Pacific  
**Vertrieb:** Ubi Soft  
**Spieleranzahl:** 1 - 4  
**Geeignet für:** Anfänger bis Profis  
**Ca. Preis:** 89,- DM  
**Muster von:** Ubi Soft  
**Vergleichbar mit:** Virtua Tennis (88%)  
**Fakten:** wenige Original-Spieler, Doppel- und Mixed-Spiel möglich  
**Erscheint:** erhältlich

**Grafik: 71 Sound: 66**

**Fun: 56**



## Aztec



Eigenartige Persönlichkeiten trifft man bei Aztec an jeder Häusercke. Kann uns diese hübsche junge Dame weiterhelfen?

### Test PlayStation

**Hersteller:** Cryo  
**Vertrieb:** tba.  
**Spieleranzahl:** 1  
**Geeignet für:** Anfänger  
**Ca. Preis:** 89,- DM  
**Muster von:** Cryo  
**Vergleichbar mit:** Atlantis (67%)  
**Fakten:** ausgiebige Enzyklopädie-Option, Ego-Perspektive  
**Erscheint:**  
**September 2000**

**Grafik: 50 Sound: 22**

**Fun: 44**



Ein junger Azteken-Krieger namens Kleine Schlange wird Zeuge eines heimtückischen Mordes an einem edlen Herren. Nachdem er sich mehrere Tage in der Wildnis verstecken musste, kehrt er gestresst in sein Heimatdorf zurück. Dort angekommen, stellt er fest, dass seine Eltern entführt wurden und dem gesamten Volk der Untergang droht. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Kleine Schlange und macht sich ehrenhaft an das Werk, sein Volk zu retten. Anfangs fällt es schwer, sich an die seltsame Steuerung zu gewöhnen. Die Abenteuer, die es zu bestehen gilt, sind meist einfach gestrickt und es schleicht sich bald ein Hauch von Monotonie ein. Hat man Gegenstand A irgendwo gefunden bzw. erworben, langt es oft, ihn an einem Ort B abzugeben, um daraufhin Gegenstand C zu erhalten und zu Ort D ... usw. Die Azteken-Welt ist grafisch eher einfach gehalten und überhaupt wirkt es, als ob sich die Azteken ein wenig langweilten. Positiv zu erwähnen ist der überaus große Informationsgehalt des Spieles. In einer extra Enzyklopädie-Option kann alles über das mystische Azteken-Volk nachgelesen werden, wobei immer neue Fakten dazukommen, je länger gespielt wird. Azteken-Fans sollten ein Probespiel wagen. (Georg)

## ECW Anarchy Rulz



Weibliche Wrestler sind im Spiel reichlich vertreten. Netterweise treten diese leicht bekleidet an.

Neues Spiel, neues Glück? Acclaim legt erneut einen Titel mit der bekannten Grafik-Engine auf. Nachdem schon die WWF mehrfach vermarktet wurde, wird jetzt die neue Lizenz der ECW mit dem zweiten Spiel bedacht. 34 mehr oder minder bekannte Wrestler der ECW sind vertreten. Weitere versteckte warten nur darauf, freigespielt zu werden. Mit über 20 verschiedenen Spielmodi dürfte für jeden geneigten Wrestling-Fan das Richtige dabei sein. Bis zu vier menschliche Spieler dürfen gleichzeitig per Multitap in das Geschehen auf dem Screen eingreifen. Selbstverständlich stehen dem geneigten Einzelspieler auch wieder etliche Möglichkeiten offen, sich in der Liga zu beweisen. Da ECW Anarchy Rulz grafisch völlig identisch auf dem Vorgänger beruht, muss man schon ein wenig suchen, bis man Neuerungen vorfindet. Denn nur Neuerungen vorfindet. Denn nur Modi auszutauschen und den Wrestler-Roster zu aktualisieren bedeutet nicht unbedingt für den Fan, sich eine Fortsetzung zu kaufen. Gut, der ein oder andere Wrestler zeigt in den Kampfanimationen ein wenig mehr Realitätstreue, aber viel mehr ist an Neuheiten nicht zu finden. Aus heutiger Sicht lässt die Engine mittlerweile auch im direkten Konkurrenz-Vergleich Federn. (Gunther)

### Test PlayStation

**Hersteller:** Acclaim Studios  
**Vertrieb:** Acclaim  
**Spieleranzahl:** 1 - 4  
**Geeignet für:** Profis  
**Ca. Preis:** 89,- DM  
**Muster von:** Acclaim  
**Vergleichbar mit:** ECW Hardcore Revolution (86%)  
**Fakten:** Dual Shock, 34+ Wrestler  
**Erscheint:**  
**September 2000**

**Grafik: 74 Sound: 78**

**Fun: 77**







**Vorstellung:** Zu Beginn der Stages wird der größte Brocken vorgestellt.



Willkommen in der Import-Zone!  
 Als zusätzliches Bonbon verlost der Versandhändler Maro in jeder Ausgabe ein kleines Überraschungspaket. Einfach eine Postkarte schicken an:  
 Redaktion Mega Fun, Stichwort: Importe,  
 Franz-Ludwig-Str. 9,  
 97072 Würzburg  
 Einsendeschluss ist der 13.10.00.  
 Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



# Spawn

## In the Demon's Hand

**Dreamcast Shoot 'em Up** Die meisten Comic-Anhänger lieben die Spawn-Hefte abgöttisch. Nun gibt es endlich den Superhelden auf Dreamcast.

Mittlerweile gibt es weit über 100 Spawn-Comics, Ripp-Offs, Spin-Offs, Dark-Ages-Serien und weiß der Henker noch alles, ganz zu schweigen von Action-Figuren, Postern und was sonst noch dazu gehört. Todd McFarlane hat mit seinem Anti-Helden ordentlich Kohle gemacht und ist drauf und dran, mit Spawn: In the Demon's Hand auf Dreamcast für Furore zu sorgen.

**Spielablauf: Ego-Shooter aus der Third-Person-Perspektive**

Spawn wäre ein typischer Ego-Shooter, wenn nicht die Perspektive aus der Third-Person-Sicht gezeigt würde. Zu Beginn stehen euch sechs Charaktere aus dem Spawn-Universum zur Verfügung. Nachdem ihr zehn Stages

erfolgreich überstanden habt, gibt es Bonus-Figuren, bis zum Schluss 36 Kämpfer zusammen sind. Das Ziel des Spiels bekommt man immer wieder zu Beginn jeder der 17 Arenen eingehämmert: Destroy your enemy - NOW! Jeder Charakter hat mindestens eine Standardwaffe und darf sich mit Fäusten wehren, falls die Munition alle ist oder ihr einfach Lust drauf habt. Durch Zerschlagen von Kisten legt ihr Power-ups frei, die eure drei Eigenschaftswerte Speed, Defense und Weapon in fünf Schritten erhöhen. Mit der B-Taste schaltet ihr zwischen den Waffen um, während die Schultertasten zur schnellen Drehung auf der Stelle genutzt werden. Der Umfang von Spawn ist wirklich hervorragend. Boss-Mode (nur gegen die dicken Jungs), Tournament,



**Eklig und aufgeladen:** Im Boss-Modus geht es nach der Reihe gegen sämtliche Schurken der Spawn-Geschichte.

Vierspieler-Splitscreen oder Tag-Team-Matches sind möglich. Neben Bonus-Charakteren sind noch rund 100 Waffen in den Arenen versteckt, die aber nicht jeder Kämpfer anwenden kann.

**Technik: Erstklassige Arcade-Umsetzung**

Erstaunlicherweise ist Spawn für eine Comic-Umsetzung hervorragend gelungen. Bis auf wenige Fehler in puncto Clipping (wenn die Kamera ungünstig dreht) gibt es grafisch keine

Kritik. Farbenfrohe Texturen, pfeilschnelles Scrolling und Action nonstop zeichnen die Engine aus. Die Sprachausgabe ist Spawn-typisch düster und passt sehr gut zum Spiel, ebenso wie der extrem rocklastige Soundtrack. Einziger Wermutstropfen ist die Tatsache, dass der Analog-Stick nicht unterstützt wird.



**Swen:** Ich habe mich lange gefragt, warum Spawn: In the Demon's Hand in der Spielhalle einen so großen Erfolg gehabt hat. Lag es am

Vierspieler-Kabinett? Oder am Comic-Star Spawn? Vielleicht beides, allerdings steht fest, dass dieses Spiel einen gehörigen Suchtfaktor aufweist, unabhängig davon, dass es ab und an Probleme mit der Kamera oder Clipping gibt. Spawn bietet Action-Kost ohne Schnörkel und macht selbst im Vierspieler-Splitscreen eine gute Figur.



**Inmitten des Infernos:** Während des blutigen Battle Royal ist sich jeder selbst am nächsten.



**Nächster bitte:** Der Boss liegt am Boden.



**Tiefe Einblicke:** Die Mädels im Feld haben natürlich als Comic-Stars einige Runden zu bieten.



**Bye-bye Spawn!** Nach einem platzierten Schuss fällt Spawn in die Tiefe der Kampfarena.



**Who is who?** Da alle Spieler den gleichen Charakter einstellen können, kommt es oft zu Verwechslungen.







**Gag am Rande:** Ab und zu taucht ein kleiner Kameramann vor dem servierenden Spieler auf und studiert seine Bewegungen.



**Erfolgreich:** Donkey Kong nimmt seinen ersten Pokal entgegen.



**Balance-Akt:** In diesem Spezial-Modus neigt sich der komplette Tennisplatz in die Richtung des höchsten Gewichts.

# Mario Tennis 64

**Nintendo 64 Sport Mario-Kult und kein Ende. Jetzt versucht sich der forsche Klempner samt Nintendo-Anhang am weißen Sport.**

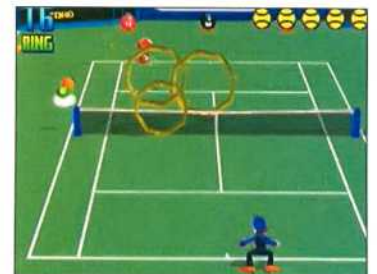
Camelots letztes N64-Modul Mario Golf 64 wurde in Japan ein wahrer Verkaufsschlager. Die Erfolgsmasche: einfaches Konzept mit leichter Steuerung und den bekannten Mario-All-Stars. Klar, dass ein Nachfolger kommen würde. Vor wenigen Wochen war es im Land der aufgehenden Sonne wieder so weit. Dort erzielte Mario Tennis 64 eine bemerkenswerte

Marke. Binnen einer Woche verkaufte Nintendo mehr als 100.000 Exemplare des Moduls und verdrängte sogar Kassenschlager FF IX von der Spitze.

**Spielablauf: Fast eine Simulation mit vielen Variationen**

Wer glaubt, Mario Tennis 64 sei nur ein simples Tennis-Spielchen für

zwischen durch, täuscht sich gewaltig. Klar ist es nicht vergleichbar mit einem Virtua Tennis auf Dreamcast, allerdings erhebt es durch sein gesamtes Mario-Design auch nicht den Anspruch, eine Simulation der traditionellen Ballsportart zu sein. Dennoch bietet das Modul mit insgesamt 16 Charakteren eine breite und vollkommen unterschiedliche Palette. Natürlich sind Mario, Luigi, Yoshi, Donkey Kong und Prinzessin Peach ebenso mit von der Partie wie die fiesen Toad, Bowser und Wario. Letzterer hat sogar seinen finsternen Bruder Waluigi im Schlepptau. Der große schlaksige Waluigi hat naturgemäß eine große Reichweite, während Donkey mit einem harten Bums, aber weniger durch Schnellig-



**Abwechslung:** Wie bereits aus dem Trainingsmodus von Virtua Tennis bekannt, gilt es, geschickt durch Ringe zu schlagen.

keit überzeugt. Es variieren alle Charaktere ein wenig in ihrer Spielweise, so dass es viele Testspielchen braucht, bis ihr euren Star herausgefunden habt. Klar, dass Mario Tennis 64 mit einem spaßigen Multiplayer-Mode ausgestattet ist. Gerade wenn vier Pad-Junkies vor dem Bildschirm sitzen, kommen wahre Mario-Kart-Gefühle auf. Und das tolle dabei ist, die Eingewöhnungszeit ist erstaunlich kurz, vergleichbar mit Virtua Tennis. Einfach das Pad in die Hand nehmen und schon kann die Gaudi beginnen. Trotz seines simplen Gameplays ist Mario Tennis 64 nicht zu unterschätzen, was die Motivation angeht. Alleine warten sechs im Schwierigkeitsgrad variierende Cups darauf, errungen zu werden. Um gegen seine Kontrahenten in den schwierigeren Levels überhaupt noch bestehen zu können, bedarf es einer geschickten Anwendung der Schläge. Lobs, Serve



**Cinematisch spektakulär:** Trotz der Mario-Comic-Grafik sind die Replays mitreißend.

**MATCH RESULTS**

WIN	0
SETS	1
0 SERVICE ACES	0
1 RETURN WINNERS	1
0 SMASH WINNERS	0
0 DOUBLE FAULTS	0

**Kurz informiert:** Nach jedem Match gibt es ein kurzes statistisches Fazit zum Studieren serviert.

Der knuddelige Toad darf als ständiger Wegbegleiter Marios natürlich nicht fehlen.



**Große Auswahl:** Zu den bekannten Nintendo-Charakteren kommen neue und zwei versteckte hinzu.



**Party-Spaß pur:** Mit vier Leuten gleichzeitig an den Pads ist Mario Tennis 64 nicht mehr zu bremsen.



**Konzentration ist alles:** Wer beim Aufschlag den Ball am höchsten Punkt erwischt, darf sich über einen Aufschlagsknaller freuen.





**Grund zum Jubeln:** Nach einem schwer errungenen Sieg schwelgt Mario im siebten Tennis-Himmel.

and Volley, Rückhandschmetterbälle, Grundlinienduelle und angeschnittene Bälle sind kein Problem. Hätte Mario Tennis nicht diesen comicartigen Grafikstil, es wäre sicher keine schlechte Tennis-Sim. Um den Fun-Charakter des Moduls weiter zu steigern, hat Camelot noch mehr Modi eingebaut, beispielsweise den Ring-Shot-Modus. Hier müsst ihr platziert durch plötzlich auftauchende Ringe schießen. Als Belohnung winken neue Levels oder Charaktere.



**Immer auf den Ball schauen:** Prinzessin Peach ist eine filigrane und technisch versierte Spielerin.

des Schiedsrichters Luigi, der mit seinem freundlichen "Fourty-Thirty" jeden Frust aus dem Spiel nimmt.

**Technik: Rundum gelungen**

Camelot hat sich nicht lumpen lassen und präsentiert eines der schönsten Mario-Spin-Offs überhaupt. Farbenfrohe Texturen, witzige Animationen und pfeilschnelle Ballwechsel mit einer präzisen Steuerung erheben Mario Tennis 64 zu einem der besten Multiplayer-Titel überhaupt. Hinzu kommen passende Grafik-Effekte bei Schmetterbällen und erstklassige Replays von den schönsten Ballwechseln. Die musikalische Untermalung geht in Ordnung und ist wie immer mariotypisch leichtverdaulich süß. Nicht zu vergessen die gelungene Sprachausgabe



**Swen:** Es ist schon erstaunlich, wie Nintendo immer wieder seine Mario-Serie mit absoluten Spitzenprodukten pflegt. Mario Tennis 64 reiht sich nahtlos in die Erfolgsgeschichte der berühmten NES- und Super-Nintendo-Titel sowie des fantastischen Mario 64 ein. An Simulations-Fans wird dieses Spiel aufgrund seiner Knuddel-Grafik sicher vorbeigehen. Wer allerdings ein Nintendo 64 besitzt und gerne mit Freunden eine spaßige gelbe Filzkugel schiebt, der sollte auf den italienischen Rohrzangen-User einfach nicht verzichten.

**Der neue Schurke**

Der alteingesessene Finsterling Wario, der nur dank fieser Tricks zu Siegen kommt, hat die Mario-Gemeinde um ein weiteres Gesicht bereichert. Er bringt seinen jüngeren Bruder Waluigi zum Tennis-Wettstreit mit. Wahrscheinlich soll er dort Luft für weitere Abenteuer schnappen.



Mit seinen schlaksigen Bewegungen erreicht der in Dunkelblau spielende Waluigi fast jeden Ball. Er lässt es bisweilen aber ein wenig an Präzision vermissen. Werden wir ihn in einem neuen Abenteuer mit Mario auf Nintendos Next-Gen-Konsole vielleicht wiedersehen?



**...und rumms:** Donkey drischt die Filzkugel übers Netz, dass es nur so rauscht.



**Luigi fungiert nicht nur als Spieler, sondern auch als Hauptschiedsrichter.**



**Simulation?** Wie im wirklichen Tennis-Sport ist die richtige Raumaufteilung beim Doppel das A und O.



**Die Unbestechlichen:** Luigi sieht jeden Regelverstoß und zeigt sich selbst gegen die Prinzessin gnadenlos gerecht.



**Auf geht's:** Jede Paarung wird mit einer kleinen spannungsgeladenen Einführung vorgestellt.







**Augenweide:** Zwei Ferraris direkt hintereinander, das hat die Welt noch nicht gesehen.



**Kostbare Zeit:** Obwohl die Renndistanzen sehr knapp sind, lohnt sich der Boxenstopp.

# F355 Challenge

**Dreamcast Rennspiel Segas Mastermind Yu Suzuki macht seinem Namen alle Ehre und setzt mit seinem aktuellen DC-Racer neue Sim-Maßstäbe.**

In den Spielhallen steht nun schon seit geraumer Zeit ein 600-Kilo-Koloss. Stabiles Lenkrad, Halbautomatikschaltung und drei Monitore vermitteln den ultimativen Geschwindigkeitskick. Als es im Mai dieses Jahres auf der E3 zum ersten Mal eine spielbare Version von F355 Challenge auf dem Dreamcast zu sehen gab, waren die Meinungen geteilt. Jetzt endlich ist der Edel-Racer in Japan erhältlich und wir waren natürlich heiß, wie er sich fährt.

**Spielablauf: Simulation pur**

Noch nie gab es einen dermaßen realistischen Racer wie F355 Challenge auf einer Konsole zu bestaunen. Obwohl neben den Modi Championship und Single-Race auch ein Arcade-Modus anwählbar ist, hat diese Bezeichnung nicht etwa mit leichterem Fahrverhalten oder schnellerer Beschleunigung zu tun.

Der einzige Unterschied liegt darin, dass auf der Strecke Checkpoints verteilt sind, die, nachdem sie durchfahren wurden, weitere Zeit spendieren. Wie hoch der Simulationsanteil und somit der Schwierigkeitsgrad angesiedelt wurde, lässt sich nur durch Aufzählen einiger Beispiele erklären. So fällt die Geschwindigkeit ein wenig ab, wenn beim Hochschalten der Halbautomatik (aber auch beim Manuell-Getriebe) der Motor kurz auskuppelt. Wer in den Kurven bremsst, kann gleich noch einmal starten. Rempeln mit den Kontrahenten ziehen meist Dreher nach sich, was gleichbedeutend mit dem letzten Platz ist, denn nur mit sehr viel Übung lassen sich die insgesamt elf Kurse (sechs sofort verfügbar, fünf Bonus) meistern. Um es von Anfang an nicht unmöglich zu machen, gibt es so genannte Fahrhilfen, die sich während des Rennens an- und



**Magisches Wetter:** Ganz nach Zufall ändert sich das Wetter auf den elf Rennstrecken. Hier bricht gerade die Dämmerung herein.

abschalten lassen. Stabilitätskontrolle, ABS, Traktionskontrolle und IBS machen die Sache wesentlich leichter. Wer aber wirklich einen Spitzenplatz belegen will, sollte zuvor im Trainingsmodus üben und im Car-Settings-Menü seinen Wagen optimal auf die bevorstehende Aufgabe vorbereiten. Wer nicht alleine auf die Piste gehen möchte, darf dies mit einem menschlichen Gegner in drei verschiedenen Arten tun. Entweder per herkömmlichen Splitscreen, per Internet oder mit dem Link-Kabel. Mit Letzterem kommt echtes Arcade-Feeling auf.

**Technik: Die neue Referenz**

Auf den ersten Blick wirkt F355 Challenge recht langsam. Bei genauerer Betrachtung wird aber klar, dass dies purer Realismus ist. Die Strecken sind weitläufig und ein Straßen-Ferrari ist nicht mit einem Formel-1-Boliden vergleichbar. Ansonsten bietet dieser Racer alles: konstante



**Große Auswahl:** Erreicht ihr im Championship-Modus eine Podiumsplatzierung, winken fünf Bonusstrecken.

Frame rate, gestochen scharfe Texturen und absolut realistisches Kurs-Design. Einziger Wermutstropfen ist die sehr spezifische Rockmusik mit Gesangseinlagen, die stark an ZZ-Top, AC/DC oder Van Halen erinnert. Die Fahrgeräusche hingegen sind perfekt und kommen besonders gut zur Geltung, wenn die Musik ausgeschaltet ist.

**Swen:** F355 Challenge bietet aufgrund seines extremen Schwierigkeitsgrades und gleichzeitigen Rennspaßes eine unglaubliche Motivation für Rennspiel-Fetischisten.

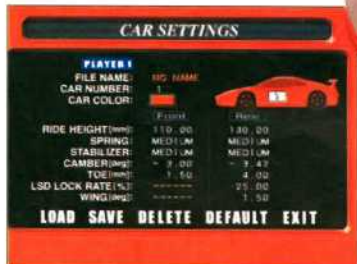
Leute, die mehr auf Fun- oder Arcade-Racer stehen, sollten um diesen Titel einen Bogen machen. Ich allerdings halte Yu Suzukis Simulation für das beste Rennspiel aller Zeiten. Noch nie war dieses Gefühl von Verfolgungsjagd, das Herantasten um jeden Zentimeter und der Frust nach einem Dreher so groß wie bei dieser GD-ROM. Schwer wie Oskar, aber geil!



**Rookie:** In den ersten Stunden werdet ihr über solche Platzierungen nicht hinwegkommen.



**Das wird teuer:** Ein CPU-Fahrer verliert gerade die Kontrolle über seinen Wagen.



**Feinmechanik:** Nur wer seinen Ferrari richtig einzustellen vermag, kann gewinnen.



**Dicht drauf:** Beim Überholen zählt jeder Zentimeter.





# Giga Wing

**Dreamcast Shoot 'em Up** Der klassische Capcom-Shooter kommt direkt aus der Spielhalle auf den Dreamcast.

Uralte Vertikal-Scroller wie 1942 oder Tatsujin sind Bestandteil der Videospiegelgeschichte und insbesondere der Arcade. Nachdem die Konsolen verstärkt auf 3D-Polygon-Welten setzen, ist die klassische Shooter-Spezies immer mehr verschwunden. Mit Giga Wing hat Capcom nun wieder einen Titel im Line-up, der klassischer nicht sein könnte. Ihr übernehmt die Steuerung eines

schnittigen Weltraumvogels, der vor Waffensystemen nur so strotzt. Bevor ihr aus dem Hangar empor steigt, müsst ihr aus vier verschiedenen Fightern einen auswählen. Sie unterscheiden sich lediglich in der Anordnung und Steuerung des Schusses. Um dem Ganzen eine persönlichere Note zu geben, wird die eigentliche Baller-Action immer wieder von Story-



Unter Beschuss: Selbst wer Nerven aus Drahtseilen hat und wieselflink ist, wird Giga Wing nicht überleben.



Charakter-Auswahl: Für Shooter untypisch sind die Story-Elemente während des Spiels.

elementen aufgelockert. Sie ist für das Spiel selbst jedoch alles andere als relevant. Viel wichtiger sind die Power-ups, von denen bis zu drei gleichzeitig eure Feuerkraft entscheidend erhöhen. B-Symbole geben eine weitere Bombe hinzu. Ihre Zerstörungskraft reicht aus, um alle Gegner auf dem Bildschirm auszuschalten. Wird es zu brenzlig, habt ihr einen regenerativen Schild, der für rund zwei Sekunden alle aufprallenden Schüsse auf die Gegner zurückwirft. Leider ist das Gameplay von Giga Wing dermaßen zerfahren und unübersichtlich, dass selbst der härteste Shooter-Fan bald die Segel streicht. Es stehen



Asche zu Asche: Fette Explosionen sorgen für Stimmung.



Panzer-Schlacht: Dauerfeuer aktivieren und durch!

euch unendlich Continues zur Verfügung, was den Haken hat, dass ihr das Spiel in knapp einer halben Stunde durch habt. Da können selbst die vier unterschiedlichen Handlungsstränge und eine Bilder-Galerie nichts retten, zumal technisch auch nur Durchschnittliches geboten wird.



**Swen:** Sorry Capcom, netter Versuch, aber das ging in die Hose. Nichts gegen altbackene Ballerorgien, aber Giga Wing geht eindeutig einen Schritt zu weit. Also, wer es schafft, ohne Nutzung eines einzigen Continues diese Sprite-Schlacht zu überstehen, dem küsse ich die Füße. Manchmal ist eben weniger mehr.



# Namco Museum Classic

**Dreamcast Genre-Mix** Eine Zusammenstellung von Namco-Klassikern wird sicher den ein oder anderen in vergangene Zeiten zurück versetzen.

All diejenigen unter uns, die noch ein Atari VCS ihr Eigen nennen durften, galten als privilegiert. Sie konnten wahre Software-Perlen der Spielhalle auf ihrer schnuckeligen Konsole zocken. Namco hat mit uns alten Hasen ein Einsehen und versetzt uns mit Namco

Museum Classic und Pac-Man, Ms. Pac-Man, Galaga, Galaxian, Poleposition und Dig-Dug wieder in alte, lang vergangene Tage der Videospiegelgeschichte. Für die, die erst mit einer PlayStation ins Konsolen-Hobby eingestiegen sind, eine kurze Erklärung der einzelnen Spiel-



Pac-Man: Der Hunger auf Pac-Dots geht niemals zu Ende.

chen. Pac-Man und Ms. Pac-Man sind die Klassiker schlechthin. Ihr steuert das gelbe Fressgesicht durch ein Gängelabyrinth mit dem Ziel, alle weißen Punkte aufzufressen. Habt ihr dies geschafft, erreicht ihr den nächsten Level. Um die Sache nicht zu einfach zu machen, verfolgen euch ständig vier Geister. Poleposition ist ein simples Rennspiel, während Galaxian und der Nachfolger Galaga Ballerspiele einfachster Machart darstellen. Im Formationsflug ziehen die feindlichen Aliens zum Abschuss an euch vorbei. Der wohl schönste Titel der Namco-



Galaga: Einer der ersten Shooter mit Power-up.

Sammlung ist Dig-Dug. Mit einem Spaten und einem Pressluftschlauch bewaffnet, versucht unser kleiner Held, der Monsterplage in seinem Garten Herr zu werden.



**Swen:** Man muss es einfach objektiv sehen. Namcos Klassiker-Aufgebot ist wirklich die Crème de la crème der Old-School-Riege, jedoch halten sie dem direkten Vergleich mit modernen Spielen nicht mehr Stand. Ich hoffe, dass sich die VCS-Fans unter euch nicht auf den Schlipps getreten fühlen, aber ob sich der Kauf wirklich lohnt, sollte jeder für sich selbst entscheiden.



Poleposition: Selbst heute noch ein harter Geschicklichkeitstest.



Dig-Dug: Tief im Erdreich geht ihr mit eurem Pressluftschlauch auf Monsterjagd. Der Drache versucht sich zu wehren.





# Grandia II

**Dreamcast Rollenspiel** Ob der lang erwartete Titel dem Hauptkonkurrenten das Wasser reichen kann, lest ihr hier.

Game Arts' erster Dreamcast-Titel Grandia II liegt endlich als japanische Version vor. Die Erwartungen in das Rollenspiel sind groß, und so landete die GD-ROM sofort im DC und wir stürzten uns ins Abenteuer.

**Spielablauf: Ewiger Kampf zwischen Licht und Dunkelheit**

Vor langer Zeit herrschte ein Krieg zwischen zwei Dämonen. Valmar und Granas hinterließen in ihrem Kampf um die Welt überall ihre Spuren. Und nun, in der Gegenwart, scheint die Bedrohung einer Auseinandersetzung neu aufzuflammen. Wie es das Schicksal will, werdet ihr in die Geschichte verwickelt. Ihr übernehmt die Kontrolle von Ryudo, einem Glückssöldner und Tagelöhner. Seine Dienstleistung bietet er als Leibwächter all denen an, die es sich leisten können. Eines Tages führt ihn sein Weg in die Stadt Granas, in welcher er den Auftrag erhält, die Sängerin der örtlichen Kirche Elena zu beschützen, denn in ihr schlummern Kräfte, mit deren Hilfe die Bevölkerung hofft, die Bedrohung des uralten Dämons zu bannen. Doch wieder einmal kommt alles anders, als man es sich erhofft. Die Ereignisse über-

schlagen sich schnell. Anstatt den Auftrag auszuführen, wird Ryudo von dunklen Mächten zurückgedrängt. Es beginnt ein verzweifelter Kampf, das Reich vor dem sicheren Untergang zu bewahren. Ryudo muss auf seinem langen Weg viele Kämpfe und Rätsel bestreiten. Gerade die Kämpfe sind sehr interessant aufgebaut. Es wird nicht einfach rundenbasierend Schlag um Schlag geführt. Vielmehr entscheidet eine Aktion über die Regenerationsdauer des Helden. Schlagt ihr mehrfach nur mit dem Schwert zu, ist der Abstand zwischen den Aktionen wesentlich geringer, als es bei einem kombinierten Angriff der Fall ist. Dass das Spiel genretypisch vor Hinweisen, Items, Skills und geheimnisvollen Orten mit mystischen Rätseln nur so strotzt, dürfte jedem klar sein.

**Technik: Geniale Details**

Zunächst einmal überrascht Grandia II mit seiner ausgefeilten Detailliebe. Man merkt schnell, dass es den Entwicklern Spaß gemacht hat, an diesem Titel zu arbeiten. Sound und Steuerung warten in derselben hohen Qualität auf.



**Fernreisen:** Auf einer Landkarte überschaubar ist die Ortschaften. Aber erst nach Schlüssel-situationen werden diese erreichbar.



**Gunther:** Ach ja, der Platz, um einem Titel wie Grandia II zu huldigen, ist leider sehr begrenzt. Das Spiel ist für alle Sega-Fans ein Traum!

Coole Grafik und sauberes, durchdachtes Handling paaren sich mit einer wunderschönen Geschichte. Leider bleibt diese allen Spielern, die Japanisch nicht beherrschen, mehr als verborgen. Dementsprechend werte ich aus deutscher Spielersicht. Also, bevor wieder Tausende von Meckertanten aufschreien, die Wertung bezieht sich auf die japanische Import-Version, die man als Europäer nicht versteht, und daher sehr viel von der Hintergrundgeschichte verloren geht.



**Counter-Schlag:** Nach dem Zufallsprinzip countert der Kämpfer selbstständig. Dies bringt Vorteile im Kampf.



**Zauberpracht:** Eine geheimnisvolle Zauberin setzt ihre ganze Macht gegen Ryudo ein.



**Hinweise:** An vielen Stellen weist das Spiel auf mögliche Durchgänge hin. Hier müssen einfach die Pilze klein gehackt werden, um weiter zu gelangen.



**Smalltalk:** Gespräche werden vorwiegend im Textrahmen geführt. Eine Sprachausgabe gibt es selten.



## Cool Cool Toon

**Dreamcast Geschicklichkeit**

So abgedreht wie die meisten Japaner selbst präsentiert sich dieser SNK-Titel für den Dreamcast. Je nach Wahl werden entweder der kleine Amp oder das Mädelspica von einem Cartoon-Wesen in den TV verschleppt, um dieser Kreatur zu helfen. Was nun folgt, ist eine Mischung aus Space Channel 5 und Samba de Amigo. Durch richtiges Drücken der A-Taste an der richtigen Stelle und zum richtigen Zeitpunkt sammelt ihr Punkte, um eure Gegner zu besiegen. Anfangs noch recht leicht, steigt die Lernkurve aber rapide an und ist schon bald kaum noch machbar. Die Grafik präsentiert sich dabei kunterbunt und eben typisch japanisch. Der Sound spielt eine sehr große Rolle und ist dementsprechend auch recht groovig. Insgesamt ist das Spiel zu asiatisch und nur Freunden von derart außergewöhnlichen Spielkonzepten zu empfehlen. (Swen)

## Fun 50% Giant Gram

2000

**Dreamcast Fun-Sports**

Nach dem grottenschlechten All Star Pro Wrestling für die PS 2 wollte ich ja die Finger von japanischen Wrestling-Games lassen. Aber wie das Leben halt so spielt, durfte ich mich nun doch schon wieder prügeln. Obwohl auch hier der Vorgänger einige Leichen im Spielspaßkeller hatte, wurde ich positiv überrascht. Giant Gram bietet 45 im Westen mehr oder weniger bekannte Wrestler an, besitzt aber auch einen Editor zum Catcher-Selbstbauen. Gameplay und Technik haben einen deutlichen Schritt nach vorne gemacht. Die extremen Clipping-Probleme des Vorgängers wurden ausgemerzt und alles läuft recht fix und vor allem flüssig ab. Fünf Spielmodi, der Editor sowie ein Vierspieler-Modus halten die Motivation hoch. Für Wrestling-Fans ist dieser Titel eine Überlegung wert. Wer allerdings auf die hier bekannten Stars hofft, der wird größtenteils enttäuscht. (Swen)

## Fun 73%





# Threads of Fate

**PlayStation Action-Adventure Squaresoft und kein Ende. Begebt euch mit Mint oder Rue auf die Suche nach Heilung und Zauberei.**

Um es vorwegzunehmen, Threads of Fate ist die US-Version vom japanischen Dew Prism. Square hat hier einen weiteren Versuch unternommen, einige wenige Jump&Run-Elemente mit Action-Adventure- sowie RPG-Elementen zu vermischen. Dies ist ihnen schon bei Brave Fencer Musashi gut gelungen. Interessanterweise habt ihr die Mög-

lichkeit, zwei verschiedene Handlungsstränge zu absolvieren. Bei Spielstart entscheidet ihr euch entweder für die kleine, freche und ganz schön arrogante Mint oder den ruhigen, geheimnisvollen Rue. Entsprechend der Charakterwahl verändert sich das gesamte Spielgeschehen. Mint hat beispielsweise magische Kräfte parat, um sich gegen



**Ackergaul:** Mint bekommt es schon bald mit fetten Brocken zu tun. Hier darf sie es gleich mit einem übermächtigen Teufelspferd aufnehmen.

feindlich gesinnte Kreaturen zu erwehren. Leichtere Attacken führt sie mit ihren Kampfringen aus. Rue bedient sich seiner Schlagkeule und führt stärkere Attacken aus, indem er die Gestalt besiegt Monster annimmt und deren Fähigkeiten nutzt. Beide treibt ihre Vergangenheit auf die Suche nach einem geheimnisvollen Relikt. Die Bewegziele Mints sind es, Vergeltung an ihrer jüngeren Schwester zu üben. Rue hingegen will seine Geliebte retten. Auf eurer abenteuerlichen Reise erlebt ihr viele Schlüsselsituationen, die auch beim Spiel mit dem anderen Charakter auftauchen, jedoch in veränderter Form. So legt Rue beispielsweise im Hafen der Hauptstadt an und man sieht Mint im Hintergrund herumtollen. Steuerungstechnisch kontrolliert ihr euren Charakter mit dem Steuerkreuz sowie durch diverse Befehle. Squaresoft-typisch ist das System im allerersten Moment kurzzeitig gewöhnungsbedürftig, aber schon nach ein bis zwei Stunden Spielzeit merkt man erneut, wie



**Verwandlungskunst:** Rue kann die Gestalt besiegt Monster annehmen und deren Fähigkeiten nutzen.

durchdacht es ist. Sämtliche Hintergründe sowie Locations basieren auf Polygonen, die in Echtzeit berechnet sind. Um für etwas bessere Orientierung zu sorgen, darf der Spieler die komplette Szenerie um die eigene Achse rotieren lassen. Dieses Feature steht jedoch nicht immer zur Verfügung.



**Gunther:** Jau, da werd ich mal wieder schwach. Die gesamte Sparte, was Squaresoft und Adventure sowie RPGs angeht, ist mittlerweile eine Klasse für sich. Threads of Fate flimmert in gewohnt hoher Qualität auf der Kiste. Die Möglichkeit, zwei im Grunde völlig unterschiedliche Geschichten mit verschiedenen Charakteren zu erleben, sorgt genauso für Fun wie die komplette Übersetzung ins Englische. Denn gerade Mint nimmt sich selbst immer wieder auf die Schippe und sorgt so für Entertainment. Leider ist das Spiel nur als Import erhältlich (Hallo! Squaresoft! Was soll das?!), dafür aber jede Mark wert. Aus diesem Grund lautet unsere Empfehlung, mal den Importhändler um die Ecke zu besuchen und zuzugreifen.



Zum frühestmöglichen Eintritt suchen wir eine/n

## Redakteur/in

für unser Magazin „Mega Fun“

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

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.

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



**Geschicklichkeit**



<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>Space Channel 5/DC</b> Sega 8/00 S.56	81%
<b>Frontschweine/PS</b> Infogrames 8/00 S.47	81%
<b>Iggy's Reckin' Balls/N64</b> Acclaim/Iguana 9/98 S.102	80%
<b>Swing!/PS</b> Software 2000 4/99 S.61	80%
<b>Mario Party/N64</b> Hudson 4/99 S.51	78%
<b>Tetrisphere/N64</b> Nintendo 3/98 S.77	76%
<b>Wetrix/PS</b> Ocean 8/98 S.87	75%



**Wieder ein paar Kröten gespart? 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>Virtua Fighter 3tb/DC</b> Sega 10/99 S.76	86%
<b>Tekken 3/PS</b> Namco 9/98 S.90	85%
<b>Soul Blade/PS</b> Namco 3/97 S.74	85%
<b>Ehrgeiz/PS</b> Squaresoft 3/00 S.72	81%
<b>Tekken 2/PS</b> Namco 10/00 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%
<b>Bloody Roar II/PS</b> Virgin 5/99 S.76	76%

**American Sports**



<b>NFL 2K/DC</b> Sega	93%
<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%

**Flipper**



<b>Pro Pinball Big Race USA/PS</b> Empire 3/99 S.67	66%
<b>Tilt/PS</b> Virgin 3/97 S.78	65%
<b>Timeshock/PS</b> Another Cuning 3/98 S.64	64%
<b>Pro Pinball - The Web/PS</b> Empire 8/96 S.65	61%
<b>Full Tilt Battle Pinball/PS</b> Empire 9/97 S.66	61%

**Denkspiele**



<b>Chu Chu Rocket!/DC</b> Sega 7/00 S.106	85%
<b>Kula World/PS</b> Game Design 6/98 S.83	77%
<b>Devil Dice/PS</b> Shift 1/99 S.106	74%
<b>Lemmings/PS</b> Psygnosis 1/99 S.74	73%
<b>Shanghai True Valor/PS</b> Sunsoft 4/99 S.61	70%

**Simulation**



<b>Theme Park World/PS</b> Bullfrog 5/00 S.57	83%
<b>Theme Park/PS</b> Bullfrog 1/96 S.72	83%
<b>A-Train/PS</b> Maxis 5/96 S.76	76%
<b>Theme Hospital/PS</b> Bullfrog 4/98 S.74	73%
<b>Constructor/PS</b> System 3 11/98 S.90	70%

**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>FIFA 2000/PS</b> Electronic Arts 12/99 S.38	89%
<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>UEFA Striker/DC</b> Infogrames 2/00 S.74	83%
<b>UEFA Striker/PS</b> Infogrames 11/99 S.51	83%



<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>Virtua Tennis/DC</b> Sega 9/00 S.38	88%
<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>Tennis Arena/PS</b> Ubi Soft 12/97 S.121	58%



<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>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>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>Sonstiges</b>	
<b>Get Bass/DC</b> Sega 10/99 S.79	80%
<b>International Track &amp; Field/DC</b> Konami 10/00 S.44	76%
<b>International Track &amp; Field 2/N64</b> Konami 5/00 S.61	76%



Fun-Sports



**Snowboard**

<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>Snowob Kids/N64</b> Attus 3/98 S.76	76%
<b>Snow Racer 98/PS</b> Infogrames 5/98 S.109	74%
<b>Extreme Snowbreak/PS</b> Microids 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%



**Wrestling**

<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 5/00 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%



**Sonstige**

<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>Street Sk8ter 2/PS</b> Electronic Arts 6/00 S.64	78%
<b>Thrasher: Skate and Destroy/PS</b> Take 2 2/00 S.54	66%
<b>Dodgem Arena/PS</b> Formula 1/99 S.71	62%
<b>Riot/PS</b> Beyond 3/97 S.79	60%
<b>Cyball Zone/PS</b> GT Int. 6/98 S.85	55%
<b>Pitball/PS</b> Warner Int. 11/96 S.67	54%

Rennspiele



**Action**

<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>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>Need for Speed III/PS</b> Electronic Arts 6/98 S.78	85%
<b>Test Drive 5/PS</b> Accolade 12/98 S.96	84%



**Fun**

<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>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>Muppet RaceMania/PS</b> SCED 5/00 S.71	78%



**Simulation**

<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>Formel Eins 99/PS</b> Psygnosis 12/99 S.58	89%
<b>F355 Challenge/DC</b> Sega 10/00 S.64	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%

Action-Adventure



**Comic**

<b>Zelda - Ocarina of Time/N64</b> Nintendo 1/99 S.38	96%
<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>Mystical 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%



**Horror**

<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>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>Resident Evil 1/PS</b> Capcom 6/96 S.38	80%



**Real**

<b>Metal Gear Solid/PS</b> Konami 3/00 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 7/00 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 1/99 S.78	71%
<b>Overblood/PS</b> Riverhillsoft 6/97 S.78	70%



**Strategie**

<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%

**Jump & Run**

<b>Donkey Kong 64/N64</b> Rare 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>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>GeX: Deep Cover Gecko/PS</b> Crystal Dynamics 5/99 S.70	85%

**Rollenspiel**

<b>Final Fantasy VIII/PS</b> Squaresoft 11/99 S.46	95%
<b>Final Fantasy VII/PS</b> Squaresoft 12/97 S.90	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>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%
<b>Wild Arms/PS</b> Sony 3/99 S.66	85%
<b>Diablo/PS</b> Blizzard 5/98 S.41	84%

Multiplayer



<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	+++
<b>NBA 2K/DC</b> Sega 2/00 S.78	++

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



**Arcade**

<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 5/00 S.62	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>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>Colony Wars/PS</b> Psygnosis 12/97 S.56	78%
<b>Ace Combat 2/PS</b> Namco 12/97 S.107	77%



**Gun**

<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%



**Ego**

<b>Perfect Dark/N64</b> Rare 8/00 S.36	94%
<b>Indiziertes Spiel/N64</b> Rare 11/97 S.78	92%
<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>Forsaken/PS</b> Probe 5/98 S.38	75%

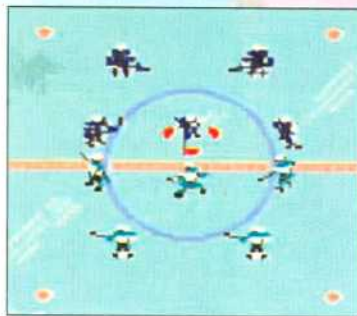


**Scroller**

<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 Expandable/DC</b> Infogrames 10/99 S.83	71%



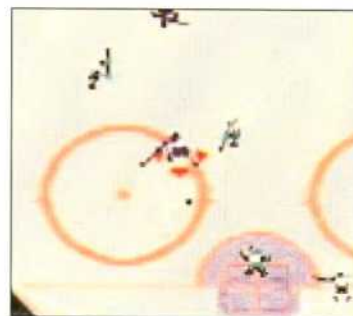
## NHL 2000 (GBC)



Die jährliche Sportspiel-Update-Politik von Electronic Arts macht auch vor dem Game Boy Color nicht Halt. Einer der neusten Vertreter ist

NHL 2000. Wie von EA gewohnt, kommt man auch auf dem GBC mit der aktuellen Lizenz auf den Markt, was ein authentisches Eishockey-Erlebnis möglich macht. Zwar gibt es nur die NHLPA-Lizenz, aber immerhin. Vom einfachen Shoot-out bis hin zu einer kompletten Saison lässt sich auf dieser Plattform alles spielen. Daneben ist noch der Quick Start für ein schnelles Match unterwegs interessant. Damit alle Spieler Freude an diesem Titel haben, kann man den Schwierigkeitsgrad einstellen. Das ist insofern erwähnenswert, als dass NHL nicht gerade zu den einfachsten Sportspielen

zählt. Um jeden Meter Eis wird gnadenlos und knallhart gefightet, und wer ein Tor erzielt, hat sich selbiges auch hart erarbeitet. Somit schafft es das Spiel, den Zocker durchgehend zu



motivieren, denn unfair wird es nie. Wie von solchen Sportarten gewohnt, verfolgt ihr das Geschehen aus der Draufsicht. Die Spieler sind dabei klein, aber fein. Die Animationen können sich ebenfalls sehen lassen. Erwähnenswert sind ferner die umfangreiche Statistik-Funktion und die Möglichkeit eines echten, einstündigen Matches. Für Eishockey-Fans ist NHL 2000 also genau das Richtige. (René)

**WERTUNG:**  
**Fun: 65%**

## X-Men Mutant Academy (GBC)

Nahezu zeitgleich mit dem Kinostart in Deutschland stellen die X-Men auch dem Game Boy Color eine Stippvisite ab, nachdem für die PlayStation erst vor kurzem eine Version veröffentlicht wurde. Das nenne ich einen perfekten Zeitplan. Stolz vier Spielmodi stehen auch auf Nintendos Kleinstem zur Verfügung. Neben dem Story-Mode könnt ihr euch im Battle-, Survival- und dem Trainingsmodus durch die Mutant Academy prügeln. Dazu habt ihr die Auswahl aus bis zu elf Mutanten.

Cyclops Magneto und sechs weitere Kämpfer stehen zwar von Beginn an bereit, zwei Charaktere müssen allerdings erst freigeprügelt werden. Die Charaktere sind nett anzusehen, leicht erkennbar und zweckmäßig animiert. Viel mehr darf man vom GBC leider nicht erwarten. Auch die Move-Vielfalt krankt etwas unter den begrenzten GBC-Möglichkeiten. Ein paar verschiedene Schlag- und Trittvarianten sind vorhanden, die Monster-Combos von anderen Plattformen bleiben hier

aber leider aus. Aus diesem Grund verkommt das Spiel bedauerlicher-



weise oft zu einem reinen Button-Gesmasche. Fans werden über dieses Manko hinwegsehen können. Wir tun es nicht. Doch ansonsten ist das Game recht solide entwickelt und weist keine weiteren negativen Aspekte auf. (René)

**WERTUNG:**  
**Fun: 67%**

## Box Champions (GBC)

Fans brutaler und actionreicher Prügelkost kommen diesen Monat ja schon mit X-Men voll auf ihre Kosten. Wer mehr auf taktische und rein sportliche Kämpfe steht, kommt hingegen nicht an EAs neuestem Boxspiel Box Champions vorbei. Immerhin zehn verschiedene reale Boxkämpfer und Legenden dieses Sports wurden in dieses Spiel integriert. Aktuelle Champs à la Oskar de la Hoya oder Lennox Lewis fehlen genauso wenig wie die lebende Legende selbst, Muhammad Ali. Die endlosen Diskussionen um den besten Boxer

aller Zeiten sind somit vorbei, denn hier könnt ihr sie gegeneinander antreten lassen. Sogar das Link-Kabel wird unterstützt. So könnt ihr eurem Freund auch



gleich demonstrieren, wer der König des Rings ist. Und da nicht nur die Namen der Boxer passen, sondern man diese auch wirklich erkennen kann, kommt richtige Atmosphäre auf. Um die Boxer so individuell zu gestalten, mussten allerdings die Körperproportionen zu Gunsten des Kopfes geändert werden, was schon etwas lustig aussieht. Die Kämpfe selbst laufen wie echt rundenweise ab, und wer dreimal zu Boden geht, hat verloren. Um auch beim Boxen Motivation auf Dauer zu bieten, könnt ihr euren Schützling im Karriere-Modus von

unten nach ganz oben bringen, was allerdings nicht ganz einfach ist. Box Champions ist ein rundum gelungenes Boxspiel, welches gute Grafik und Spielbarkeit vereint. Dass Box Champions hier nicht besser abschneidet, liegt an der sehr simplen Spielmechanik. Wer sich daran nicht stört, liegt damit genau richtig. (René)

**WERTUNG:**  
**Fun: 80%**

## Nascar 2000 (GBC)

Auch Game-Boy-Color-Titel Nr. 4 dieses Monats ist ein EA-Sports-Spiel. Bei Nascar handelt es sich um eine in den USA sehr beliebte, da spektakuläre Rennserie. Natürlich kann EA auch hier die Original-Lizenz



vorweisen. So hat man beim Entwickler THQ ganze 25 echte Nascar-Piloten und 16 reelle Strecken in das Modul gepackt, um euch so viel Fahrspaß wie möglich zu bieten. Um das Spiel noch realistischer zu machen, besteht sogar die Möglichkeit des Tunings zur Anpassung an die jeweilige Rennstrecke. Obwohl nur drei Spielmodi im Spiel existieren, kann Nascar den Hobby-Piloten immer wieder an das virtuelle Lenkrad fesseln, weil kein Rennen dem anderen gleicht. Löblicherweise wird auch das Game-Boy-Link-Kabel unterstützt. Grafik und Sound sind

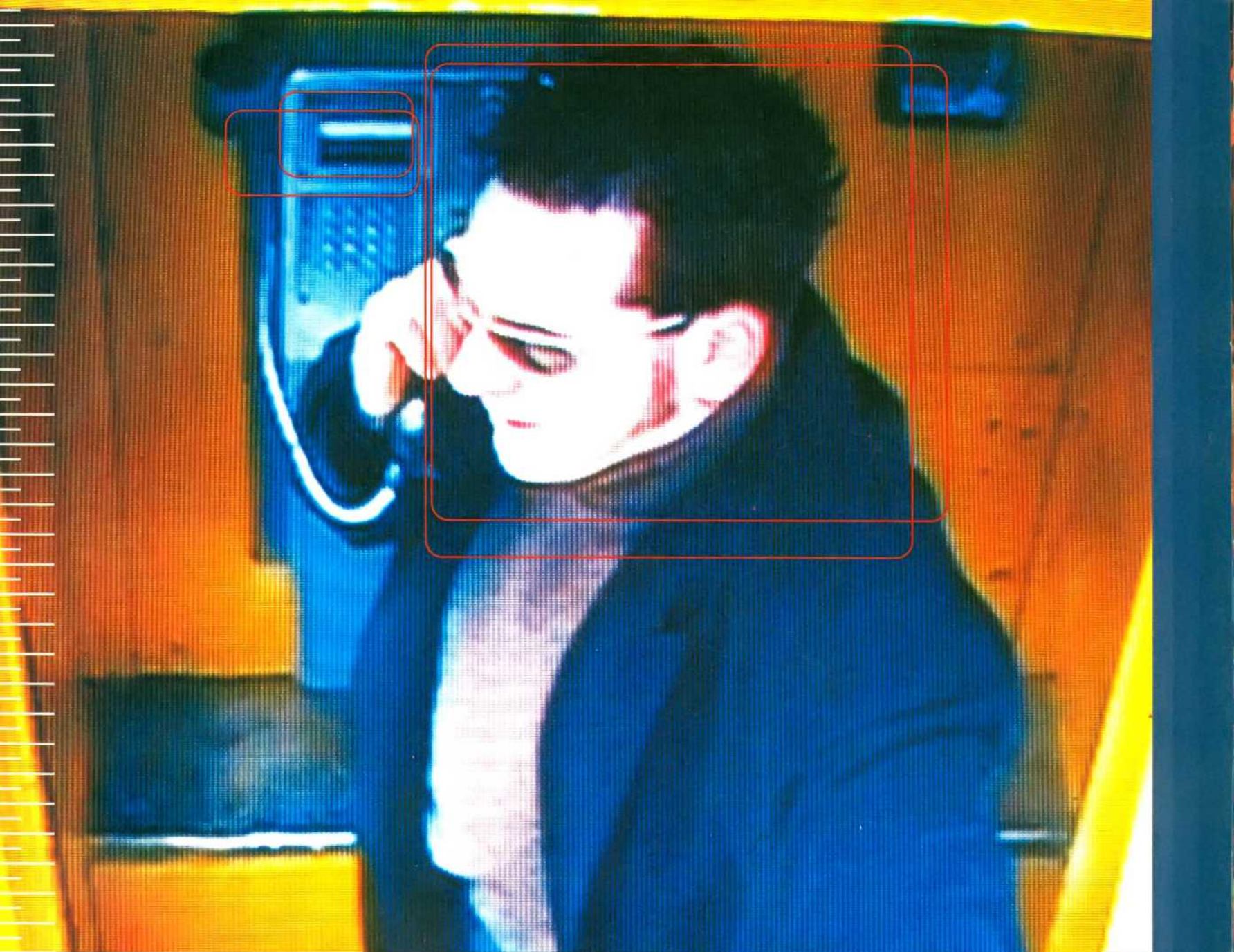


für Game-Boy-Verhältnisse gut gelungen und sogar echtes Speed-Feeling kommt auf. Beim Gameplay allerdings scheiden sich die Geister, denn durch die lediglich oval-

förmigen Rundkurse kommt bei vielen Fahrern schnell Langeweile auf. Andere hingegen begeistern sich für die stetigen, spannenden Positionskämpfe. Je nachdem, zu welcher der beiden Gruppen ihr gehört, ist der Titel für euch top oder ein Flop. Im Windschatten fahren hin, 16 sehr ähnliche Strecken her, technisch überzeugt Nascar 2000. Den Rest müsst ihr für euch selbst entscheiden. (René)

**WERTUNG:**  
**Fun: 69%**





# PSG YOUR PROFESSIONAL SECRET GUIDE

- Undercover! Die PSG-Informanten riskieren täglich Leib und Leben für die heißesten News der PlayStation-Szene.
- Corpus Delicti! PSG ermittelt Sprengstoff und Rohrkrepiere unter den aktuellsten Games.
- Top secret! PSG zeigt die ultimativen Überlebensstipps & -tricks für die besten Spielehits.





# PS2-Zahlengewitter

Seit der Bekanntgabe der offiziellen PS2-Zahlen in Bezug auf den Deutschland-Start bläst Sony eiskalt der Wind ins Gesicht. Viele unserer Leser zeigten sich über die geplante Preisgestaltung enttäuscht.

Euer Swen

## Bleemcast und Thailand

Zunächst ein verdientes Lob für euch. Ich bin zwar über den Umweg des SegaMagazin-Abos an die Mega Fun gekommen, aber ihr seid für mich nach Antesten verschiedener anderer Multi-Mags die Besten. Und das SegaMagazin als Zulage zum Abo finde ich eine tolle Sache. Thema Bleemcast: Die Nachricht ist bei mir eingeschlagen wie eine Bombe. Ich denke, das ging auch vielen anderen so. Wofür brauche ich noch eine PS, wenn ich die Spiele auf dem DC mit noch besserer Grafik zocken kann? Ein paar Fragen zum Bleemcast: Die Qualität der Spiele soll ja sogar noch besser sein als auf der PS 2. Hat Sony da irgendwas falsch gemacht oder woran liegt das? Es sollen ja je 100 Spiele-Codes auf den einzelnen Teilen enthalten sein. Gibt es schon Listen, welche Spiele-Codes auf den jeweiligen Teilen drauf sind? Steht der Preis für Deutschland schon fest? Funktionieren die Cheats zu PS-Spielen dann auch auf dem DC? Wird man mit Bleemcast auch PS-Kopien abspielen können? Die letzte Frage hat mit meinem zweiten Thema zu tun. Bei einem Urlaub in Thailand habe ich mir ein paar PS-Spiele gekauft. Zuerst habe ich an so einem Straßenstand geguckt. Da fiel mir auf, dass das alles Kopien waren, ohne Anleitung. Dann habe ich im Kaufhaus nachgefragt, die hatten genau die gleichen Spiele, alles Kopien, teilweise sogar deutsch. Die Preise lagen zwischen 2,50 DM und 5,00 DM (!) pro Spiel. Da ich einen Chip für Importspiele in meiner PS habe, habe ich mir welche mitgebracht. Und die funktionieren auch

alle. Gibt es in Thailand kein Urheberrecht oder wird Raubkopieren da nicht bestraft oder ist das von den Herstellern legitimiert?

Friedhelm, Geldern

Zum ersten Thema: Bleemcast. In den Staaten wurde der Release nun immer wieder verschoben. Bis der PlayStation-Emulator nun endlich für DC kommt, könnte es Weihnachten werden. Offizielle Gründe hierfür gibt es nicht. Entweder Bleem hat Probleme mit der Funktionalität oder der



Warten aufs Christkind: Bleemcast verzögert sich noch ein wenig.

Rechtsstreit mit Sony hält sie von einer Veröffentlichung derzeit ab. Der Bleemcast sieht aus zwei Gründen besser aus als der Emulator der PS2.

1. Sony musste sicher stellen, dass fast alle alten Spiele laufen. Deshalb nutzt man den Trick mit dem I/O-Prozessor der PS 2. Dieser Chip ist identisch mit dem PS1-Hauptprozessor. Im Prinzip die gleiche Lösung, die damals Sega mit dem Master-System-

Konverter des Mega Drives machte. Damals nutzte man den MD-Soundchip Z80 als Grundlage, der im MS als CPU fungierte.

2. Die Bleemcast-Crew arbeitet schon seit Jahren am Emulieren von PS-Titeln und kann daher auf ein fundiertes Wissen zurückgreifen. Für Sony war die PS1-Emulation nur eine nette Dreingabe.

Es gibt noch keine offiziellen Listen. Der Preis wird voraussichtlich um die 50-60 Mark liegen. Cheats sollten funktionieren, solange sie keine speziellen Pad-Funktionen abfragen. Kopien werden auch funktionieren, da Sony nicht den Kopierschutz-Programmcode an Bleem weitergeben wollte.

Zum Thema Thailand: Die Rechtsprechung ist in Thailand ebenso wie in vielen anderen asiatischen Ländern sehr locker, was das Urheberrecht angeht. Ich möchte aber klarstellen, dass du dich durch den Erwerb der Kopien nach deutschem Recht strafbar gemacht hast, unabhängig davon, wo die CDs erstanden wurden. Du solltest diese Scheiben also vernichten.

## X-Boys

Ich habe Kritik an Billy Boys Wundermaschine Xbox, was für ein Name. Die technischen Daten klingen überzeugend, die Demos mit dem Roboter sehen atemberaubend aus, aber der Haken ist Windows! Muss man, bevor man sich die Xbox zulegt, an einem Windows-Crash-Kurs teilnehmen? Der größte Nachteil dieser Super-



Billy-Konsole ist das absturzsichere Betriebssystem Windows. Da Billy der Vater von Windows ist, kann er kaum auf ein anderes Betriebssystem zurückgreifen. Wie sieht die Zukunft aus mit Billys Maschine? Diese Anwendung ist ungültig! Billy verursacht einen Ausnahmefehler in Windows.

Roli G., St. Gallen (Schweiz)

Es ist kaum anzunehmen, dass die Xbox mit einer Windows-typischen Benutzeroberfläche aufwarten wird. Das OS wird einem Win-2000-Kernel zu Grunde liegen. Ob es damit Probleme geben wird, muss sich freilich noch zeigen.

## PS 2: 869 - 241100

Seit mehreren Tagen kursiert das Gerücht, dass die PS 2 869 DM kosten soll. Kann das stimmen? Falls dieser Preis stimmt (was ich nicht hoffe), wie denkt Sony diesen hohen Preis zu rechtfertigen? Man bedenke: In den USA soll der offizielle VK bei \$ 299 liegen, was, selbst wenn der Dollar steigen sollte, niemals 869 DM werden. Selbst die Japaner sind da mit ihren 39900 Yen, also etwa 650 DM, noch gut bedient. Sollte etwa ein Spiel, ein zweiter Controller oder Ähnliches den Weg in den PS2-Karton finden? Das wäre ja toll. Nur glauben kann man das wohl kaum. Ich werde das Gefühl nicht los, dass der deutsche Spieler (sofern er von Anfang an dabei sein will) richtig zur Kasse ge-





## Humpty-Bumpty-Spruch des Monats

„Wenn Humpty einen TEXT serviert,  
Bumpty im selben OCTAL seinen NES storniert.“

Ihr setzt immer noch eins drauf!

Ein Humpty-Bumpty-T-Shirt (2nd Edition) an: Sebastian Maass, Achern

beten wird. Das Nächste ist, dass der Termin, wann die PS 2 nach Europa kommen soll, auf den 24.11.00 verschoben worden sein soll. Ist dieses Datum richtig? Falls sich das mit dem Preis als richtig herausstellt (was wir ja nicht hoffen wollen), werden sich mit Sicherheit einige (wenn nicht sogar sehr viele) die Konsole aus den USA besorgen, wofür ich und viele andere Zocker auch bestimmt vollstes Verständnis haben werden. Denn dass wir Deutschen einen so horrenden Preis zahlen sollen, finde ich ja schon eine Frechheit. Aber was soll's, ich habe mir Gott sei Dank vor knapp zwei Monaten einen DC angeschafft und bin total happy mit dem guten Stück. Die Software wird auch immer genialer. Aber wem erzähl ich das? Wer euer Mag in den letzten Monaten gelesen hat, weiß ja selbst, was Sega für Kracher im Angebot hat. So long und macht weiter so.

Christian Juckenack, Göttingen

Mit dem Einstiegspreis von 869 Mark und dem neuen Starttermin 24.11. hat sich SCEE (in den anderen europäischen Ländern sieht es nicht besser aus) wohl einen Bärendienst erwiesen. Auch bei uns schlug die Meldung ein wie eine Bombe. Einstimmiger Tenor: Die Chancen für Dreamcast, eine bedeutende Rolle im kommenden Weihnachtsgeschäft zu spielen, sind wieder gewachsen. Thomas Zeitner, GM von Sega Deutschland, erstarkte in einem MCV-Interview: „Dass uns der Preis der PlayStation 2 aus unserer Sicht gefällt, ist völlig klar.“ Aber es kommt wahrscheinlich noch dicker für potenzielle PS2-Käufer. Spiele werden wahrscheinlich um die 130 Mark kosten und eine Memory-Card muss extra erstanden werden. Insgesamt wird sich der Erstanschaffungspreis auf rund 1100 Mark belaufen. Eine stolze Summe im Vergleich zum Dreamcast, dessen Preisgestaltung Anfang September in Segas Hauptquartier in Düsseldorf neu entworfen wird. In der nächsten Ausgabe dazu mehr.

### PS2-Schock, die 2.

Als ich gestern morgen um ca. 10:30 Uhr aufstand und während des Frühstückes gemütlich den sat.1-Teletext auf den Seiten 512 und 513 durchlas, bekam ich einen riesigen Schock! Jetzt denkt ihr



Neu am Start: Die L600 soll in direkte Konkurrenz zur Xbox treten. Hat die Linux-Konsole Aussicht auf Erfolg?

sicherlich, dass ich damit die Verspätung der PS 2 meine, aber das meine ich nicht! Ich meine den Preis! Sicherlich, die PS 2 ist neu und meiner Meinung nach dann die beste Konsole auf dem Konsolenmarkt, aber deshalb gleich 869 DM zu verlangen! Das kannte ich bis jetzt nur von Bill Gates & Co! So wie ich das sehe, wird Sony im Falle, dass alles so bleiben wird, mit der PS 2 eine ganz schöne Pleite einfahren!

Wir sind auch gespannt, wie sich das diesjährige Weihnachtsgeschäft entwickeln wird.

### Kein Unterschied?

Von eurem Preview zu DoA 2 bin ich schwer enttäuscht. Ich besitze die US-Version des Spiels, habe aber aufgrund eures Previews, in dem wesentliche Änderungen durch Tecmo angekündigt wurden, die PAL-Version 'blind' gekauft. Leider stimmte an dem Preview nur wenig, denn die PAL-Version ist zur amerikanischen völlig inhaltsgleich. Bitte erklärt mir das Ganze, wenn eure Zeit das zulässt, um mein Vertrauen wiederherzustellen. Sollte es an Tecmo liegen, würde es mich freuen, wenn ihr deren Stellungnahme einholen könntet. Scheinbar werden die Zeitschriften und damit auch die Käufer bewusst getäuscht. Sollte das so sein, wird es sich bei DoA um mein letztes Tecmo-Spiel handeln.

Kim Lima

Keine Panik, Kim! Bisher habe ich einige Telefonate bezüglich der PAL-DoA2-Problematik geführt. Viele Leser riefen an, um sich über fehlende Extrakostüme etc. zu beschweren. Im ersten Moment glaubte ich wirklich an einen Auslieferungsfehler oder gar Absicht von Acclaim. Es stellte sich aber sehr bald heraus, dass sich alle Anrufer irrten und mit ihrer DoA2-Version alles in Ordnung war. Versuche einfach in „The Dragon Hills“ deinen Gegner durch die Fenster der höchsten Plattform zu werfen. In der US-Version ist dies unmöglich, während bei der PAL-Scheibe ein neuer Abschnitt erreichbar wird.

### Konsolen-Statement

Als Besitzer einer PlayStation, eines Dreamcast und eines PCs (Athlon700)

möchte ich auch mal was zum Konsolen/PC-Streit sagen. Es stimmt zwar, dass die PC-Games zumindest die PlayStation-Grafik deutlich überbieten, aber das war es dann auch schon. Die Vorteile, die mal bei einem PC waren, sind weg. Spiele brauchen zu viel Platz auf der Festplatte, wegen des Kopierschutzes muss man die CD trotzdem einlegen. Außerdem kostet es zu viel Geld, dauernd etwas zu haben, das den Anforderungen der Games gewachsen ist. Mein PC läuft zwar recht gut, Abstürze sind äußerst selten, aber zum Spielen sind die Konsolen immer noch besser geeignet. Meinen DC finde ich toll, obwohl ich nur wenige Spiele bisher habe. Ich bin sicher, dass noch einige tolle Sachen dieses Jahr dafür kommen. Ich habe meine PS seit vier Jahren und den Preis von 399 DM war sie absolut wert. Es gibt jede Menge tolle Games dafür, und was es gekostet hätte, einen PC vier Jahre auf dem Stand der Dinge zu halten, brauche ich wohl nicht zu erwähnen. Deshalb bin ich der Meinung, das Spiele-Freaks aufhören sollten, untereinander zu streiten, welche Konsole die beste ist. Ich könnte mir auch vorstellen, dass ich die PS 2 und den Star Cube kaufen werde, wenn es dafür tolle Spiele gibt. Allerdings finde ich einen Preis von 869 DM für die PS 2 eine Frechheit. Zu diesem Preis kaufe ich das Ding auf keinen Fall. Lieber warte ich noch ein bisschen. Was die Xbox betrifft, sage ich nur: Abwarten. Selbst wenn die Konsole eine gute Leistung zum günstigen Preis bringt, sehe ich es kommen, dass es dafür wahrscheinlich nur PC-Konvertierungen gibt. Da bevorzuge ich doch die „echten“ Konsolen, die ohne MS-Betriebssystem laufen.

Arno Kampfmann

So wie dir geht es wahrscheinlich vielen Spielebegeisterten. Auch ich finde, dass die Unkompliziertheit und klare Hardware-Struktur der Konsolen Vorteile sind. Daher halte ich auch nichts von dem Trend, dass sich Konsolen immer mehr Richtung PC entwickeln und versuchen, dem Computer an den Fernseher zu bringen. Aber vielleicht gehören wir einer aussterbenden Rasse an, Arno.

### A New Challenger!

Ihr habt ein echt geiles Konsolen-Mag. Aber etwas fehlt noch! Im Netz hänge ich meistens auf Entwickler-Seiten rum. Jüngst habe ich dort einige News zu einer sagenumwobenen Konsole entdeckt. L600 soll das gute Stück heißen. Wenn man es genauer betrachtet, ist es der Independent-Gegenspieler zur Xbox, die mittlerweile von allen PC-Spielern und Programmierern (ich meine damit die freien Köpfe, die ihre Seele noch nicht mit DirectX verkauft haben) entweder belächelt oder verteufelt wird. Sie basiert, wie es sich für eine Freak/Kult-Konsole gehört, auf einem bugfreien monolithischen Linux-Kernel. Die

## Lesercharts

E-Mail: [lesercharts@megafun.de](mailto:lesercharts@megafun.de)

### Top 20 im September

- 1 **Resident Evil Code: Veronica**  
DC - Action-Adventure, Capcom
- 2 **Crazy Taxi**  
DC - Rennspiel, Sega
- 3 **Ecco - Defender of the Future**  
DC - Action-Adventure, Sega
- 4 **Resident Evil 3: Nemesis (dt)**  
PS - Action-Adventure, Capcom
- 5 **NBA 2K**  
DC - American Sports, Sega
- 6 **V-Rally 2 EE**  
DC - Rennspiel, Infogrames
- 7 **Soul Calibur**  
DC - Beat 'em Up, Namco
- 8 **NHL 2K**  
DC - American Sports, Sega
- 9 **Chu Chu Rocket**  
DC - Geschicklichkeit, Sega
- 10 **Sonic Adventure**  
DC - Jump & Run, Sega
- 11 **Final Fantasy VII**  
PS - Rollenspiel, Square
- 12 **MDK2**  
DC - Shoot 'em Up, Virgin
- 13 **Dead or Alive 2**  
DC - Beat 'em Up, Tecmo
- 14 **Perfect Dark**  
N64 - Shoot 'em Up, Rare
- 15 **Colin McRae Rally 2.0**  
PS - Rennspiel, Codemasters
- 16 **Virtua Tennis**  
DC - Sport, Sega
- 17 **Metal Gear Solid**  
PS - Action-Adventure, Konami
- 18 **Rayman 2**  
PS/DC/N64 - Jump&Run, Ubi Soft
- 19 **Frontschweine**  
PS - Strategie, Infogrames
- 20 **Jet Set Radio**  
DC - Geschicklichkeit, Sega

Hardware-Komponenten kommen wie bei der Xbox aus dem PC-Lager:  
- 600 Mhz CPU  
- Nvidia GPU (soll aufrüstbar sein)  
- 64 MB RAM



Heiße Kurven: Die DoA-Girls sorgen für anregende Fantasien.





- wahlweise 8/30/50 GB Festplatte
- eine Netzwerkkarte mit 100 Mbit (LAN-Party, ich komme), die Netzwerkkarte soll einen Anschluss an DSL und Kabel ermöglichen
- ein Infrarot-Sensor für kabellose Mäuse/Keyboards
- unterstützt Mesa 3D (die Linux-Variante von OpenGL)
- unterstützt MPEG2 auf Hardware-Basis (d.h. DVD-Filme abspielen ohne CPU-Belastung)
- unterstützt den Fernseher-Standard HDTV
- als Browser wird Mozilla verwendet (die OpenSource-Variante vom Netscape Navigator)
- erste Spiele-Konvertierungen: Beben 3 Arena, Unreal Tournament
- soll Mp3 abspielen können

Indrema scheint eine kleine, aber sehr kultige Firma zu sein, die versucht, mit Hilfe des Linux-Hypes eine Konsole auf dem Markt zu platzieren. Sie behaupten, dass sie schon viele Entwickler gefunden haben, die für Indrema entwickeln werden. Eine Portierung von einem Windows-Spiel auf die L600 ist wahrscheinlich genauso schwer bzw. leicht wie die generelle Portierung von Win32 zu Linux, wobei Indrema sicher eigene Bibliotheken für Spiele-Entwickler bereitstellen wird, die das Entwickeln und Konvertieren erleichtern. Ich finde, ihr solltet mal über Indrema berichten. Meiner Meinung nach würde das Wissen über eine vierte Next-Gen-Konsole den Markt noch viel bunter machen. Wer weiß, vielleicht wird Indrema einmal zu den Big Playern der Konsolen-Branche gehören?

Andreas „Die Mumie“ Pokorny

Es ist wirklich so, dass das junge Unternehmen Indrema vor hat, im Laufe des Jahres 2001 mit ihrer Antwort zur Xbox auf den US-Markt vorzustoßen. Dieser gewagte Schritt zeugt von Mut, um nicht zu behaupten von Übermut. Schließlich muss sie sich nicht nur gegen eine vergleichsweise starke Microsoft-Konkurrenz durchsetzen (der Preis-Poker dürfte wohl klar von MS dominiert werden), sondern es gibt zu diesem Zeitpunkt mindesten zwei weitere Mitbewerber (Sony und Sega), die sicher den Newcomer nicht auf die leichte Schulter nehmen werden. Bislang gab es von der L600 nichts zu sehen. Sie ist erst seit wenigen Wochen in der Vorproduktion. Wir werden auf sie zurückkommen, sobald es handfeste Fakten zu diesem Underdog gibt.

## Kurz beantwortet

Kommt die N64-Maus noch?  
**Das ist sehr unwahrscheinlich. Schließlich wurde sie schon 1997 in Japan vorgestellt.**

Was muss ein Spiel haben, damit es eine 100%-Wertung bekommt?  
**100%igen Spielspaß.**

Das Spiel Matrix soll für den PC erscheinen. Ist eine Konsolen-Konvertierung geplant?  
**Es ist nahezu sicher, dass Shiny Interactive bis 2002 ein auf dem Kinoknüller Matrix basierendes Spiel fertigstellen will. Angeblich sollen die Wachowski-Brüder selbst Hand anlegen, um sicher zu stellen, dass die PS2-Matrix ein absolutes Erlebnis wird. Den Vertrieb soll Interplay übernehmen.**

Wann kommt der DC-DVD-Player?  
**Wahrscheinlich überhaupt nicht. Es ist nämlich zweifelhaft, ob der Kunde ein solches Produkt annimmt und es vor allem die Industrie zur Spielherstellung nutzt.**

Wann wird Nintendos Dolphin bzw. Star Cube in See stechen?  
**Vielleicht erfahren wir auf der Space World, die vom 25. bis 27. August stattfindet. Genaueres. Amerikanische Händlerketten gehen von einem Launch im September 2001 aus. Dieses Datum wäre auch für Europa realistisch.**

Wann erscheint das Shooter-Highlight Outrigger als PAL-Version?  
**Bislang nichts Offizielles von Sega. Wir rechnen mit dem 1. Quartal 2001.**

Wann und für welche Konsole wird Soul Calibur 2 erscheinen?  
**Anfang des Jahres gab es Gerüchte, dass Soul Calibur 2 für das DC-freundliche Naomi-Board entwickelt wird. Seither gab es keine weiteren Informationen.**

Ist mit einem Preisnachlass für den Dreamcast zu rechnen?  
**Aller Voraussicht nach will Sega den Preis zum Jahresende auf 399 DM drücken. Wahrscheinlich wird sich aber nichts an der aktuellen Preisgestaltung der Händler ändern, die bislang ähnliche Angebote machten. An einigen wenigen Stellen soll der DC sogar für 299 Mark über die Ladentische gegangen sein.**



**Beweis-Foto:** Der neue Sektor von The Dragon Hill und Shadow Man alias Zack heben unter anderem die PAL-DoA2-Version klar vom US-Spiel ab.

## Schreibt uns!

Wir sind immer für Anregung, Kritik und Wünsche dankbar. Schickt eure Briefe daher an:  
**Redaktion Mega Fun**  
**Stichwort: Leserecke**  
**Franz-Ludwig-Straße 9**  
**97072 Würzburg**

E-Mail:  
**leserecke@megafun.de**

# Ihr über uns

**Um die Mega Fun besser zu machen, ist deine Meinung gefragt. Die Mühe lohnt sich, denn unter allen Einsendern verlosen wir monatlich ein Abo.**

### Persönliche Angaben

Du bist  männlich  weiblich Alter \_\_\_\_\_

Welche Systeme besitzt du?

PlayStation  Nintendo 64  Dreamcast  Game Boy  PC  
 andere Systeme, nämlich: \_\_\_\_\_

Welche der Next-Generation-Konsolen möchtest du dir zulegen?

Dreamcast  PlayStation 2  Dolphin  Microsoft X-Box

Besitzst du einen Internet-Zugang?

Ja  Nein

Wie häufig bist du im Internet?

nie  bis zu 10 Stunden/Monat  mehr als 10 Stunden/Monat

Welche Fachmagazine liest du außer der Mega Fun?

Kaufst du dir regelmäßig Importspiele?

Ja  Nein

### Für die Charts

Was sind deine derzeitigen Lieblingsspiele? \_\_\_\_\_

Welche Spiele möchtest du dir zulegen? \_\_\_\_\_

Auf welche Titel (auch inoffiziell) freust du dich besonders? \_\_\_\_\_

### Angaben zum Heft

Wie gefällt dir die Aufmachung/Layout?

sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Wie gefällt dir der allgemeine Schreibstil?

sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Wie bewertest du folgende Punkte?

Aktualität  sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Kompetenz  sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Objektivität  sehr gut  gut  mittel  mäßig  schlecht

Über welches Thema sollen wir berichten?

Welche Rubriken gefallen dir am besten? \_\_\_\_\_

Welche Rubriken gefallen dir am wenigsten? \_\_\_\_\_

Welche Rubriken sollten größer ausfallen? \_\_\_\_\_

Allgemeine Verbesserungsvorschläge/Kritiken: \_\_\_\_\_

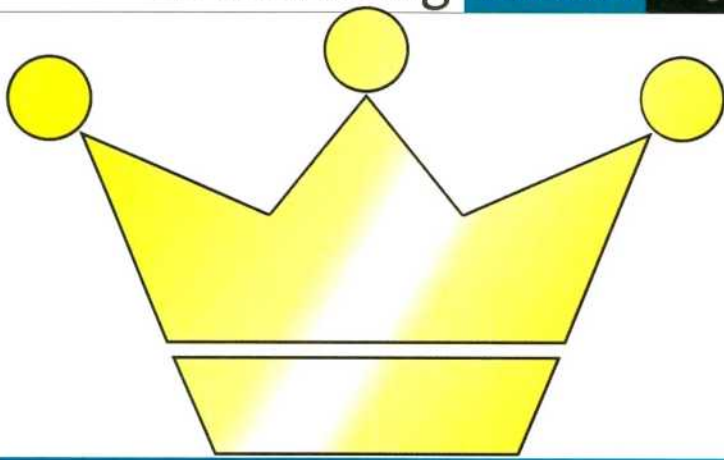
Redaktion Mega Fun  
 Stichwort: Ihr über uns  
 Franz-Ludwig-Str. 9  
 97072 Würzburg  
 Fax: 0931/7842515



Meine Adresse

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_





# Zockerkönig

Nach und nach trudeln einige Tapes ein, doch das Sommerloch scheint schuld zu sein, dass die Zocker anscheinend lieber den Sonnenstrahlen frönen als vor den Screens zu sitzen.

### Die Regeln:

Schickt uns ein an die richtige Stelle gespultes Videoband (kann nicht zurückgeschickt werden) plus ein Passbild von euch an die unten genannte Adresse. Bei Punktgleichstand bzw. Zeitgleichheit gewinnt das jeweils zuerst eingegangene Tape. Die Erstplatzierten erhalten von uns ein Überraschungspaket im Wert von 200 DM.

Einsendeschluss: 18.09.2000

Für Fragen oder Anregungen, schreibt an:

Redaktion Mega Fun  
Zockerkönig (Name des Spiels/erzielte Bestleistung)  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg

### Colin-McRae Rally 2.0 (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 02:25:12 min, Pascal Lupp, Moers
- 2nd 02:39:86 min, Andreas Riemer, Eberbach
- 3rd

### 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 05:19 min, Oliver Reiterer, A-Friedberg
- 2nd 05:45 min, Thomas Kowatsch, Klängenmünster
- 3rd 08:25 min, Roberto Rizzotto, Kassel

### 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 00:58:98 min, H. Heiland, Cham
- 2nd 00:57:66 min, H. Kühn, Rheinfelden
- 3rd

07/00



08/00



09/00



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 07/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 08/00	zu DM 5,90	
MEGA FUN 09/00	zu DM 5,90	
	zugl. 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



# TRICKS SOLLTE MAN SICH VOM eXperten ZEIGEN LASSEN!

In Ausgabe 9/10

fünf ausführliche

Komplettlösungen zu

aktuellen Top-Games

Aufwendig gezeichnete

Übersichts-Karten

Jede Menge Kurzclips,

Cheats und Codes zu

verschiedenen Spielen

Alle zwei Monate neu!

games eXpert -

das Komplettlösungs-

Magazin für

PlayStation-Spiele

706 Tipps & 95 Levelkarten für die PLAYSTATION



**Colin McRae 2.0**

Mit 125 Tipps zum Titel

52 DETAILIERTE KARTEN

**706  
TIPPS**

**+ 95**  
exklusive Levelkarten

für alle aktuellen  
PLAYSTATION-Hits



40 Seiten Komplettlösung

**Vagrant Story**

Besiegen Sie Gildenstern!

- 173 TIPPS
- 48 TABELLEN
- 27 KARTEN

**FRONT MISSION 3**

Der Strategie-Hit komplett gelöst - 274 Tipps und 13 Tabellen

**FRONTSCHWEINE**  
So befreien Sie Saustalassen!

**WIPEOUT 3 SPECIAL**  
3 EDITION  
Karten und Fahrtrips





erste hilfe  
inhalt

**tips & tricks 10/00**

**Dreamcast**

AeroWings 2: Airstrike (jp)	Tipps	590
F355 Challenge (jp)	Cheats	588
Giga Wing (dt)	Stranger	591
Mag Force Racing (dt)	Cheats	591
Samba De Amigo (jp)	Tipps	588
V-Rally 2 (dt)	Cheat	589
Wacky Races (dt)	Cheats	591

**PlayStation**

Armorines (dt)	Cheat	591
Bishi Bashi Special (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	590
Catan - Die erste Insel (dt)	Tipps	591
Cold Blood (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	590
Gauntlet Legends (dt)	Tipps	589
Jackie Chan: Stuntmaster (dt)	Cheats	590
Muppet RaceMania (dt)	Cheats	589
Silent Bomber (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	590
Wip3out Special Edition (dt)	Xploder-/Game-Buster-Codes	590
X-Men Mutant Academy (dt)	Tipps	589

**komplettlösung 10/00**

**PlayStation**

Parasite Eve 2 (dt)	Teil 1	593
Vagrant Story (dt)	Teil 2	599

tipp des  
monats

**F355 Challenge**

**Dreamcast (jp) Cheats**

Freier Pausen-Screen:  
Pausiert und betätigt X + Y.

Kurse freischalten:

Im Option-Screen wird X + Y gedrückt. Wählt die Option „Passwords“ und gebt eines der folgenden Passwörter ein (achtet auf Groß- und Kleinschreibung):  
CinqueValvole  
LiebeFrauMilch  
Stars&Stripes

KualaLumpur  
FaqotaDondlata  
DaysofThunder  
RietiaNovelto



**Samba De Amigo**

**Dreamcast (jp) Tipps**

**All-Music-Mode:** Geht in den Height-Selection-Screen im Arcade-Mode und schlägt die linke Maraca 15-mal schnell auf der Position High, um alle Songs freizuschalten. Solltet ihr einen normalen DC-Controller benutzen, muss der entsprechende Pad-Knopf gedrückt werden.

**Random-Mode:** Geht in den Difficulty-Selection-Screen (Hard, Normal, Easy) und schlägt die linke Maraca 15-mal schnell auf der Position Low, um den Mode freizuschalten. Solltet ihr einen normalen DC-Controller benutzen, muss der entsprechende Pad-Knopf gedrückt werden.

**Super-Hard-Mode:** Geht in den Difficulty-Selection-Screen (Hard, Normal, Easy) und schlägt die linke Maraca 15-mal schnell auf der Position High, um den Mode freizuschalten. Solltet ihr einen normalen DC-Controller benutzen, muss der entsprechende Pad-Knopf gedrückt werden.

**Tequila-, Love-, Lease-, Soul-, Bossa-Nova-Songs:** Schließt den Maracas-Standout-Course erfolgreich im Challenge-Mode ab.

**The-Theme-of-Inoki-Song:** Schließt den Maracas-Apprentice-Course erfolgreich im Challenge-Mode ab.

**Samba-de-Amigo-Song:** Schließt den Maracas-Expert-Course erfolgreich im Challenge-Mode ab.



**tipp des monats**

**Games und Kohle zu gewinnen**

Wieder mal viel zu heiß hier! Bei lockeren 30° und mehr fragt man sich, ob man noch konstruktive Sätze in diesen WinDOOFs-Rechner einhacken kann. Während Swen hinter mir lachend ablästert („Konstruktiv?! DU?!“) und ich mir gerade überlege, ob ich ihm nur den Locher oder gleich den 21-Zöller rüberschmeißen soll, verabschiede ich mich an dieser Stelle noch von unserer „Lewwawurschd“ Udo Lewalter, der sich gen Köln zurückzieht. Mach 's gut, Alda, pass auf, dass dir die Gummibärchen nicht zu den Ohren rauslaufen ... und danke für den Parkplatz!!!  
>:0)

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. Zusätzlich verlosen wir jeden Monat in Zusammenarbeit mit dem Theo Kranz Versand aus Würzburg drei starke Games für euch. Vermerkt daher bitte unbedingt, welches System ihr besitzt.

Redaktion Mega Fun  
Kennwort: Erste Hilfe  
Franz-Ludwig-Str. 9  
97072 Würzburg  
Fax: 0931/7842515  
erstehilfe@megafun.de



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!  
GreetinZZZ  
euer  
Gunther

Theos Bestellhotline: 0931/3545222

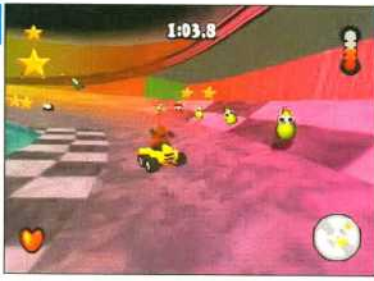


# Muppet RaceMania

## PlayStation (dt) Cheats

Auch für die alten Puppen haben wir etwas herausgekratzt. Gebt die folgenden Cheats ein, sobald ihr Kermit und den Rest seiner Freunde über das Muppet-Logo fahren seht.

**Alle Fahrzeuge und Strecken:**  
 Δ, O, Δ, □, Δ, X, Δ, Δ, X, O.  
**Charaktere:**  
 O, Δ, X, O, Δ, X, O, Δ, □, X.



# Gauntlet Legends

## PlayStation (dt) Tipps

**Als Sumner spielen:** Geht durch die versteckte Tür im letzten Level "The Trench" und sammelt 50 Münzen ein. Jetzt nur noch Sumner im Charakter-Menü auswählen.

**Als Minotaur spielen:** Geht in den Cliff-Level des Mountain-Königreichs. Betätigt alle Schalter, dann zum Level-Ausgang, allerdings noch nicht das Portal betreten, sondern abwärts gehen, bis ihr eine Falltür mit einem Totenschädel seht. In diesem Geheimlevel müsst ihr wiederum 50 Münzen sammeln, um im Charakter-Menü den Minotaur zu erhalten.

**Als Falconess spielen:** Findet den Bonus-Level in Castle World. Sammelt 50 Münzen und wählt die Falconess dann im Charakter-Menü aus. Sie hat übrigens dieselben Turbo-Attacken wie die Walküre.

**Als Jackal spielen:** Im zweiten Level der Eiswelt findet ihr eine Falltür am Ende einer Sackgasse. Die Falltür findet ihr nur, wenn ihr einige Kisten hinaufklettert. Sammelt 50 Münzen und schaltet somit den Jackal im Charakter-Menü frei. Er ist eine stärkere Variante des Magiers.

**Als Tigress spielen:** Geht in den ersten Stadt-Level, findet alle Hauptschalter und geht zum Portal. Von dort geht ihr zu einem kleinen Hügel mit einer Kiste, einem Schalter und dem Tod. Vermeidet den Tod und betätigt den Schalter. Geht nun in die Richtung, in die der Schalter zeigt. Dort trifft ihr auf einige Zombies und die Falltür. Wie gehabt 50 Münzen einsammeln und die Tigress ist freigeschaltet.

**Eine neue Waffe:** Mit den Erfahrungsstufen 10, 50 und 99 gibt es verbesserte Waffen.

**Einen Vertrauten erhalten:** Erreicht Erfahrungsstufe 25 und ihr erhaltet einen Vertrauten. Die Walküre bekommt einen Adler, der Magier einen Drachen, der Bogenschütze einen Schmetterling und der Krieger eine Libelle. Ab Erfahrungsstufe 50 werden die Vertrauten stärker.

**Permanent Anti-Tod:** Nachdem ihr das Spiel komplett durchgespielt habt, besitzt ihr permanenten Schutz gegenüber dem Tod und könnt ihm Energie stehlen.

**Verwandle Tod in Essen:** Wenn ihr wisst, in welcher Truhe sich der Tod versteckt hält, benutzt eine POTION in der Nähe. Nachdem der Schrei verklungen ist, befindet sich eine Frucht in der Truhe.

**Den Tod vernichten:** Der Tod entzieht euch entweder 100 HP oder wird mit Magie getötet.

**Zeit anhalten:** Geht zum ersten Endgegner und habt ein Stop-Time-Item dabei. Kurz bevor ihr gegen den Drachen ins Gras beißt, benutzt ihr das Extra, stellt aber sicher, dass es noch aktiv ist, wenn ihr sterbt. Jetzt könnt ihr mit einem Continue jeden Level (außer die Endgegner-Abschnitte) ohne verrinnende Zeit oder neue Monster erkunden.

**Artefakte:** Die **Eisaxt von Untar** findet ihr im Treasury-Level der Walküren-Festung. Benutzt diese Waffe, um den Drachen zu vernichten. Das **Krummschwert von Rasha** ist im Cave-Level der Berge zu finden. Setzt es gegen die Schimäre in der Walküren-Festung ein.

Die **Flamme von Tarkana** liegt im Spire-Level der Wolkenstadt verborgen. Heizt damit den Yeti in der Eiswelt ein.

Der **Marker's Speer** wurde versteckt im Fissure-Level der Eiswelt. Vernichtet damit die Plage in der Wolkenstadt.



# X-Men Mutant Academy

## PlayStation (dt) Tipps

**Als Toad spielen:** Spielt den Arcade-Mode einmal komplett mit einem freien Charakter durch, um Toad freizuschalten.

**Als Mystique spielen:** Spielt den Arcade-Mode zweimal komplett mit einem freien Charakter durch, um Mystique freizuschalten.

**Als Sabretooth spielen:** Spielt den Arcade-Mode dreimal komplett mit einem freien Charakter durch, um Sabretooth freizuschalten.

**Als Magneto spielen:** Spielt den Arcade-Mode viermal komplett mit einem freien Charakter durch, um Magneto freizuschalten.

**Kostüme aus dem aktuellen X-Men-Kinofilm:** Um an das Outfit der X-Men aus dem aktuellen Film zu gelangen, müsst ihr eure Auswahl mit der □-Taste bestätigen.

**Behind the Scenes - Bilder:** Schließt den Arcade-Mode komplett mit allen Charakteren in ihren Kinofilm-Kostümen ab. Im Cerebro-Mode werden diese nun freigeschaltet.

**Historical Comic - Bilder:** Schließt den Arcade-Mode komplett mit allen Charakteren in ihren regulären Kostümen ab. Im Cerebro-Mode werden diese nun freigeschaltet.

**Character-Comic - Bilder:** Absolvier 20 Runden mit einem Charakter im Survival-Mode im regulären Kostüm, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

**Character-Movie - Bilder:** Absolvier 20 Runden mit einem Charakter im Survival-Mode im Kinofilm-Kostüm, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

**Movie-Pictures:** Absolvier 20 Runden mit Gambit im Survival-Mode, um diese Rubrik im Cerebro-Mode freizuschalten.

**Character-Intro-FMV-Sequence:** Klopft euch mit allen Charakteren erfolgreich durch den Arcade-Mode, um die entsprechende Sequenz im Cerebro-Mode freizuschalten.

**Outro-FMV-Sequence:** Schließt die Academy mit den Charakteren ab, um diese Option im Cerebro-Mode freizuschalten.

**Bonus-Kostüme:** Schließt die Academy mit der Benotung A ab, um ein weiteres Kostüm zu erhalten. Dieses wird durch die O-Taste in der Charakter-Auswahl aufgerufen.



# V-Rally 2

## Dreamcast (dt) Cheat

Gebt den ultimativen Cheat-Code im Progression-Screen ein (dort, wo ihr eure Erfolge abfragen dürft):

L, R, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, A, A.

Nun können die Erfolge durch einfaches Anklicken der Kästen herbeigeschummelt werden.

Noch ein Tipp am Rande: Stellt das Bremsverhältnis so ein, dass wesentlich mehr Bremskraft auf der hinteren Achse liegt. Beim Audi Quattro beispielsweise werdet ihr hierdurch zum absoluten Kurvendrift-Profi und spart so manche Sekunde ein.





## Jackie Chan: Stuntmaster

### PlayStation (dt) Cheats

#### Level-Select:

Im Screen mit der Aufforderung "Press Start-Button" gebt ihr folgenden Code ein:  
L2, □, △, ○, ×, R2, R2.  
Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.



#### Alle Dragons:

Im Screen mit der Aufforderung "Press Start-Button" gebt ihr folgenden Code ein:  
L1, R2, L2, □, ×, ×.  
Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

#### Movie-Theater-Option:

Im Screen mit der Aufforderung "Press Start-Button" gebt ihr folgenden Code ein:  
←, →, R1, ○, □, △, △.  
Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.  
Alternativ müssen 20 goldene Drachen eingesammelt werden.

#### Leben-Trick:

Sobald ihr im Roof-Top-Level 2 beginnt, solltet ihr auf den Aufzug springen. Auf der rechten Seite befindet sich ein Ninja mit einem Stock. Besiegt diesen und das Licht an der Tür erhellt sich. Betretet den Raum dahinter. Besiegt die Gegner hier. Nun sollte eine Leiter zugänglich werden. Erklimmt diese und schnappt euch das Extra-Leben. Verlasst nun den Level und speichert ab. Diesen Vorgang kann man unbegrenzt wiederholen, um in den Genuss weiterer Zusatzleben zu gelangen.

## AeroWings 2: Airstrike

### Dreamcast (jp) Tipps

Die japanische Version belohnt fleißige Piloten mit einigen zusätzlichen Fluggeräten. Hier die Aufstellung, was ihr für diese erledigen müsst:

#### Aircraft

T-4  
T-2  
Silver F-4E  
F-15D  
F-15  
F-104  
F-4  
F-1  
Gray F-4E

#### Mission

Fighter Pilot 5  
Fighter Pilot 13  
Fighter Pilot 20  
Fighter Pilot 26  
Fighter Pilot 30  
Tactical Challenge 5  
Tactical Challenge 6  
Tactical Challenge 7  
Tactical Challenge 8



### Cold Blood

#### PAL2NTSC:

801D 8468 0000

#### Y-Fix:

8007 DC18

0000

#### Unendlich

#### Munition MP:

8002 0F4C 0000

8002 0F4E 0000

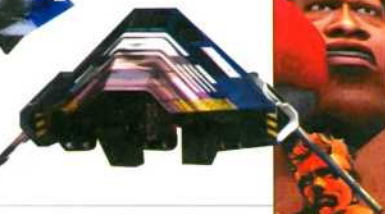
#### Unendlich Magazine:

8002 0F7C 0000

8002 0F7E 0000

#### Unendlich Medizin:

8002 0FB4 0000



## Xploder-/Game-Buster-

### PlayStation (dt) Codes

#### Wip3out Special Edition

#### PAL2NTSC:

D017 90A8 0001

8017 90A8 0000

#### Y-Fix:

8015 D9C4 0000

#### Unendlich Energie Spieler 1 und 2:

D015 694A 0002

8015 694E 0000

#### Checkpoint-Timer eingefroren:

D010 E012 A482

3010 E010 0000

#### Immer Erster Spieler 1:

D001 0016 0001

3019 31FD 0001

#### Immer Erster Spieler 2:

D001 0016 0001

3019 35A1 0001

#### Rundenzeit 0:00:00:

D010 DF36 AC83

3010 DF36 0000

#### Kompletzeit 0:00:00:

D010 DECC 0114

8010 DECE 0000

#### Bishi Bashi Special

#### Unendlich Leben Spieler 1:

8007 27C0 0003

#### Unendlich Leben Spieler 2:

8007 28F4 0003

8002 0FB6 0000

#### Unendlich Gesundheit:

8004 90E0 0000

8004 90E2 0000

#### Stoppuhr anhalten:

8008 BD48 0000

#### Silent Bomber

#### Unbegrenzt

#### Napalm Liquid:

300D 9E12 0063

#### Unbegrenzt

#### Gravity Liquid:

300D 9E14 0063

#### E-Unit maximal

#### Bomben:

300D 9E16 0063

#### E-Unit maximal

#### Shield:

300D 9E18

0063

#### Unbegrenzt

#### Paralys

#### Liquid:

300D 9E13

0063

#### Unbegrenzt

#### E-Chips:

300D 9E15 0063

#### Alle Charaktere:

800D 9D10 FFFF

#### Unbegrenzt Jumps:

800D 5C94 0001

#### Unbegrenzt Gesundheit:

800D 96A4 4000

800D 96A6 0006

## Hotlines der Hersteller

### Alle Systeme Telefonnummern

Hier die Spielehotlines 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:

Spielehotline: 089/32940600

(Mo./Mi./Fr. 14.00-19.00)

(24 Stunden täglich)

HP: <http://www.acclaim.de> (com)

#### Activision:

Spielehotline: 0190/510055

(Mo.-So. 16.00-18.00)

HP: <http://www.activision.de> (com)

#### Eidos:

Spielehotline: 0190/510051

(Mo.-Fr. 11.00-13.00/14.00-18.00)

Fragen per Fax: 05241/953395

HP: <http://www.eidos.com>

#### Electronic Arts:

Spielehotline: 0190/900030

(24 Stunden täglich)

HP: <http://www.ea.com>

#### Fire International (Deutschland)/Blaze

Hardware-Hotline (keine Codes!): 02154/945251

(Mo.-Fr. 15.00-17.00)

HP: <http://www.blaze.de>

#### GT Interactive:

Spielehotline: 01805-254391 (Voice-Box für die wichtigsten Fragen)

(Mo.-So. 15.00-20.00 außer feiertags)

01805-254392 (Helpline-Operator)

01805-254393 (Helpfax)

HP: <http://www.gtinteractive.de> (com)

#### Infogrames:

Spielehotline: 0190/510550

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.infogrames.de>

#### Konami:

Spielehotline: 069/98557388

(Mo.-Fr. 14.00-18.00)

HP: <http://www.konami-europe.com>

#### Nintendo:

Spielehotline: 06026/940940

(Mo.-Fr. 13.00-19.00)

Spieleberatung: 0130/5806

(Mo.-Fr. 11.00-19.00)

HP: <http://www.nintendo.de>

#### Sega:

Kundendienst: 0180/3000410

Internetunterstützung: 0190/770499

Spielehotline: 0190/780009

HP: <http://www.sega.de>

#### Sony:

Spielehotline: 0190/578578

(Mo.-Fr. 10.00-20.00)

HP: <http://www.playstation-europe.com>

#### Take 2:

Spielehotline: 0190/87326836

(Mo.-Fr. 8.00-24.00)

HP: <http://www.take2.de>

#### THQ:

Spielehotline: 0190/505511

(Mo.-Fr. 16.00-20.00)

HP: <http://www.thq.de>

Anfragen per Email: [thq@maxsupport.de](mailto:thq@maxsupport.de)

#### Ubi Soft:

Spielehotline: 0211/33800133

(Mo.-Fr. 9.00-16.00)

Spielefragen per Fax:

0221/3380015

HP: <http://www.ubisoft.de>

#### Virgin:

Spielehotline: 0190/5897033

(Mo.-Do. 15.00-20.00)

#### Wolfsoft:

Umbauhilfe:

02622/83517



# Catan - Die erste Insel

**PlayStation (dt) Tipps** Grundregeln: Das Spiel zeigt euch alle Regeln und Gegebenheiten in vorbildlicher Weise. Investiert also etwas Zeit und lasst euch alles zeigen.

**Würfellehre:** Da man Rohstoffe nur dann erhält, nachdem die entsprechende Augenzahl gewürfelt wurde, ist es interessant, sich zu überlegen, mit welcher Häufigkeit gewisse Werte auftauchen. Was häufig gewürfelt wird, ist die Augenzahl 7. Je weiter der Wert entfernt ist, desto unwahrscheinlicher wird er. Dies solltet ihr stets mit einberechnen.

**Chance des Letzten am Start:** Beginnt ihr als Letzter in der Runde, haben eure Mitspieler zwar den Vorteil, bessere Felder zu sichern, aber ihr könnt mit geschicktem Platzieren eurer Siedlungen und Straßen euren Mitstreitern überlegt zusetzen. Beispielsweise kann man ungestört zwei Siedlungen und zwei Straßen bauen.

**Spielfeld genau studieren:** Schon vor dem Spielbeginn solltet ihr genau darauf achten, was die Insel bietet. Wie ist die Verteilung der Rohstoffe? Welche Ressourcen sind knapp? Welche gibt es im Überfluss? Nur wenn die Rohstofflage richtig überblickt wird, kann man mit der entsprechenden Taktik und Strategie spielen.

**Rohstoffwahl:** Überlegt euch die Aufgabenstellung eines Szenarios genau. Lehm und Holz sind unabdingbar für den Straßenbau. Solltet ihr in Sachen Seefahrer unterwegs sein, ist Wolle sehr wichtig. Notfalls kann man, nachdem man die Szenario-Informationen gelesen hat, sich noch einmal im Tutorial schlau machen. Auf alle Fälle ist es optimal, an alle verschiedenen Rohstoffe zu gelangen. Gelingt dies nicht, sollte man versuchen, eine Monopolstellung einzunehmen und den anderen Siedlern sprichwörtlich den Hahn abzudrehen. Auch bietet eine Monopolstellung eine gute Grundlage für überlegenes Handeln.

**Felder blockieren:** Baut man an einem Feld zwei Siedlungen genau gegenüber voneinander, kann aufgrund der Abstandsregel kein Gegner mehr an das Feld gelangen. Der Nachteil liegt darin, dass eine Ausnutzung nicht mehr optimal erfolgen kann. Sollten Gegner in sicherer Entfernung sein, ist es schlauer, nicht auf so etwas zurückzugreifen.

**Viele Zahlen auf den Würfeln abdecken:** Falls möglich, sollte man darauf achten, viele Zahlenwerte abzudecken. Hierdurch wird gewährleistet, dass regelmäßiger Rohstoffnachschub herrscht. Deswegen ist auch darauf zu achten, anfangs möglichst nicht an Wasser oder Wüste zu siedeln.

**Räuberei:** Der Räuber kann sehr wichtig sein, vorausgesetzt er wird geschickt ins Spiel gebracht. Er raubt nicht nur anderen Mitspielern Rohstoffe, sondern belegt auch ein Feld und blockiert dieses. Habt ihr einen knappen Rohstoff gesichert, kann mit ihm eine Monopolstellung erlangt werden. Platziert ihn dementsprechend auf den Feldern. Aber achtet darauf, dass ihr selbst genügend des entsprechenden Rohstoffes habt.

**Straßenbau:** Baut eure Straßen geschickt auf. Blockiert Wege der Mitspieler. Hierdurch erzielt ihr, dass wichtige Felder erreicht werden können.

**Häfen:** Häfen sind im Verlauf des Spieles mit einem Vorteil verbunden. Ihr drückt die Wucherpreise der Bank. Achtet auf eure Rohstoffe. Solltet ihr von einem mehr als genug haben, kann ein 2:1-Hafen euch eine überragende Position einbringen. Zusätzlich vermeidet ihr eine Abhängigkeit launischer Mitspieler.

**Tauschhandel mit CPU-gesteuerten Gegnern:** Der Tauschhandel bildet ein wichtiges Element in Catan. In vielen Fällen wird der Tausch im Verhältnis 1 : 1 betrieben. Im Verlauf des Spieles, nachdem wichtige Rohstoffe knapp werden, ist auch 1 : 3 möglich. Fordert testweise von CPU-Mitspielern eine Einheit mehr, als diese bieten. Achtet dann darauf, was euch dieser nach und nach anbietet, um zu sehen, welche Rohstoffe er ausreichend zur Verfügung hat. Denn oft werden hohe Forderungen mit einem solchen Verhalten bedient. Notiert euch dieses Wissen eventuell auf einem Notizblock. Mit der richtigen Kaltschnäuzigkeit kann man dann hohe Gewinne quasi einpressen. Aber achtet darauf, dass ihr eurem Gegner durch lukrative Geschäfte ermöglicht, dass dieser dann eine weitere Siedlung errichten kann. Hier siegt Vernunft über Raffgier.

# Armorines

## PlayStation (dt) Cheat

Widerliches Alien-Geschleim will unseren Planeten erobern? Keine Chance! Haltet im Main-screen die Tasten R2 + L2 gedrückt. Gebt dann Folgendes ein: ←, ↓, →, ↑.



# Mag Force Racing

## Dreamcast (dt) Cheats

**Alle Tracks und Tripods:** Markiert im Hauptmenü die Option "Tripod Select". Haltet nun X + Y gedrückt und gebt Folgendes ein: ↑, ←, ↓, →, →, ↑, ↓, →.

**Alle Power-ups sind Triple-Missiles:** Gebt als Code Folgendes ein: MISSI

**Alle Power-ups sind Turbo-Rams:** Gebt als Code Folgendes ein: TURBO

**Turbo-Ram-Auto-Pilot:** Gebt als Code Folgendes ein: AUTOM

**Unsichtbare Tripods:** Gebt als Code Folgendes ein: GHOST

**CPU-gesteuerte Bonus-Tripods:** Gebt als Code Folgendes ein: HUND

**Andere Sound-Effekte:** Gebt als Code Folgendes ein: RETRO

**Debug-Mode:** Gebt als Code Folgendes ein: JOHNM



# Wacky Races

## Dreamcast (dt) Cheats

**Tracks und Bosse:** Selektiert die Option Cheats im Hauptmenü und gebt WACKYGIVEAWAY ein. Aktiviert den Cheat nun im Code-Collection-Screen.

**Alle Fahrzeuge:** Selektiert die Option Cheats im Hauptmenü und gebt WACKYSPOILERS ein. Aktiviert den Cheat nun im Code-Collection-Screen.

**Alle Eigenschaften der Fahrzeuge:** Selektiert die Option Cheats im Hauptmenü und gebt BARGAIN-BASEMENT ein. Aktiviert den Cheat nun im Code-Collection-Screen.

**Hard-as-Nails-Mode:** Selektiert die Option Cheats im Hauptmenü und gebt CRACKEDNAILS ein. Aktiviert den Cheat nun im Code-Collection-Screen.



# Giga Wing

## Dreamcast (us) Stranger

**Als Stranger spielen:** Klickt in die Gallery-Sektion und gebt Folgendes im ersten Screen ein: B, X, Y, B, B, Y, X, B. Ein Jingle bestätigt die richtige Eingabe.

Alternativ muss das Spiel einfach einmal durchgespielt werden.





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



*Nas neisgekaufte  
Nintendo-Magazin!*

Vier starke  
Pokémon-  
Starkarten in  
jeder Ausgabe!





# Parasite Eve 2



## Schießübung



Auf dem Schießstand darf der Einsatz von Feuerwaffen trainiert werden.

Ihr startet mit Agentin Aya Brea auf dem lokalen Schießstand. Hier habt ihr Gelegenheit, das Schießen, Anvisieren und Nachladen zu trainieren. Wer will, kann sich in den fünf verschiedenen Übungen betätigen. Für eine hohe Trefferquote erhaltet ihr entsprechende Goodies.

Level 1	9000	Hydra-Munition
Level 2	16800	Medi-Pak
Level 3	46000	Spezialbrille
Level 4	60000	Lippenstift
Level 5	55000	Schulterhalfter

**PlayStation Shoot 'em Up** **Ständig im Kampf gegen die Auswirkungen der Mitochondrien. Aya Brea hat viele Aufgaben zu lösen und es ist alles andere als leicht, am Leben zu bleiben. Folgt uns auf ihrem Kreuzzug für die Menschheit.**

## Grundsätzliche Tricks



die ihr nicht seht. Denkt aber daran, dass Schadensanzeigen zu sehen sein sollten. Denn ansonsten seid ihr zu weit vom Gegner entfernt und ihr vergeudet nur eure Munition. Wiederholt dies ruhig in jedem Raum. Falls kein Gegner vorhanden ist, feuert die Waffe nicht. Somit wird keinerlei Munitionsverschwendung erwirkt.

Übung macht den Meister. Daher solltet ihr fleißig zu Beginn des Spiels am Schießstand üben. Tipp: Ladet immer manuell, also selbst, eure Waffe. Wird in einer brenzligen Situation vom Spiel nachgeladen, dauert dies zu lange.

Durchsucht immer alle Gegenstände und Leichen. Wir können unmöglich jeden Fundort eines jeden Goodies hier explizit erwähnen.

Klingt abgedroschen und sollte auch selbstverständlich sein: Speichert immer, wenn es möglich ist!

Denkt daran, die Zauber freizusetzen. Dies muss manuell erfolgen.

Anvisieren und Schießen: Gegner, die sich im Raum befinden, aber nicht im Screen zu sehen sind, können trotzdem durch Anvisieren und Schießen verletzt werden. Achtet auf die erscheinenden Anzeigen am Screenrand, die euch über Schaden unterrichten.

Waffen und Ausrüstungsgegenstände oder Schutzbekleidung müssen ausgerüstet werden. Es ist sinnlos, diese im Inventar mitzuführen, aber nicht zu benutzen.

Überlegt euch genau, was ihr vor Missionsantritt einkauft.

Betätigt einfach beim Betreten eines Raumes die Anvisieren-Taste sowie die Feuer-Taste. Sollten sich Gegner im Raum befinden, erfolgt automatisch die markante Schwarz-Weiß-Szene und ihr feuert bereits auf Gegner,

Sollte euer Item-Vorrat kurz vor dem Bersten stehen, solltet ihr auf die kleineren Medi-Paks verzichten. Nutzt lieber den Zauber, um eure Lebensenergie zu regenerieren.

## Akropolis-Tower



Habt ihr euch am Schießstand ausgetobt, beendet ihr die Ballerei. Unterhaltet euch mit Pierce und geht aus dem Raum hinaus. Schaut im Waffendepot vorbei und kauft euch entsprechende Goodies. Denkt daran, dass die Munition der Waffe, die ihr benutzt, dieselbe Farbe hat wie eben diese. Also ist es sinnlos, sich schon jetzt mit besseren Geschossen einzudecken. Ist dies erledigt, werdet ihr zum Akropolis-Tower verfrachtet. Hier hat bereits

ein SWAT-Team den Kampf gegen die mutierten Kreaturen aufgenommen. Unterhaltet euch mit den Beamten und betretet danach das Gebäude. Oben angekommen, gelangt ihr in einen Vorraum, der von Resten des SWAT-Teams übersät ist. Untersucht die Leichen, ihr findet hier Goodies. Beachtet das Telefon an der Tür gegenüber (Speichermöglichkeit). Lauft ihr unten herum, findet ihr auf einer Bank eine Munitionskiste, aus der ihr unendlichen Nachschub an 9mm-Munition schöpfen dürft. Benutzt die Tür neben dem Telefon und lauft den Gang entlang. Ihr findet hier einen schwer verwundeten SWAT-Beamten, der euch einen Schlüssel für das Café gibt. Nehmt diesen Schlüssel und kehrt in die Halle zurück. Benutzt die Treppe unten links. Nach wenigen Schritten findet ihr einen

NMC, der sich gerade an einem SWAT-Team vergreift. Pumpt seinen Körper mit Schüssen voll. Keine Angst! Ihr könnt den Beamten nicht versehentlich verletzen. Bevor ihr das Café betretet, ist es eine gute Idee, zurück zum Telefon zu marschieren und zu speichern. Habt ihr das getan, besucht ihr die Frau im Café. Diese verwandelt sich vor euren Augen in einen NMC. Geht hinter dem Tisch bei der Eingangstür in Deckung und feuert, nachdem ihr anvisiert habt, sofort. Selbst wenn der Mutant noch nicht zu sehen ist, wird er mehrfach getroffen, bevor er sich euch nähert. Mit einigen weiteren Salven beendet ihr sein Leben. Holt euch dann die Goodies im Café sowie die Zeitschrift auf dem Tisch. Untersucht den toten Mutanten und entnehmt das Bauteil. Kollege Rupert taucht auf und entsorgt die



[Merken Sie sich diese Kisten gut!]

Die Munitionskiste in der Haupthalle versorgt euch mit unendlich Munition.



[Café-Schlüssel] benutzt und Schloß entriegelt!

Viele Räume können erst betreten werden, nachdem der entsprechende Schlüssel gefunden wurde.



Stellt euch im Café an diese Position und feuert so schnell wie möglich.





Treppenaufstiege und Vorsprünge eignen sich hervorragend, um aus sicherer Entfernung Gegner zu attackieren. Drückt immer, sobald ein Raum betreten wird, die Anvisieren- und Feuer-Taste. Somit werden verdeckte Gegner lokalisiert.

letzten Überreste im Raum. Nach einer Unterhaltung wird gespeichert, Munition an der Bank gefasst und dann die Eisentür unterhalb der Munitionskiste genutzt. Lauft um den runden Brunnen herum und geht durch die Tür (vor der Tür befindet sich rechts ein Abfallbehälter mit einem Goodie). Sobald ihr im Gang seid, visiert und schießt sofort, um die feigen Ratten zu erwischen. Untersucht alles und nehmt den blauen Schlüssel aus dem Schränkchen. Diesen benutzt ihr an der Schaltwand im Raum, der sich gegenüber des Schlüsselkastens befindet. Geht zum Tisch und stellt den Beobachtungsmonitor mit dem Plus-Zeichen heller. Kontrolliert alle Überwachungskameras. Nun werden die restlichen Räume untersucht, Goodies eingesackt, gespeichert und dann wird die Rolltreppe benutzt (bei der Glastür, die ihr mit dem blauen Schlüssel an der Schalterwand geöffnet habt). Oben erwarten euch schon zwei Mutanten. Erledigt diese und holt euch vom toten SWAT-Beamten die Schutzweste. Rüstet Aya damit aus und benutzt die nächste Rolltreppe. Oben gelangt ihr an einen längeren Gang. Erledigt die Gegner aus sicherer Entfernung und betretet den Raum vorn. Hier wird gerade Rupert attackiert. Verscheucht den Gegner, unterhaltet euch mit Rupert und schnappt den Schlüssel am Boden. Links ist eine Tür. Benutzt diese und schaut euch im Garten um. Ihr werdet eine Bombe finden. Beim Verlassen attackieren euch Wanzen. Bleibt hier in Bewegung, um Kontakt zu vermeiden. Verlasst den Raum mit Rupert und benutzt die Öffnung im Zaun. Gebt 561 an der Konsole ein.



Die kleine Brücke aktiviert ihr an der Konsole durch die Eingabe des Codes 561. Dies ist die Lösung des kleinen Musiknoten-Rätsels im Kontrollraum.

Brunnens vor dem Raum gesenkt. Ihr gelangt an ein SWAT-Mitglied, von dem ihr einen Granatwerfer erhaltet. Alles abgegrast? Gespeichert? Dann wird es Zeit, die angehobene Brücke zu benutzen. Lauft die Gänge hinauf und benutzt das Telefon oben zum Sichern. Rüstet Granatwerfer und MP aus. Schaut euch beim Dach um. Sobald ihr es wieder verlassen wollt, stellt sich euch der gesuchte Aggressor in den Weg. Nun solltet ihr ihm zuerst mit dem Granatwerfer (ihr solltet vier Granaten haben) beschließen. Nach jedem Schuss heißt es zurückzuweichen. Achtet darauf, dass er selbst kleine Raketen auf euch schießt. Diese verströmen Reizgas und behindern Aya stark. Sobald eine dieser Raketen auf euch zufliegt, heißt es, die Position zu verändern. Nachdem ihr durch kurzen Rückzug an den Starkstromleitungen vorbeikommt, solltet ihr diese mit der MP zerschließen. Praktiziert das aber erst, nachdem ihr selbst daran vorbei seid. Ansonsten bekommt auch Aya einen Schlag ab. Ballert eure Munition derweil auf euren Gegner und heilt euch mit Goodies oder euren Kräften. Mit etwas Geschick habt ihr den Kampf schnell gewonnen. Abschließend erfolgt noch eine FMV-Sequenz auf dem Dach.



Hier befindet sich zu eurer Linken ein Durchgang zum Kontrollraum sowie zur Hintertür im Café.







Sobald ihr in dem ausgestorbenen Nest in der Wüste angekommen seid, solltet ihr euch an der Munitionskiste vor eurem Wagen bedienen. Euer Kofferraum eignet sich als Aufbewahrungsort für überflüssige Items. Speichert beim Telefon und geht durch das Hoftor. Hier lauert schon ein NMC auf euch. Taktik: Einmal schießen, unter den Vorbau flüchten, wieder schießen. Bleibt in Bewegung und weicht aus, sobald der NMC auf euch zustürmt. Untersucht die vier grünen Zimmertüren. In Zimmer Nr. 2 lauern erneut zwei NMCs auf euch. Ballert sofort, nachdem ihr dieses betreten habt, auf die Beiden. Zimmer Nr. 3 und Nr. 4 können nicht betreten werden, aber in Zimmer Nr. 1 kann geschnüffelt werden. Dann verlasst ihr den Hof durch das Eisentor, welches zwischen der Zimmertür Nr. 2 und Nr. 3 liegt. Lauft den Gang entlang und untersucht die Mülltonne. Betretet dann die Toilette gegenüber der Mülltonne. Hier trifft ihr auf eine Frau, die sich in einen NMC verwandelt. Habt ihr diesen erledigt, untersucht ihr den Zettel an der Wand. Es gibt vier Telefone im Ort. Marschiert zurück zum Hof mit Zimmer Nr. 1 bis Nr. 4. Zu speichern und beim Auto Munition zu fassen wäre jetzt keine dumme Idee. Marschiert danach durch den Durchgang bei der Eismaschine hinten rechts im Hof. Betretet die Werkstatt. Untersucht die Räume und aktiviert die Sicherung hinter dem radlosen Auto auf der Bühne. Im vorderen Bereich der Werkstatt befindet sich die nun funktionierende Bedien-



In einer verdreckten Toilette findet ihr ein kleines Rätsel an der Wand. Die Frage lautet: Wie viele Telefone gibt es im Ort? Die Antwort ist: 4.

konsole für die Hebebühne (ein gelbes Licht leuchtet an ihr). Benutzt diese, um den Wagen anzuheben, zu drehen und wieder abzusenken. Holt euch den Inhalt des Kofferraumes und aktiviert den Schalter neben dem Rolltor. Öffnet das Gittertor in der Ecke (entriegeln). Hebt den Wagen wieder an, dreht ihn erneut und ihr könnt nun den Raum hinter dem Rolltor durch das nun offene Gittertor betreten. Ihr trifft hier auf Douglas. Dieser überlässt euch nach einer Unterhaltung den Schlüssel für Zimmer Nr. 6. Verlasst die Werkstatt und achtet darauf, dem Brunnen beim Ausgang nicht zu nahe zu kommen, da dieser von NMC-Fledermäusen nur so wimmelt. Lauft zurück in den Haupthof. Hier erwarten euch giftige NMC-Skorpione. Schießt und versucht unter den Vorbauten in Deckung zu gehen. Schaltet die Monster aus. Speichern! Danach geht ihr wieder durch das Tor links im Hof. Achtung! Hier erwarten euch NMCs. Solange diese nur lauern und nicht zum Sprung ansetzen, kann man mit dem Charakter einfach an ihnen vorbeirennen. Erledigt diese und geht nach oben die Treppe hinauf. Erledigt die Monster. Betretet das Zimmer Nr. 6. Wer will, kann die Kiste benutzen, um Items zu verstauen. Das Telefon eignet sich hervorragend zum Speichern. Geht ins Bad. Aya denkt sich, dass es mal wieder Zeit wäre, eine Dusche zu nehmen. Leider wird uns dieser Wunsch nicht erfüllt. Tretet dann hinaus auf den Balkon. Stellt euch so hin, dass der Wasserturm ins



Von dieser Position aus müsst ihr euch zum Wasserturm drehen, um ihn zu sehen.

Blickfeld kommt. Benutzt nun die alte Leiter am Rand und klettert hinunter. Hier werden wieder NMCs erledigt. Marschiert von eurer Position aus rechts herum und legt den Schalter um. Jetzt öffnet sich das Tor des Hochspannungszauns. Rennt außen herum und geht in das Innere hinein. Ignoriert einfach die Monster, diese kommen schon nach. Nun habt ihr die Aufgabe, nacheinander die Verfolger zu erledigen. Bleibt in Bewegung. Foppt die Biester. Rennen sie auf euch zu und ihr geht zur Seite, werden diese am Hochspannungszaun verletzt. Das spart Munition. Nach dem Kampf wird eine Leiter vom Wasserturm herabgelassen, die ihr sofort erklimmt. Oben angekommen, trifft ihr auf Kyle Madigan.

Unterhaltet euch mit ihm. Erklimmt danach die nächste Leiter und schnappt die



Sobald ihr diesen Schalter umgelegt habt, heißt es, die Beine in die Hand zu nehmen und ringsherum zum Tor zu laufen.



Gut, dass Gary ein wahrer Waffennarr und lange seinem Hobby nachgegangen ist. Bei ihm kann man neben reichlicher Feuer-Power auch hilfreiche Items kaufen.





Goodies, die die Leiche auf dem Dach bereithält. Verlasst den Turm, indem ihr den Schalter oben benutzt, um unten das Tor zu öffnen. Achtung! Unten lauern NMC-Skorpione auf euch. Benutzt den Schlüssel, um die Hintertür der Bar zu öffnen. Holt euch hier alle Goodies, vor allem den Magneten vom Kühlschrank hinten und die Cola-Dose aus dem Getränkeautomaten im anderen Raum (Energiespender). Im Nebenraum beim Billard-Tisch findet ihr eine Karte der Stadt an der Wand. Diese scannt Aya ein. Per Select-Taste/Map ist diese ab nun aufrufbar. Verlasst die Bar und sucht den schmalen Weg im Hof beim Wasserturm (links). Lauft den Gang durch und sprecht über die Außensprechanlage mit Gary. Nun muss der Schlüssel aus dem Gitter unten links gefischt werden. Benutzt den Magneten dazu. Auf dem Bild auf dieser Seite seht ihr die ungefähre Position. Marschiert dann hinein und verlasst die Werkstatt durch den Ausgang neben dem alten Pickup. Folgt dem Hund und sucht Gary auf. Bei diesem kann man nun Munition, Waffen und weitere hilfreiche Items kaufen. Befragt ihn auch über den Bunker. Verlasst danach den Wohnwagen und untersucht die Umgebung draußen. Folgt seinem Hund, der euch den Weg weist. Aber Vorsicht! Es tauchen unerwartet wieder allerlei NMC-Monster auf. Draußen vor der Werkstatt wird die Seiltrommel mitgenommen, die ihr am Brunnen, zu dem euch der Hund führt, benutzt. Bevor ihr hinabsteigt, solltet ihr in dieser Gasse hinten den versperrten Durchgang checken. Es befindet sich ein Goodie in einer Kiste mit einer Plane darüber. Lasst euch dann in den Brunnen hinab. Nach dem ersten Bogen solltet ihr in der Dunkelheit die Anvisier-Taste benutzen. Hierdurch lokalisiert ihr NMC-Fledermäuse. Rennt zurück zum Ablasspunkt und noch weiter bis zum Eisentor.



Denkt immer daran, dass beim Wagen Munition und Vorratskiste auf euch warten. Auch kann am Telefon gespeichert werden. Die Tankstelle ist fast immer erreichbar.

Von dieser Position können die Biester schnell und effektiv ausgeschaltet werden. Wartet durch den Gang. Nach einiger Zeit findet ihr Stufen, die ihr benutzt. Im folgenden Abschnitt ist gleich ein Lichtschalter in eurer Sichtnähe. Checkt eure Waffen, bevor ihr diesen benutzt, denn hierdurch wird ein unangenehmer Spinnen-NMC hervorgehollt. Diese Kreatur attackiert euch massiv. Bleibt in Bewegung und benutzt ein PA3-Schrotgewehr mit Buckshot-Munition. Sobald er sich nähert, ballert ihr ihm die Ladung entgegen. Eventuell muss nachvisiert werden, da er kurzfristig eine Tarnung annimmt. Attackiert er euch, heilt ihr euch selbst mit P-Energie. Großartig dem Spinnenwesen auszuweichen bringt nicht sehr viel. Geht lieber nach dem Motto „ballern, heilen, laden“ vor. Nach ca. 9 bis 15 effektiven

Schüssen ist dieser erledigt.



Nur im Dunkeln erkennt ihr die verborgene Leuchtschrift im Weinkeller. Das Rätsel will wissen, wie viele Pinkelbecken es in der öffentlichen Toilette gibt (nettes Rätsel). Die Antwort lautet: 4.



Hier seht ihr, an welcher Position ihr den Schlüssel mit Hilfe des Magneten herausziehen könnt.



Bei Douglas erhaltet ihr wertvolle Informationen über den Bunker. Er kann später besucht werden, um weitere Spezialmunition und Waffen zu bekommen.







Die schreiende Frau erreicht ihr vorerst nicht. Untersucht die Seite an der Wand beim Schrank genauer.



Redet mit Gary und er erlaubt euch, sein Werkzeug zu borgen. Mit dem richtigen Schraubenschlüssel macht ihr euch an den Scharnieren zu schaffen.

Nachdem der Spinnen-NMC ausgeschaltet wurde, lauft ihr den Gang entlang und benutzt den nächsten Lichtschalter. Betretet dann den Weinkeller. Aber aufgepasst! Hier lauert ein ganzer Schwarm NMC-Fledermäuse und NMC-Ratten. Versucht euch in eine Ecke zu flüchten und aus sicherer Entfernung zu schießen. Durchsucht den Weinkeller und ihr findet



Dieser nervende Zeitgenosse kreuzt öfters euren Weg. Er selbst ist davon überzeugt, euch zu helfen.

hinten eine Kiste mit einem Goodie. Nun verlasst ihr das Zimmer und schaltet das Licht draußen am Schalter aus. Betretet den Raum erneut. An einem der Weinfässer findet ihr nun ein Rätsel in Leuchtschrift. Die Lösung heißt: 4. Verlasst den Weinkeller und klettert die Leiter zum Laden hoch. Lauft den Gang vorsichtig nach vorn zur Tür. Betretet kurz den Verkaufsraum und geht sofort wieder in den Gang zurück. Der Grund: Im Laden befinden sich rote Wurm-NMCs, die beim Sterben explodieren und euch verletzen. Mit ein wenig Foppen lockt ihr diese in den Gang und erledigt sie vom Ende des Ganges aus sicherer Entfernung, ohne Schaden zu nehmen. Bedient euch dann im Laden-Inneren und nehmt jede Ecke in Augenschein. Solltet ihr mittlerweile zu viele Items besitzen, kann der Laden durch die Eingangstür verlassen werden (neben den Fensterscheiben). Praktischerweise befindet ihr euch dann gleich bei der Tankstelle mit eurem Wagen. Geht dann durch den Laden durch die Tür beim Angelbedarf hinaus. Hier erwarten euch zwei zähe NMCs. P-Energie aktiviert? Dann gebt jedem der beiden Monster eine Ladung Combustion eurer P-Energie zu spüren! Die letzten Lebensreste werden mit normaler Feuerkraft ausgetrieben. Durchsucht die beiden Räume, die ihr von der Gasse aus erreichen könnt. Im Souvenir-Laden findet ihr unter dem Tresen eine Tasche. Benutzt diese aus eurem Item-Inventar heraus, um eurer Weste mehr Aufnahmemöglichkeit für Items zu verleihen. Im anderen Zimmer hört ihr die Schreie einer Frau. Untersucht die Seite des Schrankes. Ihr bemerkt, dass dieser durch Scharniere an der Wand befestigt ist. Zurück zu Gary und Bericht erstattet. Dieser erlaubt euch, sein Werkzeug zu benutzen. Geht in die Garage, in welcher der alte Pickup steht. Schaut euch die Regale

an und ihr werdet das passende Werkzeug finden. Zurück zum Schrank und das Werkzeug eingesetzt. Schlüpf durch das Loch und schaut euch in diesem kleinen Zimmer unten links in der Ecke um. Hier befindet sich ein weiteres Rätsel. Die Anzahl der Fässer lautet: 8. Geht nun in den nächsten Raum hinein. Hier trifft ihr auf einen alten Bekannten. Im folgenden Kampf muss darauf geachtet werden, seinem Schwert nicht zu nahe zu kommen. Lauft im Raum einfach an den Wänden entlang. Mit dem richtigen Timing ist es auch möglich, in das kleine Nebenzimmer zu schlüpfen. Stellt ihr euch ziemlich nahe an das Loch, erreicht er euch nicht. Um an ihm vorbei wieder in das nächste Zimmer zu gelangen, kann im richtigen Moment förmlich durch ihn hindurchgeschlüpf werden. Nach dem Kampf kommt euch Privatdetektiv Kyle zu Hilfe. Verlasst mit ihm den Raum und geht zur Tankstelle. Hier trifft ihr auf einige NMCs, die sich an Ayas Auto zu schaffen machen. Versucht die Monster, die etwas weiter weg von Kyle stehen, unter Feuer zu nehmen. Sind diese erledigt, wird das Ausmaß des Schadens offensichtlich. Der komplette Wagen ist zerstört, außer die Vorratskiste im Kofferraum. Ein anderer fahrbarer Untersatz muss her. Fragt Gary! Also zurück zum Wohnwagen. Achtet auf dem Weg dahin auf auftauchende Monster, vor allem auf Spinnen-NMCs, die wie aus dem Nichts plötzlich auftauchen. Bei Gary sollte gespeichert werden. Fragt wegen des Wagens nach. Hilfsbereit erlaubt er euch es. Allerdings sollt ihr euch im Motel nach einem Benzinankerster umschauen. Er gibt euch hierzu einen



Schaut euch das Bild richtig an, um den Fundort der Tasche genau zu finden. Selbstverständlich wird dieses Goodie dankend angenommen.



Benutzt die gefundene Tasche im Item-Inventar, um die Kapazität eurer Weste zu steigern.





Aus dieser Ecke kann der NMC hervorragend unter Feuer genommen werden. Achtet jedoch darauf, dass er euch nicht mit einem Feuerstrahl erwischt.



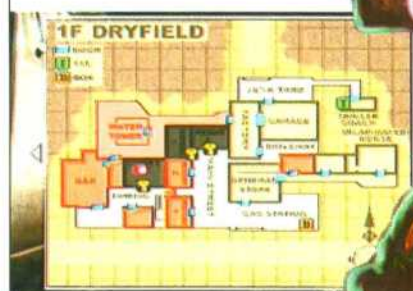
Gebt zwei Feuerstöße à drei Schuss ab und wechselt danach die Ecke auf dem Balkon.



Vermeidet, in den Feuerstrahl des NMC zu laufen!

Schlüssel. Schnappt diesen und geht zum Haupthof zurück. Marschierst links durch das Eisentor und betretet die Lobby (Karte zuschalten). Hier untersucht ihr den Raum. Um die Kasse zu öffnen, benötigt ihr einen Code. Untersucht die zugänglichen Räume des Motels sowie die Bilder in der Lobby. Der Code, der sich aus diesen Hinweisen ergibt, lautet: # 3033. Abschließend wird die Taste TOTAL an der Kasse betätigt. Hierfür erhaltet ihr einen weiteren Schlüssel, mit dem ihr den Rest des Hotels untersuchen dürft. Schaut euch in den Räumen um und betretet im ersten Stock den Lagerraum. Hinten an der Wand findet ihr einen Benzinkanister ohne Loch. Zusätzlich werdet ihr einen Stahlschrank mit Zahlenschloss vorfinden. Ihr erinnert euch an die ganzen Rätsel bisher? 4 Telefone, 4 Pinkelbecken, 8 Fässer und? 7! Diese Zahl erhaltet ihr, wenn die Badezimmerspiegel des Motels kontrolliert wurden. Gebt also die Kombination 4487 ein und schnappt das Goodie. Füllt dann den Benzinkanister an der Tankstelle. Kehrt zu Gary zurück. Dieser befindet sich momentan am alten Pickup. Kauft ihm Munition und Bewaffung ab. Wir haben uns beispielsweise die M4A1 besorgt, denn 5,56 mm mit 990 m/s sorgt im wahren Leben schon bei der US-Army für Nervenschocks. Sucht dann Kyle in der Bar auf. Unterhaltet euch. Wer will, kann jetzt noch ein wenig durch die Gegend streifen und Punkte für Waffen- sowie Munitionsvorrat besorgen. Legt euch dann oben im Zimmer mit dem Balkon zum Wasserturm schlafen. Vorher solltet ihr Leben spendende Goodies auffüllen. Wählt die M4A1 als Waffe aus. Nach

eurem Schlaf entscheidet sich Aya für eine Dusche. Allerdings wird diese durch das Erscheinen eines gigantischen NMCs unterbrochen. Es kommt zum Kampf. Betrachtet die Hinweise sowie Bilder auf dieser Seite, um ihn in die Flucht zu schlagen. Sorgt stets für hohe Lebensenergie-Werte, denn wenn er euch schnappt, kostet das bis zu 70 Lebenspunkte. Feuere sämtliche 5,56er-Munition auf ihn. Eine gute Taktik ist zwei Feuerstöße à drei Schuss zu tätigen und dann die Seite des Balkons zu wechseln. Ist er erledigt, verlasst ihr den ersten Stock durch den Balkon in Richtung Wasserturm und geht zu Gary, der euch endlich seinen Schlüssel für den Pickup gibt. Sorgt für reichlich Nachschub, speichert und macht euch mit Kyle auf zu dem Bunker. Ende CD 1.



Zur besseren Orientierung solltet ihr die Karte benutzen.



Aya Brea, die Hauptheldin aus Parasite Eve 2, bevorzugt schnelle, effektive Feuerwaffen.

Fortsetzung folgt...



# Vagrant Story

## Teil 2

**PlayStation Rollenspiel** Folgt uns in die Tiefen der Ruinen. Zusammen werden wir alle Geheimnisse lösen und jedes Monster bezwingen. Lasst uns Ashley Lionet zum Sieg verhelfen.



Nördliche Stadtmauer

### Schwefelelementar (Phantom)

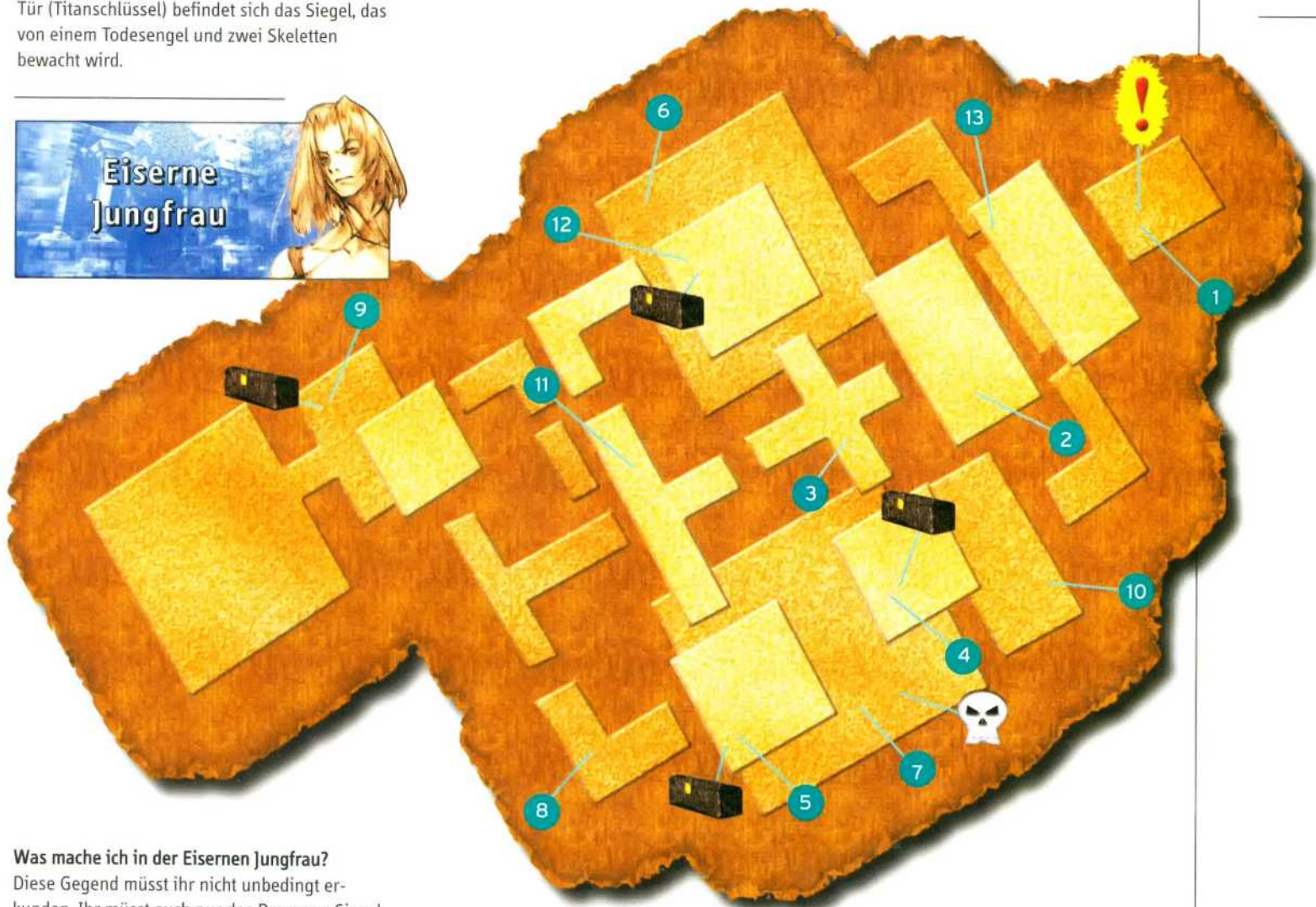
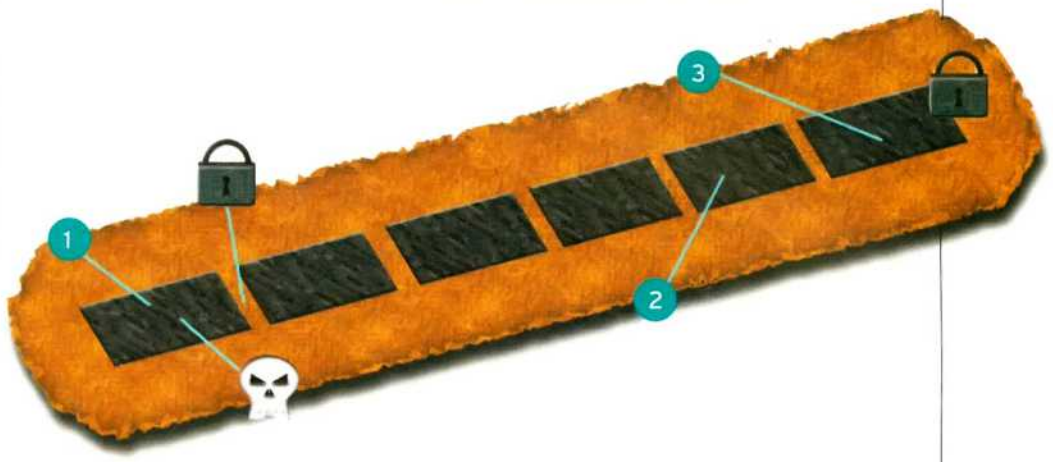
Gemäß ihrer Affinität scheuen diese Wesen natürlich das Licht. Der Zauber Seelenspaltung wirkt daher sehr gut. Hütet euch vor dem Meteoritimpaktspruch des Gegners. Degeneration sollte helfen, den Schaden solcher Sprüche zu reduzieren.

**Wo ist das Clematis-Siegel?**  
Ihr müsst in den westlichen Stadtteil zum Speicherpunkt auf der Kescher Brücke zurück. Teleportiert euch von hier aus zur Straße der Verdammnis im Armenviertel (W) und geht dann zum Weg sehnsüchtiger Greise. Hinter der Tür (Titanschlüssel) befindet sich das Siegel, das von einem Todesengel und zwei Skeletten bewacht wird.



Eiserne Jungfrau

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Raum der Blutspuren	Schwefelelementar
2	Ort der Reinkarnation	Schwefelelementar
3	Ort des jungen Helden	3 Echsenmänner



**Was mache ich in der Eisernen Jungfrau?**  
Diese Gegend müsst ihr nicht unbedingt erkunden. Ihr müsst euch nur das Dracaena-Siegel aus dem zweiten Raum besorgen, um im Spiel weiterzukommen. Die Räume dahinter sind es aber wert, untersucht zu werden, wenn ihr eure Kampfstatistik verbessern wollt.

**Wohin muss ich mit dem Siegel?**  
Das ist völlig euch überlassen. Es gibt noch einige nützliche Gegenstände tiefer in der Eisernen Jungfrau. Wenn ihr es euch zutraut, dann solltet ihr

etwas Zeit damit verbringen, euch durchzukämpfen. Wenn ihr das nicht möchtet, könnt ihr jederzeit hierher zurückkehren. Geht zum Armenviertel (0), wenn ihr diesen Bereich verlassen wollt.



## Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Der Kessel	1 Spukgespenst/2 Gargoyles
2	Der Hungertod	1 Spukgespenst/2 Mumien
3	Die Brustschraube	keine
4	Das Rad	1 Schatten/1 Skelett
5	Wiege Judas	1 Schatten/1 Skelett
6	Spanischer Tickler	Endgegner: Kaiser-Wyvern
7	Die Leichenbestattung	Endgegner: Eisen-Golem
8	Das Lodern	keine
9	Entenstuhl	1 Schatten/1 Skelett
10	Die Metzkelküche	keine
11	Die Birne	keine
12	Stigmata	keine
13	Das Holzpferd	keine

## Spukgespenst

Um an das Dracaena-Siegel zu kommen, müsst ihr in den Kesselraum. Sobald ihr diesen Raum betretet, fällt jedoch die Tür hinter euch zu und ihr steht einem Spukgespenst und zwei Gargoyles gegenüber. Spukgespenster sind den Geistern sehr ähnlich, doch sie sind wesentlich gefährlicher, weil sie aufgrund ihrer Fähigkeiten gefährlichere Zaubersprüche anwenden können. Konzentriert euch zu Beginn des Kampfes auf das Spukgespenst und benutzt eure Chain-Attacken, um ihm Schritt für Schritt Trefferpunkte abzuziehen. Wenn ihr es schafft, jeweils 15 Schadenspunkte pro Treffer zu landen, ist das Spukgespenst schnell erledigt. Wenn ihr jetzt noch die beiden Gargoyles erledigt, werdet ihr mit dem Dracaena-Siegel und der Grimoire der Dämonen belohnt.



**Ich habe Tieger und Niech besiegt!**  
Teleportiert euch zur Straße der Verdammnis im Armenviertel (W). Dort angekommen, benutzt ihr den Titanschlüssel an der Tür im Süden. Ihr befindet euch jetzt im Transportschacht.

**Wo ist das Siegel der Aster?**  
Das ist das letzte Siegel, das ihr benötigt, bevor ihr in die letzten Abschnitte vorstoßen könnt. Das Siegel findet ihr in der Truhe beim Verkaufsort für Diebesgut.

**Was gibt es sonst noch in der Truhe?**  
**Rüstung**  
 Rundschild: Rüstung/Stahl  
**Edelsteine**  
 Siegel der Aster: öffnet Türen im Transportschacht  
**Zaubersprüche**  
 Grimoire der Taubheit: betäubt einen Gegner kurzzeitig

**Wie geht es jetzt weiter?**  
 Wenn ihr versucht, diesen Bereich zu verlassen, werdet ihr von Tieger und Niech aufgehalten. Sie sind nicht gerade eure größten Fans und jagen euch deshalb zurück in den vorherigen Abschnitt. Die Beiden suchen verzweifelt nach einem Kampf, und genau das ist es, was sie bekommen. Schaut euch den Kasten an. Dort findet ihr Tipps, wie ihr das Duo erledigen könnt.



## Tieger und Niech

Diese Beiden arbeiten im Team! Versucht euch immer den Rücken freizuhalten. Wenn ihr einen der beiden attackiert, greift der andere schnell von hinten an. Aufgepasst: Ihr könnt Niech austricksen, so dass sie Tieger Schaden zufügt. Rennt um Tieger herum, weg von der Mitte. Wenn ihr etwas Glück habt, benutzt Niech einen eurer stärksten Angriffe. Weil ihr aber im „Wind-schatten“ von Tieger steht, bekommt er den meisten Schaden ab. Konzentriert euch im Kampf auf Niech, denn sie ist die Schnellste. Bringt etwas Abstand zwischen euch und Tieger und greift Niechs Arme mit einer Waffe mit hoher Mensch-Affinität an. Jetzt könnt ihr euch auf Tieger konzentrieren. Sobald er paralyisiert ist, könnt ihr ihn auf dieselbe Weise ausschalten.

## Legende

- Speicherpunkt**
- Truhe**
- Falle**
- Heilungsfeld**
- Endgegner**
- verschlossene Tür**
- wichtiger Gegenstand**

## Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Verkaufsort für Diebesgut	1 Todesengel/2 Poltergeister
2	Treppe der edlen Ernte	Endgegner: Tieger und Niech



## Transport-schacht



Was finde ich im Zimmer der Brüderlichkeit?

**Waffen**

Matador  
Cranequin

**Rüstung**

Brigandine: Eisenbrustpanzer  
Rondanche: Eisenhandschuh

**Gegenstände**

Löwenkette  
5x Insektenwein

**Zauber**

Grimoire der Segnung: Segnen

Was ist im Raum des Schotter?

**Waffen**

Lochaberaxt: Großaxt, aus Bronze  
White Lady: Axt und Kolben  
Spangengriff: Griff für Dolch/Schwert/Langschwert

**Rüstung**

Drachenschild: aus Stahl

**Gegenstände**

Feldspat Taros'  
3x Essenz der Mönche

**Zauber**

Grimoire der Geister: Entseelung

Was gibt's im aufge-grabenen Schacht?

**Waffen**

Engelsgesicht: Großaxt, aus Stahl

**Rüstung**

Dragonerschild: aus Stahl  
Schienenpanzer: aus Eisen  
Mellenkamps Fußkette

**Gegenstände**

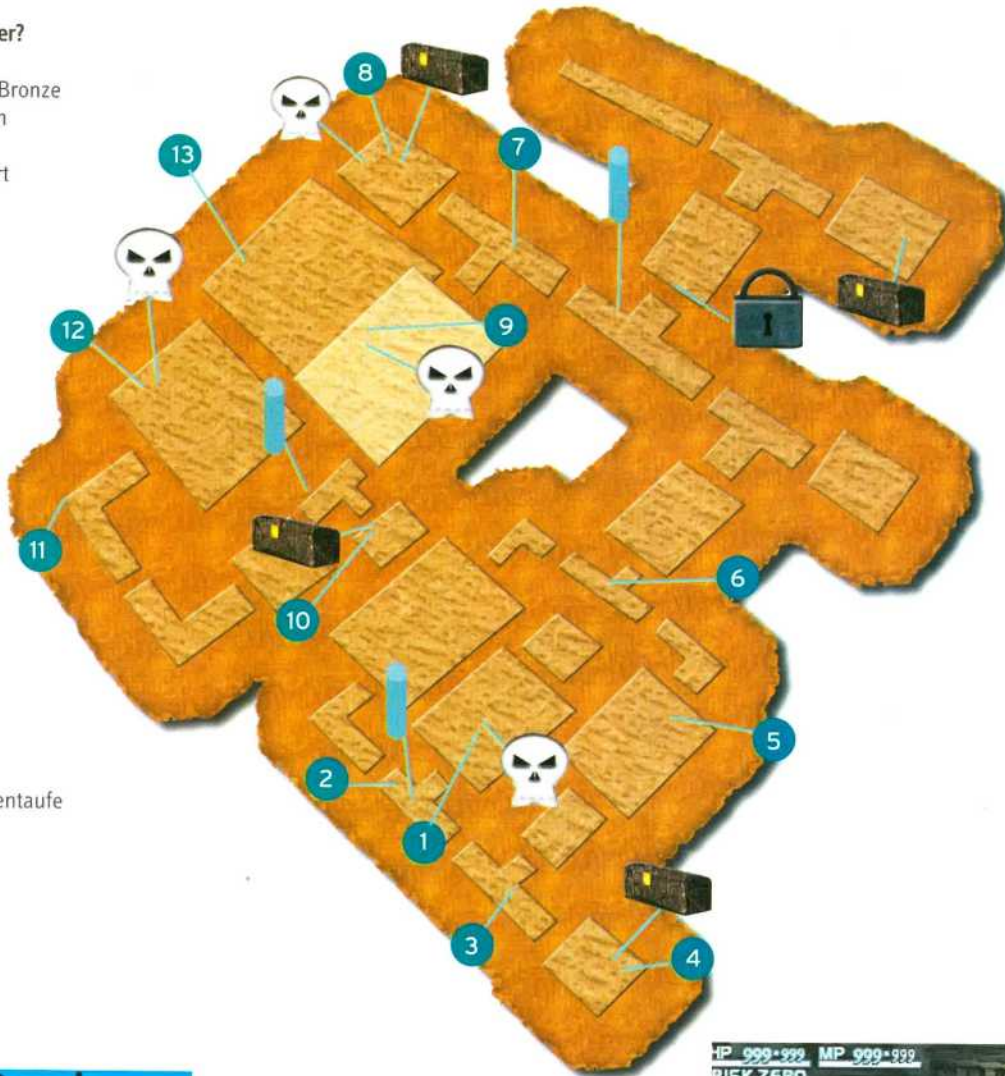
Wundermittel

**Zauber**

Grimoire der Taufe: Flammentaufe

## Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Halle des gelobten Landes	Endgegner: Wasserelementar
2	Transportschacht	keine
3	Ort des hauchenden Windes	3 Gremlins
4	Zimmer der Brüderlichkeit	Luftelementar
5	Saal der Verwundeten	2 Ritter
6	Ort der träumenden Arbeiter	keine
7	Gang des Flammenzyklus	keine
8	Raum des Schotter	Endgegner: Erdelementar
9	Folterraum der Kameraden	Endgegner: König-Oger
10	Aufgegrabener Schacht	Wasserelementar
11	Stollen des Staubes	keine
12	Saal der Entlohnung	Endgegner: Schnee-Drache
13	Stollen der Seelenlosen	keine



## Schnee-Drache



Am gefährlichsten ist der Frostatem des Drachen. Verwendet euren Aquaschutz, um einige Schadenspunkte zu reflektieren. Postiert euch unter dem Hals des Drachen und greift mit Flammentaufe an. Auch Break-Fähigkeiten, wie der Feuerschlund des Mixerspießes, wirken hier sehr gut. Die empfindlichsten Körperteile sind der Kopf und der Schwanz des riesigen Monsters.

## Wasserelementar (Phantom)

Wie man die Elementare besiegt, solltet ihr bereits wissen. Feuer-Fusion ist ein guter Spruch, wenn ihr weiter weg steht. Benutzt danach Entkräften und Degeneration und gebt ihm dann mit der Flammentaufe oder Explosion den Rest. Vergesst nicht, Aquaschutz zu verwenden, um seine Attacken abzublocken.



## König-Oger (Bestie)

Zaubert mit Entkräften, um euch vor den Sprüchen des König-Ogers zu schützen. Benutzt Degeneration, damit ihr nicht so viele Lebenspunkte verliert. Bleibt in Bewegung und versucht viele Chain-Attacken zu landen. Seine Rüstung hält enorm viel aus. Ihr müsst euch also auf einen längeren Kampf einstellen.





## Tempel D. Kilthia

### Was muss ich hier tun?

Eure Aufgabe ist es, den Titanschlüssel zu holen. Mit ihm könnt ihr nicht nur die Tür zum letzten Abschnitt öffnen, sondern auch viele andere Türen. Wenn ihr nicht mehr wisst, welche das sind, dann blättert ihr einfach eine Seite weiter. Es lohnt sich, im Spiel zurückzugehen, denn es gibt einige recht nützliche Gegenstände, die ihr im letzten Abschnitt sehr gut gebrauchen könnt.

### Wo finde ich den Silberschlüssel?

Besiegt den König-Minotaur, um an den Schlüssel zu kommen. Ihr findet ihn in der Kapelle der Verzweiflung. Wir haben einige Kampftipps im Kasten auf dieser Seite zusammengestellt.

### Was finde ich in der Kapelle?

#### Waffen

Eiserner Zwinger:  
Stahl, Großkolben

#### Gegenstände

2x Heilelixier  
2x Manaelixier

## Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Wiege des Dunklen	keine
2	Gebetssaal der Völker	Endgegner: Astaroth
3	Ort der dunklen Gestalten	keine
4	Kapelle der Verzweiflung	Endgegner: König-Minotaur



## Boss: König-Minotaur (Bestie)

### Astaroth (Böse)



Wählt eine Waffe mit möglichst hoher Affinität in der Klasse Böse aus. Schützt euch vor den magischen Attacken mit Sprüchen wie Ungeschützt, Gegen-spruch oder auch Herakles. Konzentriert eure Chain-Attacken auf den Bauch (Abdomen) des Gegners. Astaroth besitzt ca. 400 HP. Wenn ihr eine lange Serie von Chain-Attacken landen könnt, ist er aber schnell besiegt.



Zaubert Ungeschützt und schützt euch dann selbst mit Stärken und Herakles. Wenn ihr diesen Endgegner besiegen wollt, müsst ihr mit einer Reihe von Chain-Attacken den Kopf des König-Minotaur angreifen. Versucht mindestens 20 Chain-Attacken in Folge zu erreichen. Dann habt ihr leichtes Spiel. Achtet auf eure Lebenspunkte und setzt zur Verteidigung die Fähigkeit Deflektor ein, um erhaltenen Schaden zu mindern.



## Einsatzmöglichkeiten des Silberschlüssels



**Wo kann ich den Silberschlüssel noch benutzen?**  
Mit dem Silberschlüssel könnt ihr eine Reihe von Türen öffnen. Zwei führen zu nützlichen Gegenständen, die anderen Türen erhöhen lediglich euren Prozentwert.

**Wo kann ich den Silberschlüssel in der Mine benutzen?**

### Mine UG 1

Teleportiert euch (siehe Karte rechts) in den Schacht in der Mine UG 1 und geht nach Norden zum Gang der kreischenden Wünsche. Wenn ihr dort angekommen seid, könnt ihr die Tür zum Stollen der Reue öffnen.

### Waffen

Weiße Waffe



### Edelsteine

Polarstein

### Gegenstände

3 Manaknollen

**Wie bekomme ich im Transportschacht den Silberschlüssel?**

### Transportschacht

Teleportiert euch (siehe Karte) in die Seelengasse des Transportschachtes und benutzt dort den Schlüssel, um die Tür zur Treppe des Aufstiegs zu öffnen. Kämpft euch durch bis zum Zimmer der kurzen Lust.

**Was finde ich im Zimmer der kurzen Lust?**

### Griff

Falchrion-Griff

### Rüstung

Metallhandschuh: aus Eisen

### Gegenstände

1 Elixir of Mages

5 Manaknollen

**Welche Türen kann ich im Armenviertel finden?**

### Armenviertel (W)

Die Tür zwischen dem Weg der Schwärze und dem Weg der trockenen Wäsche, im Kanal der Aasfresser, zwischen dem Weg der Elternliebe und der Straßenecke der Alltäglichkeiten.





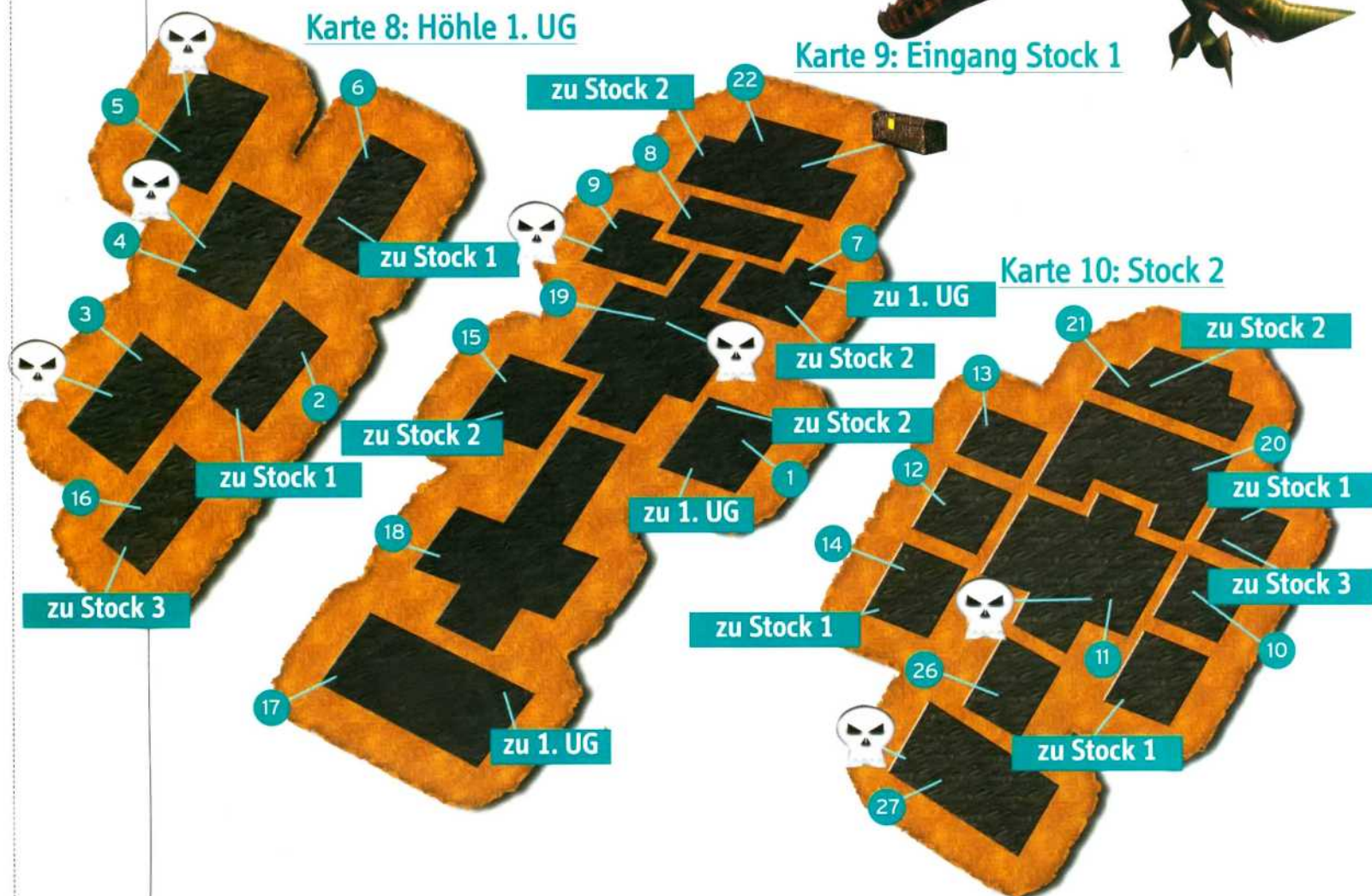
## Kathedrale



Karte 8: Höhle 1. UG

Karte 9: Eingang Stock 1

Karte 10: Stock 2



## Räume, Gegner und Fallen

Raum	Raum-Name	Gegner und Fallen
1	Eingang zum heiligen Krieg (Stockwerk 1)	keine
2	Ort der irrenden Seelen (1. Untergeschoss)	keine
3	Ordnung und Chaos (1. Untergeschoss)	Endgegner: Undine
4	Wahrheiten und Lügen (1. Untergeschoss)	Endgegner: Ifrit
5	Vernunft und Irrsinn (1. Untergeschoss)	Endgegner: Titankrabbe
6	Ort des glorreichen Sieges (1. Untergeschoss)	keine
7	Raum der versagten Willen (Stockwerk 1)	keine
8	Ort der Erinnerungen (Stockwerk 1)	keine
9	Ort der gehäuteten Ketzer (Stockwerk 1)	Endgegner: Jinn
10	Flur demütiger Apostel (Stockwerk 2)	keine
11	Saal des falschen Paktes (Stockwerk 2)	Endgegner: Feuer-Drache
12	Flur gefolterter Ketzer (Stockwerk 2)	keine
13	Zimmer der bösen Geister (Stockwerk 2)	keine
14	Raum der heidnischen Pilgerer (Stockwerk 2)	keine
15	Raum der argen Mönche (Stockwerk 1)	keine
16	Stufe der verkauften Seele (1. Untergeschoss)	keine
17	Ort der Sünde und Strafe (Stockwerk 1)	keine
18	Ort der Vergiftung (Stockwerk 1)	keine
19	Raum des Heiligenlichtes (Stockwerk 1)	Endgegner: Erz-Drache
20	Kampfplatz des Zwiespalts (Stockwerk 2)	keine
21	Ort der hysterischen Schützen (Stockwerk 2)	keine
22	Ort der ewigen Finsternis (Stockwerk 1)	keine
23	Raum der Fleischlustigen (Stockwerk 3)	keine
24	Archiv der Ketzer (Stockwerk 3)	keine
25	Raum der wahren Hoffnung (Stockwerk 3)	Endgegner: Kanayamahiko
26	Musikraum des Irrsinns (Stockwerk 2)	keine
27	Raum des schwarzen Todes (Stockwerk 2)	Endgegner: Cambion
28	Raum der Verwegenen (Stockwerk 3)	keine
29	Atrium	letzter Endgegner



## Kathedrale Fortsetzung



### Wie soll ich in der Kathedrale vorgehen?

Die Kathedrale besteht aus sechs Levels. Haltet euch an die Karten, um den Weg von Punkt 1 bis 29 zu finden.

### Was erwartet mich dort?

In der Kathedrale stoßt ihr auf eine Mischung aus Rätseln und Endgegnern, und das wird bestimmt kein Spaß! Die Endgegner sind die schwierigsten, auf die ihr bisher getroffen seid. Geht auf keinen Fall unvorbereitet in einen

## Eisenkrabbe (Bestie)

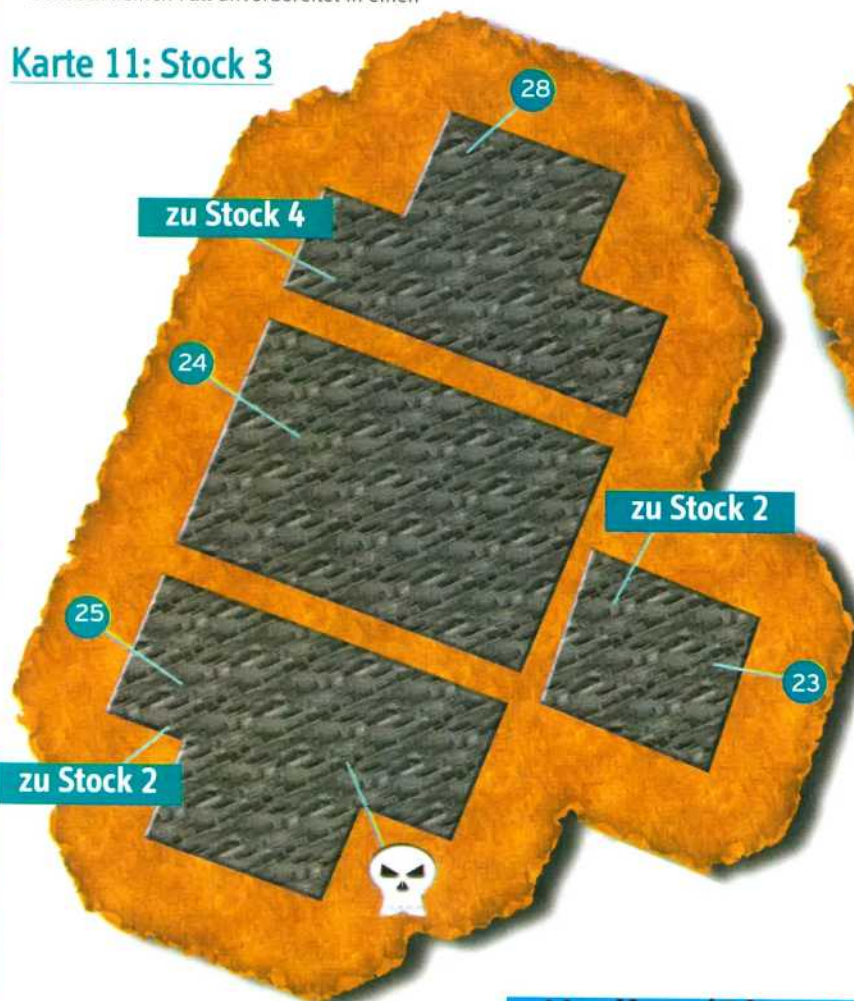
Dieser Endgegner ist empfindlich gegen Feuer. Rüstet euch daher mit allem aus, was eine hohe Wasser-Affinität hat. Zaubert Degeneration, um die Eisenkrabbe zu schwächen. Wenn ihr Feuerball habt, unbedingt einsetzen! Heilt euch nach jeder Attacke und versucht eine oder zwei Break-Arts auf das Maul zu treffen.

Raum hinein. Die Rätsel hingegen bestehen, wieder einmal wenig herausfordernd, aus dem üblichen Kistenrücken.

## Feuer-Drache (Drache)

Bei diesem Gegner müsst ihr wieder auf Ausrüstung mit hoher Wasser-Affinität setzen. Benutzt einen Schild mit Echsen-serpentinit. Die wunden Punkte befinden sich bei dieser Kreatur am Kopf und am Nacken. Benutzt dort so viele Chain-Attacken und Break-Fähigkeiten, wie ihr nur könnt. Die mächtigen Schwanzschläge könnt ihr mit der Fähigkeit Deflektor mildern.

### Karte 11: Stock 3



### Karte 12: Stock 4



## Ifrit (Phantom)

Dieser Endgegner ist gegen Wasser anfällig. Daher ist Feuerschutz ein Muss, wenn ihr gegen Ifrit bestehen wollt. Sprecht diesen Spruch am besten, bevor ihr in seine Reichweite kommt! Nehmt Feuerschutz als Verteidigungs-Ability, um euch vor den Flammentaufen zu schützen. Mit Hilfe der Aquakaskade lässt sich dieser Kampf schnell beenden. Heilt euch immer rechtzeitig.

## Jinn (Phantom)

Jinn ist gegen Erde anfällig. Stellt euch darauf ein und zaubert Degeneration, um Jinn's Angriffe abzuschwächen. Benutzt Gaia-Fusion. Mit euren Break-Arts und vielen Chain-Angriffen habt ihr Jinn im Handumdrehen besiegt.

## Undine (Phantom)

Undine ist besonders für Feuer anfällig. Benutzt daher Waffen und Rüstung mit hoher Feuer-Affinität. Regenschirm ist eine wichtige Verteidigungs-Ability! Undine versucht im Kampf, Aquakaskade zu zaubern. Haltet Risk niedrig und zaubert Feuerattacken.

## Kanayamahiko (Phantom)

Kanayamahiko reagiert stark auf Luft-Attacken. Wenn ihr einen Jinn-Gegenstand habt, dann benutzt ihn, er ist im Kampf gegen Kanayamahiko recht effektiv! Auf eines müsst ihr ganz besonders achten: Dao erhebt sich ab und zu in die Luft. Fallt nicht darauf rein. Sobald ihr ihm dabei zu nahe kommt, spricht er einen mächtigen Vulkanzauber, der euch von den Füßen fegt. Anschließend benutzt ihr Aero-Fusion!

## Cambion (Phantom)

Benutzt am besten eine Waffe mit hoher Licht-Affinität. Achtet darauf, ständig Entkräften zu zaubern, denn sonst verliert ihr diesen Kampf in kürzester Zeit. Benutzt Degeneration, um Cambion zu schwächen, und macht ihn dann mit Lichtzauber fertig.

## Erz-Drache (Drache)

Rüstet euch mit dem Shadow-Guard aus, denn der Atemangriff des Drachen zieht euch eine Menge Trefferpunkte ab. An dieser Stelle würdet ihr euch eine Waffe mit hoher Licht-Affinität wünschen, doch ihr habt wahrscheinlich keine, weil es im ganzen Spiel kaum Licht-Gegner gibt. Daher wird dieser Kampf zu einer reinen Glückssache. Wenn ihr jedoch eine günstige Position einnehmen könnt, habt ihr gewonnen.



## Die letzten Kämpfe



### Wie bereite ich mich vor?

Der Kampf gegen die letzten Endgegner wird mit Sicherheit nicht einfach. Unten seht ihr eine Checkliste mit allem, was ihr benötigt, bevor ihr den Endgegnern gegenüberzutreten solltet.

## Letzte Vorbereitungen

1. Ihr braucht eine Stahl-Waffe mit drei oder vier Slots für Edelsteine. Dort steckt ihr dann Demoinia, die Engelsperle und den Titanmalachit hinein.
2. Ihr braucht eine Waffen-Affinität zu Böse von 45 oder mehr.
3. Ihr solltet einen Damaskus-Schild besitzen.
4. Starke Rüstung ist eine Voraussetzung.
5. Ihr müsst ausreichend Knollen und Elixiere bei euch haben, um Mana und HP aufzufrischen.
6. Schließlich braucht ihr noch die Defensiv-Ability, um Magieangriffe zu reflektieren.



## Endgegner 1: Gildenstern

Typ: Böse  
HP: 500  
MP: 200

**Spezial-Attacken:** Betäubungsgas, Degeneration, Ungeschützt, Höllenfahrt

Edged-Weapons-Zaubersprüche führen euch bei diesem Endgegner zum Sieg. Passt jedoch auf, wenn Gildenstern keine Magie mehr hat. Dann greift er mit seinem verwüstenden Höllenfahrt-Zauber an. Diesen zu überleben, ist kein Zuckerschlecken. Zaubert Entkräften und bleibt so nahe wie möglich bei ihm, denn dadurch kann er Höllenfahrt-Zauber nicht einsetzen. Wenn ihr seinen Arm mit dem Kamikaze-Chain und dem Volltreffer-Chain angreift, habt ihr gute Chancen, den Boss nach ein paar Attacken umzunieten.

## Endgegner 2: Gildenstern (Dunkelengel)

Typ: Böse  
HP: 750  
MP: 50

**Spezial-Attacken:** Degeneration, Psychotrauma, Jüngstes Gericht, Apokalypse, Säureregen

Das ist es. Ihr steht vor dem letzten Endgegner. Dass dieser Kampf nicht einfach wird, könnt ihr euch denken. Ihr müsst euch so schnell wie möglich vollständig heilen, denn nach dem vorherigen Kampf wird euch keine Ruhepause gegönnt. Heilt euch mit euren Tränken und füllt euer Mana wieder auf. Achtet darauf, dass Entkräften immer noch aktiv ist, und wartet darauf, dass der Endgegner näher kommt. Rennt dann auf ihn zu und greift ihn schnell an. Der Schlüssel zum Sieg ist es, sehr viele Chain-Attacken zu erhalten. Um Gildenstern möglichst viel HPs abzuziehen, benutzt ihr Kamikaze, Volltreffer und Phantomplage. Der Kopf ist Gildensterns wunder Punkt. Wenn ihr den Kampf eröffnet, stellt ihr fest, dass die Chance, dort einen Treffer zu landen, nahezu bei Null liegt. Ignoriert das einfach und schlägt drauf. Ihr müsst schon um die 20 Schadenspunkte machen, um nicht irgendwann von seinen fatalen Zaubersprüchen niedergemäht zu werden. Der Kreis in der Mitte ist ein sicherer Ort außerhalb seiner Zauber-Reichweite. Ladet dort eure MP auf und senkt euren Risk-Wert. Wenn ihr Gildenstern viele Trefferpunkte abgezogen habt, greift er mit seinem Jüngsten Gericht an. Dieser Angriff kann euch töten. Deshalb müsst ihr ihn unbedingt reflektieren. Wartet, bis die Kamera zu eurem Gesicht zoomt. Sobald der Spruch wirkt, reflektiert ihr ihn mit eurer Defensiv-Ability und macht euren Gegner damit fertig.

## Karte 13: Das Dach



# Ende

### Das war's schon?

Wenn ihr den letzten Gegner besiegt habt, folgt der Abspann. Danach dürft ihr speichern. Wenn ihr diesen Spielstand ladet, könnt ihr Vagrant Story neu starten, jedoch mit euren verbesserten Rüstungen und einem besonderen Siegel: Es öffnet alle Türen, die ihr bisher nicht öffnen konntet. Das Spiel ist noch nicht vorbei, aber wenigstens habt ihr es bereits einmal geschafft. Eine 100%-Wertung verlangt euch aber mehr ab.

## Hinweis



Ihr habt Vagrant Story durchgespielt und wollt unbedingt die 100 % erreichen? Ihr wollt noch ausführlichere Informationen zu allen Waffen und Zaubersprüchen? Wenn ihr wirklich alle Fassetten des herausragenden Vagrant Story ergründen wollt, empfehlen wir euch die Lektüre des sehr gelungenen offiziellen Lösungsbuches zum Spiel, das ihr für DM 24,95 im Fachhandel und in gut sortierten Kauf- und Warenhäusern erwerben könnt.



# Kleinanzeigen

## Saturn

**Verkaufe** Saturn, Zubehör und 34 Spiele und Demos, nur zusammen.  
Tel.:09205/1553

**Verkaufe** Saturn mit Antennenkabel, Analog Pad und 9 Spielen: Fifa 97, PGA 97, NHL 97, NBA Live 97, NBA Jam Extreme, Skeleton Warriors, HAT-Octane und F-1 Challenge. Meldet euch bei Matthias unter Tel.:07761/2503 oder E-mail ruetti79@hotmail.com

**Verkaufe** für Saturn: Sim City 2000, Soviet Strike, Wing Arms, Sega WW Soccer 97 für zusammen DM 69 oder einzeln für je DM 20. Verkaufe für Mega Drive Toy Story, Virtua Striker, Mega SWIV, Schlümpfe für zusammen nur DM 59. Tel.:0177/3568545 oder E-mail:avalon8@de.dreamcast.com

## 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** für Mega Drive: Animaniacs (US) für DM 65, Big Hurt Baseball für DM 45, Crüe Ball für DM 45, Daffy Duck für DM 55, Earthworm Jim für DM 45, F 1 fr DM 55, Fatal Fury für DM 55, Flintstones für DM 55, James Bond für DM 55, Jungle Strike für DM 55, König der Löwen für DM 45, Landstalker für DM 55, Micky Mania für DM 55, etc. Alles incl. Porto.  
Tel./Fax.:030/6258637

**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** After Burner u.a. Neupreis DM 99,95 für nur DM 15 abzugeben. Suche CD-Player mit Software. Alfred Ribotzki, Uckermarkstr. 19, D-51107 Köln

**Mogelmodul** Replay Action II und diverse Spiele günstig und dringend zu kaufen gesucht. Angebote mit Titel- und Preisangabe bitte an: Alfred Ribotzki, Uckermarkstr. 19, 51107 Köln erbeten

**Verkaufe** Mega Drive mit über 30 Spielen für DM 250, auch einzeln. Habe The Punisher, Streets of Rage, Eternal Champions, Sonic. Tausche auch. Suche Ranger X, Sailor Moon, Dragon Ball, Strider 2, Final Fight CD, Sonic CD, Sonic 3 D, Story of Thor, Zero Wings, Alien Storm, Fatal Fury, Samurai Showdown u.v.m.  
Tel.:05362/61518

## PlayStation

**Verkaufe** für PSX: Panzer General 2, Street Reign, Lost World, Nuclear Strike, Toca 1, Tomb Raider 3, Rogue Trip, für zusammen DM 120 oder einzeln für je DM 25, sowie Silent Hill, Warzone 2100 und Populus 3 für je DM 40. Tel.:0177/3568545 oder E-mailavalon8@de.dreamcast.com

**Verkaufe** Tomb Raider IV mit Spieleberater für DM 65, Dino Crisis für DM 70, Final Fantasy VIII für DM 65, Horrorspiel 3 für DM 70, Command & Conquer 2 für DM 30, F 1 für DM 20, WCW Mayhem für DM 70. Tel.:02973/1663 ab 15.00 Uhr. Tausche auch gegen Dreamcast und Spiele im Topzustand. Fragt nach Tobias

**Verkaufe** Legend of Mana (US) für DM 100, Legend of Legaia für DM 40, Saga Frontier

## 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.

2 für DM 60. Für Gameboy: Final Fantasy Legend 1 für DM 60. Tel.:03685/707227  
Lutz 17.00 bis 20.00 Uhr

**Verkaufe** Fifa 99 für DM 40, Syphon Filter 2 für DM 60 und Grand Theft Auto London für DM 25. Tel.:06102/58874

**Verkaufe** Vagrant Story und Lösungsbuch für DM 60, Final Fantasy 8 für DM 50, Dino Crisis für DM 50, Crash Bandicoot Warped für DM 30, Tombi 2 für DM 30.  
Tel.:0541/56710 alle Spiele Pal-Versionen!

## 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-Zerox, 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

## Dreamcast

**Verkaufe** Dreamcast-Spiele: Zombie Revenge, Soul Reaver, Crazy Taxi für je

DM 50, Slave Zero, WWF Attitude für je DM 30, und ChuChu Rocket für DM 10.

Tel.:07322/6380 Ab 08. Bis 09.2000 Urlaub

**Verkaufe** Tomb Raider 4 für DM 40, Resident Evil Code Veronica für DM 40, 3 Demos und Dreamcast Video für DM 15, Sega Saturn und 2 Pads für DM 100, Mega Fun 01/99 bis 12/99 für DM 20 und NBA 2 K für DM 45, alles PAL. Ruft einfach an  
Tel.:09931/5913 Andi

**Verkaufe** für Dreamcast folgende Spiele für je DM 60: Dragons Blood, Soul Fighter, Dynamite Cop bei Interesse schreibt an Christian Redenyi, Gröschelstr. 18, 01855 Sebnitz (Porto und Versandkosten bezahle ich bei Bestellung).

**Verkaufe/Tausche** Soul Reaver und Lösungsbuch und Power Stone für je DM 50 oder Tausche gegen Gauntlet legend oder Red Dog (alles PAL). Tel.:0251/661116

**Verkaufe** Get Bass mit Angel für DM 120, Soul Calibur und Sega Rally 2 für je DM 70 und Monaco G. P. Racing Simulation 2 für DM 50. Meldet euch bei Matthias  
Tel.:07761/2503 oder E-mail:ruetti79@hotmail.com

**Verkaufe** günstig Dreamcast-Spiele z.B. Berserk, NBA 2 K Carrien, Ecco, Crazy Taxi usw. Suche oder tausche auch Philips-CDI

An  
Redaktion Mega Fun  
**Stichwort: Börse**  
Franz-Ludwig-Straße 9  
97072 Würzburg

Meine Adresse: (diese Angabe ist rechtlich notwendig, die Adresse wird nicht in die Anzeige übernommen)

-----  
-----  
-----  
-----

**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!)

Mega Fun 10/00

**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

-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----  
-----



So erreicht ihr uns!

Zentrale Abo-Nummern:

Tel.: 0180 / 5959506  
 Fax: 0180 / 5959513  
 email: computec.abo@dsb.net  
**Anschrift der Redaktion**  
 Compute Media, Mega Fun  
 Franz-Ludwig-Str. 9, 97072 Würzburg  
 e-Mail: leserecke@megafun.de  
 Fax: 0931/7842515  
**Anschrift des Abo-Service**  
 Mega Fun  
 Abo-Betreuung  
 74168 Neckarsulm  
**Vorstand**  
 Christian Geltenpath (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

**Chefredakteur** Uwe Kraft (V.i.S.d.P.)  
**Textkorrektur** Claudia Brose  
**Redaktion** Uwe Kraft, Gunther Hruby, Swen Harder  
**Bildredaktion** Karel Stumpf  
**Freie Mitarbeiter** René Schneider, Georg Döller, Mario Brkuly  
**Layout** Karel Stumpf, Uwe Kraft, Peta Mensing, Gunther Hruby, Björn Harhausen  
**Konzeption** Uwe Kraft  
**Titel**  
 Activision

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

**Compute Media Services GmbH**  
 Roonstraße 21, 90429 Nürnberg  
 Telefon: +49 - (0)911 - 28 72 -345  
 Fax: +49 - (0)911 - 28 72 -241  
 email: info@cms.compute.de  
 Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung

Thosten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenberatung

Jens Klüver -348  
 Wolfgang Menne -144  
 Ina Schubert -346  
 Michael Wamsler -245

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer -140

Anzeigenmarketing, Leserdaten

Claudia Rudolph -143  
 Anja Krauß -345

Anzeigengrafik

Sabine Klier -138  
 Kirstin Krümmel -138

Controlling

Susanne Szameitat-142

VERLAG

**Compute 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  
 Abonnementpreis für 12 Ausgaben: 05 528

Druck

Heckel GmbH, Ein Unternehmen der schott sebaldis Gruppe  
 ISSN/Pressepost  
 Mega Fun wurden folgende ISSN- und  
 Vertriebskennzeichen zugeteilt:  
 ISSN 0946-6282 VKZ | 11355

COMPUTE 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 COMPUTE 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:  
 COMPUTE 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 28.958 Exemplare



Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltschutzes.

und 4 Spiele/Playstation und Zubehör (Hefte du Lösungsbücher, Demos, Spiele usw) zu verkaufen. Suche Playstation 2. Ab 17.00 Uhr evtl. ab Tel.:07546/929976

**Verkaufe/tausche** Tomb Raider 4, Soul Fighter, Sega Rally 2, Virtua Fighter 3 tb, Sega Bass Fishing, F 1 World Grand Prix, Ready Rumble Boxing. Preis VHS alles gut erhalten. Tel.:06854/7116

**Verkaufe** Dreamcast mit zwei Controllern, zwei Vibrations Packs (Original), zwei Memory Cards (Original) mit Sonic Adventures, Tomb Raider, Chu Chu Rocket, Worms Armageddon, HoD2 mit Gym, Soul Calibur und Resident Evil: Code Veronica, alles PAL und in Topzustand für DM 899. Tel.:03381/706181

NeoGeo

**Kaufe/Verkaufe/Tausche** Neo-Geo Module und CD's. Suche auch komplette Sammlungen. Biete neu Games und Raritäten. Suche auch andere Konsolen. Ruft einfach an Tel.:0171/6751597 /ab 18.00 Uhr)

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 Everore, Lufia, Terranigma, Starwing. Nehme nur PAL! Zahle sehr gut, wenn gut erhalten! Tel.:0699/11368280 oder 0043/6219/7552

**Verkaufe** Donkey Kong Country 3, SNPRO-PAD 6, Terranigma, Joystick, günstig. Tel.:07762/3173

**Bitte helft mir!** Ich suche ganz dringend "Breath of Fire 2" (für Super Nintendo). Zahle für ein neuwertiges (mit Anleitung und Verpackung) bis zu DM 350!!!!!!! Also bitte meldet euch, es ist dringend!! Tel.:0177/8571209 (Kaufe es auch ohne Zubehör)!!!

Verschiedenes

**Kaufe, Verkaufe, Tausche** Spiele, Konsolen für alle Systeme auch für Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch Game und Watch, Table Tops, usw. Tel.:089/1403732 oder 0174/5111007

**Verkaufe** Spiele und Zubehör für Saturn ab DM 20, 32 X ab DM 20, Megadrive ab DM 15, Gamegear ab DM 20, N 64 ab DM 30, SNES ab DM 20, NES ab DM 20, PSX ab DM 20, Dreamcast ab DM 50, Panasonic 3 DO ab DM 20. Viele Sammlerstücke Tel.:0231/463961 oder 0171/4880281

**Kaufe, Verkaufe, Tausche** Spiele, Konsolen für alle Systeme auch für Oldies. Kaufe und Tausche auch ganze Sammlungen. Habe auch Game und Watch, Spiele, usw. Tel.:089/1403732 oder 0174/5111007

**Verkaufe und Kaufe** Spiele und Hardware für Turbo-DUO/PC-Engine. Tel.:02374/850355. HTTP:BEAN.TO/PCE

**Verkaufe** NEO GEO 50/60 Hz und RGB-Audio und MC und 9 Games ohne Board für DM 750, Saturn 2 Pads und 13 Games für DM 300, Grazy Kong Platine von 81 für Dm 25. Suche WWF Platine von 90/91, suche einige Platinen und Spiele für NES, PS, SNES, MD, NGCD, MAK, DC. Tel.:09721/498388 Andre

**Verkaufe** B. C. und Resident Evil 4, Soul Calibur, Sega Rally 2 und Chu Chu Rocket und 2 Joypads und VMS für DM 360 VB und Versand. Tel.:0174/7700841

**Kaufe, Tausche, Verkaufe** Spiele für fast alle Konsolen und Handhelds (auch ganze Sammlungen) besonders Japanische und US-Games. Habe selber rund 800 Spiele für MD, SNES, NES, DC, PSX, Master, Saturn, Game Gear/-Boy. Suche günstig Neo Geo CD und Spiele. Tel.:0441/5940803 (bis 23.00 Uhr).

**Biete** Arcade Konsole zum Abspielen von Platinen mit Joystick und Super Vollyball für DM 200. Suche umgebautes Multinorm-Mega Drive. Zahle bis DM 40 oder tausche gegen Mad Catz-Lenkrad für Playstation oder Nintendo 8-Bit-Gerät mit ca. 50 Spielen und Lightgun. Habe Top-Games für PC-Engine/Turbo Duo, z.B. Liquid Kids, Devil Crash, Castlevania X, für SNES Front Mission JAP, suche Chrono Trigger US. Tel.:0171/9216145

**Game Boy Wars** JAP, Ultima 4 Curse JAP, Forgotten Worlds JAP, Bad Omen Gynoug FX Task Force Harier, Phantasy Star 3, Klax, Dune, F 15 Strike Eagle 2, Outlander, Master of Monsters JAP Waip Rush JAP, noch viele mehr Master Sy und Genesis und Game Boy und Palystation und Vectrex Tel.:0621/1225897

**GameXX-Videospiele-Börse** (Flohmarkt) Berlin Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1 (Kreuzberg) U-Bhf.: Prinzenstr. 14 - 17.30 Uhr Tombola: 16.00 Uhr. Termine 2000: 13. GameXX: 10.09, 14: 22.10., 15: 03.12.. GameXX-Hotline (Infos & Tische) Tel.:030/6858756 Handy: 0170/8339162

**Verkaufe oder Tausche** folgende Spiele: Countdown Vampires (PSX-JAP) für DM 100, Polizeieinsatz 2 (DC JAP) für DM 50, Vagrant Story (PSX-PAL) für DM 50, Nightmare Creatures (PSX-US) für DM 40, Chu Chu Rocket (DC-PAL) für DM 50. Suche einen 3 D Shooter für 3 DO. Zahle gut. Tel.:0911800944 oder 01738010484

**Verkaufe** Spiele für MD, SNES, Saturn ...! Habe z.B. Contra, Midnight Resident, Darius II und Gaiden, Shining Force 1, 2, 3, CD, Sonic 3 D, Star Wars Return of the Jedi, Mega Bomberman, Mega Turican, Phantasy Star und ca. 200 weitere Spiele! Suche Shining F. Part 1, 2, 3 (JAP)! Tel.:04202637279 oder 0173/4148185 Stefan

**Verkaufe** Nintendo 64, 2 Pads, Expansion Pak, Jumper. Pak, 11 Spiele: Mario Party, Donkey Kong 64, ISS 98, Zelda, etc. für DM 300. Nur komplett. Verkaufe 16 Saturn Spiele insgesamt für DM 100. Nur komplett. Verkaufe Game Boy Pocket, Light Magicspiele für DM 130. Nur komplett. Verkaufe Playstation, 2 Pads, Memory Card, 12 Demos, G-Con 45, 10 Spiele für DM 350. Tel.:07052/3613

**Suche** Playstation mit Parallelport, möglichst ohne Umbau, SNES: R-Type III, Super Aleste, Axelay, MD: Elemental Master, TF 3, Gamers 1/92 bis 01/93, Coleco: Super Action Controller, PSX: Viewpoint, R-Type Delta, Sat: Raystorm. Zahle keine Apotheker-Preise. Tel.:02373/67764 Volker ab 18.00 Uhr

**Verkaufe** Super eingeführtes Ladengeschäft für Tele- und Computerspiele und Computer in PLZ-Gebiet 85 wegen Nachwuchs sehr günstig. Anfragen unter Tel.:01729714666

**Achtung** für Sammler! Komplett 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 Spielekonsole Mega Drive und 4 Spiele. Alle sind neuwertig. Tel.:07331/43721 Andreas

**Achtung** Raum Chemnitz!! Biete 500 Playstationspiele, 100 Dreamcast-Spiele, 100 Nintendo 64-Games, 100 PC-Spiele u.s.w. an. Kaufe auch Spiele an! Einfach mal vorbeischaun. Wo? In Chemnitz Lessingplatz: 7, Nähe Bahnhof. Es lohnt sich in jedem Fall!

**Verkaufe** Spiele und Zubehör für: Sega Mega Drive/ MCD/ 32 X/ Saturn/ Dreamcast/ Mastersystem/ PSX/ 3 DO/ SNES/ NES/ N 64/ CD I/ PC/ Jaguar/ Gamegear/ Automatenplatinen und Laserdisc, viele US- und Japansachen z.B.: NES-Importadapter für DM 65, SNES Tri Star für DM 185, Gameboy Radiotuner für DM 65. Tel./Fax.:030/6258637

Inserentenverzeichnis

Barmer .....	38, 39
CDG .....	U3
ComputeC .....	59, 67, 71, 75, 76, 81
Dynatex .....	47
Eidos .....	U2
Primal Games .....	21, 35
SCED .....	5
Virgin .....	U4
World of Games .....	17



Das lest ihr in der nächsten  
Ausgabe 11/00  
am 4. Oktober 2000



# ECTS-Special

Alljährlich ruft die Spiele-Industrie rasende Reporter aus aller Herren Länder nach London, um der wichtigsten europäischen Games-Messe beizuwohnen. Wir waren vor Ort, um euch über alle Details in Kenntnis zu setzen.



## Dino Crisis 2

Shinji Mikami, der Godfather des Survival-Horror, hat sich mächtig ins Zeug gelegt, um das Prequel zu toppen. Sollte der Release nicht verschoben werden, nehmen wir die Dino-Brut unter Feuer!



## Sega Extr. Sports

Hält das Game den ersten sehr guten Eindruck stand? Wir begeben uns in die gefährlichen Test-Gefilde der Extreme Sports!

## Half-Life

Die lange Wartezeit hat hoffentlich ein Ende! Wir zerlegen den brachialen Shooter im Härtestest in seine Bestandteile!



### Weitere Themen:

Nintendo Space World: News vom Projekt Star Cube? • Chrono Cross: Gelingt  
Square der nächste RPG-Coup? • KISS: Psycho Circus - Konkurrenz für Led?

## index 10/00

Aero Wings.....	EH.....	79
Alien: Die Wiedergeburt.....	T.....	36
Armorines.....	EH.....	80
Aztec.....	T.....	60
Bishi Bashi Special.....	EH.....	79
Bundesliga Stars 2001.....	T.....	56
Catan - Die erste Insel.....	EH.....	80
Cold Blood.....	EH.....	79
Cool Cool Toon.....	T.....	66
Dead or Alive 2.....	T.....	57
Der Verkehrsgigant.....	N.....	21
Digimon World.....	N.....	20
Driver 2.....	N.....	12
DSF All Star Tennis.....	T.....	60
DSF Surf Riders.....	T.....	60
ECW.....	T.....	60
ESPN International		
Track & Field.....	T.....	45
F1 Championship		
Season 2000.....	T.....	30
F1 Racing Championship.....	T.....	28
F1 World Grand Prix 2.....	T.....	29
F355 Challenge.....	EH.....	77
F355 Challenge.....	T.....	64
Gauntlet Legends.....	EH.....	78
Giant Gram.....	T.....	66
Giga Wing.....	T.....	65
Giga Wing.....	EH.....	80
Grandia 2.....	T.....	66
Grind Session.....	T.....	53
Half-Life.....	N.....	10
Hidden & Dangerous.....	T.....	35
International Superstar		
Soccer 2000.....	T.....	59
Jackie Chan: Stuntmaster.....	EH.....	79
Mag Force Racing.....	EH.....	80
Mario Tennis.....	T.....	62
Medal of Honor:		
Underground.....	N.....	16
Mr. Driller.....	T.....	53
Muppet RaceMania.....	EH.....	78
Namco Museum Classics.....	T.....	65
Parasite Eve 2.....	EH.....	82
Phantasy Star Online.....	N.....	14
Pokémon Snap.....	T.....	48
Railroad Tycoon 2.....	T.....	55
RC de GO.....	T.....	39
RC Revenge.....	T.....	58
Samba de Amigo.....	EH.....	77
Silent Bomber.....	EH.....	79
SnoCross.....	T.....	55
Spawn.....	T.....	61
Spider-Man.....	T.....	42
Star Trek: Invasion.....	T.....	54
Team Buddies.....	T.....	58
Tenchu 2.....	T.....	46
Terracon.....	T.....	47
Theme Park World.....	N.....	19
Threads of Fate.....	T.....	67
Tomb Raider: Die Chronik...N.....	15	
Tony Hawk's Pro Skater 2...T.....	32	
Ultimate Fighting		
Challenge.....	N.....	18
Vagrant Story.....	EH.....	88
Virtua Athlete.....	T.....	44
V-Rally 2.....	EH.....	78
Wacky Races.....	EH.....	80
Walt Disney's World Quest:		
Magical Racing Tour.....	T.....	57
Wip3out Special Edition.....	EH.....	79
X-Men Mutant Academy.....	EH.....	78

Legende: T = Test; N = Neuheiten;  
EH = Erste Hilfe

## sekunde +++ in letzter s

## 3rd-Party-Support

Als einer der ersten Peripherie-Hersteller produziert Nyko neben einem Viper2-Pad nun auch einen Vertical Tower, welcher sogar Platz für die Lagerung von Memory-Cards bietet.





# MADROM



## BOOTMASTER

CHEATMODUL MIT IMPORTFUNKTION!

- + mit Importfunktion
- + alle Spiele laufen
- + kompatibel zu allen Codes

- + Deutsche Anleitung
- + Deutsches Menü
- + MIT SPEZIALFUNKTION (100% Spiele-kompatibel)

**49,99 DM**

**JETZT MIT KOSTENLOSEN CHEATBUCH**

### SPIELEBERATER

Abe's Exodus (Offiziell)	19,95 DM
Cold Blood (Offiziell)	24,95 DM
Colin Mc Rae 2 (Offiziell)	24,95 DM
Fear Effect (Offiziell)	24,95 DM
Final Fantasy 8 (Offiziell)	24,95 DM
Jedi Power Battles (Offiziell)	24,95 DM
Metal Gear Solid	19,95 DM
Medi Evil 1&2	14,95 DM
Mogelpower 2000	24,95 DM
Pokemen (Offiziell)	24,95 DM
Pokemon Stadium (Offiziell)	24,95 DM
Rayman 2 (Offiziell)	24,95 DM
Resident Evil 1, 2, & DC	9,95 DM
Resident Evil 1, 2, 3 dt. & DC	19,95 DM
Resident Evil 3 dt. (Offiziell)	24,95 DM
Saga Frontier 2 (Offiziell)	24,95 DM
Soul Reaver (Offiziell)	19,95 DM
Syphon Filter 1&2	19,95 DM
Techno Mage (Offiziell)*	24,95 DM
Tekken 3 (Offiziell)	24,95 DM
Tomb Raider 1-4	19,95 DM
Tomb Raider 3 (Offiziell)	19,95 DM
Tomb Raider 4 (Offiziell)	19,95 DM
Vagrant Story (Offiziell)	24,95 DM

### LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM

Abe's Oddysee	Legacy of Kain
Alien Trilogy	Medi Evil
Alundra	Medal of Honor
Alone in the Dark 1-3	Rayman & Gex 3D
Ark of Time	Resident Evil 1
Atlantis 1&2	Riven
Baphomets Fl. 1+2	Shadowman
Blaze & Blade	Suikoden
Breath of Fire 3	Syphon Filter
Casper	Tekken 1 & 2 & 3
Croc 2	The Note
Diablo	The Last Report
Discworld 1+2	Tomb Raider 1
Dino Crisis	Tomb Raider 2
Excalibur	Tomb Raider 3
Gex 3D & Rayman	Turok
Granstream Saga	Turok 2
Grandia	Vandal Hearts
Hard Edge	Wild Arms
Heart of Darkness	Warhammer: DO
Jade Cocoon	Zelda 64 uvm.

- über 500 Lösungshefte lieferbar -

### UNSER SERVICE

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software, Büchern & Action Figuren)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Vorbestellungen möglich
- + Ab 150,00 DM keine Portokosten (nur in D)
- + Spiele / Zubehör verschicken wir im Sicherheitskarton Porto:

Nachnahme: 9,50 DM  
(Ausland: 30,00 DM)  
Vorkasse: 3,90 DM  
(Ausland: 10,00 DM)

### BOOTMASTER 9002



**49,99 DM**

Der Bootmaster 9002 ist ein vollwertiges Schummelmodul mit 1MB Memory Karte. Sie können dieses Modul auch an der SCPH-9002(c) verwenden. Weiterhin liegt ein Einbauchip (zum Löten) bei, der Ihnen das Abspielen von Importspielen ermöglicht.

### MODCHIP EINBAUPLATINE



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 Einbauleitung ausgeliefert!

Sparen Sie sich das vorlöten. Einfach den Modchip in den Sockel stecken, und Sie brauchen nur noch die bereits angelöteten Kabel mit der PlayStation Platine verbinden!

**10,00 DM**

Ab 5 Stk. 7,90 DM - Ab 15 Stk. 5,50 DM - Ab 50 Stk. 4,90 DM

**5,00 DM**

<b>TWIN SHOCK</b> Baugleich mit d. Original <b>29,99 DM</b>	<b>SHOCK2 INFRAROT</b> Infrarotjoypad mit Shock <b>59,99 DM</b>	<b>STANDARD JOYPAD</b> PSX Standard Joypad <b>9,99 DM</b>	<b>MC LAREN WHEEL</b> Mit Rumble & Pedalen <b>144,99 DM</b>	<b>FERRARI WHEEL</b> Mit Rumble & Pedalen <b>129,99 DM</b>
---	---	---	---	--

<b>SONY DUAL SHOCK</b> Original von Sony <b>44,99 DM</b>	<b>POWERSHOCK</b> Programmierbarer Joypad <b>34,99 DM</b>	<b>PANTHER GUN</b> Gcon kompatibel <b>39,99 DM</b>	<b>MASTER DRIVE</b> Mit Rumble & Pedalen <b>79,99 DM</b>	<b>PSX-Umbau</b> Mit eingebautem Modchip! <b>269,00 DM</b>
--	---	--	--	--

<b>1MB MEMORY</b> 6,99 DM	<b>2MB MEMORY</b> 19,99 DM	<b>4MB MEMORY</b> 29,99 DM	<b>8MB MEMORY</b> 24,99 DM	<b>8MB MEMORY</b> 44,99 DM	<b>24MB MEMORY</b> 32,99 DM
------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

<b>X-FLORER FX</b> 89,99 DM	<b>PRO CARRY CASE</b> 59,99 DM	<b>SONY CD-LEERHÜLLE</b> 3,99 DM	<b>ANTENNENANSCHLUSS</b> 24,99 DM	<b>4-SPIELER ADAPTER</b> 49,99 DM	<b>DC JOYPAD</b> 49,99 DM
--------------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	------------------------------

<b>GAME BUSTER COX</b> 89,99 DM	<b>PSX CASE</b> 49,99 DM	<b>1MB LEERHÜLLE</b> 2,99 DM	<b>PAL BOOSTER</b> 29,99 DM	<b>PARALLEL-PORT</b> 34,99 DM	<b>GAMESSTATION</b> 69,99 DM
------------------------------------	-----------------------------	---------------------------------	--------------------------------	----------------------------------	---------------------------------

<b>- Joypads / Controller -</b>		<b>- Lightguns -</b>	
Standard Joypad	9,99 DM	Panther Gun	39,99 DM
Dual Twin Shock	29,99 DM	Scorpion	59,99 DM
Dual Power Shock	34,99 DM	Avenger	89,99 DM
Sony Dual Shock	44,99 DM	Real Arcade Gun	99,99 DM
Cybershock (Blaze)	59,99 DM	Falcon	89,99 DM
Evolution Pad	69,99 DM	<b>- Lenkräder -</b>	
Evolution System	119,99 DM	Master Drive	79,99 DM
Shock2 Infrarot	59,99 DM	Dual Force	129,99 DM
Arcade Pro Shock (Blaze)	69,99 DM	Jordan GP	119,99 DM
Micro Wizard (Blaze)	49,99 DM	Ferrari Lenkrad	129,99 DM
Maus	24,99 DM	Mc Laren Wheel	144,99 DM
<b>- Memory Cards -</b>		V3 Lenkrad	99,99 DM
1MB (15 Block)	6,99 DM	<b>- Kabel -</b>	
8MB (120 Bl.)	24,99 DM	RGB Kabel	8,99 DM

### PLAYSTATION 2

**JETZT VORBESTELLEN!**  
Die PlayStation erscheint am 27.10.00 in Deutschland. Sichern Sie sich schon jetzt durch eine Vorbestellung Ihr Exemplar der neuen Wunderkonsole. Jetzt anrufen!

### PSX SPIELE

Ace Combat 3	89,99 DM
Alundra 2	59,99 DM
Baldurs Gate*	79,99 DM
Catan - Die 1. Insel	89,99 DM
Colin Mc Rae Rally	44,99 DM
Colin Mc Rae Rally 2	79,99 DM
Cold Blood	89,99 DM
Crash Bandicoot 3	44,99 DM
Crisis Beat*	82,99 DM
Dragon Valor	59,99 DM
EURO 2000	89,99 DM
F1 Racing Championship	89,99 DM
Fear Effect	89,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
Final Fantasy 8	69,99 DM
FIFA Soccer 2000	86,99 DM
Formel 1 2000	89,99 DM
Front Mission 3	84,99 DM
Galerians	79,99 DM
Gran Turismo 2	89,99 DM
Grandia	89,99 DM
GTA 2	89,99 DM
Harvest Moon	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Legend of Legaia	59,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Medi Evil 2	59,99 DM
Metal Gear Solid	39,99 DM
Micro Maniacs	89,99 DM
Mobile 1 Rally Championship	89,99 DM
N-Gen	69,99 DM
Need for Speed: Porsche	89,99 DM
Rally Masters	73,99 DM
Railroad Tycoon 2	89,99 DM
Rayman 2*	89,99 DM
Resident Evil 1	44,99 DM
Resident Evil 3 dt.	89,99 DM
Resident Evil Gun Survivor	89,99 DM
Ronaldo V-Football	89,99 DM
Road Rash Jailbreak	89,99 DM
Saga Frontier 2	89,99 DM
Shadow Madness	79,99 DM
Sheep*	89,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Star Wars: Jedi Power B.	89,99 DM
Suikoden 2*	79,99 DM
Syphon Filter 2	79,99 DM
Techno Mage*	89,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
Tenchu 2*	89,99 DM
Test Drive 6	79,99 DM
Tomb Raider 3	39,99 DM
Tomb Raider 4	49,99 DM
Tombi 2	59,99 DM
Tony Hawk Skateboarding*	44,99 DM
Trasher Skateboarding	91,99 DM
Track and Field 2	89,99 DM
V-Rally 1	29,99 DM
V-Rally 2	44,99 DM
Vagrant Story	79,99 DM
Vanishing Point*	89,99 DM
Vandal Hearts 2	89,99 DM
WCW Mayhem	89,99 DM
Worms	29,99 DM
WWF Smackdown	89,99 DM
X-Files	82,99 DM
Xena	84,99 DM

- Und viele weitere Titel -  
Driver 39,99 DM  
Final Fantasy 9\* 99,99 DM  
Nightmare Creat. 2\* 89,99 DM  
Parasite Eve 2\* 89,99 DM

**04131 / 200580**

CDG MEDIA - ROTE STR. 4 - 21335 LÜNEBURG - Fax: 04131 / 2005820

Alle Preise & Preisänderungen vorbehalten - Händleranfragen erwünscht - mit \* gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Pauschal

**+++ WWW.MADROM.DE +++**





# Silent Bomber

9-8-7-6-5-4-3-2-1. Detonation!



3D-Shootem Up auf einem Niveau, das neue Maßstäbe für die Playstation setzen wird.

Eine gottverdammte Plage von hochtechnisierten Androiden hat sich breit gemacht. Menschliches Dasein wird zusehends bedroht. Es ist an der Zeit, zu klären, in wessen Hand die Zukunft liegt. Ein

Team aus bestens trainierten Kämpfern hat die Aufgabe auf sich genommen - und Du bist dabei. Kein Zurück. Die grandiose Pyrotechnik und die finstere, komplexe Umgebung lassen den Spieler bedrohlich lebhaft in diese unberechenbare Welt eintauchen. Pure Action gepaart mit explosiver Strategie.