SPIELEBERATER: ALLE SILENT-HILL-GEHEIMNISSE GELÜFTET
STAR WARS: DER FILM, DIE EFFEKTE, DIE SPIELE!
WRESTLING-REFERENZ FÜR DIE PLAYSTATION: WWF ATTITUDE

fun.generation

0999
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE
Österreich: 52 öS – Schweiz: 6,50 sFr – Luxemburg: 156 lFr – Italien: 8400 lit – Spanien: 690 pts – Belgien: 156,- bFr – Niederlande: 8,50 Hfl
DM 6,50

RENNSPORT 2100
WIP3OUT
KILLER LOOP

RENNSPORT IM VORGARTEN
RE-VOLT

PlayStation
AKTUELL
TARZAN
DAS SPIEL ZUM DISNEY-FILM

FACTS & HIGHLIGHTS DER NEUEN KONSOLEN-GENERATION
DREAMCAST IST DA!
SEGA RALLY
VIRTUA FIGHTER 3TB
POWER STONE
SONIC ADVENTURE

DIE DINOS SIND LOS: DER „RESIDENT EVIL"-ERBE IM DETAIL
DINO CRISIS

V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den Champagner!

KOPF

AUGEN

NASE

Du riechst Benzin, Gummi und den (Angst?)Schweiß – noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du Nerven? Fahr heim!

Jenseits der 200 km/h schaust Du der Gefahr ins Auge!



HERZ

Defibrilieren!!!

Dir dreht's den Magen um!

MAGEN

Du drehst am Rad!

HAND

Hier brauchst Du viel Gefühl!

GESÄSS

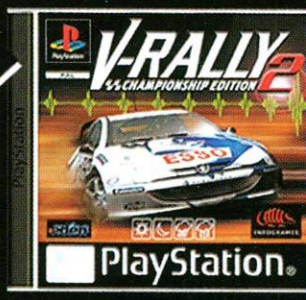
viermal gebrochen!

OBERSCHENKEL



Das bringt die PlayStation ans Limit!

V-RALLY 2



- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

zu erhalten bei:

EINE WELT VOLLER IDEEN
GALERIA KAUFHOF + Horten

FUSS

Kick down!

Internationale Funkausstellung 1999
Your world of consumer electronics
Berlin, 28. August – 5. September
WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01

PlayStation

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

www.v-rally.com

edi.torial

fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE
0999

erste.woche: **Nichts geht mehr**

Die Vorfreude auf die neue Konsolen-Generation steigt – und statt den obligatorischen 32-Bit-Silberlingen flimmern in dieser Woche vor allem Dreamcast-Spiele über die TV-Schirme. Der Arbeitsfluß ist wieder mal lahm gelegt: Das Spiel mit der Optik macht einfach zu viel Spaß.... Endlich kann der Konsolenspieler der PC-Front technische Referenz präsentieren: Die Videospiel-Welt ist dem PC-Kosmos wieder mal um eine Nasenlänge voraus.

zweite.woche: **Von Igeln und Affen**

Der von Robert betreute "Sega-Story" weitet sich zum bislang komplexesten Schwerpunkt-Artikel aus: Nahezu 50 Jahre Sega sind kein Pappenstiel – und die Recherche intensiv. Derweil der Chefredakteur fast täglich mit der Düsseldorfer Niederlassung des japanischen Medien-Konzerns telefoniert und auf ein halbes Jahrhundert Videospielgeschichte zurückblickt, schallt aus der Redaktion Raubtiergebrüll und Affengekreische: Das PlayStation-Spiel zu Disneys neuem Animationsfilm ist angekommen – und der von Phil Collins besungene Vorspann zum neuen "Tarzan" ist öfter zu sehen als das eigentliche Spiel....

dritte.woche: **Ist das Internet nicht wunderbar?**

Heiße Infos rund um die Uhr – und das ohne Zensur! Ganz klar: Für den einen ist's ein Segen, für den anderen ein Fluch. Zu letzteren gehört auch "Star Wars"-Schöpfer George Lucas: Seinen neuen Film gibt's gratis und franko im Netz – und so ziemlich jeder, der sich einigermaßen auf die nötige Technik versteht, der hat "Phantom Menace" schon vor dem Kinostart gesehen. Die Qualität ist miserabel – aber der Medien-Junkie von heute will alles sofort. Aktuelle Informationen sind die härteste Währung des nächsten Jahrtausends, und mit Segas Dreamcast geht ab sofort auch der Videospieler ins "World Wide Web". Nur leider sind die Internet-Grenzen noch nicht klar genug gesteckt. Harmloser Spaß oder Online-Anarchie?

vierte.woche: **Endspurt:**

Während Grafiker Georg noch über dem Layout zur Sega-Story brütet, geht Robert mit "Dino Crisis" auf Echsenjagd. Und endlich kehrt ein verloren geglaubter Sohn wieder zurück: Unser Technik-Experte Andreas Ulrich hat die Uni-Klausuren überstanden und steht nun wieder Test-Spalier. Sein Beitrag zur aktuellen Ausgabe sind Cyborg-Gefechte im Megalopolis der Zukunft..."G-Police 2" ist Psygnosis' jüngster Beitrag zum PlayStation-Lineup.

auch.noch

Acclaim-Frontmann Stefan Luludes (kurz: "Lulu") bekennt sich zum "Star Wars"-Fandom. Dafür scheut der Münchener PR-Manager auch vor einem Schluck Merchandise-Coke nicht zurück. Prost, Herr Luludes! Und wann kommt die "Shadowman"-Cola...?



schwer.punkt 016-025



die sega story

mit sonic in die nächste konsolengeneration

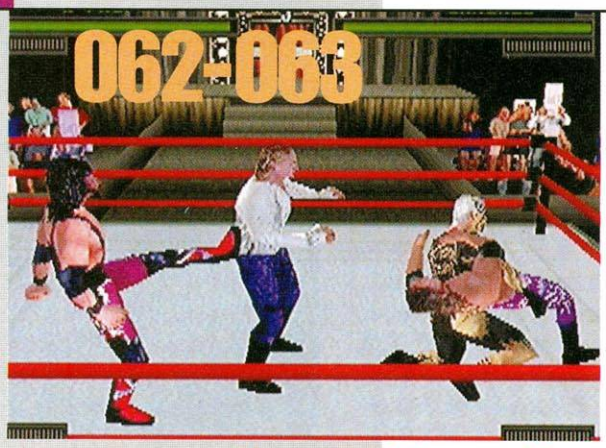


040-047 **sega.rally.2**
sega auf der Überholspur

072-077 **dino.crisis** dinosaurier-action von den "resident evil"-entwicklern



062-063



wwf.attitude
die wrestling-referenz auf der playstation

silent.hill
die.komplett.lösung zum.horror.adventure



104-107

fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

in.halt 0999

Rub.riken

Editorial 3
Leserbriefe 6
Impressum 13
Wertungssystem 27
PAL-Releases 70

Akt.uelles...

... von der Software-Front 8-9
... vom Markt 10
... von der Hardware-Front 12-14

Wertungs.forum

Alle Wertungen im Überblick 66-67

Aus.land

Neuigkeiten aus aller Welt 100-101

Aus.getrickst

Cheats und Tips 102-103
Silent Hill-Spieleberater 104-107

Med.ien

Filme, Comics und mehr:
Der „Star Wars"-Kult 108-110
DVD: Ronin 111
Comic: Vincent 112

Aus.blick

fun.generation 09/99 114

Schwer.punkt

Die SEGA-Story:
Mit Sonic in die nächste
Konsolen-Generation 16-25



Neu.erscheinungen

A Bug's Life 69
Bomberman Fantasy Race 68
Bloody Roar 2 70
Bundesliga Stars 2000 28-29
Castrol Honda Superbike 68
Chocobo Racing 70
Croc 2 30-31
Expendable 32-33
Flying Dragon 69
G-Police 2: Weapons of Justice 34-35
Kagero Deception 2 70
Legend of Kartia 70
Milo's Astro Lanes 68
Power Stone 36-39
Rampage 2: Universal Tour 69
Sega Rally 2 40-47
Speed Freaks 48-50
Street Fighter Alpha 3 70
Tarzan 52-55
Virtua Fighter 3 tb 58-61
WWF Attitude 62-63

Vor.schau

Dino Crisis 72-77
Bangaio 78-79
Killer Loop 80-81
Formel 1 '99 82-83
Mission: Impossible 84-85
Re-Volt 86-87
Tonic Trouble 88-89
wip3out 90-91
Wild Arms: 2nd Ignition 92-93

Rep.ortage

Rollenspiel-Futter aus deutschen Landen:
Zu Besuch bei "TechnoMage"-Entwickler
Sunflowers 94-98

Dreamcast

NINTENDO64

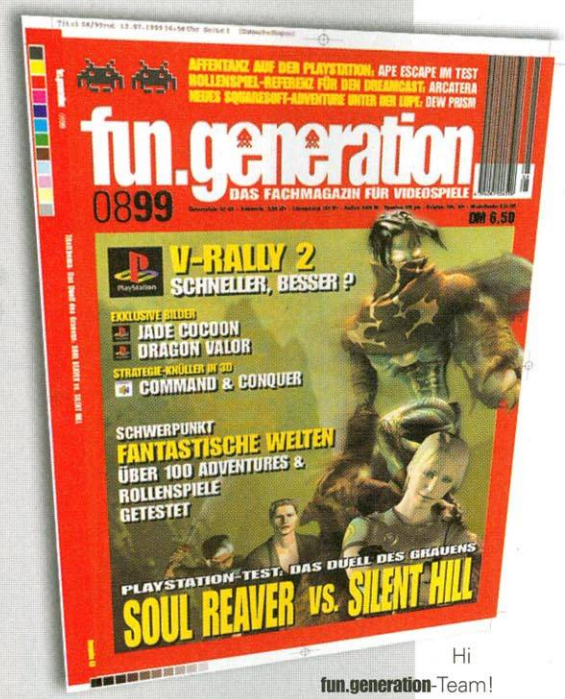
PlayStation

GAME BOY COLOR

Titel: "Dino Crisis" (Virgin) u. "Tarzan" (Disney Interactive)

TARZAN™ ist Eigentum von Edgar Rice Burroughs, Inc. und wird mit Genehmigung verwendet."
©1999 Edgar Rice Bourroughs, Inc. und Disney Enterprises, Inc. Alle Rechte vorbehalten. " © Disney

fun.gen DAS FACH



Hi **fun.generation**-Team!

Ich möchte Euch erst einmal zur Eurem neuen Layout gratulieren. Endlich ein Magazin, das den typischen Comic-Look mal ablegt und auch ältere Leser anspricht. Allerdings gibt es immer noch ein paar Kritikpunkte. Zum einem wäre da Euer Schwerpunktthema, es ist einfach viel zu umfangreich (zehn Seiten). Dagegen kommen Eure Leserbriefe viel zu kurz (eine Seite). Euer neues Wertungsforum ist dagegen sehr gut gelungen, wobei mir jedoch eine Wertung für Sound und Grafik fehlt. Screenshots sagen schließlich nicht alles aus. Was auch noch zu bemängeln wäre, ist die Rubrik "Medien".

Positiv: Ausgabe 7/99 - Film und Spiel: "Xena", oder Comic und Spiel: "Die Chroniken des schwarzen Mondes".

Negativ: Ausgabe 7/99 - Zeichentrick und DVD: "Quest for Camelot", oder Ausgabe 5/99 - Demnächst im Heimkino: "Antz". Ich verstehe nicht, was Heimkino mit Videospielen zu tun hat!

Nun zu einem anderen Thema. In Ausgabe 7/99 schreibt Ihr, daß die neue Nintendo-Konsole "Dolphin" laut Nintendo zeitgleich mit der neuen Sony-Hardware gelauncht werden soll. Ich finde es eine Unverschämtheit von "Big N", nach nur drei Jahren der N64-Ära eine neue Konsole auf den Markt zu bringen. Eine solche Aussage zu machen, zu einem Zeitpunkt, wo die Nintendo-Software erst richtig ins Rollen kommt, verunsichert bestimmt viele N64-User. Eine solche Strategie endet nur in einem Wettrüsten und nutzt weder den Usern, noch den Hardwarefirmen. Denn viele fordern eine gewisse Beständigkeit von Sony und Co.

Zum Schluß noch eine Frage: Wie sieht es mit "Banjo-Tooie" aus?

Mit freundlichen Grüßen,
Markus Kempkes, Bottrop

Die Schwerpunkt-Artikel haben komplexe Themen zum Inhalt. Deshalb ist es nicht möglich, sie nur auf ein paar läppischen Seiten unterzubringen - wir wollen Euch schließlich keine oberflächlichen Berichte servieren. Zu den Leserbriefen: Wir sind der Meinung, daß eine Seite genügt. Wir selektieren aus den Zuschriften die interessantesten wie repräsentativsten - also Themen, die Euch momentan besonders beschäftigen. Und zudem: Leider sind die meisten Einsendungen für die Allgemeinheit nur von bedingtem Interesse. Also: Schreibwerkzeug zücken – und drauf los kritzeln. Denn: Der Eingang bestimmt den Ausgang! Den gesparten Platz verwenden wir übrigens für ausführliche Neuerscheinungs- und Vorschauberichte. Stichwort Grafik- und Soundwertungen: Wir halten separate Noten für irrelevant, ist doch einzig der Spielspaß entscheidender Qualitätsfaktor. Außerdem gehen wir im Text ausführlich auf optische wie akustische Finessen bzw. Mängel ein. Zur Medienecke: Wir wollen Euch ein umfassendes Bild über die schöne Welt der (artverwandten) Medien verschaffen, und da nimmt das Zukunftsmedium DVD einen festen Platz ein (die kommende Konsolengeneration "PlayStation 2" und "Dolphin" greift ebenfalls auf den Speicher-Giganten zurück).

An alle Nintendo-Fans: Macht Euch keine Sorgen um fehlenden Software-Support. Selbst wenn sich die Gerüchte um den N64-Nachfolger zusehends verdichten, gehört der 64-Bitter noch lange nicht zum alten Eisen. Allein die Rare-Titel "Donkey Kong 64", "Perfekt Dark", "Jet Force Gemini", "Banjo-Tooie" (bei dem immer noch kein Release-Datum feststeht), Acclaims "Shadow Man", oder Nintendos "Starcraft", "Ogre Battle 3" und "Pokémon"-Spiele werden den Modulschacht mit hochwertigen Spielen füttern. ■

Hallo **fun.generation**!

Ich muß Euch wirklich loben! Mit der Ausgabe 08/99 habt Ihr die bislang beste **fun.generation** auf die Beine gestellt. Nur weiter so! Auch, daß die Wertungen jetzt wieder unter den Tests stehen, finde ich sehr lobenswert. Ich finde, das Wertungsforum macht ohnehin nur in Verbindung mit Gesamtwertungen Sinn. So sehe ich einerseits das Rating, und im Forum erkenne ich, wie es zu der Wertung gekommen ist bzw. wie die einzelnen Redakteure das jeweilige Spiel finden.

Außerdem habe ich noch ein paar Fragen:

1. Was ist eigentlich aus Rares "Conker 64" geworden? Ist es etwa auf Eis gelegt?
2. Wie lange lassen die Pocket Monster noch auf sich warten, bis sie in Deutschland für Tumult sorgen?
3. Wie ist Eure Einschätzung zum Dreamcast? Wird sich Sega diesmal durchsetzen können oder bauen die Hamburger wieder Blödsinn und setzen das Ding in den Sand?
4. Was soll eigentlich "CompuTivi"? Ich hab' die Sendung zwar noch nie gesehen, aber die Anzeige sieht schon mal sehr albern aus. Habt Ihr denn nicht aus dem "Level X"-Desaster gelernt? Macht doch mal 'ne richtige Videospielesendung mit Reportagen, Spiele-Vorstellungen und Competitions – nicht immer so 'nen Kinderkram!!

So, das war's auch schon für's erste! Frohes Schaffen und viel Erfolg!

Euer treuer Leser
Robert Daniel, Berlin

Zu 1.: "Conker 64" ist immer noch am Entstehen - Rare hält sich hinsichtlich eines konkreten Release-Datums wie immer bedeckt.

Zu 2.: Nintendo rührt kräftig die Werbetrommel: Auf der am 28. August beginnenden IFA (Internationale Funkausstellung in Berlin) werden die Großostheimer erstmals die "Pokémon"-Spiele vorstellen. Wenn's der Hosentaschenteufel nicht verhindern sollte, werden wir nächste Ausgabe in einem ausführlichen Special auf die bevorstehende Pocket Monster-Welle eingehen.

Zu 3.: Alles wissenswerte zu Segas Konsolen-Hoffnung (und noch mehr) erfährst Du in dem Schwerpunkt dieser Ausgabe. Auch zum Thema "Blödsinn" (vielleicht doch ein bißchen hart ausgedrückt, oder?) findest Du dort sämtliche Details.

Zu 4.: Das Thema "CompuTivi" hat sich erledigt - die Sendung wurde eingestellt. ■

schreibt uns eure meinung!

leserbriefe
max-planck-str. 13
(d) 97204 höchberg
elektropost:
benedikt@fungeneration.com

ACME

the game company

NeoGeo Pocket

WonderSwan

Nintendo64

PlayStation

Dreamcast

Saturn

DVD

Anime

Soundtracks

Merchandise

Actionfiguren

Lösungsbücher



Dreamcast

Dreamcast hk	499,00*
*in Verbindung mit RGB-Kabel und Spannungswandler	
Dreamcast PAL incl. kostenl. Internet-Zugang	499,00
Controller	89,90
Spannungswandler	39,90
RGB-Kabel incl. Stereo-Audio-Out (Exony)	29,90
Controllerverlängerung (2m)	24,90
Puru (Shaker) Pack	89,90
VMS Memory Card	69,90
Aero Dancing (Flight-Sim)	109,90
Air Force Delta (Flight-Combat 07/99)	139,90
Blue Stinger (Action Adventure)	129,90
Climax Landers (3D-Adventure)	139,90
Buggy Heat (Race)	139,90
Daytona 2 (Race - 4/99)	139,90
Dynamite Deka 2 (Action)	139,90
Expendable (Action-Adventure)	139!90
Get Bass (Sports) mit Angelcontroller	239,90
Giant Grand Slam (Wrestling)	139,90
Hot D. Gunset (Ego Shooter)	179,90

PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller	249,00
Controller Dual-Shock (Sony) grau	59,90
Controller Digi-Dual-Shock (Hori) blau,grün,klar	25,00
Controller "Beatmania"	119,90
Controller "Pop N Music"	129,90
Controller NeGcon	89,90
CD-Case+Mickey's Wild Adv. oder Herkules	49,90
Guncon	89,90
Memory Card 1MEG (EXONY)	14,90
Memory Card 1MEG (Sony)	29,90
Multi Tap (Mehrspieler-Adapter)	69,90
Link-Kabel (verbindet 2 PlayStations)	20,00
RGB-Kabel+Stereo-Audio-Out+Video-Out	20,00
RGB Umschaltbox (4-Fach)	99,90
Controller-Verlängerungskabel	19,90
X-ploder Pro (Cheat Cartrige)	149,90
Gehäuse ((crystal red, blue,black)	29,90
Gehäuse lackiert (camouflage, blue, black)	39,90
Umbau (jp/us) in Verbindung mit Software:	50,00
Schalter-Upgrade (jp/us) für Dino Cr., Ff8, usw.	49,90

PlayStation

King of Fighters '98 jp (Fighting)	139,90
Langrisser 1&2 jp (Rollenspiel)	49,90
Langrisser 4&5 jp (Rollenspiele) perfect Ed.	149,-
Le Mans 24 Stunden (Race)	99,90
Legend of Kartia (Strategie)	99,90
Legend of Legaia us (Rollenspiel)	129,90
Legend of Mana jp (Rollenspiel)	139,90



Lunar: the Silverstar CE us (RPG)	169,90
Lunar 2: Eternal Blue jp (Rollenpiel)	149,90
Metal Gear Solid dt. (Adventure)	88,00
Metal Slug jp (Jump'n Shoot)	129,90
Omega Boost (Shooter)	89,90

Lösungsbücher



Deutsche Lösungsbücher	ab 9,90
Englische (us) Lösungsbücher	ab 19,90
Final Fantasy 8 Trading Cards	14,90
Final Fantasy 8 Wallskills (Stoffposter)	49,90
Final Fantasy 8 Poster	12,90
Final Fantasy 8 Keyrings 4 Stück	39,90







YOUR IMPORTANT DEALER

Software ab 5,00 DM, Soundtracks ab 1DM....auf der ACME-Hompage!

www.ACMEonline.de

0221-240 88 00
240 88 03
240 00 89



SOUNDTRACKS

Metal Gear Solid(dt)	19,90
Metal Gear Solid(jp-Bon.track)	49,90
Resident Evil	je 29,90
Streetfighter	14,90
Final Fantasy Tactics	79,90
Final Fantasy 7(4CDs)	109,90
Final Fantasy 8 (4CDs)	109,90
Silent Hill (dt)	19,90
Silent Hill (jp)	49,90
Castlevania	19,90











King of Fighters Dreammatch* (Fighting)	129,90
Power Stone (3D-Fighting)	139,90
Psychic Force 2012 (3D-Fighting)	109,90
Red Line Racer (Race)	139,90
Sega Rally 2 (Race)	129,90
Sonic Adventure (3D-Adventure)	109,90
Soul Calibur (Fighting - 07/99)	149,90
Streetfighter 3 (Fighting)	109,90
Super Speed Racing (Race)	139,90
Tokyo Highway Battle (Race)	139,90
Toukon Retsuden 4 (Wrestling)	139,90

* NEOGEO POCKET kompatibel!

NEOGEO POCKET

NEOGEO Pocket +KOF R1	**150,00**
Link-Kabel (verbindet 2 Neo Geo P.)	29,90
King of Fighters R-1 (Fighting)	66,00
Metal Slug First Mission (Jump'n Shoot)	89,90

Wir liefern versandkostenfrei zzgl. 5DM Nachnahme-Gebühr., Bestellungen unter DM50 werden mit DM10 Versandkostenpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30,- berechnet. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für inkompatibilität übernommen. Unfreie Rücksendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

Abe's Exodus (3D-Adventure 2.Teil)	89,90
Ace Combat (Flight Sim)	149,90
Advan Racing jp (Racing)	129,90
Azure Dreams (Rollenspiel)	99,90
Bomberman Fantasy Race jp (Race)	129,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG)	139,90
Breath of Fire 3 ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin..)	109,90
Brigandine us (Rollenspiel)	139,90
Capcom Generations Vol.1-5 jp (Collection)	je 99,90
Civilisation II (Strategie)	99,90
Chokobos M. Dungeon 1+2 jp (RPG)	199,-
Densha de Go 2 (U-Bahn-Sim)	139,90
Dino Crises (Horror-Adventure jp/us)	139,90
Dragonball Z Final Bout jp (Fighting)	79,90
Driver (Racing)	99,90
Echonight us (Horror-Adventure)	139,90
Final Fantasy 7 (Rollenspiel)	49,90
Final Fantasy Antologies (RPG-Collection)	139,90
Frontmission 3 jp (Strategie)	139,90
Grandstream Saga (Rollenspiel)	99,90
G-Police: Weapons of Justice (Action)	99,90
Gran Turismo (Race)	49,90
Gun Gage (Action)	99,90
Integral jp (Action-Adventure)	129,90
Internal Section jp (Shooter-Squaresoft)	139,90
Jade Cocoon Tamamayu (Rollenspiel)	139,90
Kensei - Sacred Fist (Fighting)	99,90

Resident Evil - Actionfiguren 29,90
CRASH BANDICOOT - Actionfiguren 29,90
METAL GEAR SOLID - Actionfiguren 29,90
Turok mit Raptor 49,90
Lara Croft in Wetsuit 59,90

Option Tuning Car Battle 2 jp (Race)	129,90
Parasite Eve us (Adventure)	139,90
Racing Lagoon jp (Racing-RPG)	139,90
Resident Evil (Horror-Adventure)	49,90
Resident Evil D.C us (Dual Shock)	59,90
Rival Schools 2 jp (Fighting)	139,90
Saga Frontier us (RPG by Square)	129,90
Saga Frontier 2 jp (RPG by Square)	139,90
Silent Hill (Horror-Adventure)	99,90
Shadow Madness us (Rollenspiel)	139,90
Shadow Man (Horror-Adventure)	99,90
Shadow Tower jp (Ego-Adventure)	119,90
Shaolin us (Action)	129,90
Soul Reaver (Adventure)	109,90
Star Ocean- Second Story us (Rollenspiel)	129,90
Syphon Filter (Action-Adventure)	99,90
Tail Concerto us (Adventure)	139,90
Tales of Destiny us (Rollenspiel)	139,90
Tales of Phantasia jp (Rollenspiel)	139,90
Tekken 3 (Fighting - ab 30. 8.)	49,90
Thausend Arms us (Rollenspiel)	139,90
Tocca 2 (Tourenwagenrennen)	79,90
Tunguska (Adventure)	99,90
V-Rally 2 (Race)	99,90
Wild Arms (Rollenspiel)	89,90
WWF: Attitude (Wrestling)	99,90
Xenogears us (Rollenspiel)	139,90
Yakata jp (RPG)	109,90
Wipe Out 3 (Racing)	99,90







ANIME

VHS-VIDEO

Animania - das Manga-Magazin	12,80
Armitage III Vol. 1-3	je 39,90
Bubblegum Crises 1-4 (OmU)	je 49,90
Bubble Gum Crises Hurrican Live 2032/33	je 19,90
Dark Side Blues (OmU)	49,90
Devil Hunter Yohko 1-2 (OmU)	je 49,90
El Hazard Vol. 1-3 (dt)	je 39,90
Evangelion Box (OmU) 2	je 79,90
Evangelion (OmU) Re-Edition	je.39,90
Final Fantasy Vol. 1-2 (Om engl.U)	je 59,90
Ghost in the Shell (dt)	39,90
Bakamit aus dem MEGA-HIT "King of my Castle"	
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU)	je 29,90
High School Detectives (OmU)	29,90
Iczer One Vol. 1-2 (OmU)	je 29,90
Lily Cat (OmU)	39,90
Okami Vol. 1-2 (OmU)	je 59,90
Patlabor Vol.1-2 (dt)	je 39,90
Plastic Little (OmU)	39,90
Record of Lodoss War 1-4	je 49,90
Streetfighter II TV Box 3-4	je 59,90
Streetfighter II Vol. 1-3	je 49,90
Tench Myjo (OmU)	39,90
The Hakkenden Vol.1-4	je 49,90

OPEN





Zülpicher Str. 17
50674 Köln-City
Tel: 0221 - 240 88 00
Fax: 0221 - 240 00 81

Tyrellsestraat 13
NL-6291 AK Vaals
Tel: 0177 - 888 35 33
Tel: 0170 - 483 22 00

software.news
aktuelles vom software.markt



Kurzmeldungen:

+++ Schnapp' sie Dir alle! Die "Pokémon"-Welle schwappt nun endlich auch nach Europa. Mit "Pokémon - Rote Version" und "Pokémon - Blaue Version" veröffentlicht Nintendo am 8. Oktober die ersten beiden Game Boy-Spiele. Weitere Titel für den Handheld und das Nintendo 64 folgen - mehr zum "Pokémon"-Kult in Kürze +++ Polygon-Papier für's Nintendo 64: Nach langer Bildschirm-Abstinenz feiert der berühmte Zeitungsjunge in "Paperboy 64" sein Comeback +++ Lego-Fans können sich freuen: Ab September braust Ihr in "Lego Racers" durch abstrakte Plastik-Bauten - der ideale Tummelplatz für jungebliebene PlayStation- und Nintendo-64-Spieler +++ Klötzchen-Kult: Für Nintendos 64-Bitter erscheint im Oktober "The New Tetris" +++ Für Erwachsene: Pünktlich zum US-Launch von Segas Dreamcast erscheint "Mortal Kombat Gold" - da ist Arcade-Feeling garantiert +++

Dragon Sword

Action
Interactive Studios

NINTENDO64





Schon vor einiger Zeit tauchte der Titel "Dragon Storm" auf den Nintendo-64-Release-Listen auf – nun soll die vielversprechende Mixtur aus Action-Adventure, Strategie und Rollenspiel unter dem leicht abgeänderten Namen "Dragon Sword" erscheinen. Schauplatz ist eine mittelalterliche Fantasy-Welt: Die teuflische Königin Zordanthia hat das Land Avantaria unterjocht – und schickt Ihre dämonischen Vasallen los, Mensch und Vieh zu vernichten. Die einzige Hoffnung für die bedrohte Bevölkerung: Tia und Kailan. Beide Krieger haben eine düstere Vergangenheit: Während die hübsche Heldin in frühester Kindheit mit ansehen mußte, wie ihre Schwester von einem bösen Geist getötet wurde, verlor der männliche Protagonist in jungen Jahren seinen Vater. Die Tragödie: Für den Tod der beiden Familienmitglieder zeichnet sich Zordanthia verantwortlich. Grund genug für das gepeinigte Team, sich an der Königin der Finsternis zu rächen, und sie ins Jenseits zu befördern. Eure Reise ist ebenso beschwerlich wie abwechslungsreich: Ihr wandert durch märchenhafte Wälder, stapft durch staubigen Wüstensand und überquert eisige Berggipfel. Ihr wagt Euch in unheimliche Schlösser, schleicht durch feuchte Höhlen und besucht verschiedene Dörfer – stets auf Konfrontationskurs mit mystischen Monstern. 50 unterschiedliche Gegner warten auf eine Tracht Prügel – dank dem mit 40 Waffen umfangreich bestückten Arsenal kein Problem: keiner kommt zu kurz, jeder wird mit altertümlichem Mordwerkzeug bekannt gemacht. Bei der Monsterhatz schwingt Ihr Axt, Schwert, Speer oder spannt den Bogen.

Neben dem unterhaltsamen Multiplayer-Modus, in dem Ihr Euch mit einem menschlichen Mitstreiter vernichtende Duelle liefert, kann "Dragon Sword" noch mit einem ganz anderen Feature aufwarten: Euer Konterfei besitzt die beneidenswerte Gabe, sich auf Wunsch in einen gefährlichen Drachen zu verwandeln – mit heißem Atem und gigantischen Pranken zieht Ihr in den Kampf gegen andere fliegende Ungetüme und robuste Schlacht-Maschinerien.

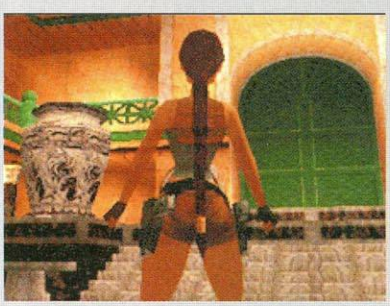
Zumindest auf dem Papier verspricht "Dragon Sword" ein ansprechendes Produkt zu werden.

Veröffentlichung: 3. Quartal

Tomb Raider - The Last Revelation

Action-Adventure
Eidos

PlayStation





Lara Croft ist zurück – und sie hat zwei gute Kaufargumente mitgebracht. Eidos läßt nicht locker, und schiebt für alle Fans der "Tomb Raider"-Serie Teil Vier hinterher. Diesmal verschlägt's die vollbusige Videospiel-Amazone nach Ägypten – im Land der Pharaonen soll Miss Croft ein mysteriöses Grabmal erforschen. Zusammen mit Kollege Jean-Yves erkundet Ihr also düstere Labyrinthe, schleicht durch stickige Pyramiden und umgeht heimtückische Fallen. Zumindest solltet Ihr das versuchen – Lara riskiert immerhin Ihr Leben, und schafft Ihr es nicht, ihren knackigen Poloygon-Po vor den Gefahren Nordafrikas zu retten, ist die heikle Mission gescheitert. Die Situation ist heikler als vermutet: Es geht nicht nur darum, ägyptische Mythologie zu studieren, die gesamte Menschheit ist in Gefahr. Die Einheimischen haben das böse Omen längst erkannt: Die Sternkonstellationen verheißen nichts gutes – und dem globalen Apokalypse ist nicht mehr zu entgehen. Das heißt, wenn Ihr die Wurzel des Übels nicht findet; und die liegt nicht etwa - wie vermutet - im Gestirn, sondern schlummert im tiefsten Innern finsterer Grabkammern. Seit ihrem letzten Auftritt hat Lara einiges dazu gelernt: Die aufreizende Digi-Dame hat ordentlich Gymnastik gemacht, und dabei einige neue Moves gelernt. Das bedeutet für Euch: Neue Rätsel und Fallen sowie neue Möglichkeiten, sie zu umgehen. Auch Euer Inventar wurde einer Generalüberholung unterzogen: Ihr könnt nun Items miteinander kombinieren und einen Blick auf die mitgeführte Karte werfen. Auf dem Faltbogen sind entscheidende Stellen markiert und Hinweise eingetragen - unentbehrlich für jeden Abenteurer.

Eidos verspricht mit "Tomb Raider – The Last Revelation" den bislang besten Teil der Action-Adventure-Reihe – mal abwarten...

Veröffentlichung: November

Fußball live

Sport
Sony

Lack und Leder? In Sonys "Fußball live!" müßt Ihr Euch schon mit dem Leder begnügen – aber darum geht es ja schließlich auch bei dem beliebten Volkssport. Zur Abwechslung darf auf der PlayStation mal gebolzt werden; diesmal stammt die passende Software dazu aber nicht aus den Entwicklungslabors von EA oder Konami – Sony selbst hat die Fußball-Simulation auf die Beine gestellt. Und dabei kann man



locker mit den Referenzen mithalten: Options-Fetischisten freuen sich über die vielfältigen Einstellungs-Möglichkeiten. Neben der Auswahl sämtlicher Nationalteams Europas und zahlreicher Mannschaften aus Südamerika, Asien oder Afrika stehen jede Menge Modi zur Verfügung: Europa-Cup und Weltmeisterschaft sind obligatorisch, exotisch wird's beim Asien-Ozeanien-Cup oder der Afrika-Meisterschaft. Wer will, veranstaltet eigene Turniere: Im Spielsystem "Liga" oder "K.O." kickt Ihr mit einem von 32 Teams die Pille über den Platz. Selbst den Austragungsort dürft Ihr individuell bestimmen: Ob im Münchner Olympiastadion oder in der Mailänder San-Siro-Arena – "Fußball live!" bietet gepflegten Rasensport. Die zweijährige Entwicklungszeit merkt man dem Produkt mit jedem Schuß an, und so amüsante Zusatz-Features wie das "Strand-Soccer" zeigen, daß man engagiert zugange war. Ganz dem Titel entsprechend wird bei Sonys Bolzerei wahre Live-Action geboten – da paßt am ehesten noch der DSF-Slogan "Mittendrin – statt nur dabei!". Da wird gekickt, gepaßt, getreten und gesprungen, daß es eine wahre Freude ist: Stiefelt Euch der Gegner von hinten in die Waden, wird nicht nur der Rasen rot - mit einer roten Karte im Gepäck verläßt der temperamentvolle Türke den Platz. Zu den realistischen und detaillierten Animationen der Spieler kommt der Original-Kommentar von Reinhold Beckmann. An Authentizität mangelt es Sonys Fußball-Simulation schon mal nicht, ob's sich mit einem "FIFA" oder "ISS" messen kann, wird sich zeigen – "schau 'mer mal!"

Veröffentlichung: Oktober

Sled Storm

Rennspiel
Electronic Arts

Wintersport im Hochsommer? Electronic Arts ist's egal – die findigen Sport-Spezialisten präsentieren uns mit "Sled Storm" ein winterliches Rennvergnügen der etwas anderen Art. Von weiteren Snowboard-Sessions auf der PlayStation hielt man anscheinend nichts – stattdessen schwingt Ihr Euch auf den Sitz eines Schneemobils. Mit einem Motorschlitten nach Wahl braust Ihr durchs winterliche Terrain – Frostbeulen und Sonnenbrand inklusive. Aber versteht uns nicht falsch! "Sled Storm" ist nicht etwa eine entspannende Urlaubs-Simulation – hier ist Action angesagt. In vollem Speed rast Ihr durch vereiste Schneisen, mißbraucht Schneewälle als Sprungschanzen und gleitet mit Karacho über'n Alpensee – auf dem Gletscher ist der Teufel los! Wem das Meistern der Strecken noch nicht spektakulär genug ist, der vollführt mit seinem Schneemobil haarsträubende Stunts – 50 Variationen an artistischen Showeinlagen stehen dem wagemutigen Piloten zur Verfügung. Geht's im verschneiten Gebirge auf und nieder, macht nicht nur Euer sportlicher Fahrer eine gute Figur – auch die Schlitten wirken unglaublich realistisch. Hier verzieht's die Kufen, da rumpelt der Lenker – die Animationen von Mensch und Maschine sind äußerst authentisch.

Auf 14 Strecken dürft Ihr die Pisten-Sau rauslassen: Erforscht das offene Bergterrain oder braust abgesteckte Hänge hinunter – kalte Ohren bekommt Ihr so oder so. Nebenbei entdeckt Ihr auf den Kursen allerlei grafische Gags: Rast über's eskimoide Iglu hinweg oder schaut in der Gipfelhütte zum "Aprés ski" vorbei. Das ist nicht nur amüsant, sondern bringt auch oft einen Zeitvorteil – in den entlegensten Winkeln findet Ihr nämlich häufig Abkürzungen. Gesellige Wintersportler freuen sich besonders über den Multiplayer-Mode: Hier dürft Ihr mit bis zu drei weiteren Mitspielern via Multi-Tap im Split-Screen (!) um die Wette brausen. Dazu gibt's heftige Rhythmen von so bekannten Bands wie E-Z Rollers oder Rob Zombie. Nicht mehr lange, dann schickt Euch EA auf die Piste – holt schon mal die Wollmütze aus dem Schrank.

Veröffentlichung: Ende August



COMPUTER KUDAK

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

N64 Mario Pak	kpl.	dtDM 244,00
N64 Star Wars Pak Lim. Edit.	kpl.	dtDM 294,00
Controlpad farbig		dtDM 54,95
EXPANSION PAK 4MB original		dtDM 64,95
Memory Card 1 Meg.		dtDM 19,95
Carmageddon*		dtDM 89,95
Command & Conquer*		dtDM 109,95
Earthworm Jim 3D*	kpl.	dtDM 89,95
Gex 2	kpl.	dtDM 104,00
Jet Force Gemini*		dtDM 109,95
Mario Golf*		dtDM 89,95
Monster Truck Madness*		dtDM 89,95
Racing Simulation 2*		dtDM 119,95
ReVolt*	kpl.	dtDM 99,95
Shadowgate		dtDM 109,95
Shadowman*	kpl.	dtDM 99,95
Star Wars Episode 1 Racer	kpl.	dtDM 109,95
The New Tetris*		dtDM 89,95
Tonic Trouble*		dtDM 109,95
WWF Attitude*		dtDM 99,95

Große Auswahl an Game Boy Color Spielen

DREAMCAST

Dreamcast Grundgerät*	kpl.	dtDM 489,00
House of Dead 2 + Gun*		dtDM 149,90
MS-R (Metropolis)*		dtDM 109,95
Red Dog*		dtDM 89,95
Sega Bass Fishing+Angelrute		dtDM 179,90
Sega Rally 2*		dtDM 109,95
Snow Surfers*		dtDM 89,95
Sonic Adventures*		dtDM 89,95
Toy Commander*		dtDM 89,95
Virtua Fighter 3 TB*		dtDM 89,95

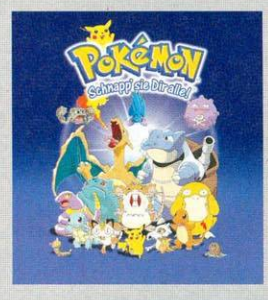
SONY PLAYSTATION

Playstation kpl.+Dual Shock		dtDM 239,00
Controlpad Dual Shock farbig		dtDM 59,95
Gamebuster Deluxe Pro	kpl.	dtDM 89,95
Leerhüllen 1 bzw. 2 CD's stabil		2,00
Lösungshefte		ab 9,95
Memory Cards - Diverse Grössen		ab 19,95
Space Station		dtDM 49,95
X-Ploder Pro		dtDM 119,95
Baseball Edition 2000*		dtDM 84,00
Bundesliga Stars 2000*	kpl.	dtDM 89,95
Carmageddon*		dtDM 79,95
Croc 2*	kpl.	dtDM 89,95
Discworld Noir*	kpl.	dtDM 84,95
Driver	kpl.	dtDM 89,95
Earthworm Jim 3D*		dtDM 84,95
G - Police 2*	kpl.	dtDM 89,95
Hot Wheels*	kpl.	dtDM 89,95
Legacy of Kain - Soul Reaver*		dtDM 99,95
Legend of Kartia*		dtDM 89,95
Le Mans*		dtDM 89,95
Mission Impossible*		dtDM 89,95
NFL Blitz*		dtDM 79,95
Omega Boost*	kpl.	dtDM 79,95
Plane Crazy*		dtDM 89,95
Point Blank 2*	kpl.	dtDM 79,95
Railroad Tycoon 2*		dtDM 89,95
Rainbow Six*		dtDM 89,95
RC Stunt Copter*		dtDM 74,95
Silent Hill		dtDM 89,95
South Park*		dtDM 84,95
Speed Freaks*	kpl.	dtDM 89,95
Star Wars Episode 1 DB	kpl.	dtDM 89,95
Syphon Filter	kpl.	dtDM 89,95
Tunguska*		dtDM 84,95
WWF Attitude*		dtDM 84,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab 3 lieferbaren Spielen
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

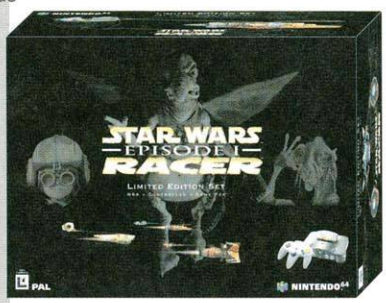


szene.news

aktuelles vom videospiele.markt

Kosmisches Spar-Paket

An alle, die es noch nicht mitbekommen haben: Nintendos 64-Biter gibt's seit Juni im Jedi-Spar-Paket – zusammen mit Lucas Arts' "Star Wars Racer" für 299,- DM. Für alle ohne 64-Bit-Gerät unter dem TV-Schirm ein lukratives Angebot – vorausgesetzt, ihr habt keine Star-Wars-Allergie... ■



Hosentaschen-Kult





Frech, klein und knuffig – die"Pokemons" sind Monster im Hosentaschenformat. Für alle, die Nintendos freche Bande noch nicht kennen: Der "Pokemon"-Züchter greift zu rotem oder blauem Gameboy-Modul und spielt in handlichen Menü-Gefechten Monster frei, was das Zeug hält. Insgesamt 150 Stück bewohnen die (bislang nur in Monochrom-Ausführung erhältliche) Fantasy-Welt: Wer all die kleinen Biester sehen will, muß zu beiden Cartridges greifen und die Link-Option nutzen. Denn: Ohne Multiplayer-Einlage gibt's nur knappe 140 "Pokemons" – und schließlich will man (getreu dem Werbe-Slogan "Schnapp' sie Dir alle!") das Sortiment komplett haben. In Japan sind die Mini-Monster längst zum Kultobjekt avanciert (der Lizenzumsatz von über neun Milliarden DM beweist's...), neuerdings tummeln sich die Anime-Biester auch in den USA. Zeichentrickfilme, Bildbände, Comics (je eine Serie für das blaue und das rote Modul) und Figürchen überfluten demnächst auch Deutschland, denn pünktlich zum Weihnachtsgeschäft soll das Winzgetier den Sprung nach Europa tun. Ob auch der deutsche Videospieler "Pokemon"-kompatibel ist? Warten wirs' ab! Bis dahin halten wir Euch allerdings auf dem Laufenden: In der nächsten fun.generation-Ausgabe gibt's pünktlich zum BRD-Release einen erschöpfenden "Pokemon"-Bericht – hoffentlich haben wir bis dahin alle Biester für Euch freigespielt! Der Sammelleidenschaft verfallen sind wir schon jetzt... ■

Produktions-Engpaß bei Sega

Nach der Preis-Senkung des Dreamcasts sind die Hardware-Abverkäufe in Japan drastisch gestiegen – so drastisch, daß Sega mit der Produktion nicht mehr nachkommt. Laut der japanischen Firmenleitung sind die Produktions-Engpässe auch am bislang eher enttäuschenden Abverkauf der Hardware schuld: Die abgesetzte Zahl von einer runden Millionen Grundgeräte ist zwar ordentlich – liegt aber unter der Erwartungen der Investoren. Folge: Die Kreditwürdigkeit des Konzerns wurde von der amerikanischen Rating-Agentur Moody's um drei Stufen herabgesetzt.

Trotzdem zeigen sich deutsche Niederlassung und Drittanbieter positiv: Eine Dreamcast-Präsentation am 16. Juli verlief nach Aussage der meisten Third-Party-Publisher sehr zufriedenstellend. Hier wird der Dreamcast als DIE derzeitige Hoffnung für den Multiformat-Markt gehandelt – und weil Sega seine Partner derzeit fürsorglicher betreut als jeder andere Hardware-Publisher, will man die neue Plattform nach Kräften mit hochkarätiger Software unterstützen. Ebenfalls positiv: Die Umsetzung eines PC-Spiels auf Segas Konsole dauert im Schnitt zwei Wochen – dementsprechend plant das Publisher-Gros Dreamcast-Versionen der angekündigten PC-Highlights. ■

Eidos kauft Olympia-Lizenz

Die amerikanische Firmenleitung von Eidos Interactive hat den Kauf der Olympia-Lizenz bestätigt: Für die nächsten sechs Jahre kommen die offiziellen Olympia-Spiele also von Eidos' Entwicklungs-Partnern, darunter die Olympischen Spiele 2000 in Sydney, die Winter-Olympiade 2002 und die Spiele in Athen 2004. Als nächste Olympiade soll zunächst der athletische Ringelpietz um Sydney erscheinen – für PlayStation wie PC-Version wird sich Software-Haus "Attention to Detail" verantwortlich zeichnen. ■

Katz & Maus

Fans der klassischen Mäuse-Hatz dürfen sich freuen: NewKidCo hat bei den Warner Bros. die Lizenz für interaktives TV-Treiben rund um Katz und Maus gekauft. Demnächst kriegt Tom also auch auf der Konsole einen Kater (und keine Maus...) – die Abenteuer von "Tom & Jerry" sind für PlayStation, Nintendo 64 und den Game Boy Color geplant. ■

Pokèmon-Pc

Überraschung: Nach dem erfolgreichen US-Einstand der possierlichen "Pokemons" hat "The Learning Company" tüchtig zugelangt – und bei Nintendo die Rechte für eine PC-Umsetzung erstanden. In Kürze ist also auch auf dem Pentium ausgelassenes Monstersammeln angesagt – und zwar laut Learning-Company in technisch aufgemotzter Form! Wir sind gespannt – und forschen für unseren "Pokemon"-Bericht in der nächsten Ausgabe schon mal tüchtig nach Details! ■

PREISSTURZ

PLAY TO WIN NEVER TO LOSE!

GAME BUSTER DELUXE

FOR REAL CODE JUNKIES

DAS ULTIMATIVE SCHUMMELMODUL

ENTHÄLT ALLE FEATURES DES ORIGINAL GAMEBUSTER • **PLUS FREEZE-MODUS:** HALTET DAS SPIEL AN, VERWENDET DIE POWER DES GAMEBUSTER UND KEHRT MIT EINEM EINZIGEN TASTENDRUCK WIEDER IN DAS EIGENTLICHE SPIEL ZURÜCK! **PLUS CODE GENERATOR:** FINDET EIGENE SCHUMMELCODES HERAUS! (N64-VERSION BENÖTIGT NINTENDOS ODER DATELS SPEICHERERWEITERUNG • **PLUS VIRTUAL MEMORY:** EINGEBAUTE 8 MEG-MEMORY CARD FÜR BIS ZU 120 SPEICHERPLÄTZE!* • TAUSENDE EINGEBAUTER SCHUMMELCODES • VOLL PROGRAMMIERBARER SPEICHER: FINDET NEUE SCHUMMELCODES HERAUS! • CD SUPPORT*: SEHT EUCH VIDEOSEQUENZEN UND GRAFIKEN AUS DEM SPIEL AN!

* NUR BEI DER PLAYSTATION-VERSION

NEU!

DM 99,-

DM 119,-

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64!

bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

INTERACTOR

• FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN • KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT • ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

DM 79,-

DM 59,-

SHOCKWAVE

• JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR FÜR BEI RUMBLE PAK SPIELEN • 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,-

DM 69,-

DM 29,50

8 IN 1

48 IN 1

24 IN 1

• LED STATUS INDICATOR

TURBO FORMAT

TURBO FORMAT

TURBO FORMAT

UNENDLICH ENERGIE

SCHNELLER RENNEN

UNENDLICHER SPIELSPASS

DM 29,-

DM 49,-

N64 8MEG DM 59,-

720-360-120 BLOCK MEMORY CARD

• SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE - 48MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - MIT DATAFLASH ANLEITUNG • SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE - 24MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - MIT DIGITALEM DISPLAY - FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE - 8MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL - EINFACHSTE HANDHABUNG - HIGH-QUALITY-GEHÄUSE • ALLE MODULE TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON MINUTEN

1 MEG - 4 MEG MEMORY CARD

NEXT GEN 1 MEG
1 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 4MAL MEHR ALS DAS STANDARDMODUL

NEXT GEN 4 MEG
4 MEG MEMORY CARD FÜR DAS NINTENDO 64 • 16MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL

15 BLOCKS MEMORY CARD

SPEICHERT BIS ZU 15 SPIELSTÄNDE • MIT TURBO FORMAT-FUNKTION • VOLL KOMPATIBEL ZU ALLEN SPIELEN MIT SPEICHERFUNKTION

DM 12,-

DM 59,-

V MEMORY 1000

NEU!

• SPEICHERT BIS ZU 1080 SPIELSTÄNDE • 72MAL SO VIEL SPEICHER WIE EINE STANDARD-MEMORY CARD • GANZ EINFACH ÜBER BILDSCHIRM-MENÜS ZU BEDIENEN

1080 SPIEL STÄNDE!

DM 79,-

EQUALIZER

DAS EINZIGE MOGELMODUL, DAS ZU 100% KOMPATIBEL ZU DEN GAMEBUSTER CODES IST. UNENDLICH ENERGIE, MUNITION, LEBEN, EXTRAWAFFEN, BONUSCHARAKTERE •ÜBER 1000 EINGEBAUTE CHEATS FÜR DIE NEUESTEN SPIELE • NEUE CODES LASSEN SICH EINFACH ERGÄNZEN

DM 69,-

POWER RAM

4 MB RAM SPEICHERERWEITERUNG FÜR DAS NINTENDO 64 • VERDOPPELT DIE POWER DES NINTENDO 64 • VERBESSERTE GRAFIK • HÖHERE AUFLÖSUNG • KOMPATIBEL ZU ALLEN MEMORY EXPANSION-SPIELEN WIE Z.B. TUROK 2

DM 89,-

DM 119,-

POWERFLASH

SPIELE ALLE GAME BOY-SPIELE AUF DEINER PLAYSTATION ODER DEINEM NINTENDO 64. DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTENSYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAME BOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN. MIT HUNDERTEN VON EINGEBAUTEN GAME BOY-SCHUMMELCODES

ups MasterCard VISA

service@dataflash.com
http::/www.dataflash.com

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel: 0 28 22/6 85 45
INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47
INT (49) 28 22/6 85 47

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc. - PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

hardware.news
aktuelles vom hardware-markt

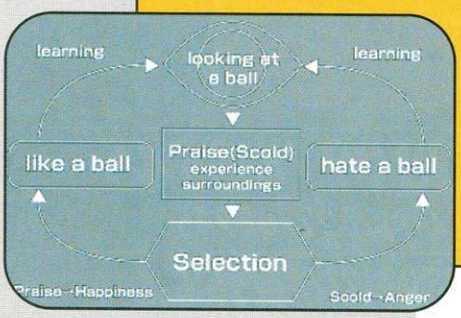
Auf den Hund gekommen: Sonys AIBO

Wer dachte, daß Hasbros Wuschel-Wesen "Furby" das Nonplusultra in Sachen "virtuelles Haustier" ist, wird von Sony eines besseren belehrt. In Japan sorgt der Roboter-Hund AIBO (Artificial Intelligence + Robot = AIBO) für Furore. Der Cyber-Köter steht seinen realen Artgenossen in nichts nach - AIBO hört, beißt, bellt und schnuppert wie ein "echter" Kläffer. Der reichhaltige Aktions-Fundus wird durch höchst moderne Technologien ermöglicht: 16 Gelenke sorgen für authentische Bewegungsabläufe - das intelligente Spielzeug springt und rennt durch die Gegend, wie ein ganz Großer. Damit AIBO Lob und Tadel seines Herrchen's auch versteht, wurden an die Stelle der Ohren Mikrophone angebracht. Die aufgeschnappten Laute verarbeitet eine 64-Bit-RISC-CPU (ähnlich dem N64-Motor). Hat AIBO etwas erlernt (wird über eine spezielle Lernsoftware geregelt), speichert er seine Erfahrungen im 16 Mbyte-starken Hauptspeicher ab. Beispiel: Der Robo-Rüde spielt mit einem bestimmten Objekt - und sein Besitzer raunzt ihn ständig an. Für AIBO heißt das: Der Gegenstand ist nicht gut für ihn, er beginnt ihn zu hassen. Selbst "Gefühlsregungen" sind dank eines speziellen Programms kein Problem für den Wunder-Hund. Hat er Hunger, verspürt er keinesfalls Lust auf eine ordentliche Portion "Pedigree Pal", sondern will lieber eine deftige Strom-Ration vorgesetzt bekommen. Verweigert Herrchen sein Bedürfnis, reduziert AIBO eigenständig den Stromverbrauch und legt sich eine Runde auf's Ohr. Um AIBO ständig mit neuen Daten versorgen zu können, verwendet Sony die "Memory Sticks": Das austauschbare Medium verfügt über satte 8 MByte Speicher und lädt nicht nur die Standard-Software in den Space-Hund, sondern dient auch AIBOs Dressur:

Mit gänzlich neuer Software bringt Ihr dem elektronischen Haustier allerlei Bewegungen bei - die eingebaute PC-Schnittstelle macht's möglich.

Seit dem 1. Juni wird AIBO exklusiv über das Internet vertrieben - 3000 japanische und 2000 amerikanische Technik-Freaks kauften die limitierte Edition restlos auf (für umgerechnet 4000 Mark pro Stück!) ■

fun.generation meint:
Was mit dem Tamagotchi-Hype begann, findet in AIBO den momentanen Höhepunkt: Virtuelle Tiere sind beliebter denn je, und Sony hat die Zeichen der Zeit erkannt. Wir sind zwar nach Sinn und Zweck der sündhaft teuren Techno-Töle gespaltener Meinung - doch für Haustier-Allergiker ist AIBO mit Sicherheit der richtige Zeitgenosse.

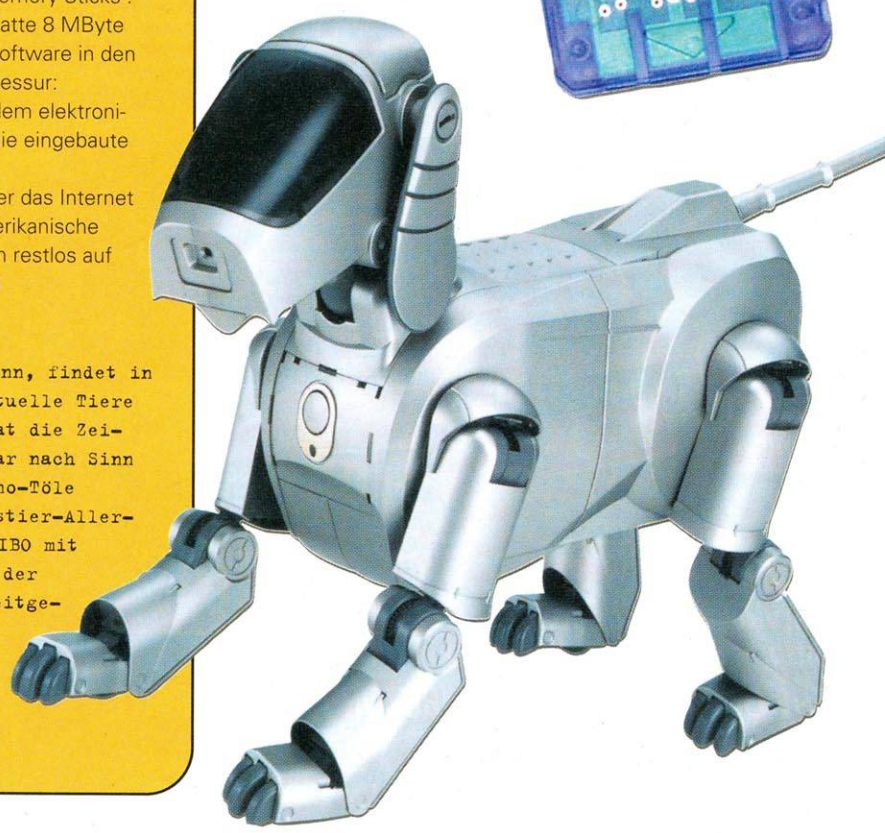


Speicher-Sorgen adé: Memory Card mit "echten" 8 MBit

Von Sunflex kommt die "8 Meg SUN!"-Memory Card für die PlayStation. Das Speichermedium gibt's in den gleichen Farben wie das Joypad, hat auch zwei Jahre Garantie und arbeitet ohne Daten-gefährdende Kompressionstechniken. Will heißen: Ihr bekommt acht Mal soviel Speicherplatz wie mit einer Standard-Karte - mit knapp 50 DM seid Ihr dabei. ■

fun.generation meint:
Eine lohnende Investition - wir haben bei unseren Tests keinerlei Probleme mit der spacigen Memory Card gehabt. Wer auf der Suche nach einem zuverlässigen und handlichen Speicher-Riesen ist, greift zu!





fun.generation

Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Fax.: 09 31 / 4 06 91 23
Elektropost: benedikt@fungeneration.com

Redaktionsdirektor Konsolentitel
Stephan Girlich

Chefredaktion, Konzeption
Robert Bannert (verantwortl. für den red. Inhalt)

Redaktion
Daniel Johannes, Benedikt Plass

Korrespondenz, Japan
Frank Michaelis

Freier Mitarbeiter
Andreas Ulrich

Projektleiter Neuentwicklungen:
Götz Schmiedehausen

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Georg Behringer, Stefan Kachur, Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Isabel Vahlsing

Titel:
fun.generation

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 09 31 / 4 06 91 10
Fax.: 09 31 / 4 06 91 15

Anzeigen-Verkauf:
Markus Lutz
Tel.: 09 31 / 4 06 91 12

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 09 31 / 4 06 91 11

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

So können Sie fun.generation abonnieren:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 31
Fax.: 0 71 32 / 95 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar
zwischen 8 und 18 Uhr

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise:
Anzeigenpreisliste Nr.5 vom 1.1.1999

Vertrieb Handelsauflage: (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): IPS Pressevertrieb GmbH, Postfach 14 60, 50204 Frechen, Tel: +49-02234/96365-0, Fax: +49-02234/96365-55.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 72,- (Inland), DM 88,80 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 6,50 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg.

Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, Vervielfältigung sowie Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen nur mit ausdrücklicher Genehmigung des Verlages. Jede im Bereich eines Unternehmens hergestellte oder benutzte Kopie dient gewerblichen Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und verpflichtet zur Gebührenzahlung an die VG Wort, Abteilung Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion **fun.generation** recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden. Sämtliche Veröffentlichungen in **fun.generation** erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

VOGEL Medien Gruppe
CyPress Verlagsgesellschaft mbH
fun.generation

© copyright by **fun.generation**, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

Im CyPress-Verlag erscheinen außerdem: play PLAYSTATION & Das Offizielle PlayStation Magazin

POWERWARE

UNSER SERVICE IHR VORTEIL

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

LÖSUNGHEFTE
14,80 DM JE HEFT:

Abe's Oddysee
Akuji - The Heartless
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1+2
Batman & Robin
Blazing Dragons
Blaze & Blade
Breath of Fire 3
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1+2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Granstream Saga
Hard Edge
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Guardians Crusade
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Medi Evil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman&Gex3D
Resident Evil 1
Riven
Spawn
Silent Hill*
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark
X-Com: Terror...
Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)
Colony Wars 2 (24,99)
Com. & Conq. 1+2 (19,95)
Metal Gear Sol. (19,95)
Tekken 3 (24,99)
Tomb Raider 1 (19,95)
Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Resident Evil kompl. (19,95)
Ridge Racer 4 (24,99)
Zelda 64 (24,80)
Komplettliste anfordern!

BOOTMASTER
IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN



Mit spezieller Zusatzfunktion!

Der BOOTMASTER ermöglicht ihnen das Abspielen von Importen OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungsslot der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. b. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch.

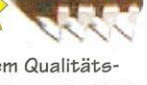
STOP Kaufen Sie das Original! Nur echt mit diesem Aufkleber->

BOOT MASTER INSIDE

49,99 DM

MODCHIP

NEU!



Mit diesem Qualitäts-Modchip können Sie ALLE Importspiele abspielen. Durch die neue "IQ" Technologie laufen auch FINAL FANTASY 8 oder SILENT HILL!

TOP PREIS: 10,00 DM
AB 5 STK. 7,90 DM
AB 15 STK. 5,50 DM
AB 50 STK. 4,90 DM

MODPLATINE



Die günstige Alternative ohne "Stealth" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG!

4,99 DM

KNALLERPREISE

RGB KABEL
=> 8,99 DM



RGB+AUDIO
=> 11,99 DM



LINK KABEL
=> 8,99 DM



PAD VERL.
=> 8,99 DM



PANTHER
=> 39,99 DM



PORTOKOSTEN:
Bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland 30,00 DM)
Bei Vorkasse 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)
Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen zu TOP PREISEN:

1MB 6,99 DM
8MB 24,99 DM
24MB 39,99 DM
72MB 74,99 DM
8,24,72MB mit LCD Display

Unkomprimierte Speicherkarten
2MB 19,99 DM
4MB 29,99 DM
8MB 39,99 DM

TRANSPARENT CASE



Der Hammer für Ihre PlayStation
Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine

TIP: Bei uns MIT Anleitung!

49,99 DM

CONTROLLER



29,99 DM | 44,99 DM | 9,99 DM

ACTION FIGUREN



+ verschiedene Serien
+ Katalog anfordern
+ Links: Metal Gear Solid

34,99 DM JE FIGUR

X-PLODER PRO



Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in Deutsch!

139,00 DM

FGDS

04131 / 200580

Fax: 04131/2005820 CDG MEDIA · STÖTEROGGESTR. 36 · 21339 LÜNEBURG www.gamecentral.de

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnenen wir 30,00 DM Pauschal

hardware.news
aktuelles vom hardware-markt



PlayStation-Pad im Transparenz-Look

Hardware-Anbieter Sunflex (Tel.: 02371-935740) hat uns diesen Monat einen feschen PSX-Controller zugesendet. Das "Super Shock Analog Joypad" gibt's in grün-, rot-, blau-, schwarz-, gelb- und klar-transparent, kostet knapp 50 DM und hat zwei Jahre Garantie. Das digitale Steuerkreuz kann zwar nicht mit dem Sony-Original mithalten, dafür steuert's sich mit den Analog-Sticks fast genauso gut wie mit dem 10 Mark teureren Vorbild. Auch die Dual Shock-Effekte konnten uns überzeugen - Ihr werdet tüchtig durchgeschüttelt. ■

fun.generation meint:
Dank seines extravagante Designs und des günstigen Preises ist das Sunflex-Pad eine attraktive Steuer-Alternative. Außerdem liegt's gut in der Hand und ist besonders für große Hände bestens geeignet.

RGB-Kabel für den Dreamcast



Im Zeitalter von pixelfreier Hi-Res-Optik müßt Ihr Euch nun wirklich nicht mit mäßiger Bildqualität zufrieden geben. Da beim NTSC-Dreamcast nur die obligatorischen Cinch-Anschlüsse im Grund-Set enthalten sind (N64-Besitzer können ein Lied davon singen!), legen wir Euch das RGB-Kabel von Sunflex ans Herz. Das nützliche Hardware-Accessoire kostet ca. 40 DM und läßt Softwareperlen wie "Sega Rally 2" oder "Power Stone" in einem völlig neuen Licht erstrahlen: Kontrastreiche Fraben, scharfe Konturen - da machen die 128-Bit-Kracher gleich nochmal soviel Spaß. ■

fun.generation meint:
Wer seinen Import-Dreamcast liebt, der spendiert ihm das RGB-Kabel - und die Sega-Maschine dankt's mit bester Bildqualität!

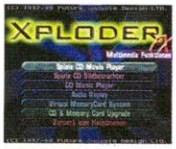
Mogel-Mania auf der PlayStation: Der "Xploder FX"

Echte Schummel-Profis kamen bisher ohne den "Xploder" nicht aus - mit dem Cheat-Modul ließ sich auch der härteste Spiele-Brocken knacken. Für Fans des Mogel-Moduls gibt's gute Nachrichten: Hardware-Anbieter Blaze hat den Nachfolger "Xploder FX" veröffentlicht.

Konntet Ihr mit dem alten "Xploder Professional" mittels eines Code-Suchers ("X-Assist") gezielt nach brauchbaren Codes stöbern (wohlgemerkt ohne PC) und diese dann ins "Xploder"-RAM kopieren, ist diese Prozedur mit dem "Xploder FX" nicht mehr nötig: Ihr startet während des Spielens das Modul-eigene Betriebssystem und gebt eine simple Tastenkombination ein - und schon werden die ersehnten Codes gesucht und gefunden. Bis zu 8000 Schummel-Cheats könnt Ihr auf dem "Xploder FX" speichern, außerdem sind bereits 2000 Codes zu populären Spielen in dem Modul implementiert. Die interessanteste Neuerung des "Xploder FX" ist die "Multimedia"-Option: Ihr könnt alle FMV-Sequenzen und Audio-Tracks einer CD einlesen und Euch diese dann in beliebiger Reihenfolge zu Gemüte führen - "Final Fantasy VIII" wird so fast schon zum cineastischen Erlebnis. Außerdem praktisch: Ist Eure Memory Card mal wieder rappelvoll, könnt Ihr die mühevoll erspielten Daten auf dem "Xploder FX" ablegen. Bis zu 120 Spielstände finden hier ihren Platz - und wenn ihr sie wieder benötigt, kopiert Ihr sie einfach auf die Memory Card zurück.









Erhältlich für 99,95 DM bei Blaze, Tel.: 02154/945251, www.blaze.de ■

fun.generation meint:
Der "Xploder FX" ist ein unverzichtbares Instrument für alle Mogel-Mogule. Der großzügige Code-Speicher und die einfache Cheat-Suche lassen jeden Schummel-Fetischisten aufjubeln. Auch die "Multimedia"-Funktion hat uns überzeugt: Endlich könnt Ihr Euch mit hochwertigen Audio-Tracks à la "wipEout" die Gehörgänge frei blasen und jede FMV-Perle von der CD aufstöbern.



Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr
Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Nur solange Vorrat reicht!

PSX - Spiele A-Z:

A Bug´s Life JR	79,95
Actua Golf 3 SP	69,95
Actua Ice Hockey 2	69,95
Actua Pool SP	69,95
Actua Soccer 3 SP	69,95
Ape Exodus JR	84,95
Apocalypse A	79,95
Asterix JR	79,95
Attack of Saucerman	74,95
Big Air SP	69,95
Blasto JR	59,95
Blaze´n Blade RO	59,95
Blood Lines A	69,95
Bloody Roar 2 B	79,95
Bomberman G	69,95
Brahma Force A	59,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt	
& Pin & Figur	59,95
Bugs Bunny JR	84,95
Bust-A-Groove G	69,95
Civilization 2 STR	79,95
C & C Ggnschlag	79,95
Colony Wars 1 & 2 je	79,95
Cool Boarders 3	89,95
Crash Bandicoot 3	79,95
Dreams A	69,95
Driver R	84,95
FIFA Soccer '99	84,95
Fluid <a> G	59,95
Formel 1 '98 R	69,95
Grab des Pharao	84,95
Granstream Saga	74,95
GTA Double Pack	74,95
Guardians Crusade	84,95
Hugo 1 / 2 JR je	79,95
Indy 500 R	59,95
International Superstar	
Soccer '98 & Demo	59,95
KKND Krossfire	84,95
Libero Grande SP	59,95
Metal Gear Solid A	84,95
Monkey Hero RO	84,95
Monopoly G	69,95
Monster Seed RO	84,95
Moto Racer 2 R	59,95
Mr. Domino JR	59,95
Need for Speed 4	84,95
NBA Live 99	59,95
NHL Hockey '99	59,95
Nightmare Creatures	69,95
<ungeschnitten - rotes Blut>	
Omega Boost	79,95
Overblood a/uncut	69,95
Player Manager 2	84,95
Populous STR	79,95
Poy Poy 2	79,95
Pro Pinball Big Race	74,95
Pro Pinball Timesh.	79,95
Rally Cross 2 R	74,95
Rampage 2 A	84,95
Resident Evil D.C.	84,95
Retroforce	69,95
Ridge Racer 4 R	79,95
Risiko G	64,95
Riven - Myst 2	59,95
Rugrats JR	84,95
Shanghai G	79,95
Silent Hill	84,95
Small Soldiers A	79,95
Smash Court 2 SP	74,95
Sports Car GT R	69,95
Syndicate Wars	69,95
Syphon Filter A	84,95
TAI-Fu JR	79,95
Test Drive 4x4	79,95
Tiger Woods 99 SP	79,95
Time to kill	69,95
Toca Touring Car 2	59,95
Tombraider 3	69,95
Trab Runner	84,95
Treasures of the Deep	59,95
UEFA Champ. 99	79,95
V-Rally 2 R	84,95
Victory Boxing 2	69,95
Virus A	84,95
Warzone 2100 STR	84,95
Wild Arms RO	69,95
Yoyo´s Puzzle Park	79,95
Z STR	59,95

GEPLANTE NEUHEITEN:

<können sofort vorbestellt werden>

360° (07/99) R	84,95
ACM1918 (07/99) A	84,95
Aironauts (07) A	84,95
Baseball 2000 (07)	84,95
Bass Landing (7) G	84,95
Blood Omen 2 - Soul	
Reaver <23.08> RO	84,95
Bundesliga 2000	84,95
Capcom Gen. (8) A	84,95
Carmageddon Dt.	79,95
Castrol Honda SB	84,95
Chocobo Racing	84,95
Croc 2 (08) JR	84,95
Discworld Noir (9)	84,95
G-Police 2 (08) A	84,95
Glover (09) JR	84,95
Golf Pro (08) SP	84,95
Hogs of War (07)	79,95
Hot Wheels (09) R	84,95
Jade Cocoon:Tamamayu	
Legende (09) RO	84,95
J. Madden 2000	84,95
Kartia (08) RPG	84,95
Killer Loop (09) R	84,95
Kingsley(07) RO	84,95
Kurushi Final (08)	79,95
Le Mans 24 Std.	84,95
Mission Impossible	84,95
NHL 2000 (09)	84,95
Plane Crazy (07) A	84,95
Point Blank 2 (8) A	79,95
Rally Masters (08)	84,95
RC Stunt Copter	69,95
Reel Fishing (08)	84,95
ReVolt (08)	84,95
Saboteur (07) A	84,95
Shadowman (08)	84,95
Shaolin (08) A	84,95
Sled Storm (09)	84,95
South Park (08)	84,95
Space Invaders+	84,95
Tank Racer (07) A	84,95
Tarzan (08)	84,95
Tiny Tank (07) A	84,95
Tony Hawk Skater	84,95
Tunguska (09)	84,95
Ubik (07) STR	84,95
Urban Chaos (09)	84,95
Wipeout 3 (08) R	84,95
Worms Armageddon	89,95
WWF Atitude (08)	79,95

Zubehör:

Analog Pad (inkl. Dauerfeuer,	
Zeitlupe & Programmier.	39,95
Antennenkabel	24,95
Barracuda 2	59,95
CD-Case	9,95
CD-Leerhüllen 10erSet	4,95
Cyber Shock	49,95
Dual Shock Contr. ab	29,95
Gun "Real-Arcade"	79,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Infarot-Pad Set	69,95
Joyboard Arcade	79,95
Joypad blau, rot... je	9,95
Lenkrad incl. Rumble	109,95
Memory Card 1MB	9,95
Memory Card 8 MB <unkompromiert>	39,95
Mouse ab	34,95

PlayStation
mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Perfect Weapon
nur 269,-

RGB Kabel Special	14,95
Xploder	74,95
Xploder Pro	104,95

http://www.freaksshop.de



Die ersten 1000 **DREAMCAST** - Bestellungen <ab 2 Artikel> kekommen ein SATURN-Spiel <unserer Wahl> GRATIS dazu!

GRAPHIC KIT:



SPIELBERATER:

Alundra DIN4	14,80
Atlantis, Grab des Pharao,	
Ubik & Versailles	19,80
Breath of Fire 3	14,80
Final Fantasy 7 4C	19,80
<über 1000 Bilder>	
Metal Gear Solid 4C	24,80
Resident Evil	9,95
Resident Evil & D.C. 4C	
<farbig & viele Bilder>	19,80

F I G U R E N :

Metal Gear Solid	ab 25,-
South Park	ab 9,95
Spawn	ab 25,-
Star Wars	ab 19,95
Tekken 3	ab 25,-

...und viele andere!!!
Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

Actua Golf SP	39,95
Actua Ice Hockey	39,95
Actua Soccer Club E.	29,95
Agent Armstrong	49,95
Alien Trilogy A	39,95
Armored Core A	39,95
Assault Rigs A	39,95
Azure Dreams RO	49,95
B-Movie <a> A	39,95
Ballblazer Champ.	39,95
Battle Sport	39,95
Beast Wars A	49,95
Bio Freaks	49,95
Black Dawn	29,95
Blast Radius A	44,95
Blood Omen RO	44,95
Breath of Fire 3	49,95
Bug Riders	39,95
Buggy	49,95
Bust-A-Move 3 G	44,95
Cardinal Syn B	49,95
Colin McRae Rally	44,95
C & C 1 STR	39,95
C & C Alarmstufe Rot	44,95
Constructor STR	44,95
Contra A	29,95
Cool Boarders 2	44,95
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crime Killer	39,95
Critical Depth A	39,95
Criticom R	29,95
Cyball Zone SP	39,95
Cyberspeed R	29,95
Dark Omen - Warh. 2	49,95
Darklight Conflict	29,95
Darkstalkers B	29,95
Dead Or Alive B	49,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Diablo STR	44,95
Dodg'em Arena <a>	39,95
Dynasty Warriors	29,95
FIFA Soccer '97	39,95
FIFA '98 SP	44,95
Final Fantasy 7	44,95
F F 7 & Berater 4c	59,95
Formel 1 '97 R	44,95
Formula Karts R	39,95
Frankreich '98 SP	44,95
Frogger JR	44,95
Future Cop LAPD	44,95
G-Darius A	44,95
G-Police A	44,95
Golden Goal '98	29,95

Wir haben fast 100.000 PC- und Videospiele- Artikel auf Lager!

Sonderangebote: G - Z

Gran Turismo R	44,95
Grand Theft Auto	44,95
GTA London A	39,95
Hard Boiled A	29,95
Heart of Darkness	44,95
Herc´s Adventure <a>	39,95
Hercules JR	39,95
Independence Day	29,95
Invasion A	44,95
Iznogud JR	39,95
J.Grath Motorcross	49,95
Jet Rider 2 SP	49,95
Jurassic Park A	44,95
Kick Off World SP	44,95
Lemmings Compilat.	44,95
Little Big Adventure	39,95
Mega Man Battle &	44,95
Mickey´s Wild Adv.	39,95
Moto Racer R	44,95
MTV - Slamscape	29,95
Newman Haas Racing	49,95
NHL Face Off '98	49,95
NHL Hockey '97	39,95
NHL Powerplay Hockey	29,95
NHL Powerplay H.98	39,95
Ninja A	49,95
Novastorm SH	39,95
O.D.T. A	49,95
Oddworld JR	44,95
Olympic Games SP	44,95
One A	44,95
Overboard A	29,95
Pandemonium JR	39,95
Pandemonium 2 JR	44,95
Perfect Weapon A	29,95
Phat Air Snowboard.	44,95
Pitball	29,95
Powerboat Racing	39,95
Poy Poy G	44,95
Premier Manager 98	44,95
Psybadek R	49,95
Rally Cross R	44,95
Rapid Racer R	39,95
Racing Simulation 2	44,95
Rayman JR	39,95
Resident Evil & Berater	44,95
Ridge Racer Rev.	39,95
Riot SP	39,95
Road Rage R	39,95
Road Rash R	44,95
Robopit A	29,95
Rock'n' Roll Racing	39,95
Rogue Trip A	49,95
Sentinent incl. CD	44,95
Sentinel Returns	49,95
Shadowmaster A	44,95
Slam´n Jam SP	29,95
Soulblade B	39,95
Spawn A	49,95
Speedster R	49,95
Spider JR	39,95
Spot goes Hollywood	29,95
Star Gladiator B	29,95
Streak A	49,95
S. Football Champ	39,95
S. Match Soccer	39,95
S. Puzzle Fighter	39,95
Supersonic Racer <a>	29,95
Swagman RO	44,95
Tekken 2 B	39,95
Thunderhawk 2 A	29,95
Thunderhawk 2 a./ ungeschnitten	49,95
Toca Touring Car	44,95
Tombraider 1 & 2 je	44,95
Total Drivin R	29,95
Total NBA '98 SP	49,95
True Pinball G	39,95
Tunnel B1 A	39,95
Unholy War, The A	49,95
V 2000 <a> A	49,95
V-Ball A / SP	44,95
Versailles <a> ADV	49,95
Versus - Vs B	39,95
Vigilante 8 A	49,95
Viper <a> A	49,95
Virtual Pool G	44,95
Wakeboarding R	44,95
Warhawk A	44,95
W.Gretzky '98 SP	39,95
Wild 9 & T-Shirt JR	49,95
Wing Commander 4	49,95
World Cup Golf SP	39,95
World Lge Soccer	39,95
Worms G	39,95
Wreckin' Crew R	39,95
WWF in y.. house	44,95
WWF Warzone SP	44,95
X 2 A	29,95
X-Men Children... B	44,95
Xevious 3D/G+ A	49,95
Z <a/uncut> STR	49,95
Zero Divide B	39,95
Zero Divide 2 B	44,95

N64:

4MB Ram Erweiter.	59,95
Joypad "farbig" je	34,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad V3	119,95
Memory Card ab	19,95
N 64 & Mario 64	239,-
N 64 & Star Wars R.	289,-
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memory	29,95
Spielberater ab	14,80
X-ploder (08)	TBA
Asteroids Hyper (9)	84,95
Bettle Adv. Racing	89,95
Bio Freaks "uncut"	99,95
Carmageddon (7)Dt.	109,95
Castlevania 3D	109,95
Chopper Attack A	89,95
Command & Conquer	104,95
F1 World Grand Prix 2	84,95
F-Zero X R	69,95
FIFA Soccer '99	99,95
Fighting Force (9)	109,95
Gex 2 - 3D JR	109,95
Holy Magic Century	89,95
Jet Force Gemini (7)	109,95
John Madden 97	69,95
Mario Party G	84,95
Micro Machines T.	109,95
Milo´s Astro Bowling	89,95
Mystical Ninja 2	114,95
Nascar Racing 99	89,95
Shadowgate 64	109,95
Shadowman (08)	109,95
South Park	99,95
Space Race (07)	109,95
Star Wars Racer	109,95
Star Wars Rog. Sqd.	99,95
The New Tetris (7)	84,95
Tonic Trouble (07)	109,95
Turok 2 A	74,95
Turok 2 <a-uncut>	84,95
Twisted Edge SP	99,95
Vigilante 8 R	109,95
WCW vs Revenge	119,95
WWF Attitude (08)	99,95
Zelda 64 RO	99,95
Zero Hour (09)	129,95

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

Aero Gauge R	44,95
Air Boarder 64 R	59,95
Bomberman 64 G	59,95
Bomberman Hero	59,95
Bust-A-Move 2 G	49,95
Bust-A-Move 3 G	59,95
Clayfighter 63 1/3	39,95
Cruis´n USA R	49,95
Cruis´n World R	59,95
Dark Rift B	44,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes B	49,95
Extreme G R	44,95
Extreme G 2 R	59,95
F1 Pole Position R	49,95
F1 World Grand P.	59,95
FIFA 64 SP	39,95
FIFA '98 SP	59,95
G.A.S.P. B	59,95
Hexen 3D A	44,95
Holy Magic Cent. <a>	59,95
Iggy´s Reckin Balls	69,95
Int. Superstar Soccer	44,95
Int. Superstar Soccer 98	59,95
John Madden 64	39,95
Lamborghini 64	44,95
Lylat Wars & Rumble	64,95
Mace The Dark Eye	49,95
Mario Kart R	64,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champ.	49,95
Mystical Ninja RO	69,95
Nagano Winter Olymp.	49,95
NBA Courtside SP	49,95
NBA Jam '99 SP	59,95
NBA Pro 98 SP	44,95
NFL Quaterback 98	44,95
Off Road Challenge	49,95
Olympic Hockey	44,95
Pilotwings G	59,95
Robotron 64 A	49,95
San Francisco Rush	44,95
S.C.A.R.S. R	59,95
Silicon Valley	49,95
Snowboard Kids SP	64,95
Top Gear Rally	49,95
Virtual Chess D	44,95
Wave Race R	59,95
W. Gretzky Hockey	44,95
Wetrix G	49,95
Wipe Out 2097	69,95

Saturn:

Antennenkabel	19,95
Joyboard "Interact"	39,95
Joypad Innovation	19,95
Joypadverlängerung	14,95
Battle Arena Toshind.	29,95
Black Dawn A	29,95
Clockwork Night 2	29,95
Command & Conquer	39,95
Daytona USA R	29,95
Defcon 5 A / STR	19,95
FIFA Soccer '97 SP	9,95
Fighting Vipers B	29,95
Hi Octane R	19,95
Krazy Ivan A	14,95
Lemmings 3D G	29,95
Magic Carpet A	29,95
NBA Live '97 SP	9,95
NHL Hockey '97 SP	9,95
Road Rash R	29,95
Skeleton Warriors A	9,95
Soviet Strike A	19,95
Space Hulk A / STR	29,95
Streetfighter Alpha	19,95
Theme Park STR	19,95
Thunderforce 5 j.	119,95
Virtua Fighter Kids	29,95
Virtual On A	29,95
Wing Arms SH	49,95
Worldwide Soccer 97	39,95

Super Nintendo:

Air Cavalry	49,95
Arkanoid A	39,95
Donald in Maui Mallard	39,95
Donkey Kong C. & 2 je	39,95
FIFA Soccer '96	29,95
Harvest Moon STR	49,95
Judge Dredd A / JR	29,95
Kirby´s Fun Pack D	39,95
Lucky Luke A	49,95
Lufia incl. Berater	39,95
Nigel Mansel World	39,95
Prehistorik Man JR	29,95
Primal Rage B	29,95
Puzzle Bobble G	49,95
Secret of Evermore	49,95
Schlümpfe 1 & 2 je	39,95
Sim City STG	49,95
S. Mario World <a>	39,95
Super Star Wars A	39,95
S. Streetfighter 2	39,95
T 2 Arcade / J.D. je	39,95
Terranigma RO	49,95
Tetris Attack G	39,95
Timecop A	19,95
Toy Story JR	39,95
Weapon Lord B	39,95
Wild Guns A	49,95
World Cup Striker	29,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms A / STR	49,95

GameBoyColor:

Game Boy Color je	139,-
Asterix & Obelix JR	59,95
Biene Maja A	59,95
Hugo 2 1/2 JR	59,95
Legend of River K.	59,95
Quest for Camelot	59,95
Shadowgate RO	59,95
S. Mario Bros. JR	59,95
Top Gear Rally R	64,95
Turok 2 A	49,95
V-Rally R	59,95
Zelda RO	59,95

LADENGESCHÄFTE:

Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:

33602 Bielefeld
City Passage
Tel.: 0521-5215206

48143 Münster
Windthorststr. 13
Tel.: 0251-5105789

48231 Warendorf
Hoetmarer Str. 6
Tel.: 02581-942333

48565 Steinfurt
Kirchstr. 6

59229 Ahlen
Beckumer Str. 24
Tel.: 02382-768688

Weitere Läden geplant!
Händleranfragen willkommen !

A = Action / ADV = Adventure / B = Beatem Up / D = Denkspiel / G = Geschicklichkeit / JR = Jump Run / K = Rennspiel / RO = Rollenspiel / SP = Sport / STR = Strategie

Nur solange Vorrat reicht! Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse + DM 16,- Porto! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten! Keine Garantie auf Kompatibilität!

a = ausländische Version / Rote Schrift = Preissenkung / An- und Verkauf von PSX-Spiele / Große Auswahl an Figuren

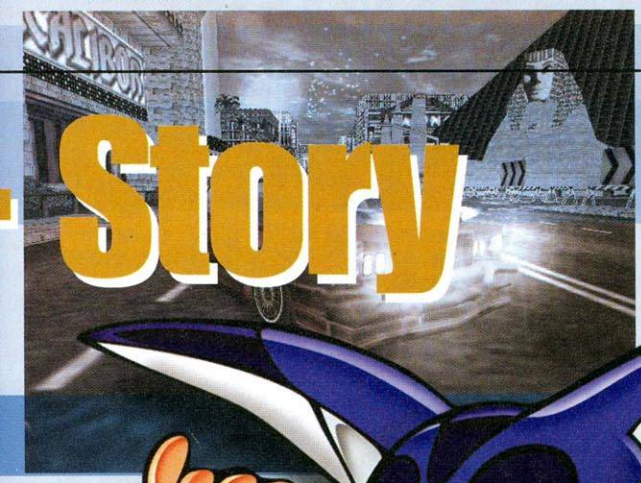


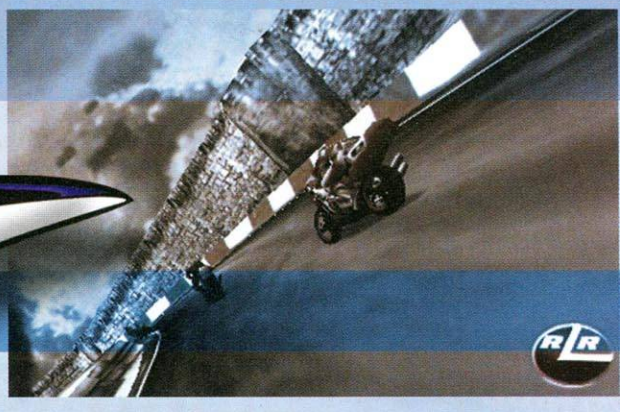
Text: Robert Bannert

Die SEGA

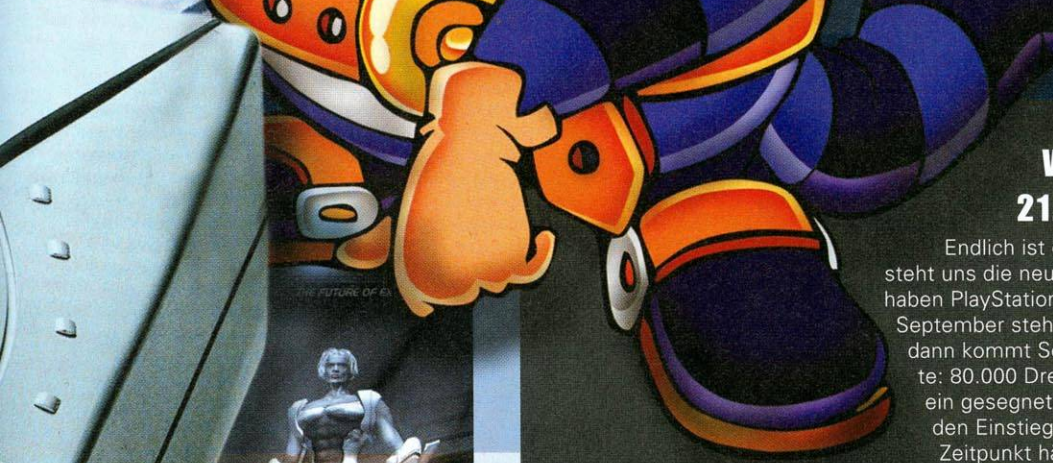
Mit Sonic in die nächste Konsolen-Generation

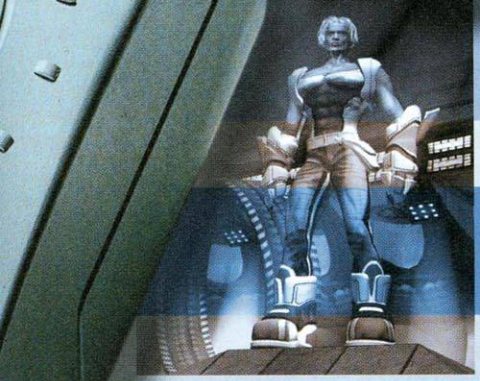
Story

















Willkommen im 21. Jahrhundert!

Endlich ist es soweit: Nach rund fünf Jahren 32-Bit steht uns die neue Videospiel-Ära ins Haus. Ausgedient haben PlayStation und Co. zwar noch nicht – aber zum 23. September stehen die Zeichen auf Umschwung. Denn dann kommt Segas Jüngster auch in deutsche Geschäfte: 80.000 Dreamcast-Konsolen sollen dem PAL-Jünger ein gesegnetes Weihnachtsfest bescheren – und Euch den Einstieg ins neue Jahrtausend erleichtern. Den Zeitpunkt hätte Sega kaum günstiger treffen können: Mit dem Anbruch des neuen Jahrtausends bricht auch für uns Videospieler ein neues Zeitalter an – fernab von Polygon-Ausfällen, Textur-Verzerrungen und nervigen Ladepausen. Der Dreamcast kommt mit mehr geballter Hardware-Power in die Läden als jedes andere Spielegerät – 128-Bit-Grafik-CPU, flottes Laufwerk und mächtiges Speichermedium für 500 Märker. Ein attraktives Paket in jeder Beziehung also... Und zum ersten Mal werden wir mit einem Luxus verwöhnt, den bislang nur PC-Spieler und elitäre Konsolisten-Kreise aus Übersee gekannt haben: Mit im Dreamcast-Preis inbegriffen ist ein Modem – damit sich künftig auch Videospieler in aller Welt via Internet kurzschließen, austauschen und bei ausgelassenen Multiplayer-Partien gegeneinander antreten können!

Aber: Der Dreamcast ist nicht die einzige Pionier-Leistung des japanischen Entertainment-Riesen – schon seit fast 50 Jahren versorgt Sega Spieler aller Altersklassen und aller Herren Länder mit wegweisender Unterhaltungs-Elektronik – vom einhändigen Banditen bis zum Lern-Computer für Kids. Wie es dazu kam, und was Euch die nächste Hardware-Ära bringt, das erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten.

Dreamcast-Spiele in dieser Ausgabe

Expendable .....Seite 32 bis 33
Power Stone .....Seite 36 bis 39
Sega Rally 2 .....Seite 40 bis 47
Virtua Fighter 3tb .....Seite 58 bis 61



Die SEGA-History

(Fast) 50 Jahre Sega

1951 Gründung von "Service Games Inc." In den USA

1960 Gründung der japanischen Niederlassung "Entertainment Trading Inc."

1964 Zusammenschluß mit "Japan Machine Manufacturing Inc." Die ersten Unterhaltungsartikel und Münzautomaten gehen in Serienproduktion.

1965 Zusammenschluß mit David Rosens "Rosen Enterprises Ltd.". Nach der Umbenennung in "Sega" ("Service Games") steigt man groß ins Spielhallengeschäft ein.

1969 Übernahme der "Gulf & Western Industry Inc." in den USA.

1983 Sega beginnt mit der Entwicklung seiner ersten Heim-Hardware – die spätere "Master System"-Konsole übertrumpft etablierte Geräte wie das Atari VCS, Mattels Intellivision und die Colecovision nach allen Regeln der technischen Kunst.

1984 Sega schließt sich der CSK-Gruppe an – bis heute ist die Firma in mehrheitlichem Besitz der japanischen CSK. Wenige Monate später wird die europäische Niederlassung ins Leben gerufen: Mit "Sega Europe Limited" will man die weltweiten Marktanteile weiter ausbauen – und den Marketing-Auftritt des Sega-Brandings stärken.

1985 Was ehemals die amerikanische Mutter war (mittlerweile nur noch ein Tochterunternehmen des in Japan residierenden Hauptquartiers – gewachsen aus dem Zusammenschluß der "Entertainment Trading Inc." und der "Japan Machine Manufacturing"), wird zu "Sega Enterprises Inc.". Fast zeitgleich wird die 8-Bit-Konsole "Sega Master System" auf den japanischen Markt gebracht.

1986 Das "Master System" hält Einzug in der westlichen Welt – und dominiert dank aggressiver Werbekampagnen sowie bis dato einzigartigem Software-Support für die nächsten fünf Jahre den europäischen Konsolen-Markt.

1987 Sega investiert in "Linguaphone Japan Ltd.": Man will das Geschäft auf Lern- und Sprachsysteme ausdehnen.

1988 Phänomenale Umsatzerfolge an der Tokyoter Börse: Sega auf dem zweiten Platz. Genau der richtige Zeitpunkt, um einen Achtungserfolg zu landen: Sega veröffentlicht in Japan das Mega Drive – und legt damit den Grundstein für die 16-Bit-Generation.

1989 Das Mega Drive erscheint unter dem Namen "Sega Genesis" in den USA.

1990 Segas 16-Biter erreicht Europa: Das Mega Drive nimmt den Westen im Sturm – bis zum Auslaufen der 16-Bit-Epoche 1995 steht die Sega-Hardware in über 25 Millionen Haushalten weltweit. Auch wenn ein Jahr später das viel gerühmte Super Nintendo auf den Markt kommt: Segas Position im Westen ist vorerst gesichert, erst in den letzten beiden Jahren überholt Nintendo langsam, aber stetig den japanischen Konkurrenten. In den USA wird indessen die Tochterfirma "Sega Technical Institute" gegründet – vornehmlich, um neue Technologien an den Start zu bringen und erste Laufschritte in Richtung VR zu gehen.

1991 Sega im Kaufrausch: In Europa wird die Produktions- und Vertriebsfirma "Deith Leisure" eingesackt. Um die Position im Handel noch weiter zu kräftigen, übernimmt man außerdem "Virgin Mastertronic Limited" – einen jungen Ableger des boomenden Virgin-Großkonzerns. Vor der Gründung der deutschen Niederlassung werden Segas Mega-Drive-Module also von Virgin distribuiert und vermarktet.

1992 Die nächsten Übernahmen stehen an: Gekauft werden die Druckerei "Light Printing Co., Ltd." und das Trickfilmstudio "Tokyo Movie Shinsha Inc.". Erstere wird geschluckt, um im Westen Druckerzeugnisse wie Handbücher günstiger produzieren zu können, letzteres, weil man in die Trickfilmproduktion einsteigen – und Zwischensequenzen für das im gleichen Jahr veröffentlichte "Mega CD" entwickeln will.

1993 Als kanadische Niederlassung wird "Sega of Canada Inc." eingeschrieben. Kurz darauf folgt "Sega Singapore Pte Limited". Derweil brüstet man sich in Japan mit einer neuen Pioniers-Leistung: Mit "Sega Channel Management Inc." als jüngstem Tochterunternehmen möchte man in den USA die Distribution von CATV-Spielen fördern – in denen ähnlich wie bei Nintendos Satella-View Updates und Spielstände auf einem speziellen TV-Kanal bereit gelegt werden. "Sega TV" ist geboren.

1994 Sega tut den ersten Schritt für den Aufbau von "Indoor Theme Parks" (überdachten Vergnügungsparks, die in erster Linie auf Arcade- und VR-Technik basieren). Mit der neu gegründeten Tochterfirma "Sega Leasing Co., Ltd." sollen die nötigen Kontakte aufgetan und Ressourcen herangeschafft werden. Ebenfalls neu sind die Unternehmen "Sega Holding USA Inc.", "Sega United Co. Ltd." sowie "Sega Music Networks Co." – allesamt Firmen, die Sega in anderen Segmenten der Unterhaltungs-Branche plazieren und den Firmennamen weiter publik machen sollen. Um das neue Company-Image zügig zu kommunizieren, strahlt man in USA und Europa die schrillen "Sega TV"-Spots aus. Das beworbene Komplett-Paket umfaßt Segas Mega Drive, das CD-ROM "Mega CD" sowie den 32-Bit-Aufsatz "32 X".

1995 Ein knappes Jahr nach dem Release in Fernost kommt – als erster waschechter Vertreter der neuen 32-Bit-Generation – Segas Saturn nach Deutschland.

1996 Trotz vorbildlicher Technik sinkt der Saturn-Stern noch bevor er richtig aufgegangen ist: Hat Sega bisher vor allem mit vielen hochwertigen Spielen gepunktet, fällt der Software-Support der Drittanbieter diesmal zu mager aus. Die Systemarchitektur gilt als widerspenstig – Sony dagegen macht seine PlayStation mit erschwinglichen Lizenz-Paketen und handlicher Entwicklungsumgebung attraktiv. Sega erlebt im Westen die erste große Schlappe der Firmengeschichte – in Japan allerdings liefern sich die beiden Systeme ein hartes Kopf-an-Kopf-Rennen. Erst nach Squaresofts ("Final Fantasy") Wechsel von Nintendo zu Sony wendet sich das Blatt auch in Fernost zugunsten der PlayStation – der Elektronikriese gewinnt das Rennen aber nur knapp.

1997 Der Software-Strom für den Saturn versiegt endgültig: Nachdem man '96 mit Erstveröffentlichungs-Verträgen für Titel wie "Tomb Raider" (Eidos) und "Exhumed" die letzten Kracher landete, ebbt der Support allmählich ab. Mit Ausnahme weniger Exklusiv-Entwicklungen ist der Saturn im Westen tot. Verblüffend: In Japan erscheinen für das Sega-System noch bis heute Spiele!

1998 Der angekündigte Zusammenschluß mit dem Spielzeug-Giganten Bandai ("Power Rangers") kommt nicht zustande – dafür aber Überraschungs-Deals mit Microsoft und 3D-Karten-Entwickler Videologic: Zusammen will man den Konsolen-Markt tüchtig aufrollen – und einen neuen technischen Standard etablieren. Der "Dreamcast" erscheint zum Jahresende in Japan.

1986 – Master System (8 Bit)

Sega veröffentlicht zum ersten Mal Entertainment-Hardware für den Heimbereich: Das "Master System" und sein kompakter Nachfolger "Master System 2" ermöglichen dem Coin'Op-Spezialisten die Umsetzung von Arcade-Highlights wie "Afterburner", "Space Harrier" und "Outrun". Der Japaner überholt Atari und wird – bis zum Release des NES 1987 – zum neuen Synonym für Videospiele.



1990 – Mega Drive (16 Bit)

Das NES hat das Master System mittlerweile überholt – aber derweil Nintendo in Japan Miyamotos dritte "Mario Bros."-Episode in die Läden bringt (mit sieben Millionen durchverkauften Einheiten nach wie vor einer der größten Verkaufserfolg der Videospielgeschichte), holt Sega schon zum nächsten Streich aus: Als erste 16-Bit-Konsole der Welt setzte das Mega Drive die technische Meßlatte höher – mit 8,3 MHz Taktfrequenz, 512 Töne starker Farbpalette und Custom-Chips für butterweiches Scrolling ist Segas Jüngster die bis dato stärkste Spiele-Hardware für den Heimbereich, Start-Titel wie "Golden Axe" und "Altered Beast" verblüffen den Kunden mit hochkarätigen Umsetzungen von Segas Spielhallen-Erfolgen.

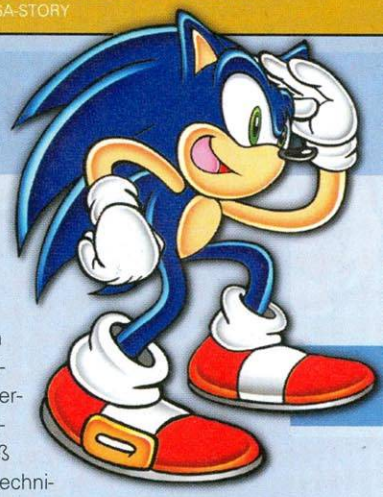


1993 – Mega CD (16 Bit)

Der Krieg zwischen Mega Drive und Super Nintendo wird zusehends härter. Um das Mega-Drive-Image neu aufzupolieren, spendiert man dem 16-Biter eine neue und kompaktere Chaussee – passend zum (vergleichsweise massigen) Gehäuse des wenig später erscheinenden CD-Laufwerks. Wer das "Mega CD" mit dem alten Mega-Drive-Modell koppeln will, stöpselt ein beiliegendes Steckmodul in den Plastik-Untersatz. Das neue Medium verwöhnt die Videospiel-Gemeinde zum ersten Mal mit glasklarer Sound-Ausgabe (denn die Musikstücke werden als herkömmlicher Audio-Track auf den Silberling gebrannt und in Augenblicken ohne Programm-Zugriff vom Laser abgetastet) und komprimierten Film-Schnipseln. Letztere kommen zwar noch in abschreckender Videoqualität (viele Artefakte, nur 16 Farben gleichzeitig darstellbar), aber der erste Schritt in die richtige Richtung ist getan.



Der Pionier



So wie manche Menschen zum Umstürzler geboren sind, machen sich auch viele Unternehmen einen Namen, indem sie mit bestehenden Normen brechen: Ob Ford oder Apple, ob Automobilhersteller oder Computer-Fabrikant – Beispiele für technische Revolutionäre gibt es genug. Der eine brütet in jahrelanger Kleinarbeit eine neue Innovation aus, der andere macht sich die Errungenschaften zu Nutzen, indem er sie modifiziert, manchmal sogar verfeinert und im Anschluß aggressiv vermarktet: Auch hierfür gibt es mehr Beispiele als dem Erfindergeist lieb ist. Apple und Atari sind berühmte Wegbereiter aus der Computer-Szene (leider nur mit mäßigem Erfolg), auf dem Konsolen-Sektor ist Arcade-Spezialist Sega dafür bekannt, als erster an der Front zu stehen und neues Terrain zu erkunden. Aber aufgepaßt: Wo einer steht und seine Banner hißt, da wollen plötzlich auch die anderen hin, und ruckzuck entbrennt um das just erschlossene Feld ein hitziger Kampf. Manchmal bleibt's ein Zweifronten-Krieg, aber oft wird aus dem beschaulichen Scharmützel ein Territorial-Gerangel von globalen Ausmaßen: Ob es dabei um geographische oder wirtschaftliche Grenzen geht, spielt keine Rolle. Das Spiel ist das gleiche: Irgendeiner muß den ersten Schritt tun – und später die mühsam erkämpfte Position wieder verteidigen.

Und genau hier spielt der Vorsprung oft die maßgebliche Rolle: Je größer der Abstand zur Konkurrenz – ob zeitlich oder qualitativ – desto größer die Chancen darauf, daß man seine Anteile auch behält...

So weit unser wirtschaftlicher Exkurs, um Segas Position zu definieren: Mit Hardware-Meilensteinen wie dem 8-Bit Master-System oder 16-Bit Mega Drive hatte der Japaner genügend zeitlichen Abstand zwischen sich und die Konkurrenz gebracht, um seine Stellung in aller Gemütsruhe hinreichend festigen zu können. Und als Erzrivale Nintendo (in beiden Fällen ein knappes Jahr später) auf der Bildfläche erschien, konnte der zwar die eine oder andere Mauer einreißen, aber Sega blieb trotzdem auf dem Posten. Kein Wunder: Beide Systeme waren dem jeweiligen Nintendo-Nachzügler noch in so mancherlei Hinsicht überlegen: So hatte Nintendo zwar die Zeit genutzt, um bei Sound und Grafik mit dem damals aktuellen PC-Standard gleich zu ziehen, aber dafür wurde bei der Wahl des Prozessors gespart. Hatte man Nintendos Jüngsten mit nur mickrigen dreieinhalb MHz bedacht, trumpfte die betagtere Sega-Hardware durch immerhin stolze 8,3 Pferdestärken auf – war also trotz reifen Alters über doppelt so schnell! Für den Spiele-Entwickler von damals bedeutete das: Auf dem Super Nintendo konnte er farblich und akustisch aus dem Vollen schöpfen... aber Ebenen-Verschiebung, Scrolling und rechenintensive Programm-Kunstgriffe bekam er nur auf dem Mega Drive hin. Rasante Ballerorgien und Arcade-geprägte "Side Scroller" gab's demnach vor allem für das Sega-System, auf dem Super Nintendo waren in erster Linie gemütlichere Hupfereien angesagt.

Tatsächlich ist Segas Firmengeschichte von Geschwindigkeit geprägt: Der Japaner ist bekannt für schnelle Action-Spiele, berühmt für schnell getaktete Hardware-Herzen und berüchtigt dafür, schnell dabei zu sein, wenn es um die Legung eines technischen Grundsteins geht.....Sega fährt seit jeher auf der Überholspur, und sogar das stachelige Firmenmaskottchen ist ein kleiner Flitzer. Manchmal hat er Glück, manchmal hat er Pech:

Wie Sega selbst gelingt auch dem Igel nicht jedes Überholmanöver – aber für den Dreamcast-Launch legt Sonic einen derartigen Affenzahn vor, daß die Mitbewerber derzeit nur noch die sprichwörtliche Staubwolke von ihm sehen. Zwar ist abzusehen, daß Dolphin und PlayStation 2 mit noch mehr technischer Macht Einzug halten – aber dafür läßt man sich ja auch genügend Zeit. Das Veröffentlichungsdatum steht für beide Systeme noch in den Sternen: Auch wenn man die Werbe- und PR-Trommeln schon ganz kräftig rührt – vor Ende nächsten Jahres seht Ihr weder die eine noch die andere Konsole in der Schaufensterauslage.

Als Sega mit dem 32-Bit-Saturn durchstartete, war ihnen Sony schon auf den Fersen: Kein Vierteljahr nach dem Release war auch schon die PlayStation da – und die hatte zu Segas Leidwesen die stärkeren Start-Titel. Diesmal sieht die Sachlage anders aus: Sonic hat für mindestens ein Jahr freie Bahn – und während der Dreamcast zeitgemäße Technik bietet, müssen die Mitbewerber lebensverlängernde Maßnahmen für die Hardware ergreifen, die ihren Zenit schon längst überschritten hat. Das Nintendo 64 kränkelt nach wie vor am zähflüssigen Software-Strom, und der Schwarzmarkt für PlayStation-Raubkopien ist schon vor über einem Jahr außer Kontrolle geraten. Wer mal ins PC-Lager schielt, der macht sich ohnehin keine Illusionen mehr: Mit der Erfindung der 3D-Karten hatte der PC bereits vor drei Jahren den entscheidenden Quantensprung getan – das ehemalige Arbeitstier hat die Konsolen-Fraktion nach grafischen Maßstäben haushoch übertrumpft, allein das N64 hält sich wacker genug, um auch für den gestandenen PC-Spieler überhaupt noch ein technisches Thema zu sein.

Genau der richtige Zeitpunkt also, um den traditionellen Sprung zu tun und mit der alten Generation abzuschließen. "History repeats itself." – so eine alte englische Redensweise, die hier wieder mal bestätigt wird: Jede neue Konsolen-Generation punktet technisch so satt, daß die PC-Besitzer nur noch neidisch gucken können. Aber nach ein, zwei Jahren kleben die Blicke wieder am Monitor, und aus dem neidischen Gesichtsausdruck wird ein mitleidiger. Denn: Der PC hat die Videospiel-Hardware erneut überholt. Letztere hat einen natürlichen Lebenszyklus von ungefähr vier Jahren – alles was darüber hinaus geht, ist künstliche Lebenserhaltung. Nur wird statt Medizin Software verabreicht: Hammerspiele, um das Ableben hinauszuzögern – bis Pionier Sonic wieder mal mit der nächsten Generation erscheint, höflich Sterbehilfe leistet und seinerseits auf die Nachkommen der Verblichenen wartet. Gut für den Igel, daß diese Nachkommen vorerst noch in der Silizium-Retorte schlummern. Aber auch sonst hat Sonic ein paar Asse mehr im Ärmel als beim Saturn-Launch: Hochkarätige Software und technische Facts, die ganz schön stachelig sind. Wie stachelig, das erfahrt Ihr auf den Seiten 22 und 23 – vorher führt Euch Sonic durch die Sega-Welt und zeigt, daß der japanische Unterhaltungskonzern noch mehr zu bieten hat als nur Videospiele.

Die Firma mit dem Igel gehört seit jeher zu Pionieren der Unterhaltungsbranche: Ob Lern-Computer Pico, Videospielkonsole oder VR-Helm – wo Sega draufsteht, ist in der Regel wegweisende Technik drin, ganz getreu dem Firmen-Motto "Creativity is life".

1994 – 32-X (32-Bit-Aufsatz für 16-Bit)

Sega und Sony haben beide ihre 32-Bit-Konsolen angekündigt. Sega will – noch vor dem Release des Saturns 1995 – den ersten Schritt tun, und bringt überhastet den Mega-Drive-Aufsatz "32 X". Der wird wie eine Spiele-Cartridge in den Modulschacht gestöpselt, anschließend oben die Spiele-Platine versenkt – oder bei Bedarf via "32 X"-CD über das Mega CD betrieben. Hört sich kompliziert an? War es auch. Aber immerhin: Die erste 32-Bit-Hardware im Konsolen-Kosmos war geboren – und trotz kurzer Lebensspanne erschien die eine oder andere Software-Perle, unter anderem die beste Heim-Umsetzung des wegweisenden "Virtua Racing"-Automaten. Mit dem brach damals eine neue Rennspiel-Ära an (der Wegbereiter für "Sega Rally", "Ridge Racer" u. Co.), mit dem 32-X das neue Videospiel-Zeitalter – weitgehend unbemerkt, aber nicht ohne den Entwicklern die nötigen technischen Ergebnisse für den Saturn-Start zu liefern.



1995 – Saturn (32 Bit)

Sega begründet die 32-Bit-Generation: Mit Konvertierungen der erfolgreichsten Spielhallen-Serien ("Daytona", "Sega Rally", "Virtua Fighter", "Virtua Cop") wähnt sich der Coin'Op-Fan im siebten Himmel, und bis zum Abebben des Software-Supports 1997 erscheinen technische wie spielerische Meilensteine. Trotzdem bleibt der Saturn bis zuletzt Freak-Hardware für Spielhallen-Fans – mangelnder Sofware-Support seitens der Drittanbieter und schwache Distributions-Kanäle machen es den Marketing-Verantwortlichen nicht leicht, Sony gewinnt den Krieg der Konsolen nach Verkaufs-Stückzahlen.



1999 – Dreamcast (64/128 Bit)

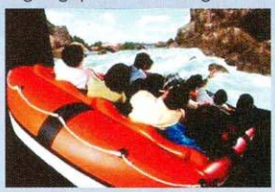
Neue Hardware, neues Glück? Sieht ganz danach aus: Der Dreamcast ist der bislang bestgeplante Streich aus dem Hause Sega. Warum die Zeichen gut stehen für das stachelige Maskottchen, das erfahrt Ihr auf den Seiten 22 und 23 im Detail.



SEGA - Game-Service für jedermann

Sega World

Freizeitspaß rund um Sonic: Wie Micky Maus treibt auch Gevatter Igel in Themen-Parks sein Unwesen. Australien, London, Tokyo und ein rundes Dutzend anderer japanischer Metropolen beherbergen "Sega Worlds" und "Joypolice"-Parks. Moderne Medien-Technologie wie 360-Grad-Kinos, "Virtual Reality"-Shows und interaktive 3D-Rides (gepaart mit Laser-Show oder Lichtpistolen-Action im "Virtua Cop"-Stil) bestimmen in den Vergnügungsparks das Angebot. Neben den für Sega obligatorischen Computer-Spielereien und verschwenderisch angelegten Spielhallen (von "Virtua Fighter" bis "House of the Dead 2") sind selbst Achterbahnen und Wildwasser-Fahrten überdacht: Segas "Indoor Theme Parks" (so die offizielle Bezeichnung auf den firmeneigenen Internet-Seiten) sind die größten der Welt und haben mitunter einen höheren technischen Standard als die von Walt Disney. Modellstädte, Märchenschlösser und Wildlife-Zentren kann das blaue Kerlchen nicht vorweisen – dafür hat Sonic beim "Dreampark"-Design vor allem an das medienbegeisterte Publikum gedacht. Der Igel weiß wo's lang geht – und hat beizeiten erkannt, daß die Zukunft des "Theme Parks" nicht mehr auf einer grünen Wiese oder dem Grund eines Karpfenteichs liegt: "Virtual Reality" ist das Zauberwort – und Segas Designer setzen alles daran, den Traum von der alternativen Computer-Realität wirklich werden zu lassen. Wem bereits beim "Back to the Future"-Ride in den "Universal Studios" das Herz aufgegangen ist, der fühlt sich in der kunterbunten Sega-Welt gleich heimisch: Visual-Effects-Dinos im 3D-Kino, bunte Bälle als Munition auf einer virtuellen Jeep-Safari und Enterprise-Mime Patrick Stewart als Ansager für die nächste Attraktion. Segas Freizeitparks sind wie Automaten und Konsolen des japanischen Amusement-Spezialisten von technischem Ehrgeiz geprägt. Für rund 30 Mark seid Ihr dabei – und wenn Ihr das nächste mal nach London reist, dann schaut unbedingt im Trocadero-Center vorbei: Denn hier residiert seit 1995 der größte "Indoor Theme Park" Europas - die "Sega World" mit und rund um Sonic.









Spielhallen-König



Anfang der 50er Jahre hat Sega-Mitbegründer David Rosen für amerikanische Arbeiter in Japan einarmige Banditen bereitgestellt – und damit die Richtung für die spätere Firmentaktik Segas vorgegeben. Bis heute ist das kräftigste Standbein (der mittlerweile von Japan aus geführten Firma) das Spielhallengschäft: Automaten-Erfolge wie "Virtua Fighter", "Sega Rally" und "Daytona" waren es, mit denen man seinerzeit den Saturn vermarktet hat, und auch für den Dreamcast steht die Umsetzung hochkarätiger Coin'Op-Kost auf der Tagesordnung. Noch nie standen die Zeichen für den Spielhallen-Besucher so günstig: Für die 32-Bit-Generation war die vorbildgetreue Portierung der Automaten-Hits noch unmöglich, denn die technischen Spezifikationen von Segas "Model 2"- und "Model 3"-Platinen war denen der Heim-Hardware einige Generationen voraus. Erst mit dem Launch des Dreamcasts ist die Spielhalle für die heimischen vier Wände in greifbare Nähe gerückt: "Power Stone" und "Virtua Fighter" sind – mit Ausnahme weniger Options-Einbußen – die haargenauen Ebenbilder des jeweiligen Automaten-Pendants, Namcos "Soul Calibur" macht auf dem Dreamcast sogar eine noch bessere Figur als in der Spielhalle. Ob und wann die Spielhallen-Technik der Konsole wieder davonläuft, wissen allein Segas Platinen-Entwickler: Fest steht, daß Ihr vorerst auf keinem Videospiel-System mehr vorbildgetreue Arcade-Umsetzungen erhaltet. Aber damit Ihr nicht den falschen Eindruck bekommt: Segas Vorreiter-Rolle als Erfinder wegweisender Coin'-Op-Technik hat sich nicht erst mit "Daytona" und "Sega Rally" eingestellt. "Virtua Fighter" und "Virtua Racing" waren es, die 1994 zunächst die Spielhallen-Szene revolutioniert und später auch das Medium "Videospiel" in die dritte Dimension geschleudert haben. Aber auch bevor das 3D-Zeitalter anbrach, war man in der Arcade-Etage von "Service Games" aktiv: "Afterburner", "Golden Axe", "Outrun" und "Space Harrier" kannte auch in Deutschland jedes Schulkind – Ende der 80er standen die verspielten Schmuckstücke sogar in den Foyers von Jugendherbergen aufgebaut. Rund 250 Automaten hat Sega seit damals an den Spielhallen-Start gebracht.



Verspieltes

Arcade-Hits, Münzautomaten, Videospiele und Theme Parks – und was noch? Während der Name Sega primär für moderne Unterhaltungsmedien steht, waren die japanischen Konzernbosse nicht untätig – und haben sich zusammen mit den Kollegen aus USA beizeiten nach alternativen Geschäftsfeldern umgesehen. Schließlich will man sich nicht nur auf ein Standbein verlassen. Und tatsächlich: Die Seitensprünge haben sich bezahlt gemacht. Seit Anfang der 90er vermarktet der Konzern Edutainment-Software und den Lern-Computer „Pico" – Segas kinderfreundliche und farbenfrohe Alternative zum Palm-Top.





Hier kann der Manager von übermorgen wie bei den großen Vorbildern mit einem digitalen Griffel (sieht aus wie ein Wachsmalstift) seine Termine planen: "Montag, 9.00 Uhr – Sandburgen bauen mit Stefanie. Dienstag, 14.30 – Windeln wechseln bei Mutti".

Für das ältere Publikum interessant ist die Zusammenarbeit mit einigen von Japans begehrtesten Comic- und Zeichentrickfilm-Studios – allen voran die "Magic Knight Rayearth"-Erfinder Clamp: Im Geschäftsfeld "Manga" und "Anime" nimmt man sich vor allem der Vermarktung an und schiebt – bei ausreichendem Produkt-Potential – gleich das passende Videospiel hinterher.





Unten seht Ihr die Post-16-Bit-Vermarktung betagter Sega-Hardware: Das „Multi Mega" ist das Platzsparpaket mit Mega Drive und Mega CD in einem Gehäuse, weiter unten seht Ihr die kompakte Handheld-Variante des 16-Biters - größer, aber dafür auch leistungstärker als das 8-Bit-Game-Gear (Segas Antwort auf den Nintendo-Gameboy).

Stacheliges Stelldichein mit Sonic



Wer von Euch die 16-Bit-Ära mitgemacht hat, erinnert sich vielleicht noch: Anfang der 90er entbrannte zwischen Sega-Anhängern und Nintendo-Jüngern ein fast fanatischer Glaubenskrieg – und mit dem Release von "Sonic the Hedgehog" hatte schließlich auch die Sega-Front ihre Identifikationsfigur. Mit der ersten Sonic-Episode etablierte man nicht nur einen neuen Charakter, sondern schaffte außerdem einen spielerischen Meilenstein: Hatte sich Miyamotos "Klempner-Phänomen" allein seiner Tradition wegen auch ohne den Einsatz überdimensionierter Marketing-Mittel verselbständigt, fuhr Sega für den Igel schweres Werbe-Geschütz auf. Das Medium Videospiel verlor zusehends sein kindliches Image, und ein rundlicher Schnauzbart mit Latzhosen sprach längst nicht jeden an: Zeit für Sega also, die Spieler-Gemeinde mit einem alternativen Helden zu bedienen – einer Figur, die dem Zeitgeist näher kam. Sonic nahm den Kampf auf. So war der Igel kein gemütlicher Dickwanst, sondern ein drahtiger Flitzer, der die überlegene Prozessoren-Leistung des Mega Drives zum ersten Mal für ein Jump'n'Run nutz-



te: "Sonic the Hedgehog" war die schnellste Hupferei der Konsolenwelt, wie die Abenteuer des Klempners mit zahllosen Geheimverstecken gespickt, und inspirierte mit seinem blitzartigen Gameplay eine ganze Generation von Hüpfspiel-Designern. Das Resultat: Sonic war vielleicht nicht so bekannt wie Mario, aber als Sympathieträger auf alle Fälle erfolgreicher. Der rasende Igel war "in", der rasende Igel war "cool"....der rasende Igel lag voll im Trend. So sehr im Trend, daß man ihm allein auf dem Mega Drive vier Fortsetzungen und Genre-Ableger wie die Flipper-Eskapaden in "Sonic Spinball" oder die Knobelei "Dr. Robotnic's Mean Bean Machine" spendierte. Inzwischen ist die Sonic-Fortsetzung für jedes Sega-System obligatorisch: Sonic macht Sprünge auf dem Mega CD (die bislang umfangreichste Folge, phänomenale Audio-Kompositionen inklusive) und der Jump'n'Run-inspirierten Saturn-Raserei "Sonic R", für die 32X-Episode "Chaotix" hat er gleich seinen ganzen Clan bemüht. Den findet Ihr – wie die umfassende Spielographie des rasenden Blaumanns – gleich nebenan: Figuren wie die Hupf-Kameraden Knuckles, Tails oder Espio sind vor allem in den Jump'n'Run-Modulen heimisch, süße Hedgehog-Mädels und feiste Pussikatzen wurden aus Archies (so der Name des US-Verlegers) Comic-Kosmos inspiriert – und posieren mittlerweile in immerhin über hundert Heften, darunter schräge Sonderausgaben über Tails, Knuckles und den ewigen Kampf gegen Dr. Robotnik alias "Eggman".



Alle Sonic-Spiele im Überblick:



Sonic the Hedgehog
Mega Drive

Sonic the Hedgehog
Game Gear

Sonic the Hedgehog 2
Mega Drive

Sonic the Hedgehog 2
Game Gear

Sonic Arcade
Model-2-Automat

Sonic the Hedgehog CD
Mega CD / PC CDROM

Sonic Chaos
Game Gear

Sonic Spinball
Mega Drive

Doctor Robotnik's Mean Bean Machine
Mega Drive

Sonic the Hedgehog 3
Mega Drive

Sonic Drift
Game Gear

Sonic Game World
Sega Pico (Lern-Computer)

Tails and the Music Maker
Sega Pico

Sonic And Knuckles
Mega Drive

Sonic Triple Trouble
Game Gear

Sonic Crackers
Gecancelt – geplant für 32X

Chaotix
32X

Sonic Drift 2
Game Gear

Tails' Sky Patrol
Game Gear

Sonic Compliation
Game Gear

Tails' Adventure
Game Gear

Sonic: Two in One
Game Gear

Sonic Labyrinth
Game Gear

Sonic X-Treme
gecancelt – geplant für Saturn

Sonic The Fighters
Titan STV / Saturn

Sonic 3D Blast
Saturn

Sonic 3D Blast
Mega Drive

Sonic Blast
Game Gear

Sonic And Knuckles Collection
PC CDROM

Sonic Jam
Saturn

Sonic R
Sega Saturn/PC CDROM

Sonic Schoolhouse
PC CDROM

Sonic Classics
Mega Drive

Sonic Adventure
Dreamcast



Die Hexerei mit der

Joypad

– Mit Analog-Stick, digitalem Steuerkreuz, sechs Buttons und handlicher Form das fortschrittlichste Konsolen-Pad. Besonderer Gimmick: Die beiden Schulter-Buttons L & R sind wie der Stick analog: Abfrage und Intensität der Reaktion variieren je nach Druckstärke. Unter der Aussparung für das VMS-Display findet Ihr zwei Steckplätze – wahlweise für VMS oder Rumble-Pack.



VMS

– Die erste Memory-Card mit integriertem Handheld. Sieht auf den ersten Blick aus wie ein Miniatur-Gameboy, ist aber tatsächlich ein Speichermedium für Eure Spielstände. Titel wie "Sonic Adventures" oder "Power Stone" laden Bonus-Spielchen auf Euer VMS: Die könnt Ihr dann über Digi-Kreuz, Buttons und LCD-Display wie ein GameBoy-Spiel genießen – um so Eure Dreamcast-Charaktere weiterzuentwickeln (Stichwort Rollenspiel) oder neue Bonus-Sessions freizuspielen. Wer will, kann sein VMS über die Dreamcast-Steckplätze koppeln, regen Datenaustausch betreiben und freigespielte Figuren gegeneinander antreten lassen. Dreamcast-Spaß für unterwegs: Kultig!





Light-Gun

– Unerläßliches Instrument für Kammerjäger und Zombiehäscher. Clever: Segas Light-Gun hat ein normales Digi-Kreuz und einen Steckplatz für VMS bzw. Rumble-Pack integriert! Leider funktioniert das Schmuckstück wie die 32-Bit-Vorgänger nicht auf TV-Sets mit 100-Hz bzw. Rückprojektionstechnik. Wer dagegen einen Projektor hat, kann wenigstens im zentralen Bildbereich drauf losballern – denn dort funktioniert die Abfrage der Bildschirmzeilen noch einwandfrei.



Angel

Fröhlicher Fischfang mit der „Get Bass"-Angel. Auswerfen, einholen - und an den Haken damit!



Lenkrad

Nicht ohne mein Lenkrad - mit dem analogen Zubehör machen „Sega Rally" & Co. gleich doppelt so viel Spaß!



Tastatur

Mit dem Keyboard wird Eure Konsole zum Computer - oder so ähnlich... Auf alle Fälle wird das Surfen wesentlich erleichtert - mehr Spaß im Netz!



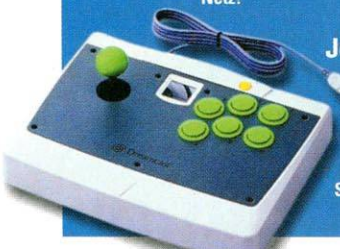
Modem

Wie schon in der Einleitung die westliche Videospiel-Premiere für Online-Tauglichkeit: Mit dem Dreamcast-Modem könnt Ihr - ähnlich wie bei einem PC- im Internet surfen (Tastatur separat erhältlich), einschlägige Websites begutachen und via Online-Forum mit Kumpels chaten. Aber am wichtigsten: Spiele wie „Sega Rally" sind Internet-kompatibel - ausgelassenem Multiplayer-Spaß im Netz steht also nichts mehr im Wege. Das Modem ist im Starter-Kit integriert - gesurft wird über die „British Telecom" und zum normalen Ortstarif!



Joyboard

Das Nonplusultra für „Street Fighter"- und „King of Fighters"-Fans. Verprügelt die 2D-Mistkerle nach Strich und Faden!



Rumble-Pack

– Mit dem Nintendo-Rüttler vergleichbar, allerdings weniger energie-hungrig (funktioniert mit nur einer Knopfzelle!) und erheblich leichter. Dafür kommt der Schüttel-Spaß auch nur in Mono: "Stereo-Effekte" wie in Sonys Dual-Shock-Pad sind vorerst nicht möglich.

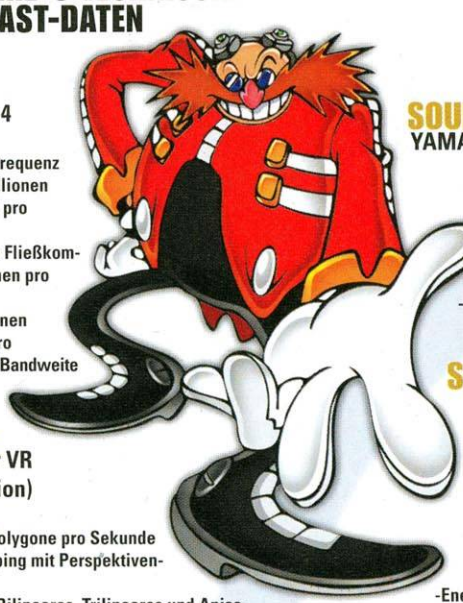


VGA-Box

Für das Optimum an Bildqualität der optimale Anschluß: Wer VGA-Monitor oder TV-Schirm mit entsprechendem Eingang hat, genießt das beste Dreamcast-Bild - klarer geht's nicht!



JETZT WIRD'S TECHNISCH: DREAMCAST-DATEN



CPU:
Hitachi SH-4

-200 MHz Taktfrequenz
-360 MIPS (Millionen Instruktionen pro Sekunde)
-1,4 Milliarden Fließkomma-Operationen pro Sekunde
-3D-Kalkulationen
-800+ Mbyte/pro Sekunde Bus-Bandweite

SOUND:
YAMAHA Audio Core

-RISC CPU
-DSP für Echtzeit-Effekte (Digital Signal Processing)
-64 Sound-Kanäle
-Voller 3D-Sound-Support
-Hardware-basierte Audio-Kompression

SPEICHERMEDIUM:
CD-ROM

-1 Gbyte Daten-Kapazität
-12x Speed CDROM
(Constant Angular Velocity Drive)

GRAFIK:
NEC Power VR
(2. Generation)

-3 Millionen Polygone pro Sekunde
-Texture-Mapping mit Perspektiven-Korrektur
-Punktuelles, Bilineares, Trilineares und Anisotropisches Mip-Map-Filtering
-Gouraud Shading
-Z-Buffer
-Farbiges Light-Sourcing
-Full-Scene Anti-Aliasing
-Hardware-basierte Nebeleffekte
-Bump Mapping
-16,77 Millionen Farben
-Hardware-basierte Textur-Kompression (siehe Kasten)
-Voluminerische Licht- und Schatteneffekte

VM-EINHEIT

-Energiesparende 8-Bit CPU
-128 Kbyte Speicher
-Monochromes LCD-Display
Auflösung: 48x32 Bildpunkte
Abmessungen: 37x26 mm
-Energieversorgung über Knopfzelle
(mit automatischer Off-Funktion)
-Sound: Einstimmig
-Abmessungen:
47mm (Breite) x 80 mm (Höhe) x 16mm (Tiefe)
Gewicht: 45 g

SPEICHER:

-16 MB Main RAM (Arbeitsspeicher)
-8 MB Video-RAM (für 32-Bit-Farbtiefe)
-2 MB Sound-RAM

MODEM:

-33,6 Kbytes Datentransfer pro Sekunde
erweiterbar

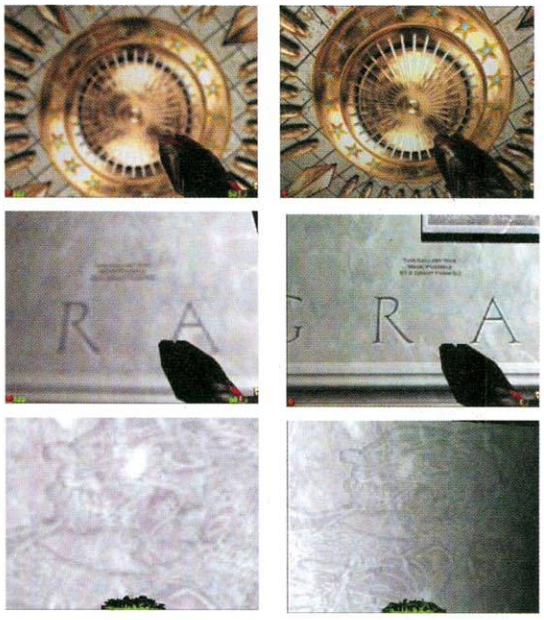
JOYPAD:

-Digitaler und analoger Controller
-Analoge Shoulder-Buttons
-Zwei Steckplätze – für VM-Einheit o. Rumble-Pak

Hardware

Textur-Kompression

Insider wissen, daß Begriffe wie "Anti-Aliasing", "Filtering" oder "Mip Mapping" mittlerweile längst keine Zauberwörter mehr sind – sondern für den gestandenen PC-Spieler seit Erfindung der ersten 3D-Karte zum Standard gehören. Das kleine Einmaleins der 3D-Karten beherrscht der Dreamcast aus dem FF – neu ist allerdings die Möglichkeit zur "Textur Kompression": Entgegen dem nackten Polygon verschlingen die darüber tapezierten Texturen jede Menge Speicherplatz – die Detailstufe für die Bitmap-Verzierungen ist also stark begrenzt. Via "Texture Compression" gepackte Texturen verschlingen dagegen nur einen Bruchteil des Speichers, den eine unkomprimierte 2D-Fläche benötigt. Erst wenn die Bitmap-Flächen auf die Mattscheibe geworfen werden, ist Entpacken angesagt: Dann wird die Grafik wieder auf das ursprüngliche Datenvolumen aufgeblasen – und die Textur erstrahlt in voller Pracht. Unsere Abbildungen machen den Unterschied deutlich: Links seht Ihr Szenerien aus dem PC-Spiel "Unreal", rechts daneben die für "Textur Kompression" überarbeiteten Gegenstücke.



Grafik

Als grafisches Herzstück hat man die PowerVR-Technik von Videologic und NEC gewählt: Mit 128-Bit starker Grafik-CPU und Hardware-mäßiger Textur-Kompression ist Videologics Dreamcast-Technik noch einen Tick leistungsstärker als die vergleichbarer 3D-Karten für den PC (z.B. "Voodoo 3" oder "nVidia Riva TNT2"). Für die sind farbiges Light-Sourcing, Anti-Aliasing, Mip-Mapping oder Gouraud-Shading mittlerweile Standard, und auch für den Dreamcast stellen die dreidimensionalen Spielereien der PCs kein Problem dar. Ebenfalls ein Quantensprung: Mit 8 MB Videospeicher kann Euer Dreamcast jede Menge Grafikdaten auf einmal verwalten – und theoretisch bei einer Auflösung von 1024 x 768 Bildpunkten (vergleichbar mit SVGA auf dem PC) noch immer das volle Farbspektrum darstellen. Realistisch ist allerdings die Bildschirmauflösung von 640 x 480 (hierunter laufen die meisten Dreamcast-Spiele) – mehr macht der handelsübliche TV-Schirm nämlich nicht mit.

CPU

Gleich vorneweg: Der Dreamcast wird gerne als 128-Bit-Konsole beworben – eine Angabe, die aber tatsächlich genauso wenig auf Segas Jüngsten zutrifft wie die 64-Bit-Spezifikation. Der Grund: Während sich die meisten anderen Konsolen für die Berechnung von Optik, Sound und Datenfluß auf einen einzigen Prozessor verlassen, arbeiten im Dreamcast drei voneinander unabhängige Systeme – deren Zusammenarbeit von einer 64-Bit-CPU koordiniert wird. Die vom Speichermedium in den Arbeitsspeicher (RAM) geladenen Daten werden von der CPU den jeweiligen Hardware-Komponenten zugeteilt: Sound-Daten landen beim Yamaha-Prozessor, Optisches geht an die NEC/Videologic-Adresse in der Grafik. Gestellt wird die CPU von Hardware-Partner Hitachi: Wie die meisten anderen Konsolen-Prozessoren arbeitet auch der Hitachi SH4 auf RISC-Basis (reduced instruction set chip), die verarbeiteten Informationen werden also über progressivere Listings verwaltet und kommen weniger fragmentiert in den anderen Abteilungen an. Ergo: Es wird jede Menge Zeit gespart. Als waschechter RISC-Prozessor ist der Hitachi-Chip einem herkömmlichen Prozessor mit gleicher Taktfrequenz haushoch überlegen.



RAM

Die ehemals sündhaft teuren RAM-Bausteine sind in den vergangenen drei Jahren zum Massengut geworden: Die Gelegenheit für Sega, ihre Konsole mit 16 MB Arbeitsspeicher auszustatten – weniger als im durchschnittlichen PC, aber mehr als in jeder anderen Konsolen-Hardware. Zum Vergleich: Sony hat seine PlayStation 1994 mit nur 2MB bedacht – die Speicher-Chips waren damals teurer Luxus und hätten den Preis des Systems astronomisch in die Höhe getrieben.

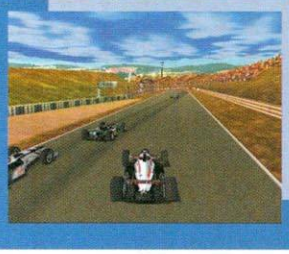
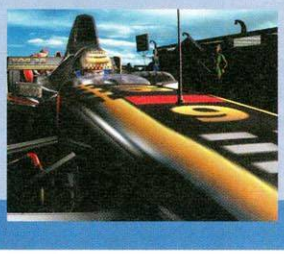
Im Klartext: Bevor Euer Dreamcast erneut von der CD laden muß, kann er bis zu 16 MB aus dem Hauptspeicher schaufeln, erst danach sind Ladepausen und Streaming-Kniffe angesagt. Allerdings werden Euch damit nicht nur die lästigen Ladebalken erspart, auch auf die Optik wirkt sich der Speicher-Segen maßgeblich aus: Je mehr RAM, desto mehr aufwendige Texturen finden ihren Weg in den Videospeicher. Stichwort Textur: Dank raffinierter Kompressionsverfahren (siehe Kasten) ist der Speicher gleich doppelt mächtig – denn ab sofort sind die ehemals speicherintensiven Bitmap-Flächen handlicher.

Sound

Für Kompression und Verarbeitung der Sound-Daten verläßt man sich wie beim Saturn auf die Technik von Yamaha: Yamahas Dreamcast-Soundboard beeindruckt mit 64stimmiger Ausgabe und wegweisendem DSP-Chip. Den findet Ihr übrigens bislang nur in sündhaft teuren Dolby-Digital-Vestärkern wie dem "Yamaha DSP-A1". Das Schmuckstück läßt sich nach Gutdünken auf die Abmessungen und Schallbrechungs-Verhältnisse unterschiedlicher Räume einstellen: Die Simulation eines gothischen Kirchenschiffs ist genauso möglich wie das virtuelle Klang-Konterfei eines Konzertsaals. Das Resultat der Daten-Simulation ist verblüffend: Musik und Sound klingen fast wie im räumlichen Vorbild. Gepaart mit Möglichkeiten zur Sound-Daten-Kompression und in Echtzeit kalkulierten Klangeffekten ist der Dreamcast die Hardware mit dem größten Klang-Potential..

MONACO GRAND PRIX - RACING SIMULATION / UBI SOFT



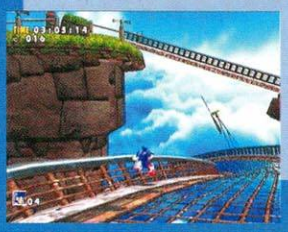
Die japanische Version der Formel 1-Simulation (leider ohne Lizenz) ist längst erschienen, für den US- bzw. Europa-Launch hat sich Ubi Soft erneut vor die Rechner gesetzt und einige Modifikationen vorgenommen. So braust Ihr nun durch weitaus realistischere Landschaften - detailliertere Hintergründe und verfeinerte Texturen sorgen für ein authentischeres Fahrerlebnis. Dazu kommen neue Soundeffekte und eine überarbeitete Musikuntermalung. Außerdem haben die Entwickler neue Kameraperspektiven, Replays und neue Menüs spendiert - na, dann kann's ja losgehen. Formel 1-Fans und Freunde heißer Asphalt-Action merken sich den Titel schon mal vor...

SONIC ADVENTURE / SEGA



Kein Sega-System ohne Sonic: Ist das fidele Maskottchen auf dem Saturn ein bißchen eingerostet (beide 32-Bit-Sequels blieben hinter der Erwartungen der Fans zurück), ist der Dreamcast-Sonic schneller als alle Vorgänger zusammen! Auch wenn Ihr hier und dort einen akuten Mangel an Eingriffsmöglichkeiten beklagt (oft verselbständigt sich der Polygon-Igel geradezu), ist's für uns die bislang stärkste Hedgehog-Episode.





Sonic oder seine Kumpane reisen mit der U-Bahn von Welt zu Welt, spielen beim Knacken von Adventure-inspirierten Puzzles neue Jump'n'Run-Levels frei und sprinten wie die Weltmeister durch die schönsten 3D-Welten im gesamten Hupf-Kosmos: Verwundene Achterbahnkurse, Wirbelsturmritte und rasante Verfolgungsjagden gibt's in der Sonic-Welt zuhauf. Wer die japanische Version schon gespielt hat, darf trotzdem noch frohlocken, denn: Hat Euch im fernöstlichen Vorbild noch der eine oder anderen Kameraschwenk in unfaire Situationen hinein laviert, wurde für den westlichen Release noch tüchtig am Blickwinkel herumgefeilt. Wird das Versprechen eingehalten, ist die nächste Igel-Folge potentieller Anwärter auf den Hupf-Thron!

DAS DREAMCAST-DREAMTEAM

Spiele für europäische Geschmäcker: Extra für den Dreamcast-Launch hat Sega neue Software-Häuser in den Entwickler-Pool geholt.

Entwickler: Appaloosa (Ungarn)
Spiel: Ecco the Dolphin
Genre: Adventure




Entwickler: Argonaut (England)
Spiel: Red Dog
Genre: Action



Entwickler: Bizarre Creations (England)
Spiel: Metropolis Street Racer
Genre: Rennspiel

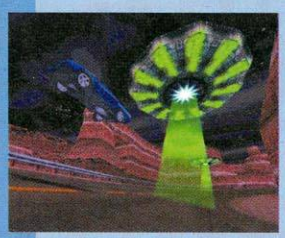


Entwickler: No Cliche (Frankreich)
Spiel: Toy Commander
Genre: Action

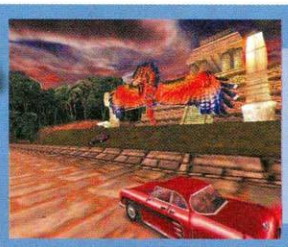


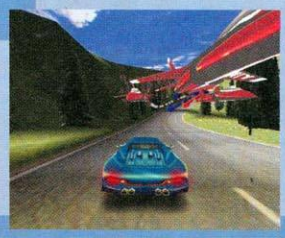
Entwickler: Red Lemon (England)
Spiel: Take the Bullet
Genre: Ego-Shooter

SPEED DEVILS / UBI SOFT

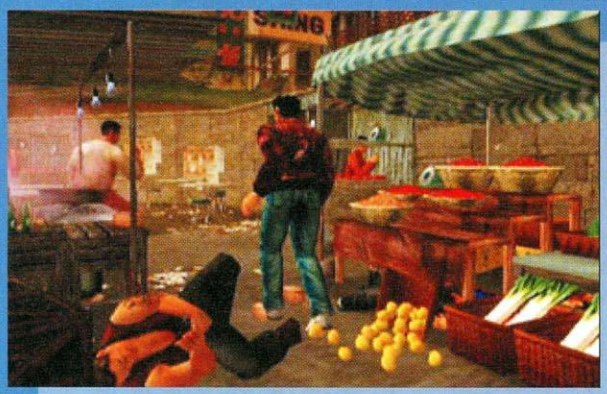
Jetzt geht's richtig rund! Mit "Speed Devils" hat Ubi Soft einen actionreichen Arcade-Racer in petto. Die aufregende Flitzerei wurde 1:1 vom PC übernommen: Noch immer braust Ihr mit Euren PS-starken Karossen über ausgeflippte Kurse - vom fehlgesteuerten Theme-Park über idyllische Strand-Strecken bis zum trostlosen Endzeit-Szenario ist alles dabei. Dabei wird Spaß groß geschrieben - auf ausgeklügelte Realismus-Rasereien à la "Gran Turismo" hat man bewußt verzichtet - hier wird auf Teufel-komm-raus und ohne Rücksicht auf Verluste um die Plätze gewetteifert.

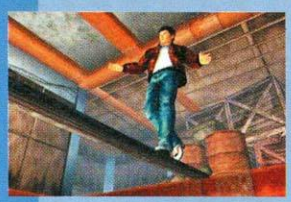


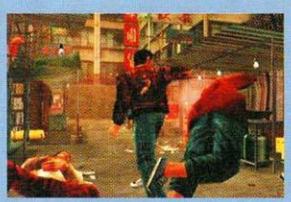


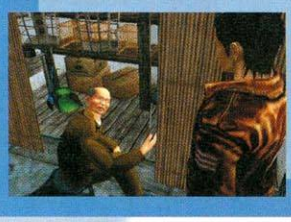
SHEN MUE / SEGA

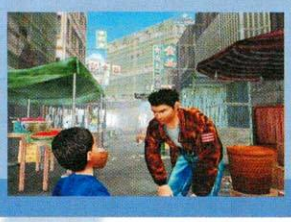
Auch wenn wir schon oft darüber geschrieben haben – über "Shen Mue" kann man nicht zu viel schreiben: Wöchentlich gibt's neue Facts und Grafiken zu Suzukis Hongkong-Abenteuer, und mit jeder neuen Information wächst unsere Vorfreude. Zur vorliegenden Ausgabe hat fun.generation das erste "Shen Mue"-Video gesichtet: Eine halbe Stunde, die das Leben von Adventure-Fans Daniel und Robert verändert hat. Worte können kaum beschreiben, was sich auf dem Bildschirm abgespielt hat: Echtzeit-Abenteuer vom Kaliber eines hochkarätigen Render-Films – und eine ganze Welt zum Erforschen. Zum ersten Mal wird Eure Interaktion mit anderen Protagonisten nicht auf Dialoge beschränkt: Ihr klopft Euren Gesprächspartner auf die Schulter, bewahrt sie vor einem schmerzhaften Stolper-Sturz oder drückt zwielichtige Burschen ungestüm an eine Mauer. Spielt sich "Shen Mue" nur halb so gut, wie es aussieht, ist der Hardware-Durchverkauf im Adventure-lastigen Japan gesichert...











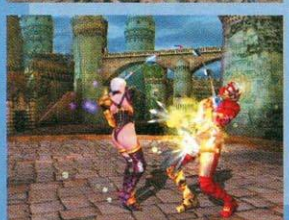
SOUL CALIBUR / NAMCO

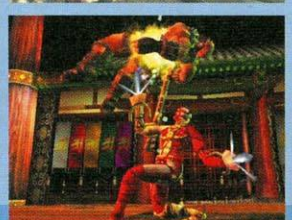
Zusammen mit "Trickstyle" der "Most Wanted"-Titel der E3. Stellt Euch das PlayStation-Prequel "Soul Blade" vor, paart den Effekt-Faktor mit der "Virtua Fighter 3tb"-Optik – und nehmt das Resultat mal fünf. Dann habt Ihr eine ungefähre Vorstellung vom Schauwert des Beat'em-Up-Spektakels. Das Besondere: "Soul Blade" für den Dreamcast sieht eindrucksvoller aus als das Automaten-Original.



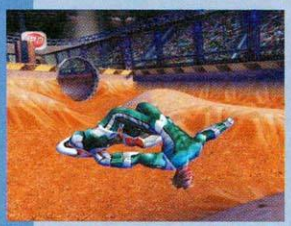










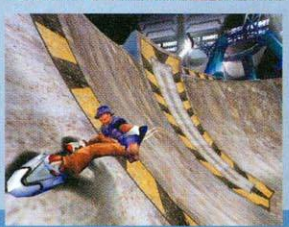














TRICKSTYLE / ACCLAIM

Hoverboarding im dritten Jahrtausend: Wen schon die futuristischen Skateboard-Eskapaden von Michael J. Fox ("Back to the Future II") fasziniert haben, der holt schon mal seine "1080"-Cartridge aus dem Schrank und übt tüchtig. Denn auch wenn auf den Pipes und Kursen des kommenden Äons kein Schnee liegt: Spielerisch erinnerte uns Acclaims Vorzeige-Boarding vor allem an den Miyamoto-Titel. Einwandfreies Handling, coole Tricks und durchgestylte Science-Fiction-Kulisse machen "Trickstyle" zum "Most Wanted"-Spiel für den Dreamcast – nicht umsonst wurde Acclaims 128-Bit-Debüt auf der diesjährigen E3-Messe als das am heißesten ersehnte Highlight für die kommende Konsolen-Generation geküht. Unsere Bilder sprechen Bände: Düstere bis bunt bestrahlte "Blade Runner"-Kulissen, fantasievolles Boarder-Outfit und Skater-Girlies im eng geschneiderten Top – "Trickstyle" ist der Trendsport von übermorgen.



Spacetoys

DER ULTIMATIVE SPIELZEUGLADEN

VERSAND & LADEN: TEL.040 - 41 35 20 60
RENTZELSTR. 10, 20146 HAMBURG
NÄHE UNI, S-BAHN DAMMTOR.
VERSAND NUR TELEFONISCH,
PER NACHNAHME AB DM 50.--



Star Wars
OOM-9
je DM 27,90



Star Wars
Jar Jar Binks
je DM 26,90



Star Wars
Watto
je DM 26,90

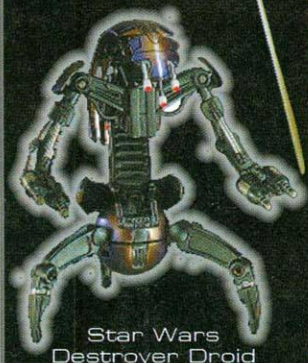


Spawn
Mandarin
Spawn
ab DM
29.-





Furby
je DM 99.--



Star Wars
Destroyer Droid
je DM 27,90





Danger Girl
je DM 34,90

Final Fantasy
VIII
ab 34,90



Lara Croft
ca. 30cm mit Sound
jetzt vorbestellen!!!



Star Wars
Darth Maul
je DM 26,90

Star Wars
Pod Racer
je DM 119,90



Lara Croft
je DM 34,90



WCW Wrestling
Goldberg
ab DM 25,90



Tekken 3
ab DM 39.--



Sherry / William
Two-Pack
ab DM 24,90



Metal Gear Solid
Solid Snake
ab DM 29.--



Gex
Two-Pack´s
ab DM 39,90



Akte X
F.Mulder & D.Skully
je DM 39.--



Q.Tank
ab DM 29,90

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

SPACETOYS GAUER & BOESE OHG. ES GELTEN UNSERE AGB'S.

Wie wertet fun.generation?

fun.generation wertet nach dem 10-Punkte-System. Anhand der eingängigen 10er-Skala können wir Top-Titel und Software-Gurken genauso verständlich herausstellen wie solides Mittelmaß. Spitzenspiele mit einer Wertung von 9 oder 10 erhalten unser **„Hi-Score"**-Prädikat – und sollten unverzüglich auf die Einkaufsliste gesetzt werden. Auf separate Wertungen für Grafik und Sound verzichten wir, denn der Spielspaß ist für uns das entscheidende Kaufkriterium.

Unter den Tests der Neuerscheinungen findet Ihr die Wertung des jeweiligen Autors, unser zusätzliches **Wertungsforum** bietet Euch einen besonderen Service: Meinungen und Wertungen aller Redakteure habt Ihr hier im Überblick – so müßt Ihr Euch nicht nur auf das Urteil eines Einzelnen verlassen. ■



fun.generation-Wertungsskala:

10	Nahezu perfekt, absolutes Muß!
9	Herausragender Titel
8	Gutes Spiel, jede Mark wert
7	Für Genre-Freunde empfehlenswert
6	überdurchschnittlicher Titel, vor dem Kauf probespielen!
5	solides Mittelmaß
4	potentieller Fehlkauf
3	Ladenhüter
2	gereifte Gurke
1	Totalausfall – wer hier zugreift, dem ist nicht mehr zu helfen!

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 66 bis 67.

Text: Benedikt Plass











Bundesliga Stars 2000

Am 14. August ist's soweit: Die Bundesliga startet in die Saison 1999 / 2000. Pünktlich zum Anpfiff serviert Electronic Arts der fußballhungrigen PlayStation-Gemeinde das passende Spiel: In "Bundesliga Stars 2000" geht Ihr dank attraktiver Original-Lizenz mit allen aktuellen Clubs auf Torejagd und spielt Kassenschlager wie das Duell der Aufsteiger Spvg. Unterhaching gegen SSV Ulm schon jetzt nach. Der Titel wurde im Gegensatz zur "FIFA"-Serie jedoch nicht von EA Canada entwickelt, sondern entstand in einem englischen In-House-Studio. Ein Hinweis an alle "FIFA '99"-Fans: "Bundesliga Stars 2000" ist nicht der offizielle Nachfolger der unangefochtenen Genre-Referenz (der erscheint Anfang November), sondern vielmehr ein action-betoner Ableger der beliebten Leder-Hatz.

"Bundesliga Stars 2000 ist ein solider Genre-Vertreter."

"FIFA" LIGHT

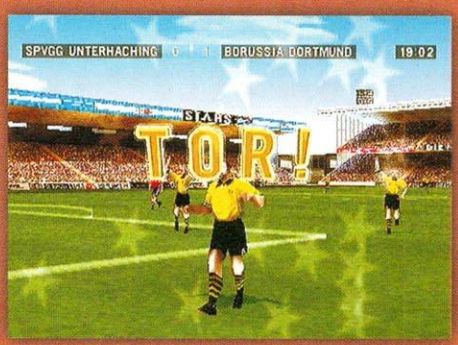
Mehr Action, weniger Drumherum und eine simplere Handhabung - das ist "Bundesliga Stars 2000". Wo "FIFA '99" ausgeprägten Simulations-Charakter sowie komplexe Steuerung in der Sporttasche hat, ist der kleine Bruder auf unkomplizierte Bolzereien ausgelegt. Sehenswerte "Special Moves" wie den obligatorischen Übersteiger haben die "Bundesliga Stars" zwar auch in ihrem Bewegungs-Repertoire, doch einige finessenreiche Aktionen (so auch der Sprung über's ausgestreckte Gegnerbein oder spektakuläre "Schwalben") wurden wegrationalisiert. Je ein Button zum Passen, Schießen, Sprinten, Flanken und Grätschen reicht aus, damit Ihr den Kampf um die deutsche Meisterschaft bestehen könnt. Bevor Ihr den aufnehmt, geht's aber erst einmal auf den Traingsplatz: Hier solltet Ihr fleißig das Kurzpaßspiel einüben - denn lange und präzise Zuspiele sind in der EA-Entwicklung so selten wie ein Eigentor. Selbst als eingefleischte "FIFA"-Veteranen konnten wir uns mit diesem Lapsus nicht anfreunden. Viel zu oft arten die Spiele um Punkte und Tore in zermürbende Mittelfeld-Orgien aus - ungebremster Spielfluß kann nur durch schnelle wie direkte Vorlagen erreicht werden. Doch selbst wenn Ihr dem Team-Kameraden einen Günter-Netzer-Wunderpaß in den Lauf legt, ist ein gelungener Spielzug noch lange nicht garantiert. Denn: Eure Spieler spurten nach der Ballannahme nicht direkt weiter - sie stoppen abrupt ab und kommen erst dann











■ **BVB olé: Nach einem gekonnten Zuspiel drischt Barbarez die Pille ins gegnerische Gehäuse.**

wieder auf Trab. Für uns unverständlich, war dieses Manko doch bereits in "Frankreich '98: Die Fußball-WM" einer der vornehmlichsten Kritikpunkte. "FIFA '99"-Fanatiker werden sich mit diesem Fauxpas schwerlich abfinden können – aller Neuerungen zum Trotz. So wird die Stärke eines Schusses ab sofort über den Energiebalken am rechten unteren Bildschirmrand geregelt - je länger Ihr die Taste drückt, desto stärker wird der Schuß. Außerdem zeigt dieselbe Leiste bei kräfteraubenden Sprints den Energieverlust Eurer Kicker an: Geht die gegen Null, werden Eure Ballkünstler deutlich langsamer. Premiere: Zum ersten Mal in einem EA-Fußballspiel verbessern sich die Fähigkeiten Eurer Spieler. Jeder Akteur unterscheidet sich in seinen Eigenschaften - und so mancher ist ein echter Super-Star. Und das ist wörtlich zu nehmen: Die Kicker-Kriterien (z.B. Beweglichkeit, Kopfball, Schießen oder Kraft) werden als Sterne angezeigt. Je mehr ein Balltreter davon besitzt, desto wertvoller ist der Bursche für Eure Mannschaft. Die Attribute baut Ihr mit fünf Sternen pro Stufe (Bronze, Silber und Gold) aus - doch bis das Optimum erreicht ist, vergehen viele Matchs. Für glorreiche Siege werdet Ihr mit einem ordentlichen Batzen Sterne belohnt. Die verteilt ihr anschließend auf Eure Elf. Unser Tip: Achtet bei der Stern-Verteilung auf ein ausgewogenes Verhältnis!

Wollt Ihr Euer Team mit schlagfertigen Spielern verstärken, stattet ihr dem Transfermarkt einen Besuch ab. Hier tauscht Ihr schwache Balltreter gegen Ball-Artisten à la Ronaldo aus. Die gibt's wie im wirklichen Leben nicht umsonst: Vorzeige-Spieler kosten meist einige hundert Sterne – liegen also hoch im Kurs.

KICKER-KOST IM OBEREN TABELLENDRITTEL

Mit dem hauseigenen "FIFA '99" können die "Bundesliga Stars" nicht konkurrieren: Die komplette Spielzeit der nächsten Saison auf der heimischen Konsole mitzuerleben, ist zwar sehr reizvoll - doch viele Design-Dellen verhindern eine Spitzenposition unter den PSX-Kickern. Denn wenn schon mit DFB-Lizenz, dann bitte auch sinnvoll genutzt!

Zwar dribbelt Ihr mit allen Spielern der Bundeliga-Clubs über den Digi-Rasen (Aktuell: Selbst Fredi Bobic ist schon bei Dortmund gelistet), doch wichtige Saison-Elemente wie der DFB-Pokal wurden nicht integriert. Auch der "Euro Challenge Cup" hat mit dem UEFA-Cup bzw. der Champions League herzlich wenig gemein. Egal für welche Mannschaft Ihr Euch entscheidet, Ihr müßt grundsätzlich ein Qualifikationsspiel gegen ein anderes Liga-Team erfolgreich bestreiten. Erst dann könnt Ihr am Wettbewerb (Hin- und Rückspiel) teilnehmen. Die größte Enttäuschung erlebten wir jedoch nach dem Absolvieren einer kompletten Spielzeit (34 Spiele): Mehr als Mitarbeiter-Credits war im Abspann nicht zu sehen. Und die größte Frechheit: Wir konnten unsere mühevoll aufgebaute Mannschaft nicht mal in die nächste Saison übernehmen!

Das heißt im Klartext: Habt Ihr Euch tapfer durch eine Meisterschaft gekämpft, müßt Ihr in der nächsten komplett bei Null anfangen - und die ganze Arbeit war umsonst.

Unserer Kritik zum Trotz: "Bundesliga Stars 2000" ist ein solider Genre-Vertreter. Vor allem die "FIFA"-typische Präsentation läßt die genannten Patzer verschmerzen, bis auf dezentes Ruckeln läuft die Grafik flüssig über die Mattscheibe. Die Spieler-Animationen kennen wir schon aus "FIFA '99" - und die sind nach wie vor hervorragend. Ob Ihr Eure Widersacher mit einer "Blutgrätsche" von den Beinen holt oder der (übrigens sichere) Torwart durch den Strafraum segelt - die Akteure wurden lebensecht in Szene gesetzt.

Die Sound-Kulisse ist wie gewohnt erstklassig (Kommentatoren: Rolf Töpperwinn und Manfred Breuckmann): Die Fans brüllen sich die Seele aus dem Leib, beim Klicken durch die Menüoberflächen sorgt Plattenteller-Profi Paul van Dyk mit "For An Angel" (seit August '98 in den Top-100 der UK-Charts!) für Stimmung.

Electronic Arts hat mit der "FIFA"-Reihe die Genre-Meßlatte selbst ganz nach oben gelegt - und gerade deshalb haben wir "Bundesliga Stars 2000" besonders streng unter die Lupe genommen. Unser Tip: Wenn Ihr "FIFA '99" schon im Schlaf beherrscht und die neue Bundesliga-Saison per Konsole miterleben wollt, dann kauft Euch den Titel trotzdem! ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 66 bis 67.

Genre:	Sportspiel	Anbieter:	Electronic Arts
Spieleranzahl:	1-4 (via Multi Tap)	Entwickler	EA Sports
Veröffentlichung:	August	Muster:	Electronic Arts

fun.generation SCORE 7 VON 10

Text: Daniel Johannes

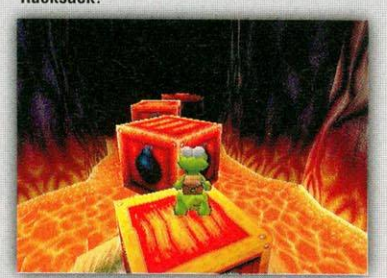




■ Gute Frage! Sieht man sich die Schienen an, ist der Zug vermutlich entgleist...



■ Der hölzerne Tod: Kommt Croc den Baumstämmen zu nahe, gibt's 'ne ordentliche Dröhnung – hoffentlich hat das Reptil Aspirin im Rucksack!



■ Explosiver Pfad: Ist Croc beim Überqueren der Bomben-Kisten nicht schnell genug, fliegen ihm die Dinger um die Ohren.

Croc 2

Die Rückkehr des Mörder-Krokodils?

Nicht ganz! Klein-Croc ist nämlich alles andere als ein rigoroses Brutalo-Reptil – das possierliche Kerlchen lehrt mit seinem Milchzahn höchstens den noch süßeren Gobbos das Fürchten. Damit sind wir auch schon voll in die bunte 3D-Welt eingetaucht: Die Gobbo-Gemeinschaft wird auf's übelste terrorisiert – der fiese Baron Dante macht sich einen Jux mit den pelzigen Polygon-Puscheln und sorgt für Unruhe in den wolligen Reihen. Ob eingesperrter Baby-Gobbo, gestohlenes Dorf-Maskottchen oder fehlgeleiteter Gletscher-Express – das Tohuwabohu ist groß, und Ihr müßt den Schaden wieder richten.

IS' WAS, CROC?

Mit Lederrucksack und Elan geht's also auf die Pirsch: Euer schuppiger Jump'n'Run-Artist hat alle Hände voll zu tun, um die flauschigen Freunde vom Joch des üblen Tyrannen Dante zu befreien. Doch Croc ist bestens vorbereitet: Mit seinen ledrigen Plattfüßen tapst Euer niedliches Kroko auch durch's gefährlichste Fantasy-Terrain – übermütige Angreifer werden mit einem schwungvollen Schwanzhieb unschädlich gemacht. Ob in luftiger Höh' oder unter Tage – die aufmüpfigen "Dantinis" laufen Euch allerorts über den Weg. Neben der Bedrohung aus Fleisch und Blut warten aber noch andere Hindernisse auf Euren putzigen Protagonisten: Spitze Speere, Magma oder giftiger Morast schütteln die Energie-Leiste des fidelen Findelkindes ganz gehörig durch – da heißt es aufgepaßt! Um all die Gefahren heil zu überstehen, wühlt Croc im Digi-Rucksack. Die praktische Tasche beinhaltet alles, was der Hobby-Abenteurer auf seiner Tour de Force benötigt: Herzcontainer, Juwelenvorrat und Katapult-Schleim sind unverzichtbar – ohne diese Gimmicks solltet Ihr Euch gar nicht erst aus dem Wasser wagen. Während ein anständiges Energiepolster Eure Lebensdauer verlängert, benötigt Ihr die glitzernden Edelsteine für den alltäglichen Einkauf. "Tiefpreis-Pete" hat in allen Ländern Filialen – und ein gut sortiertes Sortiment: Hier kauft Ihr vornehmlich Vorratsherzchen und das ominöse





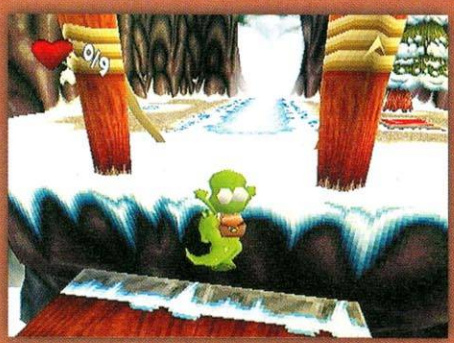
■ Garstiger Geselle: Der fiese Baron Dante befehligt vom heimischen Thron aus seine Mannen.



■ Digitaler Einkaufsbummel: Bei Tiefpreis-Pete findet Ihr immer die richtige Ware.



■ Holzboot, Holzbein, Holzbirne: Croc beschießt den üblen Kanonenboot-Keith mit seinen eigenen Geschossen – da kann auch der Plapper-Papagei dem Polygon-Piraten nicht mehr helfen!



■ Cliffhanger: Mit aller Kraft klammert sich Croc am eisigen Felskliff fest – hoffentlich frieren dem Kroko nicht die Krallen ab...



■ "Du stinkst!" Das modrige Skelett wird mit einem eleganten Schwanz-Fußfeger in seine klapprigen Einzelteile zerlegt.

"Jelly". An speziellen Schleimfeldern plaziert, schleudert Euch die Glibber-Masse in ungeahnte Höhen – dort warten dann versteckte Kristalle auf Euch. Es lohnt sich also, stets die Augen offen zu halten. Doch auch ohne Elast-Pudding hüpft Croc agil in der Gegend herum – auf Knopfdruck führt das kecke Krokodil eine Stampfattacke aus und zertrümmert auf diese Weise Holzkisten. In dem Bretterverschlag findet sich wiederum Bares – ein Batzen Juwelen wandert in Euer Polygon-Portemonnaie.

Kein Superheld ohne Muckis: Deshalb hält sich Euer drolliges Reptil fit und turnt wie ein Leichtathlet durch die Landschaft. Croc hangelt sich über Abgründe, klettert an berankten Wänden hoch oder segelt via Luftballon über die Köpfe der Gegner hinweg. Weiter geht's im Wasser: Hier paddelt Euer Knuddel-Kroko durch Fluß und See, oder verdingt sich als Pilot bei einem Bootsrennen. Nebenbei macht Euer Grünling Tarzan Konkurrenz; und schwingt sich an Lianen durch den Dschungel. Die zahlreichen Mini-Games halten Euch bei Laune: Ob als Kart-Krokodil über heiße Pisten heizen oder per Hangglider die Welt der Vögel erkunden – immer wieder sorgen kleine Zwischenspielchen für Auflockerung.

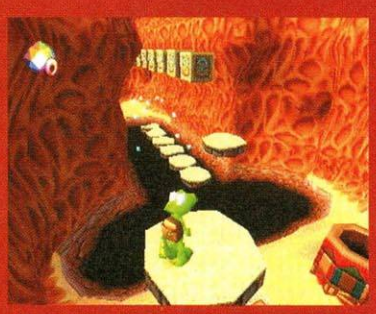
Wird's mal brenzlig, helfen auch die kleinen Gobbos: Mit einem der wuscheligen Wollknäuel im Gepäck ist Croc ungleich flexibler – auf Wunsch katapultiert sich der Pelzball in entlegene Level-Winkel und heimst für Euch ein verborgenes Goodie ein.

"Croc 2" ist also ein Jump'n'Run traditioneller Machart – nicht mehr und nicht weniger. Bewegungsrepertoire und Features sind obligatorisch, aber nicht innovativ. Und optisch gibt's auch kaum Überraschungen: Die Krokodil-Welten sind grafisch nicht sonderlich opulent, dafür aber zumindest sauber. Nur leider ist der Kamerawinkel nicht immer optimal gewählt: Dreht Ihr Euch in engen Gängen oder auf schmalen Stegen um und setzt zum Sprung an, eiert der imaginäre Kameramann erst langsam wieder hinter Eure Spielfigur – da geht schnell die Übersicht verloren. Das Resultat: Ein ärgerliches Bildschirm-Ableben. Überhaupt war Entwickler Argonaut recht streng am Werke: Fallt Ihr in ein Dornenbett, schreit Croc kurz auf, fährt nach oben und verliert eins von vier Herzen – nur um gleich darauf erneut in die Stacheln zu plumpsen. Erreicht Ihr nicht umgehend wieder festen Boden, ist Euer Baby-Krokodil futsch, und langsam aber sicher schwindet auch die Motivation – von Fairness keine Spur. "Croc 2" ist also ein zweifelhaftes Stück Software: Grob geschnitzte Jump'n'Run-Hasen stören sich am Kiddie-Charme (Kunterbunte Optik und Pseudo-Geplapper à la "Banjo-Kazooie"), und die junge Zielgruppe beißt sich am harschen Schwierigkeitsgrad die Milchzähne aus. ■

"Croc 2 ist ein zweifelhaftes Stück Software."

info Croc - Legend of the Gobbos (1997, PSX)

"Star Wing"-Entwickler Argonaut veröffentlichte den ersten Teil um Kult-Krokodil Croc bereits 1997. Damit hatte man das erste 3D-Jump'n'Run im "Super Mario 64"-Stil für die Sony-Konsole in petto (Ego-Hüpfer "Jumping Flash" außen vor gelassen) – ohne allerdings an die spielerische Finesse der Klempner-Hopserei heranzukommen. Dennoch bot "Croc – Legend of the Gobbos" kurzweilige Unterhaltung – vor allem jüngere Semester konnten sich schnell mit dem agilen Reptil anfreunden.



Genre:	Jump'n'Run	Anbieter:	Electronic Arts
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Argonaut Games
Veröffentlichung:	26. August	Muster:	Electronic Arts

fun.generation SCORE 7 von 10

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 66 bis 67.

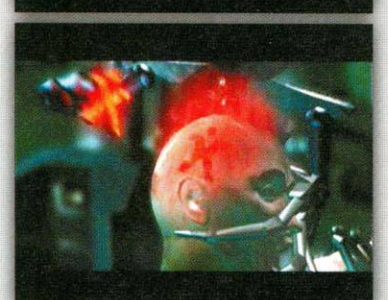
Text: Robert Bannert











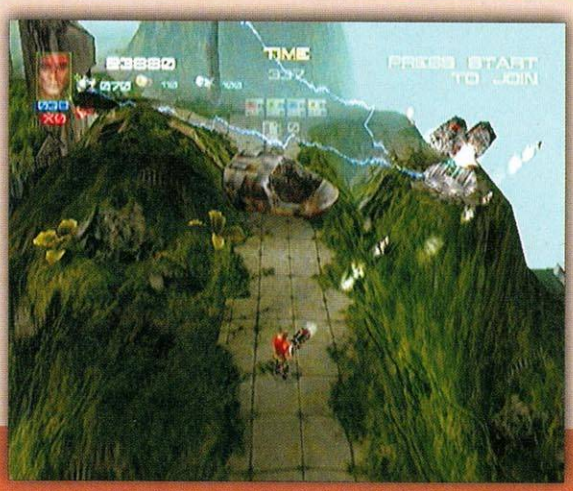
Expendable

Keine Chance für den Weltfrieden: Fast 1000 Jahre sind ins Land gegangen, und der Mensch ist noch immer nicht klüger. Atomarer Holocaust, chemische Kriegsführung, biologische Kampfstoffe und ethnische Säuberung durch die Manipulation Völker-individueller Schlüsselgene – das Kriegshandwerk floriert wie nie und hat neben Mutter Erde jetzt auch den interstellaren Markt erobert! Der einzige Vorteil für den gemeinen Weltenbürger: Anstatt das militärische Schlachtvieh aus den Reihen der Bevölkerung zu rekrutieren, züchten Konzern-Multis und Regierungen ihre eigenen Soldaten – die genetische Revolution macht's möglich.....und der "Expendable"-Vorspann deutlich: In einer Legebatterie schlummern Dutzende von Säuglingen in eiförmigen Brutkästen (die uns frapierend an die "Ball Blazer"-Vehikel erinnerten) – bis ein plötzlicher Wachstumsschub die armen Würmer in die Welt der Erwachsenen katapultiert. Ein digitaler Crash-Kurs impft dem frischgebackenen Kanonenfutter das nötige Wissen über Waffeneinsatz und feindliche Alien-Anatomie ein, und nach einer kurzen Kunstpause vor dem Spiegel ("Mann, ist das aber ´ne fesche Rüstung...aber wem wohl die dumme Visage oben drüber gehört....?") geht's per Fließband direkt auf die Abschußrampe! Ausgerüstet, angeschnallt – und abgeschossen: Auf dem Weg ins intergalaktische Massaker ist jede Sekunde kostbar.

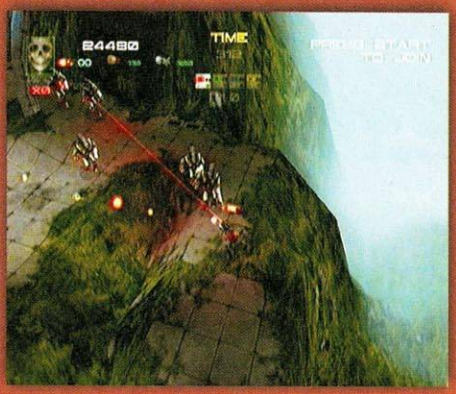
IM DUTZEND BILLIGER...

...sind bei "Expendable" nur die Reserve-Leben, denn die Inspiration für Titel und Hintergrund hat das traditionsreichste Phänomen der Spiele-Geschichte geliefert: Der englische Entwickler Rage (unter anderem für das futuristische PlayStation-Rugby "CyBall Zone" verantwortlich) hat das virtuelle Bildschirm-"Leben" zur Spielidee kultiviert. Die Idee liegt nahe: Um in den "Expendable"- Gefechten auch nur den Hauch einer Chance zu verzeichnen, braucht Ihr Lebens-Reserven wie in keinem anderen Action-Vertreter der letzten Zeit – bis Ihr an die hektische Schlacht einen Kopf bekommen habt, ist der Nachschub-Verschleiß enorm! Aber keine Sorge: Dafür gibt's ja die Klon-Brüder im galaktischen "Material"-Lager. Hier werden die genetischen Abziehbilder Eures Kämpfers gewissermaßen minutiös ins Leben gerufen – damit bis zur Erschöpfung der Reserven jederzeit und allerorts ein Ersatzmann bereitsteht. Auch wenn's der stellare Steuerzahler gar nicht gerne sieht: Das Zeitliche (oder besser: "Das Sekündliche") segnet Euer Konterfei nur allzu oft, denn der Tod lauert immer und überall – vorzugsweise in Form "Alien"-inspirierter Aggressoren, breit-





■ Effektfeuerwerk par excellence: Extrawaffen gibt's im Dutzend billiger - in der Regel liegen die Waffen-"Power Ups" in Kistenverschlägen oder Glaskapseln herum. Aber Vorsicht: Die Munition ist kostbar - und wer sich bis zum nächsten Obermotz nicht genug aufspart, der verliert Leben im Sekundentakt!







schultriger "Judge Dredd"-Roboter und entgleister Designer-Phantasien mit steriler bis krankhaft klebriger Anmutung. Der Science-Fiction-Fan findet also wie der Monster-Liebhaber, was sein Hollywood-verliebtes Herz begehrt – und das obendrein noch in der eindrucksvollsten 3D-Kulisse seit es Action-Spiele gibt. Auch wenn es sich überschwenglich liest: Ein bombastischeres Geballere haben wir noch nicht erlebt – und wenn "Expendable" erst am unteren Ende der technischen "Dreamcast"-Latte rangiert, dann wünschen wir allen Action-Anbietern ohne Sega-Kontrakt in der Nachttisch-Schublade ein angenehmes Ableben: Was da noch auf die Videospielwelt zukommen mag, ist fast schon zu schön, um wahr zu sein – und wer der technischen Entwicklung keine Beachtung zollt, der mag zwar geschäftlich denken, muß die Flagge des technischen Pioniers aber unweigerlich streichen. Warum sich bei der Bereinigung von Hardware-bedingten Textur-Verzerrungen und Polygon-Ausfällen verrenken, wenn's doch auf der neuen Generation viel leicher geht? Neidisches Schielen auf's PC-Lager war gestern – ab sofort dreht Ihr den Freunden mit der Keyboard-Klaue eine lange Nase!

AUS ALT MACH' NEU

Die Technik ist taufrisch – was beim Alten bleibt, ist das Konzept: Hochauflösende Fels-Formationen, fehlerfreie High-Tech-Türme sowie dreidimensionale Prachtbauten sind eine feine Sache und halten selbst den muffeligsten Muffel bei Laune – aber so prall die Bühne auch gefüllt ist, beim Blick hinter die Kulissen werdet Ihr außer einem verwaisten Regiestuhl nur Spinnenweben entdecken. Und sogar letztere sind so alt, daß die Besitzer beizeiten ihre sieben Sachen gepackt und sich anderswo Ungeziefer-Claims mit mehr Zukunft abgesteckt haben. Konzept und Ausführung haben wir in den vergangenen Jahren schon so oft gesehen, das uns beim Blick auf die 1000ste Interpretation fast der Sehnerv reißt: Die besseren Extras auflesen, die Kaliber mit der größeren Durchschlagskraft einsacken, Bonus-Leben einheimsen und draufhalten, was das Zeug hält. Der innovativste Kunstgriff der Designer war eine Justier-Option für die Schußrichtung Eures Helden, und selbst die ist mittlerweile so betagt, daß die Hand ihres Erfinders kaum noch einen Finger rühren kann. Trotzdem verschlingen wir das Rezept der Videospiel-Großmutter auch bei wiederholtem Aufwärmen noch mit dem gleichen Appetit wie damals: Wie so oft ist hier Technik Trumpf – und weil das altbackene Spiel mit dem Bildschirmleben auch noch besonders leicht von der Hand geht, war uns das klassisch inspirierte Geballere eine satte Acht wert. "Paradox!" sagt Ihr? Recht habt Ihr! Aber manchmal muß der Mensch eine hirnlose Konsum-Maschine sein: Wir haben die 30ste Version des gleichen Fußballspiels gekauft, die 50ste Neuauflage von "Virtua Fighter" gespielt und auch vor dem 100sten "Ridge Racer"-Modell nicht halt gemacht. Ergo: Auch um "Expendable" kommen wir nicht herum. Wenn Konsum hirntot macht, dann sollen uns auf der Stelle alle Lichtlein ausgehen: Umso mehr Spaß macht uns "Expendable" – denn wie so oft im Action-Tohuwabohu der Videospiel-Neuzeit erreicht Ihr durch instinktives Handeln mehr als mit Verstand und geschultem Auge. Eine schöne Koinzidenz übrigens: Wenn Ihr das Auge nicht zum Reagieren braucht, könnt Ihr Euch voll und ganz auf die geballte Reize-Ladung konzentrieren. Weil: Eure armen Sinne werden derartig ins Kreuzfeuer genommen, daß Ohr nur noch hört, was Auge sieht – und umgekehrt. Klartext: Nach der ersten halben Stunde könnt Ihr Akustik und Optik kaum noch voneinander trennen und metzelt Euch wie in Trance durch die feindlichen Reihen. Daß dabei das eine oder andere Puzzle am Wegesrand schlummert, fällt Euch kaum noch auf: Ihr seid nicht mehr zu halten – und prompt muß das nächste Leben her! Aber was soll's – denn Eure Bildschim-Mannen sind ja wie das sinnentleerte Treiben auf Eurem TV-Schirm austauschbar – "Expendable"! ■ ***Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 66 bis 67.***

"Neidisches Schielen auf's PC-Lager war gestern."

Genre:	Action	Anbieter:	Imagineer
Spieleranzahl:	2	Entwickler	Rage
Veröffentlichung:	Japan-Import erhältlich	Muster:	Dynatex

fun.generation SCORE 8 VON 10

Text: Andreas Ulrich







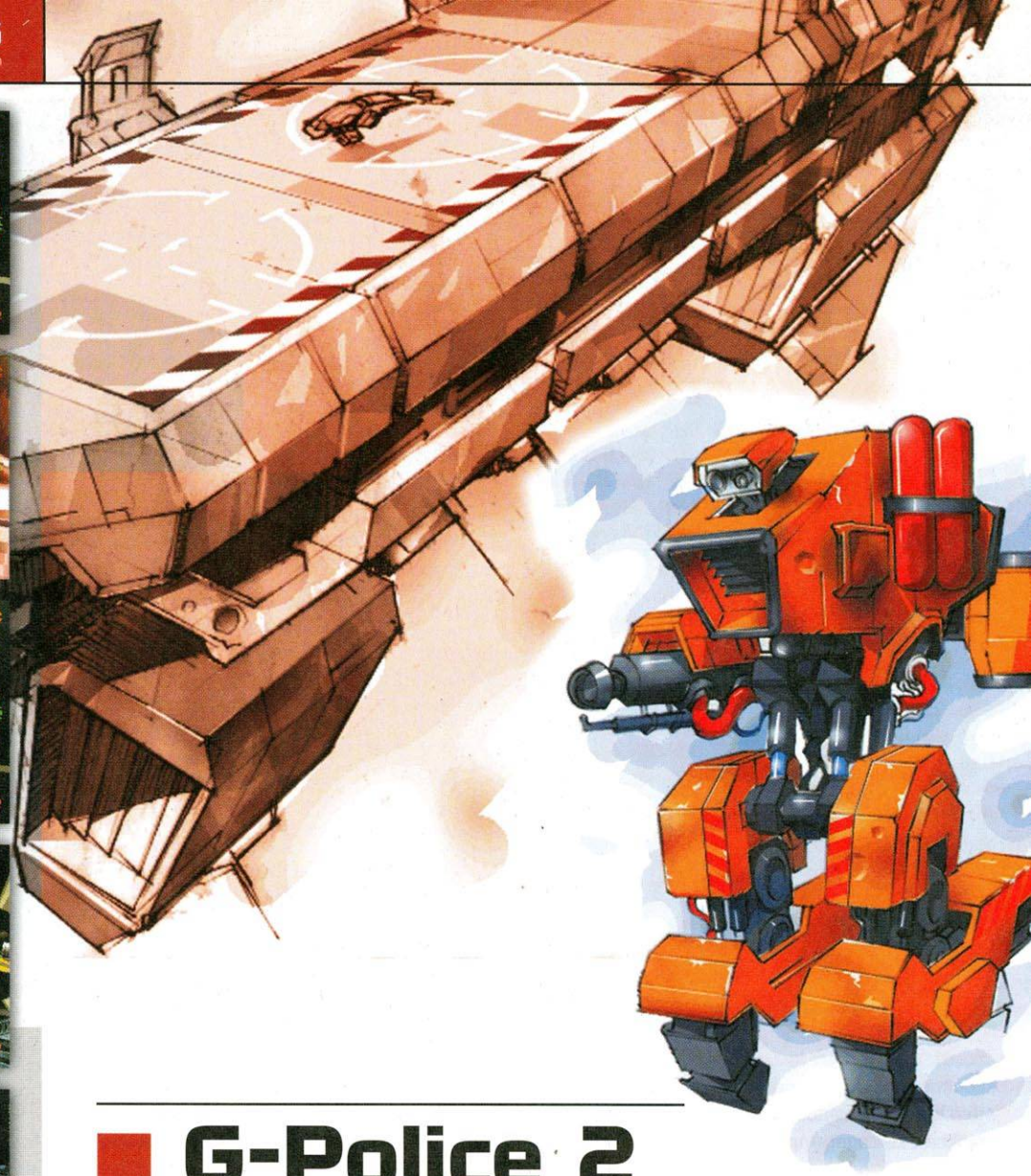












G-Police 2

Laut Psygnosis steht es um die Karrieremöglichkeiten als Polizist nicht besonders gut. In der finsteren "G-Police 2" Zukunftsvision jammern selbst ausgebuffte Helikopterspezialisten über widerliche Arbeitsbedingungen. An der Bezahlung scheint's nicht zu liegen, sondern viel mehr an der geringen Lebenserwartung des Future-Cops. Auch wenn seit dem Vorgänger fast zwei Jahre Software-Geschichte in den Playstation-Speicher geladen wurden, wird die neue "G-Police"-Episode nur zwei Wochen nach Teil Eins eingeleitet – zwei Wochen, die seit dem Triumph der Heli-Eingreiftruppe über böse Industrie-Kartelle ins Land gegangen sind. Der mühsam erkämpfte Sieg stärkte einen neuen Gegner: Kriminelles Gesindel rottet sich zwischen den Trümmern der Schlacht um den Sternentrabanten Calisto zusammen, jetzt will der interstellare Mob gegen die vom Kampf gezeichnete G-Police einen schnellen Sieg erringen. Also wird beim Hauptquartier schnell der Ruf nach Verstärkung laut: Was geschickt wird, sind bullige Marines – von Stiefelansatz bis zur Visor-Brille bewaffnet und bis in die letzte Syntho-Faser auf "Töten" eingestellt!

Doch bis die schwere "Kavallerie" landet,



■ Jede Mission hat ein Sekundärziel, in Auftrag neun müßt Ihr diesen Minenroboter finden und zerstören.



■ Jeder abgeschossene Jäger verabschiedet sich mit einem sensationellen Feuerwerk.



■ "Fire and Forget": Mit einer Rakete holt Ihr den wehrlosen Feind vom Himmel.



■ Der Tunnel bringt Euch zur nächsten Kuppel, auch hier ist die Sicht nicht besser.



■ Feuer frei aus allen Rohren – nichts brennt schöner als ein havariertes Gunboat.



■ Ringe markieren die Streckenführung in den Bonusmissionen.



■ Die "Datenbank" verwaltet Eure erspielten Extras: Filmsequenzen, Musikstücke und Bonusmissionen startet Ihr hier.

müßt Ihr mit Eurem Düsen-Helikopter die Stellung halten. Zu tun gibt's für den qualifizierten Piloten genug: Die Anordnungen des Hauptquartiers reichen von simplen "fire and forget" Missionen bis zum taktischen Katz-und-Maus-Spiel gegen ein übermächtiges Gunboat. Vor jedem Einsatz erläutert Euch – wie gewohnt in ebenso erotischer wie teilnahmsloser Tonlage – eine Sprecherin den anstehenden Auftrag. Anschließend informiert Ihr Euch über die am Helikopter montierte Artillerie, und klemmt Euch anschließend hinter den Steuerknüppel. In drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden (könnt Ihr für jede Mission separat bestimmen) gebt Ihr Schub auf die Düsen und folgt den markierten Wegpunkten zum Einsatzziel. Ein Pfeil weist Euch im Dschungel der gigantischen Bauten den Weg, über Funk bekommt Ihr die neuesten Aufträge durch und bleibt mit Euren Flügelmännern in Kontakt. Am gefühlvollsten steuert sich die Stahl-Libelle mit dem Dual-Shock-Controller, der Helikopter reagiert präzise auf die analogen Kommandos, zudem rüttelt es im Gefecht mit den feindlichen Fliegern ziemlich stimmungsvoll. Mit dem Joystick dreht Ihr Euch um die eigene Achse, zwei andere Buttons schwenken die Triebwerke und richten den Schub der Turbine nach vorne, bzw. hinten. Alle G-Police-Einheiten verfügen über ein primäres sowie ein sekundäres Waffensystem. Die Waffengattung darf während des Einsatzes gewechselt werden so lange die Munition reicht: Die Palette reicht von zielsuchenden Raketen bis zu elektromagnetischen Impulsen: Die machen feindliche Fahrzeuge manövrierunfähig, aber bomben sie noch lange nicht schrottreif. Ihr müßt Euch nicht nur in der Luft beweisen, auch am Lenkrad eines gepanzerten Streifenwagens schlagt Ihr die Übergriffe der Ganoven zurück.

Die Infrastruktur von Calisto besteht aus mehreren Kuppeln, die via Tunnel miteinander verbunden sind. Unnachgiebige Energiebarrieren begrenzen den Rest der Kampfarenen. Unter dem blauen Feld türmen sich riesige Wolkenkratzer, durchzogen von breiten Highways auf denen der Verkehr pulsiert. Allerdings übersteigt die Vorstellungskraft der Entwickler das Hardware-Potential: Die Sichtweite aus dem Cockpit reicht nur ein paar Meter weit, der nächste Häuserblock wird nur noch als minimiertes Drahtgittermodell dargestellt.

Am Einsatzort angekommen, erwartet Euch meist schon ein Begrüßungskomitee: Flinke Abfangjäger heften sich an Eure Triebwerke, Panzer feuern aus allen Rohren und riesige Kampfroboter rollen auf stählernen Ketten durch die Straßen der Stadt oder zwischen den verlassenen Hallen einer alten Minenkuppel hindurch. Zum Glück ist Euer Hubschrauber wesentlich besser gepanzert als die Gleiter der Ganoven, so übersteht Ihr auch einen Dogfight gegen fünf "Banditen" ohne größeren Schaden. Gehen Euch die Raketen aus, dann faßt Ihr am Hauptquartier nach: Fliegt über die Landeplattform des G-Police Stützpunktes, und Ihr werdet automatisch mit neuer Feuerkraft bestückt. Um die Suchraketen am sichersten ins Ziel zu bringen, heftet Ihr Euch an die Triebwerke des Feindes: Erst dann, wenn die Zielerfassung den Gegner schon fest im Visier hat, opfert Ihr eines der wertvollen Geschosse – ohne "Zielaufschaltung" geht der Schuß schnell ins Blaue.

Habt Ihr eine Mission erfolgreich zum Ende gebracht, werden in der Spieldatenbank neue Extras frei geschaltet: Vorgerenderte sowie in Echtzeit berechnete Filmsequenzen dürft Ihr noch einmal sehen, Musikstücke können über ein Menü abgespielt und zahlreiche Artworks sowie Entwicklungs-Studien aufgerufen werden. Bonusmissionen lenken vom harten Gefechtsalltag ab: Um die Extra-Level zu meistern, braust Ihr mit Karacho durch einen abgesteckten Kurs und versucht eine vorgegebene Bestmarke zu unterbieten. Die Renneinlagen machen nicht nur Spaß, sie helfen Euch auch dabei, die Vehikel besser in den Griff zu bekommen. ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 66 bis 67.

fun.generation SCORE 7 von 10

PlayStation

Genre:	Action	Anbieter:	Sony
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Psygnosis
Veröffentlichung:	August	Muster:	Sony

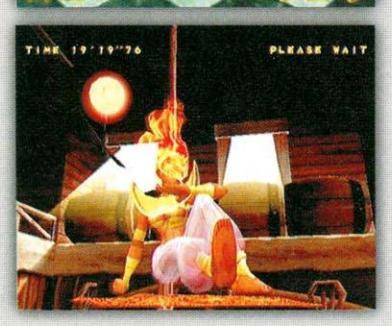
Text: Robert Bannert









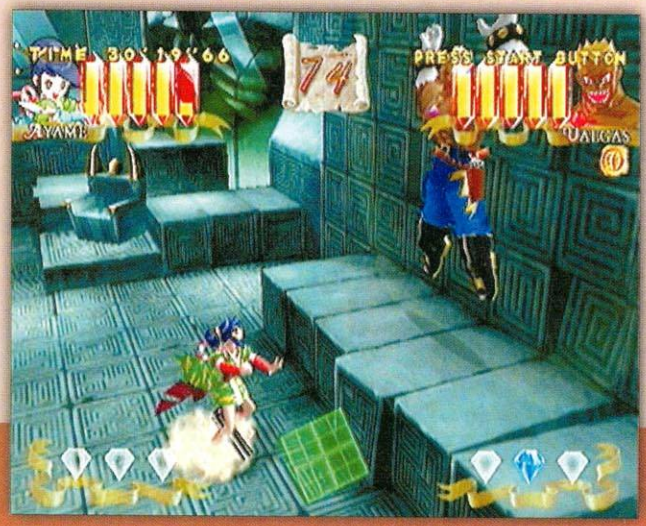


Power Stone

Schwerter, Zauberstäbe, magische Folianten – oder mystische Klunkersteine in allen Größen, Formen und Farben: Laut Märchen-Fundus verleihen sie ihrem Besitzer phänomenale, kosmische Kräfte. Von Arthus' Zauberschwert "Excalibur" bis zur teuflischen Lektüre eines "Necronomicons" - Legenden, die sich um geheimnisvolle Artefakte ranken, gibt es wie Sandkörner am Strand der Geschichte. Kaum verwunderlich also, daß sich auch japanische Beat'em-Up-Designer inspiriert fühlen – und ihr sonst wenig hintergründiges Haudrauf-Spektakel mit der Mär um ein zauberhaftes Ding würzen wollen. Die Objekte der Begierde sind mannigfaltig: In Squaresofts "Ehrgeiz" kloppen sich die Kämpen um ein magisches Schwert der Macht, auch in Namcos "Soul Blade" beziehen die Turnierteilnehmer Prügel, weil der Ruf einer verwunschenen Klinge lockt.

Anders dagegen in Capcoms Dreamcast-Debüt: Die "Power Stones" fungieren nicht als Trophäe, sondern als Vernichtungswerkzeug – unwahrscheinlich, daß es einer der Turnierteilnehmer ohne das zauberhafte Kleinod überhaupt auf's Siegertreppchen schafft. Rot, blau und gelb: Das mythische Prügel-Prisma kommt in den Grundelementen des Farbspektrums daher – in Form von drei formidablen Funkelsteinen, die willkürlich über das dreidimensionale Schlachtfeld verteilt werden und mit der Macht zum Special-Holocaust winken. Aber bevor der Prügel-Partizipant Eurer Wahl zur magischen Atombombe mutieren kann, wollen sämtliche Zaubersteinchen aufgesammelt und im knallbunten Texture-Trikot verstaut werden. Euer Widersacher indessen wehrt sich mit Händen wie Füßen dagegen – und derangiert in seiner Not auch schon mal die komplette Einrichtung, um die Einzelteile anschließend als Behelfswaffen einzusetzen. Um dem Gegner den polygonalen Schädel einzudellen, ist den Wettstreitern so ziemlich jedes Mittel recht – und auch das Mobiliar nicht zu schade. Letzteres ist nämlich – ebenso wie die übrigen 3D-Kulissen auch – von der Rotor-Axt bis zum Zen-Tischlein interaktiv. Das heißt im Klartext: Sämtliche Objekte können aufgenommen, aus der Halterung gerissen, sowie im Gefecht als Waffe entfremdet werden – vorausgesetzt, der Kämpfer Eurer Wahl ist auch kräftig genug. Besonders was für die Herren der Schöpfung auf der täglichen Trainings-Ordnung steht, daran hebt sich die zierlicher gebaute "Power Stone"-Dame schnell einen Bruch. Dicke Brocken wie Gunrock oder Rothaut Galuda reißen Säulen aus der Decke als wären sie Grashalme – die meisten ande-











ren Figuren können nicht mal eine Tischplatte zur Hochstrecke bringen. Zwar stehen auch jede Menge Stühle, Kisten und andere ähnliche leichte "Munition" herum, aber die macht bei einem Treffer auch nur halb so viel Krach – und hinterläßt bei Gegnern der stattlicheren Bauart nicht mal eine Beule. Doch keine Angst: Selbst die Kolosse unter den "Power Stone"-Häschern haben ihre Grenzen. Was die 10-Tonnen-Marke überschreitet, das ist auch für den Monteur und den indianischen Muskel-Macho zu viel.

Aber: Was sich trotz beharrlichen Krafteinsatzes einfach nicht von der Stelle rühren will, das könnt Ihr wenigstens für akrobatische Einlagen mißbrauchen. Stützbalken, Querstreben, Geländer, Markisen, Steinquader und an der Zimmerdecke montierte Ventilatoren – das meiste, was da liegt und steht, ist auch für eine artistische Darbietung gut. Euer Konterfei kraxelt daran hoch, springt davon ab und landet – die Stiefel voraus – mit Karacho auf dem Gegner. Im Regelfall wird Euer Kontrahent jetzt von einer Ecke der Szenerie in die andere geschleudert. Aber was ein geübter "Power Stone"-Haudegen ist, der nutzt die Gunst des Augenblicks, um den lästigen Widersacher tüchtig zusammenzustauchen: Kaum auf dem gepeinigten Opfer gelandet, wuchtet sich Eure Figur wieder in die Luft, dreht sich einmal um die eigene Achse und hupft dem Opfer in bester Jump'n'Run-Manier genau auf den Haaransatz. Euer Opfer schrumpft von einer Sekunde zur anderen auf die Hälfte seiner ehemals stattlichen Größe zusammen – und ist für die nächsten Augenblicke ganz klein mit Hut. Eure Chance: Habt Ihr eine Schlagkombination angebracht, einen brachialen Treffer gelandet oder dem Feind sonstwie ernsthaft Kopfschmerzen bereitet, plumpst ihm prompt ein "Power Stone" aus der Weste. Und bis sich Euer Gegner von der Schrumpfkur wieder erholt hat, könnt Ihr ganz gemütlich dorthin schlendern, wo das magische Kleinod auftaucht: Ein Lichtstrudel und der "Power Stone"-Scanner am unteren Bildschirmrand zeigen, wo der Klunker als nächstes erscheint. Sobald das Juwel materialisiert, reißt Ihr es Euch unter den Nagel – und wenn Ihr jetzt schon alle drei Steine in der Klopper-Kollektion habt, dann geht es ab sofort richtig rund!

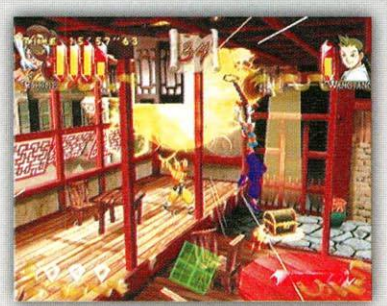
ZUR SACHE, SCHÄTZCHEN!

Vom gediegenen britischen Flieger zum waffenstarrenden Battlemech, von der japanischen Geisha zur rosaroten Schmetterlingsbraut und vom verschwitzten Maschinen-Monteur zum güldenen Golem: Nur wer mit rot, blau und gelb alle drei Edelsteine erobern konnte, der verwandelt sich in einen Beat'em-Up-Gott. Dabei ist die Mutation ebenso kurz wie schmerzlos: Eure Figur verschwindet für wenige Momente in einem gleißenden Lichtstrahl – heraus kommt die stärkere, schnellere und bessere Version Eures Helden. Wenn wir "stärker" schreiben, dann meinen wir "bis auf die Unterwäsche bewaffnet". Wenn wir von "schneller" reden, dann heißt das in Verbindung mit dem passenden Special "Flink wie der Blitz" – und "besser" bezieht sich auf so ziemlich jeden Punkt, den sich der Beat'em-Up-Jünger vorstellen kann: Ist Eure Figur schon vor der Verwandlung wie eine Furie durch's Terrain gerast, fegt sie jetzt wie ein wild gewordener Derwisch über den Schirm und jagt Projektile durch den 3D-Äther, daß Eurem Fernseher alle Sicherungen durchbrennen. Der Leidtragende ist, wer seine "Power Stone"-Sammlung nicht rechtzeitig komplettieren konnte: Der arme Schlucker kann nicht viel mehr tun, als hinter 3D-Aufbauten wie Springbrunnen bzw. Treppen Schutz zu suchen oder hekitsch umher zu hupfen – immer in der Hoffnung, dem gröbsten Beschuß so lange zu entgehen bis dem besessenen Gegenspieler der göttliche Sprit ausgeht. Hat der seine Munition verballert oder alle Energie bei einer Bildschirm-füllenden Explosion aufgezehrt, verliert er den magischen Schmuck wieder, und zwei von drei Steinen werden in entlegene Winkel des Szenarios geschleudert. Ergo: Der Veitstanz geht von vorne los – und wer beim Amoklauf des "Power Stone"-gela-



■ Simpel, aber genial: Auf der linken Seite seht Ihr, wie Fokker um die begehrten „Power Stones" kämpft (die Zeichnung rechts zeigt die Bewegungsmöglichkeiten Eures Charakters auf - umfassende Objektmanipulation inklusive). Unten könnt Ihr den passenden Screenshot ausmachen: Fokker im Kampf gegen Rouge - vor der Verwandlung in „Hyper Fokker".
Hat Euer Haudegen alle drei Steine aufgelesen (oder dem Gegner mit schmerzhaften Kombos aus dem Leib geprügelt - wie bei der Zeichnung oben links), zieht er sich flux in eine „Light Sourcing"-Umkleidekabine zurück. Die Zeichnung im Heftbund zeigt die Verwandlung - aus Fokker wird (mit drei Steinen im Sack) Hyper-Fokker. Wie Euer Held nach der Verwandlung ausschaut, erkennt Ihr auf der rechten Seite: Fokker ist jetzt in eine waffenstarrende Battlemech-Rüstung gehüllt und bobamdiert den Gegner mit Raketen.











■ Die Illustration macht's deutlich: Fokker gibt Gegenspieler Wang Tang den finalen Kick. Der verliert prompt sein letztes Power-Klunker, landet mit schmerzverzerrtem Gesicht auf dem Textur-Parkett - und muß hilflos zusehen, wie sich Fokker verwandelt (rechts).



denen Kontrahenten nicht alle Energiebalken eingebüßt hat, der macht sich jetzt flugs auf die Socken, um seinerseits die begehrten Kleinodien aufzulesen.

INTERAKTION DURCH INTUITION

Mit "Power Stone" setzt Capcom nicht nur einen technischen Meilenstein – so ganz nebenbei stellen die japanischen Designer auch noch das komplette Beat'em-Up-Genre auf den Kopf und definieren es von Grund auf neu. So frisch sich "Ehrgeiz" auch gespielt hat: Wer "Power Stone" antestet, dem wird schnell klar, daß die Squaresoft-Klopperei nur der erste Schritt war. Ein Schritt in die richtige Richtung zwar – aber noch meilenweit davon entfernt, den Capcom-Titel einzuholen. Denn der hat – und zwar ohne große Anstrengung – die Ziellinie schon längst passiert. Kurzum: Ein Geniestreich, der nur von den "Street Fighter"-Erfindern kommen konnte. Ein Geniestreich allerdings, der nicht zuletzt im technischen Potential der neuen Hardware begründet liegt: Als vorbildgetreue Umsetzung des fernöstlichen Automaten-Originals haben die "Power Stone"-Recken einiges mehr auf dem Kasten als die mit 32-Bit-Technik vergleichsweise minder bemittelten "Ehrgeizlinge": Das Spielprinzip fußt im einen wie im anderen Titel auf der uneingeschränkten Interaktion mit der Spielumgebung. Auch die Squaresoft-Streiter haben mit Polygon-Kästen um sich geschmissen, sind nach Herzenslust und in alle Himmelsrichtungen durch die Arena geflitzt oder von einem Podest zum nächsten geturnt. Eine Idee also, die bei "Power Stone" dank Dreamcast nicht an der technischen Umsetzung scheitern mußte: Wie zeitgemäße Automaten-Platinen und mit 3D-Karte hochgerüstete Pentium-Monster kann auch Euer Dreamcast riesige Polygon-Areale verwalten, ohne dabei maßgeblich ins Stottern zu kommen: Wo die "Ehrgeiz"-Krieger unter klaustrophobischen Zwangszuständen leiden, da hat der "Power Stone"-Kämpfer genügend Platz für einen gemütlichen Spaziergang. Verschwenderisch angelegte Hallen, japanische Steingärten und ein britischer Marktplatz mit allen Schikanen: Allesamt Szenarien, die mit einer Vielzahl an authentischen Details aufwarten, und nur auf der neuen Konsolen-Generation realisierbar sind. Ähnlich verhält es sich mit der Möglichkeit zur Interaktion: Wo in "Ehrgeiz" nur ein paar mickrige Kisten bereitstanden, dürft Ihr in "Power Stone" so ziemlich alles werfen und zertrümmern, was da in der Gegend herumsteht – und das ist eine ganze Menge.... Tische, Stühle, Blumenvasen, Sitzbänke, Barhocker, Steinquader, Schwerter, Schweißbrenner, Vorschlaghämmer....."Power Stone" bietet für jeden Geschmack die richtige Prügel-Utensilie. Die Szenarien muten wie eine bis ins letzte Detail nachgebaute Modellstadt an: Vom krächzenden Raben im Glockenturm bis zum Samtkissen in der Schmuckvitrine – die knallbunte Fantasy-Welt birgt zu viele Einzelheiten, um sie bei den ersten paar Durchgängen alle erfassen zu können.

Daß die japanische Referenz-Keilerei trotz aller Details spielbar bleibt, ist ein kleines Wunder: Die Figuren springen umeinander,







segeln durch die Luft und kugeln zwischen dem Inventar herum, daß selbst Jackie Chan die Luft weg bleibt. Kein Kung-Fu-Film kann rasanter sein – vorausgesetzt, Ihr laßt ihn nicht in Zeitraffer ablaufen. Und doch habt Ihr Euren virtuellen Akteur nach kurzer Warmspielphase fest im Griff: Kein anderes Prügelspiel steuert sich ähnlich intuitiv. "Losspielen und können!" ist hier die Devise – was nicht heißen soll, daß es sich nach ein paar Stunden schon ausgespielt hat. Die seit "Street Fighter" obligatorischen Fingerbrecher-Manöver findet der Genre-Fanatiker hier zwar nicht, trotzdem braucht der "Power Stone"-Jäger nicht über Detailmangel zu klagen: Bei jedem Spiel entdeckt Ihr neue Gimmicks – und wo es so viele Schläge hagelt wie hier, da findet auch der alte Beat'em-Up-Hase genügend verborgene bis abstruse Möglichkeiten zur dreidimensionalen Akrobatik. Der Mangel am liebgewonnenen Manöver-Overkill läßt sich also verschmerzen. Daß es für den japanischen Arcade-Exzess trotzdem "nur" eine Neun gibt, liegt am dürftigen Umfang: Acht Charaktere mit gleichartigem Kampfstil sind einfach zu wenig für ein Beat'em-Up der vierten Generation.

Trotzdem ist's für jeden Bildschirm-Kampfsportler ein Pflichtkauf: Ob Special-Move-geprüfter "Tekken"-Profi oder Einsteiger, bei "Power Stone" sind alle gleich. Hier kommt es einzig auf Euch an – Intuition und Reflexe sind gefragt! ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 66 bis 67.



info Dem „Power Stone" auf der Spur ...

...ist "Fokker", weil es sich damit so gut für das englische Heimatland kämpft. Als Titelheld aus echtem Schrot und Korn trägt der britische Offizier nicht nur eine fesche Fliegeruniform, ebenfalls der arische Blondschopf darf nicht fehlen. Auch ohne die "Power Stones" ein dynamischer Kämpe (hupft lässig von einem Bein auf das andere und läßt beiläufig die behandschuhten Fäuste sprechen), morpht Fokker nach Komplettierung der Kollektion zum grellroten Kampfroboter mit Raketenfaust.



...ist "Rouge", weil sie so auf fliegende Teppiche steht. Denn nach der Verwandlung durch die "Power Stones" wird die orientalische Schönheit zur flammensprühenden Furie mit goldenem Brustbehang, todschicker Faschingsmaske – und einem fliegenden Fußabtreter unter dem Polygon-Popo. Über den Modegeschmack dieser Dame läßt sich streiten – aber über die kurvenreiche Luxusausstattung darunter nicht.



...ist "Wang Tang", weil er es leid ist, daß man seinen Namen mit chinesischem Fast-Food verwechselt. Ist ja auch kein Wunder: Typisches Jackie-Chan-Outfit und pausbäckiges Kindsgesicht – was erwartet der Junge eigentlich? Aber Vorsicht: Seine Argumente sind mindestens genauso schlagkräftig wie die von Bruce Lee - und seine Fäuste schnell wie der Blitz! Und wer Wang in seiner Form als goldener Kung-Fu-Gott erlebt hat, der ißt sowieso kein Fast-Food mehr...ohne Zähne kaut es sich so schlecht.



...ist "Ryona", weil man ihm ein todschickes Dreamcast-Logo auf die Ärmel gestickt hat...und Sponsoring-Auftritte noch immer die lukrativsten sind. Für die Sega-Gage hat sich der gebürtige Japaner eine tolle Samurai-Rüstung geleistet – die silbrig verspiegelte Luxusausführung. In die schlüpft Ryona, wenn er alle Power Stones hat....leider sieht man dann das Dreamcast-Logo nicht mehr! Jetzt sind die Sega-Sponsoren sauer....und Ryona muß seine Rüstung in Raten abbezahlen...



...ist "Ayome", weil Mumie Jack ihren Verbandskasten geplündert hat! Oder war es doch das Toilettenpapier...? Egal: Jedenfalls ist Ayome stinksauer – und ohne den Schurken Jack geht sie nicht mehr nach Hause! Leider war die Rolle des niedlichen Manga-Mädels zum betreffenden Zeitpunkt noch nicht besetzt: So wurde aus dem weiblichen Racheengel die niedliche Geisha. Fällt doch nicht weiter auf, oder?



...ist "Gunrock", weil er dem Diätplan seines Arztes entkommen will. Der hat ihm nämlich dringend davon abgeraten, jeden Morgen drei Ochsen zu verdrücken und zum Schlafengehen noch ein Röhrchen Anabolika einzuwerfen. Aber vor dem Nieren-Exitus hat Gunrock keine Angst: Anstatt zu fasten, vertrimmt er lieber alle, die schlanker sind als er – außer Galuda. Der ist ihm suspekt, weil er die Feder eines Brathühnchens als Kopfschmuck austrägt...



...ist "Jack", weil man das von einem psychopathischen Serienkiller erwartet – das oder etwas in der Art... Jedenfalls bereitet ihm das "Power Stone"-Turnier helle Freude: Leute massakrieren, Mobiliar an die Wand schmeißen, alles verwüsten – und am Ende auch noch dafür abkassieren! So läßt es sich selbst als wandelnde Mullbinden-Sammlung aushalten! Und wer weiß: vielleicht findet er zwischen all den durchgeknallten Gestalten ja auch noch das Mumien-Mädel seiner Träume...



...ist "Galuda", weil ihm das der große Geist eingeflüstert hat – oder ob es doch die zehn Flaschen Feuerwasser gewesen sind? Daran kann sich der Häuptling leider nicht mehr erinnern (im Moment brummt ihm der Schädel zu sehr), aber ein paar Bleichgesichtern die Köpfe einzuschlagen, kann nie verkehrt sein! Außerdem DIE Gelegenheit, das neue Sonntags-Totem zu tragen: So schick und hölzern ist nur, wer alle Power Stones hat – und die gibt es nur mit Manitous Hilfe! Nicht so gut wie Skalps...aber besser als Flußkiesel allemal! ■

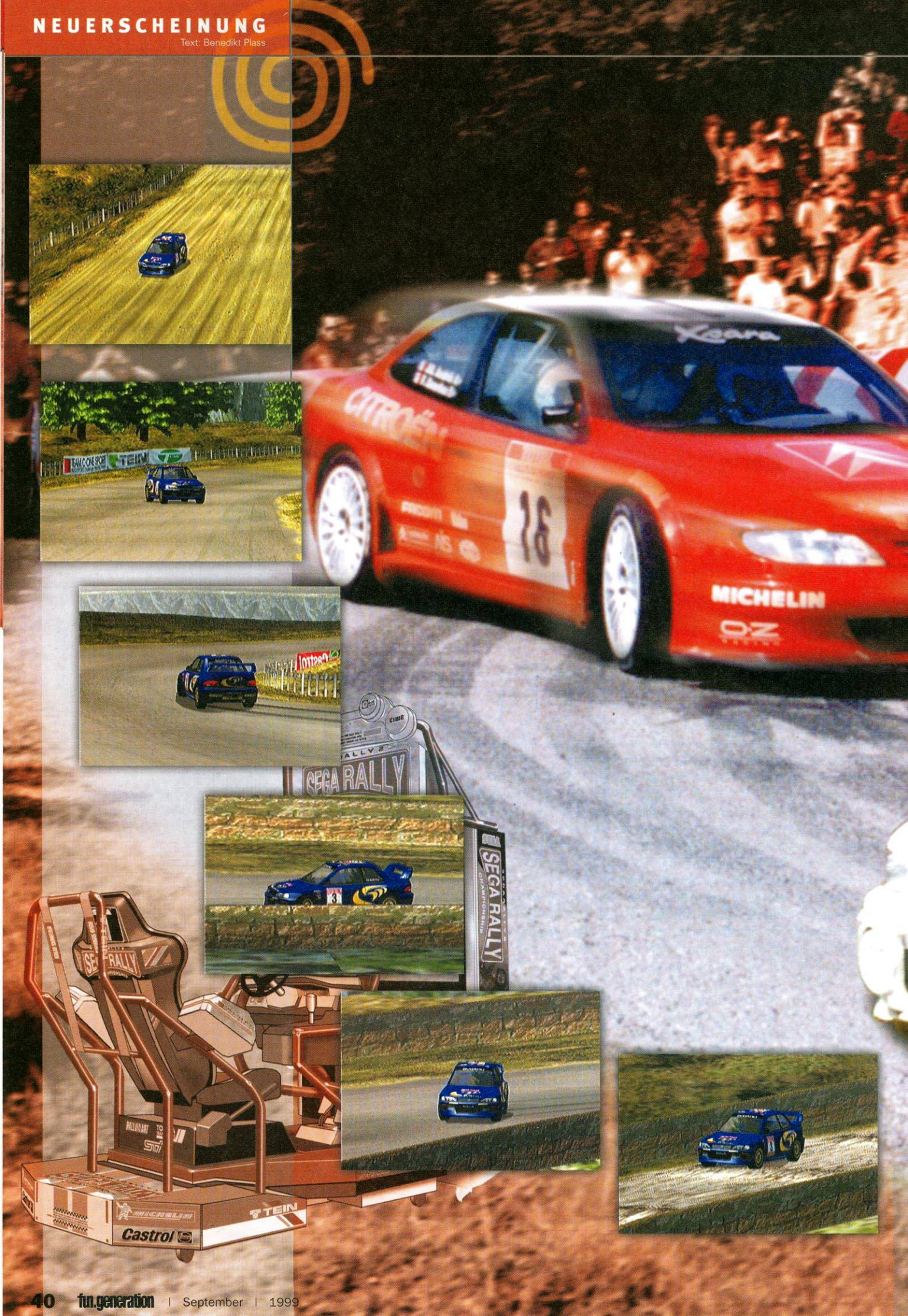


Dreamcast

Genre:	Beat'em Up	Anbieter:	Sega
Spieleranzahl:	2	Entwickler	Capcom
Veröffentlichung:	September	Muster:	Dynatex

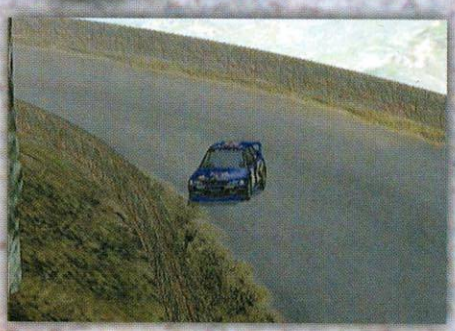


Text: Benedikt Plass



Sega Rally 2









■ Die Strecken sind äußerst abwechslungsreich: Hier rast der Ford Escort WRC durch einen spärlich beleuchteten Tunnel.



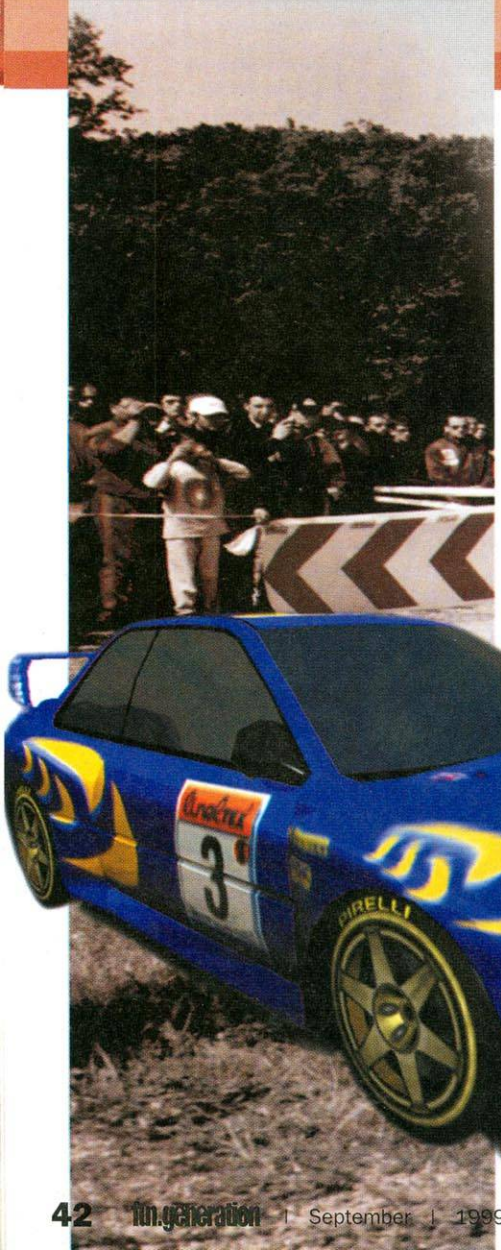








■ Auf Schnee und Eis ist sauberes Driften oberste Pflicht: Vor der Kurve lenkt Ihr scharf ein, gebt ordentlich Gas und bugsiert Euer Vehikel durch geschicktes Gegensteuern aus der Schikane heraus.



Sega bläst zum Arcade-Angriff! Am 23. September ist's soweit: Pünktlich zum deutschen Dreamcast-Debüt rasen auch die "Sega Rally 2"-Flitzer über die heimischen Bildschirme.

Passend zu unserem Sega-Schwerpunkt beleuchten wir in diesem Artikel die japanische Import-Version – schließlich sollt Ihr einen Monat vor dem Launch der Konsole bestens über die kommenden Spiele-Highlights informiert sein. Denn für uns steht fest: "Sega Rally 2" ist einer DER Höhepunkte der ersten Generation an Dreamcast-Software, alle Rennspieler und Arcade-Anhänger dürfen sich schon einmal auf die Nobel-Raserei freuen!

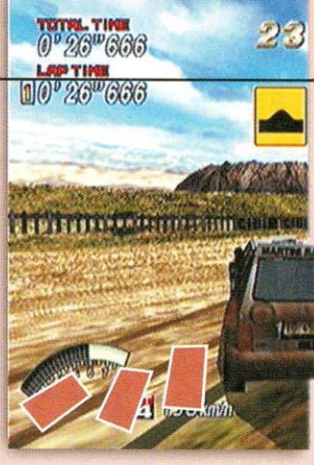
SPIELHALLEN-HIT ALS KONSOLEN-KRACHER?

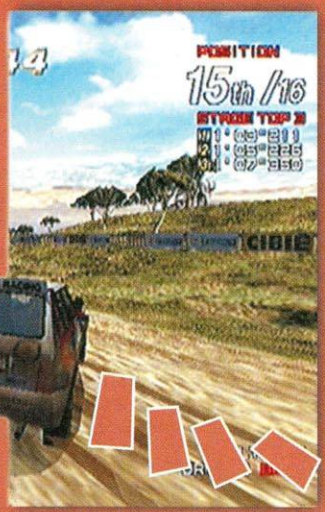
Die Antwort lautet: Ja! Noch nie konnten wir eine Konsolen-Konvertierung von derart bestechender Qualität unter die Lupe nehmen. Zugegeben, das Spielhöllen-Original (Model-3-Platine) hat bereits satte dreieinhalb Jahre auf dem Rennfahrer-Buckel, doch auch nach heutigen Maßstäben gehört der Sega-Automat noch zur Rennspiel-Oberklasse. Und die Dreamcast-Adaption steht dem großen Bruder in Nichts nach – ganz im Gegenteil. Opulente Hi-Res-Optik (in der Dreamcast Standard-Auflösung von 640x480 Bildpunkten), perfekte Kontrolle der Karossen, pures Arcade-Feeling – Rennspieler-Herz, was willst Du mehr? Was? Eine Vielzahl an Strecken? Kein Problem, "Sega Rally 2" läßt Euch über satte 16 Parcours heizen (sechs thematisch variierende Szenerien à drei Kurse). Im Spielhallen-Vorbild waren's nur vier – die Entwickler beschränkten sich also nicht nur auf eine bloße Umsetzung.

Ihr brettert über staubige Wüsten-Wege, bringt den Asphalt zwischen monumentalen Bergketten zum Glühen oder erlebt halsbrecherische Fahrten auf Eis- und Schneepisten. Auch auf südländisches Flair müßt Ihr nicht verzichten: In kühlen Nächten macht Ihr die Straßen der spanischen Riviera unsicher und genießt das Lichterspiel einer belebten Mittelmeer-Metropole. Richtig rutschig wird's auf Schlamm – im heißen Afrika schlittert Ihr auf verschlungenen Dschungel-Pfaden um die Wette.

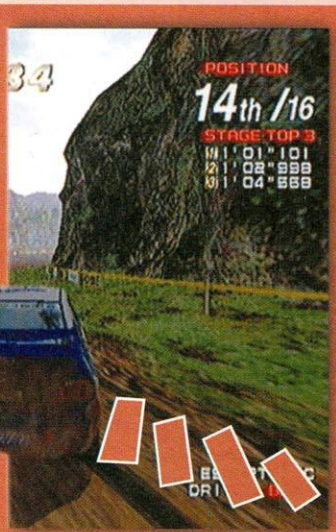
Der Fahrzeug-Fundus wurde gegenüber dem Münzfresser-Original gehörig aufgestockt. Zu Beginn selektiert Ihr aus acht pfeilschnellen Boliden – die "Sega Rally 2"-Vehikel







■ Typisches Beispiel für das Fahrverhalten der Sega-Schlitten: Scharfe Schikanen nehmt Ihr selbst mit 200 Sachen und mehr problemlos. Stellt einfach Euren Boliden kurz vor der Kurve etwas quer - und schlittert mit Höchstgeschwindigkeit weiter.



"Bei den ersten Proberunden klappt dem Pixel-geplagten 32-Bit-Spieler die Kinnlade herunter."

protzen im Schnitt mit 300 PS. Ob unser Liebling, der Subaru Impreza WRC, Lancias wendiger Stratos, die Maxi-Ausführung von Peugeots 306, oder Toyotas WRC-Corolla – die Sega-Garage ist vollgeparkt mit renommierten Rallye-Rasern.

WILLKOMMEN ZUR "SEGA RALLY"!

Im traditionellen "Arcade"-Modus geht's gleich knallhart zur Sache: Ihr wählt Euren favorisierten Schlitten, entscheidet Euch für automatische oder manuelle Gangschaltung – und landet ohne Umschweife auf der ersten von vier Strecken. Ein deftiges Zeitlimit im Nacken, schlittert Ihr von Checkpoint zu Checkpoint und zeigt den 15 CPU-Kontrahenten, wer der Herr im Rallye-Ring ist. Euer Ziel: Nach den vier Rennen auf dem Siegertreppchen zu stehen. Doch das ist leichter gesagt, als getan! Die Uhr tickt unerbittlich, selbst kleinste Fahrfehler kosten wertvolle Sekunden, und nebenher soll auch noch eine Spitzenposition eingefahren werden. Rennspiel-Rookies sind hier zweifellos überfordert, doch für den Pad-Profi ist's die ultimative Herausforderung. Aber Vorsicht! Ihr habt nur eine Chance, nach dem "Game Over" gibt's keine "Continues". Das heißt im Klartext: Bleibt Ihr im vierten (und letzten) Rennen kurz vor der erlösenden Ziellinie stehen, müßt Ihr noch einmal ganz von vorne anfangen - Frusterlebnisse sind an der Tagesordnung.

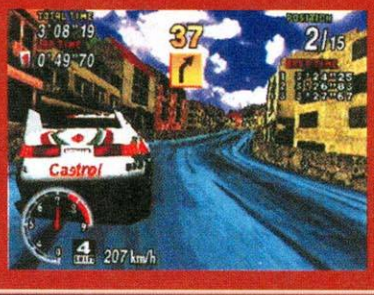
Ist Euch der "Arcade"-Modus zu schwer, meldet Ihr Euch bei der "10 Year Championship" an. Wie der Name schon sagt, steigt Ihr hier für volle zehn Jahre in die Kluft eines hoffnungsvollen Rallye-Piloten. Auf vier Kursen kämpft ein 16-köpfiges Fahrer-Feld um die Meisterschafts-Medaille. Doch Ihr müßt nicht nur die lästigen Widersacher abschütteln, auch die Checkpoints wollen rechtzeitig erreicht werden, das Zeitlimit bleibt jedoch immer - im Gegensatz zur "Arcade"-Hatz - im Rahmen des Machbaren. Ihr startet stets auf der Endplazierung des vorherigen Rennens durch und steht am Schluß hoffentlich auf dem polygonalen Podest. Denn erst dann könnt Ihr auch in der nächsten Saison losbrettern. Zwar gibt's auch in den Meisterschaften keine "Continues", dennoch haben auch Genre-Greenhorns reelle Aussichten auf einen Platz an der Sonne. Außer Eurem fahrerischen Können ist Euer Feingefühl als Auto-Experte gefragt. Vor jedem Lauf tüftelt Ihr an den Motor-Einstellungen herum, daß Schumi seine helle Freude hätte. Ihr bestimmt die Bremsstärke Eurer Boliden, paßt die Reifen dem jeweiligen Bodenbelag an, oder feilt an der Getriebe-Übersetzung. Die Experimente mit Eurem Fahrzeug sind zwar nicht so drastisch wie bei den PlayStation-Konkurrenten "Colin McRae Rally" und "V-Rally 2" (Test in der letzten Ausgabe), können für ein erfolgreiches Abschneiden aber entscheidend sein. Frei nach dem Motto: "Wer wagt, gewinnt!"

Im dritten Spielmodus, dem obligatorischen Zeitrennen, geht Ihr auf Rekordjagd –

info **Der Vorgänger**

"Sega Rally Championship"

Als noch keiner mit dem gigantischen Erfolg von Sonys PlayStation rechnete, vergnügten sich 1995 Saturn-Besitzer mit der Umsetzung des "Sega Rally"-Automaten (erschien 1994). Zwar standen dem Rallye-Fan nur vier Kurse zur Verfügung, dafür überzeugten schon damals Technik und Spielbarkeit. Auch heute genießt der "Oldie" noch Kultstatus - und hat sich einen Ehrenplatz unter den besten Rennspielen gesichert. 1996 erschien in Japan "Sega Rally Plus": Die Nippon-Nation veranstaltete via Kopplungs-Kabel und Online-Link spannende Multiplayer-Wettkämpfe - deutsche "Sega Rally"-Freaks schielten neidisch nach Fernost.



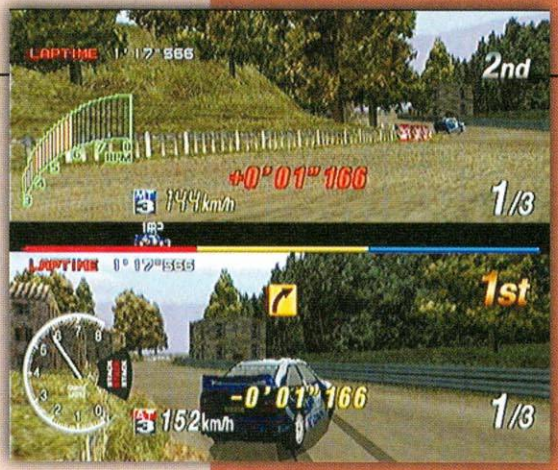









Wirklich nur ein Videospiel? Die rasanten Replays sind von atemberaubender Qualität - besseres gab's bis jetzt in keinem anderen Rennspiel zu bestaunen!



■ Im Zweispieler-Modus fordert Ihr einen Freund heraus: Die Grafik ist zwar schön schnell, dafür müßt Ihr auf einige Streckenobjekte verzichten.





■ Motorsport-Fans studieren akribisch die Fahrzeugdaten.



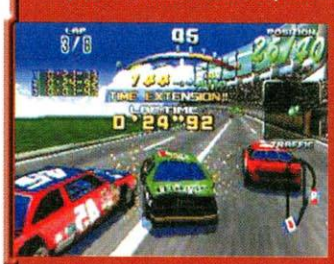


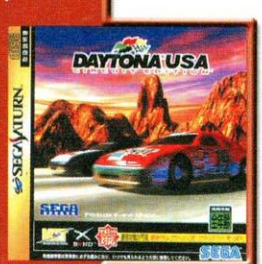
■ Sekt oder Selters? Diesmal hat's nur zum dritten Platz gereicht - und die Konkurrenz badet in Champagner.

info **Die "Daytona USA"-Serie**

Die zweite große Rennspiel-Reihe von Sega sind die "Daytona USA"-Automaten. 1994 wurde das Ur-"Daytona" in den Spielhallen aufgestellt und ein halbes Jahr später für den Saturn umgesetzt. Die Heim-Variante konnte jedoch in keiner Hinsicht mit dem großen Arcade-Bruder mithalten - die 32-Bit-Hardware war mit der 3D-Routine überfordert. Die verstimmte Saturn-Gemeinde forderte eine überarbeitete Version - und wurde Ende 1996 mit "Daytona USA Championship Edition" zufrieden gestellt. Technisch wie spielerisch war's um eine Klasse besser als der Vorgänger - trotzdem blieb "Sega Rally" die Referenz für Segas Saturn. Im Februar 1997 fand die " Championship Edition" auch ihren Weg nach Japan - und gilt bis heute als bestes Konsolen-"Daytona": Flüssigere Grafik als in der deutschen Version, überarbeitete KI (künstliche Intelligenz) und eine gelungene Analog-Steuerung (im Gegensatz zur PAL-Fassung) sorgten für Stimmung vor den Bildschirmen. Und wieder wurden die Nippon-Zocker mit Multiplayer-Option bedacht - in Japan schon damals selbstverständlich, für uns rückt's erst mit dem Dreamcast in greifbare Nähe.

Weitere Coin-Op-Maschinen der "Daytona"-Serie folgten: "Daytona USA 2" und die 1998 aufgestellte "Power Edition" sorgten für prall gefüllte Münzschächte. Wir wünschen uns ein Dreamcast-"Daytona" - und bitteschön in Spielhallenqualität!





"Mit einem deftigen Zeitlimit im Nacken, schlittert Ihr von Checkpoint zu Checkpoint."

und lernt so die Tücken der Strecken kennen. Ihr seid grundsätzlich alleine auf der Piste, gegnerische Karossen sucht Ihr vergebens. Das "Time Attack" empfiehlt sich besonders beim ersten Kontakt mit "Sega Rally 2", nach einigen Runden braust Ihr mit gekonnten Drifts und waghalsigen Handbrems-Einlagen durch die zahlreichen Schikanen.

Habt Ihr einen wettkampflustigen Konsolen-Kumpel zu Besuch, fordert Ihr ihn zum zünftigen Duell heraus. Zwar entdeckt Ihr im Multiplayer-Modus weit weniger Streckendetails, dafür bleibt die Geschwindigkeit konstant und vor allem ausreichend schnell. Unsere hitzigen Redakteurs-Rennen haben zwar Spaß gemacht, mit einem Manko konnten wir uns jedoch nicht anfreunden: Auf CPU-kontrollierte Opponenten müßt Ihr verzichten - und Euch einzig und allein auf den menschlichen Mitstreiter konzentrieren. Doch dank integrierten Modems (siehe Schwerpunkt) bleibt ja noch die Aussicht auf spannende Online-Wettbewerbe. Sobald die deutsche Version erhältlich ist, werden wir ausführlich über unsere Internet-Erfahrungen berichten.





■ Aus der Ego-Perspektive erlebt Ihr die Rallye-Hatz besonders intensiv. Wermutstropfen für Realismus-Fetischisten: Eine Cockpit-Ansicht samt Lenkrad ist nicht vorhanden.





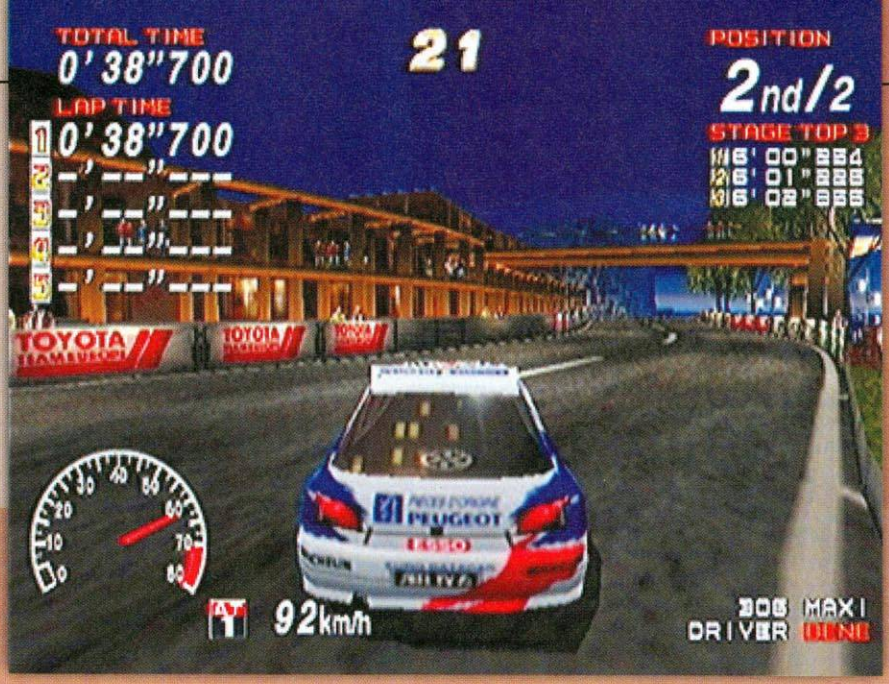
ARCADE-ACTION MIT OPTIK-OVERKILL

"Sega Rally 2" ist die Erfüllung für jeden Arcade-Anbeter: Fahrspaß pur - ohne große Schnörkel. Einsteigen, Anschnallen und das Gaspedal voll durchtreten. Zwar ist das Fahrverhalten nicht auf Realismus getrimmt, dafür ist jede Schlitter-Orgie nachvollziehbar. Nie habt Ihr das Gefühl, die Kontrolle über die nervösen Boliden zu verlieren. Die Spielbarkeit ist das wichtigste Element eines Rennspiels - und da fährt die AM-3-Entwicklung eine Menge Pluspunkte ein. Die direkte Steuerung der PS-Monster ist typisch für die populäre Rennspiel-Reihe: Eure Lenkkommandos werden schnurstracks umgesetzt, spektakuläres "Sliden" gelingt nach einiger Übung problemlos. Mit dem Analog-Stick bugsiert Ihr Euer Vehikel selbst durch wahnwitzige Haarnadelkurven - das richtige Zusammenspiel von Gas und Bremse (bzw.Handbremse) vorausgesetzt. Gerade hier machen sich die Analog-Trigger des Dreamcast-Pads mehr als bezahlt. War eine perfekte Kontrolle virtueller Kutschen bis jetzt nur mit teurem Zubehör (NeGcon, Lenkräder) möglich, gehört eine analoge Steuereinheit beim Dreamcast-Bleifuß zur Grundausrüstung. Während unserer Test-Fahrten ist uns der Controller richtig ans Herz gewachsen - wir freuen uns auf die nächsten Rennspiele im 128-Bit-Gewand! Und ganz besonders, wenn die so brillant inszeniert werden wie Segas Edel-Rallye. Bei den ersten Proberunden klappt dem Pixel-geplagten 32-Bit-Spieler die Kinnlade herunter: Hochaufgelöste Polygon-Pisten, fast schon verschwenderischer Einsatz von Texturen – das Hardware-Potential wird beeindruckend demonstriert. Am Streckenrand wimmelt's nur so von Prozessor-belastenden Objekten: Frenetische Fans (die Euch mit Blitzlicht-Gewittern aus ihren Foto-Apparaten empfangen) und Helikopter, die gemütlich über's Bitmap-Firmament trudeln (kennen wir aus "Ridge Racer" & Co.), die "Sega Rally "-Umgebung wirkt lebendiger denn je.

Die eingesetzten Programmier-Tricks lesen sich wie aus einem Lehrbuch für Spiele-Designer. Ob opulente Licht- und Schatteneffekte (Light-Sourcing par excellence) oder Sonnen-spiegelndes Boliden-Blech (Environment Mapping), grafisch ist "Sega Rally 2" die neue Rennspiel-Referenz. Auch das Grafik-Tempo hat uns überzeugt: Wenn Ihr mit 300 Sachen über die Parcours schlittert, bekommt Ihr eine kräftige Adrenalin-Überdosis

"Sega Rally 2 ist die Erfüllung für jeden Arcade-Anbeter!"









info Setup



Zwar ist "Sega Rally 2" vornehmlich ein Arcade-Raser, doch auch Realismus-Fans kommen nicht zu kurz. Gebt Ihr im "Arcade"-Modus sofort Vollgas, ist in der "10 Year Championship" das richtige Wagen-Setup von großer Bedeutung.

Die Optionen im Überblick:

Gangübermittlung



Ihr wählt zwischen 4- oder 6-Gang-Schaltung sowie Automatik-Getriebe (für Anfänger empfehlenswert!) oder manueller Schaltung.

Getriebeübersetzung



Hier stellt Ihr die Getriebeabstufung ein: Stuft Ihr in geringen Intervallen ab, beschleunigt Euer Off-Road-Ofen zwar äußerst rasant, dafür sinkt im Gegenzug die Endgeschwindigkeit.

Aufhängung (vorne oder hinten)





Als Faustregel gilt: Je unebener das Gelände, desto weicher sollte die Aufhängung Eures Rallye-Boliden sein. Auf Asphalt stellt Ihr Euren Flitzer hart wie ein Brett ein!

Steuerung



Ihr entscheidet, wie sensibel die Steuerung auf Eure Lenkkommandos reagiert. Besonders auf Kurven-lastigen Kursen sollten Eure Steuerbefehle schnurstracks umgesetzt werden.

Bremsen



Stellt hier die Bremsanlage Eures Vehikels ein: Entscheidet Euch zwischen stark oder schwach reagierenden Bremsen - abhängig von Eurer Fahrweise!

Reifen



Von enormer Wichtigkeit ist die Wahl des richtigen Reifentyps. Es gibt grundsätzlich drei Beläge: Asphalt, Schotter/Kies und Schnee/Eis. Für jede Reifensorte gibt's diverse Profile : Für schlammige Strecken, staubtrockene Pisten oder Eis-Etappen, harte und weiche Reifen - Ihr habt die Qual der Wahl!

verpaßt - wie "wipEout" im Rallye-Look! In der "10 Year Championship" kommt die mächtige Grafik-Engine kein einziges Mal ins Stocken, im "Arcade"-Modus und bei der "Time Attack" sieht's allerdings weniger rosig aus. Besonders in engen Kurven kommt's schon einmal zu den berüchtigten "Slowdowns". Für uns unverständlich - wir hoffen für den PAL-Release auf die Ausmerzung der technischen Macken. Trotzdem: Grafisch sind die Dreamcast-Flitzer der Konkurrenz mindestens um ein paar Kühlerlängen voraus. Die PS-Giganten sind ihren realen Vorbildern bis auf die letzte Schraube nachempfunden, auch die Werbe-Banner stammen von den Originalen.

Wie in der Realität, seid Ihr auch in "Sega Rally 2" dem Wetter-Gott ausgeliefert. Mal schikaniert er Euch mit heftigen Regengüssen, mal läßt er dicke Schneeflocken auf die Frontscheibe prasseln - und Euer Sichtfeld ist stark eingeschränkt. Witterungseinflüsse und Beschaffenheit des Untergrunds machen sich auch optisch bemerkbar: Gönnt Ihr Eurem Schlitten ein richtig dreckiges Schlammbad, bleibt die klebrige Soße an Eurem Heck hängen. Das Resultat: Euer einst so blitze-blankes Auto verwandelt sich in ein Morast-Monster. Genießt Ihr das Sega-Spektakel aus der Ego-Perspektive, bleiben Euch solche optischen Schmankerl verborgen. Und überhaupt: Die filigran modellierten 3D-Flitzer sehen einfach zu gut aus (Ihr könnt sogar erkennen, wie Euer Fahrwerk im Tiefschnee versinkt!), um das Rennen aus der Innenansicht zu starten.

Habt Ihr einen kompletten Modus absolviert, könnt Ihr's Euch getrost im Zocker-Sessel bequem machen und die fulminanten Replays genießen. Die archiviert Ihr nach Wunsch auf der VMS und zeigt Euren neidischen Freunden wie eine Renn-Widerholung auszusehen hat. Wer dachte, daß "Gran Turismo" und "Ridge Racer Type 4" hier das Maß aller Dinge sind, wird bei "Sega Rally 2" eines Besseren belehrt! Aus fünf unterschiedlichen Kameraperspektiven verfolgt Ihr mit stockendem Atem die grafischen Meisterwerke. Um Euch einen Eindruck der brillanten Replays zu verschaffen, werft Ihr einfach einen Blick auf unsere Screenshots.

UND SONST?

Nach all dem Lob kommt die (kleine) Kritik: Die künstliche Intelligenz der CPU-Piloten läßt stark zu wünschen übrig. Eure Konkurrenz hat offensichtlich einen Hang zum Baldrian-Mißbrauch, anders können wir uns die träge Fahrweise nicht erklären. Einen ausgeprägten Siegeswillen besitzen Eure Kontrahenten jedenfalls nicht: Selbst wenn Ihr kurz vor der Ziellinie zum Überholmanöver ansetzt, überlassen Euch die Angsthasen kampflos das Feld - von Remplern oder fiesen Block-Attacken keine Spur. Ob Eure Widersacher in der deutschen Fassung mehr auf Draht sind, steht bis dato noch nicht fest. Auch was die musikalische Ausstattung anbelangt, tappen wir zur Zeit im Dunkeln: In unserem Japan-Import heizte uns die "Sega Rally 2"-Band vor allem mit hartem Nippon-Rock ein - was uns in der PAL-Version erwartet, wis-

"Perfekte Kontrolle der Karossen, pures Arcade-Feeling - Rennspieler-Herz, was willst Du mehr?"







■ Die drögen Computer-Piloten bleiben stets stur auf ihrer Bahn: Spannende Positionskämpfe gibt's in der "Sega Rally" nicht.

sen allein die Sega-Obersten.

Die Sound-Effekte fügen sich nahtlos ein: Satte Motorengeräusche, quietschende Reifen und gesprächige Co-Piloten - so stellen wir uns eine zeitgemäße Akustik vor. Die Sprachausgabe des Beifahrers bzw. der Beifahrerin sind dabei nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern dienen vor allem zur besseren Orientierung: Wenn Euch der Mitfahrer eine Kurve voraussagt ("very long medium right"), dann solltet ihr Euch an seine Anweisungen halten - sonst kommt's ruckzuck zum innigen Kontakt mit der Bande. Der richtet zwar nach alter Arcade-Tradition keine Schäden an Eurer Kutsche an, wirft Euch aber um wichtige Sekunden zurück (Ihr erinnert Euch noch: Knackiges Zeitlimit!).

Wollt Ihr Euch nicht nur auf die Quasselstrippe auf dem Beifahrersitz verlassen, dann beachtet zur Sicherheit auch die Richtungspfeile. Blau bedeutet: "Einfache Kurve - mit Vollgas nehmen!". Gelb signalisiert: "Mittelschwere Kurve - kurz vom Gas gehen!". Und rot warnt: "Vorsicht! Extrem scharfe Kurve - Geschwindigkeit drosseln!".

Beim Japan-Start noch nicht erhältlich, gehen wir bei der PAL-Raserei von einer Unterstützung des Puru-Puru-Paks (Rumble-Modul) aus - vibrierende Joypads sind beim Videospielen mittlerweile Standard. Über etwaige Veränderungen bzw. Verbesserungen werden wir Euch rechtzeitig informieren - lassen wir uns überraschen, was Sega für den deutschen Markt bereit hält.

Bis dahin heißt's Geduld bewahren, und sich auf eine erstklassige Automaten-Adaption für den Dreamcast zu freuen. "Sega Rally 2" zeigt eindrucksvoll, was der 128-Bit-Grafikchip auf dem Silizium-Kasten hat - und weckt Lust auf weitere hochkarätige Titel. Wir empfehlen: Selbst Realismus-Fanatiker unternehmen eine ausgiebige Probefahrt! ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 66 bis 67.

WWW segarally.com

Auf der englischen Web-Seite "www.segarally.com" findet Ihr interessante Informationen rund um die beliebte Rennspiel-Serie. Ob Ihr Tips und Tricks zu Eurem Lieblings-Racer sucht, im Forum die heißesten Neuigkeiten erfahren wollt oder via E-Mail Kontakt zu den Machern der Internet-Page aufnehmen möchtet - jeder "Sega Rally"-Freak wird hier unter Garantie wunschlos glücklich!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
OFFICIAL WEB SITE

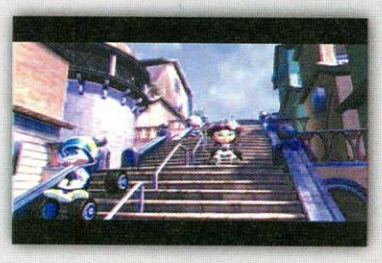
Dreamcast

Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Sega
Spieleranzahl:	1-2,Online-Link opt.	Entwickler	AM 3
Veröffentlichung:	23. September	Muster:	fun.generation

fun.generation HI-SCORE 89

Text: Benedikt Plass









Speed Freaks

Sony gibt Gummi: Lange mußten wir auf hochwertigen Fun-Racer-Nachschub warten, doch unsere Geduld hat sich gelohnt. Die ausgeflippten "Speed Feaks" sind über die Redaktions-Kurse gebrettert - und haben unsere Arbeitsmoral ein ums andere Mal untergraben. Denn ob alleine oder mit ein paar Kart-Kumpels, die Funcom-Entwicklung lädt immer wieder zu einem flotten Rennen ein.

KART-KLAMAUK IN 32-BIT

Seitdem Shigero Myamotu mit "Super Mario Kart" das Rennspiel-Genre revolutionierte, sind Fun-Racer ein allseits beliebtes Thema bei der Entwickler-Zunft. Nur die PlayStation-Gemeinde mußte sich bisher mit einem mageren Angebot an "unseriösen" Rasern zufriedengeben. Eigentlich unverständlich, ist doch die 32-Bit-Hardware die dominierende Racing-Plattform. Grund genug für Sony, nach dem japanophilen "Chocobo Racing" (siehe PAL-Erscheinungen auf S. 70) einen potentiellen "Mario Kart"-Killer ins Rennen zu schicken. Was beim Nintendo-Flitzer Klempner Mario, Pixel-Prinzessin Toadstool und Bösewicht Bowser waren, sind in der "Speed Freaks"-Riege sechs freche Kart-Kids: Blondine Tabatha und "Flower Power"-Girlie Monica (die schnuckelige Fahrerin trägt eine Blume im lilafarbenen Haar) buhlen als weibliche Polygon-Pilotinnen um Eure Gunst. Die männlichen Kart-Spezialisten können mit den Reizen ihrer knuddeligen Kolleginnen nicht mithalten. Besonders skurril ist das dynamische Duo Buster und Wedgie: Die Zwei sind wie siamesische Zwillinge miteinander verwachsen, bestreiten stets gemeinsam die spannenden Rennduelle - und beschimpfen ihre Kontrahenten mit unflätigen Ausdrücken. Die restlichen "Speed Freaks" sind der glatzköpfige Brillenträger Brains (der Intellektuelle im Teilnehmerfeld), Rothaar Tempest (hat einen fetten Sportauspuff an seinem Kart montiert), und Monty - der einzige Helmträger unter den Fahrern. Was Euch an der Rasselbande sofort auffällt, ist das ebenso eigenwillige wie abgefahrene Charakter-Design: Die Piloten haben weder Arme noch Beine - die Programmierer ließen sich offensichtlich von Ubi Softs Vorzeige-Held "Rayman" inspirieren. Doch die spartanische Körper-Konstruktion hat den kecken Kart-Rasern nicht geschadet: Um rasante Rennen zu veranstalten, reichen Kopf, Hände sowie Rumpf aus - und vier Reifen, die den Fahrern direkt unter den Allerwertesten geschnallt wurden.

Habt Ihr Euch für Euren Favoriten entschieden, geht's im "Tournament" auf Punkte-



■ Rotlichtviertel: Das Lämpchen weist Euch keineswegs auf zwielichtige Ortschaften hin - hier ist eine Abkürzung versteckt!



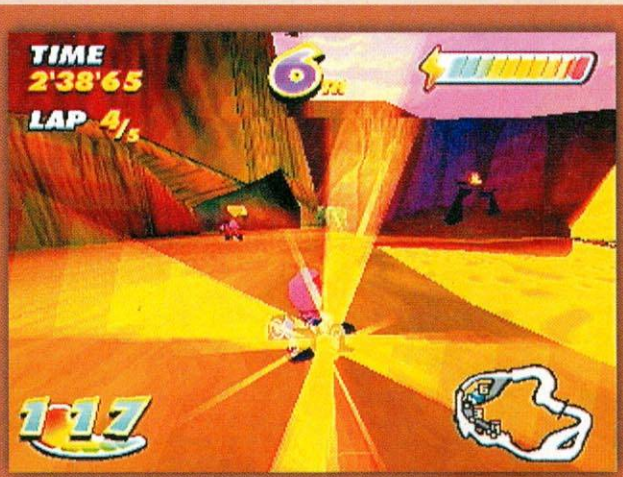
■ Die "Speed Freaks"-Parcours sind nur so von Details gespickt.



■ n scharfen Kurven hilft nur ein beherzter Druck auf den Drift-Button.



■ Gleich hat Euer Vordermann nichts mehr zu lachen...



■ Der Turbo katapultiert Euch auf ein wahnwitziges Tempo.

jagd. Der "Speed Freaks"-Cup ist in drei Klassen zu jeweils vier Rennen unterteilt: Erst wenn Ihr eine Liga absolviert habt, wird Euch Zugang zur nächsthöheren gewährt. Deshalb ist die Anfänger-Stufe zu Beginn erste Wahl: Hier eignet Ihr Euch die Steuerung der PS-starken Karts an - wahlweise analog oder digital. Doch egal welche Variante Ihr auch bevorzugt, mit keiner konnten wir einen deutlichen Vorteil gegenüber der anderen ausmachen. Die Lenkung der Kisten bedarf einiges an Übung, Eure Kommandos werden für einen Fun-Racer zu träge umgesetzt. Begeisterte bei "Mario Kart" die intuitive und direkte Steuerung, ist bei den "Speed Freaks" mehr Feingefühl nötig. Und doch: Habt Ihr Euch erst einmal an das Fahrverhalten der Karts gewöhnt und Euch mit den Drift-Buttons (L1 und R1) vertraut gemacht, braust Ihr problemlos durch die knallbunte Szenerie. Und ganz besonders schnell, wenn Ihr Euren "Turbo" gezündet habt (via gedrückter R2-Taste). Eine Leiste am rechten oberen Bildschirmrand informiert Euch über den Energiezustand des "Speed-Ups" - ist der Balken leer, müßt Ihr die zahlreich verstreuten Blitz-Symbole einsammeln. Erst dann füllt sich die Leiste wieder auf - und das Spielchen beginnt von vorne. Doch in "Speed Freaks" werden nicht nur Eure Fahrkünste und der richtige Umgang mit dem Turbo gefordert, Ihr müßt Euch auch im geschickten Waffeneinsatz beweisen. Die liegen in rauhen Mengen auf den Strecken herum - und wer sie zuerst einsammelt, gewinnt! Ihr foppt Eure Kontrahenten mit explosiven Geschossen, jagt ihnen eine zielsuchende Rakete ins Heck oder laßt einen atomaren Blitz auf sie los. Besonders fies ist die "POP"-Attacke: Habt Ihr die aktiviert, platzen die Reifen der gesamten Konkurrenz - und ihr rast mit einem triumphierenden Lächeln auf dem Gesicht weiter. Außerdem könnt Ihr den glühenden Asphalt mit Minen und glibberigem Schleim pflastern, um Eure Widersacher so in Schach zu halten.

"Speed Freaks punktet vor allem in Sachen Präsentation."

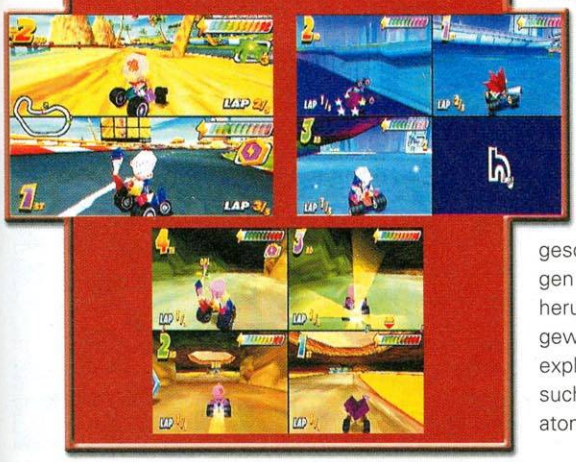
Habt Ihr den "Easy"-Modus erfolgreich hinter Euch gebracht, geht's auf den "Medium"- und "Hard"-Kursen so richtig zur Sache. Ohne die Beherrschung des Blitz-Starts habt Ihr hier kaum eine Chance: Wie im Urvater "Super Mario Kart" verschafft Ihr Euch so schon zum Runden-Einstand eine gute Plazierung. In unserem Vorschau-Bericht (Ausgabe 6/99) noch stark kritisiert, ist die Punkteverteilung nach einem Rennen jetzt fair gelöst worden: Der Sieger bekommt zehn Punkte, der Zweite sieben, der Dritte fünf, der Vierte drei und der Fünfte ein Pünktchen auf's Kart-Konto gutgeschrieben. Belegt Ihr den letzten Platz, müßt Ihr aus dem virtuellen Cockpit aussteigen und den Cup von vorne beginnen. Mit jeder Schwierigkeitsstufe, die Ihr als Champion beendet, spielt Ihr Bonus-Charaktere (z.B. Hunde-Schlappohr Cosworth) und neue Spielmodi frei (in unserer Test-Version noch nicht möglich).

QUIETSCHIG, FETZIG - GUT!

"Super Mario Kart" ist und bleibt die Nummer Eins unter den Fun-Racern - auch wenn die 16-Bit-Optik mitunter reichlich betagt ist.

info — Multiplayer-Duelle par excellence

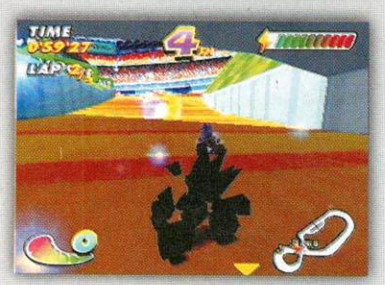
Ist der Solo-Modus von "Speed Freaks" schon eine spaßige Angelegenheit, kommt mit zwei, drei, oder vier Kart-Kumpanen echte Party-Stimmung auf. Die Framerate wurde zwar gegenüber den Einspieler-Rasereien etwas reduziert, dafür bleibt die Grafik selbst im wildesten Gerangel noch flüssig. Wer bis jetzt noch keine Multi Tap-Erfahrungen gesammelt hat, sollte dies mit "Speed Freaks" schleunigst nachholen!



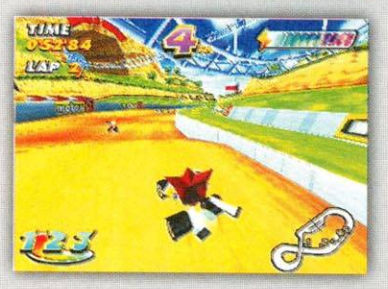














■ So ein Ärger! Die "POP"-Attacke läßt Eure Reifen wie Seifenblasen zerplatzen.







„Speed Freaks garantiert im fetzigen Vierspieler-Modus stundenlangen Spielspaß."

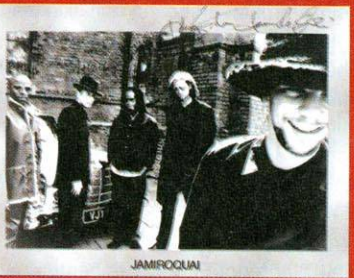
Spielerisch ist der Klassiker den "Speed-Freaks" um eine Kart-Länge voraus, vor allem bei der Steuerung fehlt es dem Sony-Racer am nötigen Feinschliff. Außerdem nervig: Selbst wenn Ihr schon eine halbe Runde Vorsprung habt, ist Euch der Sieg keinesfalls sicher. Zwei Treffer eingesteckt, und schon zeigt Euch die Konkurrenz den Auspuff. Dafür punktet "Speed Freaks" vor allem in Sachen Präsentation. Die zwölf Kart-Kurse sind liebevoll gestaltet: Ob sonnenüberflutete Strand-Strecke, technoides Stadt-Szenario oder idyllische Natur-Landschaft - die irischen Programmierer gingen mit spürbarer Detailverliebtheit ans Werk. Die Grafik-Routine kommt trotz hochauflösender Optik zu keinem Zeitpunkt ins Stocken, auch vom PlayStation-typischen "Pop-Up" ist am Funcom-Firmament nichts zu sehen. Die musikalische Untermalung fügt sich passend ins Fun-Racer-Ambiente ein – rhythmische Synthie-Sounds wechseln sich mit verträumten Melodien ab.

"Speed Freaks" garantiert besonders im fetzigen Vierspieler-Modus (via Multi Tap) stundenlangen Spielspaß. Zwar müßt Ihr hier auf einige Streckendetails verzichten, dafür laufen auch die Multiplayer-Sessions rasend schnell. Für PlayStation-only-Besitzer ist Sonys Fun-Racer erste Wahl, habt Ihr auch ein N64 an den heimischen Fernseher gestöpselt, seid Ihr mit "Diddy Kong Racing" und "Mario Kart 64" aber besser bedient. ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 66 bis 67.

info Ein echter "Speed Freak": Jamiroquai

Der Trend setzt sich fort: Immer mehr Pop-Stars sorgen in Videospielen für den guten Ton. Im Fall von "Speed Freaks" trällert Musikus Jamiroquai den gleichnamigen Intro-Song: Kein Wunder, steht der Interpret doch bei Sony Music unter Vertrag. Für Fans des Mannes mit dem Riesen-Hut ist "Speed Freaks" ein doppelter Kaufgrund – der Band-typische Song stimmt optimal auf das Kart-Spektakel ein.

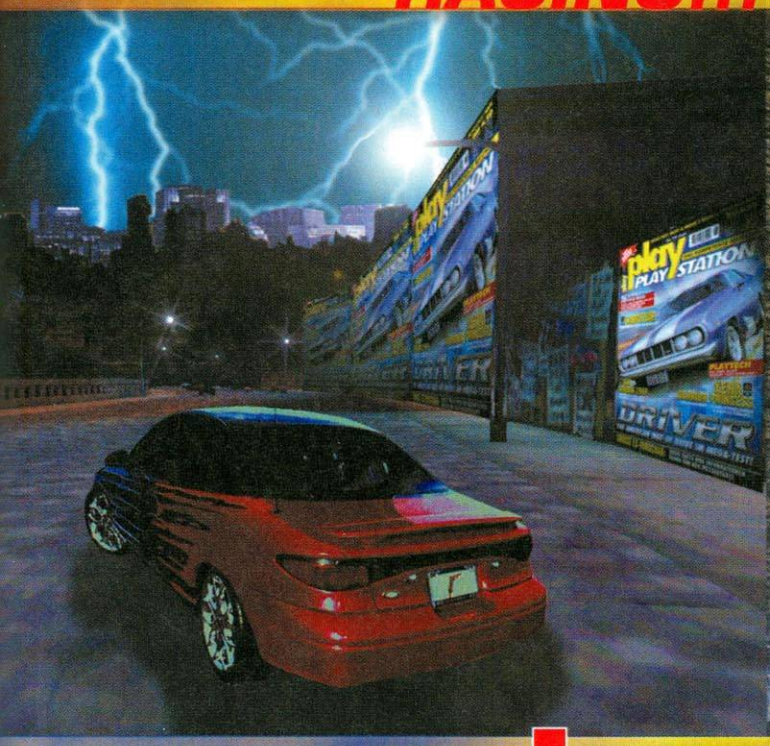

JAMIROQUAI

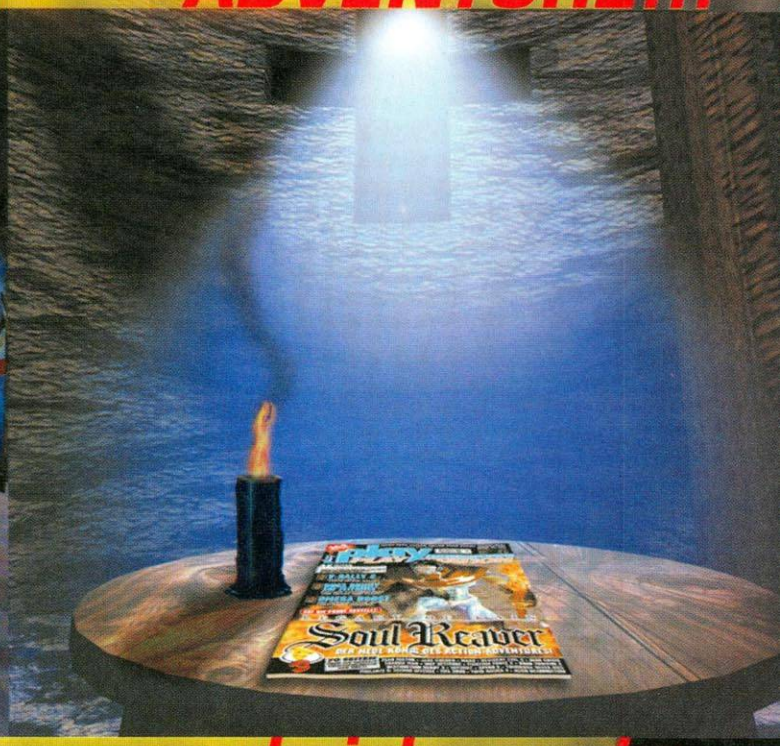
Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Sony
Spieleranzahl:	1-4 (via Multi Tap)	Entwickler	Funcom
Veröffentlichung:	27. August	Muster:	Sony

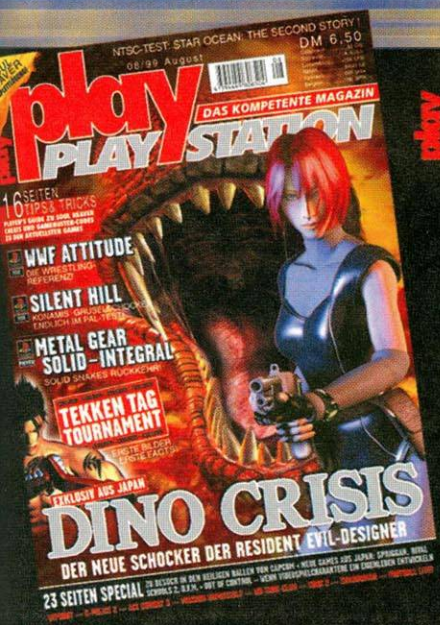
fun.generation SCORE 8 von 10



RACING... ADVENTURE...







...und vieles mehr.

play PLAY STATION DAS KOMPETENTE MAGAZIN ist immer mittendrin!

16 Seiten Tips & Tricks (u.a. Soul Reaver)

Die besten und aktuellsten Spiele im TestScreen
(u.a. Silent Hill, WWF Attitude,...)

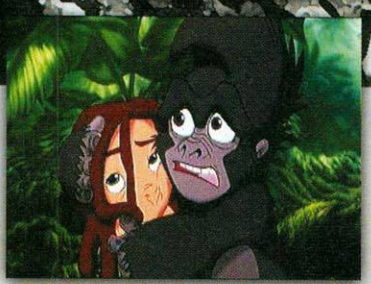
Die neuesten und vielversprechendsten Titel im PreScreen
(u.a. Dino Crisis)

Gimmicks (Poster, Aufkleber)

News, Charts, Gewinnspiele, Firmenportraits, Hardwareinfos und, und, und...

Text: Benedikt Plass









Tarzan

Disney schickt Euch in den Urwald: Die PlayStation-Adaption von "Tarzan" ist gerade in den USA erschienen - und wir haben die digitalen Lianen kräftig zum Schwingen gebracht. Fans der Disney-Hüpfereien (siehe Info-Kasten) finden sich in der Eurocom-Entwicklung sofort zurecht: "Tarzan" ist ein Jump'n'Run im klassischen 2D-Format, auf "echte" 3D-Spielelemte müßt Ihr trotz polygonaler Optik verzichten.

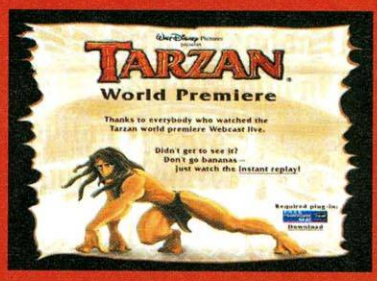
NACH FÜNF IM URWALD

Kala ist ein sanftmütiges Gorilla-Weibchen - die "gute Seele" des Dschungels eben. Auf ihrem täglichen Streifzug entdeckt der Primat hoch oben im Geäst ein Baumhaus: Herzzerreißendes Gewimmer dringt ans Ohr der pelzigen Gesellin - und in Nullkommanichts hat Kala den hölzernen Schlupfwinkel erklommen. Und wen findet der haarige Bananen-Fan dort wohl vor? Richtig - Klein-Tarzan, Jahre spä-



WWW Tarzan im Internet

Wenn Ihr noch mehr über den Videospiel-"Tarzan" oder die bunte Welt der Disney-Comics und -Filme erfahren wollt, dann loggt Euch schleunigst im Internet ein. Auf der englischen Web-Page "www.disney.go.com" findet Ihr alle nur erdenklichen Informationen über Eure Lieblingscharaktere (Welche Schuhgröße hat Mickey Mouse?). "Tarzan"-Fans kommen ebenfalls nicht zu kurz: Ein interaktives Klick-Adventure will gelöst werden - und Ihr erfahrt nebenher allerlei Wissenswertes über den potentiellen Kino-Hit. Außerdem wird der aktuelle Trailer zum Herunterladen angeboten - Ihr könnt Euch also schon mal einen Eindruck vom Film verschaffen. Auch auf der Internet-Seite www.tarzan.com sollte jeder Fan des Lianenschwingers vorbeischauen - hier gibt's alle Informationen zum "Lord of the Apes" und seinen cineastischen Auftritten.





■ Schönen Gruß an das Rückgrat:
Das runzelige Rhino wird von Tarzan zum Trampolin umfunktioniert.

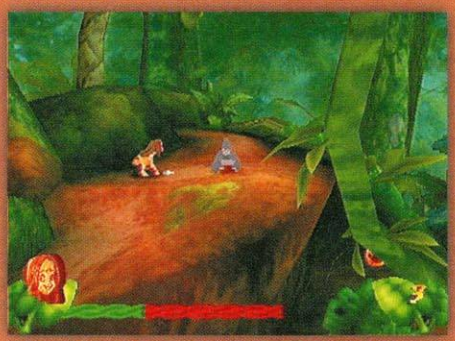




■ Nix' wie weg - der Alligator sieht gar nicht nett aus!



■ Trendsport Baum-Surfing: Tarzan nimmt Jane Huckepack und brettert mit Ihr den Stamm herunter.



■ In den ersten Levels gibt Euch Gorilla-Mama Kala wichtige Tips.

"Animation, Hintergründe und Filmsequenzen sind ein Fest für's Trickfilm-geschulte Auge."

ter jedem wohlbekannt als Herrscher des Urwalds. Doch just in dem Moment, als die Gorilla-Genossin das verwaiste Baby beschützend in ihre mächtigen Pranken aufnehmen will, wird das Dschungel-Duo von einem hungrigen Leoparden angegriffen. Die Rede ist von Sabor, dem blutrünstigen Mörder von Tarzans Eltern und erbitterten Feind der Gorilla-Gemeinschaft. Aber Kala ist schneller - mit einem gewaltigen Satz ins Unterholz bringt sie sich und das Kind in Sicherheit.

Mit letzter Kraft erreichen die Zwei das Lager der Gorilla-Familie. Deren Mitglieder observieren skeptisch das menschliche Mitbringsel: Vor allem Kerchak, Kalas Liebhaber und Anführer der Primaten-Bande, ist mißtrauisch. Doch hat er nicht mit den Überredungskünsten der Astgenossin gerechnet und gibt sich schließlich geschlagen - Tarzan darf bei den Gorillas bleiben.

Dem Findelkind bekommt die animalische Umgebung sichtlich gut: Literweise Kokos-Milch und Bananen-Shakes lassen Tarzan rasch heranwachsen. Der Jungspund lernt schnell von seiner Familie - bald turnt er selbst wie ein Äffchen durch den Urwald.



"ICH TARZAN - DU JANE!"

Gemach: Bevor Ihr auf die hübsche Stadtbewohnerin trefft, müßt Ihr zunächst in den Lendenschurz des kindlichen Tarzans schlüpfen und die Primaten-Pubertät durchstehen. Erst nach einigen Abschnitten wachst Ihr zu dem Tarzan heran, den wir kennen und lieben: Groß und muskulös – ein Dschungel-Macho, wie er leibt und schwingt.

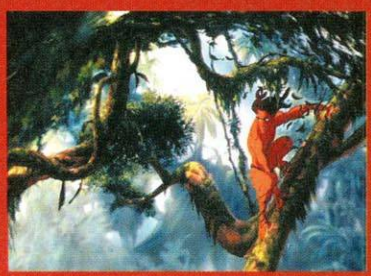
In den ersten (von insgesamt 13) Spielabschnitten macht Ihr Euch mit der simplen Steuerung vertraut: Je ein Button zum Springen und Werfen – mehr braucht der Dschungel-Boy nicht zum Glücklichsein. Werfen? Richtig - Tarzan setzt sich gegen gehässige Busch-Bewohner am liebsten mit Früchten zur Wehr: Gelbe gehören zu Eurer Standard-Ausrüstung und dürfen unbegrenzt eingesetzt werden. Lila Obst hat die doppelte Durchschlagskraft, mit rotem erledigt Ihr auch schon mal mehrere Gegner gleichzeitig. Blaue Früchte dagegen sind die "Smart Bomb" der Urwald-Vegetation - alle Feinde in Tarzans unmittelbarem Umkreis werden zu Obstsalat verarbeitet.

Außerdem hat Tarzan Junior ein Buschmesser dabei - sehr hilfreich gegen alles, was da so kreucht und fleucht. Und aufdringliches Tropengetier hat das Eurocom-Machwerk

info Tarzan - Sights & Sounds

Tarzan - Der Film

Am 12.Juni war's soweit: Der alljährliche Disney-Streifen feierte seine Leinwandpremiere - "Tarzan" lief in den USA an. Die Kinobesucher des "El Capitan Theatre" in Hollywood verlebten spaßige Stunden mit der Zeichentrick-Verfilmung des klassischen Roman-Stoffs (hat mit dem S/W-Klassiker von Edgar Rice Burroughs übrigens herzlich wenig zu tun – und wenn sich Johnny Weißmüller in der Tarzan-Rolle noch so sportiv gegeben hat). Bei uns ist "Tarzan" der obligatorische Weihnachts-Film für die ganze Familie, wir müssen uns also noch ein wenig gedulden. Soviel verraten wir schon jetzt: Die "Tarzan"-Thematik wird auch im Animations-Film gekonnt aufgegriffen, vor allem die erste Begegnung zwischen dem "Herrn der Affen" und Urwald-Amazone Jane ist ein romantisches Kinoerlebnis.

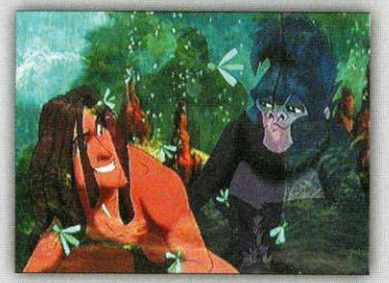


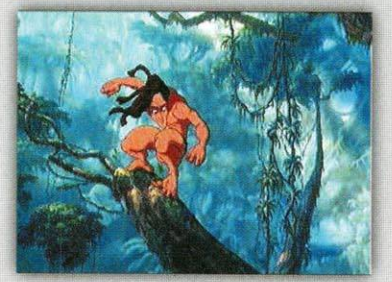
Tarzan - Die Musik

Phil Collins-Fans werden sich über "Tarzan" besonders freuen: Für den Film-Soundtrack schrieb der Mega-Star fünf Songs. Die Ballade "YOU'll BE IN MY HEART" wurde bereits ausgekoppelt und hat sich im oberen Drittel der deutschen Charts angesiedelt. Im opulenten Intro des PlayStation-"Tarzans" lauscht Ihr übrigens dem Schmuse-Stück "TWO WORLDS". Auch sein "TRASHING THE CAMP" (gesungen von Rosie O'Donnel) unterstützt sowohl im Zeichentrickfilm , als auch im Videospiel gekonnt die Dschungel-Atmosphäre: Brüllende Gorillas und posaunende Elefanten versetzen Kinogänger wie "Tarzan"-Konsolisten mitten ins dichte Urwald-Gestrüpp. Phil Collins über seine Schwierigkeiten, Musikstücke für einen Animations-Film zu komponieren: "Das Hauptproblem ist die Länge: Zweieinhalb bis drei Minuten sind das Maximum - Du mußt Deine Musik so kurz und knapp wie möglich halten, und trotzdem dem Unterhaltungsanspruch gerecht werden. Außerdem muß der Text viel spezifischer sein, als bei einem Song, den ich für mich selbst schreibe. Das heißt im Klartext: Die Musik dient einzig und allein dem Film."



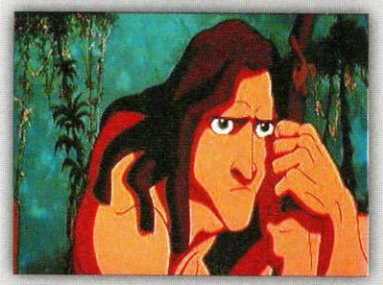










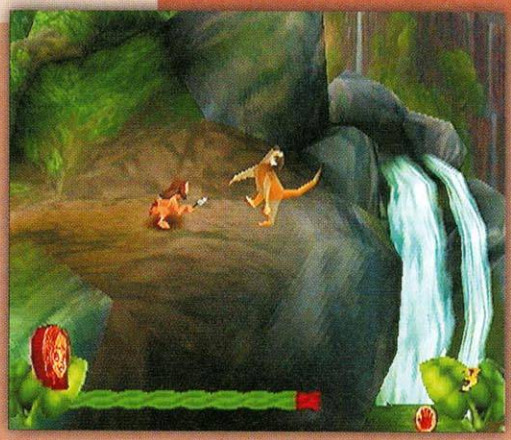








■ Die obligatorischen Stampeden fehlen auch in "Tarzan" nicht: In einer der Weglauf-Sequenzen müßt Ihr die hübsche Jane vor aufgebrachten Dschungelbewohnern retten.



■ Klein-Tarzan kennt keine Gnade: Mit einem Buschmesser rückt Ihr dem nervigen Affen auf den Pelz.



■ Tiger am Spieß: Macht die Raubkatze Mucken, gibt's was zwischen die Ohren!

mehr zu bieten, als Disney-Vater Walt erlaubt: Ihr trefft auf fiese Frösche, wütende Wildschweine und schillernd-bunte Polygon-Papageien. Im "Tarzan"-Zoo gibt's aber noch mehr zu entdecken: Angriffslustige Alligatoren wollen Euch an den Lendenschurz, nervige Paviane bombardieren Euch mit Kokosnüssen, und geifernde Geckos strecken Euch die schleimige Zunge raus.

Aber egal, was Euch über den steinigen Pfad auch entgegen krabbeln mag: Ihr bekämpft die Busch-Brut tapfer, und springt, klettert, schwimmt, hangelt oder hüpft von Ast zu Ast - wie sich's für den durchtrainierten Tarzan gehört. Ebenfalls Vorsicht angesagt ist bei akrobatischen Aktionen wie dem Sprung von Liane zu Liane (um Abgründe zu überwinden): Nur mit dem richtigen Timing bekommt Ihr den Absprung hin - im Krisenfall landet Ihr in der Erdspalte. Und weil es im Disney-Spiel keine "Continues" gibt, ist ein sorgsamer Umgang mit der Lebensergie essentiell. Die frischt Ihr mit leckeren Bananen auf - doch die sind meistens gut versteckt. Deshalb müßt Ihr stets ein wachsames Auge auf auffällige Objekte haben: So sind die begehrten Energiespender oft in umgestürzten Baumstämmen versteckt. Apropos versteckt: In jedem Level sind vier Pergament-Skizzen verborgen. Findet Ihr alle Zeichnungen,



info Die Alternativen

Pandemonium 1+2 (Crystal Dynamics 1997, 1998)

Die Abenteuer der rassigen Nikki und des authistisch veranlagten Fargus (artikuliert sich nur über sein Narrenszepter) können sich auch heute noch sehen lassen. Die grell-psychedelische Optik zieht den Spieler sofort in ihren Bann - und Ihr fühlt Euch wie auf einem LSD-Trip. Technisch wie spielerisch gehören die "Pandemonium"-Hüpfereien zur Elite der PlayStation-Jump'n'Runs - auch wenn Ihr in Eurer Bewegungsfreiheit stark eingeschränkt seid. Ihr kämpft Euch ausschließlich auf vorgegebenen Pfaden durch die Levels, die rasanten Kamerfahrten gaukeln die dreidimensionale Natur lediglich vor.



Klonoa - Door to Phantomile (Namco 1998)

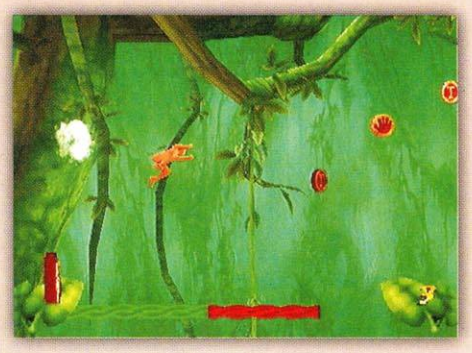
Das altbekannte Spielchen: Ihr spurtet mit Hupf-Held Klonoa von links nach rechts - die dritte Dimension wird nur durch spektakuläre Kameraschwenks angedeutet. Wer sich am ebenso knuddeligen wie japanophilen Ambiente nicht stört, bekommt ein abwechslungsreiches und technisch ausgereiftes Jump'n'Run für sein Geld.

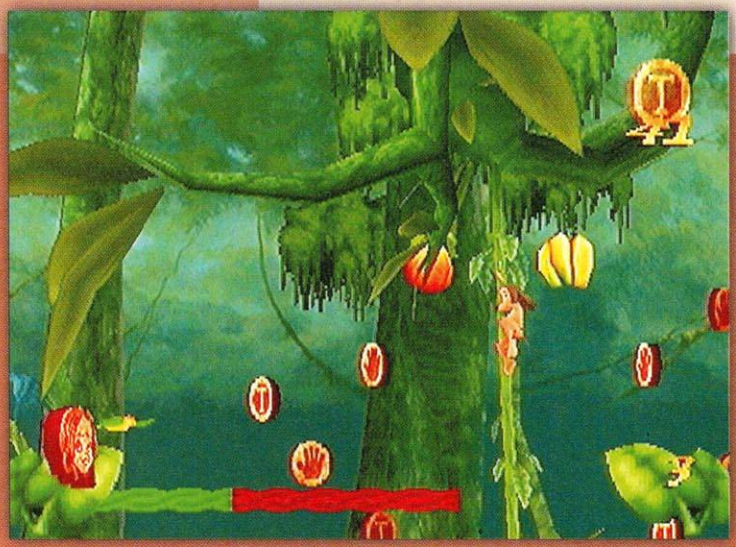




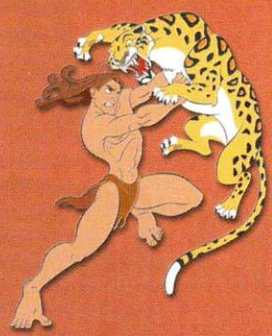
■ Sportlich! Tarzan erklimmt selbst meterhohe Baumwipfel.







■ Tarzan, wie ihn jeder kennt: Todesmutig schwingt sich der Urwald-Beschützer von einer Liane zur nächsten.



info — Disneys Hüpf-Referenz im Überblick

Aladdin (Mega Drive: Interplay, Super Nintendo: Capcom, 1993)



Die Abenteuer von "Aladdin" erschienen erst für das Mega Drive, kurz darauf setzte Capcom das Orient-Spektakel auch auf Nintendos 16-Bitter um. Die Sega-Fassung ist dem Nintendo-Pendant um eine Säbellänge voraus: Dem typischen David Perry-Humor und der Detailversessenheit der Entwickler konnte sich kein Jump'n'Run-Fan entziehen. In beiden Versionen steuert Ihr Aladdin durch die obligatorischen Filmschauplätze, lacht über die Witze von Flaschengeist Dschinni und kämpft Euch bis zu Endboss Dschafar durch.

The Jungle Book (Mega Drive / Super Nintendo: Disney Interactive, 1994)



Getreu der Filmvorlage steuert Ihr den Waisen Mogli durch den indischen Dschungel - und schlagt Euch mit Insekten, Schlangen und aggressiven Affen herum. In bester "Tarzan"-Manier schwingt Ihr mit Lianen von Baum zu Baum und bekämpft die Urwald-Brut mit Früchten. "Jungle Book" erinnert frappierend an das brillante Mega Drive-"Aladdin": Butterweiches Scrolling, superbe Animationen und gute Spielbarkeit - für Disney-Fans eine kleine Offenbarung.

The Lion King (Mega Drive / Super Nintendo: Disney Interactive, 1994)



Die nächste gelungene Film-Adaption: Zwar wurde der harsche Schwierigkeitsgrad der Super Nintendo-Version stark kritisiert, ansonsten sind Simbas Hüpf-Eskapaden in gleichem Maße unterhaltsam wie herausfordernd. Die Animationen des kleinen Löwen erreichen fast Trickfilm-Qualität, die glasklare Sprachausgabe ist für 16-Bit-Verhältnisse von bestechender Qualität. Für Fans des Kinofilms war's ein Muß!

Hercules (PlayStation, Disney Interactive, 1997)



Wie "Tarzan" ein Jump'n'Run der ganz klassischen Art: Ihr steuert Muskelprotz Herkules durch das antike Griechenland und erlebt spannende Abenteuer mit mächtigen Medusen, wütenden Bitmap-Bestien und heimtückischen Harpien. "Hercules" ist kinoreif inszeniert (hochwertige FMV-Schnipsel und digitale Sound-Effekte) und sorgt beim Disney-Anhänger für Kurzweil - der muß jedoch auf spielerische Innovationen verzichten.

"Anhänger klassischer Jump'n'Runs und Film-Fans wagen sich in den Disney-Dschungel!"



sackt Ihr in Bonus-Runden eifrig Tarzan-Taler (für hundert Stück gibt's ein Extra-Leben) und Wurf-Früchte ein.

Für Film-Fans hält "Tarzan" ein besonderes "Zuckerchen" bereit: In jedem Abschnitt sind alle sechs Buchstaben Eures Namens versteckt. Stöbert Ihr alle auf (T-A-R-Z-A-N), gibt's zur Belohnung nach beendetem Level neue Szenen aus dem Kino-Film - ansonsten müßt Ihr Euch mit kürzeren FMV-Schnipseln zufrieden geben.

INNOVATIONSARM - ABER SPAßIG!

"Tarzan" ist ebenso unterhaltsame wie leicht verdauliche Hüpf-Kost: Auf fest vorgegebenen Pfaden dringt Ihr immer tiefer in den Dschungel ein – dreidimensionale Hupf-Exkursionen wie in "Spyro the Dragon" sucht Ihr zwischen Farnen und Lianen vergebens. Überraschende Kamerafahrten à la "Pandemonium" (z.B. beim "Surfen" über Baumstämme) sorgen für Abwechslung. Viele versteckte Passagen fordern auch den Jump'n'Run-Profi heraus - jedoch nur, wenn Ihr die höchste der drei Schwierigkeitsstufen gewählt habt. Die eingängige Steuerung habt Ihr nach wenigen Minuten verinnerlicht, vor allem für jüngere Konsolen-Besitzer sind die Dschungel-Abenteuer ein Heidenspaß. Dennoch fehlt es dem Münzen-, Früchte- und Skizzen-Sammeln auf Dauer an Abwechslung. Ihr rennt stur von links nach rechts, absolviert diverse Geschicklichkeits-Prüfungen und bekämpft die tierischen Gegner.

Trotzdem hat uns der neueste Disney-Streich gefallen: Die geschmeidigen Animationen des Protagonisten, die detaillierten Hintergründe und hochwertige Film-Sequenzen sind ein Fest für's Trickfilm-geschulte Auge. Die musikalische Untermalung (siehe Info-Kasten) und die passenden Sound-Effekte versetzen Euch direkt in die Urwald-Szenerie, dezentes Dual-Shock-Rütteln läßt Euch Tarzans Taten hautnah miterleben. Wir empfehlen: Anhänger klassischer Jump'n'Runs und Film-Fans wagen sich in den Disney-Dschungel! ■

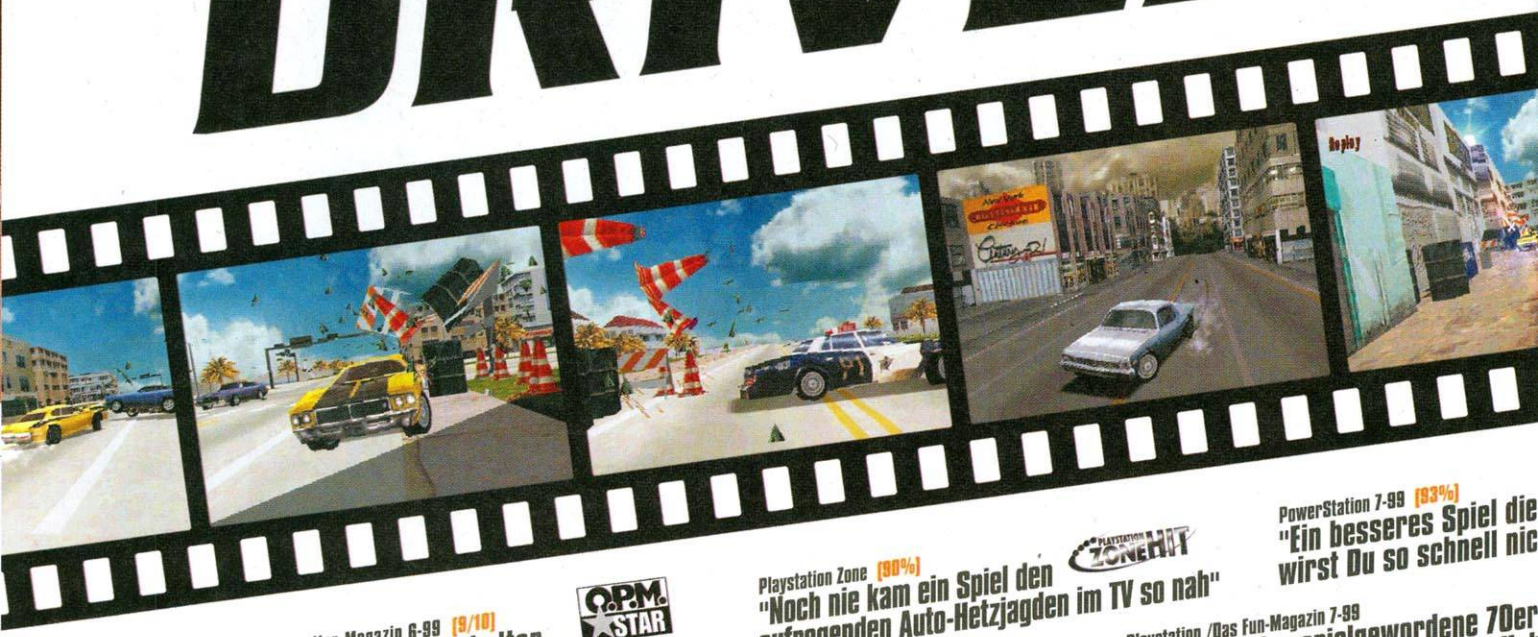
Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 66 bis 67.



fun.generation SCORE 8 von 10

Genre:	Jump'n'Run
Spieleranzahl:	1
Veröffentlichung:	USA erh., D: 4.Quartal
Anbieter:	SCEA
Entwickler	Eurocom / Disney Interactive
Muster:	ACME

DRIVER™



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (9/10)
"Hervorragendes Fahrverhalten...
Brilliante Renn-Action im Gangster-Ambiente"

Playstation Zone (90%)
"Noch nie kam ein Spiel den aufregenden Auto-Hetzjagden im TV so nah"

PowerStation 7-99 (93%)
"Ein besseres Spiel die
wirst Du so schnell nic

Playstation Games 3-99
"Noch nie zuvor wurden Autoverfolgungsjagden derart packend in Szene gesetzt."
"Driver dürfte eines der originellsten Rennspiele des Jahres werden."

Playstation /Das Fun-Magazin 7-99
"Driver ist der spielgewordene 70er
Mein Rat an alle Action-Freunde: Unb

MCV KW09
"Geheimtip-unbedingt vormerken!"

Fun Generation 4-99
"Potentieller Hitkandidat"

Offizielles Playstation Magazin 3-99
"Ein echtes Highlight."

Playstation Games 4-99
"...potentieller Anwärter auf e

PC Games 3-99
"Reflections...führt damit das Genre der Rennspiele in ein neues Zeitalter."

Play Playstation 6-99
"Driver ist ein absoluter Spitzentitel, das steht außer Frage"

Games And More 9-99
"Wen es bei den packenden Verfolgungsjagden im Sitz hält, der kann kein Racer-Fan sein. Mehr Spannung kann auch ein toller Action-Film kaum bieten."

Features:

- 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
- Missions-basiertes Gameplay
- Vier Städte & Bonus-Karte
- Über 44 unterschiedliche Missionen
- Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
- Simulation von kompletten Städten
- Freeride, Driving-Games "für das schnelle Spiel zwischendurch!"

GT Interactive
www.gtinteractive.de

DRIVER™ © 1998 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved.
Developed and created by reflections, a GT Interactive development studio.
Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections Development Studio.
Published and distributed by GT Interactive Software (Europe) limited. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.
All other trademarks are the property of their respective owners.



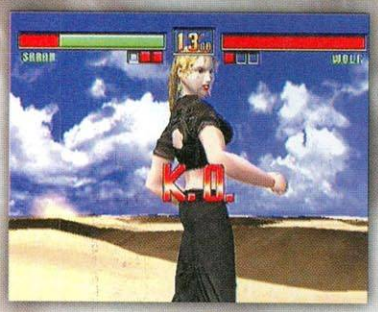
es
finden."

reifen.
greifen!"

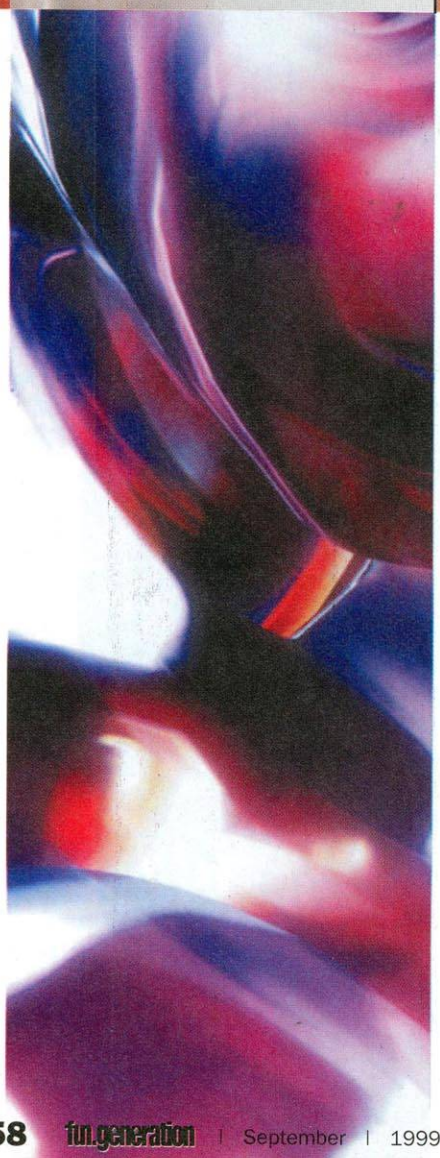
Wertung..."

Text: Robert Bannert







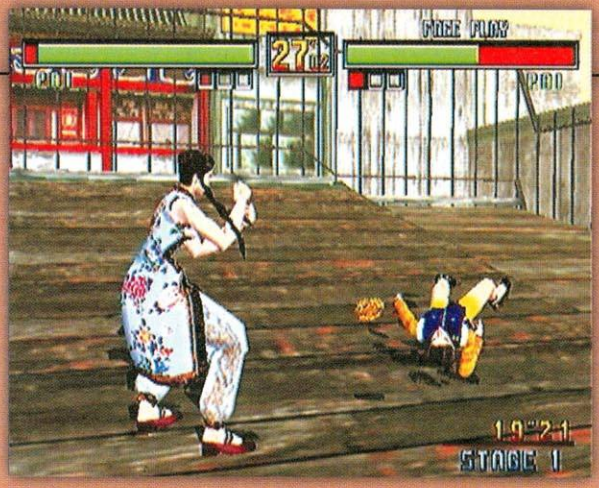


Virtua Fighter 3tb

Für den Japaner ist es die Beat'em-Up-Bibel, für den Europäer ein Fremdwort: "Virtua Fighter" – so heißt der Urvater des dreidimensionalen Prügelspiels. "Virtua Fighter 3tb" – so heißt der Dreamcast-Ableger der Serie. Zur 16-Bit-Epoche sind die Beat'em-Up-Jünger an der Seite der "Street Fighter"-Kämpfer in den siebten Prügel-Himmel gepilgert, aber zum Anbruch der 32-Bit-Epoche hat es Ryu und Ken ins Asyl für altersschwache 2D-Heroen verschlagen: Seit dem Saturn-Launch (siehe "Die Sega Story" auf den Seiten 16 bis 25) geben Akira, Jacky und Sarah in der Konsolenwelt den Handkanten-Ton an. Auch wenn der eine oder andere unter Euch die Namen nicht kennt: In Japan ist die Fan-Gemeinde riesengroß – lediglich im Westen sind mit dem Niedergang des Saturn-Systems auch die "Virtua Fighter" in der Versenkung verschwunden. Aber keine Angst: Pünktlich zum deutschen Dreamcast-Start tauchen auch Segas Ecken-Recken wieder auf – und geben nach ihren Spielhallen-Auftritten endlich wieder ein Konsolen-Gastspiel! Selbst wenn seit dem letzten Videospiel-Ausflug der dreidimensionalen Bande fast vier Jahre ins Land gegangen sind – Suzukis Kämpfer haben die Zeit mit ausgiebigem Training genutzt und sind fitter denn je! Schlagkombinationen, blitzartige Kick-Kombos und geschmeidige Grifftechniken – hier hat sie der Prügelspieler alle unter einem Dach, und ausgefeilter als in jedem anderen Genre-Vertreter noch dazu. Aber das darf man auch erwarten: Schließlich sind die Herrschaften länger im Geschäft als alle anderen Polygon-Schläger - da versteht sich souveränes Auftreten praktisch von selbst. Und souverän sind die Kreationen von Segas Vorzeige-Designer Yu Suzuki allemal: Bewegungsabläufe und Kampftechnik sind die authentischsten im ganzen Beat'em-Up-Kosmos, keine Klopper-Riege hechtet mit mehr Eleganz und spielerischer Sicherheit über's texturierte Parkett als die "Virtua Fighter"-Meister.

Akira, Sarah, Jacky, Lion, Pai, Lau, Wolf, Jeffry, Kage, Shun, Aoi, Taka-Arashi und Dural: Namen, die Legenden sind, oder es – im Falle der Neuzugänge – noch werden wollen. Die neuen "Virtua Fighter" (siehe Charakter-Beschreibungen) schlagen sich wie Alte, die "Alten" hingegen bewegen sich anmutiger denn je und stehen dem Spielhallen-Vorbild

„Ein Muß für jeden fortgeschrittenen wie professionellen Beat'em-Up-Anwender"







■ Pai contra Pai: Die Chinesin mit den niedlichen Zöpfen legt Ihr knapper bekleidetes Konterfei auf die Matte - und freut sich wie ein Kind.



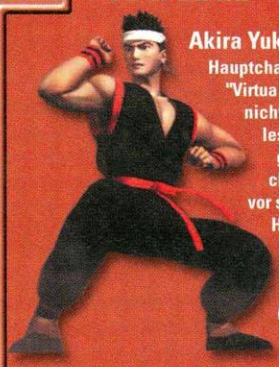
■ Pai gegen Kage. Der ist für den Kampf mit der hübschen Gegnerin extra in die Silberhosen geschlüpft.



■ Dynamische Wirkung: Für spektakuläre Kicks werden die Bewegungen Eurer Figur gedoppelt.

info Wer verprügelt wen?

Die Hauptcharaktere im Überblick:



Akira Yuki

Hauptcharakter und Champion des "Virtua Fighter"-Turniers. Besticht nicht eben durch fantasievolles Outfit, ist aber sonst ein ganz sympathisches Kerlchen. Achtung: Nehmt Euch vor seinen Ellenbogen in Acht!

Hobby: Kung-Fu
Größe: 1,80 m
Gewicht: 79 kg
Blut-Typ: 0
Geburtstag: 23/09/68
Geburtsland: Japan
Kampfstil: Hakkyoku-Ken



Sarah Bryant

Hübsch, aber fies. War aber nicht immer so: Ehemals der Wonneproppen in der Familie, hat Töchterlein Bryant nach einem harten Schlag auf den Hinterkopf (bringt das Beat'em-Up-Geschäft so mit sich...) das Gedächtnis verloren – sehr zum Leidwesen von Bruder Jacky, denn der muß seiner Schwester jetzt im Ring gegenübertreten.

Hobby: Sky-Diving
Größe: 1,73 m
Gewicht: 55 kg
Blut-Typ: AB
Geburtstag: 04/07/73
Geburtsort: USA
Kampfstil: Jeet Kune Do



Jacky Bryant

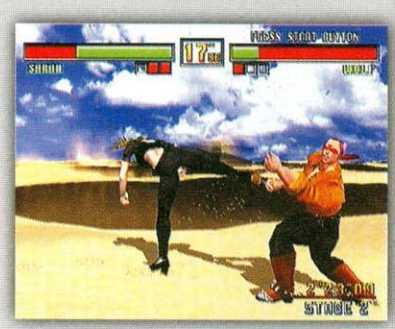
Der Traumtyp jeder einsamen Beat'em-Up-Braut – und von Schwester Sarah...bis es dem Nesthäkchen der Familie die kleinen grauen Zellen verdreht hat. Jetzt kämpf Jacky für die guten, und Sarah für die bösen Jungs...und Mutti Dural stolpert als vercyberter Blechhaufen durch den Ring. Aber das sind Widrigkeiten, die ein japanophiler Prügel-Recke jeden Tag wegstecken muß – also kein Grund zur Panik!

Hobby: Training
Größe: 1,82 m
Gewicht: 75 kg
Blut-Typ: A
Geburtstag: 28/08/70
Geburtsland: USA
Kampfstil: Jeet Kune Do

dabei in kaum etwas nach. Daß die Original-Besetzung nicht nur optisch zugelegt, sondern auch jede Menge neue Spezialmanöver und Kombinationen einstudiert hat, ist so gut wie selbstverständlich: Die Liste der Aktions- und Bewegungsmöglichkeiten ist länger als der Genre-Profi in einer Lebensspanne verarbeiten kann, und die Beschreibungen zum jeweiligen Kämpfer liefern genügend Stoff für einen eigenen Roman. Auch wenn der für eine Klopperei zunächst herzlich unwichtig erscheint - in "Virtua Fighter" diktiert er den Stil Eures Kombatanten, außerdem verrät er den besonders ausführlichen Budo-Studenten kämpferische Kniffe. Mehr als Kung-Fu, Karate und Kickboxen ist den Gelegenheits-Prüglern unter Euch vermutlich nicht geläufig (der eine oder andere "Street Fighter"-Spieler erinnert sich vielleicht noch an Blankas Capoeira), aber dann ist das Fachvokabular auch schon erschöpft. Wer sich eingängig mit den "Virtua Fightern" beschäftigt, lernt kräftig dazu: Da geben sich die gemeinsten Zungenbrecher der Kampfsport-Kultur ein fröhliches Stolper-Stelldichein - Begriffe wie "Hakkayoku-ken", "Suiken" und "Hagakureryuu Jujitsu" gehören für den Sega-Klopper zum Grundwortschatz. Mit dem Alltags-Hauruck aus Film und Fernsehen gibt sich der gestandene "Virtua Fighter"-Teilnehmer bestenfalls in seiner Freizeit ab: So hat Gallionsfigur Akira das allseits beliebte Kung-Fu bei seinen persönlichen Angaben unter "Hobby" stehen, im Ring setzt der virtuelle Haudegen nur mit dem bereits aufgeführten Hakkyoku-Ken zum vernichtenden Schlag an. Aber aller Komplexität zum Trotz: So kompliziert wie es sich anhört, spielt sich "Virtua Fighter" nicht. Ganz im Gegenteil: Kein anderes Beat'em-Up ist so handlich, und dabei doch so facettenreich in seinen Spielarten. Denn an der grundlegenden Mechanik hat sich seit der ersten Episode nur wenig geändert: Drei Buttons genügen dem Sega-Schläger, um glücklich zu sein. Warum auch nicht? Warum den Spieler mit sinnlosen Fingerbrechern und Multi-Button-Belegung geißeln, wenn's auch handlicher geht – und das ohne jede Komplexitäts-Einbuße?

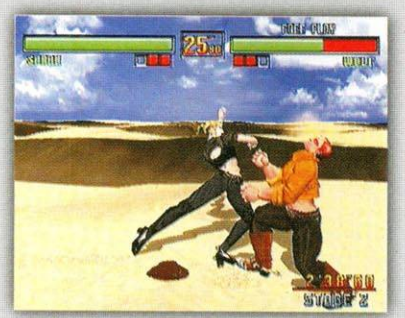
PURISTISCH

Im Sega-Ring, wird simuliert, was die Grafik-Routinen hergeben. Trotzdem gibt's im "Virtua Fighter"-Ring keine Hypochonder – hier ist knallharter Realismus angesagt! Kein dumpfes Button-Gehämmere oder fantastisches Effekt-Gewitter, sondern Szenen wie im echten Leben bestimmen das Spielgeschehen. Die FX-geprägte "Tekken Front" kontert den Anspruch der Fans mit lauten Buh-Rufen, der Sega-Purist aber läßt sich nicht beirren: Denn wer "Virtua Fighter" spielt, der hat mit dem grafischen Wettrüsten – von vornherein – nicht viel im Sinn. Sein Prügelspiel muß ausbalanciert und ordentlich recherchiert sein. Und recherchiert haben Segas Designer für ihre Beat'em-Up-Serie wie die Meister: Während Namcos Grafik-Verantwortliche mit Bambusschwert und Besen durch die Büros gehupft sind, um die Bewegungsabläufe für ihre Beat'em-Ups zu erproben (immerhin

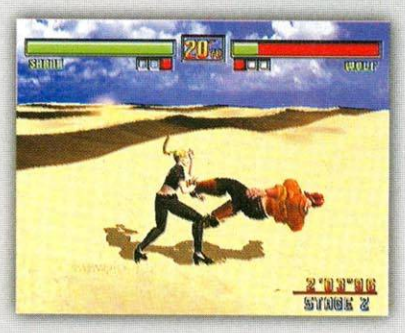














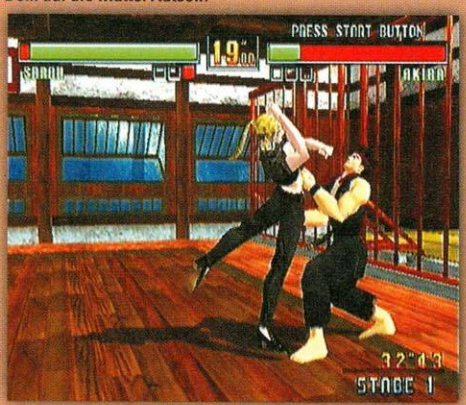




■ Sarah Bryant in Frankreich: Die Amerikanerin legt Lion im heimischen Dom auf die Matte. Autsch!



■ Sarah schraubt sich in die Luft und landet hinter Lyon.



■ „Hab ich Dich!" Akira hat Sarah fest im Griff!

„Virtua Fighter ist ein Prügelspiel für die Ewigkeit"

haben die meisten Japaner wenigstens ein bißchen Kampfsport-Erfahrung – so wie ungefähr jeder zweite Deutsche mehr oder minder zielsicher den Fußball kicken kann), ist das Team von Yu Suzuki in asiatische Kampf-Kloster gepilgert – besonders in den berüchtigten Shaolin-Tempeln wurde tüchtig Material gesammelt. Hier wurden in akribischer Fleißarbeit Fotos geschossen und Filme aufgenommen, was der Zelluloid-Vorrat hergab...von kommunikativem Austausch und umfangreichen Studien ganz zu schweigen. Ein Aufwand, der sich gelohnt hat – denn dem Resultat sieht man's zu jeder Sekunde an: In "Virtua Fighter" steckt einfach mehr. Eine Tatsache, die auch jeder zugeben muß, der sich mit dem massiv realweltlichen Einschlag der Serie nicht anfreunden kann – denn: Bewegungsabläufe und Facettenreichtum sprechen für sich. So ist der "Virtua Fighter" nicht auf das beschränkt, was sich der Designer in seinem stillen Kämmerlein zurechtgelegt hat, vielmehr kann er die einzelnen Manöver miteinander verketten und variieren, bis ihm vor lauter Pad-Akrobatik die Fingerkuppen schwarz werden. Geduld ist für die hohe Kunst des Sega-Kloppens allerdings Grundvoraussetzung: Wer weder das nötige Fingerspitzengefühl, noch ein paar Schächtelchen Valium mit in die Umkleidekabine schmuggelt, der fliegt im Nullkommanichts aus dem Ring. Und gegen Kampf-Kanonen wie Akira oder Jacky hat er schon gar keine Chance...denn die haben ihre Hausaufgaben gemacht – und heizen jedem, der sich mit einer tumben Aneinanderreihung von Spezialmanövern in den Ring traut, ganz besonders tüchtig ein. Außerdem lernen Suzukis Kämpen ruckzuck dazu: Wer zum zehnten Mal den selben Ellenbogenschlag gegen den selben Kämpfer einsetzen will, darf sich nicht wundern, wenn sich sein Gegenüber mittlerweile darauf eingestellt hat – und ihn mit einem Fußfeger souverän auf die Matte schickt. Also: Nehmt Euch Zeit – und seid nicht enttäuscht, wenn die ersten Duelle nur wenig spektakulär ausfallen. "Virtua Fighter" ist ein Prügelspiel für die Ewigkeit – und Hektik auf jeden Fall tabu. Wie im echten Kampfsport liegt des Kämpfers Kraft in der Ruhe – und Übung macht nur dann den Meister, wenn sie nicht in stures Auswendiglernen ausartet. Tut es Euren virtuellen Idolen gleich – und verschreibt Euch mit Leib wie Seele dem Studium der hohen Kampfkünste. Denn: Wirklich ausgelernt hat der "Virtua Fighter" nie...

VIRTUA EVOLUTION

Eure Kämpfer schicken den Widersacher mit flotten Kombinationen auf die Matte, rammen dem Sparrings-Partner den Ellenbogen zwischen die Texture-Rippen, holen ihn mit einem Beinfeger von den Füßen, treten aus wie das sprichwörtliche Pferd oder sind nach ein paar Überschlägen außerhalb der gegnerischen Schlagreichweite: Manöver, die als sol-

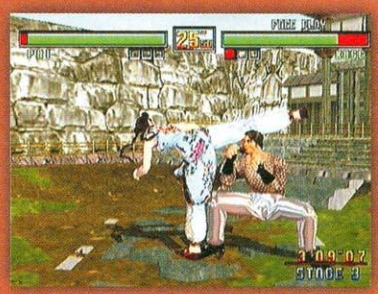


■ Im Replay tut's gleich doppelt so weh: Ihr beobachtet Eure schönsten Siege und fatalsten Fehler noch einmal.









■ Warnung an alle Neueinsteiger: Solche spektakulären Manöver bekommt nur hin, wer „Virtua Fighter" beherrscht. Ohne intensives Training arten die Kämpfe in dröges Button-Gehämmere aus. Also: Tüchtig üben!

Pai Chan



Das süße Mädel von nebenan: Rosiger Teint, verspielte Zöpfe und Unschuldsmiene. Können diese Augen lügen. Kaum – der unschuldige Blick bleibt auch dann noch, wenn Euch Pai das Gesicht auf den Rücken und die Beine im Quadrat verdreht. "Bis die Knochen knirschen!" ist ihr Motto...und meistens hält sie was sie verspricht (wenn nicht gerade Papa Lau im Ring steht).
Hobby: Tanzen
Größe: 1,67 m
Gewicht: 48 kg
Blut-Typ: 0
Geburtstag: 17/05/75
Geburtsland: Hong Kong
Kampfstil: Ensei-Ken

Lau Chan

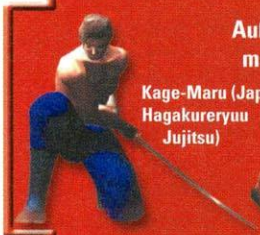


Ja, ja...die Familienbande: Während Töchterchen Pai die Familienehre im Ring verteidigt, steht Daddy hinter dem Herd seines Restaurants. Das läuft zwar nicht besonders gut – aber immerhin bleibt er beim Sprung von Topf zu Topf im Training...und eingerostet ist Lau noch lange nicht: Herr Chan ist nicht nur alt...er prügelt auch noch wie ein Alter...
Hobby: Chinesische Literatur
Größe: 1,72 m
Gewicht: 77 kg
Blut-Typ: B
Geburtstag: 02/10/40
Geburtsland: China
Kampfstil: Koen-Ken

Außerdem mit dabei:



Taka-Arashi (Japan, Sumo)



Kage-Maru (Japan, Hagakureryuu Jujitsu)



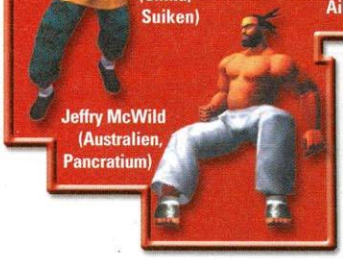
Wolf Hawkfield (Kanada, Professional Wrestling)



Shun-Di (China, Suiken)



Aoi Umenokoji (Japan, Aiki Jujitsu)



Jeffry McWild (Australien, Pancratium)

che noch keine Innovation ausmachen – aber gemeinsam stärker sind als jedes andere Attacken-Aufgebot der Prügelspiel-Welt. Wie in den Vorgängern haben Suzukis Grafiker den "Virtua Fighter"-Ring eher nüchtern gestaltet – und sich auf die Umsetzung der realistischen Ansprüche konzentriert. So klotzen die Sega-Recken nicht mit übermäßigem Effekthaushalt, faszinieren dafür aber mit überlegener Animation. Die "Virtua Fighter"-eigene Ästhetik ist also die gleiche geblieben: Die Kulisse verzaubert nach wie vor durch ihre schlichte Schönheit und Perfektion. Hier sitzt jedes 3D-Element wo es hingehört, ist jede Bewegung harmonisch auf die andere abgestimmt, überzeugt jeder Schlagabtausch durch einwandfreies Timing, und sind sämtliche Kämpfer-Modelle so lebensecht gestaltet, daß sich alle Spieler mit Detailblick einfach in sie verlieben müssen! Verglichen mit Grafikorgien wie "Power Stone" macht "Virtua Fighter 3tb" auf den ersten Blick nur wenig her, dafür steckt aber auch eine gute Portion Gameplay dahinter: Kein vordergründiges Geprotze, sondern Hintergrund pur! Ein Spiel von Perfektionisten für Perfektionisten: Suzukis Titel ist für jeden das Richtige, der vom üblichen Beat'em-Up und Special-Move-Einerlei genug hat – ein Spiel für jeden, der mehr will. Umso verblüffender, daß die Prügelspiele der vergangenen Jahre den Schritt zurück getan haben: Obwohl der Sega-Titel schon vor gut vier Jahren vorgemacht hat, wie das Prügelspiel der nächsten Generation auszusehen hat, ist die "Virtua Evolution" im spielerischen Mittelalter hängen geblieben – Capcom und Namco haben ihr Know-How vornehmlich in technische Innovation investiert, spielerische Neuerungen blieben weitgehend aus. Wirkliche Neuerungen hat der jüngste "Virtua Fighter"-Sproß zwar auch nicht auf der Prügel-Pfanne - aber wen kümmert's? Schließlich hat man es den Sega-Designern ziemlich einfach gemacht: Spielerisch dreht ihr Klassiker den Konkurrenz-Kloppereien noch heute eine lange Nase – allein bei Umfang, Charakter-Palette und technischer Aufbereitung mußte man zulegen. Für die alteingesessenen Grafiker des AM2-Teams ein Leichtes: Der Automat stand schon vor gut drei Jahren in den Spielhallen, und die Umsetzung auf die neue Heim-Hardware fiel leicht. Mit Ausnahme zeitbedingter Schönheitsfehler und Options-Einbußen macht die Konsolen-Version genauso viel her wie das Vorbild: Akira und Konsorten waren noch nie schöner anzuschauen, hohe Auflösung und vorbildliche Bildfrequenz tragen ihr Übriges zum genießerischen Gekloppe bei.

Ergo: Ein Muß für jeden fortgeschrittenen wie professionellen "Beat'em-Up-Anwender", für Fans der Serie Grund genug, um in die Hardware zu investieren. Wer schon immer seinen eigenen "Virtua Fighter"-Automaten daheim haben wollte, macht sich flugs auf die Treter – und greift zu, solange der Vorrat reicht! ■

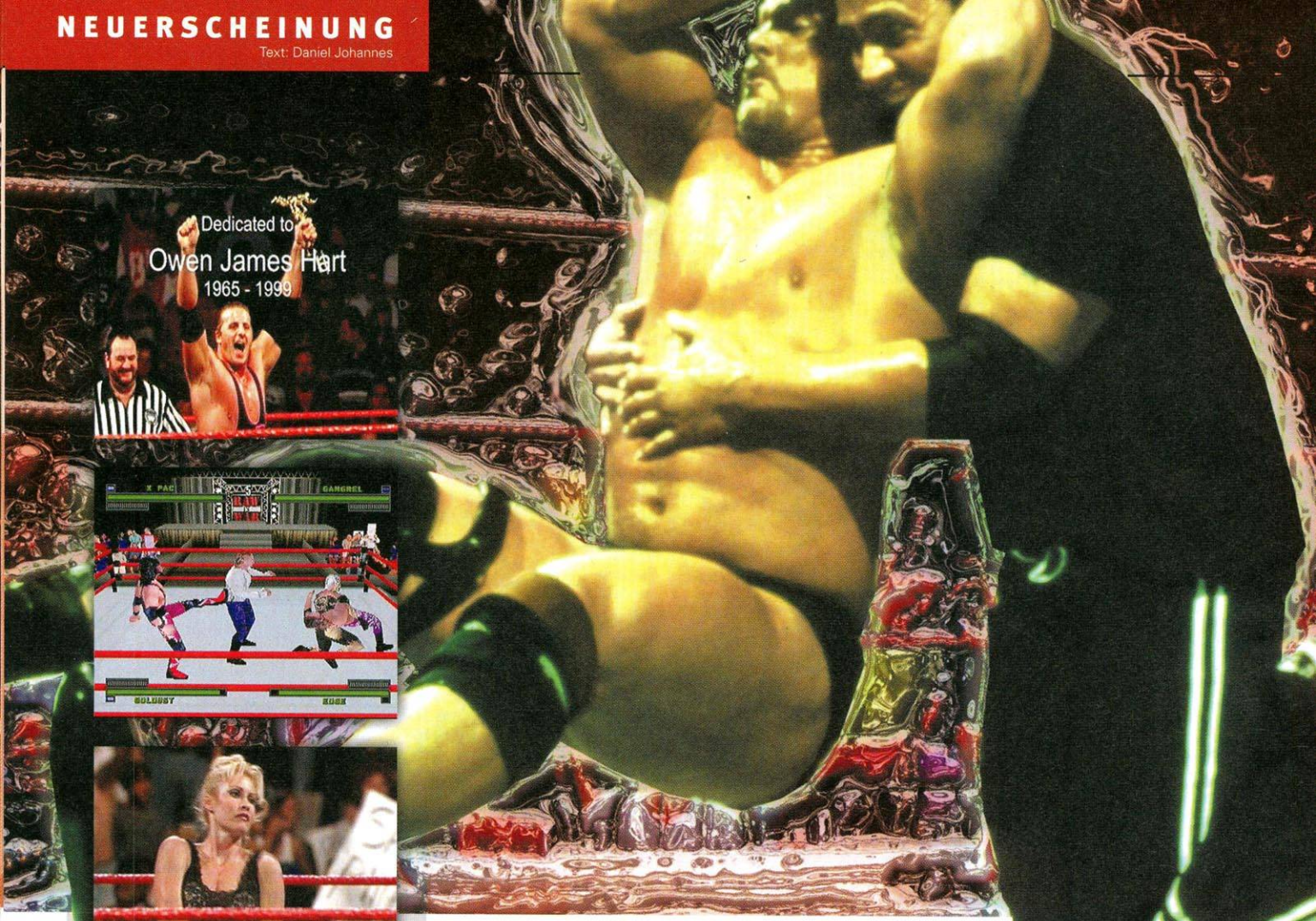
Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 66 bis 67.

Dreamcast

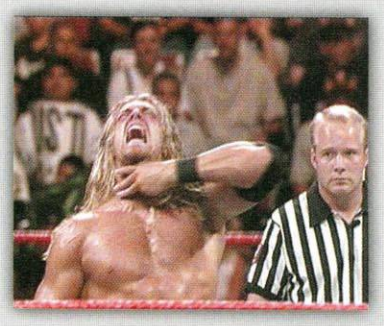
Genre:	Beat'em-Up	Anbieter:	Sega
Spieleranzahl:	2	Entwickler	AM3
Veröffentlichung:	23.September	Muster:	Eigenimport

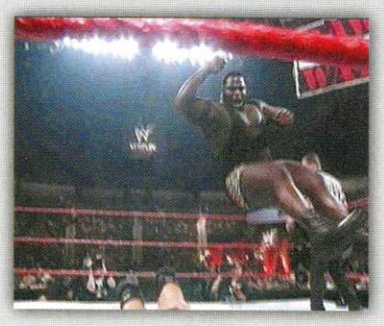
fun.generation
HI-SCORE
10

Text: Daniel Johannes







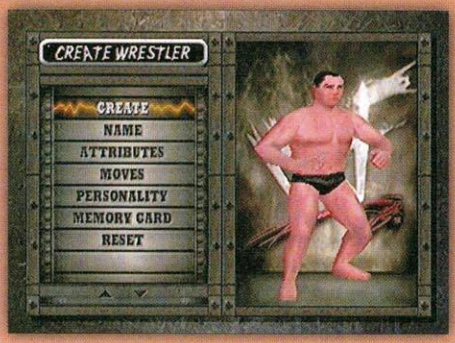


WWF Attitude

"Get ready to rumble!" – jetzt dürft Ihr mal wieder so richtig die Sau rauslassen! Endlich beschert Acclaim Wrestling-verrückten Zockern neues Fressen: Am Vorgänger "WWF Warzone" dürften sich mittlerweile alle Fans satt gespielt haben – höchste Zeit also, einen Nachfolger zu präsentieren, und zwar mit Pauken und Trompeten. In "WWF Attitude" hat man alles besser gemacht: Über 40 Superstars der WWF (World Wrestling Federation) stehen bereit, um sich im Ring die Birne breit zu schlagen. Ob "Stone Cold Steve Austin", Hobby-Koch "The Rock" oder der finstere "Undertaker" – für jeden Geschmack ist das passende dabei. Und wer seinen Favoriten nicht findet, der kreiert sich einfach einen eigenen Wrestler: Im entsprechenden Modus legt Ihr sämtliche Attribute für Euren Retorten-Recken fest – Stärke, Ausdauer und Schnelligkeit sind zwar wichtige Punkte, bilden aber nur die Spitze des Einstellungs-Eisbergs. Um den individuellen Design-Pool vollends auszuschöpfen, greift Ihr auf Details wie Kleidung, Körperbehaarung oder Kopfform zurück – Ihr könnt sogar selbst entscheiden, ob Euer Kämpfer tätowiert sein oder eine Brille tragen soll. Letztere wird ihm im Kampf zwar ohnehin zusammen mit der Nase in Stücke geschlagen, aber was soll's...? Habt Ihr Euch dann nach Belieben ausgetobt und Eure Kreation auf der Memory Card gespeichert, steigt Ihr in den Ring. Ob als spindeldürrer Spargeltarzan oder fettleibiger Vielfraß, spielt keine Rolle – jetzt gibt's ordentlich auf die Digi-Schnauze.

"FAUST-FIASKO FEATURING KNOCHENBRECHER-KNUT"

Bevor Ihr es aber so richtig krachen lasst, müßt Ihr Euch durch den Options-Wust "kämpfen". Ehrgeizige PlayStation-Wrestler entscheiden sich hier für den "Career Mode": Via Multitap bestreitet Ihr mit bis zu drei Freunden eine komplette WWF-Saison – auf dem letzten Platz in der Rangliste angefangen, prügelt Ihr Euch nach und nach zum Schwergewichtsgürtel hoch. Im "Exhibition"-Modus hingegen warten die obligatorischen Match-Varianten auf Euch: Schlagt Euren Kontrahenten in "Versus" die Visage ein oder kloppt Euch mit bis zu 30 Wrestlern im "Royal Rumble". In den beiden Grund-Modi stehen noch mehr Variationen zur Auswahl: Im "First Blood-Match" gewinnt der Kämpfer, der seinem Gegenüber zuerst eine anständige Platzwunde zufügt, während Ihr im "Hardcore-Match" sogar auf Ring-fremde Behelfs-Waffen zurückgreift – da gibt's schon mal ein Backblech auf die Rübe oder eine Stehleiter gegen die Kehle. Wohl bekomm's! Klettermaxe und

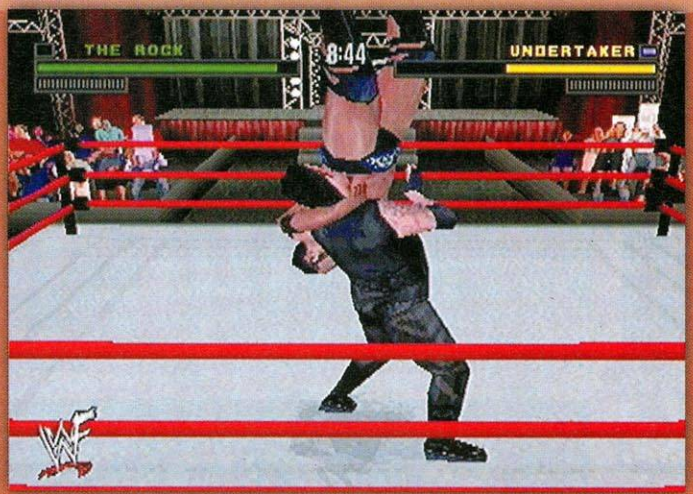




■ Für Kreativ-Köpfe: Im "Create"-Modus bastelt Ihr Euren ganz individuellen Wrestler.



■ Zensiert! Hippo Hips' blutige Birne braucht Ihr Euch nun wirklich nicht antun – und Brutalo-Brown drischt fröhlich weiter...



■ Auf Kollisionskurs mit dem Ringboden: Nach dem Aufprall wird "The Rock" den Kochlöffel vorerst wohl nicht anrühren können...



■ Rumble-Reigen: Während im Hintergrund die Wirbelsäule knirscht, teilt "X Pac" fröhlich Arschtritte aus.

Co. kommen im "Cage-Match" auf Ihre Kosten: Hier gewinnt der Kämpe, der als erster das Weite sucht und die stählerne Absperrung erklimmt. Doch wie immer schläft der Gegner nicht – will einer stiften gehen, setzt es Hiebe! Macht der Feigling also 'nen Schuh, holt ihn vom Gitter runter und prügelt ihm die Flausen aus dem Kopf – das sollte helfen.

Wer trotz Modi-Vielfalt noch immer nicht zufrieden ist, der organisiert gleich seinen eigenen Wrestling-Event: In "Pay-Per-View" legt Ihr Art und Anzahl der Matches fest, bestimmt, wieviele Kämpfer teilnehmen dürfen und stattet die Arena nach Euren Vorlieben aus. Doch egal, in welchem Modus Ihr in den Ring steigt, es läuft immer auf das selbe hinaus: Knochen brechen, bis der Arzt kommt – oder zumindest so tun als ob...

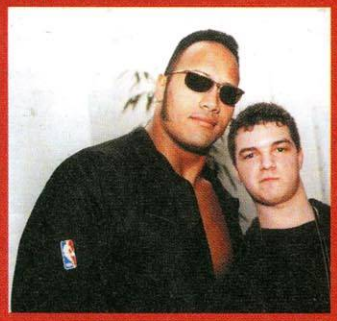
"Das Wrestler-Leben ist hart – und doch ist alles nur Show."

Dafür ist aber alles erlaubt: Dreht Eurem Kontrahenten den Arm aus dem Gelenk, drescht ihm ohne Unterlaß ins häßliche Antlitz, oder stampft ihm so lange in den Magen, bis er nicht mehr aufsteht. Dann nutzt Ihr Eure Chance und nagelt ihn mit einem Pin fest – nach drei Sekunden im Cover habt Ihr den Kampf für Euch entschieden. Wann ein Match zum Ende kommt, darüber entscheidet Eure Regelwahl: Prügelt Ihr Euch nämlich regellos, ist der Kampf erst zuende, wenn sich der Gegner nicht mehr rührt – und das kann dauern. Schmettert Euren Gegenüber in die Ringseile, verdreht ihm den Hals, setzt Euch mit Eurem schwitzigen Wrestler-Hintern auf sein Gesicht oder stiefelt ihm so lange in die feiste Fresse, bis er Blut kotzt. Tja, so hart ist das Wrestler-Leben, und doch ist alles nur Show – allerdings eine teils recht beeindruckende, das muß man zugeben! Denn klopfen vier Kämpfer so heftig aufeinander ein, als gäbe es kein morgen, und hagelt es Special-Moves vom Schlage eines "Pile-Driver", dann tobt nicht nur das PlayStation-Publikum – auch im Wohnzimmer ist Action angesagt. Habt Ihr die komplexe Steuerung erst einmal verinnerlicht, gehen die zahlreichen Aktionen recht flott und intuitiv von der Hand – bis dahin ist es allerdings ein weiter Weg. Und damit sind wir auch schon beim Haupt-Kritikpunkt von "WWF Attitude". Meistens lernt Ihr die Move-Liste (im Pause-Bildschirm aufrufbar) auswendig - und habt Ihr Euch die komplizierten Kombinationen endlich gemerkt, seid Ihr durch's Abitur gerauscht. Will heißen: Weniger ist oft mehr – auch im Falle von Acclaims Wrestling-Simulation hätte man sich für eine besser überschaubare Button-Belegung entscheiden sollen. Daß auch ohne großes Pad-Wirrwarr eine gute Steuerung möglich ist, beweist die Nintendo-64-Konkurrenz "WCW vs nWo Revenge". Wer also die Möglichkeit hat, holt sich THQ's Interpretation des amerikanischen "Sports" – für PlayStation-Jünger gilt: Mochtet Ihr "WWF Warzone", besorgt Euch auch den Nachfolger! Seid Ihr Wrestling-Fans und besitzt den Erstling noch nicht, dürft Ihr ebenfalls zuschlagen. Alle anderen spielen probe und wägen sorgfältig ab. ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 66 bis 67.

info Visage vs Visage

Auf unserem amüsanten Schnappschuß ist unschwer zu erkennen, wie muskulös und hünenhaft waschechte Wrestler doch sind. Da macht Redakteur Daniel Johannes im direkten Vergleich zu "The Rock" eine eher mickrige Figur. Wer von den beiden Eierköpfen nun den dreisteren Gesichtsausdruck drauf hat, sei dahingestellt...



Genre:	Sportspiel	Anbieter:	Acclaim
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler	Acclaim
Veröffentlichung:	Herbst	Muster:	Acclaim

fun.generation SCORE 8 von 10

MARO VIDEOSPIELE

US DVD VIDEOS

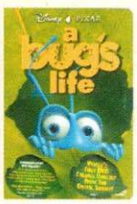
Armageddon Dir Cut	89,90 DM	Blade	69,90 DM
Deep Impact	69,90 DM	Rush Hour	69,90 DM
Phantoms	69,90 DM	Soldier	59,90 DM
The Big Hit	69,90 DM	Tekken Motion P.	69,90 DM
Out of Sight	69,90 DM	Slums of Bev. Hills	69,90 DM
Jacky Chans Who iam	69,90 DM	Futuresports	69,90 DM
Ronin	69,90 DM	Antz	69,90 DM
Carpenters Vampires	69,90 DM	Ever after Cinderella ...	69,90 DM
Legionaire	69,90 DM	I know ... last summer	69,90 DM
Fatal Fury Motion P.	69,90 DM	Meet Joe black	69,90 DM
Cube	69,90 DM	Dragonballz Arrival	69,90 DM
Snake Eyes	69,90 DM	Pleasantville	69,90 DM
Urban Legends	69,90 DM	American Hist. X	69,90 DM
Trueman Show	69,90 DM	Siege	69,90 DM
He got Game	69,90 DM	A Bugs life	69,90 DM
Rounders	69,90 DM		
South Park 1-3	je 59,90 DM	Andere auf Anfrage ...	

DTS DVD´s

The ultimate In Sound

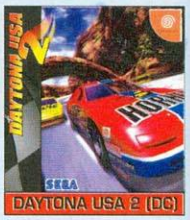
Dantes Peak	79,90 DM
Waterworld	79,90 DM
Daylight	79,90 DM
The Jackal	79,90 DM
Dragonheart	79,90 DM
Born on 4th July	79,90 DM
Dance with wolves	79,90 DM
Shadow	79,90 DM





SEGA DREAMCAST

Dreamcast hk	499,90 DM
VMS Memory Card	79,90 DM
Joypad	89,90 DM
Joystick	179,90 DM
PAL Converter	79,90 DM
SVHS Kabel	89,90 DM
RGB Kabel	69,90 DM
Rumble Pak	89,90 DM
Evolution	129,90 DM
Virtua Fighter 3 tb	129,90 DM
Get Bass Fishing Inkl. Angel Controller	199,90 DM
Sega Rally 2	129,90 DM
Pen Pen	39,90 DM
Psychic Force	49,90 DM
House of the Dead 2 Inkl. Lightgun	199,90 DM
Power Stone	129,90 DM
Godzilla	39,90 DM
Incoming	129,90 DM
Blue Stinger	129,90 DM
Geistforce	129,90 DM
Sonic Adventures	129,90 DM
Soul Calibur	129,90 DM
Sengoku	79,90 DM
Seventh Cross	39,90 DM
Tetris	49,90 DM



DAYTONA USA 2 (DC)

King of Fighters 99	129,90 DM
Shen Mue	129,90 DM
Street Fighter Zero 3	129,90 DM
D 2 /D´s diner 2	129,90 DM
Daytona USA 2	129,90 DM
Dynamite Deka 2	129,90 DM
Redline Racer	129,90 DM

Dreamcast PAL mit Modem
ab 23.09.1999 489,90 DM


REDLINE RACER (DC)



NEO GEO CD

NEO GEO CD Pal	469,90 DM
Joypad	69,90 DM
Antennenkabel	49,90 DM
RGB Kabel	39,90 DM
Agressors of d. Kombat	19,90 DM
Basball Stars	39,90 DM
Double Dragon	49,90 DM
Galaxy Fight	29,90 DM
King of Fighters 95	39,90 DM
King of Fighters 98	119,90 DM
Mah Jong Story	19,90 DM
Ninja Combat	29,90 DM
Puzzled	49,90 DM
Riding Hero	29,90 DM
Soccer Brawl	19,90 DM
Savage Reign	29,90 DM
Super Sidekicks 3	39,90 DM
Super Spy	19,90 DM
World Heroes Perfect	29,90 DM

Ankauf von gebrauchten NEO GEO Modulen

NEO GEO POCKET

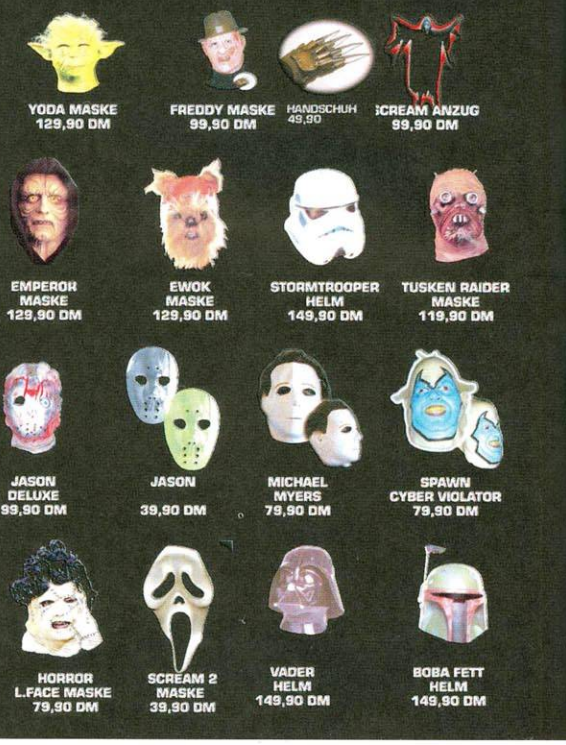
NEO GEO Pocket	109,90 DM
King of Fighters 98	69,90 DM
Samurai Shodown	69,90 DM
Neo Geo Cup 98	69,90 DM
Pocket Tennis	69,90 DM
Baseball Star	69,90 DM
Puzzled	69,90 DM
NEO GEO Pocket/Color	219,90 DM
King of Fighters Color	119,90 DM
Cherry Master	119,90 DM
Puzzle Bobble Color	119,90 DM
Neo Geo Cup Color	119,90 DM



NEO GEO POCKET COLOR



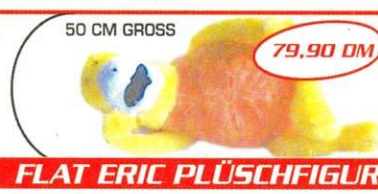
HOUSE OF DEAD2 + GUN (DC)





F 1 - Racing Simulation 2
für Sony Playstation
nur 39,90 DM

solange Vorrat reicht



FLAT ERIC PLÜSCHFIGUR

Stuttgart
MARO VIDEOSPIELE
Marienstr. 23
70173 Stuttgart
Tel. 0711 221 422
Fax 0711 221 425

Ulm
MARO VIDEOSPIELE
Zeitblomstr. 31
88073 Ulm
Tel. 0731 6020 755
Fax 0731 6020 756

Reutlingen
MARO VIDEOSPIELE
Karlstr. 1
72764 Reutlingen
Tel. 07121 320 014
Fax 07121 320 045

Erlangen
MARO VIDEOSPIELE
Gothestr. 32
91054 Erlangen
Tel. 09131 816 880
Fax 09131 816 881

Ludwigsburg
MARO VIDEOSPIELE
Solitudestr. 3
71638 Ludwigsburg
Tel. 07141 902 242

Nürnberg
STAGE 1
Glogauer Str. 30/98
Frankencenter
90473 Nürnberg
Tel. 0911 800 2886

Hamburg
N.R.G.
Mundsburger Damm 54
22087 Hamburg
Tel. 040 255 663

Baden Baden
GAMESTATION
Büttenstr. 4
76530 Baden Baden
Tel. 07221 381 30
Fax 07221 335 68

UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.
BEI ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM.
LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.
LAGERWARE WIRD NOCH AM TAG DER BESTELLUNG VERSCHICKT. BESTELLUNGEN AB 200,- DM SIND VERSANDKOSTENFREI

Dreamcast | DVD VIDEO | GAME BOY COLOR | MANGA | NINTENDO64 | NEO GEO | PC CD ROM | PlayStation



STAR WARS EPISODE 1 - JE FIGUR AB 39,90 DM



MGS - JE FIGUR 39,90 DM

29,90 DM



JE 19,90 DM



WCW/NWO SLASH´N´SLAM - JE FIGUR 39,90 DM



EKKEN 3 - JE 19,90 DM



VIRUS - JE 39,90 DM



CRASH BANDICOOT - JE 39,90 DM



LARA 39,90 DM



MARIO KART - JE 39,90 DM



KISS - JE 39,90 DM



KISS - JE 19,90 DM



AKTE X - JE 39,90 DM



RESIDENT EVIL "PLATINUM" - JE 39,90 DM



RESIDENT EVIL - JE 19,90 DM



RESIDENT EVIL - JE 39,90 DM



CURSE OF SPAWN - JE FIGUR 39,90 DM



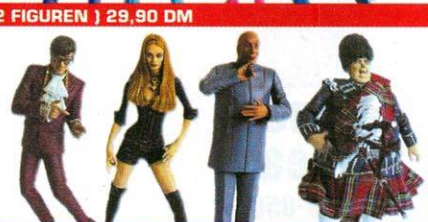
MARVEL SUPERHEROES - JE SET (2 FIGUREN) 29,90 DM



MOVIE MANIACS 2 - JE FIGUR 39,90 DM



MOVIE MANIACS - JE 39,90 DM



AUSTIN POWERS - JE FIGUR 39,90 DM

FIGUREN AKTION : 6 ACTION FIGUREN NACH WAHL NUR 199,90 DM



SOUTH PARK - PLÜSCHFIGUREN



SPAWN COLLECTABLES "IN A BOX" - JE 49,90 DM

PlayStation

METAL GEAR SOLID *PREMIUM PACK*

ERKENNUNGSMARKE, METAL GEAR T-SHIRT, METAL GEAR SOUNDTRACK,
METAL GEAR SOLID VIDEOSPIEL, METAL GEAR POSTER + 1 METAL GEAR FIGUR NACH WAHL

NUR NOCH 129,90 DM

OFFICIAL SNK NEO GEO DISTRIBUTOR

MARO Online VERSANDHANDEL

www.maro-gmbh.com

BESTELLHOTLINE:

07151 - 956 46 46

MO. - FR, 10:00 - 18:00 UHR

wertungs

10 Punkte = Höchstwertung

au
andreas.ulrich

bp
benedikt.plass

Bundesliga Stars
Seite: 028-029



7 Ich bin eingefleischter "FIFA"-Fan - und deshalb von "Bundesliga Stars 2000" so enttäuscht. Als Action-Fußball propagiert, ist's doch eher ein liebloser Abklatsch der Referenz-Kickerei. Vor allem der zähe Spielablauf und die "verschlimmbesserte" Steuerung verderben mir den Spaß. Zudem gibt's nach einer harten Saison keinen Lohn, nicht mal mein Team kann ich übernehmen! Ich warte auf "FIFA 2000"!

Croc 2
Seite: 030-031



7 "Croc 2" ist ein solides Jump'n' Run, leidet aber unter markanten Schwächen. Denn wenn schon knuddeliges Ambiente, dann will ich auch einen fairen Schwierigkeitsgrad. Für junge PSX-Hüpfer ist's gänzlich ungeeignet, für reifere Semester zu kindgerecht. Ich hatte kurzfristig meinen Spaß - bis "Croc" dann zum x-ten Mal das Zeitliche segnete. So schauen nur Hardcore-Hopser rein.

Expendable
Seite: 032-033



8 Als Fan von Activisions "Apocalypse" kommt mir "Expendable" gerade recht: Bombastische Detonationen, gute Spielbarkeit und motivierender Zweispieler-Modus - die ideale Action-Kurzweil. Spielerisch bekommt Ihr zwar nichts neues geboten, aber die überwältigende Präsentation macht dieses Manko wieder wett. Ich freue mich schon auf die nächsten Dreamcast-Ballereien!

G-Police 2
Seite: 034-035



7 "G-Police 2" macht Spaß, kann aber nicht richtig begeistern. Gröbster Lapsus ist die minimale Sichtweite. Der Versuch, die schwache 3D-Engine zu kaschieren, wirkt lächerlich. Für die futuristische Schlacht sprechen Mission-Design, bombastische Explosionen und blendende Lichteffekte. Der Einstieg fällt nicht leicht, aber habt Ihr den Bogen raus, dann macht die Verfolgungsjagd zwischen den Wolkenkratzern richtig Spaß. "G-Police" gefällt erst allmählich.

7 Mich kann "G-Police 2" ebenso wenig begeistern wie der Vorgänger. Immerhin wurde der Schwierigkeitsgrad spürbar runtergesetzt, doch technisch kann das Heli-Spektakel mit Weltraum-Shootern à la "Colony Wars" nicht mithalten. Fans des ersten Teil bekommen ein solides Sequel für ihr Geld: Abwechslungsreiche Einsätze, neue Vehikel und fulminante Explosionen - mehr aber auch nicht.

Power Stone
Seite: 036-038



9 "Power Stone" ist das Highlight im Dreamcast-Lineup. Mit seiner rasanten Action, unkomplizierter Steuerung und der phänomenalen Grafik scheint "Power Stone" direkt aus der Spielhalle zu kommen. In Dynamik und Spielspass ist "Power Stone" ohne Konkurrenz und ein Muß für jeden Dreamcast Besitzer. Aber Achtung: Erwartet kein herkömmliches Beat'em Up - ehrbare Duelle Mann gegen Mann gibt's nur selten.

9 Capcoms "Power Stone" ist das genaue Gegenteil zu "Virtua Fighter 3 TB": Ohne große Schnörkel geht's in die 3D-Arena, und ruckzuck habt Ihr die Steuerung verinnerlicht. Die opulenten Lichteffekte und der rasante Spielablauf lassen mich immer wieder vor dem Dreamcast verharren. Für Beat'em-Up-Fans ein Pflichtkauf!

Sega Rally 2
Seite: 040-047



9 Eine Enttäuschung ist "Sega Rally 2" auf keinen Fall, aber dennoch lassen sich die Einbrüche in der Framerate nicht leugnen. Zu deutlich kommt die Grafik in den Kurven ins Stocken. Das ist aber auch schon der einzige Kritikpunkt an der sonst perfekten Rally-Raserei. Massig Kurse, zahlreiche verschiedene Boliden die noch individuell eingestellt werden dürfen... Rallyherz, was willst du mehr?

9 Segas Edel-Flitzerei ist ein Muß für jeden Vollgas-Fan: Eine bessere Optik hat zur Zeit kein anderes Rennspiel - das 128-Bit-Zeitalter ist eingeläutet! Zwar bevorzuge ich realistische Rallye-Simulationen, doch "Sega Rally 2" weckt das Arcade-Feeling in mir. Im Impreza über detaillierte Hi-Res-Pisten brausen und einen spektakulären Drift nach dem anderen hinlegen - da fühl' ich mich gleich zu Hause.

Speed Freaks
Seite: 048-050



8 Ein zweites "Super Mario Kart" ist "Speed Freaks" leider nicht. Zwar ist Sonys Pisten-Hatz technisch tadellos, doch die Steuerung wurde sträflich vernachlässigt. Ein Manko, das der Multiplayer-Modus wieder wett macht: Es gibt für mich nichts schöneres, als meinen Chefredakteur mit explosiven Geschossen zu bombardieren. Auch Strecken- wie Waffendesign stimmen: Kein Kart-Kurs und kein Geschoß gleichen dem anderen.

Tarzan
Seite: 052-055



8 Ich bin ich kein Disney-Fan, aber Spaß macht mir "Tarzan" trotzdem. Gelungene Präsentation, stimmungsvolles Ambiente und lückenlose Spielbarkeit - das ideale Hüpfspiel für die ganze Familie. Nur ab und zu ist's mir zu eintönig: Bis auf die Stampeden bergen die Level kaum Überraschungen. Wenn Ihr die "Pandemonium"-Spiele mochtet und Euch an der kindgerechten Aufmachung nicht stört, seid Ihr im Urwald gut aufgehoben!

Virtua Fighter 3tb
Seite: 058-061



8 Gib Button-Masher keine Chance: Auch im dritten Teil weicht Sega keinen Millimeter von der bewährten "Virtua Fighter " Kampf-Simulations Technik ab. Statt wildem Joypadhämmern ist überlegtes, kontrolliertes Knöpfedrücken angesagt. Wer auf flotte Actionprügler wie "Tekken 3" steht, sollte einen Bogen um Segas Haudegen machen. Optisch kann "Virtua Fighter 3" mich nicht voll überzeugen, da ist noch mehr drin.

9 Auch wenn "Virtua Fighter 3 TB" eine Spieltiefe wie kaum ein anderes Prügelspiel besitzt, mir ist die Einspielzeit eindeutig zu lange. Imposante Kombos gelingen erst nach einigen Trainingsstunden - "Tekken"-Jünger legen entsetzt das Pad aus der Hand. Habt Ihr Euch erst einmal durchgebissen, bekommt Ihr ein ausgereiftes Beat'em-Up für Euer Geld. Fans kaufen sich den Dreamcast schon alleine wegen Segas Nobel-Kloppere!

WWF Attitude
Seite: 062-063



9 Für Wrestling-Fans ist "WWF Attitude" der absolute Knaller: Die Animationen der Akteure wirken verblüffend echt, die durchdachte Steuerung läßt genügend Freiraum für spektakuläre Moves. Die Atmosphäre heizt Euch ordentlich ein - die Zuschauer johlen und gröhlen was die Stimmbänder hergeben. Nur ist's mir einen Tick zu komplex - flotte Kämpfe gelingen erst nach ausgiebigem Training. Trotzdem: Die neue Wrestling-Referenz!

forum

dj
daniel.johannes

fm
frank.michaelis

rb
robert.bannert

7

Mit „Croc 2" ist das so eine Sache: Einerseits kann ich mich durchaus für die zuckersüße Kunterbunt-Optik begeistern - der Knuddel-Faktor trübt den Spielspaß in keinster Weise. Viel mehr hat mich der harsche Schwierigkeitsgrad verärgert - die junge Zielgruppe beißt sich daran die Zähne aus und „erwachsene" Spieler werden vom Kiddie-Charme nicht angetörnt. Aber trotz des überhöhten Schwierigkeitsgrad ist's immer noch ein solides Jump'n'Run...

5

Süßes Krokodil, knuffige Optik, nette Gags -und was noch? Auch wenn ich erklärter Fan von Knuddelhelden bin - mit „Croc 2" kann ich ungefähr genauso wenig anfangen wie mit dem Vorgänger. Was bringt mir ein gelungener Sympathieträger, wenn das Spiel-Design zum Schreien unfair und die Szenerie nicht spannender als ein Janosch-Buch ist? Zu schwer, zu süß -ergo: Ziel verfehlt!

8

„Expendable" ist genau das richtige nach einem anstrengenden Arbeitstag: GD Rom rein und es richtig krachen lassen! Was hier an Action geboten wird, ist eine wahre Pracht - gewaltige Explosionen, faszinierende Lichteffekte und einen unglaublich fesselnder Zwei-Spieler-Modus. Wer die Bruce Willis-Schießerei „Apocalypse" mochte, wird sich auch mit der Dreamcast-Ballerei anfreunden.

6

Spielerisch zeigt sich "Expendable" altbacken: Neue Ideen müßt Ihr mit der Lupe suchen. Außer grandiosen grafischen Effekten wird nichts geboten, was es nicht schon zigmal vorher gab. Dem Gameplay mangelt es massiv an Abwechslung, die Level-Architektur ist durchweg langweilig, und Motivation zum (Durch-)spielen stellt sich kaum ein.

8

Hirnlos aber gut - und zwar ungefähr aus dem gleichen Grund, aus dem auch der neue „Star Wars"-Film gefällt: Effekte, Effekte und nocheinmal Effekte. Und weil sich dazu noch alles so flüssig spielt, ist's für jeden Fan klassischer Shooter-Action ein ebenso diebisches wie zeitgemäßes Vergnügen. Unkompliziert, geradlinig und primitiv - aber sind wir nicht alle gelegentlich ein bißchen primitiv...?

5

Mir war's damals schon zu träge, und das ist es mir noch: Wer strategisch angehauchte Action und ausgefeiltes Mission-Design Marke PC mag, der hat auch mit „G-Police 2" seinen Spaß - aber mir fehlt der nötige Motiviationsschub. Mehr gelangweilt als gespannt dümple ich durch triste 3D-Städte. Besonders nervig: Meine Fernsicht reicht ungefähr bis zum nächsten Laternenpfahl. Gähn...

9

Auch wenn mir „Power Stone" anfangs etwas zu wirr und durcheinander erschien, wollte ich mich nach kurzer Einspielzeit gar nicht mehr vom Dreamcast-Joypad trennen. Die Moves gehen locker von der Hand und Ihr habt das turbulente Spielgeschehen stets im Griff. Ganz im Stil vorangegangener Capcom-Klopper wird hier Action groß geschrieben - und die sorgt für Stimmung in der Bude.

8

Capcom präsentiert unkomplizierte Prügel-Action ohne große Einspielzeiten, verpackt in einer pompösen 3D-Kulisse. Das zum "Button Smashing" neigende Powerstone ist ein reiner Fun-Prügler, der nur unterhalten will. Besonders für zwei Spieler sind die teilweise hektischen Kämpfe reizvoll. Wegen mangelnder Langzeitmotivation sollten Prügel-Solisten besser zu "Virtua Fighter 3 TB" greifen.

9

Endlich ein Beat'em-Up, bei demes nicht nur auf Übung, sondern vor allem Reflexe ankommt! Bei „Power Stone" sind alle Spieler gleich: Die Steuerung ist handlich und schnell gelernt - für typische „Ich bin noch nicht so weit!"-Ausreden ist hier kein Platz! Auch wenn ich die japanische Version schon seit Monaten spiele: Die „Power Stone"-CD landet noch immer regelmäßig im Dreamcast. Top!

9

Rallye-Fans kommen um „Sega Rally 2" nicht herum. Wenn Ihr auf Realismus verzichten könnt, bekommt Ihr mit der Dreamcast-Raserei einen überaus unterhaltsamen Arcade-Racer. Beeindruckende 128-Bit-Strecken in hochauflösender Grafik sorgen für ein bleibenden Rallye-Erlebnis. Diesen Titel solltet Ihr auf jeden Fall in Eure Sammlung an Dreamcast-Software aufnehmen.

9

Während andere Racer mit immer mehr Optionen aufwarten, konzentiert sich "Sega Rally 2" vor allem auf eins: Freude am Fahren. Denn: Ausgefeiltes Fahrverhalten ist hier Trumpf – so wird genügend Spieltiefe erzeugt, um den Racer auch auf Jahre hin interessant zu machen. Meine Kritik richtet sich an die etwas unausgereifte Gegnerintelligenz. Davon abgesehen ist´s ein absoluter Pflichtkauf für jeden Genre-Fan.

10

Arcade-Spaß für daheim - endlich! Als die japanische Version erschien, wurden zwar allerorts Buhrufe wegenden Kurven-Slowdowns laut - aber das läßt mich kalt! Denn: Ansonsten ist die Umsetzung vorbildlich und das Fahrgefühl konkurrenzlos. Wenn es sich so schön fährt, dann nimmt man minimale Mankos gerne in Kauf - und dafür gibt's ja auch jede Menge neue Extras!

7

Als eingefleischter „Super Mario Kart"-Fan (ist nach wie vor der beste Fun-Racer) konnte mich „Speed Freaks" nicht vom Hocker hauen - vor allem bei der Steuerung hat Sony geschlampt. Immerhin macht der Multiplayer-Mode ordentlich Laune und auch technisch gibt's nichts zu bemängeln. Wer keine Nintendo-Konsole besitzt, fährt die PlayStation-Karts probe.

7

Eigentlich stimmt hier restlos alles: „Speed Freaks" ist technisch einwandfrei und die Charaktere stimmig, die Karts fahren sich schön unterschiedlich und die Extras sind ausbalanciert. Dennoch will der Funke bei mir nicht so recht überspringen: Trotz hohem Knuddel-Faktor fehlt's den frechen Gliederpuppen an Charme - der Humor wirkt aufgesetzt, die Kurs-Kulisse zu steril.

8

Als Fan der Disney-Filme gefielen mir schon die 16-Bit-Abenteuer „Jungle Book", „Aladdin" oder „The Lion King". „Tarzan" ist da nicht viel anders - eine simple Hopserei, aber bezaubernd und charmant wie kaum ein PlayStation-Jump'n'Run. Der jüngste Disney-Hüpfer begeistert mich auch ohne großartigen 3D-Spielereien - für kurzweilige Dschungel-Ausflüge hole ich den kleinen Lianen-Schwinger immer wieder aus dem Spiele-Archiv.

8

Alle Jahre wieder: Disneys Software-Nachschub funktioniert mit der Regelmäßigkeit eines Uhrwerks. Nicht so präzise (Steuerung und Pad-Abfrage sind zuweilen arg vage), aber mindestens genauso effizient. Hier greift ein Zahnrad paßgenau ins andere - und zusammen bescheren sie Euch ein bleibendes Spielerlebnis. Das Disney-Uhrwerk ist alt - läuft aber so zuverlässig wie eh und je.

10

"Virtua Fighter 3" bietet eine überragende Spieltiefe sowie eine enorme Komplexität, kurzum: Gameplay in Perfektion. Während die Konkurrenz mit "Tekken" & Co. planlos hinter dieser Referenz her hinkt, legt Sega die Meßlatte wieder ein Stück höher.
„Virtua Fighter 3" ist die Bibel unter den Prügelspielen und gehört in jeden Haushalt.

10

„Virtua Fighter" hat's schon vor fünf Jahren vorgemacht - und nicht das Alter, sondern die Erfahrung sieht man den Kämpfern an. Akira, Pai, Jacky, Sarah - aus Ecken-Recken sind charmante Persönlichkeiten geworden - mit mehr Manövern und mehr brachialer Kombo-Wut als je zuvor! Kein anderes Prügelspiel ist so komplex und schwer zu erlernen - und kein anderes Prügelspiel belohnt Eure Mühen mehr!

8

Wow! Acclaim hat gegenüber dem Vorgänger „WWF Warzone" wirklich alles verbessert - für Wrestling-Fans ist „WWF Attitude" also eine Offenbarung. Mir war das Auswendiglernen der zahlreichen Special-Moves allerdings zu langwierig und ermüdend. In einem Wrestling-Game wünsche ich mir unkomplizierte Action - und die bekomme ich beim Acclaim Produkt erst nach einiger Einspielzeit - dann macht's aber einen Heidenspaß!

Castrol Honda Superbike Racing



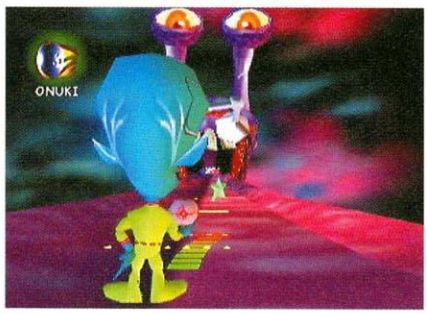
Rennspiele gibt's für Sonys 32-Bitter wie Sand am Meer. Da die sich jedoch meist auf rasante Duelle zwischen schnittigen Sportwagen beschränken, schauen Fans von PS-gewaltigen Motorrädern regelmäßig in die (Auspuff-) Röhre. Jetzt darf die Lederjacke wieder übergestreift werden - THQ schickt die "Castrol Honda Superbikes" ins Rennen. Auf 14 frei anwählbaren Pisten laßt Ihr ordentlich Gummi: Ob in Italien, Japan (auch nachts), England, Deutschland oder den USA – die sieben CPU-Piloten schenken Euch Nichts. Wird's Euch zu schwer, schaltet Ihr einfach Brems- und Lenkhilfe ein, und im Gegenzug Motorschäden oder Reifenverschleiß aus. Realismus-Freaks wählen gleich den höchsten Schwierigkeitsgrad und schlagen sich mit überhitztem Motor und aggressiveren Kontrahenten herum. Wollt Ihr erst einmal üben, geht Ihr mit dem virtuellen Trainer auf den Polygon-Parcour und erlernt die grundlegenden Fahrtechniken (Stichwort: Kurvenlage!). Die simple Steuerung geht vor allem analog gut von der Hand, auch die kräftigen Rumble-Effekte unterstützen gekonnt das Zweirad-Feeling. Die Präsentation kann nicht mit der gelungenen Spielbarkeit mithalten: Die 3D-Grafik ist zwar schnell, dafür trüben gelegentliche "Slowdowns" und triste Texturen die flotten Feuerstuhl-Fahrten. Auch die mageren Motorengeräusche haben uns enttäuscht – die Hubraum-Riesen (750 ccm) röcheln förmlich nach Öl. Unsere Empfehlung: Wer auf der Suche nach einer Motorrad-Spritztour für zwischendurch ist, fährt probe! (bp)

6 von 10

PlayStation

Genre: ..... Rennspiel
Spieler: 1-2
Anbieter: ..... THQ
Entwickler: ..... Interactive Entertainment
Veröffentlichung: ..... Erhältlich

Milo´s Astro Lanes



Bowling im Weltraum: Wenn's auf der Erde zu langweilig wird, verlagert man sein Hobby eben ins All – genau das hat auch Crave getan, und präsentiert uns mit "Milo's Astro Lanes" eine Bowling-Simulation der ganz eigenen Art. Sechs Kugelsportler von den unterschiedlichsten Planeten finden sich zusammen, um den interstellaren Meister unter sich auszumachen: Titelheld Milo S. Terwilliker, Einrad-Roboter 10Pin Merv, Riesenschädel Dr. Onuki, Weltraum-Coolio Johnny Slamball, Space-Amazone Ann Droid und Venusianer Gleep stehen an den Bahnen bereit. Jeder der galaktischen Ballschwinger hat sein individuelles Bowling-Profil: Beeindruckt der eine mit einem harten Wurf, enttäuscht der andere mit einem Seitwärtsdrall. Habt Ihr Euch für einen der außerirdischen Helden entschieden, geht's auch schon los: Auf zwölf Bahnen müßt Ihr Euer Können beweisen – Venuskrater und Hyperraumtunnel inklusive. Um die Kegel komplett von der "Lane" zu pusten, warten verschiedene Power-Ups in der Bowling-Tasche: Riesenkugel, Turboball oder Weißer Zwerg (macht die Kugel schwerer) erhöhen Eure Gewinnchancen ungemein. Wetteifert Ihr im Multiplayer-Mode um Punkte und Tribüne, dürft Ihr besonders gehässig sein. Via Anti-Power-Ups sorgt Ihr für Verwirrung auf der gegnerischen Bahn: Sprengt die Kugel Eures Gegenübers in 1000 Stücke, verwandelt den Bowling-Ball in einen Flummi oder beschmutzt das Parkett mit einer Schleimpfütze – anschließend gibt's 'ne Prügelei vor der Konsole und das Modul landet in der Ecke. Denn dann ist's um den Spielspaß auch schon geschehen - mehr gibt "Milo's Astro Lanes" nicht her. Was bei Nintendo nicht einmal das Zeug zum Mini-Bonusgame hätte, das verwurstete Crave ganz dreist zum Vollpreis-Produkt. Wir sagen "Dankeschön"... und "Auf Wiedersehen!!!". (dj)

3 von 10

NINTENDO 64

Genre: ..... Fun-Sport
Spieler: 1-4
Anbieter: ..... Interplay
Entwickler: ..... Crave Entertainment
Veröffentlichung: ..... Erhältlich

Bomberman Fantasy Race



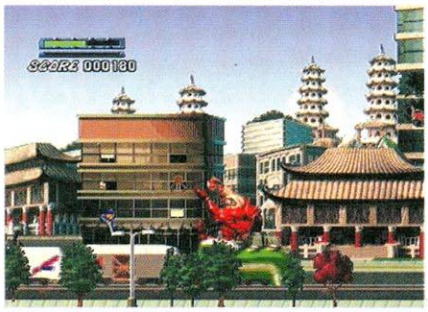
Kult-Pyromane Bomberman unternimmt einen kleinen Genre-Ausflug, und treibt neuerdings auf der Straße sein Unwesen. "Was mit fünf Spielern auf einem Bildschirm funktioniert, das kann auch zu zweit und in 3D Spaß machen." Unter diesem Motto verfrachtete Hudson ihr Maskottchen in ungewohnte Gefilde – vom Taktik-Gebombe in buntes Rennspiel-Terrain. Doch auch hier fühlt sich der kleine Bomber wohl: Sein Erfinder, der geniale Dr. Ein, lädt in den größten Ferienpark der Galaxis ein – hier soll das "Fantasy Race" abgehalten werden. Die Konkurrenz kommt aus allen Teilen der Welt: Neben dem Bomberman-Duo (schwarz und weiß) nehmen die listige "Pretty Bomber", der mysteriöse Machbom, der verrückte Dr. Burglar und Bandenschreck Kombattant 015 am Rennen teil. Als fahrbarer Untersatz halten nicht etwa aufgetunte Karts her, vielmehr ist Hudson im Zoo fündig geworden: Känguruh Louie und Nasenbär-Verschnitt Tirra müssen als Ersatz-Esel herhalten. Auf dem Rücken der pelzigen Freunde trabt Ihr durch sieben kunterbunte Kurse – vom schrillen Rummelplatz bis zum mystischen Monarchen-Schloß ist alles dabei. Egal, ob Ihr solo oder zu zweit an den Start geht, das Ziel bleibt dabei immer das gleiche: Erreicht die bestmöglichen Plätze, um hohe Prämien zu erhalten. Mit dem erspielten Geld erwerbt Ihr dann Power-Ups oder öffnet neue Strecken. Bei Goodies solltet Ihr nicht geizen: Mit Raketenbombe, Rollschuhen oder Powerweste steigert Ihr Eure Gewinnchancen enorm. Für kurze Spiel-Sessions zwischendurch eignet sich "Bomberman Fantasy Race" ganz gut, Tiefgang und Langzeitmotivation werden allerdings vermißt. Vor allem die ungenaue Steuerung läßt den gut gemeinten Versuch, in neue Genres vorzustoßen, schnell scheitern – Fun-Racing-Freunde sind da mit einem "Diddy Kong Racing" oder "Speed Freaks" besser bedient. (dj)

6 von 10

PlayStation

Genre: ..... Rennspiel
Spieler: 1-2
Anbieter: ..... Virgin Interactive
Entwickler: ..... Hudson
Veröffentlichung: ..... Erhältlich

Rampage 2 Universal Tour



Nachdem wir in Ausgabe 6/99 die N64-Version getestet haben, ist diesmal die PlayStation-Fassung an der Reihe: "Rampage 2" soll Eure Bildschirme zum Beben bringen - und das im wahrsten Sinne des Wortes! Ihr übernehmt die Kontrolle über eine von drei fetten Gen-Mutationen: Ratte Curtis, Nashorn Boris und Hummel Ruby sind das Resultat eines tragischen Unfalls im örtlichen Forschungslabor. Sie sind von einem einzigen Gedanken besessen: Ihre Freunde George, Lizzy und Ralph befreien, und hemmunglos ihrer Zerstörungswut zu frönen. Damit ist das simple Spielprinzip auch schon beschrieben: Durch pausenloses Tastengehämmere legt Ihr die populären Metropolen Seoul, Madrid und New York in Schutt und Asche. Kein Wolkenkratzer ist Euch zu groß, kein Gebäude zu stabil - selbst "Godzilla" würde bei soviel geballter Kraft ins Schwärmen geraten. Außerdem verschlingt Ihr hilflose Stadtbewohner (makaber!), zerdeppert herumfahrende Autos und stopft Euch eifrig Nahrungsmittel in den Gierschlund - die sind ebenso lecker wie energiespendend. Aber Vorsicht! Nicht alles was Ihr findet ist eßbar: Rostige Röhren solltet Ihr liegenlassen - und Euch stattdessen ein saftiges Menschen-Steak in den Rachen schieben.

Um Euch die Verwüstungsorgien zu erschweren, ist das hiesige Militär hinter Euch her. Ihr werdet von Panzern, Infanterie und Kampfjets bekämpft - doch dank Eurer gigantischen Größe amüsiert Ihr Euch nur über die lästigen Widersacher. "Rampage 2" hat uns kurzfristig unterhalten, doch nach einer halben Stunde Städte-Zertrümmern wurde es uns dann zu bunt: Zu stupide ist das Spielsystem, zu spartanisch die Technik - von Langzeitmotivation keine Spur! Nur für Hartgesottene! (bp)

4 von 10

PlayStation

Genre:	Action
Spieler:	1-3 (via Multi Tap)
Anbieter:	GT Interactive
Entwickler:	Avalanche Software
Veröffentlichung:	erhältlich

Flying Dragon



Anständige Prügelspiele sind auf dem Nintendo 64 nach wie vor Mangelware – und werden es wohl auch in Zukunft bleiben. Als jüngster Kandidat des unrühmlichen Beat'em-Up-Aufgebots ist Natsumes Keilerei wenigstens halbwegs innovativ: Alteingesessene 08/15-Prügler müssen sich umstellen, denn "Flying Dragon" ist kein Prügelspiel der herkömmlichen Machart. Zunächst entscheidet Ihr Euch für einen Spielmodus: Tretet Ihr im "Circuit-Mode" an, macht Euch auf einen japanophilen Rollenspiel-Einschlag gefaßt. Vor dem Kampf dürft Ihr Euren Recken nämlich mit vier Spezialgegenständen ausrüsten – die Goodies zeigen Ihre Wirkung dann im Duell. Ob Drachenklaue, Brustpanzer oder magische Feder – die mystischen Objekte beeinflussen Euer offensives sowie defensives Kampfverhalten und Durchhaltevermögen. Weitere Modi motivieren langfristig: Im "Tournament-Modus" wird der Beste der Besten bestimmt, im "Group Battle" laßt Ihr es mit mehreren Computer-Gegnern krachen und im obligatorischen "Versus-Mode" erhebt Ihr die Fäuste gegen einen menschlichen Mitstreiter. Im digitalen Trainingslager warten die unterschiedlichsten Charaktere: Ob artistischer Kung-Fu-Kämpfer, Sumo-Robo, Wrestling-Hüne oder Manga-Mieze – für jeden findet sich ein Wunschheld.

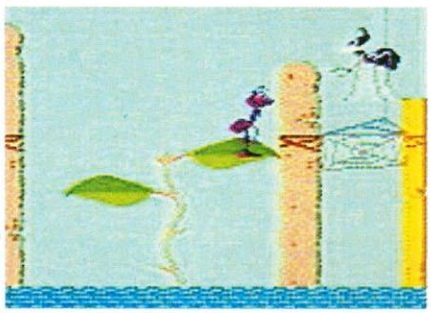
Doch trotz Optionsvielfalt reißt uns "Flying Dragon" wirklich nicht vom Hocker. Im Gegenteil: Durch die tausendfachen Modi und Selektionen verkommt die Benutzeroberfläche bald zum unübersichtlichen Einstellungs-Wirrwarr. Und die gedrungenen Polygon-Prügler machen auch nicht gerade die beste Figur: Sparsame Animationen, zu wenig Special-Moves und träge Steuerung – das ist für ein anspruchsvolles Beat'em-Up nicht genug. (dj)

5 von 10

NINTENDO 64

Genre:	Beat'em-Up
Spieler:	1-2
Anbieter:	Interplay
Entwickler:	Natsume
Veröffentlichung:	Erhältlich

A Bug`s Life



"Das große Krabbeln" für die Hosentasche: Nach einer PlayStation-Konvertierung und der für Januar angekündigten Nintendo-64-Version wurde Disneys Animationswunder nun auch für den Game Boy Color umgesetzt. Emsige Kinogänger werden sich vielleicht noch an den Plot erinnern: Das Volk der Ameisen leidet unter der Bedrohung der Grashüpfer – die Heuschrecken wollen die Siedlung der Zangeninsekten überfallen und sämtliche Essensvorräte klauen. Doch Hilfe läßt nicht lange auf sich warten: Der tapfere Flik erklärt sich bereit, gegen Fiesling Hopper in den Kampf zu ziehen. Ihr steuert also das kecke Kerlchen durch acht Levels – vom Heimatdorf über fremde Waldgegenden bis hin in die luftigen Baumwipfel; alle Schauplätze des Filmvorbilds stehen auf dem Plan. Unterwegs sammelt Ihr fleißig Goodies: Ob Beeren, Bohnen oder Blätter – die Früchte des Waldes sind der agilen Ameise am liebsten. Das leckere Obst ist nicht nur äußerst wohlschmeckend, sondern dient auch der Verteidigung. Im Eifer des Gefechts schleudert Flik seinen Widersachern Blaubeeren an die Chitin-Birne – mit den süßen Geschossen sind Bienen, Wespen, Würmer und Grashüpfer schnell erledigt. Größtenteils springt Ihr also durch Wald und Flur, balgt Euch mit gegnerischen Insekten oder sucht den Levelausgang. Einmal schwingt Ihr Euch sogar auf den Rücken von Pummel-Käfer Dim und reitet durch die Lüfte. Dennoch sucht Ihr Innovationen vergebens – "A Bug's Life" ist ein Jump'n'Run nach altbewährtem Strickmuster. Die simple Spielmechanik fesselt nur wenige Minuten vor den LCD-Bildschirm, dann ist die Luft auch schon raus... Seid Ihr dem Krabbel-Alter also schon entwachsen, ist Disneys Handheld-Hopserei definitiv nicht für Euch geeignet. (dj)

4 von 10

GAME BOY COLOR

Genre:	Jump'n' Run
Spieler:	1
Anbieter:	Activision
Entwickler:	Disney Interactive
Veröffentlichung:	Erhältlich

PAL-Neuheiten

Gestern importiert, heute in Deutschland: Alle Details auf einen Blick.

Knuddel-Racing rund um die Final-Fantasy-Piepmätze. Fantasievoll und spaßig, aber technisch veraltet. Für Fans.



Titel: **Chocobo Racing**
Test in Ausgabe: 6/99
Genre: Rennspiel
Spieleranzahl: 1-2
Anbieter: Sony
Entwickler: Squaresoft
Muster: Sony
Wertung: 7 von 10

Interessante Runden-Strategie mit komfortablen Genre-Neuerungen. Optisch auf mäßigem 16-Bit-Niveau.

Titel: **Legend of Kartia**
Test in Ausgabe: 12/98
Genre: Strategie
Spieleranzahl: 1-2
Anbieter: Konami
Entwickler: Atlus
Muster: Konami
Wertung: 7 von 10



Kraftvolle Hiebe, cooles Charakter-Outfit und einwandfreie Spielbarkeit. Besser als der Vorgänger.



Titel: **BloodyRoar 2**
Test in Ausgabe: 4/99
Genre: Beat'em-Up
Spieleranzahl: 1-2
Anbieter: Virgin
Entwickler: Hudson
Muster: Virgin
Wertung: 8 von 10



Titel: **Street Fighter Alpha 3**
Test in Ausgabe: 4/99
Genre: Beat'em-Up
Spieleranzahl: 1-2
Anbieter: Virgin
Entwickler: Capcom
Muster: Virgin
Wertung: 9 von 10

"Street Fighter"-Aufgebot ohne Mucken: Für Fans der Original-Serie nach wie vor empfehlenswert.

Fallenstellen leicht gemacht: Kagero spielt ungebetene Besucher an die Wand. Innovativ, aber langatmig inszeniert.

Titel: **Kagero Deception 2**
Test in Ausgabe: 1/99
Genre: Action-Adventure
Spieleranzahl: 1
Anbieter: Virgin
Entwickler: Tecmo
Muster: Virgin
Wertung: 6 von 10



www.softcomgmbh.de



Metal Gear Solid Figuren ab 19,95 DM



PlayStation

Playstation	239,95
Playstation inkl. Dual Shock + RGB Kabel + 15Block Memorycard +2. Digitalpad	310,00
oder mit 2. Dual Shock	339,95
Controller Padverlängerung unterstützt Rumble Funktion	9,95
RFU - Adapter	19,95
RGB Kabel	9,95
RGB Kabel mit Audio	14,95
X-Ploder Cheat Cartridge	79,95
X-Ploder Pro	139,95
Pal Converter	39,95
Sony Dual Shock Pad	53,95
Sun Dual Shock Pad	39,95
Jordan GP Lenkrad mit Force Feedback	129,95
Scorpion Light Gun	59,95
Eraser Light Gun	59,95
Real Arcade Light Gun alle Light Guns G-Con kompatibel	99,95
Sun Memorycard 15 Block	14,95
Sun Memorycard 30 Block	24,95
Sun Memorycard 60 Block	29,95
Sun Memorycard 120 Block	34,95
Sun Memorycard 360 Block	44,95

Alien Resurrection	89,95
Apocalypse	89,95
Azure Dreams	79,95
Bundesliga Stars 2000	89,95
C&C Gegenschlag	89,95
Civilation 2	89,95
Colony Wars 2 Vengeance	89,95
Cool Boarders 3 (US)	99,95
Crash Bandicoot 3	89,95
Fifa 99	69,95
Final Fantasy 8 (US)	129,95
Final Fantasy 8 (27.10.99) jetzt vorbestellen	89,95
Grand Theft Auto (Okt.99)	89,95
Grand Turismo 2 (24.11.99) jetzt vorbestellen	89,95
Indiana Jones Turm von Babel	89,95
Lunar: Silver Star Sotory (4CD's)	159,95
Metal Gear Solid inkl. Poster + Sticker	79,95
Metal Gear Solid Premium Pack	99,95
Need for Speed 4	89,95
Point Blank	89,95
Point Blank 2	89,95
Popolous	89,95
R - Type Delta	79,95
Ridge Racer 4	89,95
Shadow Madness (US)	129,95
Silent Hill	89,95
Soul Reaver - Kain 2 (US)	129,95
Star Wars Episode 1 (US)	129,95
Street Fighters vs Marvel Heroes (US)	129,95
Syphon Filter	89,95
Wild 9 Premium Pack + T-Shirt	89,95
WWF Attitude	129,95
Xenogears (US)	129,95

ANGEBOTE

Resident Evil Platinum	42,00
Tekken 2 Platinum	42,00
Tomb Raider Platinum	42,00
Tomb Raider 2 Platinum	42,00
Akuji the Heartless	79,95
Akuji the Heartless (US)	99,95
Alundra	69,95
Breath of Fire Special Box	79,95
Cardinal Syn	99,95
Dead or Alive	69,95
O.D.T.	69,95
WWF Warzone	69,95



Crash Bandicoot Figuren je. 29,95

NINTENDO 64

Nintendo64 + Mario64	249,95
Nintendo Joypad	49,95
Nintendo Expansion Pack	69,95
Memorycard 1 Megabyte	29,95
Memorycard 4fach	34,95
Jolt Pack diverse Farben	24,95
Jolt Pack + Memorycard	39,95
Padverlängerung	19,95
Ultra Racer 64	79,95
N64 Passport Plus	69,95
Jordan GP Lenkrad	129,95
Banjo + Kazooie	89,95
Castlevania 3D	109,95
Extreme G	79,95
Fifa Soccer 99	109,95
F1 Grand Prix 64	89,95
F Zero X	89,95
Holly Magic Century	129,95
Mario Party	109,95
Mission Impossible	99,95
NHL Soccer 99	109,95
Star Wars Pot Racer	109,95
Star Wars Rogue Squadron	109,95
Turok 2 (engl. Pal Version)	99,95
WCW vs NWO Revenge (US)	109,95
WWF Warzone	89,95
Zelda 64	99,95

Dreamcast

Dreamcast + Keychain, Voltage Con., RGB Kabel	499,95
Dreamcast Joypad	79,95
Puru Puru Pack	79,95
RGB Kabel	29,95
VMS Memorycard	69,95
Voltage Converter	29,95
Air Force Delta	129,95
Blue Stinger	139,95
Buggy Heat	129,95
D2 - D's Diner 2	139,95
Dynamite Deka 2	119,95
Daytona USA 2	139,95
Geist Force	139,95
Get Bass inkl.Sega - Angel	189,95
Giant Gram Pro Wrestling	129,95
Godzilla Generationes	59,95
King of Fighters 99	129,95
Marvel vs. Capcom	129,95
Power Stone	119,95
Sega Ralley 2	119,95
Shen Mue	139,95
Sonic Adventure	69,95
Soul Calibur	139,95
Street Fighter Zero 3	139,95
Tokyo Highway Battle	139,95
Virtua Fighter 3 tb	69,95



SABOTEUR PSX (US) 129,95



Pikatchu 29,95

Figuren

Curse of Spawn - Jessica Priest&Mr.Oversmith	39,95
Curse of Spawn - Daniel Llanso	39,95
Curse of Spawn - Hatched	39,95
Curse of Spawn - Raenius	39,95
Curse of Spawn - Zeus	39,95
Duke Nukem - Duke Nukem	19,95
Duke Nukem - Night Strike Duke	19,95
Duke Nukem - Octa Brain	19,95
Duke Nukem - Battle Lord	19,95
Duke Nukem - Pig Cop	19,95
Movie Maniacs - Jason	39,95
Movie Maniacs - Freddy	39,95
Movie Maniacs - Leatherface	39,95
Resident Evil 1. Serie - Tyrant	29,95
Resident Evil 1. Serie - Chris + Cerberus	29,95
Resident Evil 1. Serie - Jill + Web Spinner	29,95
Resident Evil 1. Serie - Zombies	29,95
Resident Evil 1. Serie - Chimera + Hunter	29,95
Resident Evil 2. Serie - Leon + Licker	29,95
Resident Evil 2. Serie - Claire + Zombie Cop	29,95
Resident Evil 2. Serie - William	29,95
Resident Evil 3. Serie - Golem	29,95
Resident Evil 3. Serie - Ada & Ivy	29,95
Resident Evil 3. Serie - Hunk & Zombie	29,95
Resident Evil 3. Serie - William & Cherry	29,95
Tekken Figur - Jin Kazama	39,95
Tekken Figur - Paul Phoenix	39,95
Tekken Figur - Nina Williams	39,95
Tekken Figur - Ling Xiaoyu Alle Figuren im Set 99,95	39,95
Zelda Figur - Ganon	29,95
Zelda Figur - Link	29,95
Im Set - Zelda, Link, Ganon	39,95

Soundtracks

Biohazard + Single CD	69,95
Final Fantasy 7 (4 CD'S)	89,95
Final Fantasy 8 (4 CD'S)	89,95
Final Fantasy 8 Single (Eyes on me)	39,95
Metal Gear Solid	14,95
Resident Evil 1	44,95
Shen Mue Orchesta Soundtrack	69,95

DVD

Pioneer DVD Player DV - 515
Multinorm inkl. 1 DVD Ihrer Wahl
1199,95

Deutsche DVD's

Army of Darkness FSK 18	45,95
Dark City	45,95
Der Schakal	45,95
Godzilla	45,95
Helloween H20	45,95
Scream 2 FSK 18	45,95

US DVD's

Blade	59,95
Faculty	59,95
Full Metal Jacket	59,95
Matrix	59,95
Mr. Nice Guy	59,95
Rush Hour	59,95
Soldier	59,95
The Mummy	59,95
Vampire	59,95

Bei uns bekommen Sie alle US DVD's die am Markt verfügbar sind.

Weitere Titel lieferbar.

Bitte fordern Sie unsere komplette Liste telefonisch an!

SoftCom

Unterhaltungselektronik Vetriebs GmbH

Bestellhotline
Tel.: 02330/891480 FAX: 02330/891481
webmaster@softcomgmbh.de

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 Uhr - 20.00 Uhr
Sa : 8.00 Uhr - 16.00 Uhr

Text: Robert Bannert











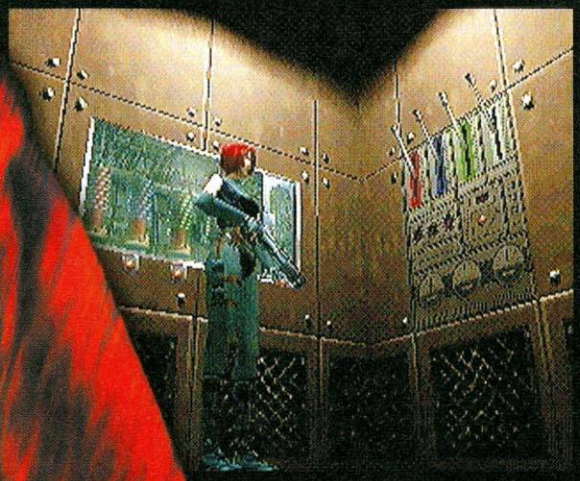




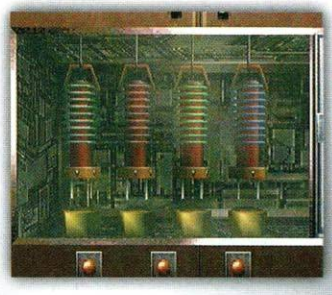


















■ Rätsel Dir einen! Die meisten "Dino Crisis"-Puzzles fußen auf traditioneller Sammel-Logik und Objekt-Einsatz. Hin und wieder müßt Ihr farbcodierte Rohre oder Widerstände in die richtige Reihenfolge bringen. Altbacken und nicht immer logisch, dafür aber unterhaltsam.

Dino Crisis

Na, erinnert Ihr Euch noch an sie? Groß, schuppig und immer hungrig? Genau: Von Dinosauriern ist die Rede. Der Dino-Boom ist zwar schon längst vorbei, aber trotzdem schiebt Capcom einen "Resident Evil"-Ableger rund um die prähistorischen Räuber nach: Statt auf Zombiejagd geht es gegen Jahresende erstmal auf die Dino-Pirsch – mit Maschinengewehr, Pistole und Granatwerfer zaubert Ihr hübsche Lochmuster in den ledrigen Lurchen-Panzer. Ob der neue Schocker aus dem Hause Capcom bei der firmeneigenen "Survival Horror"-Referenz mithalten kann, und ob "Dino Crisis" den untoten Gesellen auch technisch was vormacht, erfahrt Ihr auf den folgenden vier Seiten.

ISLE NUBLAR

Wie seinerzeit die Insel von "Jurassic Park"-Medien-Mogul John Hammond, ist es auch in "Dino Crisis" ein tropisches Eiland, das von der kaltblütigen Brut überlaufen wird: Titelheldin Regina, Techniker Rick und Befehlshaber Gail sollen im Dinosaurier-Urwald kräftig auf den Busch klopfen und die Verantwortlichen dingfest machen. Wer "Resident Evil" kennt, der fühlt sich unweigerlich an das "S.T.A.R.S."-Team erinnert und fiebert beim Fallschirmabsprung der drei umso intensiver mit. Wie im großen Capcom-Vorbild geht bald jede Figur ihre eigenen Wege, aber gespielt wird nur die hübsche Regina: Während Rick und Gail vor allem nach Hinweisen und Überlebenden forschen, nimmt die Special-Forces-Amazone fleißig Aufträge entgegen. Mal ist es Rick, der Euch um Daten oder technische Unterstützung vom anderen Ende der Station bittet, dann ist es wieder der forschere Gail, der Euch – barsch und unverblümt – die nächsten Missions-Parameter vorgibt. So hat Euer Mädel alle Hände voll zu tun: Von der Ankunft an steckt der rothaarige Heißsporn in der Klemme – zwischen Regierungsintrigen und den Ausgeburten genetischer Experimente gefangen. Was in "Resident Evil" der gute alte Zombie war, das ist in "Dino Crisis" die allseits beliebte "Schreckensechse" (so unsere Übersetzung des lateinischen Dinosauriers). Zu den Standardmodellen der vorzeitlichen Fauna gehören unter anderem der - seit "Jurassic Park" fast schon obligatorische – Raptor, Flugechse "Pteran-










■ Sie gehören seit "Jurassic Park" in jeden Wildlife-Fundus – die allseits beliebten Raptoren, bevorzugtes Ziel beim "Extreme Hunting" und vorbildlicher Handtaschenlieferant. Raptoren töten leicht gemacht – unsere Bildfolge zeigt, wie's geht: Taxiert Euch das Reptil mit hungrigen Blicken, nehmt Ihr via R1 sowie Aktions-Button das Gewehr in Anschlag – und sobald sich das Biest auf Euch zu bewegt, drückt Ihr den Abzug durch. Nicht vom gellenden Urgeschrei beirren lassen und ohne Gewissensbisse schießen, bis Ihr Euch am heißen Lauf die Griffel verbrennt: Habt Ihr die agile Echse dann noch immer nicht erledigt, ist ohnehin alles zu spät...einen Augenblick später hat der Räuber seine Reißzähne in Reginas Kehle geschlagen.

info Die Jäger



Regina: Rote Haare, forsche Stimme, sportliche Figur und feuriges Gemüt: Der Traum eines jeden Mannes...und der Alptraum aller Dinos. Als Mädchen für alles des dreiköpfigen Teams ist Regina ständig unterwegs: Während es sich die Kollegen hinter einer Computer-Konsole gemütlich machen, riskiert Regina in dem dino-überlaufenen Komplex Kopf und Kragen.



Rick: Der Mann mit den Rastalocken. Hält sich für unheimlich cool und clever, hat aber außer dummen Sprüchen (mit hoher Fistelstimme) nicht viel auf dem Kasten. Auf Waffen und Action versteht er sich kaum, aber dafür auf Kommunikations-Technik: Während Regina die Station erforscht, beobachtet sie Kollege Rick über den Monitor...



Gail: Viel Blabla, und nichts dahinter? Aus Team-Chef Gail werdet Ihr nicht so richtig schlau: Die meiste Zeit über gibt er nur Befehle – und gelegentlich verschwindet er... Ob der bullige Offizier in eine Intrige verstrickt ist – und seinen Leuten bei der nächstbesten Gelegenheit in den Rücken fällt? Laßt Euch überraschen...

odon" und die nicht weniger populäre Deluxe-Ausführung: Wie es sich für einen zünftigen Dino-Schocker gehört, hat der "König der Tyrannen-Echsen" nicht nur einen Auftritt im dreidimensionalen Frischfutter-Gehege. Der tonnenschwere Brocken wird als dramaturgischer Kunstgriff nur dann angesetzt, wenn's Euch am meisten weh tut – und als Obermotz für jede Gelegenheit macht der haushohe "T-Rex" eine derartig überragende Figur, daß Euch die Dino-Witze im Halse stecken bleiben.

So wissen zwar weder Regina noch Ihr Team, warum sich auf einer mit großzügigen Regierungs-Budgets bedachten Insel vorsintflutliche Riesen herumtreiben – aber was sie schon ziemlich bald ganz genau wissen: Mit den Bestien ist nicht zu spaßen, und die Reflexe der Ungetüme sind tatsächlich so schnell, wie uns die Kino-Weisheit lehrt. Raptor & Co. sind nicht so träge wie die lebenden "Resident Evil"-Toten: Wo die vor lauter Anstrengung schon fast in ihre fauligen Bestandteile zerfallen sind, da legt der genetisch hochgetunte Velociraptor erst so richtig los. Ein forschender Blick, zwei kurze Warnrufe – und schon streckt das vorzeitliche Biest die muskulösen Hinterbeine zum Sprung durch. Wer "Jurassic Park" gesehen hat, der kennt die Szene: Der kleine Raubsaurier segelt in hohem Bogen durch die Luft und kommt federnd wieder auf – einmal glücklich gelandet (vorzugsweise auf dem Opfer), wird nicht lange gefackelt und das blank gebleckte Beißwerkzeug in die Kehle Eurer Heldin gerammt. Also: Rechtzeitg die passende Waffe zücken – und gar nicht erst so weit kommen lassen! Welche Ausrüstung sich für die Echsen-Hatz eignet, und wie ihr den aggressiven Mistviehchern am besten beikommt, verrät der folgende Abschnitt.

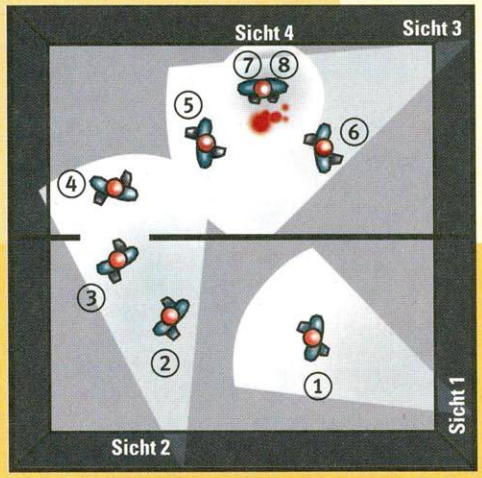
GROßKALIBRIG: DIE WAFFEN

Ob halbautomatisch oder automatisch, ob herzlich groß oder bescheiden klein: Nicht auf die Waffe, sondern die richtige Technik kommt es an. Waren Capcoms Zombiejäger noch relativ unbeholfen zugange (oft hat sich Euer Held zu langsam gedreht, um die angreifende Meuchel-Meute noch rechtzeitig unter Beschuß nehmen zu können), kommt Poly-













■ In "Dino Crisis" wird die Kamera – je nach Situation – woanders aufgehängt, und beim Wechsel von einem Raum in den anderen gibt's auch schon mal einen effektvollen Schwenk. Hier seht Ihr Regina, wie sie von einem Büro-Raum ins angrenzende Hinterzimmer wechselt. Unsere Skizze zeigt in was für einer Position die Heldin von welcher Kamera aufgenommen wird.







gon-Darstellerin Regina deutlich schneller zur Sache. Mit dem Shoulder-Button dreht Ihr die dreidimensionale Akteurin von einer Sekunde zur anderen um 180 Grad - und ehe sich die Echse versieht, ist Ihr schönes Schuppenkleid blutverschmiert. Dino stolpert, Dino röchelt, Dino fällt – und Dino stirbt. Ihr kennt das Spiel aus "Resident Evil"...und wenn Ihr das Zombie-Massaker noch gut im Gedächtnis habt, wißt Ihr auch, daß Euer animalischer Gegenspieler in den meisten Fällen nicht wirklich tot ist: Nur wer dem gefallenen Urvieh jetzt den Gnadenschuß gibt, der kann die Wumme sorgenfrei wieder in den Halfter stecken und ins nächste Zimmer strolchen...der Widersacher ist erledigt, hinter Euch sickert zähflüssiges Pixelblut in die Fußbodenrillen. Mit welcher Waffe Ihr das Reptil durchlöchert habt, ist dabei zweitrangig: Selbst mit der gemeinen Magnum genügen drei, vier Treffer – und schon streckt das Ungetüm alle Viere von sich. Einen Unterschied macht die Wahl des Mordwerkzeugs einzig beim Kampf gegen die ganz großen Kaliber aus: So läßt sich der gigantische T-Rex nur vom Raketenwerfer beeindrucken, und ist Euch mal wieder ein Flugsaurier auf den Fersen, dann findet Ihr Euer Heil einzig in der Flucht...

Also Untoten-Häscher, aufgepaßt! Lahme Endgegner vom Schlage "Tyrant" gibt es in "Dino Crisis" nicht – das langsamste, was hier durch die futuristischen 3D-Korridore hastet, das seid Ihr....leichte Beute auf Lichteffekt-bestrahltem Präsentierteller. Viel Spaß beim Flüchten!

AUFPOLIERT: DIE TECHNIK

Der Unterschied ist schnell erklärt: Als Capcom mit "Resident Evil" in Serie ging, steckte die 3D-Technik noch in den Kinderschuhen. Um die Atmosphäre nicht durch häßliche Polygon-Bauten zu zerstören, hatte man die 3D-Darsteller in vorgerenderten Kulissen ausgesetzt. Die waren schön anzuschauen, luden aber nur bedingt zur Interaktion mit der Umgebung ein: Die Hintergrundobjekte – das liegt nun mal in der Natur der Render-Technik – waren allesamt starr, zur Manipulation lud nur ein, was die Entwickler als echtes 3D-Objekt angelegt hatten. Weil man die aber auf den ersten Blick von der höher aufgelösten SGI-Umgebung unterscheiden konnte, lösten sich viele Rätsel praktisch von selbst: Wirklich verstecken konnten die Designer im statischen Render-Feld so gut wie gar nichts...

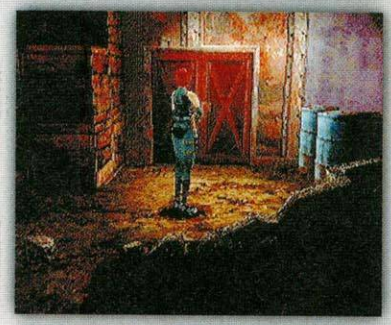
Anders dagegen bei "Dino Crisis": Hier wurde – vom Drahtgitterzaun bis zum Computer-Monitor – alles in 3D modelliert und als Echtzeit-Element in den kolossalen Kulissen verbaut. Hier wirkt alles wie aus einem Guß, außerdem sind sämtliche Objekte rundum interaktiv – keine unantastbaren Hintergrundoptiken, sondern einzelne Gegenstände. Folglich konnten die Entwickler bei Puzzle-Design und Aufnahmewinkel aus dem Vollen schöpfen: Was Ihr für eines Rätsels Lösung benötigt, wurde oft geschickt versteckt – und die dynamische Kameraführung ist der Atmosphäre des interaktiven Thrillers mehr als nur zuträglich. Ob Ihr einen stillen Korridor entlang

info Lade... bitte warten

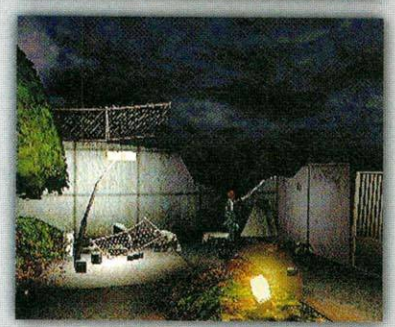
Wer kennt Ihn nicht, den freundlichen Wegbegleiter zwischen den Spielpausen, den Ladebalken der niemals voll wird und oft im System-Absturz endet? Böse Zungen behaupten, mit ihm mehr Zeit verbracht zu haben als mit dem eigentlichen Spiel...und manche haben sich so sehr an die gemütliche "Kaffeepause" gewöhnt, daß Ihr Herz-Kreislauf-System noch heute alle drei Minuten auf "scheintot" umschaltet – eine Krankheit, die in der Hitze des Gefechts zum Tode führen kann. Fachmänner aus der Spiele-Entwicklung haben dem "Lade-Virus" den Krieg angesagt – und bekämpfen den hartnäckigen Spannungskiller, indem sie die Pausen mit kurzen Intermezzos kaschieren oder die Datenverwaltung so geschickt strukturieren, daß Ihr den Lade-Moment bestenfalls an einem kurzen Ruckler bemerkt. Für "Dino Crisis" hat man auf die erste Problemlösung zurückgegriffen: Wie in "Resident Evil" wird beim Wechsel von einer Szenerie zur nächsten nachgeladen – in der Regel wird die magische Grenze von einer Tür markiert. Während die PlayStation neue Daten in den Hauptspeicher schaufelt, wird die Kulisse aus- und die Pforte eingeblendet. Ihr beobachtet, wie Regina hindurchschlüpft – und dann erscheint auch schon die nächste 3D-Kulisse auf der Mattscheibe. Zum Vergleich: In "Resident Evil" habt Ihr nur die Tür gesehen – den Charakter hat man Euch vorenthalten.





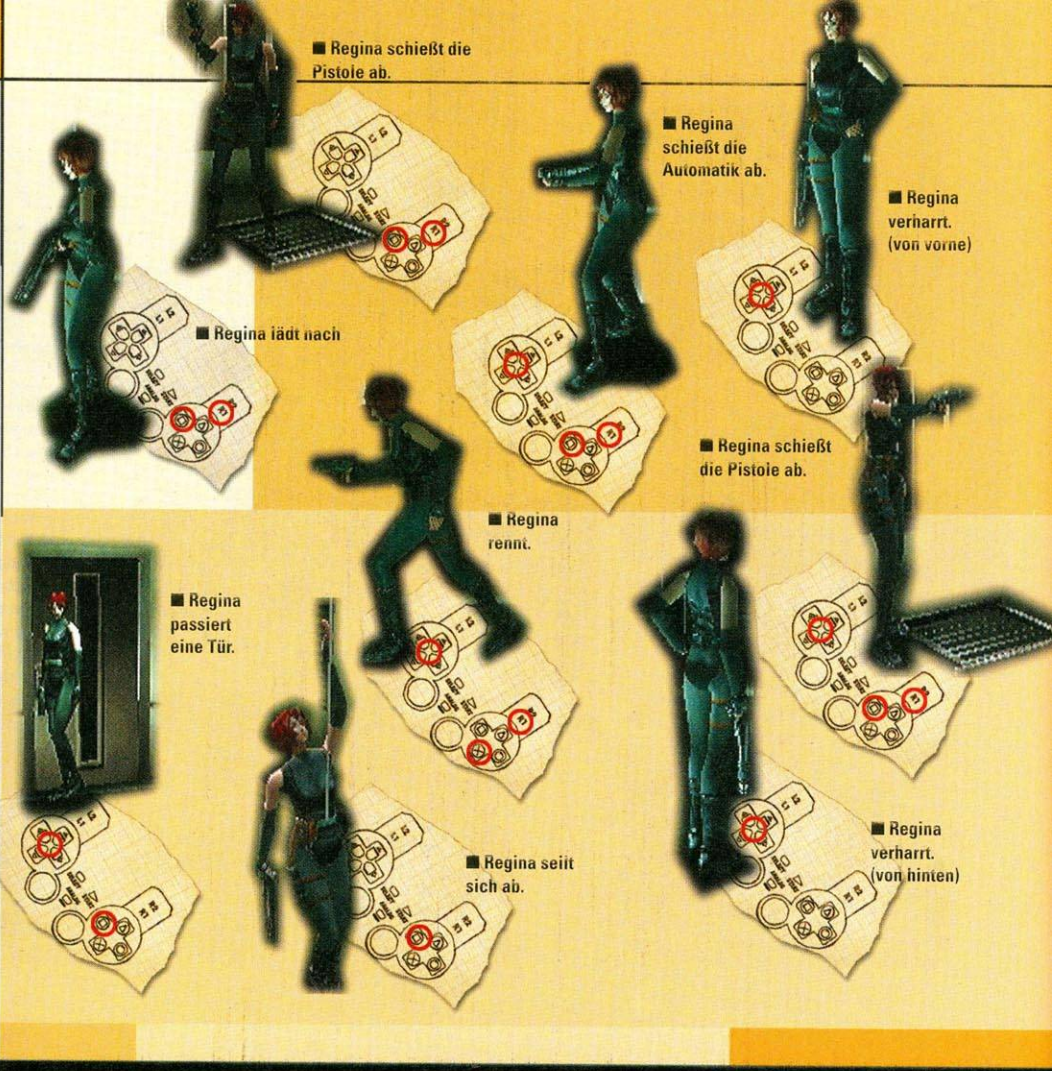












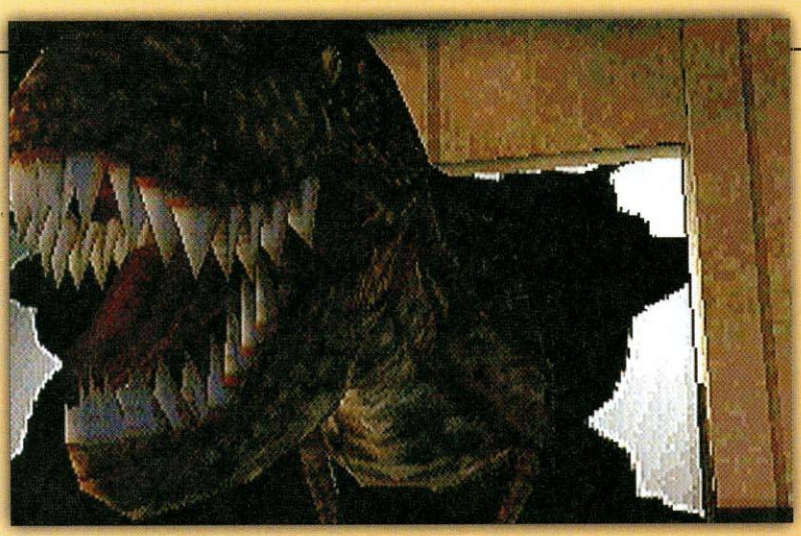
hastet, auf dem Vorhof an schlafenden Dinos vorbei schleicht oder in einem Hinterzimmer nach dem Rechten sehen wollt – der engagierte VR-Kameramann rückt alles ins richtige Licht und erwischt selbst in der heikelsten Situation noch die beste Einstellung. Standbildwechsel, Kamerafahrten und rasante Schwenks: Der Mann versteht sein Handwerk – allein der "Silent Hill"-Filmer ist noch professioneller zugange.

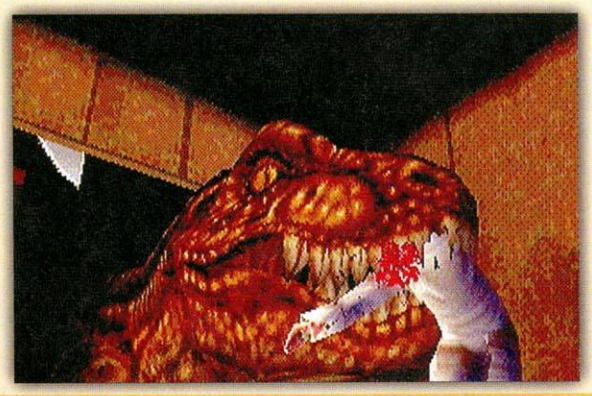
Aber Kameraführung und Plastizität allein machen heutzutage kein technisches Kunststück mehr aus: Was "Dino Crisis" der Konkurrenz dennoch überlegen macht, sind Bildschirmauflösung und optische Qualität. So seht Ihr vielen Szenerien das Echtzeit-Naturell erst auf den zweiten oder dritten Blick an – und in Kombination mit dem spannungsgeladenen Sound-Track fühlt Ihr Euch wie im "Jurassic Park". Aber richtig interessant wird es erst, wenn Ihr Euer spielerisches Alterego aus der Nähe begutachten könnt: Rennt Regina einen schmalen Korridor hinunter oder schaltet sich Eure Heldin über Funk mit den Kollegen kurz, dann wird die polygonale Schönheit in Großaufnahme gezeigt. Und siehe: Weder Auflösung noch Detailstufe leiden unter dem Zoom – Programm-Routinen für Softwaremäßiges "Anti Aliasing" und Texturentausch ("Mip Mapping") machen's auch ohne mächtige 3D-Hardware möglich. Statt grob gerasterten Pixel-Visagen seht Ihr hier jedes Haar einzeln: Die "Dino Crisis"-Charaktere haben fast so viel Ausdruck wie ein echter Akteur – mehr Mimik ist mit 32-Bit kaum drin.

Aber in voller Pracht erstrahlen Umgebung und Charaktere erst, wenn – durch Oberlicht oder Blätterdach – transparente Lichtstrahlen einfallen. Rot, blau oder grün: Eure Figur wird passend zu Situation und Lichtverhältnissen angestrahlt oder in Finsternis gehüllt. Umso geschockter reagiert Ihr, wenn aus der Dunkelheit plötzlich ein Raptor auf Euch zu stürmt. Dann stockt selbst hartgesottenen Dinojägern der Atem.

BEWÄHRT: DAS KONZEPT

Die Technik wurde aufpoliert, aber sonst ist alles beim Alten geblieben: Wie im großen Vorbild stehen Stimmung und Action im Vordergrund – die Rätsel regulieren das Tempo und sorgen für atmosphärische "Kunstpausen". Rohrleitungen rangieren, Datenträger sammeln, den richtigen Schlüssel aus der





■ Er ist der berüchtigste Dino der Welt, und ohne ihn ist kein prähistorisches Aufgebot komplett: Der "T-Rex" hat auch für "Dino Crisis" reichlich Auftritte gebucht – und heizt Eurer 3D-Schönheit unter anderem als Endgegner-Koloss ein. Hier hat Regina die erste Begegnung der kolossalen Art: Der "Tyrannosaurus" kracht durch ein Panoramafenster, schnappt sich Euren just verblichenen Gesprächspartner und beißt herzhaft zu! Frisch gestärkt, bringt "T-Rex" erstmal so richtig Unordnung ins Büro – Ihr könnt dem "Mahlzahn" nur mit knapper Not entkommen!







Tasche kramen, Transistoren sortieren und bei der Exkursion durch Lagerräume besonders nach Munition Ausschau halten: Das ist "Resident Evil" wir Ihr es kennt und liebt - sogar bei der Steuerung hat man sich für das Altbewährte entschieden. So haltet Ihr Eure Akteurin ausschließlich mit dem digitalen Steuerkreuz unter Kontrolle, legt in Kombination mit dem X-Button einen kurzen Sprint ein und nehmt via Quadrat Gegenstände aus dem Objekt-Menü in die Mangel: Mit dem Dreieck bis zum passenden Fensterchen durchklicken, anschließend Gegenstand bzw. Waffe selektieren und dann mit dem Aktions-Knopf einsetzen. So einfach ist das Leben als Dinojäger. Einfach, schnell und komfortabel geht's auch in der Hitze des Gefechts zu: Waffe wählen, Waffe zücken, Waffe durchladen – und draufhalten, was das Magazin hergibt. Dann hört Ihr nicht nur die Monster schreien, sondern außerdem jede Patronenhülse einzeln auf's texturierte Parkett fallen – die Parallelen zum Klassiker gehen also bis ins kleinste Detail. Aber warum auch nicht? Warum das Bewährte ändern? Was damals funktioniert hat, das funktioniert auch heute noch – und schnell wird Euch klar, daß Ihr auf den Luxus einer analogen Steuerung verzichten könnt. "Dino Crisis" ist also nicht nur ein traditionell inspirierter, sondern vor allem ein puristischer Spaß: In der dreidimensionalen Forschungsstation wurde nur eingebaut, was unbedingt notwendig ist – auf künstliches Zierwerk und Menü-Schnickschnack hat man weitgehend verzichtet. Umso wärmer und verführerischer wirkt in der sterilen Kulisse Eure Heldin: Gegen die hübsche Regina machen sich "Resident"-Jill und "Evil"-Chris wie unbeholfene Gliederpuppen aus. Kein Wunder: Regina profitiert als erste Heldin der Capcom-Serie von der noch relativ jungen Technik für flexible Texturen: Die wurden wie eine echte Haut über die Polygon-Muskeln gespannt und passen sich den Bewegungen der Dinojägerin an. So werden peinliche Grafikblitzer von der gummiartigen Bitmap-Pelle kaschiert, und manchmal sieht Eure 3D-Darstellerin aus wie eine echte. Da entwickelt sich selbst der biederste Spieler zum Voyeur – und ertappt sich dabei, wie er mitten im Spiel auf einer Korridorflucht verharrt, nur um seinen Schützling genauer in Augenschein zu nehmen. Auch wenn's sexistisch klingt: Bei dieser Dame ist jedes virtuelle Gramm genau da, wo es hingehört – und zu allem Überfluß noch in hautenges Latex gehüllt. Fetischistisch veranlagt oder einfach nur gut durchtrainiert? Keine Ahnung: Fest steht, daß die fesche Japanerin beim Laufen so hingebungsvoll die Hüften schwingt, als wollte sie Euch auf ein virtuelles Stelldichein in den TV-Schirm einladen. Kurzum: Eine erotischere Polygon-Dame haben wir bisher noch nicht gesehen. Da kann Eidos' Latex-Emanze nur neidisch schauen - bei Capcoms Femme Fatale ist alles echt... ■

info The King of the Jungle

Vermutlich könnt Ihr den Namen schon nicht mehr hören – aber wir wollen die Gelegenheit beim Schopfe packen und Euch die geschichtlichen Hintergründe aufzeigen: Der "Tyrannosaurus Rex" (kurz "T-Rex") war nicht nur der größte, sondern auch der gefährlichste Raubsaurier der Kreidezeit – im "Jurassic Park" (Jura-Park) hat der vorsintflutliche Brocken demnach gar nichts zu suchen! Sechs Tonnen schwer, ca. 15 Meter lang und über sechs hoch: So viel zu den harten Fakten rund um Mr. T-Rex. Trotz furchteinflößender Statur ist der prähistorische Feinschmecker seit jeher der Liebling von Jung & Alt: Ob im Kinder-Museum in Indianapolis oder als Videospiel-Spezies, wirklich ausgestorben ist der "König der Tyrannenechsen" noch lange nicht - auch für das nächste Jahrtausend hat der King einen vollen Terminplan...



Genre:	Action-Adventure	Anbieter:	Virgin
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Capcom
Veröffentlichung:	4. Quartal	Muster:	Japan-Import

Text: Daniel Johannes



■ Gleich macht Euer Mech mit einer "Horde" Abfangraketen Bekanntschaft.



■ Feuer!! Werden die Gegner zu hartnäckig, leert Ihr kurzerhand Euer komplettes "Raketen-Silo".



■ Frisches Obst mit leichten Druckstellen: Besiegte Gegner verwandeln sich in süße Früchtchen.



■ Willkommenes Goodie: Die typischen Power-Up-Icons rüsten Euren Mech mit neuen Waffen hoch.



Bangaio

Stellt Euch mal folgendes Szenario vor: In nicht allzu ferner Zukunft gibt es keine Autos mehr - keine verstopften Straßenschluchten in Großstädten, kein Autolärm, kein Smog. Und wo man schon bei Einsparmaßnahmen ist, werden auch noch sämtliche öffentlichen Verkehrsmittel abgeschafft. Selbst Flugzeuge, Schiffe und Raketen gibt es nicht mehr – sämtliche motorisierten Fahrzeuge fielen dem staatlichen Radiergummi zum Opfer. Doch was nun? Geht die Menschheit jetzt zu Fuß, oder bleiben die Leute gleich zu Hause? Eigentlich ein angenehmer Gedanke: Vom heimischen Wohnzimmer aus den Bürokram erledigen, zwischenmenschliche Kontakte via (Bild-) Telefon oder Internet pflegen und den täglichen Einkauf bequem vom Sessel aus tätigen – Tele-Shopping in Reinkultur, und bequem war der Mensch ja schon immer. Aber wie kommt's überhaupt zu der gewagten Umstrukturierung? Was war der Auslöser für die Wegrationalisierung aller Fahr- und Fluggeräte? Der Grund ist einfach: Die Relikte aus der technischen Frühzeit werden nicht mehr benötigt. Die emsigen Ingenieure von übermorgen haben das ultimative Gefährt entwickelt – den Battlemech-Kampfroboter.

MECH, ÄRGERE DICH NICHT!

Mit dem Metall-Monster hat man das ideale Fortbewegungsmittel kreiert: Ob fahrbarer Untersatz im Straßenverkehr, Tauch-Fahrzeug oder Transportmittel ins All – das stählerne Ungetüm kann alles. Das Extravagante: Die Dinger sind nicht nur ungemein robust, zur Sicherheit sind die futuristischen Riesen auch noch mit durchschlagskräftiger Bewaffnung ausgestattet. Viel kann also nicht passieren: Kracht es beim Einparken mal richtig, werden zwar die Insassen ordentlich durchgeschüttelt, aber der stabile "Einkaufsflitzer" nimmt dabei keinen Schaden. Und will der Vordermann partout nicht schneller fahren (fliegen, schwimmen – was auch immer), juckt's doch extrem im Finger – der Feuer-Knopf will gedrückt werden. Ein einfacher Tastendruck genügt, und der trödelige Sonntagsfahrer gibt blitzartig die Fahrbahn frei – ob's ihm im lichterlohen Flammenmeer dabei noch so gut geht, sei dahingestellt. Damit sind wir auch schon bei der Spielthematik von "Bangaio" angelangt: In dem futuristischen Machwerk geht's actionreich zu - Nippon-Entwickler Treasure (haben uns u.a. "Gunstar Heroes" für das Mega Drive beschert) hat den Titel als reinrassigen Weltraum-Shooter angelegt. Im mehr



■ Krawall im All: Führt Ihr eine Spezial-Attacke aus, wird ein Effekt-Feuerwerk gezündet – da bleibt kein Alien-Schiff heil.

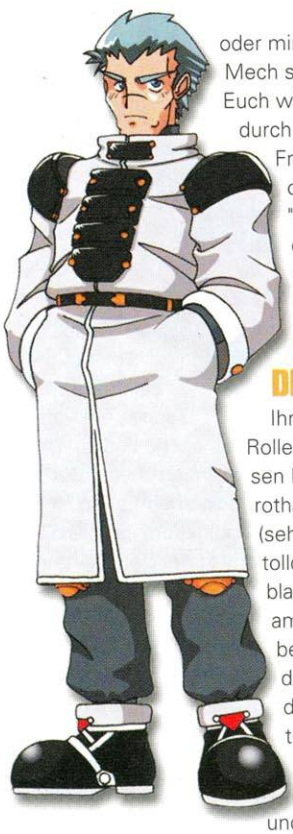


■ Obacht! Die Endgegner greifen mit schwereren Geschützen an – da ist Ausweichen angesagt!



■ Japanische Fantasien: Die Zwischensequenzen muten mehr als seltsam an...

"Von allen Seiten blitzt's und scheppert's!"

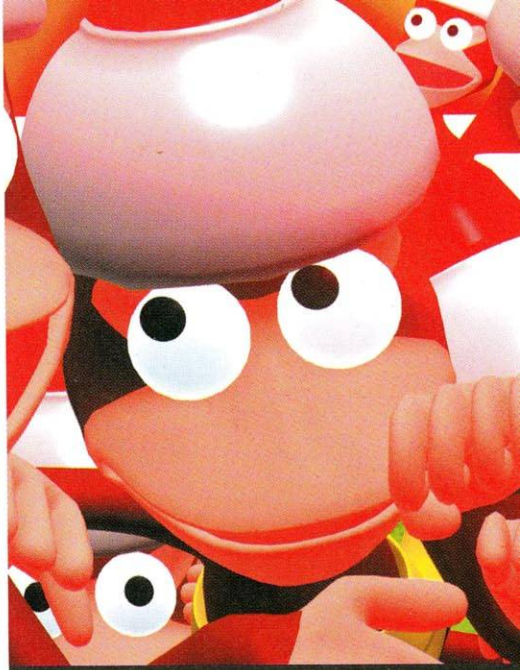


oder minder komfortablen Mech sitzend, ballert Ihr Euch wie üblich den Weg durch die gegnerischen Fronten frei. Wie so oft wollen auch in "Bangaio" außerirdische Invasoren vertilgt werden.

AUF DEM SKYWAY IST DIE HÖLLE LOS!

Ihr schlüpft in die Rolle von zwei ruchlosen Raum-Piloten: Ein rothaariges Mädel (sehr fesch!) und ein tolldreister Typ mit blauer Mähne stehen am Space-Dock bereit – Ihr habt also die Wahl. Die beiden Anime-Charaktere sind typisch: Abgefahrene Frisur, Mandelaugen und Future-Rüstung. Daß sich die zwei Jungspunde so sehr für's Mech-Manövrieren interessieren, kommt nicht von ungefähr: Immerhin sind die beiden Kinder eines findigen Ingenieurs – Daddy bastelt selbst in der Wunder-Werkstatt mit. Habt Ihr Euch für einen der agilen All-Kämpfer entschieden, geht's ohne Umwege in den luftleeren Raum. Die feindlichen Horden fragen nicht lange, und eröffnen gleich das Feuer: Da fliegen Euch Raketen um die Ohren, werdet Ihr mit dem Laser beschossen oder detonieren deftige Smart-Bombs vor Eurem Cockpit. Doch Euer Cyber-Fighter hat einiges entgegenzusetzen: Mit einer gewaltigen Wumme in der stählernen Hand pustet Ihr die Alien-Schiffe vom Bildschirm. Ob Plasma-Kanone, Rifle-Laser oder Schildgenerator – die extraterrestrischen Angreifer haben kein leichtes Spiel. Das habt Ihr allerdings auch nicht: Denn wie von Treasure gewöhnt, geht's ordentlich rund auf dem Screen – Action ist weit untertrieben. Von allen Seiten blitzt's und scheppert's – da wird selbst Oma Pachulske aus dem zweiten Stock hellhörig. Besonders brachial sind Eure "Spezial-Attacken": Am unteren Bildschirmrand füllt sich mit der Zeit eine Special-Leiste – ist der Balken voll, dürft Ihr Eure Feinde mit einem heftigen Super-Schuß wegblasen. Optisch sowie akustisch ist also einiges geboten... Ob die Pixel-Party auch ordentlich Spaß macht, können wir derzeit noch nicht sagen – sobald wir neue Infos haben, erfahrt Ihr mehr. ■

Genre:	Shoot'em-Up	Anbieter:	Treasure
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Treasure / ESP
Veröffentlichung:	Japan: 3. Quartal	Muster:	fun.generation



AB 2.7.99

APE ESCAPE

DIE MONKEYMANIA BRICHT AUS. JAG DIE AFFEN DURCH DIE WELTGESCHICHTE, ABER HÜTE DICH VOR TÜCKISCHEN BANANENSCHALEN. DOCH ACHTUNG, DIE BIESTER LASSEN SICH NUR MIT EINEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER FANGEN. DESWEGEN IST APE ESCAPE DAS ERSTE SPIEL, DAS ES IM BUNDLE MIT GRÜNEM ORIGINAL PLAYSTATION DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER GIBT.

„EINES DER INTERESSANTESTEN SPIELE DES SOMMERS" (PLAYSTATION ZONE 7/99)
„SIEG AUF GANZER LINIE" (GAMES & MORE 7/99)

IN DEN HAUPTROLLEN:
SPIKE, SPECTER, DER PROFESSOR

△○×□

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578
WWW.PLAYSTATION.DE

PlayStation®

IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Ape Escape™ & © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Text: Robert Bannert









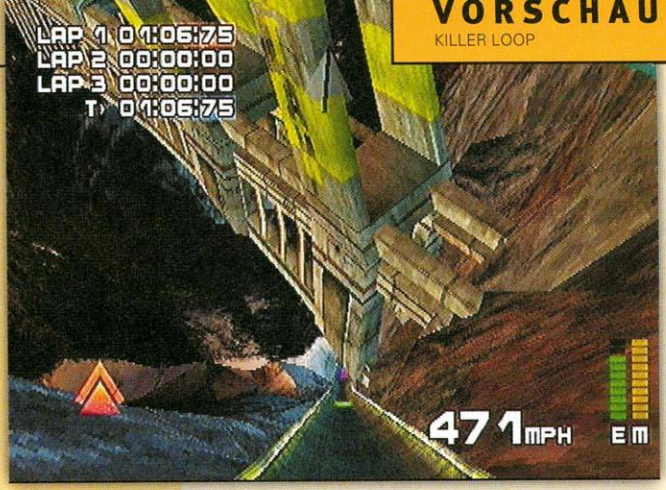
Killer Loop



Endlich gibt's den futuristischen "Theme Park" für daheim – eine Achterbahnfahrt im nächsten Jahrtausend. Der Titel beschreibt den Spielwitz treffend: "Killer Loop" spielt nicht nur auf den Rennstrecken der Zukunft, sondern ist auch auf die Piloten-Mägen der nächsten Generation zugeschnitten. Hoch, runter, im Kreis und über verzwirbelte Spiral-Parcours: "Killer Loop" fordert Euren Sinnen das Letzte ab und stellt selbst den sprichwörtlichen Saumagen auf die Probe. Also: Kotztüte rauskramen, im Sessel festschnallen – und ab geht die Post! Technoid durchgestylte Menüs laden wie bei Psygnosis-Vorbild "wipEout" zum Freispielen neuer Vehikel und Geschwindigkeitsklassen ein – damit Ihr auch morgen noch ordentlich aufdrehen könnt! Aber es gibt auch ein Leben jenseits des Geschwindigkeitsrausches – Technik und Steuerung des nächsten Jahrtausends faszinieren ungemein! Vom schnittigen Boliden-Design bis zur Kursgestaltung: In tausend Jahren Rennsport-Evolution hat sich viel getan, selbst den Verbrennungsmotor hat man abgeschafft! Seid Ihr sogar auf den fortschrittlichen "wipEout"-Kursen noch mit Treibstoffverbrennung geflogen, funktionieren die "Killer Loop"-Dreher ausschließlich mit Elektrizität: Sauber, umweltschonend und optisch ansprechend. Der Trick dabei: Das Gefährt von übermorgen ist ein stählerner Tripod mit kugelförmigem Gleitmagnet an jedem der drei Füße. Deren Anziehungskraft könnt Ihr nach Gutdünken regulieren – und je nach Neigung bzw. Energiezufuhr gibt's einen ordentlichen Schub nach vorn! Aber Achtung: Ohne die nötigen Stromreserven funktioniert auch in tausend Jahren nichts – und genügend Saft für ein ganzes Rennen paßt in die dreigeteilten "Seifenkisten" nicht rein. Das heißt für Euch: Vorsichtig manövrieren, mit Eurer Energie haushalten und so oft wie möglich über die (zuweilen ziemlich gemein plazierten) Beschleunigungsfelder rutschen! Die grünen Glitzersternchen sorgen sofort für die nötige Beschleunigung – und schon seid Ihr der Konkurrenz wieder um ein



■ Nautisches Vergnügen: Ihr manövriert Euren Tripod durch einen subaquatischen Tunnel – und geht (unter Zuhilfenahme des Magneten) auch schon mal die Wände hoch.



■ "Now, that's Pod-Racing!" hätte Anakin Skywalker gesagt – und in den "Killer Loops" seine wahre Freude gehabt! Ihr nehmt den freien Fall aus der Ego-Perspektive.



■ Stipvisite im Moskau der Zukunft: Der Kreml steht noch immer – aber die meisten anderen Denkmäler haben wuchtigen Stahlbauten Platz gemacht.



■ Dreibeiner unter sich: Die "Killer Loop"-Gegner sind ziemlich pfiffig unterwegs – und lassen Euch nur widerwillig vorbei.



paar Cockpit-Längen voraus!

Was allerdings nicht heißt, daß Ihr jetzt sorglos vorpreschen könnt: Je schneller Ihr seid, desto komplizierter wird's, das widerspenstige Future-Mobil unter Kontrolle zu halten. Besonders scharfe Schikanen nehmt Ihr deshalb mit den Shoulder-Buttons: Dann dreht sich Euer Tripod um die eigene Achse, und der Magnet-Gleiter prescht mit der neuen Ausrichtung gleich sicherer durch die Kurve. Die Form macht's möglich: Ein eindeutiges "Vorne" oder "Hinten" gibt es bei den wenigsten Modellen, mit den meisten der rundlichen Vehikel könnt Ihr Euch sorglos um die Mittelachse drehen, ohne dabei sofort die Orientierung einzubüßen. Trotzdem müßt Ihr aufpassen – und im Zweifelsfall einen starken Magneten dazuschalten: Das Spiel mit der Anziehungskraft bestimmt oft über Sieg oder Niederlage – und wer sich bei 800 km/h nur auf seine Reflexe verläßt, der ist selber schuld!

WILLKOMMEN IN UTOPIA!

So hart es auf den Kursen der Zukunft zugeht, so idyllisch sehen sie aus! Wo in "wipEout" industrielles Outfit und düsteres Ambiente dominieren, da herrschen auf und um die "Killer Loops" leuchtende Farben sowie paradiesisches Design vor. Verwundene Zitadellen auf dem Mars, schillernde Wasser-Kaskaden im Himalaya und prachtvolle Kuppelbauten auf Hawaii: Laut Entwickler Team FEB ist die Welt in ein paar hundert Jahren so schön, daß wir inständig auf Bestätigung der Reinkarnations-These hoffen... denn die fun.generation-Redakteure wollen als Tripod-Piloten wiedergeboren werden! Die Kulissen sind so mit aufwendigen Polygon-Bauten vollgestopft, daß es fast schon Verschwendung ist: Trotzdem funktioniert die mächtige 3D-Engine wie geflutscht – und Ihr fühlt Euch zu jeder Sekunde wie auf einer gigantischen Achterbahn! Haarsträubende Loopings und Korkenzieher-Kurse waren den deutschen Streckenbauern aber noch nicht genug: Im Himalaya rauscht Ihr eine Steige hinunter... die ist so steil, daß Euch allein vom Hingucken der Magen in den Hals fährt! Eine technische Meisterleistung, die wir bislang noch bei keinem anderen Racer gesehen haben – hier bleibt sogar "wip3out" außen vor. Ob sich "Killer Loop" in der finalen Version so hervorragend spielt, wie es aussieht, sei dahingestellt – aber das Potential zum "wipEout"-Killer hat der Titel allemal.

Unsere einzige Befürchtung: Dem einen oder anderen Rennspiel-Gemüt wird die verwundene Fahr-Physik vielleicht zu kompliziert sein. Wenn Ihr den Magneten aktiviert und im engen Tunnelwirrwarr vom Boden auf die Decke wechselt, dann steht die Welt buchstäblich Kopf – und Ihr müßt ganz gehörig umdenken! Magnetismus, Sliden, Beschleunigen usw., usw..... hier wird Euch einiges abverlangt, und dem einen oder anderen ist's vermutlich zu viel. Trotzdem: Wir legen Euch "Killer Loop" schon jetzt ans Herz. Unsere Forderung: Spielt ordentlich probe! Bis Ihr Euch warmgefahren habt, geht einige Zeit ins Land – aber der Aufwand lohnt sich!

Futuristische Rennspiel-Action aus Deutschland: Man glaubt gar nicht, daß "Killer Loop" auf einer PlayStation läuft – Helm ab! ■

Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Crave
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Team FEB
Veröffentlichung:	September	Muster:	Crave

Text: Benedikt Plass









Formel 1 '99

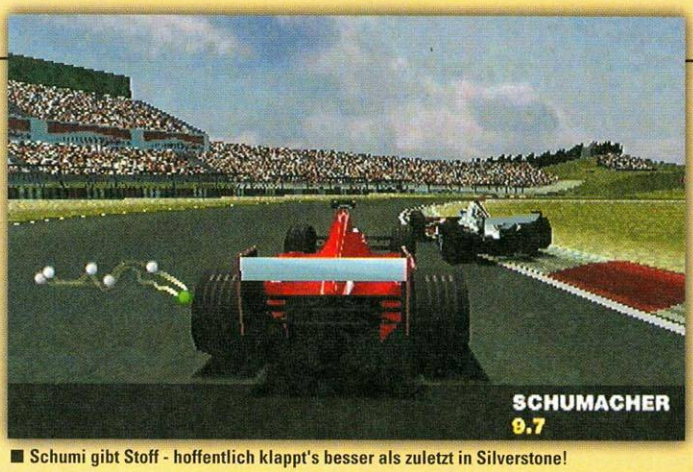
Alle Jahre wieder: Psygnosis' "Formel 1"-Serie geht in Kürze in die vierte Runde. Die 99er-Edition soll die Schmach des Vorgängers vergessen machen, entpuppte sich dieser doch als unwürdiger Nachfolger von "Formel 1 '97". Technisch schwächer als das Prequel, ärgerten sich PlayStation-Piloten vor allem über eine lieblose und fehlerhafte Umsetzung des populären Motorsports. Psygnosis hat aus den Fehlern gelernt und das Entwickler-Team "Studio 33" mit der Programmierung von "Formel 1 '99" beauftragt - der letzte Teil entstand noch unter der Obhut von "Visual Sciences".

FORMEL 1A

"Formel 1 '99" hat die zugkräftige Lizenz der laufenden Saison in petto - und erstmals ist auch Heißsporn Jaques Villeneuve in einem Videospiel zu sehen. Der war in den Vorgängern nur als "Williams Driver One" im Fahrerfeld vertreten, dieses Jahr brettert Ihr in seinem BAR-Supertec-Boliden über die Rundkurse. Die gesamte Piloten-Prominenz gibt sich ein Stelldichein: Ob Weltmeister Mikka Hakkinen (Mc Laren Mercedes), Silverstone-Pechvogel Schumi im feuerroten Ferrari oder sein Bruder Ralf im Williams-Trikot - ihre Konterfeis wurden in Form von (mehr oder weniger neuen) Fotos ins Spiel eingebaut.

Für authentisches Flair ist also gesorgt, und auch bei den Strecken werden Formel-1-Fans auf Originalität nicht verzichten müssen. Auf 16 Grand-Prix-Pisten (inklusive der neuen Sepang--Strecke in Kuala Lumpur beim Großen Preis von Malaysia) beweist Ihr Euch als nervenstarkes Fahrer-Talent und erlebt die komplette Saison hautnah mit. Die Formel 1-fanatischen Programmierer betrieben für die 99er-Neuauflage einen enormen Recherche-Aufwand: Einige Mitglieder der über 30-köpfigen Crew glotzten sich bei TV-Mitschnitten über 150 Stunden lang die Augen aus, studierten akribisch tausende von Pisten-Fotos und orientierten sich beim Streckenentwurf an den offiziellen Kurs-Karten der FOA (Formula One Association). Außerdem holte sich das Team kompetente Verstärkung ins "Studio 33". Ewen Honeyman, früher selbst Formel 1-Ingenieur (arbeitete bei Ford, Williams und Stewart), stand den Entwicklern mit Rat und Tat zur Seite.

Zwar konnten wir in unserer Vorschau-Version nur über die Szuzuka-Strecke (Großer Preis von Japan) brausen, doch schon die überzeugte mit realitätsgetreuer Darstellung. Die mäßige Vorstellung von "Formel 1 '98" noch gut im Gedächnis, konnte uns die Demo-



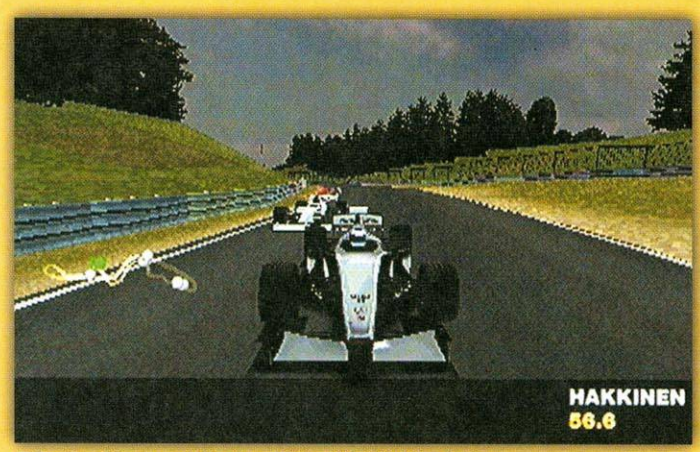
■ Schumi gibt Stoff - hoffentlich klappt's besser als zuletzt in Silverstone!



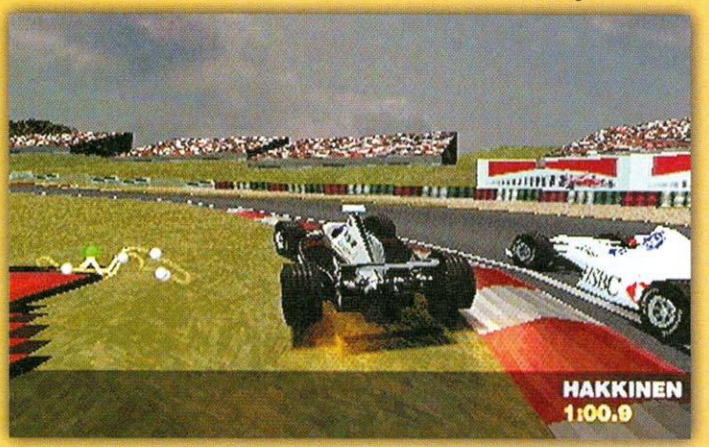
■ Echtes Formel 1-Feeling: In der Ego-Perspektive sorgen zwei Rückspiegel für den nötigen Überblick.



■ Doppelt gemoppelt: Regen und Dunkelheit sind selbst für ausgebuffte Formel-1-Profis eine Herausforderung.



■ Per Knopfdruck werft Ihr einen Blick auf das Verfolgerfeld.



■ Riskante Fahrweise: Der Weltmeister drängelt sich innen vorbei.

Fahrt trotzdem schon vollauf überzeugen. Jede Schikane gleicht dem Original-Parcours wie ein Reifen dem anderen, auch das obligatorische Riesenrad außerhalb der Strecke wurde stilecht implementiert.

AUF DER ÜBERHOLSPUR...

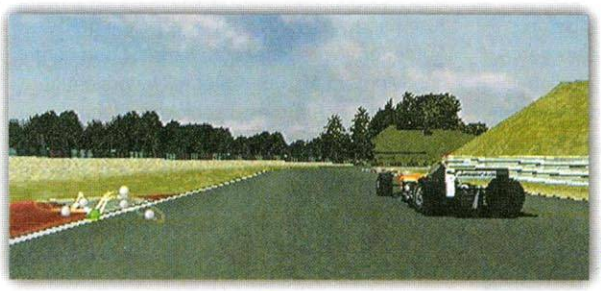
... ist Psygnosis' Flitzer schon im jetzigen Entwicklungs-Stadium. Grafisch gibt "Formel 1 '99" mächtig Gas: Weder verspäteter Hintergrundaufbau noch häßliche Blitzer störten unsere Proberunden. Geschwindigkeitsgefühl wird (besonders aus der Ego-Perspektive) demnach hervorragend vermittelt - bei 300 km/h werdet ihr förmlich eins mit Eurem Joypad. Doch auch bei hohem Tempo habt Ihr Euren PS-Boliden immer noch unter Kontrolle - die eingängige Steuerung macht's möglich. Ob digital oder analog - wir manövrierten die flotten Flitzer durch die engsten Schikanen. Außerdem beeindruckend: Die Weitsicht der Raserei ist enorm. Selbst in der Ferne erkennt Ihr noch kleinste Details und entdeckt Eure Vorderleute schon zwei Kurven im Voraus. Die Wagenmodelle sind ihren realen Vorbildern bis auf die letzte Reifen-Rille nachempfunden, der fast schon verschwenderische Einsatz von Polygonen macht aus den "Formel 1 '99"-Kutschen die bisher besten virtuellen Kopien "echter" Kisten. Da dürfen die Motorengeräusche die digitale Illusion nicht zerstören - und das tun sie auch nicht. Die röhrenden Sounds entstammen realen Formel-1-Karossen, die hochwertigen Samples erhöhen die Rennatmosphäre noch um ein Vielfaches. Damit die dichter denn je wird, kommt die finale Fassung mit dem strengen Regelwerk der Saison 1999 daher - "fliegende" Starts, Flaggensystem und "Stop and Go"-Strafen inklusive. Das neu integrierte "Safety Car" sorgt für Zucht und Ordnung auf der Piste: Bleibt ein Grand Prix-Teilnehmer mit Defekt auf der Strecke liegen oder versagen wieder mal Schumis Bremsen (Stichwort: Silverstone), unterbricht das Aufpasser-Auto für kurze Zeit das Renngeschehen, um Massenkarambolagen zu verhindern. Erst wenn die angeschlagene Raser-Riege vom Asphalt geräumt wurde, darf das Rennen wieder aufgenommen werden.

Kein gutes Rennspiel ohne gute Gegner - doch da wird "Formel 1 '99" jede Menge zu bieten haben. Die künstliche Intelligenz der Widersacher wird Euch ordentlich auf Trab halten - die Zeiten, als Eure Konkurrenten bloß reine Statisten waren, werden endgültig vorbei sein.

"Formel 1 '99" ist ein ganz heißer Kandidat für einen Spitzenplatz auf dem PlayStation-Podest. Mit "Studio 33" scheint Psygnosis einen echten Glücksgriff getan zu haben, die Motorsport-Leidenschaft der Macher ist dem Produkt zu jedem Zeitpunkt anzumerken.

Bis zum Release steigen Formel-1-Fans ins Mono-Coque der "Racing Simulation 2"-Karren - doch wir sind uns sicher: Wir haben die kommende Referenz bereits gesehen! ■

"Wir haben die kommende Referenz bereits gesehen!"



WWW Formel 1 im Internet

Eine der besten Seiten rund um den Formel-1-Sport findet Ihr unter

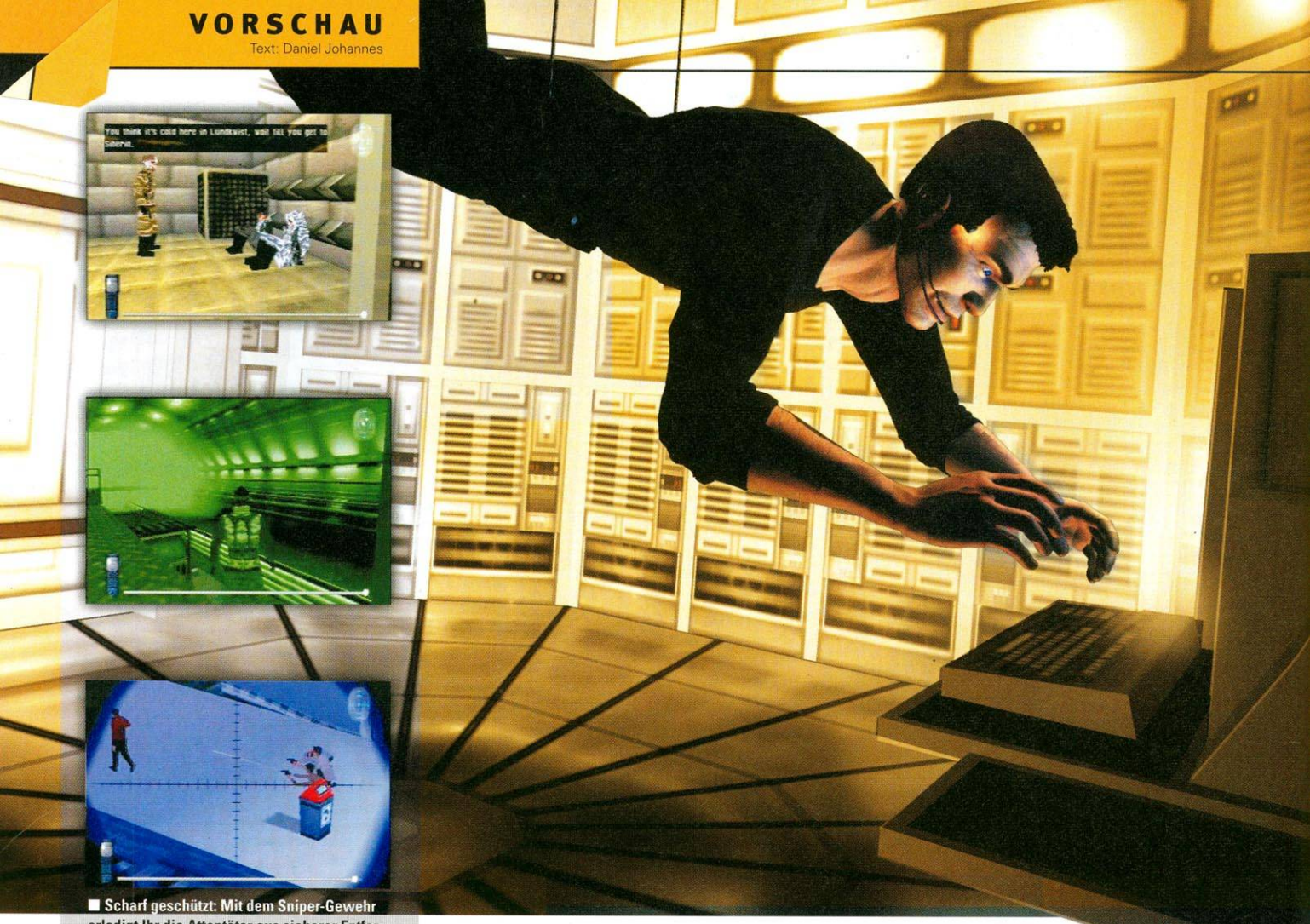
www.formeleins.de.

Die englische Web-Seite bietet eine geballte Ladung Informationen rund um die schnellen Sprit-Schlucker. Hier schlagt Ihr die Termine der Rennwochenenden nach, diskutiert im Chat über Frentzens neue Frisur, studiert die Daten der elf Teams oder probiert die interessantesten Links zu anderen Homepages aus. Wenn Ihr bis zum Test von "Formel 1 '99" Eure Wissenslücken auffrischen wollt, dann stattet der Seite unbedingt einen Besuch ab!

THE FORMULA ONE LINKS PAGE
THE MOST COMPLETE COLLECTION OF F1 RELATED LINKS ON THE WEB

Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Sony
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Psygnosis
Veröffentlichung:	4. Quartal	Muster:	Sony

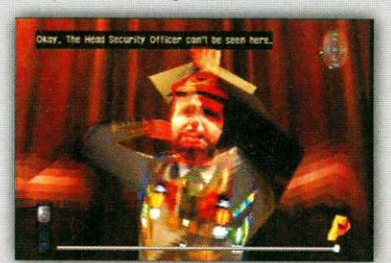
Text: Daniel Johannes



■ Scharf geschützt: Mit dem Sniper-Gewehr erledigt Ihr die Attentäter aus sicherer Entfernung – wenigstens versucht Ihr es...



■ Noch haut der Pianist munter in die Tasten. Tötet Ihr den unschuldigen Musiker, erregt Ihr nur unnötig Aufsehen.



■ Verwandlungskünstler: Mit dem Gesichtsimitator täuscht Ihr Freund und Feind.



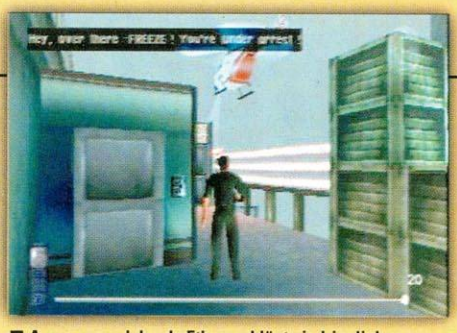
■ Transparentes Toupet: Visiert Ihr Eure Gegner an, wird Ethans Kopf durchsichtig.

Misson: Impossible

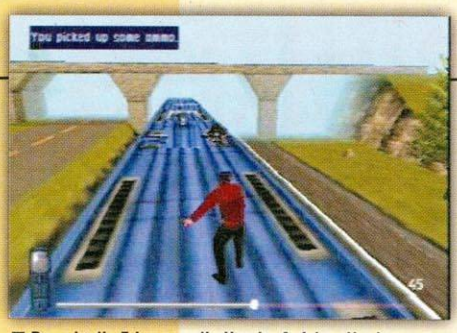
Spionage auf der PlayStation: Nach dem Erfolg der Nintendo-64-Version veröffentlicht Infogrames "Mission: Impossible" auch für Sonys 32-Bitter. Mit der Konvertierung betraute man kurzerhand ein deutsches Team: X-Ample Architectures (haben unter anderem die Hubschrauber-Ballerei "Viper" entwickelt) in Darmstadt werkeln bereits seit Oktober vergangenen Jahres an der Umsetzung herum. Das Resultat kann sich sehen lassen: Zumindest grafisch macht das "Remake" schon ordentlich was her – von blasser Milch-Optik und Nintendo-Nebel ist nichts mehr zu sehen.

"MEIN NAME IST HUNT, ETHAN HUNT!"

Spielerisch blieb alles beim alten: Nach wie vor schlüpft Ihr in die Haut von Ethan Hunt. Der IMF-Agent (Impossible Mission Force) wird im Filmvorbild von keinem geringeren als Tom Cruise verkörpert – ähnlich sieht der junge PlayStation-Spion dem schauspielernden Scientologen allerdings nicht (aus lizenzrechtlichen Gründen). Dem Spielspaß tut's aber keinen Abbruch: Die 24 Missionen sind äußerst abwechslungsreich – die Entwickler haben sich nicht auf pure Schießerei versteift. Geheimagent Hunt fuchtelt nicht ganz so freizügig mit der Kanone herum wie Kollege Bond. Die oberste Regel lautet: "Gehirn einschalten!". Ehe Ihr wild in der Gegend herumballert, versucht Ihr ein Hindernis zunächst auf die clevere Art zu überwinden. Hierzu stehen zahlreiche Goodies parat: Sprüht mit Farbspraydosen die Linse von Überwachungskameras zu oder ändert mit dem Gesichtsimitator Euer Aussehen. Das Gimmick erspart Euch chirurgische Eingriffe und avanciert bald zum am häufigsten verwendeten Tool in Ethans Agenten-Rucksack. Die Funktionsweise ist simpel: Macht Ihr eine Wache oder andere Opfer unschädlich, dürft Ihr Euch anschließend seine Visage "überstülpen". Doch ist nicht immer tödliche Gewalt vonnöten: Ein kräftiger Handkantenschlag ins Genick bringt auch den wackersten Kellner zum Kapitulieren, und Ihr erregt kein großes Aufsehen - vorausgesetzt, Ihr paßt den richtigen Moment ab, um Kollege "Unvorsichtig" ins Land der Träume zu schicken. Denn Zeugen könnt Ihr nun ganz und gar nicht gebrauchen – ruckzuck ist nämlich der Alarm ausgelöst, und Ihr sitzt hinter schwedischen Gardinen. Im Gefängnis hat Ethan dann ausgespielt: "Game Over", und nochmal von vorne



■ Augen zu und durch: Ethan schlägt eindringliche Warnungen in den Wind...



■ Da geht die Frisur vor die Hunde: Auf dem Hochgeschwindigkeitszug liefert Ihr Euch heiße Schießereien.



■ Bekannte Szene: Wie im Film dürft Ihr beim Abseilen nicht die Sicherheits-Laser berühren.



■ Mit der richtigen Verkleidung gewinnt Ihr das Vertrauen des Feindes – und bereichert Euer Arsenal so um nützliche Gimmicks.



■ Is' WATT passiert? VOLT Ihr nicht elektrisiert werden, solltet Ihr das Stromfeld weiträumig umgehen.

das ganze! Übrigens gibt es zu jeder gescheiterten Mission und Sterbeszene das passende Filmchen: Das eine Mal wird Euer hübscher Agent kaltblütig exekutiert, das andere Mal bricht sich Euer Protagonist beim Sturz vom Zug das Genick.

Für Eure heiklen Aufträge ist besonders Kommunikation wichtig: Unterhaltet Euch mit herumstehendem Wachpersonal (Gesichtsimitator erforderlich!) oder bändelt auf einer Cocktail-Party mit betörenden Damen an. Doch nur mit Stil ist den weiblichen Reizen beizukommen: Im feschen Abend-Smoking flirtet sich's gleich doppelt gut. Deshalb gibt's passend zum Level-Thema auch stets das entsprechende Outfit: winterlicher Pelzmantel, legeres T-Shirt oder gepflegter Business-Dress – Ethan räumt den Kleiderschrank komplett leer, und macht dabei auch noch eine gute Figur. Auch wenn die Unterhaltung mit Personal und Besuchern prima läuft, auf Hilfe aus eigenen Reihen müßt Ihr nicht verzichten. Vor dem Einsatz schildert Euer Auftraggeber das Missions-Ziel, später tönt Eure weibliche Komplizin durch das Funkgerät. Die bezirzende Gehilfin hat es sich im IMF-Hauptquartier gemütlich gemacht und gibt Euch von dort aus die nötigen Tips (Miss Moneypenny läßt grüßen!). Wie mittlerweile gewöhnt, klingen sämtliche Dialoge in klarem Deutsch aus den Lautsprechern – die gesamte Sprachausgabe wurde für den PAL-Release synchronisiert.

SCHLEICHEN STATT SCHIEßEN!

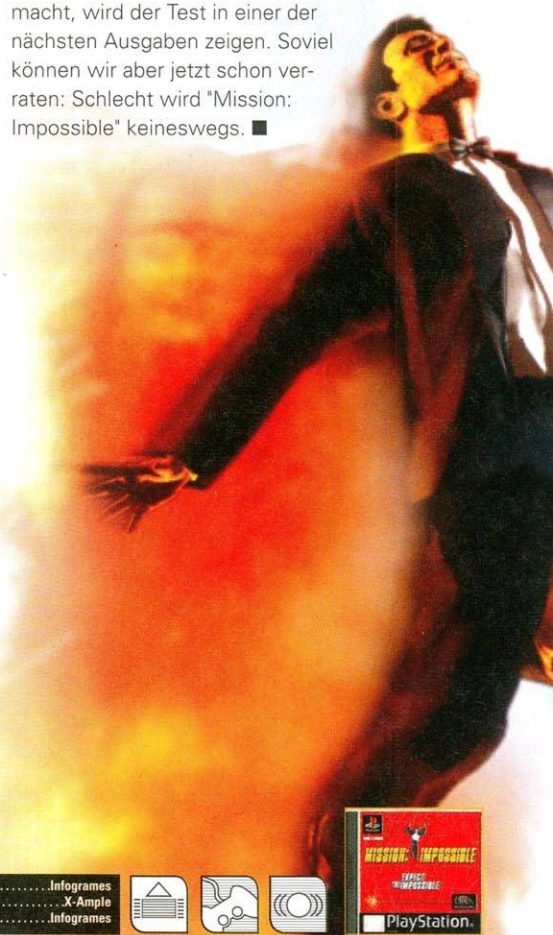
In "Mission: Impossible" ermittelt Ihr vor allem undercover. Im Klartext: Ihr robbt durch die Dunkelheit und murkst einen Wachmann nach dem anderen ab – heimlich, still und leise. Schußwaffen sind deswegen aber nicht tabu – militante Gemüter können aufatmen. Bei Bedarf greift Ethan auch auf durchschlagskräftiges Arsenal zurück: Neben seiner schallgedämpften Handknarre stehen dem findigen Agenten auch Schnellfeuer-Pistole, Handgranaten oder Maschinengewehr zur Verfügung.

"Ehe Ihr wild in der Gegend herumballert, versucht Ihr ein Hindernis zunächst auf die clevere Art zu überwinden."

Es darf demnach tüchtig geballert werden – sofern es die Situation verlangt.

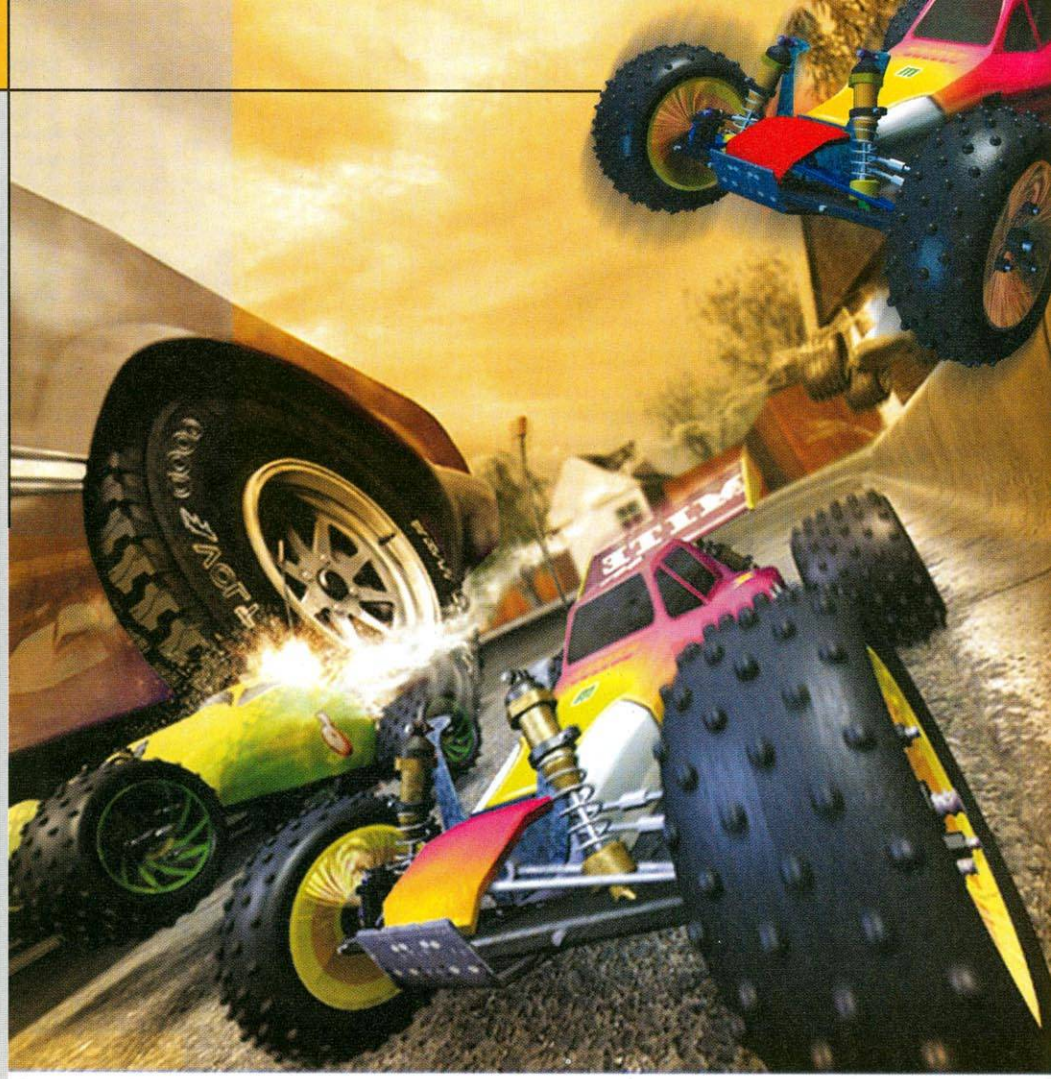
Die Spionage-Stationen sind zahlreich: Vom kalten Krankenhaus-Komplex über den Hochsicherheitstrakt des CIA bis in die Russische Botschaft. Weiter geht's am Londoner Hauptbahnhof, wo Ihr als Scharfschütze auf der Lauer liegt. Ihr merkt schon – Ethan Hunt kommt viel herum.

Welche Figur der smarte Agent am Ende im direkten Vergleich zu seinem N64-Pendant macht, wird der Test in einer der nächsten Ausgaben zeigen. Soviel können wir aber jetzt schon verraten: Schlecht wird "Mission: Impossible" keineswegs. ■



Genre:	Action Adventure	Anbieter:	Infogrames
Spieleranzahl:	1	Entwickler	X-Ample
Veröffentlichung:	30. September	Muster:	Infogrames

Text: Daniel Johannes

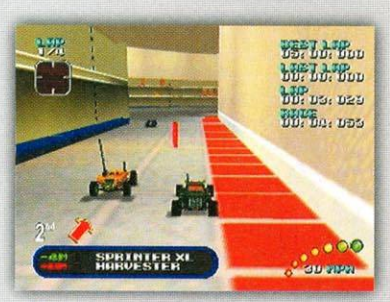








■ Tunnelblick: Im Museum geht's durch die rotierende Röhre – was es nicht alles gibt...



■ Kaufhaus-Kolonne: Zwischen leeren Verkaufsregalen liefert Ihr Euch heiße Gefechte um die Plätze.



■ Dino-Barriere: Ein fettes Ausrufezeichen verweist auf Hindernisse.

Re-Volt

Modell-Minis ganz groß: Acclaim schickt ferngesteuerte Spielzeugautos ins Rennen – Nintendo 64-Spieler dürfen sich auf rasante Racing-Action im Miniatur-Format freuen. Sogar eine Hintergrund-Story hält man parat: Die flinken Flitzer wurden von Spielwaren-Gigant "Toy-Volt" produziert und mit großem Erfolg unter die Kids in aller Welt gebracht. Das Geheimnis des Erfolgs sind aber nicht nur hohe Produktqualität und erfahrene Designer – die kleinen Autos haben etwas magisches – etwas, das Kinder besonders anzieht. Ganz klar: Die beliebten Boliden haben ein Eigenleben entwickelt und rasen nun nach Herzenslust durch die Gegend – noch interessanter wird's, wenn Ihr den Parcours vom Kinderzimmer in den Vorgarten oder auf die Straße verlegt. Baustellen, Kanalisation, Parkanlagen oder Schlammbett: Um sein "fahrerisches" Geschick zu beweisen, ist dem Modell-Raser kein Terrain zu verzwickt und kein "Betreten verboten"-Schild Abschreckung genug.

RENNWAGEN-REVOLTE

Auf insgesamt 14 Strecken wetteifert Ihr um die Ränge – sieben verschiedene Landschaften dienen dabei als Kulisse. Ob rutschige Hausdächer, leergefegte Western-Geisterstadt oder Slalom im Supermarkt – langweilig wird's so schnell nicht. Weiter geht's im Spielzeugland: Weicht gigantischen Gummibällen aus und brettert über die Tastatur eines Keyboards – bei "Re-Volt" wird Spaß groß geschrieben. Amüsant sind die abwechslungsreichen Kurse nämlich allemal: Objekte im Hintergrund sind nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern entpuppen sich schnell als echte Hindernisse. Weicht Ihr bei nächtlichen Museums-Ausflügen dem T-Rex-Skelett nicht rechtzeitig aus, kollidiert Ihr mit dem prähistorischen Relikt. Das ruft nicht nur den Nachtwächter auf den Plan, sondern kostet auch wertvolle Zeit – und davon habt Ihr nicht eben viel. Wollt Ihr Euch in den vier Cups (Bronze, Silber, Gold und Platin) qualifizieren, müßt Ihr mit Eurem Vehikel einen besonders guten Platz belegen. Nur wer unter den ersten drei über die Ziellinie rauscht, hat das Rennen gewonnen und darf auch in der nächsten Runde mitfahren. Aber auch die Computer-Konkurrenz schläft nicht: Fahrt Ihr den CPU-Kollegen zu gut, gibt's saftige Bombardements von hinten. Raketen,



■ Melodisches Modellauto: Fahrt Ihr über die Tastenreihe des Keyboards gibt's Töne im Stil eines "Kling-klong".



■ Naturidylle: Der botanische Garten gehört zu den grafischen Highlights im Spiel.



■ Akrobatik-Einlage: Mit vollem Speed rast Ihr über die Rampe.



■ Mini-Match: Im Multiplayer-Modus schießt Ihr Euch gegenseitig ab.



■ Mit Vollgas durch den Looping – in der Stunt-Arena ist Euer Fahrgeschick gefordert.

info Intelligentes Spielzeug - Chucky, die Mörderpuppe

Wer kennt sie nicht, die Mörderpuppe aus den gleichnamigen Horror-Streifen. In Hollywoods Gore-Küche gibt es keine Tabus, und wenn Freddy, Jason oder Michael Myers ausgedient haben, muß was neues her – Terror im Kinderzimmer ist angesagt! Die Story um das Teufelsspielzeug ist halbwegs innovativ: Der Psycho-Killer Charles "Chucky" LeeRay wird nach einer Verfolgungsjagd mit der Polizei in einem Spielzeugladen erschossen. Seinem leblosen Körper bereits entfleuchend, beschwört der Geisteskranke geheimnisvolle Voodoo-Kräfte. Über die wechselt die schizoide Seele in den nächstbesten Menschen - normalerweise. Doch diesmal läuft etwas schief: Im Umkreis ist kein Lebewesen zu finden – und so bleibt dem Verstorbenen nur die Flucht in eine ordinäre Stoffpuppe. Von nun an in einem "Good Guy" gefangen (übrigens der Verkaufsschlager der Saison), versucht Chucky, das Vertrauen der Kinder zu gewinnen und so einen Körper aus Fleisch und Blut zu finden. Was sich für ahnungslose Eltern anhört, wie wilde Fantasien ihrer Jüngsten, wird bald blutige Wirklichkeit: Chucky lebt, Chucky spricht - Chucky tötet!



Ölflecken oder Turbo-Boosts sollten helfen – die Goodies sind ebenso hilfreich wie obligatorisch. Freilich helfen die Power-Ups auch Euch auf die Sprünge: Dazu sammelt Ihr die begehrten Blitz-Icons ein – im richtigen Moment aktiviert, bringt Euch das Gimmick den nötigen Vorsprung. Besonders spaßig wird's im Multiplayer-Modus: Hier prescht Ihr mit bis zu drei menschlichen Gegenspielern um die Wette oder attackiert Euch im "Battle Tag"-Modus. Wie in "Mario Kart 64" oder "Diddy Kong Racing" müßt Ihr alle gegnerischen Fahrzeuge demolieren, bevor Ihr selbst einen Totalschaden habt. Nintendo-64-gemäß wird das Crash-Spektakel über (zwei- oder viergeteilten) Split-Screen ausgetragen – getreu dem Motto: "Kleine Autos, kleiner Bildausschnitt". Sieg oder Niederlage hängen übrigens nicht nur vom Können des Piloten ab, auch Eure Kiddie-Kutsche trägt zu Erfolg bzw. Mißerfolg bei. Die kleinen Karren unterscheiden sich durch Aussehen und technische Attribute: Protzen schnittige Schlitten mit hoher Geschwindigkeit und Beschleunigung, erreicht ein Jeep durch Gewicht und Vierrad-Antrieb den besseren Geländegang. Lezterer eignet sich also hervorragend für die "Stunt Arena": In dem mit Hindernissen gespickten Parcours müßt Ihr 20 Sterne einsammeln. Die sind allerdings an den unmöglichsten Stellen plaziert – um heranzukommen, müßt Ihr erst über Rampen springen, Loopings durchfahren oder Euer Geschick in der Halfpipe zeigen. Ist Euch die Stunt-Variante zu stressig, geht Ihr in "Single Race" (Einzelrennen ohne Gegner), "Championship" (Meisterschaft), "Time Trial" (Zeitfahren) oder in "Practice" (Training) an den Start.

"Im Battle-Tag-Modus attackiert Ihr Euch mit fiesen Waffen."

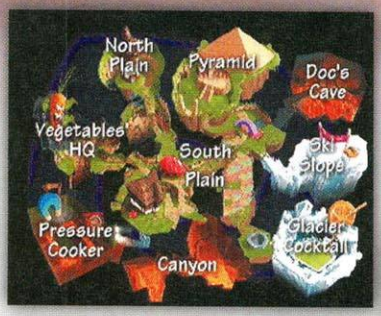
Wie Ihr Euch auch entscheidet, das Spiel mit den Mini-Flitzern bleibt schön eingängig: Fahrverhalten und Steuerung wirken authentisch und der Sound fetzig bis verspielt. Auch grafisch gibt's (bis auf ein paar Nebelschwaden am Horizont) kaum was zu meckern – dank Expansion-Pak-Unterstützung saust Ihr in scharfer Hi-Res-Optik durch's Terrain. Entwickler Probe hat also einen ebenso innovativen wie vielversprechenden Fun-Racer in petto. Übrigens wird parallel zum Nintendo-64-Titel auch an einer PlayStation-Konvertierung gewerkelt. Inwieweit sich die beiden Versionen unterscheiden werden, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben. Inzwischen könnt Ihr schon mal Eure alten Modellautos abstauben... ■

Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Acclaim
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler	Probe
Veröffentlichung:	September	Muster:	Acclaim

Text: Daniel Johannes



Tonic Trouble







■ "Mal anfassen, Baby?"
Als Super Ed macht Euer trotteliger Außerirdischer einen ungleich heldenhafteren Eindruck.

Rayman bekommt Gesellschaft: Mit Genre-Neuling Ed schickt Ubi Soft den nächsten Jump'n'Run-Helden ins Rennen. Der schusselige Außerirdische baut ordentlich Mist – und legt damit den Grundstein für ein chaotisches Abenteuer. Als Ed zum Putzteufel auf dem Raumkreuzer Albatros ernannt wurde, rechnete niemand mit seiner Tollpatschigkeit – doch schon bald überschlagen sich die Ereignisse. Beim Reinigen des Bordlabors flutscht dem Pechvogel eine Dose mit chemischem Inhalt aus den Händen – das Behältnis stürzt auf die Erde, und verseucht dort Land und Leute. Niedliche Tierchen mutieren zu garstigen Kreaturen, aus hübschem Hibiskus wächst gräßliches Gestrüpp, und die Welt wird von merkwürdigen Klimaveränderungen heimgesucht. Wo ehemals fleißige Bienchen ihre Arbeit verrichteten, herrschen nun arktische Wetterverhältnisse. Und als Krönung des Ganzen hat sich "Grogh, der Höllische" zum fiesen Oberherrscher ernannt – eine echte Plage für die Menschheit! Nun ist guter Rat teuer: Um weiteren Schaden zu verhindern, müßt Ihr umgehend auf dem grünen Planeten landen und die verhängnisvolle Chemikalie wiederbeschaffen.

ED, DON'T GO MAD!

Wie PlayStation-Hüpfer Rayman muß auch der Nintendo 64-Schützling ohne Gliedmaßen auskommen. Auf Arme und Beine haben die Entwickler wieder verzichtet – so macht auch Ed einen etwas unzusammenhängenden Eindruck. Nichtsdestotrotz: Der treudoofe Außerirdische ist fit wie ein Turnschuh. Auf Knopfdruck überspringt Ihr Hindernisse, vermöbelt mit Eurem Schlagstock die Gegnerschar oder segelt via Schmetterlingsflügel durch die Lüfte. Doch ehe Ihr nach Herzenslust im 3D-Terrain herumtollen dürft, müßt Ihr sämtliche Fähigkeiten erst einmal erlernen: Zu Beginn ist das Bewegungsrepertoire Eures lilafarbenen Aliens nämlich noch stark eingeschränkt – Ed wurde lediglich eine ausgeprägte Sprungkraft in die digitale Wiege gelegt. Anfangs heißt es also aufgepaßt! Denn ganz ohne Bewaffnung seid Ihr leichte Beute für Eure Angreifer – und wollt Ihr nicht als platte Flunder enden, geht Ihr gegnerischen Attacken besser aus dem Weg. Aber keine Sorge: Schon bald wird Ed mit einem robusten Schlagstock ausgerüstet – mit dem Holzprügel klopft Ihr Eure Feinde mürbe. Doch



■ Der Gemüse-Guerilla attackiert mit einem fiesen Spieß – dafür gebt Ihr ihm eins mit dem Schlagstock auf die Rettich-Rübe!



■ Der kecke Doc steht Euch mit Tips zur Seite, und äußert ganz nebenbei noch seine Wünsche...



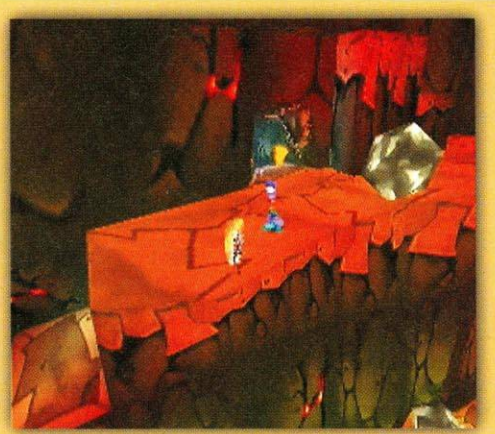
■ Sackgasse? Ist der Weg versperrt, müßt Ihr meist irgendein Rätsel lösen, um das Hindernis zu passieren.



■ Tropische Arktis: Dank Klima-Katastrophe rutscht Ed im Eiskanal an Palmen vorbei...



■ Kolbenfresser: Weigert sich der Mais, in die Popcorn-Maschine zu steigen, muß dem aufmüpfigen Essen Respekt beigebracht werden.



■ Augen auf in dunklen Höhlen: Gleich wird Ed von einem Felsen platt gewalzt!





alles hat seinen Preis – und wer nicht fleißig Goodies sammelt, für den bleibt die Belohnung aus. Neben glänzenden Quecksilbertropfen (spenden Energie) findet Ihr Thermometer (vergrößern die Energieleiste) und spezielle Boni. Letztgenannte sind besonders wichtig: Habt Ihr nämlich nicht genügend davon einheimst, bleiben spätere Welten verschlossen. Damit kommt den Objekten also die gleiche Bedeutung zu wie den Sternen in "Super Mario 64" oder den Puzzleteilen in "Banjo-Kazooie". Mindestens genauso wichtig: Die Gegenstände, die Ihr dem lieben Doc bringen müßt. Deckt Ihr den Wissenschaftler ordentlich mit dem gewünschten Krimskrams ein, spendiert er Euch neue Fähigkeiten oder beglückt Euren possierlichen Helden mit einer weiteren Waffe. Stichwort Waffe: Neben dem ordinären Schlagstock zückt Ed auch schon mal sein Blasrohr. Das amüsante Gadget ladet Ihr mit hilflosen Bienen, und mit einem beherzten Backen-Bläher pustet Ihr die geflügelten Freunde Euren Widersachern auf den Texture-Pelz – da schwillt der gegnerische Hintern an. Außerdem im Doktoren-Fundus: Der Druckhelm für ausgedehnte Tauch-Sessions oder ein Satz Flügel für den lustigen Segel-Törn in luftiger Höh'. Doch Euer agiler Außerirdischer verläßt sich nicht nur auf Hi-Tech-Apparaturen: Nascht Ed aus dem Süßigkeiten-Automaten, mutiert der drahtige Schussel zum

"DER TREUDOOFE AUßERIRDISCHE IST FIT WIE EIN TURNSCHUH."

breitschultrigen Muskelprotz. Mit gestählter Brust und geschwollenem Bizeps verbiegt Ihr Gitterstäbe oder zermalmt Eure Feinde – leider hält das Herkules-Präparat nicht lange vor, und Super-Ed schrumpft bald wieder auf seine mickrige Ursprungsgröße zurück. Trotzdem kein Grund zur Panik – schließlich bekommt Ihr nicht nur vom rüstigen Rentner-Doc Hilfe: Die zuckersüße Suzy klärt Ed über die anstehenden Missionen auf, unterdessen hat der ominöse Agent Xyz stets einen Top-Secret-Hinweis für Euch parat. Derart ausgerüstet und informiert, seid Ihr bestens vorbereitet für die Konfrontation mit dem Feind. Fantasy-Flora und Fabel-Fauna will Euch ans extra-terrestrische Leder: Ob bissige Mecha-Enten, sprechende Maiskolben oder aggressive Tomaten – die knackige Gemüse-Gruppe ist offenbar dem örtlichen Grünzeug-Händler entlaufen. Zwiebelkopf und Co. machen die gesamte Gegend unsicher: Heiße Magma-Grotten, eisige Gletscher, stickige Pyramiden oder felsige Berg-Pässe – die vitaminreiche Bande ist überall zu finden.

Den Vegetariern unter Euch läuft jetzt sicher schon das Wasser im Munde zusammen – wir halten uns mit Euphorie noch ein wenig zurück... ■



NINTENDO64

Genre:	Jump'n'Run	Anbieter:	Ubi Soft
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Ubi Soft
Veröffentlichung:	September	Muster:	Ubi Soft

info Andere tollpatschige Helden

Clumsy Schlumpf



Der blaue Kobold mit der schief sitzenden Mütze sorgt in der bekannten Fernsehserie stets für Lacher: Steht irgendwo ein Eimer Farbe oder eine Bärenfalle herum, tappst Clumsy prompt hinein.

Jerry Lewis



Kaum ein anderer Schauspieler war seinerzeit derartig auf tollpatschige Rollen geprägt. Ob als "Verrückter Professor" oder als "Agentenschreck" - publikumswirksam waren seine Auftritte allemal.

Die blaue Elise



Ein wichtiger Nebencharakter der Pink Panther-Serie: Die schusselige Ameisenjägerin konnte neben dem rosaroten Hauptakteur in zahlreichen Folgen durch ihre Selbstironie begeistern - selbst beim Sturz in eine Kakteen-Plantage gibt Elise noch einen bissigen Kommentar zum besten.

Inspektor Clouseau



Der nimmermüde Kino-Inspektor wurde von Peter Sellers (†) hervorragend verkörpert. Daß das Ungeschick des Beamten keine Grenzen kennt, wird in den Filmen deutlich gezeigt. Absoluter Höhepunkt der Streifen: Die spannenden Kämpfe zwischen Clouseau und seinem Bediensteten Kato.

Text: Benedikt Plass









■ Die Farbgebung ist wesentlich dezenter ausgefallen als im knallbunten Vorgänger.



■ Stylish: Wie im ersten "wipEout" verzieren Werbetafeln die High-Tech-Kurse.

wip3out

Mit den ersten beiden "wipEout"-Teilen erschuf Psygnosis zwei Playstation-Meilensteine - und noch heute gehören die Klassiker zu den besten Rennspielen für den 32-Bitter. Mit Überschallgeschwindigkeit düsten die "Anti-Gravity"-Gleiter in die Herzen der Fans: Exzellente Spielbarkeit, wegweisende Technik und trendiger Techno-Sound - ein Kult war geboren.

FUTURE-RACER IN REINKULTUR

Wir nehmen es gleich vorweg: "wip3out" wird an die Qualität seiner Vorgänger anknüpfen. Die weit fortgeschrittene Vorab-Version erreichte die Redaktion mitten in der heißen Phase vor der "Deadline" - trotzdem konnten wir das Joypad nur schweren Herzens aus der Hand legen. Aber der Reihe nach: Der dritte Teil der Rennspiel-Reihe wird erneut von "Designer's Republic" entwickelt. Anstatt sich auf den verdienten Lorbeeren auszuruhen, feilten die britischen Kreativ-Köpfe emsig am "wipEout"-Konzept herum. Wurde im Vorgänger vor allem der beinharte Schwierigkeitsgrad kritisiert, ist das Sequel für "wipEout"-Profis wie Neulinge gedacht. Die vollgeparkte Gleiter-Garage hat für jeden Spielertyp das passende Geschoß in petto: Die Einsteiger-Kisten bestechen durch einfaches Handling und verzeihen Euch auch den einen oder anderen Fahrfehler, sind dafür aber deutlich langsamer als die anspruchsvolleren High-Tech-Modelle. Alte "wipEout"-Hasen freuen sich über ein Wiedersehen mit den fünf Teams des Vorgängers - und staunen über das generalüberholte Textur-Blech der flotten Flitzer. Außerdem werden in der finalen Fassung drei neue Mannschaften ihr Racer-Debüt feiern, doch die wollen erst nach und nach frei gespielt werden. Hierfür sind Spielmodi in rauhen Mengen am Start: Ob im Zeitrennen, Turnier-Modus oder Waffen-Wettkampf - Ihr erlernt die Schwebe-Physik der Gleiter und gebt Gas, was Euer Vehikel hergibt. Mit fast schon tödlicher Geschwindigkeit braust Ihr über die futuristischen Kurse und verfallt nach wenigen Sekunden in einen Trance-artigen Zustand. Ist's Euer erster Kontakt mit Psygnosis' Future-Racer, solltet Ihr vor Spielbeginn für ein paar Stunden auf ausgiebige Nahrungsaufnahme verzichten - Euer Magen dreht sich bei dem rasanten Tempo garantiert dreimal um! Habt Ihr Euch vom Tempo-Schock erholt, übt Ihr erst einmal tüchtig den Umgang mit den Luftbremsen (via L2- oder R2-Button). Die erleichtern besonders das Meistern fieser Schikanen, mit einem Affenzahn nehmt Ihr so selbst haarsträubende Bie-



■ Gleich kracht's: Visiert Eure Vodermänner an und jagt ihnen eine Rakete ins Heck!



■ Angriffslustig: Eure Kontrahenten versuchen Euch mit aller Macht zur Seite zu schubsen.



■ Achtung, Kurve! Die abgefahrenen Strecken verlangen Euch alles ab.



■ Ego-istisch: In "wip3out" gibt's zum ersten Mal eine realistische Cockpit-Perspektive.





■ Im schnellen Zweispieler-Modus wird der Bildschirm vertikal oder horizontal geteilt - in der Endfassung könnt ihr auch via Link-Kabel gegeneinander antreten.

gungen gekonnt. Lust auf noch mehr High-Speed? Kein Problem - Eure Sci-Fi-Schlitten sind mit einem Schub-Regler ausgestattet. Haltet Ihr die R1-Taste gedrückt, rumbelt's kräftig im Controller, und Euer Gleiter beschleunigt mühelos auf die doppelte Geschwindigkeit. Jetzt heißt's cool bleiben, denn die nächste Kurve wartet schon auf Euch! Kommt es dann doch zu einer Kollision mit der Bande, ist's vorbei mit dem Adrenalinrausch - Eure Space-Karosse bremst auf Schneckentempo ab, und Ihr verliert wichtige Sekunden.

TECHNO TOTAL

Schon die Vorgänger legten die technische Meßlatte ein gutes Stück nach oben - und "wip3out" macht da keine Ausnahme: Die hochaufgelöste Optik flutscht nur so über Eure Flimmerkiste, wir konnten bei unseren Vorschau-Fahrten weder Ruckel-Schluckauf noch verzögerten Hintergrundaufbau ausmachen. Ein kleines Programmier-Meisterwerk, wurden doch Geschwindigkeit und Bildschirmauflösung gegenüber "wipEout 2097" um dreißig Prozent erhöht. Auch das Strecken-Design ist gewohnt durchdacht, die Kurse winden und wenden sich, daß Euch regelmäßig schwindelig wird. Das Waffen-Arsenal wurde ebenfalls gehörig aufgestockt - schließlich müßt Ihr Euch in einem Feld von zwölf tollkühnen Piloten beweisen. Und die sind aggressiver als je zuvor: Mal feuern sie eine Rakete auf Euch ab, mal rempeln sie den 0-G-Boliden rücksichtslos zur Seite. Damit Ihr ihnen anständig Paroli bieten könnt, müßt Ihr immer hellwach sein. Jedes Polygon-Parkett ist mit zahlreichen Symbolen gepflastert - die stehen für eine bestimmte Waffe oder füllen Eure Turbinen mit Schub-Energie.

Wie schon in den Prequels sorgen bekannte Techno-Größen für bebende Boxen: Der britische DJ Sasha übernahm den Part des "Musical Directors" und mischte die treibenden Beats von Underworld, The Chemical Brothers, Propellerheads, Orbital sowie Paul Van Dyke (auch in EA's "Bundesliga Stars 2000" am Turntable) ab. Das Zusammenspiel der hypnotischen Sounds und der wahnwitzigen Geschwindigkeit sorgt für ein Spielerlebnis der ganz besonderen Art -

"wip3out wird eine Offenbarung für jeden Rennspiel-Fan."

und auch die Steuerung steht der schon jetzt brillanten Präsentation in nichts nach. Ob mit den analogen Sticks oder dem Digi-Steuerkreuz - die Future-Flitzer lassen sich stets präzise lenken.

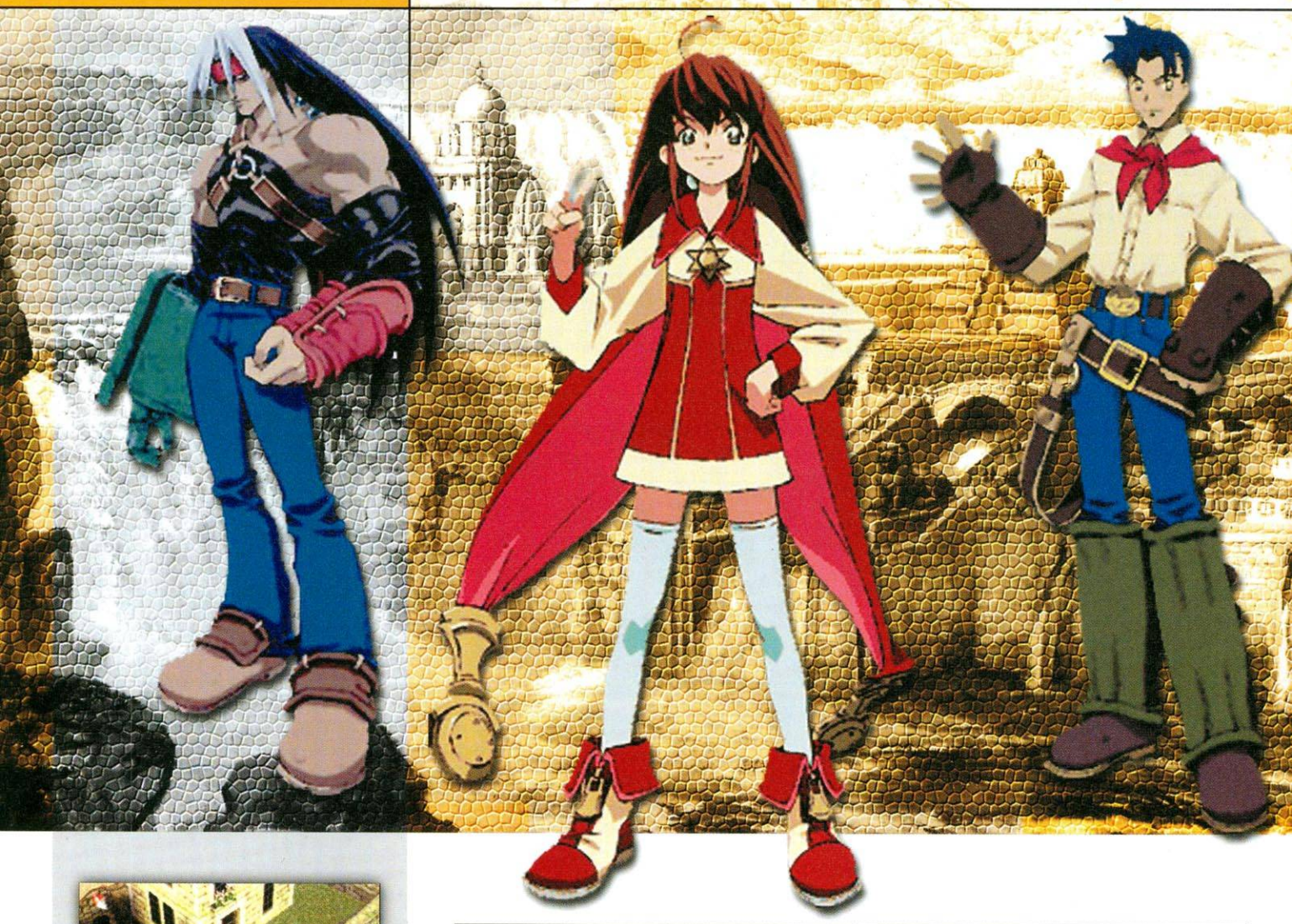
Wir legen uns ausnahmsweise schon jetzt einmal fest: "wip3out" wird eine Offenbarung für jeden Rennspiel-Fan - egal ob Ihr die Vorgänger vergöttert habt oder nicht.

Wir erwarten mit Spannung die fertige Version - den ausführlichen Test-Bericht lest Ihr in der nächsten Ausgabe! ■



Genre:	Rennspiel
Spieleranzahl:	1-2 (Link-Kabel opt.)
Veröffentlichung:	8. September
Anbieter:	Sony
Entwickler:	Psygnosis / Designer's Republic
Muster:	Sony

Text: Daniel Johannes









■ Im Sauseschritt über Filgaia: Die Oberwelt ist neuerdings in 3D gehalten.

Wild Arms: 2nd Ignition

Mit "Wild Arms" landete Nippon-Entwickler Contrail einen Achtungserfolg. Noch bevor Square mit dem Rollenspiel-Kracher "Final Fantasy VII" auf den Markt kam, begeisterte Sonys "Konkurrenzprodukt" die RPG-Fans. Prachtvolle Renderoptiken suchte man allerdings vergeblich: Die "Wild Arms"-Welt kam im traditionellen Bitmap-Look daher – lediglich die Kampfsequenzen liefen in Echtzeit-3D ab.

Was schon Erfolg hatte, das schlägt beim nächsten Anlauf vielleicht noch heftiger ein – unter diesem Motto entschieden sich die Entwickler schon früh, ein Sequel zum RPG-Erstling nachzuschieben. Anfänglichen Gerüchten zufolge sollte der Nachfolger zum Start-Line-Up der PlayStation 2 gehören, aber nun hat man dem 32-Bitter den Vortritt gelassen.

ALTES UND NEUES

Schauplatz der Geschichte ist erneut die Welt Filgaia: Wieder verbünden sich drei wackere Helden, um Terror und Monsterhorden den Kampf anzusagen. Held der Truppe ist der 19jährige Ashley: Der Jungspund hat außergewöhnliche Interessen – er ist Fan altertümlicher Technologien und Waffen. Kein Wunder, daß er da selbst ein überdimensioniertes Schwert mit sich führt... Anime-Girlie Rurika dagegen hat mit Waffen herzlich wenig am Hut: Das 14jährige Mädel verläßt sich lieber auf ihre magischen Kräfte und schützt die Gruppe mit Heilzaubern. Nimmt der Monstertanz überhand, spannt das Mädchen einen riesigen Regenschirm auf. Der bewahrt Rurika und ihre Kumpane vor feindlichen Angriffen. Und machen die Monster immer noch Rabatz, gibt's 'nen ordentlichen Elemente-Zauber auf die verwarzte Rübe. Letzter im Dreier-Bunde ist der Hüne Brad – mit seinen stolzen 1,90 m lehrt der Riese jedem Angreifer das Fürchten. Doch Größe allein reicht gegen dämonische Bestien bald nicht mehr aus: Im Ernstfall rückt der Ex-Soldat der gegnerischen Brut mit Maschinengewehr und Raketenwerfer auf die Pelle.

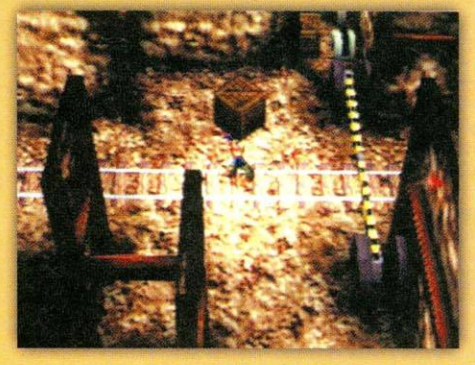
Wie im ersten Teil startet Ihr in "Wild Arms: 2nd Ignition" mit dem Charakter Eurer Wahl durch – je nach Hauptakteur wohnt Ihr unterschiedlichen Handlungen bei. Erst nach einiger



■ Gleich kracht's: Der fiese Endgegner schwingt schon seinen Morgenstern – ob Rurika mit ihrem Regenschirm da noch etwas entgegensetzen kann...?



■ Vorsicht vor Gefrierbrand! Rurika läßt einen zünftigen Eiszauber vom Stapel.



■ Im Minenschacht ist's dunkel und schmutzig – hoffentlich holt sich die Party hier keine Staublunge...



■ Gut versteckt: Viele Schatztruhen entdeckt Ihr nur, wenn Ihr die Kamera richtig einschwenkt.



■ Balance-Akt: In den Dungeons bewegt Ihr Euch meist auf mehreren Ebenen – wer runter plumpst, darf den ganzen Weg noch eimmal abtippeln.

"In Wild Arms: 2nd Ignition geht es nicht nur ums Kreaturen-Killen – auch Euer Hirn wird gefordert."

Zeit trefft Ihr auf die anderen Monsterschlächter und setzt Eure Reise durch Filgaia von da an als dynamisches Trio fort. Aber Vorsicht: Auch wenn Ihr durch vertraute "Wild Arms"-Landschaften wandert, werdet Ihr Euch nicht sofort zurechtfinden. Aus der flachen Bitmap-Landkarte wurde nämlich eine frei drehbare 3D-Kulisse – sämtliche Wälder, Städte und Dungeons sind nun also polygonaler Natur. Doch keine Panik: Damit Ihr nicht total desorientiert durch die Gegend irrt, hilft ein kleiner Richtungspfeil beim Navigieren. Überhaupt solltet Ihr die Oberwelt genau inspizieren: Oftmals findet Ihr hinter Bäumen und Buschwerk wertvolle Schatztruhen – laßt Ihr die Goodies darin hinter Schloß und Riegel, wird die Reise beschwerlicher.

Von rotierender Weltkarte zu hochauflösenden Innen-Optiken: Wohnhäuser, Läden und Schlösser erstrahlen in brillantem Grafik-Glanz. Ein Spaziergang durch mystische Dörfer lohnt sich also – selten staunte man auf der PlayStation so über fulminante Lichteffekte. Feine Schattierungen und gebrochenes Sonnenlicht geben dem Mobiliar einen realistischen Look. Generell waren die Designer mit viel Liebe zum Detail am Werk: Holzgriffe an Schränken sind ebenso leicht zu erkennen wie Risse im maroden Mauerwerk.

Bei aller optischen Aufpoliererei blieben die Charaktere Ihrer ursprünglichen Form treu: Die tapferen Recken haben sich der Polygon-Kur entzogen und wandern nach wie vor als Sprites durch's Fantasy-Terrain – einzig beim Duell Mensch gegen Monster schlüpft Eure Party in den 3D-Dress und prügelt im Polygon-Outfit auf die Gegner ein.

Doch geht es in "Wild Arms: 2nd Ignition" nicht nur ums Kreaturen-Killen – auch Euer Hirn wird gefordert. Ganz im Stil eines "Alundra" (PlayStation) oder "Landstalker" (Mega Drive) wollen allerlei Rätsel gelöst werden: Versperren Euch beispielsweise morsche Holzkisten den Weg, hilft nur Rurikas Feuerzauber – brennt die modrigen Hindernisse kurzerhand nieder. Ashley hingegen aktiviert mit seiner langen Klinge entfernte Schalter und löst somit verzwickte Mechanismen aus. Ob's den Weg freimacht oder eine Horde finsterer Ungeheuer auf den Plan ruft – spannend bleibt die Dungeon-Pirsch allemal.

Länger beschäftigt als mit dem Erstling werdet Ihr ohnehin sein – schließlich kommt das Sequel auf zwei CDs daher. Das heißt im Klartext: Mehr Spiel, mehr Anime-Sequenzen - mehr Spaß? Ob die Rechnung aufgeht, wird sich noch zeigen. Wir jedenfalls freuen uns auf den US-Release – wann der bevorsteht und ob wir auch in Europa mit einer Veröffentlichung rechnen dürfen, steht vorerst in den Sternen. ■



Genre:	Rollenspiel
Spieleranzahl:	1
Veröffentlichung:	JP: 4.Quartal, USA: 2000
Anbieter:	Sony
Entwickler	Contrail
Muster:	fun.generation



SUNFLOWERS
the world of entertainment

TechnoMage

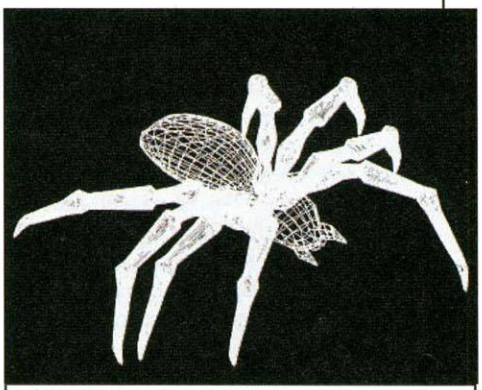
Zauberhaftes aus deutschen Landen

Lachende Kinder laufen über eine Blumenwiese, eine Großmutter hievt mit verbissenem Gesichtsausdruck den Wassereimer aus dem Brunnen, setzt ab – und tippelt dann fluchend die Straße hinunter. Der Torwächter hält mal wieder ein Nickerchen, Dorfdepp Nico versucht, beim Kopfstand herzhaft in der Nase herumzubohren und die Haushälterin vom Ältestenrat feilscht mit dem Krämer an der Ecke – um den Preis einer Bettpfanne für ihren Herrn: Eine alltägliche Szene, wie sie das Dorfleben in Fantasy-Welt Gothos schreibt.

Außerhalb der "Dreamer"-Siedlung geht es nicht weniger lebhaft zu: Auf den Feldern vor den Stadttoren verrichten Bauern ihr Tagewerk, trennen mit einem Schwung ihrer Sense die Spreu vom Weizen – oder halten sich mit hektischen Armbewegungen aufdringliches Ungeziefer vom Leib. Hier und da huscht schnaubend ein Nashornkäfer aus dem Gestrüpp oder schraubt sich – mit bunt schillernden Flügeln – eine Fee in die Lüfte, um nur Augenblicke später im angrenzenden Wald zu verschwinden: Eine alltägliche Szene, wie sie das Landleben in Fantasy-Welt Gothos schreibt.

Wagt sich die kleine Fee hinter die Baumgrenze, muß sie schnell zur nächsten Lichtung huschen - denn überall dort, wo kein Lichtstrahl hinfällt, da leben die Wesen, die das Tagesgestirn scheuen – dunkle, verschrobene Gestalten, die den Trost der Schatten schätzen und sich im Schutze der Dunkelheit von hinten an den verirrten Wandersmann heranschleichen. Trolle, Kobolde, Riesenspinnen, Seeschlangen und gepeinigte Seelen aus dem Reich zwischen dieser Welt und der nächsten Welt – zwischen den Steinen und Bäumen geben sich die Kinder der Nacht ein finsteres Stelldichein, und ohne gut geschärfte Klinge hat der Abenteurer mit Flora und Fauna nur wenig zu lachen: Eine alltägliche Szene, wie sie das Wildnisleben in Fantasy-Welt Gothos schreibt.

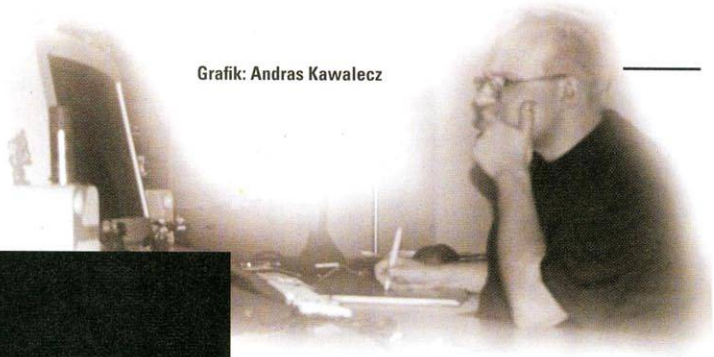
Und wer sich zwischen all den fiesen Monstern nicht zu wehren weißt, der stirbt in Nullkommanichts den Bildschirm-Tod – und mit einem endgültigen Schlag verschlägt es mich vom TV-Leben wieder ins reale. Dabei bemerke ich den Unterschied erst auf den zweiten Blick: Die Decke ist mit schwarzen Tüchern verhangen, dazwischen baumeln faserige Spinnenweben – und neben einer hölzernen Schatztruhe steht die lederne Montur eines mittelalterlichen Kämpen an der Wand. Eine alltägliche Szene, wie sie das Büroleben bei Sunflowers schreibt...? Kaum: Heute präsentiert der deutsche Entwickler seinen jüngsten Spiele-Sproß: "Technomage" ist für das rund achtköpfige Team der Einstand in den Videospiel-Markt – nach PC-Highlights wie "Anno 1602" (vorbildliche Aufbaustrategie in der Renaissance – und ganz nebenbei das meist gekaufte PC-Spiel der vergangenen Jahre) will man auch die Konsolenwelt erschließen. Und mit welchem System legt man los? Ganz klar: Auch wenn man sich beizeiten der neuen Konsolen-Generation widmen will – zunächst ist die PlayStation dran. "Technomage" soll PC-Spielern und Konsolisten märchenhafte Abenteuer bescheren – und für die Präsentation ihres Adventure-Debüts haben sich die Frankfurter nicht lumpen lassen. Eine ähnlich atmosphärische und liebevolle Präsentation haben wir schon lange nicht mehr gesehen: So hat das Team die aufwendige Dekoration im Alleingang installiert und Front-Frau Susanne Schäfer die passenden Plastik-Spinnen höchstpersönlich plaziert – sehr zum Leidwe-



■ Giftig: Hier seht Ihr die Spinne vor der Texturierung - als nacktes „Wire Frame" (Drahtgittermodell).



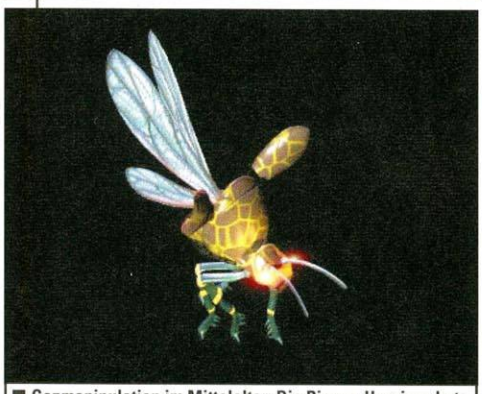
■ Jetzt ist sie erst so richtig eklig: Die Spinne heizt Eurem Charakter im „Hive"-Dungeon ein - zwischen marodem Felsgestein und baufälligem Mauerwerk.



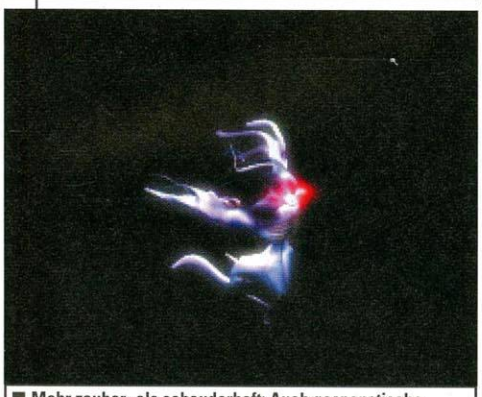
Grafik: Andras Kawalecz



■ Jubel, Trubel, Heiterkeit: Selbst bei winterlichen Wetterverhältnissen sind die Spieler bestens gelaunt.



■ Genmanipulation im Mittelalter: Die Riesen-Hornisse hat ein bißchen zu kräftig an den Gen-Blüten geschnuppert.



■ Mehr zauber- als schauderhaft: Auch gespenstische Erscheinungen entstehen am 3D-Editor.



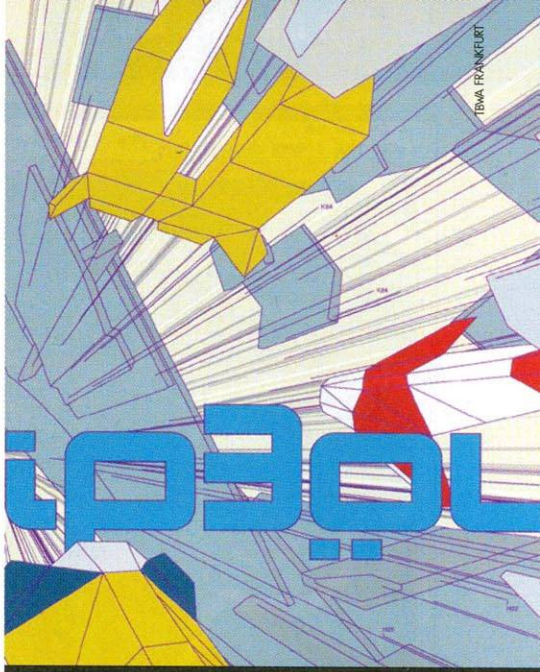
■ Jason hätte seine helle Freude gehabt: Die untote „Rasselbande" trefft Ihr wie die Spinnen im „Hive"-Verlies.

sen ihres Kollegen Stephan Winter übrigens, denn der leidet wie fun.generation-Chef Robert (sitzt gebannt hinter dem TV-Schirm) unter akuter Arachnophobie. Aber aller Spinnen-Panik zum Trotz demonstriert uns der Designer sein "Baby" ebenso souverän wie routiniert: Thorsten wechselt via Cheat von einem Level zum nächsten, zeigt uns fertige wie unfertige Grafik-Sets und erläutert uns die Aktionsmöglichkeiten des sympathischen Helden. Der "Technomage" hupft über Stock und Stein, bombadiert seine Widersacher mit effektvollen Zaubersprüchen und lauscht stampfenden bis mittelalterlichen Hymnen – auch wenn Auflösung und Detailtiefe noch weit von der Fertigstellung entfernt sind, Gothos fasziniert schon jetzt. Wer für den zauberhaften Fantasy-Ausflug verantwortlich ist? Ein ziemlich bunter Haufen...

Es war einmal...

Die verträumten Augen hat er von Mutti Dreamer, die dicken Finger von Daddy Steamer. Was das ist? Ein Kinderreim? Nein – aber mit ähnlichen Haßtiraden ist der kleine Technomage ganz sicher gehänselt worden, denn der arme Kerl ist ein Mischblut: Derweil Mutti zum magisch begabten Volk der Dreamer gehörte, hat Vater – ganz der Steamer – in seiner Garage herumgeschraubt und neue Erfindungen ausgetüftelt. Der Haken: Dreamer und Steamer unterscheiden sich nicht nur in ihren Talenten, sondern vertreten auch unterschiedliche Philosophien. Die einen haben ein überdimensioniertes Zahnrad zum Gott, die anderen sind frenetisch in Mutter Natur verknallt – und wenn beide Einstellungen aufeinander treffen, dann gibt's entweder gewaltig Krawall oder – wie bei den Eltern Eures Helden passiert – einen zündenden Funken ganz anderer Natur... Leider hat die Laison nicht lange gehalten: Nach der Geburt des verunglückten Halbbluts sind beide Elternteile wieder ihre eigenen Wege gegangen – Vater mit dem Werkzeugkoffer, und Mutter mit dem Kind unter dem Arm. Also ist Euer "Technomage" bei den Dreamern aufgewachsen: Trotzdem will es mit dem Zaubern zunächst nicht so recht klappen – das väterliche Erbe ist zu stark. Aber keine Angst: Euer Konterfei entpuppt sich schnell als Multitalent, das die besten Eigenschaften beider Völker in sich vereint! Das Menü des spitzohrigen Schelms ist also mit Zaubersprüchen und Bastel-Talenten reich bestückt: Abwechslung wird groß geschrieben!





AB 8.9.99

WIP3OUT

NUR FÜR GUTE NERVEN. WIPEOUT 3, DER DEFINITIVE RAUSCH DER SINNE. TEIL DREI DES FUTURE-RACE IST SCHNELLER, SPANNENDER UND FASZINIERENDER ALS JE ZUVOR. NEBEN NEUEN FAHRZEUGEN UND NEUEN WAFFEN GIBT ES AUCH ACHT NEUE STRECKEN. VON DER BREITEN RENNBAHN BIS HIN ZUR ENGEN HÄUSERSCHLUCHT. DIE ULTRAMODERNE GRAFIK WIRKT WIE VOM ANDERN STERN UND MACHT DEN ULTIMATIVEN TRIP PERFEKT.

„GELUNGENES COMEBACK: VERBESSERUNG IN ALLEN ERDENKLICHEN BEREICHEN" (PLAYSTATION GAMES 6/99)
„DAS FUTURISTISCHE KULTSPIEL KEHRT ZURÜCK" (GAMES & MORE 7/99)

SOUNDTRACK: DJ SASHA

△○×□

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/578 578 (1,21 DM/MIN.)
WWW.PLAYSTATION.DE

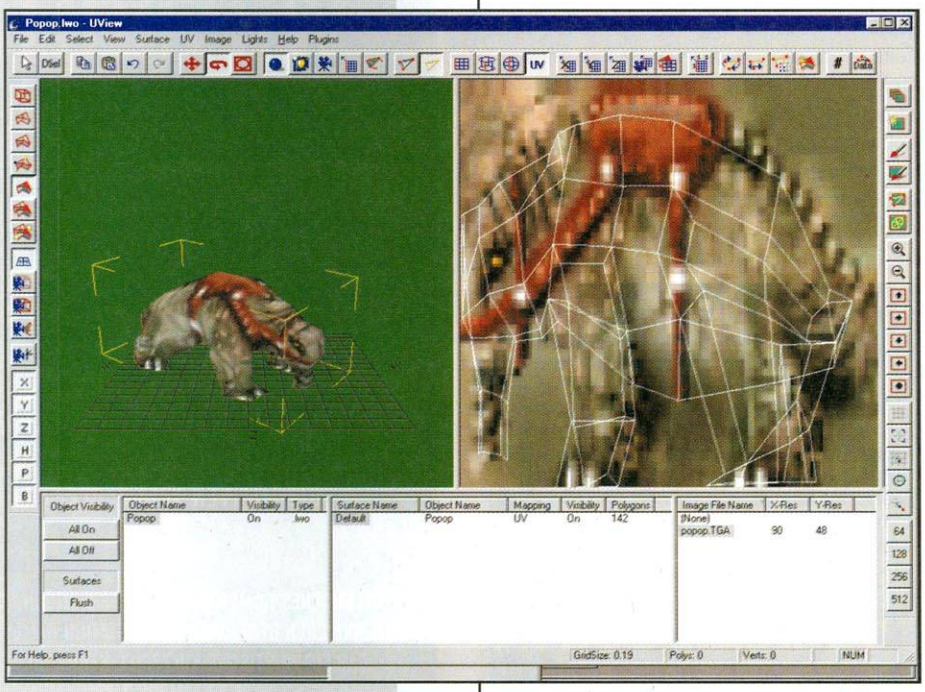
PlayStation®

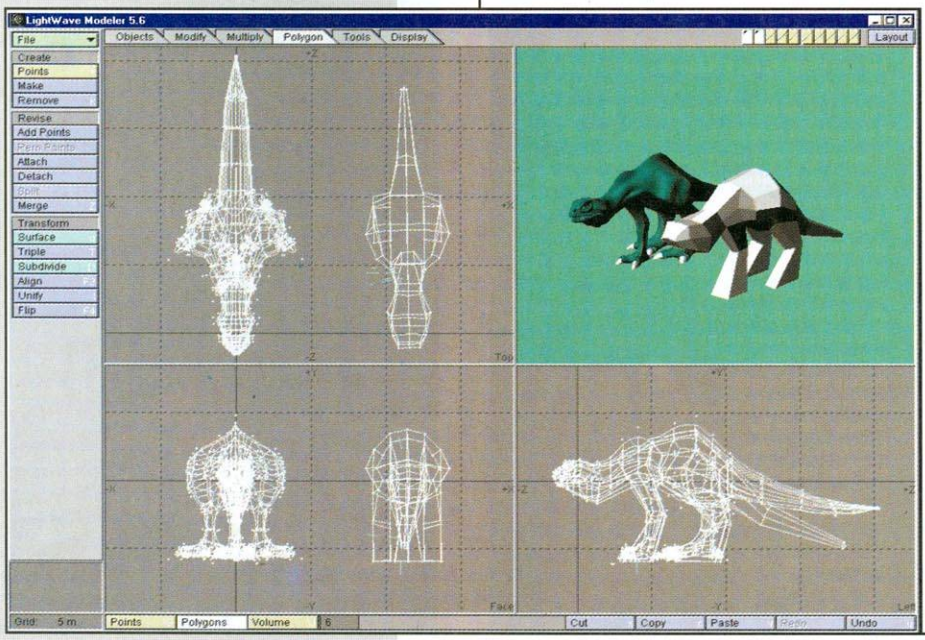
PSYGNOSIS

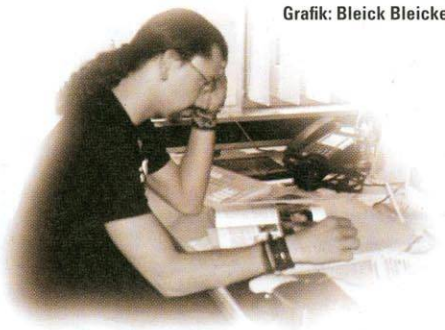
IT'S NOT A GAME

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. Sponsor der Frankfurt Lions. Hauptsponsor von The Dome. PlayStation and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Wipeout, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.









Grafik: Bleick Bleicke

EIN BUNTER HAUFEN

Professionalität schützt vor Schrägsein nicht: Den Beweis für das chaotisch-kreative Künstlergemüt finden wir hinter der nächsten Tür. Ein Büro so groß wie ein Fußballfeld – und über die "Spielwiese" verteilt sitzen die kreativen Handwerker hinter "Technomage". Derweil Andras Kawalecz mit grimmig-konzentriertem Gesichtsausdruck an 3D-Modellen für Charaktere und Gegnerschar herumwerkelt (er ärgert sich gerade, weil Robert die geheimen Inspirationsquellen entlarvt – von "Lexx the Dark Zone" bis hin zur SGI-Schlange aus dem "Hercules"-Vorspann), testet Torsten Schneyer Licht-Verhältnisse und Material-Beschaffenheit im Feendorf aus: Vor der Konstruktion und Texturierung der 3D-Objekte stehen klassische Zeichnungen (entstehen in diesem Fall via Art-Pad im "Photoshop") – nur so lassen sich schon vorab Atmosphäre und Funktionalität der Szenerie abstimmen.

Aber der kreative Funke allein macht noch kein Team-Work aus: Was hier verblüfft, sind Einstellung und Eigenmotivation der Verantwortlichen. Sind viele Entwickler-Teams dieser Tage reichlich abgestumpft zugange, werkeln hier noch Fans aus echtem Schrot und Korn. Der eine findet sein Heil in der dreidimensionalen Grafik, der nächste ist in seine Zahlenkolonnen verliebt und der andere dann am glücklichsten, wenn er sich – in martialische Fantasy-Kluft gewandet – in Wald und Flur oder auf mittelalterlichen Märkten herumtreiben kann. Fantasy-Freaks, Rollenspieler, Techniker, Bastler und Pinsler – das Projekt "TechnoMage" ist genauso facettenreich wie sein Team, und Projektleiter Sascha Ramali gewährleistet, daß alle künstlerischen Fäden am Ende zusammenlaufen – und die Kreativität gebündelt wird. Gebündelt und strukturiert von "Adobe Photoshop" bis "Z-Buffering" (über letzteres zerbricht man sich gerade den Kopf, weil es auf der PlayStation-Hardware nicht möglich ist – und gerne Grafikfehler provoziert, die man auf PC oder Dreamcast vermeiden kann): Der eine erledigt inspirierte Auftragsarbeit, der andere muß den Wust verwalten und auch dann einen kühlen Kopf bewahren, wenn alle Abteilungen auf einmal auf seiner Matte stehen. Tatsächlich tut Organisation bitter Not: "TechnoMage" ist nicht nur für deutsche Verhält-

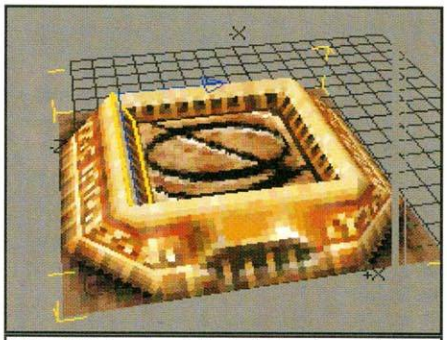
Grafik: Torsten Schneyer



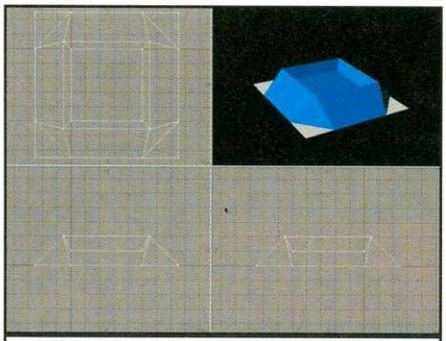
nisse ein ehrgeiziges Projekt. Schauplatz Gothos ist umfangreicher und technisch aufwendiger als die meisten anderen Adventures der "alten Schule". Ergo: Wenn Euer Charakter nicht alle paar Schritte unfreiwillig verunglücken und der Brückentroll wie ein Ölgötze dastehen soll, muß beim Entwickler ein Rad ins andere greifen.

Wer ein Beispiel sucht, der schaut im Design-Büro vorbei: Eine meterlange Papierbahn zeigt logische Verknüpfungen und Rätseleinlagen des Fantasy-Spektakels auf, daneben hängen Flußdiagramm und Übersichtskarte. Auch wenn die komplette Spielwelt in 3D modelliert und in Echtzeit auf die Mattscheibe gebannt wird, steht am Anfang





■ Der 3D-Teleporter wird texturiert - und anschließend via Level-Editor im Dungeon plaziert (oben).

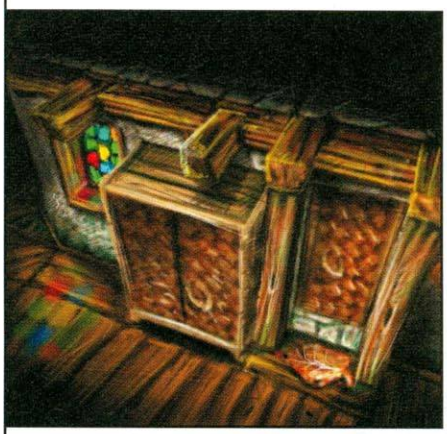


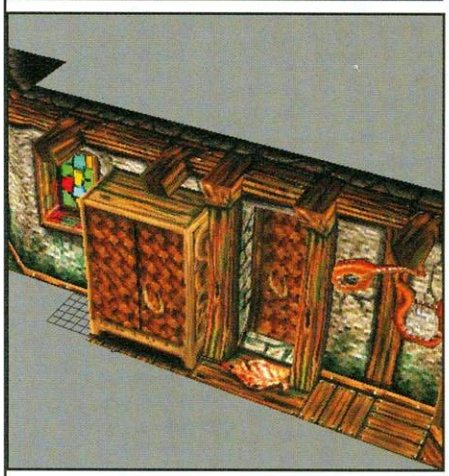
■ Ein Teleporter entsteht: Hier erkennt Ihr den kompletten Werdegang - von der Skizze über das Polygon-Modell bis zur fertigen Szenerie.

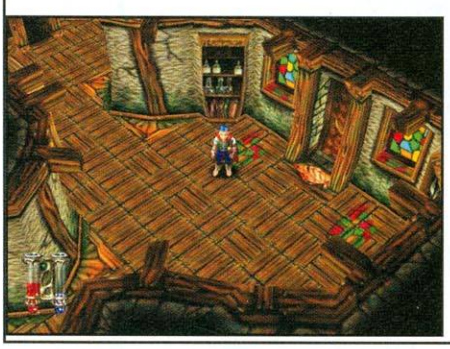
die Arbeit am Zeichenbrett: Bevor der Level-Designer die einzelnen Level-Elemente miteinander verknüpfen kann, muß die Umgebung wenigstens in groben Zügen bereits entworfen sein. Karten, Schmierblätter oder am Art-Pad gepinselte Skizzen: Symbole, Vermerke und unterschiedliche Legenden zeigen auf, was wohin soll und wer sich wie, wann bzw. wo mit wem treffen soll – aus Papier-Chaos wird digitale Ordnung. Denn ohne Ordnung passiert besonders beim Level-Editieren gar nichts: Wie Kacheln setzt der verantwortliche Designer die einzelnen Segmente (z.B. Bäume, Rasenflächen oder Bodenplatten) aneinander – die müssen folglich paßgenau sein. Haben die Grafiker ihre Elemente nicht korrekt angelegt, seht Ihr dort, wo ein Segment ans andere grenzt, im fertigen Spielfeld eine unnatürliche "Schweißnaht": Der Horror jedes Level-Designers – denn mit solchen Unstimmigkeiten ist die Illusion von der alternativen Wirklichkeit dahin.

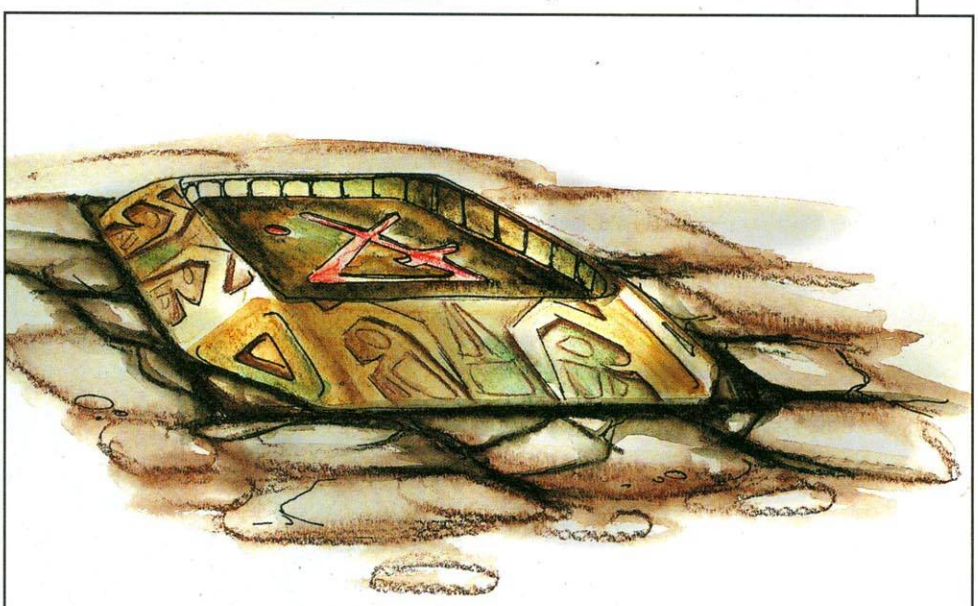
FEEDBACK

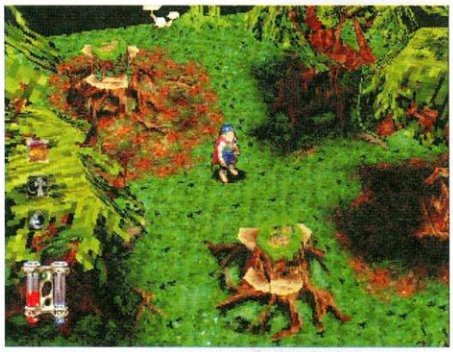
Wirklich überrascht waren wir, als man uns das Pad in die Hand drückte und unsere Meinung hören wollte. Keine Höflichkeits-







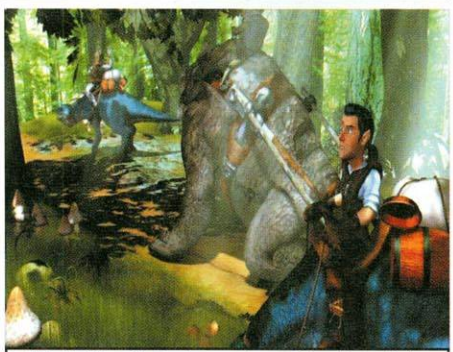




■ Im Dunkeln, da ist gut Munkeln: Euer „Techno Mage" wagt sich in den Fantasy-Forst.



■ Gemütlich: Die Innenräume von Geschäften und Gehöften wurden liebevoll dekoriert.



■ Die klobigen Reitechsen gehen auf den Hinterläufen, der dritte Vorderfuß wird nur beim Grasen gestreckt.

floskel, sondern ehrliches Interesse an individueller Kritik: Also haben wir die Entwickler prompt beim Wort genommen, und sind so lange mit dem "TechnoMage" durch Gothos gestiefelt, bis auch der letzte Zweifel zerstreut und der letzte Kritikpunkt angebracht war. Dabei lief das kleine Kerlchen schon erstaunlich sicher durch's 3D-Feld: Laut Sunflowers ist "TechnoMage" noch ein gutes halbes Jahr von seiner Fertigstellung entfernt – trotzdem sind die Kontrollen schon jetzt eingängiger als bei vielen der japanischen Vorbilder. Ähnlich flüssig hat sich ein Adventure-Held gesteuert, als noch 16-Bit-Hardware unter dem TV stand: Springen, im Sprung drehen und so wieder aufkommen, wie's Euch beliebt – der "TechnoMage" steuert sich intuitiv und lädt zum hingebungsvollen Monster-Vertrimmen ein – ein Mordsspaß!

Am Ende des Tages war die Vorschlagsliste nahezu nahtlos – und fun.generation nahtlos begeistert über die Offenheit des Entwicklers. Das Fallbeispiel beweist's: Aufwendige Produktion und technische Know-How gehen nicht zwangsläufig mit Überheblichkeit einher – bei Sunflowers hat man noch für alle Meinungen ein offenes Ohr. Und dabei mangelt es den Frankfurtern beileibe nicht an der nötigen Fantasie: Finsere Verliese, die Überreste einer versunkenen Hochkultur und ein verwunschener Feenhain sind nur drei der rund 20 Schauplätze, die im fertigen Spiel zum Erforschen einladen sollen. Und obwohl viele Details noch ungenutzt im Sunflowers-Netzwerk schlummern, macht der märchenhafte Schauplatz schon ganz schön was her: Mit ähnlicher Detail-Liebe gehen höchstens japanische Top-Designer ans Werk, und die halten ihre Adventure-Welten ja noch immer am allerliebsten in 2D. Klein "TechnoMage" dagegen ist technisch voll auf der Höhe – und untersucht mit Vorliebe alles, was plastisch ist. So schwenkt Ihr den Blickwinkel wahlweise über L1 oder R1 ein – und könnt so auch Level-Details in Augenschein nehmen, die vorher von 3D-Objekten blockiert waren. Und im Zweifelsfall wird die allseits beliebte Bombe gelegt: Fünf, vier, drei, zwei, eins – und dann fliegen Euch die Polygon-Fetzen um die Ohren.

Ganz so schnell kommt "TechnoMage" zwar nicht in die Geschäfte – dafür aber vermutlich genauso explosiv! Hochkarätige Adventure-Kost aus deutschen Landen? Wir sind zuversichtlich – und drücken dem knuffigen Knaben schon mal die Daumen! Und bis es soweit ist – halten wir Euch auf dem Laufenden!





Aus dem Nähkästchen:

Jürgen Reusswig

fun.generation: Dein Lieblings-Hobby?
Sport (optional Snowboarden), Motorradfahren, Computer- und Videospiele

fun.generation: Dein Lieblings-Film?
Das Boot

fun.generation: Das beste Fantasy-Buch, das Du gelesen hast?
Herr der Ringe

fun.generation: Dein erstes Spiel (als Spieler)?
Space Invaders (Coin-Op Automat, hat unzählige Markstücke verschlungen)

fun.generation: Dein erstes Spiel (als Entwickler)?
Crosscheck (Eishockey-Spiel für den Amiga)

fun.generation: Dein Lieblings-Spiel?
Starcraft

fun.generation: Wie stellst Du Dir ein erotisches Fantasy-Mädel vor?
Das wird nicht verraten...

fun.generation: Wann sind Spiele für Dich ganz besonders toll?
Wenn sie eine so dichte Atmosphäre haben, daß man förmlich hineingesogen wird.

fun.generation: Etwas, was Dich an einem Spiel ganz besonders nervt?
Wenn sie konstruiert und aufgesetzt wirken und keinen eigenen Stil haben.

fun.generation: Deine Position bei SUNFLOWERS – und wie bist Du dazu gekommen?
Als Managing Director bin ich verantwortlich für die Produktentwicklung, Betreuung der Entwicklerteams, Qualitätssicherung und alle technischen Bereiche. Ich bin eigentlich Elektroingenieur und bei meiner Jobsuche nach dem Studium zufällig auf die Möglichkeit gestoßen, bei SUNFLOWERS eine Test- und Support Abteilung für die Spieleentwicklung aufzubauen. Da konnte ich einfach nicht nein sagen. Mit dem Wachstum der Firma ist dann auch mein Verantwortungsbereich größer geworden.



schnupper.

abo

3x fun.generation

3x voll.treffer

...für nur

9,- DM



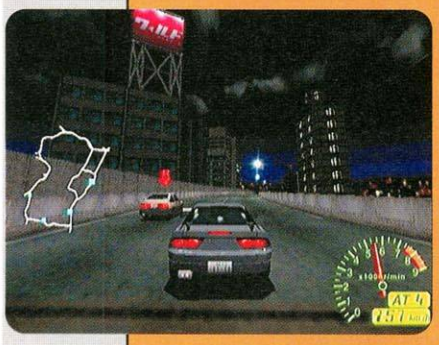
fun.generation

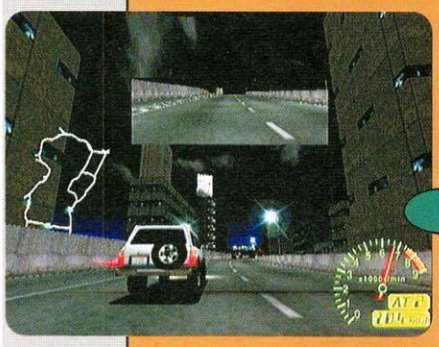
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

Tokyo Highway Battle

Dreamcast.







Wer hätte das gedacht? Auf Tokyos Highways geht so richtig die Post ab - zumindest in Genkis "Tokyo Highway Battle"-Reihe. Mit dem mäßigen PlayStation-Vorgänger hat die Dreamcast-Fassung außer dem Namen wenig gemeinsam: Die ebenso schnelle wie hochaufgelöste Optik läßt jeden Zweifel an der Hardware-Potenz der Sega-Maschine im Keim ersticken. Die PS-Protzer sind zwar allesamt Fantasie-Schlitten, sehen jedoch unglaublich realistisch aus. Gepaart mit grafischen Spielereien (exzellentes Lightsourcing beim nächtlichen Lichterspiel!) und kräftigen Rumble-Effekten (Puru-Puru-Pak vorausgesetzt), kommt bei den rasanten Fahrten echtes Arcade-Feeling auf. Zwar brettert Ihr nur über eine Strecke, die wurde jedoch "Ridge Racer"-typisch in verschiedene Abschnitte ausgebaut. Die Steuerung gibt keinen Anlaß zur Kritik: Simpel und direkt - fast so präzise wie die von "Sega Rally 2". Übrigens: Gegen Jahresende veröffentlicht Anbieter Crave den Titel auch in Deutschland. ■

fun.generation meint:
Rennspieler kommen mit "Tokyo Higwhay Battle" voll auf ihre Kosten - vorausgesetzt, die stören sich nicht an der exotischen Autobahn-Szenerie. Denn was für den Tokyoter Möchtegern-Raser die Erfüllung schlechthin ist, wird den einen oder anderen "Gran Turismo"-Fan abschrecken. Trotzdem: Spielbarkeit und Präsentation sind unangefochten gut, der "Story"-Mode motiviert auch langfristig. Racing-Fans kontaktieren den heimischen Import-Händler!

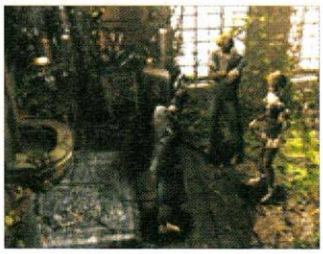


Koudelka

PlayStation

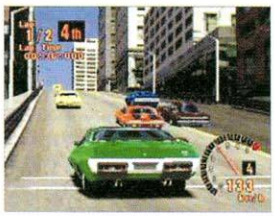


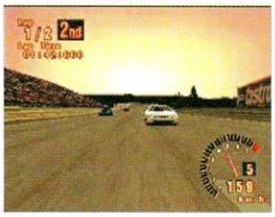
Nippon-Entwickler SNK geht fremd: Der Beat'em-Up-Spezialist werkelt zur Zeit an dem Horror-Rollenspiel "Koudelka". Der Titel läßt sich am besten als Mix aus Squares "Parasite Eve" und Capcoms "Resident Evil"-Reihe beschreiben: Ihr steuert Protagonistin "Koudelka" durch zahlreiche Render-Kulissen und bekämpft rundenweise eklige Monster-Mutationen. Die Heldin ist ein 19-jähriges Zigeunermädchen, das in einem verschlafenen Nest im tiefsten Wales des 19. Jahrhunderts aufgewachsen ist. Als mysteriöse Geister ihr befehlen, das Kloster "Meneton" aufzusuchen, nimmt das Schicksal seinen Lauf: "Koudelka" landet in einer Brutstätte des Bösen - und Ihr gruselt Euch in bester Carpenter-Manier. Ob der vielversprechende Titel bei uns erscheint, ist noch unklar - zumindest ein US-Release wurde offiziell bestätigt. Wir halten Euch auf dem Laufenden! ■



Gran Turismo 2

PlayStation





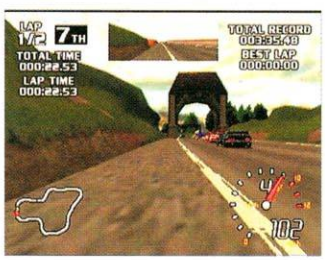
Am 30. September ist's soweit: Der Nachfolger der Rennspiel-Referenz "Gran Turismo" erscheint in Japan. Sony Computer Entertainment Japan bestätigte die Unterstützung von Namcos joGcon-Pad (Force-Feedback-Effekte) und gab erste Details über die Kurse bekannt: Ihr werdet über Original-Strecken in Italien, Frankreich sowie den USA (Seattle) brausen. Außerdem gibt's jetzt auch wechselnde Wetterverhältnisse - im Vorgänger bretterten wir stets über sonnenüberflutete Renn-Pisten. Über 400 verschiedene Flitzer stehen Euch zur Auswahl, darunter Mercedes CLK-GTR und SLK Kompressor, Ford Mustang und der VW Beetle. ■

fun.generation meint:
Wir können den Release kaum noch erwarten - die Rennspiel-Referenz hat einen würdigen Nachfolger verdient!

World Driver Championship

NINTENDO64





N64-Bleifüße atmen auf: Die "Top Gear Rally"-Macher Boss Game Studios haben in den USA mit "World Driver Championship" ein Genre-Glanzlicht abgeliefert. Ihr steigt ins Cockpit eines von 32 PS-starken GT-Sportwagens und nehmt an einer kompletten Saison teil. Alle zehn Rennpisten haben drei Ausbaustufen, das "Ridge Racer"-Prinzip sorgt für Streckenvielfalt. Die Kurse führen Euch an illustre Schauplätze: Ihr braust am römischen Kolloseum vorbei, macht einen Stop am Hardrock Café von Las Vegas und staunt über die detaillierten Streckenobjekte. Grafisch ist "World Driver Championship" die neue Rennspiel-Referenz für Nintendos 64-Bitter: Auch ohne den Einsatz der 4MB-Erwei-

terung sehen die Vehikel vom Schlage Lamborghini, Lotus, Porsche oder Ferrari ihren realen Vorbildern verblüffend ähnlich. Zwar ist die Spielgeschwindigkeit nicht übermäßig schnell, dafür bleibt sie stets konstant. Die Programmierer sind offenbar Sonnenanbeter: Der üppige Einsatz von Lens-Flare-Effekten sorgt für opulente Spiegelungen auf Eurer Windschutzscheibe.

Auch die Steuerung hat uns überzeugt: Ihr habt Euren Luxus-Schlitten zu jeder Zeit unter Kontrolle, die Lenkkommandos werden flugs umgesetzt. ■

fun.generation meint:

Endlich gibt's auch für das N64 eine realistische Simulation des Motorsports - und dazu noch in lückenloser Präsentation. Wir wünschen uns bis zum PAL-Release im Herbst die Unterstützung des Expansion-Paks: Statt der guten mittleren Auflösung gibt's dann vielleicht "richtige" Hi-Res-Optik - denn die kann momentan nur durch den Einsatz fetter Letterbox-Balken (höchstens für Besitzer von 16:9-TVs erfreulich) erreicht werden. Freut Euch schon mal auf "World Driver Championship"!

Giant Gram All Pro Wrestling 2

Dreamcast.

Wrestling-Fans aufgepaßt: Sega hat in Japan mit "Giant Gram Wrestling 2" eine gelungene Umsetzung des Show-Sports veröffentlicht. Mit einem von 23 Kämpfern steigt ihr in den polygonalen Hi-Res-Ring - stilecht mit spektakulärem Einlauf der Akteure und einem tobenden Publikum. Technisch wie spielerisch brillant, ist "Giant Gram" eine Offenbarung für Wrestling-Freaks: Superbe Animationen, ein ausgeklügeltes Kombo-System und perfekte Spielbarkeit lassen keine Wünsche offen. ■





fun.generation meint:

Nach "WWF Attitude" (Test in dieser Ausgabe) der nächste Wrestling-Kracher. Import-Fans greifen bedenkenlos zu!

The King Of Fighters - Dream Match 1999

Dreamcast.

"The King of Fighters - Dream Match 1999" ist das Nonplusultra für jeden SNK-Fan: Denn auch auf dem Dreamcast gehört die Prügelei zur Elite der 2D-Beat'em-Ups. In den obligatorischen Spielmodi (Team, Single, Practice und Survivor) geht's knallhart zur Sache: Das enorme Aktions-Repertoire läßt Euch alle Möglichkeiten zu erfolgreichen Attacken: Legt Eure Gegner mit kraftvollen Kicks und spektakulären Faust-Attacken auf den Hosenboden! Bei 36 Akteuren bleiben keine Wünsche offen: Vom spindeldürren Judo-Crack bis hin zum greisen Karate-Opa - in "King of Fighters" ist das gesamte Spektrum an Kämpfern vertreten. ■





fun.generation meint:

Für Anhänger der "King of Fighters"-Reihe ist die Dreamcast-Version ein Pflichtkauf. Zwar kann die Präsentation nicht mit "Marvel vs. Capcom" mithalten, dafür sind die detaillierten 3D-Hintergründe eine Augenweide. Die Spielbarkeit ist gewohnt gut - Freunde von klassischen 2D-Keilereien kommen an der 99er-Auflage nicht vorbei!

Dieser Artikel entstand mit freundlicher Unterstützung von ACME- the game company, Tel.: 0221-2408800, www.acmeonline.de

Metal Gear Solid Integral

PlayStation

Bei uns erscheinen die "Special Missions" zu Konamis Spionage-Drama "Metal Gear Solid" erst im September - in Japan gibt's seit kurzem die überarbeitete Version "Metal Gear Solid Integral". Der Nippon-Import hat japanische, chinesische und amerikanische Sprachausgabe implementiert - die Texte werden stets auf japanisch eingeblendet. Der neue Schwierigkeitsgrad "Very Easy" läßt auch blutigen Agenten-Anfängern eine Chance, modebewußte Zocker freuen sich über ein weiteres Kostüm (Meryls Schleichanzug). Besonders reizvoll ist die neue Ego-Perspektive: Habt Ihr Snakes Auftrag erfolgreich absolviert, dürft Ihr "Metal Gear Solid" komplett aus der "Ich"-Ansicht erleben. Euer Sichtfeld ist jetzt stark eingeschränkt und der Schwierigkeitsgrad steigt rapide an - für "Metal Gear Solid"-Profis eine willkommene Herausforderung. Außerdem erinnert der Konami-Meilenstein nun stark an gängige 3D-Shooter, die spannenden Duelle mit den feindlichen Formationen erlebt Ihr in bisher nicht gekannter Intensität. Die wichtigste Neuerung von "Metal Gear Solid Integral" sind die "VR-Missions", die ihren Platz auf einer dritten CD finden. Bei uns werden die 300 Trainings-Aufträge separat als "Special Missions" erscheinen, das Original -"Metal Gear Solid" wird nicht benötigt. Fans der Übungs-Modi kommen voll auf ihre Kosten: Die gestellten Aufgaben bringen selbst gestandene "Metal Gear Solid"-Zocker ins Schwitzen (Beispiel: Snake muß zwölf Gegner gleichzeitig bekämpfen, ist jedoch nur mit einer Handvoll Granaten ausgerüstet). ■









fun.generation meint:

"Metal Gear Solid Integral" ist ein Muß für alle Süchtigen - schon alleine wegen der neuen Ego-Ansicht. Die neuen Trainings-Missionen sind extrem knifflig und motivieren immer wieder - verknotete Hirnwindungen inklusive! Leider erscheinen die Extra-Aufträge bei uns nur als separates Add-On, eingefleischten Fans legen wir deshalb den Eigenimport ans Herz.

Text: Bendikt Plass

aus.getrixt!

Tips & Tricks zu aktuellen Spielen!

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Ultimativer Cheat

Mit dieser Tasten-Kombination erhaltet Ihr alle Bonus-Boliden, Strecken und Cups. Gebt im Menü „Fortschritte" folgendes ein: L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ⊗, ⊗ + Select



WARZONE 2100

Kampagnen frei anwählen

Bevor Ihr Eure PlayStation anschaltet, schließt einen zweiten Controller an und haltet auf diesem Start gedrückt. Laßt die Taste erst wieder los, wenn das Hauptmenü erscheint. Gebt dann diese Kombination ein:

L1, R1, R2, L1, Select, Start

Ab sofort könnt Ihr nicht nur die Kampagnen frei anwählen, sondern mit dem zweiten Pad weitere Cheats aktivieren - die müßt Ihr jeweils während des Spiels eingeben!

Select	Zur nächsten Mission gelangen
△	Der gesamte Kartenausschnitt wird sichtbar
●	Unendlich Energie
⊗	Alle Waffen und Gegenstände
↓	Jede Forschung wird augenblicklich beendet
←	Aktiviert den Info-Screen
Start + ■	Anzahl der Spieler erhöhen
↑	Super-Droiden-Stärke an- und ausschalten
→	Mini-Droden-Stärke an- und ausschalten
R1	Strukturen hinzufügen
R2	Features hinzufügen

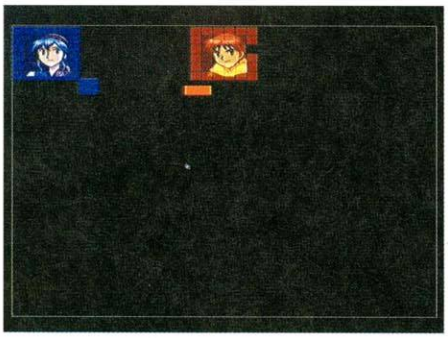


LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE

Bonus-Spiel

Legt die „Making of"-CD ein und gebt während des Intros diese Button-Kombination ein: ↑, ↓, ←, →, △, Start

Ihr dürft jetzt ein Spielchen namens „Lords of Lunar" starten - „Breakout"-Fans werden vor Begeisterung aufjauchzen. Laßt Euch überraschen!



CROC 2

Unendlich viele Kristalle

Haltet im Titelbildschirm L1 gedrückt und gebt diese Kombination ein: ■, ■, ●, ↓, ←, →, ←, →

Startet jetzt das Spiel, drückt R2 und haltet gleichzeitig ■ gedrückt: Mit dieser Prozedur könnt Ihr von nun an Euer Kristall-Konto jederzeit auffüllen!



BOMBERMAN FANTASY RACE

Alternative Laufgeräusche

Pausiert während eines Rennens und gebt nacheinander ein:

L1, L1, R1, R1, ↓, ↑, ●

Gespiegelte Strecken

Fahrt auf allen Strecken als Sieger durchs Ziel. Drückt dann bei der Kursauswahl →.

Endsequenzen ansehen

Wieder müßt Ihr alle Strecken siegreich absolvieren. Haltet danach im Titelbildschirm Select gedrückt.

Geld verdoppeln

Speichert Euren Spielstand auf zwei Memory Cards ab. Nutzt dann die Geldtransfer-Option, um das Geld der einen Karte auf die andere zu übertragen.

Bonus-Tiere

Kauft alle fünf Känguruhs und Dinosaurier. Danach sind das Extra-Känguruh und der weiße Dino erhältlich.





STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Ihr wolltet schon immer mal im „Naboo-Fighter" (erstmals im neuen „Star Wars"-Streifen zu sehen) Gas geben?

Gebt im „Code"-Menü folgendes ein: **Halifax?**

Bestätigt und gebt als zweiten Code folgenden Namen ein und bestätigt diesen: **!Yngwie!**

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP - (US)

Alle GT 2-Autos
Gebt in den Bildschirmen für die Teamauswahl, den Spielmodi, der „Save"-Option oder dem Hauptmenü folgende Kombination ein:
Z, →, Z, Z, Z, B, C-↓, A, →, Start auf dem 2. Controller.

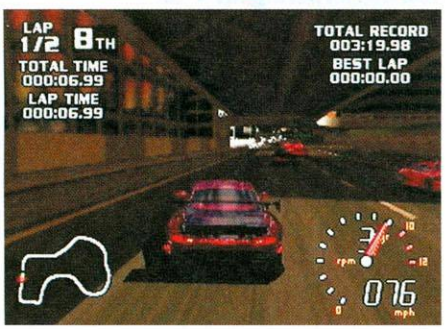
Alle Autos und Strecken
Startet ein neues Spiel im „Championship"-Modus und gebt „RACES THE BEST" als Name ein. Gebt im nächsten Bildschirm diese Kombination ein:
←, →, →, ←, ↓, ↑

Pinke Boliden
Startet ein neues Spiel im „Championship"-Modus und gebt „IGN64" als Name ein.

Alternativer Auto-Look
Haltet bei der Auto-Auswahl Z gedrückt.

Mirror Tracks
Drückt bei der Streckenauswahl des „Quick Race"- oder „VS."-Modus Z, um einen der gespiegelten Kurse auszuwählen.



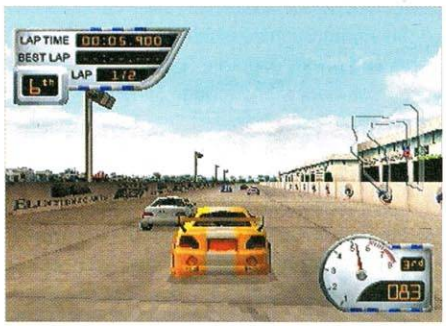


CHEATS & INFOS
09 31-40 69 170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!

SPORTS CAR GT

Wenn die Aufforderung „Press Start" erscheint, gebt Ihr die jeweils folgende Kombination ein!

Alle Strecken: .....↓, ↓, ←, →, ↑, ←, ◉, R2
Alle Wagen: .....↑, ↓,←, →, ↓, ↑
Extra-Geld: .....↑, ←, ←, →, ↓, →, L1, ◉



KING OF FIGHTERS DREAM MATCH '99

Alternativer „Survival"-Modus
Spielt den „Survival"-Modus einmal durch. Wählt dann die „Survival Mode"-Option, betätigt Start und drückt A: Anstelle gegen Teams zu kämpfen, verprügelt Ihr jetzt individuelle Charaktere.

Alternative Kostüme
Setzt im Bildschirm für die Kämpferauswahl den Cursor auf einen der folgenden Recken und haltet dann A, B, X, oder Y gedrückt:

Kyo Kusangi
Terry Bogard
Andy Bogard
Joe Higashi
Ryo Sakazaki
Robert Garcia
Yuri Sakazaki
Mai Shiranui
Billy Kane
Orochi Yashiro
Orochi Shermie
Orochi Chris
Omega Rugal



LUCKY LUKE

Rechtzeitig zur Veröffentlichung der Platinum-Version um Cartoon-Cowboy Lucky Luke (erscheint im Oktober) haben wir für Euch die entsprechenden Paßwörter ausgegraben:

Level	Paßwort
Zug 1	Dalton, Dalton, Lucky Luke, Jolly Jumper
Zug 2	Lucky Luke, L. Luke, J. Jumper, Rantanplan
Pueblos	Dalton, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantanplan
Mine	Lucky Luke, Jolly Jumper, Dalton, Rantanplan
Indianerwüste	Rantanplan, Rantanplan, Dalton, J. Jumper
Saloon	Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantanplan
Wasserfall 1	Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper
Wasserfall 2	Rantanplan, Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke
Wagenrennen	Rantanplan, Dalton, Dalton, Lucky Luke
Strauchdiebe	J. Jumper, Dalton, Rantanplan, Rantanplan
Stadt der Daltons	J. Jumper, J. Jumper, Lucky Luke, Rantanplan

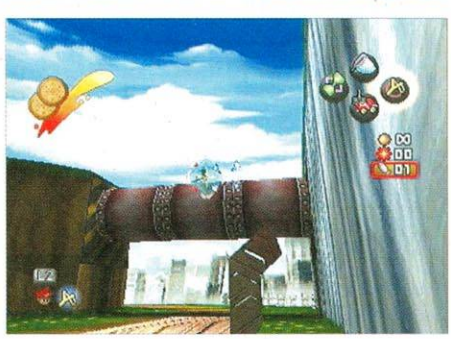
APE ESCAPE

RC-Autobombe
Wenn Ihr mit dem RC-Car unterwegs seid und es neben einem Affen plaziert, explodiert es beim Kontakt mit der Betäubungskeule.

Ein Leben gespart
Wenn Ihr von einer Klippe fallt und rechtzeitig Start drückt, kann man mittels Exit die Zahl der Leben wieder auf den Stand vor dem Sturz bringen.

Versteckter Tunnel
Im Dschungel Level 2 müßt Ihr das Stop-Schild umfahren, um in den Tunnel zu gelangen.





Text: Daniel Johannes

Silent Hill Spieleberater

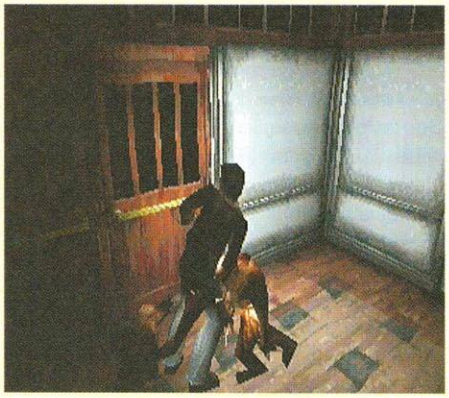
Für alle, die noch nicht mit Harry Mason durch die neblige Kleinstadt Silent Hill gewandert sind, ist unsere folgende Komplettlösung der ideale Wegbegleiter. Allerdings beleuchten wir nicht jeden Schritt ausführlich, wir beschränken uns auf Puzzles der besonders knackigen Art. Also: Immer gründlich die Gegend durchforsten und akribisch jedes Detail in Augenschein nehmen – auch, wenn wir nicht explizit darauf hinweisen. Wir wünschen Euch gruselige Stunden beim Schmökern und Spielen.

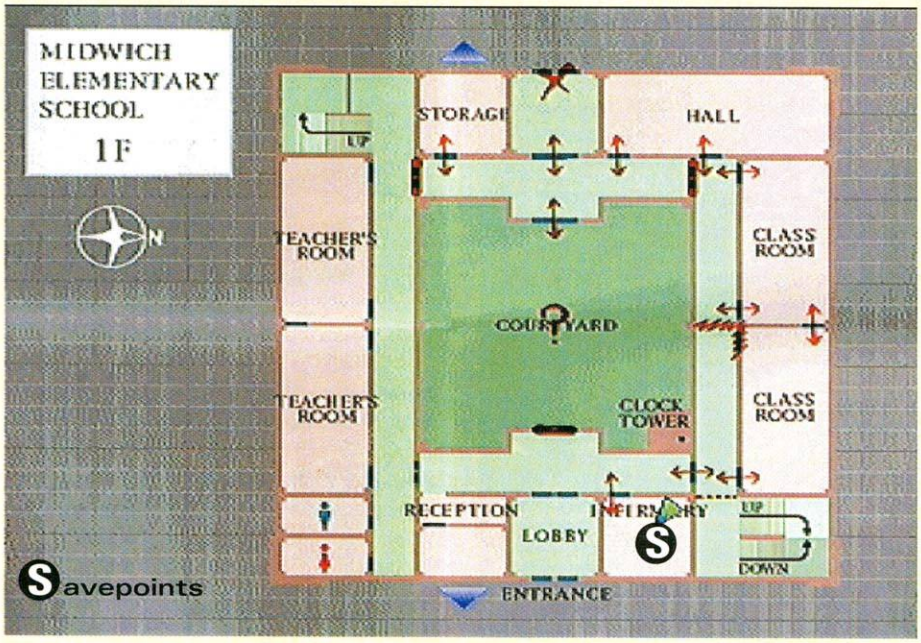
DIE FINSTERNIS HÄLT EINZUG

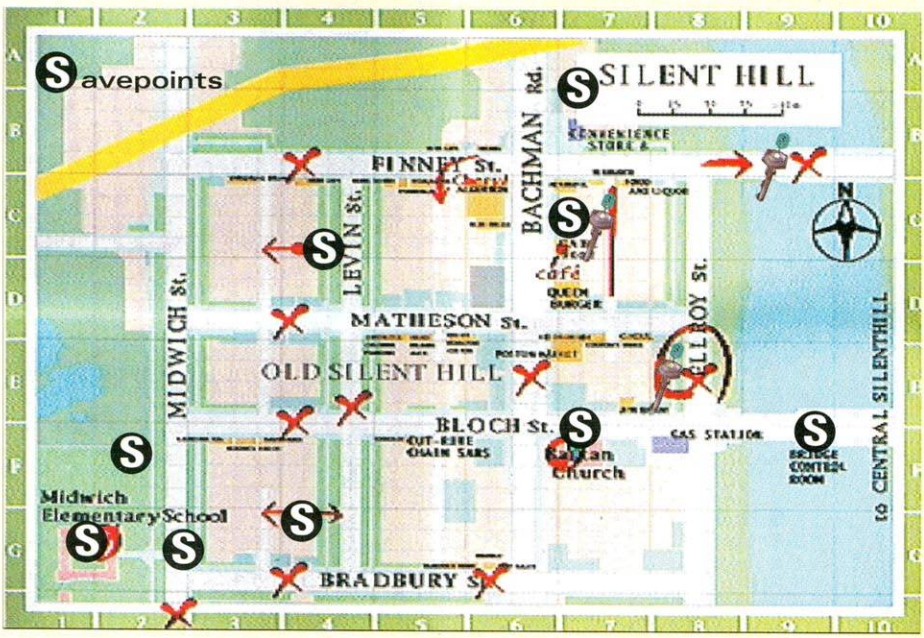
Folgt nach dem Autounfall gleich den Fußstapfen der kleinen Cheryl und lauft Ihr in die dunklen Gassen hinterher, bis es nicht mehr weiter geht. Hier werdet Ihr von garstigen Biestern angegriffen, fallt in Ohnmacht und erwacht kurze Zeit später im örtlichen Café. Polizistin Cybill überläßt Euch sicherheitshalber eine Pistole – schnappt Euch anschließend das Taschenradio auf dem Tisch, sammelt die Munition ein und geht nach draußen. Untersucht nun noch einmal die Gasse, in die Ihr Cheryl schon zu Spielbeginn gefolgt seid: Hier findet Ihr Munition und ein Stück Papier. Mit diesem Hinweiszettel in der Tasche begebt Ihr Euch zur Matheson Street, wo Ihr wieder ein Schmierpapier entdeckt. Weiter geht's in die Levin Street bis zu dem Haus mit der Hundehütte. Holt den Schlüssel aus dem Hundehäuschen und öffnet damit die Eingangstür des Hauses. Drinnen warten einige Goodies und an der Wand einige Karten-Infos auf Euch. Die hintere Tür ist verschlossen, also geht Ihr wieder nach draußen, um die Schlüssel zu suchen (siehe Karte). Kommt anschließend wieder zurück, öffnet die Tür und geht zur Grundschule.

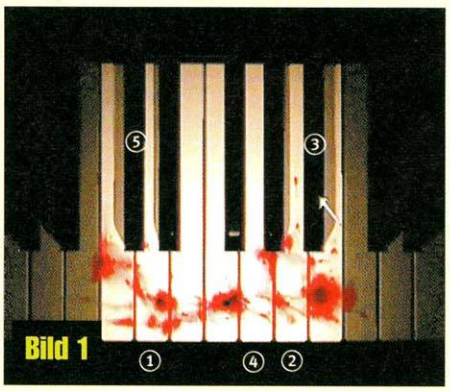
KINDER DES ZORNS

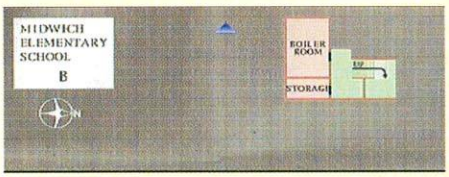
Schnappt Euch zunächst in der Lobby die Karte und öffnet dann die Haupttür. An der Rezeption findet Ihr wichtige Hinweise, die Ihr für spätere Rätsel benötigt. Lauft nun durch den Innenhof, geht in den zweiten Stock und betretet den "Lab Equipment Room". Nehmt hier die Flasche mit der Chemikalie aus dem Regal und marschiert anschließend ins Chemielabor. Gießt Ihr die Chemikalie über die Hand auf dem Tisch, könnt Ihr das Gold-Medaillon mitnehmen. Setzt den Klunker in den Uhrenturm im Innenhof (Erdgeschoß) ein und begebt Euch ins Musikzimmer. Untersucht hier das Klavier und drückt die Tasten in der richtigen Reihenfolge **(Bild1)**. Habt Ihr das Silber-Medaillon, geht Ihr wieder nach unten und setzt es ebenfalls in den Uhren-

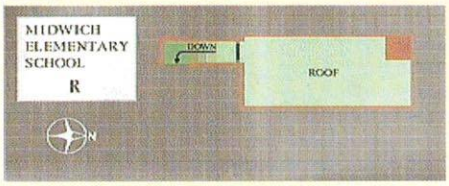


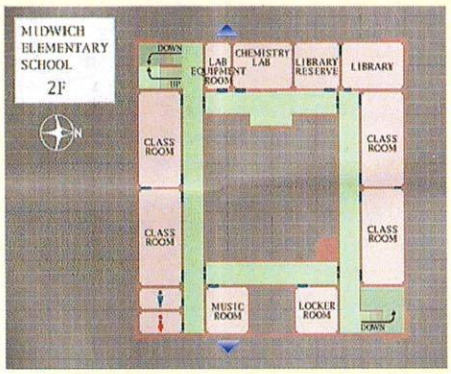




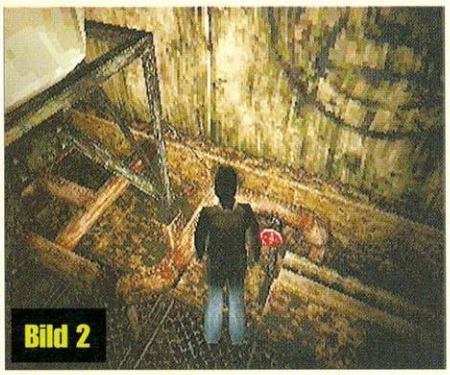








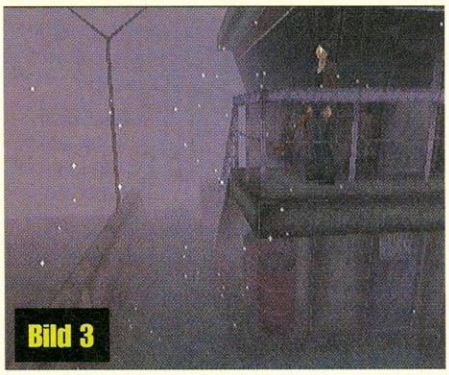
turm ein. Um die Tür des Turms zu öffnen, müßt Ihr zunächst in den "Boiler Room" (Keller) gehen – aktiviert den roten Schalter und kehrt in den Innenhof zurück. Durch die Tür im Turm gelangt Ihr in die Parallelwelt: Geht zuerst in den "Storage Room" und packt den Gummiball ein. Lauft anschließend nach Osten weiter und holt Euch im zweiten Klassenzimmer die Bildkarte. Begebt Euch dann in den ersten Stock, öffnet mit der Karte die verschlossene Tür - und vergeßt auf keinen Fall die Schrotflinte auf der Knabentoilette. Meistert nun den Weg bis hoch auf's Dach: Hier stopft Ihr den Gummiball in das Abflußrohr. Dreht den Wasserhahn auf **(Bild 2)**, um den Schlüssel (das glitzernde Objekt) durch das Rohr zu spülen. Hat alles geklappt, begebt Ihr Euch wieder in den Hof und sammelt den


Bild 2

Schlüssel ein. Anschließend geht's wieder in den ersten Stock, wo Ihr bei der nördlichen Tür erneut einen Schlüssel findet. Sucht dann im zweiten Stock die Klassenzimmertür und schließt sie auf. Auf diesem Weg gelangt Ihr in den Keller. Geht in den Heizungsraum und dreht die beiden Ventile wie folgt: Linkes Ventil: Einmal rechts; rechtes Ventil: Zweimal links. Im nächsten Raum trefft Ihr auf den ersten Endgegner: Erledigt das Biest mit einigen gezielten Schrotflinten-Schüssen.

EIN GEBET FÜR DIE TOTEN

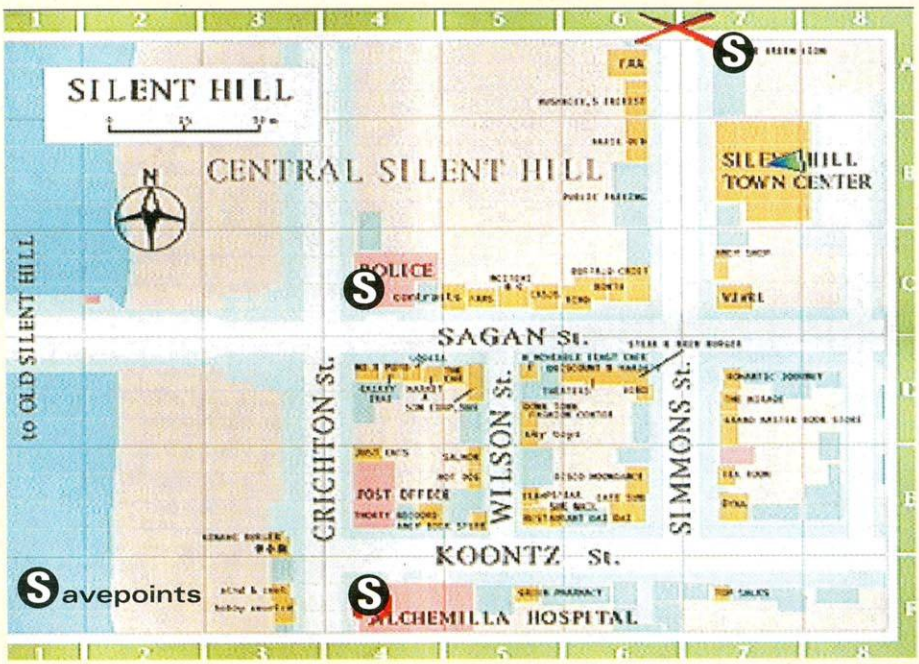
Nach dem Kampf verlaßt Ihr die Schule und sucht die Kirche auf. Um dorthin zu gelangen, lauft Ihr die Bradbury Street bis zum Abgrund entlang, dann nach oben in die enge Gasse und durch Gordons Haus. Der weitere

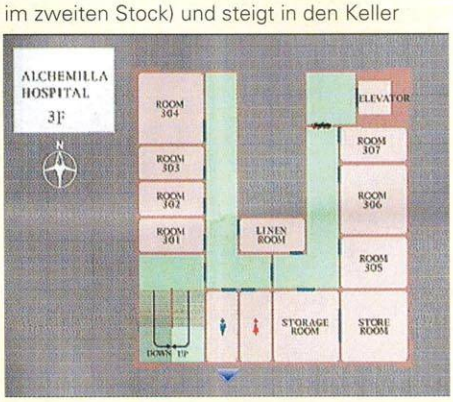

Bild 3

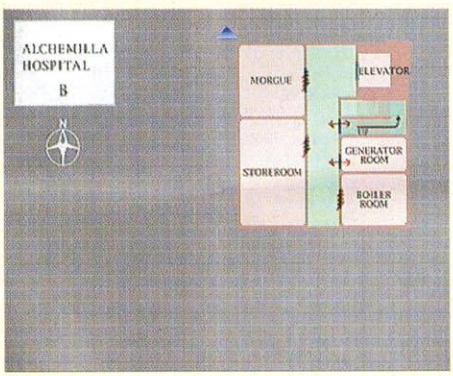
Weg ist kein Problem. In der Kirche angekommen, erhaltet Ihr nach einer rätselhaften Zwischensequenz den "Flauros" und den Schlüssel für die Zugbrücke. Geht von der Kirche aus einfach die Straße weiter, bis Ihr zu dem Kontrollhaus kommt **(Bild 3)**. Benutzt den Schlüssel, um die Brücke zu senken und steckt die Karte von "Central Silent Hill" ein.

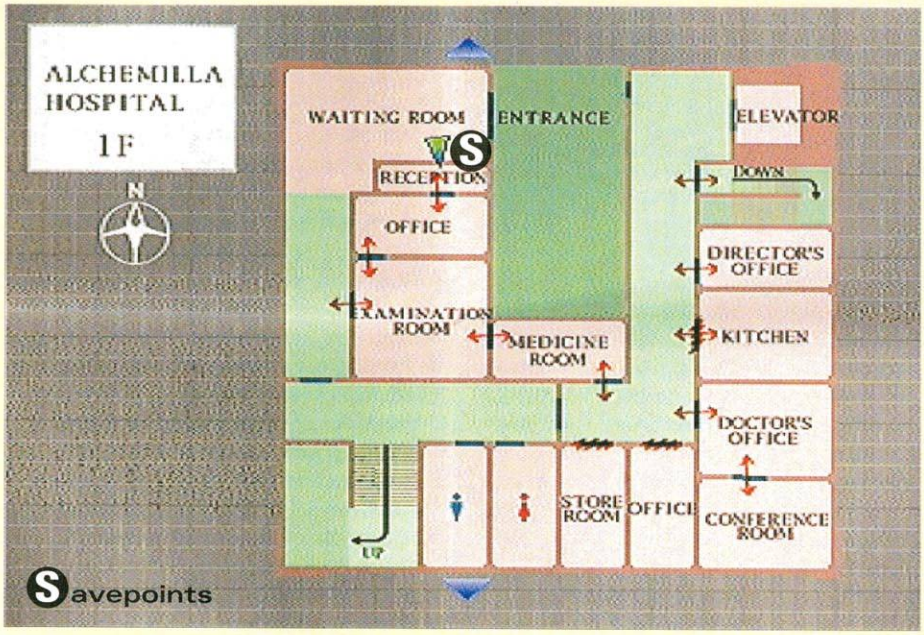
KRANK IM KOPF

Lauft nun zum "Alchemilla Hospital", geht nach drinnen und holt Euch im ersten Raum die Karte. In der Intensivstation findet Ihr eine Rißzeichnung vom Keller, gleich daneben im OP gibt's den entsprechenden Schlüssel. Begebt Euch dann wieder zurück in den ersten Stock und holt Euch in der Küche die Wasserflasche. Im Büro des Direktors (gleich nebenan) füllt Ihr die über den Boden verschüttete Flüssigkeit (hinter dem Schreibtisch) in die Flasche – anschließend geht's in den Keller. Schaltet hier den Generator ein und steigt in den Aufzug. Fahrt in den vierten Stock – und schon seid Ihr wieder in der Parallelwelt. Holt Euch im dritten Stock die Blutkonserve sowie die blaue Platte und geht zurück in die erste Etage. Findet hier die rote Platte und traut Euch danach in die Nähe des Schlangenmonsters. Werft der teuflischen Brut die Blutkonserve vor und schnappt Euch dann flugs die grüne Platte. Nun fehlt nur noch die gelbe: Die findet Ihr in der Herrentoilette im dritten Stock. Begebt Euch dann zu der Tür in der zweiten Etage und setzt die bunten Tafeln in folgender Reihenfolge in die Vertiefungen ein: Von links oben: Rot, blau, grün, gelb (im Uhrzeigersinn). Sammelt jetzt noch den Schlüssel für den Lagerraum, den Alkohol und das Feuerzeug ein (findet Ihr alles im zweiten Stock) und steigt in den Keller



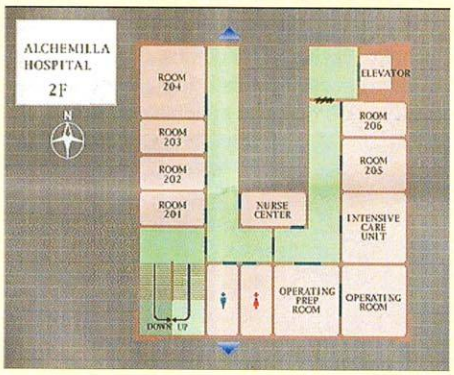








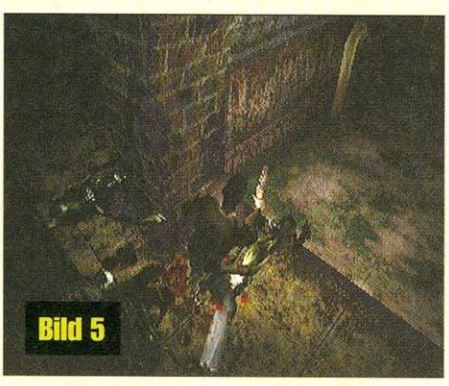


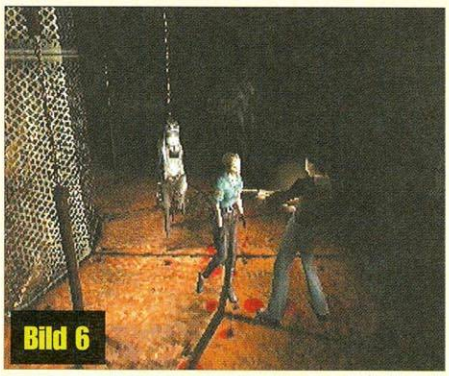


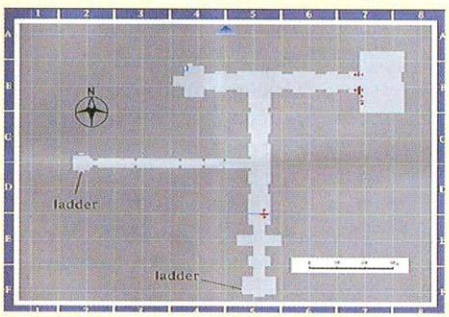
hinab. Holt Euch im Generatorraum den Hammer und betretet dann den Lagerraum. Schiebt hier das Regal zur Seite, um eine versteckte Tür freizulegen. Tränkt die Ranken mit dem Alkohol und zündet das Gestrüpp an – einen Stock tiefer findet Ihr eine Videokassette und den Schlüssel für den Konferenzraum. Geht also in den ersten Stock und schließt die Tür auf – hier findet Ihr auch den Schlüssel für den Antiquitätenladen.

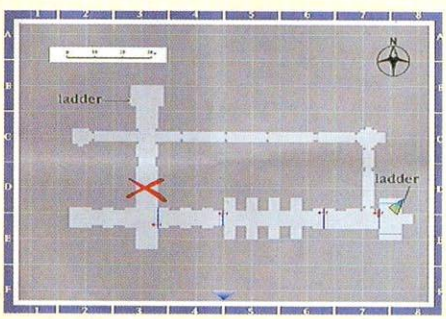
DIE BRUT DES BÖSEN

Verlaßt das Krankenhaus und begebt Euch zum Antiquitätenladen – das Geschäft ist übrigens auch auf der Karte eingezeichnet. Schiebt dort im ersten Raum das Regal zur Seite, untersucht den Altar (vergeßt die Axt an der Wand nicht) und verlaßt den Laden wieder. Geht nun ins "Town Center" und holt Euch im 1. Stock das Jagdgewehr. Erledigt damit gleich den Riesenwurm **(Bild 4)** und begebt Euch wieder ins Krankenhaus. Im "Examination Room" trefft Ihr Lisa – laßt Euch von ihr den Weg zur Kanalisation erklären. Verlaßt das Hospital wieder und erklimmt das Dach des Gebäudes auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Dort werdet Ihr von einer monströsen Motte angegriffen – auch diesmal leistet das Jagdgewehr hervorragende Dienste. Danach geht's zurück zur Grundschule – ganz in der Nähe stoßt Ihr auf einen Drahtzaun. Schlagt mit dem Hammer das Vorhängeschloß kaputt und steigt in die Kanalisation hinab **(Bild 5)**. Lauft durch die dunklen Tunnels, bis Ihr in einen größeren Raum kommt: Hier findet Ihr einen Schlüssel und die Karte für die Kanalisation. Geht von hier aus nach links weiter, um Munition zu finden – auf der rechten Seite geht's zum Ausgang. Seid Ihr endlich wieder draußen, geht Ihr schnurstracks zu Annie's Bar. Nehmt die Quittung sowie Kaufmann's Schlüssel mit und begebt Euch zum Leuchtturm. Seht Euch hier die Zwischensequenz an und lauft nun den ganzen Weg bis zur Kanalisation zurück. Gleich zu Beginn findet Ihr die Karte. Im Vergnügungspark angekommen, betretet Ihr das Karussell. Hier trefft Ihr auf Cybill **(Bild 6)**: Je nachdem, ob Ihr sie erschießt oder mit der Wasserflasche von ihrem Fluch befreit, ändert sich der Abspann – überlegt also gut. Jedenfalls solltet Ihr ihren Schüssen gut ausweichen!





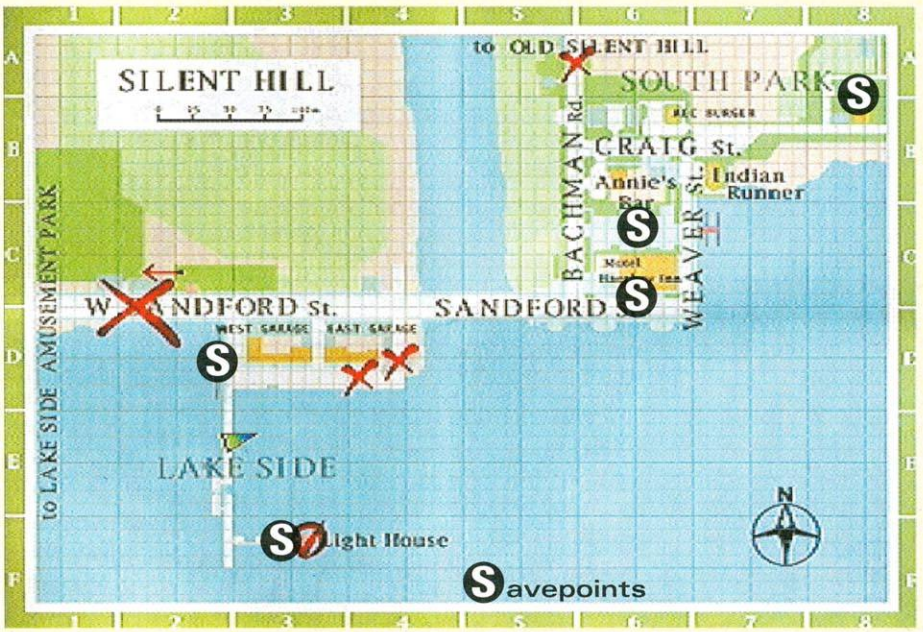




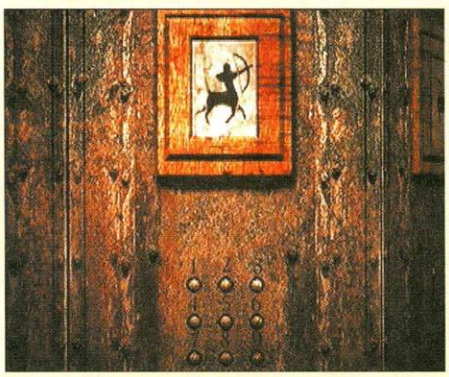
HÖLLISCHER ENDSPURT

Der Showdown im Krankenhaus ist ziemlich kompliziert – eine ausführliche Wegbeschreibung sprengt unseren Rahmen. Wir beschränken uns deshalb auf die Erläuterung und Lösung der verzwickten Rätsel. Nachfolgend sind die Aufgaben aufgelistet, die es zu erledigen gilt:

★ Schraubenzieher und Zange finden
★ Zange benutzen, um den Schlüssel von Ophiel zu erhalten



★ Lösung des Türrätsels: "ALERT"
★ Amulett von Solomen finden
★ Lösung des Sternzeichen-Rätsels: "6-4-8" (Achtet auf die Anzahl der Gliedmaßen!)
★"Plate of Time" mit der Uhr benutzen, um den Schlüssel von Hagith zu erhalten
★ "Crest of Memory" und "Ring of Contract" aus den zerbrochenen Glasbehältern holen (zweiter Stock)
★ Kamera finden
★ Metallplatte mit dem Schraubenzieher entfernen
★ Kamera im Dunklen benutzen, um das Bodenmuster im dritten Stock zu erhalten
★ Schlüssel zum Vogelkäfig finden
★ Vogelkäfig öffnen, um den Schlüssel von Phaleg zu erhalten
★ Dolch von Melchior holen mit dem "Ring of Contract" die Tiefkühltruhe verriegeln.
★ Das Ankh-Zeichen und den Schlüssel von Bethor finden
★ Alle Symbole in die entsprechende Tür einfügen, um sie zu öffnen
★ Endgegner: Feuert auf das Ungetüm, mit allem was Ihr habt - und weicht den Elektroblitzen aus!



VARIABLE ENDSEQUENZEN

Je nachdem, wie Ihr "Silent Hill" spielt, warten am Ende unterschiedliche Abspänne auf Euch. Nachfolgend findet Ihr die Voraussetzungen, die Ihr für das jeweilige Ende erfüllen müßt, sowie die Gegenstände, die Ihr im zweiten Durchlauf finden könnt.

BAD ENDING

Spielt "Silent Hill" nach unserer Lösung durch.
Gegenstände: Benzinkanister, Schlagbohrer, Kettensäge

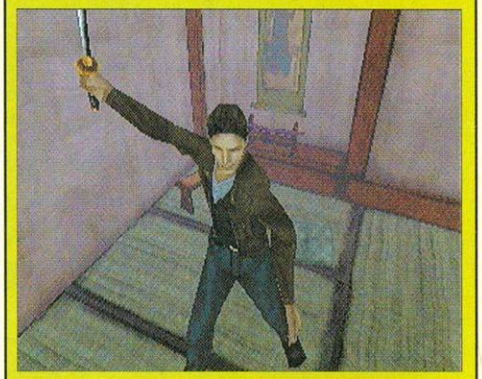
BAD+ ENDING

Benutzt die Wasserflasche aus dem Krankenhaus mit den Scherben hinter dem Schreibtisch des Direktors. Schlagt dazu noch Kaufmanns Ratschläge in den Wind (in Annie's Bar) und verabreicht Cybill die Wasserflasche, sobald sie ihre Waffe fallen läßt.
Gegenstände: Benzinkanister, Schlagbohrer, Kettensäge

GOOD ENDING

Trefft Euch mit Kaufmann, aber rettet Cybill nicht. Sucht nach Annie's Bar das "Indian Runner Hotel" auf, öffnet die Eingangstür mit der Kombination "0473" und holt den Safe-Schlüssel. Verlaßt das Hotel wieder und lauft die Weaver Street entlang, bis Ihr zum "Haerbey Inn" kommt. Benutzt die Kombination aus dem "Indian Runner" (0886), um reinzukommen. Habt Ihr den Magneten und den Motorradschlüssel gefunden, geht's nach draußen.

Wieder im Büro betretet Ihr die Garage und verwendet den Zündschlüssel. Beendet dann ganz normal das Spiel...
Gegenstände: Katana

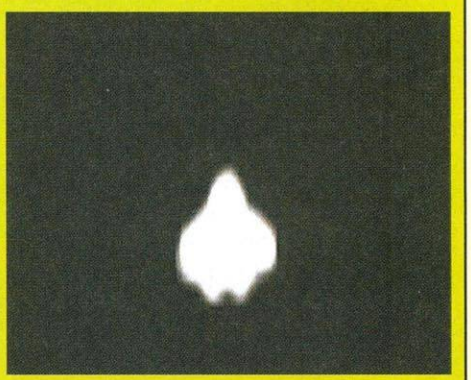


GOOD+ ENDING

Um in den Genuß des ultimativen Abspanns zu kommen, müßt Ihr alle Aufgaben des Good Endings erfüllen und zudem noch Cybill retten.
Gegenstände: Channeling Stone
Bonus: diverse Spezial-Optionen

UFO-ENDING

Wer das Spiel schon einmal gelöst hat, macht sich mit dem neuen "Next Fear"-Spielstand ein zweites mal auf die Reise durch "Silent Hill": Lest im Gemischtwarenladen den "Channeling Stone" auf – und holt das schillernde Juwel überall dort aus der Hosentasche, wo Ihr deutlich über Boden-Niveau seid und den Himmel sehen könnt (z.B. auf dem Dach der Grundschule). Resultat: Packt den "Channeling Stone" auf dem Leuchtturm zum letzten Mal aus – und seht amüsiert zu, wie Harry von großköpfigen Grays entführt wird. Der unscheinbare Stein war ein außerirdischer Peilsender!





Star Wars: George und die Macht

Der Film, die Effekte, die Spiele

Seit 22 Jahren tobt "Der Krieg der Sterne" schon – und noch immer ist kein Ende in Sicht. "Star Wars" hier, "Star Wars" dort – "Star Wars" an jedem Ort. Klingelnde Kinokassen, marodierende Fan-Horden und Merchandising bis Euch zum Filmstart am 19. August der Pleitegeier winkt. Die Fans sind Legion, der Kult zeitlos – und eine neue Generation Star-Wars-Anhänger im Anmarsch. Oder doch nicht? Hat sich George diesmal verrechnet – oder ist die Macht noch immer mit ihm?

ACHTUNG !!! Alle Informationen, die Euch die Spannung verderben können, haben wir als "SPOILER" gekennzeichnet. Also: Wer die Details zu Charakteren und Handlung erst im Kino erfahren möchte, der liest nach der "SPOILER"-Warnung nicht weiter!!!

IM KREUZFEUER: DER FILM

In keinen anderen Film der vergangenen zehn Jahre wurden mehr Erwartungen gesteckt, nie stand ein Regisseur mehr unter Druck – und nie hat ein Filmemacher so viel verdient, ohne so wenig zu investieren. Denn aller Effekt-Zauberei zum Trotz ist der Kosten-Posten von Lucasfilms neuem Leinwandspektakel vergleichsweise gering: Mit über 2000 Effekt-Einstellungen (schon ab 200 spricht man von einem Effektfilm!) ist "Die Dunkle Bedrohung" derartig mit ILM-Magie vollgestopft, daß jeder anderen Film-Firma bereits bei einem Viertel des Gesamtprojekts die Puste ausgegangen wäre.

Aber da hat's Onkel George ja bedeutend leichter: Schließlich gehört "ILM" wie "Lucasfilm" selber zum Firmen-Fundus der Skywalker-Ranch – und für den neuen Film vom Chef gibt's revolutionäre Computer-Animation im Super-Spar-Paket. Umso besser: Denn laut Lucas selber liegt die Zukunft wirklich großen Kinos in der digitalen Revolution. Massenauftritte à la "Ben Hur" oder Schlachten wie in "Spartacus" kann sich heute kaum noch ein Verleiher leisten, denn nach den Kosten für Statisten und Kulisse bleibt kein Geld mehr für die eigentliche Kassenmagneten... die Stars. Und da hat Lucas gleich in beiderlei Hinsicht gespart: Auf millionenschwere Super-Stars kann George – wie in der ursprünglichen Trilogie auch – getrost verzichten, und digitale Effekte gibt's nirgends eindrucksvoller als bei seiner hauseigenen Effektschmiede.

Das Ergebnis: "Phantom Menace" ist Kino im ganz großen Stil und um ein Vielfaches epischer angelegt als die Vorgänger (...oder vielmehr Nachfolger?). Die Schattenseite: Mehr denn je bleiben die Charaktere auf der Strecke – Glaubwürdigkeit und Mimenspiel der Akteure sind (bis auf dezente Ausrutscher) zwar durchweg glaubwürdig, aber meistens läßt man den Schauspielern für gekonnte Darstellung keine Chance. So werden Nachwuchs-"Talent" Jake Lloyd (Anakin Skywalker) und Laser-Schwert-Schwinger Ewan McGregor ("Trainspotting") von der computer-animierten Alien-Liga förmlich an die Wand gespielt, sogar der als hochkarätiger Charakterdarsteller gelobte Liam Neeson („Schindlers Liste") in der Rolle als Jedi-Meister Qui-Gon Jin wirkt inmitten der skurrilen ILM-Gestalten ziemlich verloren. Aber mal ehrlich: Was anderes haben wir nicht erwar-



tet – und vielleicht ist es auch genau das, was wir wollen, oder vielmehr brauchen: Ein simpel gestricktes Märchen um Moral, Heldentum und schöne Prinzessinen – ein Ritterfilm mit einer Prise Magie, und statt rostigem Stahl werden surrende Laser-Klingen geschwungen. Ein Weltraum-Märchen eben. Was das Kinoerlebnis letztendlich ausmacht, ist der hohe Schauwert: Ihr lehnt Euch gemütlich zurück, laßt Euch fallen... auch nur ein Gedanke an den Faktor "Realismus", und der ganze Spaß ist dahin! Also – Gehirn abschalten! Denn unterhalten wird Euch die Erzählung um den jungen Anakin Skywalker allemal. Rasante Schußwechsel, tolles Timing und mankofreie Präsentation – die neue "Star Wars"-Episode ist als Action-Film fast genauso perfekt wie als Fantasy-Stoff, und dabei noch vorbildlich gefilmt. Schon nach der ersten halben Stunde ist Euch klar, daß es hier nur um Optik wie Akustik geht: Sobald Ihr Euch damit abfindet, habt Ihr einen Heidenspaß, denn als fantasievoller Action-Film funktioniert Lucas' Regie-Neueinstieg wie kaum ein anderer Film der 90er.

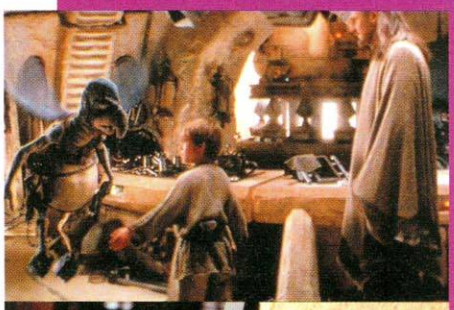
Trotzdem machen wir uns um den Erfolg an den europäischen Kinokassen Sorgen: Ein Flop ist der Fim auf keinen Fall, aber bereits in den USA blieb "Phantom Menace" hinter den erwarteten Einspielergebnissen (und dem jüngst angelaufenen "Austin Powers – The spy who shagged me") zurück. Als Grund mutmaßen wir den veränderten Zeigeist: In den 70ern hat Lucas' Jedi-Mähr eine neue Kino-Generation ins Leben gerufen, aber heute sind die Interessen anders gelagert. Wer jetzt Teenager ist, bei dem liegt härterer Stoff höher im Trend – und wo düstere Antihelden wie "Blade" oder "Batman" die Leinwände dominieren, da ist für quirlige Knuddeltiere vom Schlage Jar Jar Binks nur noch wenig Platz. "Star Wars" ist Unterhaltung für die ganze Familie: Folglich gibt's für jede Altersklasse (vom knuffigen Computer-Alien bis zum grimmigen Sith-Lord) den passenden Sympathieträger, und Blut darf im klinisch einwandfreien Lucas-Universum sowieso keines fließen... Daß George im Zuge des digitalen Overkills von menschlichen auf maschinelle Soldaten umgestiegen ist, liegt also nahe: Denn die kann er – ganz ohne Gewissensbisse – zu Hundertschaften niedermähen, und das kinderfreundliche Image der "Star Wars"-Saga bleibt dennoch unangetastet.

DIGITALE REVOLUTION: DIE EFFEKTE

Ganz klar: "Star Wars" stellt – mal wieder – den neuen technischen Standard. Wirklich gut ist ja bekanntlich nur der Trick, den man nicht als solchen erkennt. Muten die meisten SGI-Modelle der vergangenen Jahre meistens zu steril und wie aus dem digitalen Ei gepellt an, sehen die "Star Wars"-Modelle echt aus bis ins letzte Detail. "Geschlampt" wurde nur hier und da beim virtuellen Schattenwurf eines landenden Sternenkreuzers – ansonsten wurde Lucas' Vision fehlerfrei umgesetzt. Denn in die nächste Generation von Computer-Grafik und Bildbearbeitung setzt der seine ganze Hoffnung – und hat mit "Phantom Menace" nicht umsonst den ersten wichtigen Schritt ins neue Effektzeitalter getan: Der Großteil von Kulisse und Charakter-Aufgebot ist am Modellbautisch oder im 3D-Editor entstanden und wurde via digitaler Bild-Retusche in die fertige Szenerie kopiert. Man glaubt es kaum: "Fertige Szenerie" ist hier in den meisten Fällen gleichbedeutend mit Blue-Screens und knapp zwei Meter hohen Kulissen. Alles was oberhalb der magischen Zwei-Meter-Grenze und dem Aktionsbereich der Schauspieler liegt, wurde nachträglich hinein collagiert. (Kleine Anekdote am Rande: Ursprünglich hatte man die Kulissen nur 1,80 m hoch gebaut. Aber nachdem man den über 1,90 m großen Liam Neeson verpflichtet hatte, mußte aufgestockt werden! Kostenpunkt: Über eine Million Dollar.) Prachtvolle Paläste, märchenhafte Städte und die Turmzinnen von Regierungs-Planet Coruscant: Hier ist alles so echt, wie es Euch der Computer erscheinen läßt – wirklich real ist nur der Boden unter den Sets. Um den authentisch in den Kasten zu bekommen, hat man immerhin das komplette Set ins Ausland verlegt: So wurden die Szenen auf Wüstenplanet Tatooine nahezu ausnahmslos in Tunesien gedreht (wie bereits im ersten "Krieg der Sterne"-Teil der Fall), die Aufnahmen im Palast von Naboo-Königin Amidala dagegen in einem französischen Renaissance-Schloß auf Zelluloid gebannt.

Wird die Residenz der kindlichen Königin von außen gezeigt, tritt an die Stelle klassischer Kulisse wieder ein Trick: Das handgefertigte Palast-Modell wurde von den digitalen Effektkünstlern im 3D-Editor nachgebaut, kann also via virtueller Kamera beliebig herangezoomt, ausgeblendet oder gedreht werden. Derart imposante Kamerafahrten sind mit herkömmlichen Plastiken unmöglich – genauso wenig wie die saubere Integrierung animierter Elemente (Raumschiffe, Protagonisten oder rauschende Wasserfall-Kaskaden im Hintergrund) oder ein blitzschnelles Pod-Racing zwischen Sanddünen und zerklüfteten Felsmassiven auf Tatooine.

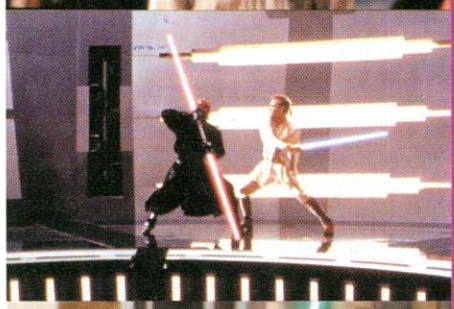














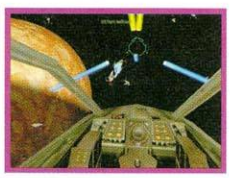


VON BRACHIAL BIS BANAL: DIE SPIELE

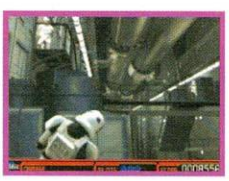
Lucas Arts: Die "Jedi-Knight"-Serie (PC):
Die Macht ist immer und überall – und hat mit guter alter Ego-Shooter-Action genauso viel im Sinn wie mit Adventure-Puzzles: Die "Jedi Knight"-Missionen erlebt Ihr wahlweise aus der "Third-Person"- oder Ego-Ansicht. Umso größer ist derzeit die Vorfreude auf den nächsten Teil. Mit "Jedi Knight: Obi Wan"schlüpft Ihr in die Jedi-Kutte des jungen Kenobi.



Lucas Arts: Die „X-Wing"-Serie (PC):
Gilt unter PC-Fans als beste Simulation für Weltraumjäger – komfortabel und spielerisch ausgefeilt. Ist mit zahllosen Mission-CDs und dem "Dark Side"-Pendant "Tie-Fighter"nicht nur die beliebteste, sondern außerdem die umfangreichste Serie ihrer Art.



Lucas Arts: Die "Assault"-Serie:
Spielerisch mäßige Ballerorgien vor FMV-Hintergrund. War zum Release des ersten PC-Teils "Rebel Assault" aber eine Revolution – und für zahllose "Star Wars"-Fans DER Grund, mit dem damals noch neuen CD-Medium zu liebäugeln. Für die PlayStation-Version des Nachfolgers hat der deutsche Entwickler Factor 5 die vorgerenderten 2D-Schiffe des Originals durch waschechte 3D-Modelle ersetzt.



JVC: "Star Wars" auf dem Super NES:
Action-schwangere Hupfereien, heiße Laser-Gefechte, 3D-Level und Original-Soundtrack: Die "Star Wars"-Spiele waren fantasielos und nervig schwer, aber für 16-Bit-Verhältnisse eine technische Meisterleistung.

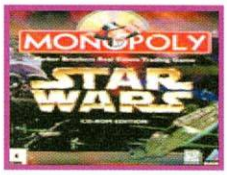


SPIELEREIEN:

Lucas Arts: „Yoda's Stories"
"Star Wars"-Abenteuer für den Manager: Hat der zum Arbeiten keine Lust mehr, ist ein kleiner Jedi-Exkurs genau das Richtige. Die simpel gestrickten Welten werden via Zufallsgenerator zusammengewürfelt, erscheinen auf der Windows-Oberfläche und können binnen einer Stunde geknackt werden.



Hasbro: „Star Wars Monopoly" (PC)
Galaxien-Kauf mit Skywalker und Co.: Statt der Schloßallee kauft Ihr hier die Milchstraße.



Lucas Arts: „The Phantom Menace"
Das kommende Adventure zum Film: Ihr manövriert Qui-Gon und Obi Wan als polygonales Jedi-Gespann durch die Szenerien von "Episode 1". Laser-Schwert-Duelle, Blaster-Schießereien und die magische Macht als rosaroter Energiestoß – dieses Adventure läßt für den Fan keine Wünsche offen und wartet mit authentischen Details auf.



Charakter: Darth Maul (Ray Park)



Teufels-Teint in vornehmem Rot, schicke schwarze Body-Tattoos und ein Laser-Schwert mit Doppelklinge: Darth Maul ist der Schüler von Sith-Lord Sidious – und liefert dem guten Jedi-Duo den obligatorischen Endkampf. Souverän ist der siebengehörnte Dämon auch ohne Frage: Leider erscheint der Martial-Arts-Experte für nur knappe zehn Minuten auf der Leinwand. Vorstellung, Angriff, Kampf – und dann der unverständliche Tod. Vorher noch ein Muster an Reaktion und Gewandtheit, stellt sich Maul plötzlich ziemlich dämlich an – und statt die träge Attacke von Obi Wan abzuwehren, läßt er sich lieber in zwei Hälften säbeln. Schade eigentlich.

Charakter: Senator Palpatine (Ian McDiarmid)



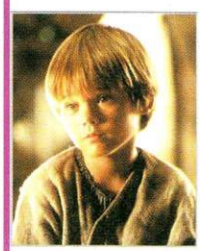
Na, erkennt Ihr ihn noch? Am Ende des dritten Teils wird im festlichen Rausch seine Statue zerdeppert und in die Häuserschluchten von "Imperial City" (Coruscant) gestürzt. Noch kann Palpatine alias Darth Sidious kein Wässerchen trüben – aber später wird er zum gefürchteten Imperator der ursprünglichen Trilogie. Hier erfahrt Ihr, wie es dazu kam: Palpatine verbündet sich – inkognito - mit der Handelsföderation. Die errichtet auf sein Kommando um den Planeten Naboo eine Blockade – den im Senat aufkommenden Trubel nutzt Palpatine, um den durch das Embargo geschwächten "High Chancellor" zu stürzen.

Charakter: Königin Amidala (Natalie Portman)



Kennt Ihr eine Königin, die noch hübscher ist? Kaum: Amidalas Kostüme sind eine modische Meisterleistung und machen die süße Portman gleich nochmal so verführerisch. Kaum zu glauben, aber die Traumfrau mit dem sanften Gemüt heiratet später mal den Dreikäsehoch von Tattooine – an der Seite von Anakin Skywalker wird sie zur Mutter von Luke und Leia.

Charakter: Anakin Skywalker (Jake Lloyd)



Noch funktioniert die Lunge: Aus dem pausbäckigen Jungspund wird mal die Nemesis der Galaxis. Sein Faible für Atem-Masken und schwarze Roben hat der junge Anakin noch nicht entdeckt, aber der gezielte Völkermord wird für "Darth Vader" zum einträglichen Geschäft.

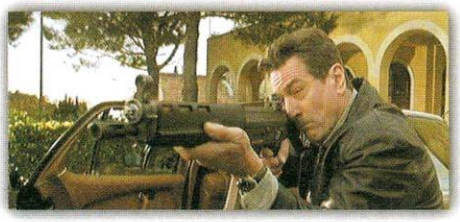
Das dynamische Duo: Obi Wan Kenobi (Ewan McGregor) und Qui-Gon Jinn (Liam Neeson)





Noch ist Obi-Wan nicht so weise wie Alec Guinness (der mimt den ergrauten Jedi-Ritter der alten Filmtrilogie) , aber schon genauso engagiert. Kein Jedi schwingt das Laser-Schwert mit mehr Hingabe – oder muß seinen Mentor (Qui-Gon) öfter ermahnen. Denn der ist als Umstürzler mit Faible für verunglückte Gestalten bekannt. Durch die Unvernunft des alten Jedi-Meisters nimmt das Unglück seinen Lauf: Außer dem Gungan Jar Jar liest Onkel Jinn auch den jungen Skywalker auf. Und: Am Sterbebett beauftragt er seinen Schüler Obi-Wan mit der Jedi-Ausbildung des künftigen Darth Vaders. Das Universum bedankt sich!

RONIN



Was bedeutet "Ronin"? Das ist ein herrenloser Samurai, der seinen Meister nicht beschützen konnte, und fortan alleine durchs Land wandern muß. Der einsame Krieger wird zum gewissenlosen Söldner und stellt seine Schwertkunst für unrühmliche Aufträge bereit. In der heutigen Zeit ist es nicht anders: Auftragskiller und ehemalige Geheimagenten bieten ihre Dienste an – natürlich nur gegen Bares und nur für den, der am meisten zahlt. In John Frankenheimers Action-Thriller geht es um fünf solcher Krieger der Neuzeit: Eine bunt zusammengewürfelte Truppe soll einen mysteriösen Koffer beschaffen. Mit dabei: Kult-Chamäleon Robert De Niro ("Casino"), Jean Reno ("Leon – Der Profi") und Jonathan Pryce ("Brazil") als geheimnisvoller Hintermann. Werden im ersten Viertel des Films noch die Charaktere vorgestellt, geht's ab Kapitel 6 schon voll los: Bald stellt sich heraus, daß auch die Iren und die Russen hinter dem Koffer her sind – und das Tohuwabohu nimmt seinen Lauf. Heiße Schießereien zwischen den Fronten, Verrat in den eigenen Reihen und wilde Auto-Verfolgungsjagden durch die engen Gassen von Nizza oder durch Pariser Tunnels – Spannung ist garantiert. Dabei gehören die rasant inszenierten Rasereien mit Audi oder BMW zum spektakulärsten, was man je auf Zelluloid gebannt hat – im brachialen 5.1-Sound kommt's gleich doppelt genial. Ob's die ganze Aufregung nun wirklich wert ist, bleibt für den Zuschauer unklar – schließlich wird bis zum Schluß nicht gelüftet, was sich eigentlich in dem Koffer befindet. Das ist aber auch nebensächlich, denn schon allein wegen der Action und Hauptdarsteller Robert De Niro lohnt es sich, den Film anzusehen. Die Schauspiel-Ikone verkörpert ihre Rolle in gewohnter Intensität, und verleiht dem Charakter Sam mehr Tiefe, als das Drehbuch eigentlich hergibt. De Niros Gestik- und Mimenspiel ist ein einziges Fest: Ob er sich verschlafen die Augen reibt, mit schmerzverzerrtem Gesicht eine Operation am eigenen Körper leitet oder nach Kollision mit einem anderen Fahrzeug verdutzt einen Blick nach hinten wirft - Fans der Hollywood-Legende werden hellauf begeistert sein. Auch technisch gibt's nichts zu bemängeln: Dank gestochen scharfem Bild und superbem Sound ist "Ronin" eine Heimkino-Erfahrung erster Klasse. Wer ein Faible für schnelle Wagen und scharfe Waffen hat, holt sich die Scheibe. ■





Sprachen: .....Deutsch, Englisch, Französisch, ...Italienisch, Spanisch
Audio: .....Dolby Digital 5.1
Untertitel: .....in 12 Sprachen
Bildformat: .....Widescreen 2,35:1
Features: .....Alternatives Ende, Making Of, ...US-Trailer, Kommentar des Regisseurs
Muster: .....Playcom (Tel.: 0180-5 21 12 20)

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

THAWTE SECURITY SYSTEM
Jetzt noch sicherer online shoppen !

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2
50668 Köln
Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de

Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise

Bei ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten

Fordern Sie unsere kostenlosen Preislisten gegen einen frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag an. Der Betrag wird Ihnen bei der nächsten Bestellung gutgeschrieben !

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP N RUN®

Sony Playstation

gerät inkl. Dual Shock Joypad	239,–
gerät +MetalGear S.E.+Mem.Card	399,–
gerät +RidgeRacer T4+Mem.Card	399,–
ec Lenkrad Rally	139,–
ec Lenkr. Speedster	189,–
ry Cards	ab 19,95
abel incl. HiFi-Anschluß	29,95
ombat 3	139,95
Resurrection	99,95
	89,95
risis	139,95
Vorld Noir	99,95
	94,95
antasy VIII	139,95
e 2	99,95
ondon	49,95
d of Legaia	129,95
s 24	99,95
the Silver Star	159,95
h	99,95
a Boost	99,95
of Mana	139,95
wman	99,95
in	129,95
Hill	99,95
f the Samurai	129,95
eaver	99,95
cean 2nd Story	129,95
Vars: Episode 1	139,95
Fighter Alpha 3	99,95
den 2	129,95
n Filter	109,95
of Phantasia	139,95
y 2	99,95

Sega Dreamcast

Grundgerät inkl.RGB K. & Sp.wandler	579,00
Joypad	89,95
Joyboard ideal für Beat em Ups	159,95
Gun	89,95
Rumble Pak	89,95
Visual Memory Memory Card	79,95
RGB Kabel incl. Color-Booster	69,95
VGA Box Monitor Anschluß	169,95
Air Force Delta	139,95
Buggy Heat	139,95
Climax Landers	139,95
Expandable	139,95
King of Fighters 99	139,95
Soul Calibur	139,95
Street Fighter Zero 3	139,95
Tokyo Highway Battle	149,95
Dreamcast pal ab 23.9. mit Modem jetzt vorbestellen !	499,00
Buggy Heat	89,95
Cool Boarders	89,95
D2	89,95
Dynamite Cop	89,95
Get Bass inkl.	189,95
Metropolis	109,95
Sega Rally 2	109,95
Sonic Adventures	109,95
Soul Calibur	89,95
Toy Commander	89,95
Virtua Fighter 3 tb	89,95
Dreamcast us ab 9.9. jetzt vorbestellen !	
Armada	129,95
Cool Boarders	129,95
Ecco the Dolphin	129,95
Hydro Thunder	129,95
Maken X	129,95
McGold	129,95

Nintendo 64

Grundgerät Star Wars Idt.Ed. Pack	299,00
Memory Card	39,95
Rumble Pack	39,95
4MB Ram Expansion	69,95
Joypad	59,95
Command & Conquer	129,95
F1 World Grand Prix 2	94,95
Hybrid Heaven	129,95
Jet Force Gemini	119,95
Shadowman	129,95
Shadowgate	129,95
Star Wars Racer	129,95
Tonic Trouble	129,95
Zero Hour	139,95

Game Boy Color

Grundgerät versch. Farben	145,00
Light Max 2	39,95
1942	69,95
Ghosts 'n Goblins	69,95
Holy Magic Century	69,95
Street Fighter Alpha	69,95
Super Mario Bros. DX	69,95

NEO GEO Pocket

Grundgerät Pocket Color	199,00
Headphones SNK	29,95
Big Tournament Golf Color	119,95
Crush Roller Color	99,95
Fatal Fury 1st Contact Color	119,95
King of Fighters R2 Color	119,95
Metal Slug 1st Mission Color	119,95
Puyo Puyo 2 Color	109,95
Samurai Shodown 2 Color	119,95
SNK vs CAPCOM	119,95
Shanghai Mini Color	119,95

Digital Video Disk

CODE 2 – Deutsche Titel

Bad Boys	59,95
Blade UK engl.	69,95
Demolition Man	49,95
Hudson Hawk	49,95
Titanic September	49,95

CODE 1 – US Titel

8MM	69,95
Cruel Intentions	69,95
From Dusk till Dawn 2	69,95
Nightmare on Elmstreet Sp.Ed.	69,95
Payback	79,95
The Corruptor	69,95
Titanic	79,95
Virus	69,95
Wishmaster 2	69,95

Indextitel, Mangas & Neuheiten auf Anfrage.

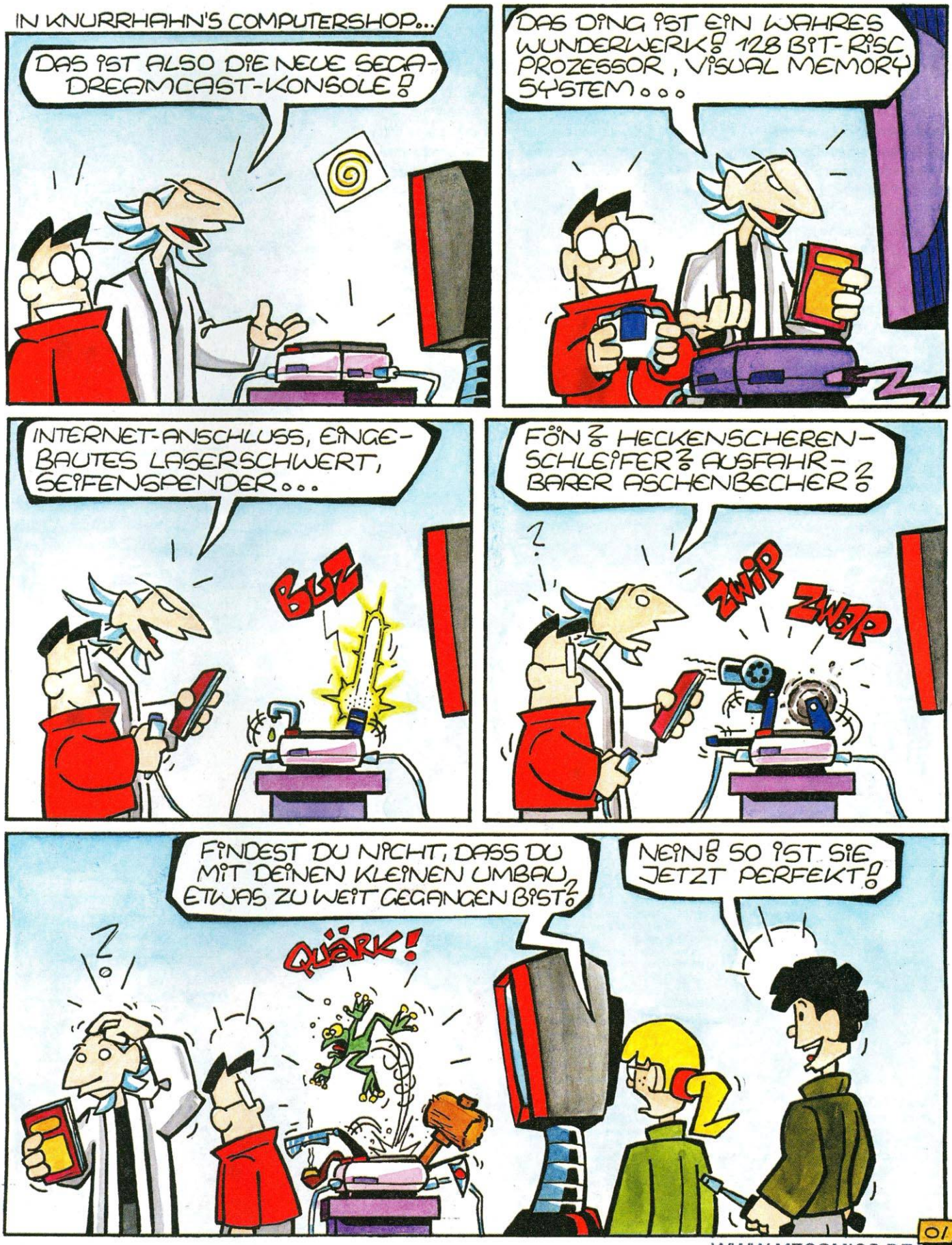
versandkostenfrei bestellen
0221-1607111
Montags-Freitags 11-19h & Samstags 10-14h

The new age of entertainment.
DIGITAL SOUND dts THX DIGITAL DOLBY

Fordern Sie auch unsere DVD Listen an !

versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,–. Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung n uns gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen geschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

VINCENT


IN KNURRHAHN'S COMPUTERSHOP...
DAS IST ALSO DIE NEUE SEGA-DREAMCAST-KONSOLE!
DAS DING IST EIN WAHRES WUNDERWERK! 128 BIT-RISC PROZESSOR, VISUAL MEMORY SYSTEM...
INTERNET-ANSCHLUSS, EINGEBAUTES LASERSCHWERT, SEIFENSPENDER...
BUZ
FÖN? HECKENSCHEREN-SCHLEIFER? AUSFAHRBARER ASCHENBECHER?
ZWIP
ZWAP
FINDEST DU NICHT, DASS DU MIT DEINEN KLEINEN UMBAU ETWAS ZU WEIT GEGANGEN BIST?
QUÄRK!
NEIN! SO IST SIE JETZT PERFEKT!

Playcom
Software Vertriebs GmbH

SEGA Dreamcast

Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzsevice
- ✓ monatliches Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per & ups
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen

Dreamcast jetzt vorbestellen und 30 DM sparen!!!



Wenn Sie bis zum 20.09.99 einen Dreamcast bestellen erhalten Sie einen Warengutschein über 30.00 DM, den Sie bei Ihrer nächsten Bestellung einlösen können!



Sega Dreamcast ohne Spiel
inkl. Modem und kostenlosem Internetzugang

dt * DM **499.00**



Blue Stinger
dt* DM **99.99**



Aero Dancing
dt* DM **99.99**



Power Stone
dt* DM **99.99**



Sega Rally 2
dt* DM **99.99**



Sonic Adventure
dt* DM **99.99**



Virtua Fighter 3tb
dt* DM **84.99**

☎ 0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292 * **eMail: Info@playcom.de**

SOFTWARE

Aero Wings	dt*	89.99
Aerodancing	dt*	99.99
Akihabara Denno-Gumi Pata Pias !	dt*	99.99
Battle	dt*	99.99
Blue Stinger	dt*	99.99
Buggy Heat	dt*	84.99
Cho-Hamaru Golf	dt*	99.99
Climax Landers	dt*	99.99
Cool Boarders	dt*	84.99
Crack 2	dt*	99.99
D 2	dt*	84.99
Denno Senki Virtuaron Oratorio T.	dt*	99.99
Digital Home Racing	dt*	99.99
Dynamite Cop	dt*	84.99
Elemental Gimmick Gear	dt*	99.99
Entertainment Golf	dt*	99.99
Evolution	dt*	99.99
Geist Force	dt*	99.99
Get Bass inkl. Angelrute	dt*	169.99
Giant Glam - Japanese N.P.Wrestling	dt*	99.99
Gundam	dt*	99.99
Harukaze Sental V Force 2	dt*	99.99
Hiryu-no Ken Retsuden	dt*	99.99
The House of the Dead 2 inkl.Pistole	dt*	139.99
Incoming - Humanity's Final	dt*	99.99
July	dt*	99.99
Killer Loop	dt*	89.99
Let's Make a Professional Soccer C.	dt*	99.99
Let's Make Professional Baseball T.	dt*	99.99
Mar Jong	dt*	99.99
Merukuriusu Pretty	dt*	99.99
Metropolis	dt*	99.99
Millenium Soldier (Expendable)	dt*	99.99
Monster Breed	dt*	99.99
NBA	dt*	84.99
Nijiiro Tenshi	dt*	99.99
Ohzumo	dt*	99.99
Power Stone	dt*	99.99
Puyo-Puyon	dt*	99.99
Racing Simulation 2	dt*	89.99
Red Dog	dt*	84.99
Resident Evil ""Code Veronica""	dt*	99.99
Sega Rally 2	dt*	99.99
Sengoku Turbo	dt*	99.99
Seventh Cross	dt*	99.99
Shenmue	dt*	99.99
Shionryu 2	dt*	99.99
Sonic Adventure	dt*	99.99
Soul Calibur	dt*	84.99
Speed Devils	dt*	84.99
Supercross 2000	dt*	94.99
Suzuki Alstare Racer	dt*	84.99
Take the Bullet	dt*	99.99
The King of Fighters - Dreammatch	dt*	99.99
To the North. White Illumination	dt*	99.99
Tokyo Highway Challange	dt*	89.99
Toy Commander	dt*	84.99
Trick Style	dt*	94.99
Virtua Fighter 3tb	dt*	84.99



ıe House of
e Death 2
klusive Pistole
* DM **139.99**

Japanische Dreamcast Artikel sind sofort lieferbar. Titel und Preise auf Anfrage

HARDWARE

Joypad Dreamcast	**dt ***	**54.99**
Joystick - DC Stick	**dt ***	**94.99**
Kabel Scart	**dt ***	**44.99**
Keyboard (Tastatur)	**dt ***	**54.99**
Lenkrad Racing CP	**dt ***	**119.99**
Sega Dreamcast ohne Spiel	**dt ***	**499.00**
Vibration Pack	**dt ***	**44.99**
VMS Dreamcast	**dt ***	**94.99**
VMU-Card	**dt ***	**54.99**



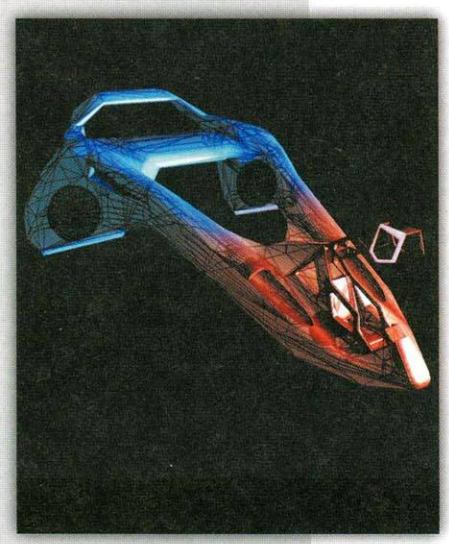
Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des *Playcom Magazins* frei Haus geliefert.
Das *Playcom Magazin* ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Händler Anfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

aus.blick 1099



Hypersprung

Der Rennsport von Übermorgen als Hobby von heute: fun.generation nimmt futuristische Vehikel unter die Lupe - und testet die Racer-Referenz des nächsten Jahrtausends!



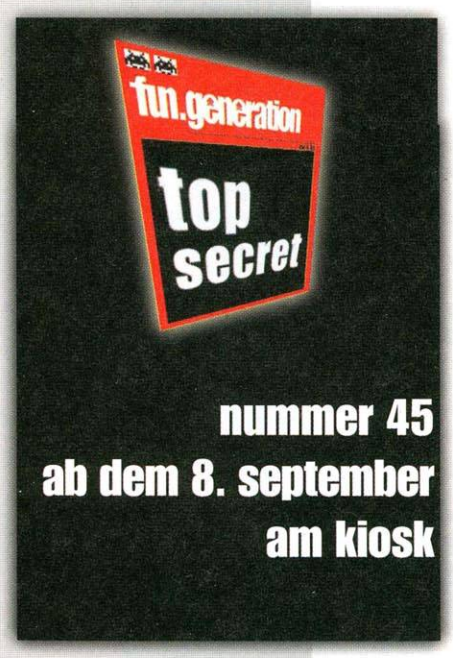
Squaresoft setzt den nächsten Meilenstein:

Chrono Cross (PlayStation)



Die beste Grafik seit es Prügelspiele gibt

„Soul Calibur" für Segas Dreamcast im Test!



Neuerscheinung:
Die neue Rollenspiel -Referenz im Test:
Jade Cocoon

Vorschau:
Action-Randale von Rare:
Jet Force Gemini (Nintendo 64)

Vorschau:
Amoklauf im Kinderzimmer:
Toy Commander (Dreamcast)

Vorschau:
Adventure-Legende aus Fernost:
Legend of Mana (PlayStation)

Vorschau:
Smalltalk im Aquarium:
Seaman (Dreamcast)

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)

dynatem

44135 Dortmund
Im Brückcenter
Brückstr. 42-44

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

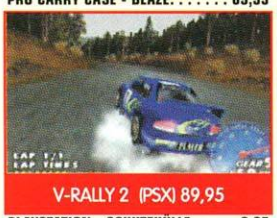
AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-VERSANDHÄNDLER AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG.

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	239,-
CONTROL PAD BLAZE-CYBER SHOCK	59,95
CONTR.PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
ORIG. PSX-CASE-BUNDLE	69,95
PRO CARRY CASE - BLAZE	69,95



V-RALLY 2 (PSX) 89,95

PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER DELUXE	89,95
X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLODER SCHUMMELBUCH	29,95
X-PLODER PROFESSIONAL	134,95
EQUALIZER	69,95
ANTENNENKABEL	24,95
RGB-KABEL (G-CON- AV-ANSCHL.)	16,95
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK	129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	149,95
LENKRAD FANATEC SPEEDSTER	189,95
JOYSTICK PRO SHOCK ARCADE	69,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE AVENGER PRO	89,95
PISTOLE G-CON 45 ORIGINAL	79,95
PISTOLE REAL ARCADE LIGHTGUN	99,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIGINAL	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2in1)	29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4in1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
SPACE STATION	44,95
DISK STATION	24,95



360	89,95
ACM 1918	84,95
AIRONAUTS	89,95
APE ESCAPE	89,95
APE ESCAPE+DUAL SHOCK CONTR.	139,95
BASEBALL EDITION 2000 (AUG)	89,95
BIG AIR	89,95
BILLARD NIGHTS (SEPT)	79,95
BLOODY ROAR 2	84,95
BOMBERMAN	79,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED.	99,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	84,95
BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG)	89,95
CAPCOM GENERATIONS 1	84,95
CARMAGEDDON - FAHR ZUR H.(DT)	84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE	89,95
CENTIPEDE PSX (SEPT)	89,95
CHESSMASTER MILLENIUM	89,95
CHOKOBO (OKT)	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
COMMAND & CON.2:GEGENSCHLAG	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
CROC 2 (AUG)	89,95
DARK MESSIAH (SEPT)	89,95
DISCWORLD NOIR (SEPT)	84,95
DRIVER	89,95
EARTHWORM JIM 3D (AUG)	89,95



EVIL ZONE	89,95
FINAL FANTASY VIII (OKT)	99,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF J.(SEPT)	79,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO	99,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON	44,95
GRAND TH.A.-PACK: PLAT.+LOND.	74,95
GUARDIAN - WÄCHTER D.SCHATTEN	89,95
GUNGAGE (SEPT)	89,95
HOT WHEELS (SEPT)	89,95
HUGO 2	89,95
JADE COCOON (SEPT)	89,95
KILLER LOOP (Y.A.R.G.) (SEPT)	89,95



DRIVER (PSX) 89,95

KURUSHI FINAL (SEPT)	89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (OKT)	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER	99,95
LEGEND OF KARTIA (SEPT)	89,95
LEGO RACERS (SEPT)	89,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL G. S. VR MISSIONS (SEPT)	89,95
MISSION IMPOSSIBLE (OKT)	89,95



MULAN STORY (SEPT)	79,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPH.	89,95
NHL 2000 (SEPT)	89,95
NHL PRO '99 (AUG)	99,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT)	89,95

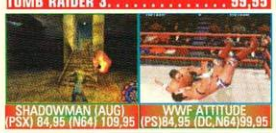


LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER (AUG) (PSX) 99,95

OMEGA BOOST	79,95
PLANE CRAZY	89,95
PLAYER MANAGER '99 - ANCO	84,95
POINT BLANK 2 (AUG)	89,95
POPOULOS - THEO 3RD COMING	89,95
POY POY 2	89,95
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT)	89,95
RAINBOW SIX (SEPT)	89,95
RALLYMASTERS	79,95
RC STUNT COPTER (AUG)	79,95
REAL FISHING (AUG)	89,95



REVOLT (AUG)	84,95
RIDGE RACER TYPE 4	89,95
SABOTEUR (OKT)	99,95
SHADOWMAN (AUG)	84,95
SILENT HILL	89,95
SLED STORM (AUG)	89,95
SOUTHPARK (AUG)	84,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS(AUG)	89,95
SPEED FREAKS + MULTI-TAP	129,95
STAR WARS: EPISODE 1-DUNKLE B.	89,95
STAR WARS: EPISODE 1 - RACER	89,95
STREETFIGHTER ALPHA 3	79,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2	79,95
SYPHON FILTER	89,95
TANK RACER (ENGL.)	89,95
TANKTICS	84,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95



TOMORROW NEVER DIES (SEPT)	89,95
TONY HAWK'S PRO SKATER (SEPT)	89,95
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	89,95
TUNGUSKA (SEPT)	84,95
UEFA STRIKER (SEPT)	84,95
UM JAMMER LAMMY (AUG)	89,95
V-RALLY 2	89,95
WARZONE 2100	89,95
WIPEOUT 3 (SEPT)	89,95
WORMS 2 (SEPT)	89,95
WWF ATTITUDE (AUG)	84,95
X-FILES (SEPT)	89,95

Nintendo 64

MARIO KOMPLETT PAK	244,-
ANTENNENKABEL	24,95
CONTROL PAD - ORIGINAL (GRAU,GRÜN,GELB,ROT,BLAU,SCHWARZ)	54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER)	64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD G64 RUMBLE WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-PLODER - SCHUMMELMODUL	109,95



JET FORCE GEMINI (SEPT) (N64) 109,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	99,95
ASTEROIDS HYPER 64 (SEPT)	89,95
BASS HUNTER 64 (OKT)	99,95
BATTLEZONE 64 (OKT)	109,95
BEETLE ADVENTURE RACING	99,95
BOMBERMAN HERO	89,95
CARMAGEDDON 64 - F. Z. H.(DT.)	109,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER 3D	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2	89,95
FIGHTING FORCE 64 (SEPT)	109,95
FLYING DRAGONS	89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
JET FORCE GEMINI (SEPT)	109,95
MARIO GOLF (OKT)	89,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MONSTER TRUCK MADNESS	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA PRO '99 (SEPT)	114,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY'99	94,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95
PREMIER MANAGER 64 (AUG)	99,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT)	119,95
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	109,95
RAYMAN 2 (OKT)	119,95

die ersten Besteller der N64-Version erwartet eine kleine Überraschung !



REVOLT (AUG)	99,95
ROADSTERS '98	114,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME R.	109,95
SHADOWGATE 64	109,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK	99,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	109,95



STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
STARCRAFT (OKT)	109,95
THE NEW TETRIS	89,95
TONIC TROUBLE (ED) (SEPT)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
V-RALLY	99,95
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	119,95
WWF ATTITUDE (AUG)	99,95
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95

inkl. Spieleberater nur solange Vorrat reicht !



GameBoy Color

GAME BOY COLOR (VERSCH. FARBEN)	139,-
GAMEBOY POCKET KAMERA	89,-
GBP CAMERA PRINTER	119,95
GAMEBOY POCKET (VERSCH. FARBEN)	74,-
AC ADAPTER & BATT.PACK	39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET	39,95
10 PIN BOWLING (SEPT)	59,95
720° SKATE BOARDING	64,95
ANTZ (SEPT)	59,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
BIENE MAJA	59,95
BLACK BASS FISHING (SEPT)	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST.3	74,95
BUST A MOVE 4	59,95
CATTERPILLAR (OKT)	64,95
CHASE HQ (AUG)	59,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
FIFA 2000 (AUG)	64,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GODZILLA: THE SERIES	64,95
HARVEST MOON	59,95
HOLLYWOOD PINBALL	54,95
HUGO 2 1/2	64,95
LUCKY LUKE	59,95
MADDEN NFL 2000 (AUG)	64,95
MICRO MACHINES 1+2	44,95
MICRO MACHINES V3	64,95
NHL PRO '99 (SEPT)	64,95
PAPERBOY (SEPT)	64,95
RUGRATS	64,95
SCHLUMPFE 3(ALPTRAUMLAND)	64,95
STAR WARS: RACER (OKT)	64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE	64,95
TOP GEAR RALLY(DUMBLE FKT.)	74,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
UEFA STRIKER (SEPT)	59,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	64,95
YODA STORIES (SEPT)	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SONY PLAYSTATION

ABE'S EXODDUS	49,95
CONSTRUCTOR	49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO '98	59,95
RACING SIMULATION 2	49,95
S.C.A.R.S.	49,95
SENTIENT	49,95
STAR W.: REBEL ASSAULT 2	69,95
SUPERCROSS (J. MCGRATH)	49,95
WILD 9'S LIMITED EDITION	69,95
WWF IN YOUR HOUSE	49,95

PLATINUM EDITION

ABE'S ODDYSEE	49,95
AIR COMBAT	49,95
ALIEN TRILOGY	44,95
BUST A MOVE 2	49,95
C & C 2: ALARMSTUFE ROT	49,95
COLIN MCRAE RALLY	49,95
COOL BOARDERS 2	49,95
CRASH BANDICOOT 2	49,95
CROC	44,95
DESTRUCTION DERBY 2	49,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	49,95
FINAL FANTASY VII	49,95
FORMEL 1 '97	49,95
G-POLICE	49,95
GRAN TURISMO	49,95
GRAN THEFT AUTO	44,95
HEART OF DARKNESS	44,95
HERCULES	49,95
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	49,95
JURASSIC PARK	49,95
MEDIEVIL (SEPT)	49,95
MICRO MACHINES V3	49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES	49,95
MOTO RACER	44,95
PANDEMONIUM	49,95
RAYMAN	44,95
RESIDENT EVIL 1	44,95
RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
ROAD RASH	44,95
SOUL BLADE	49,95
SOVIET STRIKE	44,95



TEKKEN 3 (SEPT)	49,95
TOCA TOURING CAR	44,95
TOMB RAIDER 2	49,95
TRUE PINBALL	49,95
V-RALLY	44,95
WIPEOUT 2097	49,95
WORMS	44,95
WWF WARZONE (AUG)	44,95

NINTENDO 64

BODY HARVEST	49,95
BUCK BUMBLE	79,95
BUST A MOVE 2	39,95
EXTREME G 2	79,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	39,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA PRO '98 (IN THE ZONE)	39,95
PENNY RACERS	49,95
SILIKON VALLEY - SPACE STAT.	69,95
TUROK 2 DT. INKL. SPIELEBER.	77,77
TUROK 2 ENGL. INKL. SP.BER.	88,88
VIRTUAL CHESS 64	39,95

PLAYER'S CHOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95

gleich zugreifen, teilweise begrenzte Stückzahl!

Dreamcast

Dreamcast
am 23.09.'99 bei uns!
Rechtzeitig vorbestellen!



SONIC ADVENTURE (SEPT) (DC) 94,95

Dreamcast (Sept) 494,-
deutsche Version, inkl.Modem!



Controller (Sept)	59,95
Dreamcast-Stick (Sept)	94,95
Keyboard (Sept)	59,95
Vibration Pack (Sept)	49,95
VMU-Card (Sept)	59,95
Racing CP (Lenkrad) (Sept)	124,95

House of the Dead 2 (inkl. Gun) (Okt)	149,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)(Nov)	94,95
Metropolis (Sept)	114,95
NBA 2000 (Dez)	94,95
Racing Simulation 2 (Sept)	99,95
Red Dog (Sept)	94,95
Sega Rally 2 (Nov)	114,95
Sonic Adventure (Sept)	94,95
Soul Calibur (Dez)	114,95
Speed Devils (Sept)	94,95
Supercross 2000 (Sept)	99,95



Suzuki Alstare Racer (Okt)	94,95
Tokyo Highway Chall. (Sept)	94,95
Toy Commander (Sept)	94,95
Trick Style (Okt)	99,95
Virtua Fighter 3 tb (Sept)	94,95
WWF Attitude (Dez)	99,95



Aero Wings (Sept)	94,95
Blue Stinger (Sept)	94,95
Buggy Heat (Okt)	94,95
Cool Boarders DC (Nov)	94,95
D 2 (Jan)	94,95
Dynamite Cop (Okt)	94,95
Get Bass (inkl. Contr.) (Okt)	189,95





inkl. Dual Shock Contr. 139,95 nur solange Vorrat reicht !

inkl. Multi-Tap 129,95 nur solange Vorrat reicht !

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.* BESTELL-ANNAHME 9-20 UHR, SA. 10-16 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

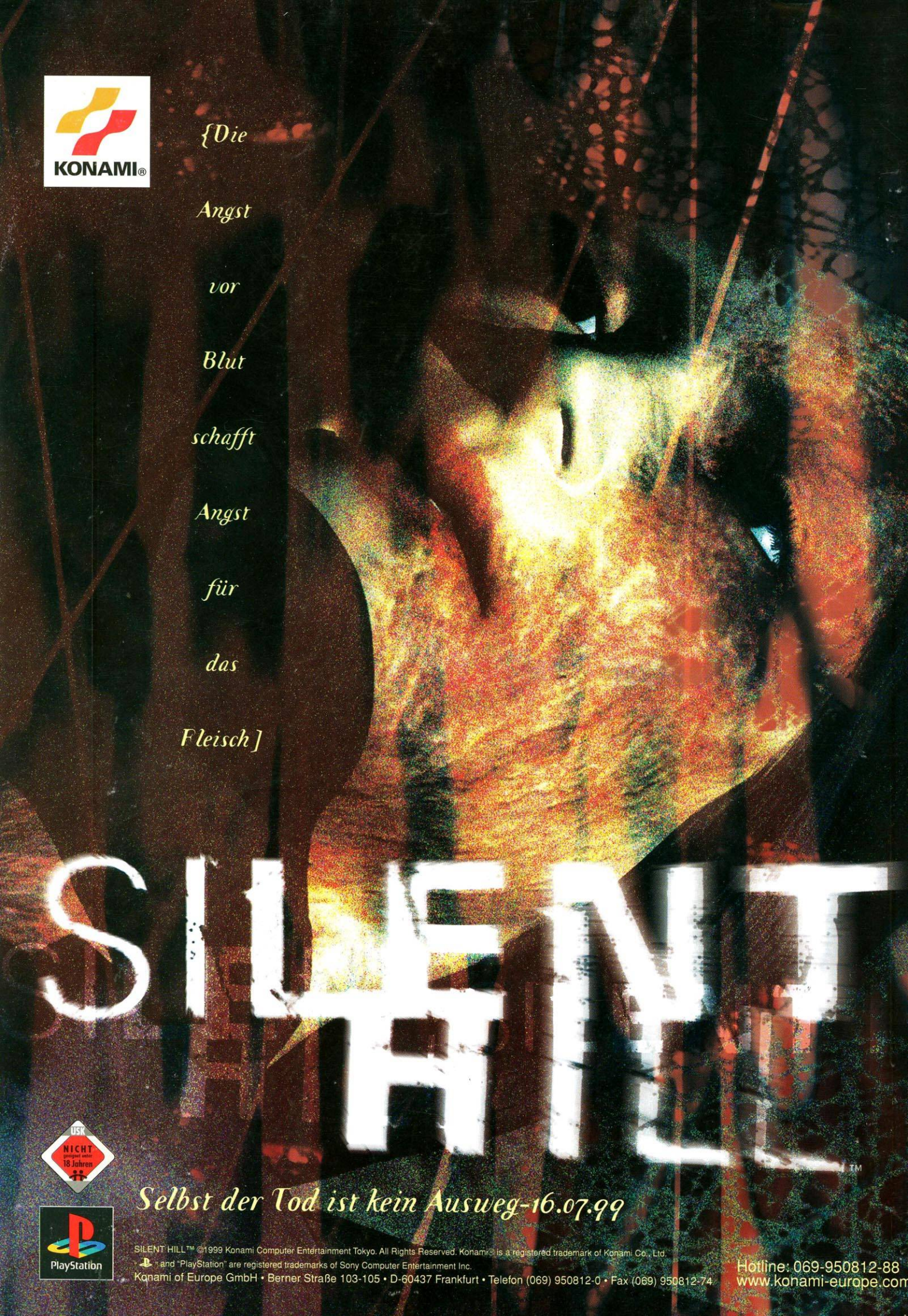
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.*

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

VERSANDKOSTEN: POST NACHNAHME 6,90 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 12,90 DM. ALLE PREISE IN DM. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. 'GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. ALLE PREISE IN DM.

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ



SILENT HILL™ ©1999 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Konami of Europe GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Hotline: 069-950812-88
www.konami-europe.com