FRISCHES FUTTER FÜR ROLLENSPIELER: NEUES VON SQUARESOFT
KINO-KRITIK: DISNEYS TARZAN - WIR HABEN IHN SCHON GESEHEN!
GROSSE REPORTAGE: ZU BESUCH BEI DEN „TUROK"-MACHERN

fun.generation

1099

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

Dreamcast

AKTUELL

SOUL CALIBUR
DIE NEUE PRÜGEL-REFERENZ ?

FUTURISTISCHER RENNSPORT IM HÄRTETEST

WIP3OUT
KILLER LOOP

GENIAL!

ALLE FUTURE-RACER IM ÜBERBLICK !

TONY HAWK'S SKATEBOARDING
SKATEN TOTAL!

MARIO GOLF
ENDLICH EINGELOCHT!

SHADOW MAN
VOODOO-ABENTEUER

SCHNELLER ALS JE ZUVOR

Dreamcast

TEST

SONIC ADVENTURE

DRIVER

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 ™ © 1999 GT Interactive Software (Europe) Limited. All rights reserved. Developed and created by reflections. © 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 of GT Interactive Software Corp. and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.



Das Offizielle Playstation Magazin 6-99 (8/10)
"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 dieses Genres wirst Du so schnell nicht wieder finden."

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-Jahre-Streifen. Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedingt zugreifen!"

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 eine 90er Wertung..."

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."

edi.torial

fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE
1099

erste.frage: Online total?

Segas Dreamcast kommt nach Deutschland – und Sega macht sich stärker denn je, insbesondere, um die Online-Fähigkeit der neuen Hardware zu kommunizieren. Umso bedauerlicher, daß sowohl die amerikanischen als auch die europäischen Niederlassungen des Konzerns derzeit ziemlich auf dem Schlauch stehen – und die versprochene Internet-Anbindung erst Anfang nächsten Jahres genutzt werden kann. Daß die für den Anbieter und seine Kunden aber ein wesentliches (Ver)kauf(s)argument ist, zeigen die Reaktionen im CyPress-Verlag: Die meisten Redakteure hatten schon vorbestellt, und die Enttäuschung über die Online-Verzögerung war groß.

zweite.frage: Spielvergnügen total?

Aber aufgeschoben ist ja bekanntlich nicht aufgehoben. Und mit dem Eintreffen der jüngsten Spiele-Highlights stieg die Euphorie doch deutlich. Titel wie "Soul Calibur", "Sonic Adventure" und "The House of the Dead 2" verpassen dem Gesicht des Videospiels nicht nur endlich das zeitgemäße (und längst überfällige) Make-Up – sie bringen auch noch jede Menge Spaß! Da vergißt man die ersten Startschwierigkeiten schnell – auch PlayStation & Co. hatten mit Kinderkrankheiten zu kämpfen. Und das Beste: In Japan arbeitet Sega derzeit am größten Spielenetzwerk der Geschichte – um Fernost mit West, und Dreamcast mit Coin'Op-Kosmos zu vernetzen! Wer sich für das Hobby Videospiel begeistert, der kommt um den Dreamcast nicht herum.

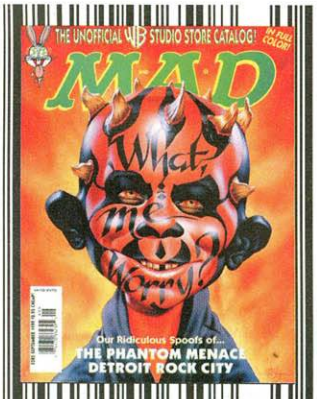
dritte.frage: Wie lange warte ich?

Ganz klar: Egal ob Erfolg oder nicht – der Dreamcast bringt den Markt in Bewegung, setzt das Zeichen für einen Neuanfang – und macht aus dem technisch überholten Konsolen-Hobby wieder ein konkurrenzfähiges. Aber wo sind Sony und Nintendo? Wie viel Geduld hat der Kunde? Wie lange seid Ihr bereit, mit altertümlicher Technik zu leben, während Euch PC- und Dreamcast-Besitzer eine lange Nase drehen? Wie lange wartet Ihr auf PlayStation 2 und Dolphin – ein halbes Jahr, ein Jahr, zwei Jahre? Wie viel Geduld hat der Kunde? Was uns betrifft: Wir freuen uns auf die neue Sony- und Nintendo-Hardware. Aber wir warten nicht... nicht, wenn es Spiele wie "Soul Calibur" gibt...

vierte.frage: 32 Bit am Ende?

Klar: Software-Perlen für Euer derzeitiges System gibt es immer noch genug, und auch in naher Zukunft ebbt der Nachschub nicht ab. Firmen wie Squaresoft beweisen, daß das Potential der Hardware noch immer nicht erschöpft ist. Aber auch sie können aus einer PlayStation keine PlayStation 2 machen...und keinen Dreamcast. So finden sich in unserem Inhaltsverzeichnis immer mehr Titel für die neue Sega-Hardware: Qualität und Quantität sprechen für sich – auch wenn viele von Euch Segas Saturn-Schlappe noch gut im Gedächtnis haben – der Dreamcast wird ernst genommen. Die Preissenkungen von PlayStation und Nintendo 64 beweisen es: Die Konkurrenz hat die Zeichen der Zeit erkannt – und versucht, die Wartezeit zu den eigenen Hardware-Neulingen zu überbrücken. PlayStation und N64 sind noch lange nicht tot – aber sie kranken an Altersschwäche. Wie lange können die Software-Ärzte das Ableben noch hinauszögern? Haben Sony und Nintendo zu lange gewartet – und Sega mit der Politik des Pioniers diesmal den richtigen Riecher gehabt?

auch.noch



"Star Wars"-Fiesling Darth Maul stand Pate für die letzte US-Ausgabe des Ulk-Magazins "MAD". "Mad Maul" sieht keinen Grund zur Sorge - weder Kenobi mit seinem Laser-Schwert, noch die Schlappe an den deutschen Kinokassen können ihn beeindrucken. Denn mittlerweile hat sich herumgesprochen, daß die "Episode 1" nicht den Messiahs stellt, auf den Anhänger des Lucas-Evangeliums gewartet haben. Und wir stellen die Frage: Wie viel "Star Wars" kann ein Planet vertragen, Mr. Lucas?

schwer.punkt 018-023

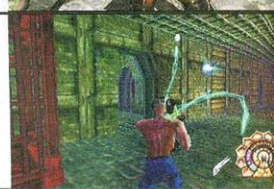


Hyper-sprung

Mit Vollgas ins nächste Jahrtausend



052-059 **Soul Calibur**
Das beste Prügelspiel?



032-037 **Shadow Man**
Mit Mike LeRoi ins Schattenreich!

062-063



Sonic Adventure
Der Sega-Igel dreht auf



fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

in.halt 1099

Rub.riken

Editorial 3
Leserbriefe 8-9
Impressum 112
Wertungssystem 25

Akt.uelles...

... von der Software-Front 10-12
... vom Markt 14
... von der Hardware-Front 16-17

Wertungs.forum

Alle Wertungen im Überblick 64-65

Aus.land

Neuigkeiten aus aller Welt 100-101

Aus.getrickst

Cheats und Tips 102-103
Sonic Adventure-Spieleführer 104-105
Virtua Fighter 3tb - Die Special-Moves .106-109

Med.ien

Filme, Comics und mehr:
Kino: Disneys „Tarzan“ 110-111
Comic: „Vincent“ 113

Aus.blick

fun.generation 11/99 114

Schwer.punkt

Hypersprung: Mit Vollgas ins
nächste Jahrtausend 18-23

Neu.erscheinungen

Akte X 66
Blue Stinger 26-27
Killer Loop 48-49
Kingsley's Adventure 66
Kurushi Final 68
Mario Golf 28-29
Pop n' Pop 66
R/C Stunt Copter 68
Racing Simulation 2 30-31
Shadow Man 32-37
Sled Storm 38-39
Sonic Adventure 40-44
Soul Calibur 52-59
Tony Hawk`s Skateboarding 60-63
wip3out 50-51

Vor.schau

Breath of Fire 4 70-71
Gauntlet Legends 72-73
Legend of Mana 74-77
Rayman 2 84-85
Special: Squaresoft-Neuheiten 78-83
Toy Commander 86-89

Rep.ortage

Aus Iguana wird Acclaim Austin:
Zu Besuch bei den „Turok“-Machern ...90-99

Dreamcast

NINTENDO 64

PlayStation

GAME BOY COLOR



Titel: "Sonic Adventure" (Sega) und Dreamcast-Logo (Sega)
„Sonic Adventures“™ und „Sonic the Hedgehog“ sind eingetragene Warenzeichen der Sega GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. " © Sega

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

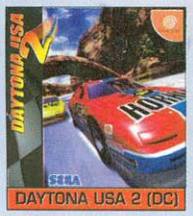
Dantes Peak	79,90 DM
Waterworld	79,90 DM
Daylight	79,90 DM
The Jackal	79,90 DM
Dragonheart	79,90 DM
Born on 4th July	79,90 DM
Dance with wolves	79,90 DM
Shadow	79,90 DM



Wing Commander DVD US 69,90 DM
GOGEOUS DVD HK 69,90

SEGA DREAMCAST

Dreamcast hk	499,90 DM
Dreamcast Pal	449,90 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
Buggy Heat	129,90 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


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

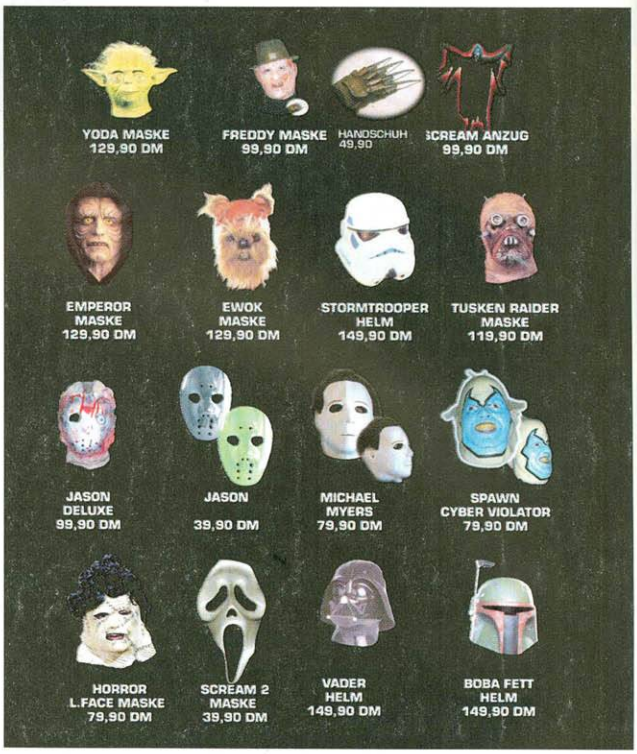
NEO GEO Pocket	109,90 DM
King of Fighters 98	69,90 DM
Samurai Shodown	69,90 DM
Neo Geo Cup 98	69,90 DM
Pocket Tennis	69,90 DM
Baseball Star	69,90 DM
Puzzled	69,90 DM
NEO GEO Pocket/Color	199,90 DM



NEO GEO POCKET COLOR

King of Fighters Color	99,90 DM
Cherry Master	99,90 DM
Puzzle Bobble Color	99,90 DM
Neo Geo Cup Color	99,90 DM


HOUSE OF DEAD2 + GUN (DC)





Trek DVD Player

Codefree (für alle DVD´s)

Abbildung ähnlich

NUR 799,- DM



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
Göthestr. 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.
Mundburger
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 | 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



TEKKEN 3 - JE 19,90 DM | TEKKEN 3 DELUXE EDITION - JE 39,90 DM | CRASH BANDICOOT - JE 39,90 DM



LARA 39,90 DM | MARIO KART - JE 39,90 DM | CRASH BANDICOOT 3 - JE 39,90 DM | MARIO KART 64 - JE NUR NOCH 29,90 DM



RESIDENT EVIL "PLATINUM" - JE 39,90 DM | RESIDENT EVIL - JE 19,90 DM | AKTE X PACKAGE - JE 39,90 DM



°CURSE OF SPAWN NEUE SERIE - JE FIGUR 39,90 DM | WILD WILD WEST JE 39,90 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

METAL GEAR SOLID *PREMIUM PACK*

NUR NOCH 129,90 DM

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

WEITERE ACTION FIGUREN IM SORTIMENT !!!
U.A. : MARVEL SUPERHEROES (je 19,90) , VIRUS (je 29,90) ,
RESIDENT EVIL 1 (je 39,90) , verschiedene SPAWN Serien (ab 39,90)
PHOTOS IM INTERNET UNTER : www.maro-gmbh.com

BESTELLHOTLINE:

07151 - 956 46 46

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

www.maro-gmbh.com



Auf vielfachen Wunsch hin gibt's ab dieser Ausgabe eine zusätzliche Seite Leserbriefe. Wir wollen Euch ein Forum für konstruktive Kritik, Fragen und Diskussionen bieten - also ran an den Kugelschreiber! Zum Deutschland-Start des Dreamcast interessiert uns vor allem, wie Ihr über die nächste Videospiel-Generation denkt ("PlayStation 2" und Nintendos "Dolphin"-Projekt eingeschlossen!). Und wie seht Ihr die Zukunft der "Oldies" N64 und PlayStation - soll der Software-Strom weiterfließen oder zu Gunsten der neuen Generation abebben? Unter allen Zuschriften verlosen wir ein Spiele-Paket - gebt bitte Euer Wunsch-System an! Noch etwas in eigener Sache: Die Leserumfrage aus Ausgabe 7/99 stieß auf eine riesige Resonanz, wofür wir uns an dieser Stelle herzlich bei Euch bedanken möchten. Die Auswertung präsentieren wir Euch in der nächsten Ausgabe!

Den Gewinner des Dreamcast hat unsere Glücksfee bereits ermittelt: Bernd Judas aus Konradsreuth darf in Kürze in 128 Bit die Nacht zum Tag machen - vier Spiele gibt's gleich dazu. "Herzlichen Glückwunsch!" von Deinem fun.generation-Team, Bernd!

Liebes fun-Team,

wieder einmal (wie so oft in den vergangenen Jahren) hatte ich den ernsthaften Wunsch, mir ein Abo zuzulegen und verglich (ebenfalls wie so oft in den vergangenen Jahren) Eure Zeitschrift mit anderen.

Ihr würdet schon längst den Zuschlag bekommen, wenn auch der letzte Punkt meiner Wünsche von Euch erfüllt werden könnte. Bitte, bitte gebt neben der Wertung oder sonstwo erkennbar an, ob das Spiel einen deutschen Text hat, bzw. bekommen soll!

Da Ihr auch für ein älteres Publikum in angenehmer Artikulation zu berichten wißt, bedenkt bitte, daß gerade das ältere Publikum (ich bin 54 Jahre) nicht durchweg englisch spricht. Mein Interesse an Spielen ist sehr hoch, aber ich kann kein Englisch. Besonders liebe ich Rollenspiele (...). Deshalb habe ich mich auch sehr über Ausgabe 8/99 gefreut und die Zukunftsaussichten der Rollenspieler mit großem Interesse gelesen. Umso größer ist mein Frust, daß ich nicht weiß, ob ich überhaupt in den Genuß auch nur eines einzigen angekündigten Spieles kommen werde, denn englisch...naja.

Ich wünsche Euch weiterhin (das habt Ihr hoffentlich) viel Freude an der kreativen Gestaltung (sowohl in Wort als auch in Bild) Eures Heftes und verbleibe mit freundlichen Grüßen,

Eure (fast immer) treue Leserin,
Ursula Lubitz, Laatzen

Wir nehmen uns Ihren Wunsch zu Herzen, Frau Lubitz! Was denken die anderen fun.generation-Leser darüber?

Hi **fun.generation**!

Ich habe gerade Eure neue Ausgabe gelesen (Anm. d. Red.: fun.generation 9/99). Etwas hat mich doch verwirrt: Warum habt Ihr die Import-Versionen von "Virtua Fighter 3tb", "Sega Rally 2" und "Power Stone" getestet? Schließlich will ich wissen, was mich in den PAL-Spielen erwartet und ob's irgendwelche Änderungen (fette Bildschirmbalken, langsamere Grafik, etc.) gibt!

Mit freundlichen Grüßen,
Michael Jansen, Bottrop

Die simple Antwort lautet: Die PAL-Fassungen der von Dir genannten Titel sind bis dato noch nicht verfügbar. Passend zu unserer "Sega-Story" und dem bevorstehenden Dreamcast-Launch wollten wir Euch trotzdem diese Highlights nicht vorenthalten. Über etwaige Änderungen werden wir Euch natürlich informieren - und gegebenenfalls die Wertung anpassen. Eigens dafür haben wir eine neue Rubrik ins Leben gerufen: Nach den Tests der Neuerscheinungen findest Du in den "PAL-Neuheiten" am Ende der Neuerscheinungs-Rubrik Updates zu bereits getesteten Import-Titeln.

Hallöchen fg-Team!

Als erstes möchte ich Euch sagen, daß ich Euer Magazin sehr gut finde und ich mich auf die Tests immer sehr gut verlassen konnte. Wenn Ihr gesagt habt, daß ein Spiel ziemlich gut (oder gar überragend) ist, so konnte ich fast sicher sein, daß mir dieser Titel auch sehr gut gefällt. Nur diesmal muß ich wirklich ein bißchen mit Euch meckern :

Ich habe mir vor einigen Tagen "Silent Hill" gekauft. Habe so lange drauf gewartet und war tierisch gespannt, ob es wirklich so genial wird, wie von Konami behauptet. Nachdem Euer Testergebnis dann genauso gut ausfiel und Ihr diesem Spiel satte zehn Punkte gegeben habt, war für mich eigentlich klar, daß es sich nur um den absoluten "Resident Evil"-Killer handeln konnte - und das ist bisher mein Lieblingsspiel gewesen...

Wie gesagt, ich habe mir das Game dann also zugelegt und nach der grauenhaften Titelmusik habe ich darauf gehofft, daß das Spiel mehr hergibt als der Vorspann. O.K., daß die Sichtweite total (...) ist, das kann ich verschmerzen, aber daß man ohne das sagenumwobene Radio sowieso keine Chance hat und die Gegner mehr erahnt, als daß man sie wirklich durch gutes Zielen und das richtige Timing erledigt, machte mich schon mißtrauischer.

Die Soundeffekte waren - wie ihr es auch im Test erwähnt habt- super und haben mich tierisch gefesselt: Was man von der lächerlichen Story (welche überhaupt?) und den teilweise schon fast hirnlosen Gesprächen nicht behaupten kann. Da wird in jedem Gespräch nur über Cheryl gesprochen, neue Informationen gibt es eigentlich gar keine...

Ihr habt geschrieben, "Die Spannung bleibt bis zum Schluß - und noch darüber hinaus". Also dazu kann ich nur sagen, daß die Spannung bei mir in der ersten Spielhälfte ziemlich hoch war und ich mir Gedanken gemacht habe, warum man eigentlich mal in einer normalen Stadt ist und wann nicht und warum man ewig die gleichen Räume sieht (O.K., sie wurden etwas umgestaltet, aber eigentlich besteht das Spiel doch nur aus einigen wenigen Räumen - abgesehen von der eigentlichen Stadt). Da habe ich mir schon die Frage gestellt, ob die Programmierer einfach zu einfallslos waren oder keine Lust hatten, sich mehr Mühe zu geben.

Ich finde es zwar gut, daß die Programmierer versucht haben, die Spannung bis zum Ende aufrecht zu erhalten, aber nachdem wirklich keine meiner letztendlichen Fragen richtig geklärt wurde, hätte ich das Game am liebsten in die Ecke getreten (Warum wurden denn nun die ganzen Dämonen gerufen? Von wem? Warum brauchte man Cheryl unbedingt? Wieso spielt man in diesen verschiedenen Dimensionen? Und worum zum Teufel geht es jetzt eigentlich in diesem Spiel?). Es ist echt löblich, nicht zuviel zu verraten, aber wenn absolut nichts verraten wird, dann zweifle ich doch am Sinn der Story...

Die Gegnervielfalt ist auch alles andere als berauschend, immer und immer wieder treffe ich auf die gleichen Gegner und haue irgendwelche Nachtschwesterzombies mit nem' Hammer zu Boden - na Klasse...

Einzig und allein die Atmosphäre, gepaart mit den super Soundeffekten haben mich vollends überzeugen können, bei Grafik und Spielbarkeit kann ich das nicht behaupten. Wie bei allen Spielen ist

fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE

das sicherlich Geschmackssache, aber zehn Punkte hat dieses Spiel bei solchen Überfliegern wie XXX (Anm. d. Red.: von der BPjS indiziert) oder "Metal Gear Solid" wirklich nicht verdient. Acht oder neun wäre da schon angemessener!

Ich hoffe, daß ich mich in Zukunft wieder etwas mehr auf Eure Wertungen und Tests verlassen kann und nicht noch einmal 100 DM so aus dem Fenster segeln lasse!

MFG,
Martin "Akuma" Ua, Bremen

Wie heißt es doch immer? "Die Geschmäcker sind eben verschieden" - und das trifft im Fall "Silent Hill" voll zu. Wir lieben den Grusel-Schocker nach wie vor und finden die Höchstwertung absolut gerechtfertigt. Zu Deinem Wertungsvorschlag: Für ein Spiel mit einer Wertung von acht oder neun - so schätzt Du "Silent Hill" ja ein - sind 100 DM auch nicht zuviel verlangt. Stichwort: "Aus dem Fenster segeln lassen"!

Hi **fun.generation**!

So langsam aber sicher habe ich mich an Euer neues Outfit gewöhnt. Vor allem die letzten beiden Ausgaben haben mir sehr gut gefallen. Nur den Sega-Schwerpunkt fand' ich doch etwas zu positiv formuliert. Eine kritischere Einschätzung wäre hier angebracht gewesen, schließlich hat sich Sega mit dem Saturn nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Außerdem habt Ihr behauptet, das Mega Drive hätte "stolze 8,3 Pferdestärken" gehabt. Das ist definitiv falsch: Das Mega Drive hatte einen Prozessor mit 7,16 MHz Taktfrequenz!

Mit freundlichen Grüßen,
David Pohlmann, Erkenschwick

Da ist unserem Chefredakteur doch vor lauter Recherche glatt ein kleiner Fehler unterlaufen – er entschuldigt sich! Das Mega Drive wurde tatsächlich nur von einem 7,16 Mhz-Motor angetrieben - und war dem Super Nintendo rein rechnerisch trotzdem überlegen (das hatte zwar einen 3,58 Mhz-Prozessor, jedoch nutzen 90 Prozent aller Spiele lediglich 2,56 Mhz-Taktfrequenz). Die von Dir angesprochene positive Formulierung ist unsere ehrliche Meinung zu Segas Gerät – der Dreamcast ist nicht umsonst der Hoffnungsträger für den angeschlagenen und von Sony dominierten Multiformat-Markt (Stichwort: Monopolismus). Entwickler wie Anbieter sind mehr als positiv gestimmt und rechnen der neuen Sega-Hardware reelle Chancen aus. Im Übrigen haben wir die Saturn-Pleite auch erwähnt: Nichtsdestotrotz war's eine feine Konsole mit einigen Spiele-Perlen.

Hallo **fun.generation**!

Nun hält im September die neue Konsolen-Generation mit Segas Dreamcast also auch in Deutschland Einzug und mit Ihr ein bis dato noch nie dagewesenes Spielerlebnis. Nun, ich für meinen Teil sehe der - zugegeben noch sehr jungen Entwicklung - im Augenblick mit gemischten Gefühlen entgegen. Der Grund ist der, daß z.B. meine heißgeliebte PlayStation ziemlich kalt bleibt, seit ich einen PC mein Eigen nenne. Wer nun glaubt, das liege vor allem an den weit überlegenen technischen Möglichkeiten moderner Pentium-PC's, dem soll gesagt werden, daß es weniger Grafik und Sound sind, die mich vor den Monitor locken, als vielmehr die weitaus kreativeren, interessanteren und auch abwechslungsreichen Spielideen, welche ich im Konsolenlager schon seit längerem schmerzlich vermisse. Die Gründe waren bisher einleuchtend: Andere Zielgruppen und wesentlich geringere Hardwareleistungen machten komplexe Spielewelten, in denen jeder NPC (Anm. d. Red.: Non-Player-Character sind CPU-kontrollierte Figuren) ein realistisches Eigenleben führt oder ganze Universen bis ins Detail simuliert werden, weder möglich noch nötig. Doch sollte man bedenken, daß mit den neuen Konsolen das Hobby Videospiel nun wohl endgültig den Kinderschuhen entwachsen sein wird. Sprich: Umdenken und Handeln ist angesagt!

Mit der ersten Softwarewelle für die Konsolen-Generation des nächsten Jahrtausends mußte ich bisher aber feststellen, daß die Hersteller bis auf wenige Ausnahmen (Stichwort: "Shen Mue") anscheinend auch mit ungleich mehr Rechenpower nicht gewillt sind, die ausgetretenen Pfade der Rennspiele und Beat'em-Ups zu verlassen. Auch die Fachpresse frohlockt angesichts toller Grafik und Verwöhn-Sound und verteilt kritiklos abermals Höchstwertungen für Spielideen von vorgestern mit dem Aussehen von übermorgen. Klar, "Sega Rally 2" und "Virtua Fighter 3tb" machen sicher wahnsinnig Laune und mögen ihr Geld allemal wert sein, aber ganz ehrlich, es sind doch im Prinzip haargenau dieselben Spiele wie schon zu seligen Saturn-Zeiten, nur eben optisch und akustisch gehörig aufpoliert - ein bisserl wenig für absolute Topwertungen. Die zaghaften Ankündigungen möglicher "PlayStation 2"-Titel lassen mich auch nicht gerade in Jubelschreie ausbrechen. "Gran Turismo 3" (Anm. d. Red.: Wo? Her damit!), "Resident Evil 4" oder ein weiterer Teil der "Tekken"-Serie - na Spitze, Spiele wie diese sind genau die Titel, die ich mir erwarte, die technisch angeblich jeden aktuellen High-End-PC bei weitem in den Schatten stellen sollen.

Ich würde mir jedenfalls wünschen, daß die Entwicklerfirmen mit der kommenden Konsolen-Generation genug Rechenpower zur Verfügung gestellt bekommen, um ihre Prioritäten wieder mehr in den Bereich Spiel-Design und neue Ideen verlagern zu können und fände es schade, wenn weiterhin lediglich technisch aufgebohrte Sequels von Titeln den Markt dominieren würden, die bei ihrem Debüt neue Maßstäbe setzen konnten, inzwischen für mich aber zum spielerischen Allerlei gehören. Es wäre schön, wenn neuartige Spielkonzepte wie "Dark Project" oder "Outcast", riesige Rollenspiele wie "Baldur's Gate" und engagierte richtungsweisende Entwicklungen (wie z.Zt. mit "Ultima: Ascension" etc. in der Mache sind) auf absehbare Zeit nicht nur auf PC's beschränkt blieben, sondern sich auch Konsolen-only-Entwickler ähnlich kreativ mit dem Medium Computerspiel auseinandersetzten würden. Wenn hier wieder diese "Auf zu neuen Ufern"-Stimmung wie vor fünf Jahren erkennbar wäre, sähe ich auch keinen Grund mehr, warum ich meinem Hobby nicht wieder verstärkt im Fernsehsessel statt im doch eher unbequemen Bürostuhl frönen sollte.

Tschüß, und macht weiter so (besonders beim Schwerpunktthema!),

Stephan Allgaier, Biberach



Du sprichst mit deiner Kritik am "Fortsetzungswahn" einen wunden Punkt an - neue Spielkonzepte sind eine Domäne der PC's. Doch es gibt genug Spieler, die den Release eines "Resident Evil 3" oder "FIFA 2000" kaum mehr abwarten können. Der Erfolg von Sequels spricht demnach für sich - warum sollen sich die Entwickler auf ungewisse Pfade begeben, wenn sich das alte Konzept doch wunderbar verkauft? Nichtsdestotrotz sind neue Spielideen momentan Mangelware, vermeintliche Innovationen wie Empires Schäfer-Simulation "Sheep" (Vorschau in der nächsten Ausgabe) sind die Ausnahme. Auch wir wünschen uns erfrischend andere Spiele! Das Medium Videospiel ist spätestens seit dem Erfolg der PlayStation gesellschaftsfähig geworden - und das Durchschnittsalter der Konsolen-Besitzer steigt stetig an. Also liebe Entwickler, strengt Eure grauen Zellen an, sonst spielen wir 2020 "Tomb Raider 24"...

schreibt uns eure meinung!

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



software.news

aktuelles vom software-markt

Kurzmeldungen:

+++ "Shadow Man" im Kino: Schattenkämpfer Mike LeRoi soll demnächst auch auf der großen Leinwand seine Runden drehen – Acclaim plant die Verfilmung des Comic-Stoffs +++ Software-Support für den Dreamcast: Das Sonic Team hat geplante Titel bekanntgegeben. Neben "Nights 2" dürfen sich Sega-Fans unter anderem auf "Burning Rangers" und ein "Sonic"-Sequel freuen +++ Mini-Boliden wieder in Fahrt: Takara werkelt bereits kräftig am Nachfolger zu ihrem eigenwilligen "Penny Racers": "Penny Racers 2" (in Japan "Choro Q 64 2") unterstützt sowohl das Expansion Pak als auch das neuartige Transfer Pak (mehr dazu im "Mario Golf"-Test in dieser Ausgabe) – man darf gespannt sein +++ Keilerei in der Hosentasche: Neben der PlayStation-Gemeinde bedient Sport-Experte Electronic Arts auch Handheld-Spieler mit einer Umsetzung ihres "Knockout Kings". Wir sind gespannt, ob auch die Game Boy-Version in Deutschland unter dem Titel "Box Champions" erscheinen wird +++







Nightmare Creatures 2

Action-Adventure
Kalisto

PlayStation | NINTENDO64

Adam Crowley ist zurück! Der üble Höllenfürst ist nach seiner Niederlage in "Nightmare Creatures" kurzerhand in die Zukunft geflüchtet: Vom London des 19. Jahrhunderts geradewegs ins frühe 20. Jahrhundert – 1934, um genau zu sein. Und während sich Fans düsterer Action-Adventures bereits die blutigen Finger nach dem Sequel lecken, wird im französischen Bordeaux noch fleißig gewerkelt. Gut Ding will schließlich Weile haben, und bis zum Release im Oktober ist noch einiger Feinschliff nötig. Denn die mediterranen Kreativköpfe bei Kalisto haben sich selbst ein ehrgeiziges Ziel gesetzt: Mit "Nightmare Creatures 2" will man den Vorgänger um ein Vielfaches übertreffen – und die geplanten Features hören sich schon jetzt beeindruckend an. Nintendo 64- sowie PlayStation-Abenteurer dürfen gleich aus mehreren Charakteren wählen, und anschließend mit ihrem Lieblings-Konterfei auf Monsterjagd gehen. Die Horden des Schreckens haben sich ordentlich vergrößert: Diesmal soll der Spieler von weitaus mehr verschiedenen Kreaturen angegriffen werden. Die finsteren Gestalten sind dabei nicht minder furchteinflößend als die im ersten Teil: Ob bissige Riesenfledermaus, heulender Werwolf oder durstiger Vampir – die faulige Sippe hat die dämonische Rechnung ohne den Hobby-Schlächter gemacht. Der bearbeitet uriges Gesocks mit dem handlichen Zimmermannsbeil, gewaltigem Schwert oder spitzem Dolch – und für den Gore-Fetischisten ist's ein reinstes Fest. Die Entwickler versprechen gegenüber "Nightmare Creatures" einen deutlich gesteigerten Brutalitätsfaktor. Das dürfte auch die deutschen Sittenhüter auf den Plan rufen - eine Veröffentlichung hierzulande ist also eher unwahrscheinlich. Trotzdem werden wir zu gegebener Zeit ausführlich über den potentiellen Action-Adventure-Kracher berichten – so hochwertige Ware darf man sich nicht entgehen lassen.

Veröffentlichung: Oktober





Spiderman

Action-Adventure
Neversoft Entertainment

NINTENDO64 | PlayStation

Comic-Freunde aufgepaßt! Einer der berühmtesten Marvel-Helden treibt bald auf PlayStation und Nintendo 64 sein Unwesen. Peter Parker alias Spiderman zwängt sich mal wieder in sein hautenges Spinnenkostüm und zieht um die Häuser – der spinnt wirklich! Aber Moment!!! Der spinnerte Superheld macht nicht etwa einen Verdauungsspaziergang in der Nachbarschaft – Spiderman rettet die Welt! Dazu bedient sich der kostümierte Protagonist typischer Gimmicks: Sämtliche Gadgets und Akrobatik-Einlagen kennt der aufmerksame Videospieler aus dem gleichnamigen Comic-Strip. Doch tut's dem Spielspaß keinen Abbruch, und langweilig wird's deswegen auch nicht. Im Gegenteil: Gerade die raffinierten Specials eröffnen Euch einen unglaublichen Handlungsfreiraum. Der gelenkige Spinnenmensch springt nicht nur von Hausdach zu Hausdach und genießt dabei die Aussicht auf Skylines von New York oder San Francisco. Nein, Spiderman hat noch weitaus mehr zu bieten als eine durchtrainierte Beinmuskulatur: Der flinke Held schwingt sich am seidenen Faden durch die Lüfte, streckt mit gezieltem Schnur-Schuß Angreifer nieder oder spinnt aufmüpfige Gegner in ein klebriges Netz ein. Apropos klebrig: Mit seinen Saugnapf-Fingern ist es Spidey ein leichtes, steile Häuserwände oder sonstige Fassaden zu erklimmen. Ganz wie im Comic turnt die "Spinne" agil wie kein zweiter durch die Nacht – da schlackert selbst Batman, der Rächer von Gotham City, mit den mickrigen Öhrchen. Doch auch dem fitesten Maskenträger wird's irgendwann zu langweilig, wenn keine Action geboten wird. Aber keine Bange: Carnage, Venom, Doctor Octopus und Co. lassen nicht lange auf sich warten. Die bekannten Bösewichte wollen dem hektischen Helden schon lange ans Latex-Leder – da lassen sie sich auch die Chance auf der Konsole nicht entgegen. Bis zum Release wird's allerdings noch ein Weilchen dauern – erst nächsten Frühling dürft Ihr in das Spinnenkostüm schlüpfen. Ungeduldige Fans stöbern schon mal im "World Wide WEB(!)" nach Informationen.

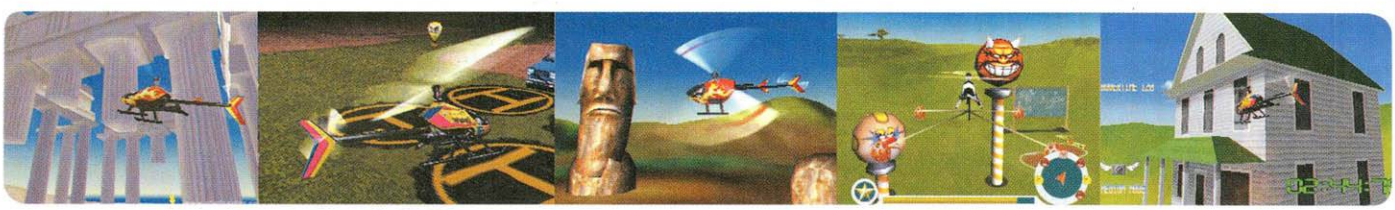
Veröffentlichung: Frühling 2000

Unzerstörbar!



www.shiny.com

R/C STUNT COPTER



Übernimm die Kontrolle über einen ferngesteuerten Hubschrauber. Dank analoger Steuerung kannst Du das Modell absolut präzise durch die Lüfte lenken. Aufgaben wie Flüge durch verzwickte Szenarien oder das Ausführen von komplexen Flugfiguren erfordern ein hohes Maß an Geschicklichkeit. R/C Stunt Copter ist das virtuelle Spielzeug für die Playstation und macht riesigen Spaß.



R/C STUNT COPTER-TOUR

Komm zur R/C Stunt Copter-Tour und gewinne einen echten ferngesteuerten Helikopter von Graupner (Modell: Ergo 50) mit allem Zubehör im Werte von DM 4500.-

24. + 25. SEPTEMBER: Hamburg Kaufhof *Mönckebergstraße 3* • **Dortmund** Karstadt *Westenhellweg 30-36* • **Bremen** Kaufhof Galeria *Papenstraße 5* • **Frankfurt/Main** Saturn *Berger Straße 125-129* • **Berlin** Pro Markt *Kurfürsten Damm 206* • **Nürnberg** Saturn *Vordere Ledergasse 30* • **München** Karstadt *Neuhauser Straße 18* **01. + 02. OKTOBER: Hamburg** Brinkmann *Spitaler Straße 10* • **Neuss** Saturn *Bresslauer Straße 2* • **Essen** Media Markt *Gladenbeker Str. 413* • **Frankfurt/Main** Kaufhof *Zeil 116-126* • **Berlin** Saturn *Alexanderplatz 8* • **Bad Dürrheim** Media Markt *Schwenningerstr. 38* • **Ludwigshafen** Media Markt *Hedwig-Laudien-Ring* **08. + 09. OKTOBER: Hamburg** Media Markt *Friedrich-Ebert-Damm 110-112* • **Köln** Saturn *Hohe Straße 41-53* • **Leipzig** Zur 48 *Wachsmuthstraße 10* • **Aschaffenburg** Media Markt *Mainaschaffer Straße 115* • **Berlin-Hohenschönhausen** Media Markt *Prerower Platz 1* • **Stuttgart** Media Markt *Heilbronnerstraße 393-397*



Saltek

Der PX 2500-Analog-Controller zum gleiten, fliegen und schweben

R/C STUNT COPTER ©1999 Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. R/C Stunt Copter und das Shiny Logo sind Warenzeichen von Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Distribution durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Copyrights und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.





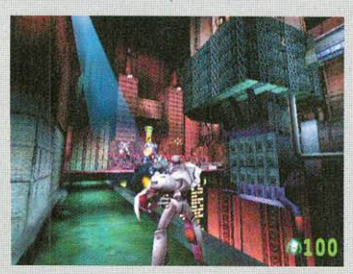
Legend of Zelda: The Mysterious Acorn

Action-Adventure
Nintendo

GAME BOY COLOR

Gleich mal eine Warnung vorweg: Der endgültige Titel des neuesten Handheld-Zelda steht noch nicht fest – wundert Euch also nicht, wenn sich in dieser Hinsicht in Zukunft noch etwas ändert Aber wie der jüngste Miyamoto-Streich auch heißen wird, man darf wieder Geniales erwarten. Wieder einmal hat es Prinzessin Zelda erwischt: Der üble Ganon hat sie in einem Anfall von Langweile und Größenwahn entführt – und Abenteurer Link soll's richten. Einem miesen Schwein den Rüssel langziehen? Nichts leichter als das! Doch weit gefehlt: Bösewicht Ganon war nicht dumm und hat zur Sicherheit gleich noch den "Stab der Vier Jahreszeiten" verschwinden lassen. Wie der Name bereits verrät, kontrolliert der mysteriöse Stecken das Gleichgewicht der Jahreszeiten – ohne den geheimnisvollen "Wetterapparat" gerät im schönen Land Hyrule alles durcheinander. Da schneit es plötzlich in den Sommermonaten oder fallen im Frühling die Blätter von den Bäumen. So wird Links Reise nicht leichter: Der kleine Elf muß also zunächst in die fremde Dimension reisen, in die Ganon den "Stab der Vier Jahreszeiten" verbannt hat, um die Wetter-Balance wieder herzustellen. Außerdem müssen noch acht Teile des Triforce gefunden werden – Links Gegenspieler hat die Stücke im ganzen Fantasy-Land verstreut. Und während sich Ganon mit der süßen Zelda vergnügt, erhält Euer junger Abenteurer tatkräftige Unterstützung. Känguruh Ricky trägt den kleinen Link bei Bedarf im warmen Beutel spazieren – in der gemütlichen Bauchtasche sitzend, übernehmt Ihr dabei die Steuerung über den australischen Steppen-Springer. Katapultiert Euch in ungeahnte Höhen oder vermöbelt die niedlichen Gegner – Ricky ist sportlich und stülpt sich gerne ein Paar Boxhandschuhe über. Doch nicht nur das Kampf-Känguruh steht Link zur Seite: Maple kommt auf einem unbequemen Besenstiel dahergeritten und versorgt Euch mit story-treibenden Infos. Na, wenn das nicht nach gepflegter Hosentaschen-Unterhaltung klingt... Wir freuen uns schon jetzt auf das kommende "Zelda"-Abenteuer für den Game Boy Color – gibt's neue Fakten, erfahrt Ihr mehr.

Veröffentlichung: Winter





Slave Zero

Action / Accolade

Dreamcast

Cyber-Randale auf dem Dreamcast: Wenn tonnenschwere Battle-Mechs durch futuristische Großstadt-Schluchten stapfen, hat das in der Regel nichts Gutes zu bedeuten. In "Slave Zero" schlüpft Ihr selbst in die stählerne Hülle eines solchen Metall-Monsters. Eure Mission: Die Sicherung des Friedens. Der üble SovKahn terrorisiert die Bevölkerung der Zukunft – und Ihr seid die letzte Hoffnung für die gepeinigte Menschheit. Das Schrecklichste an der Sache ist aber, daß die meisten Menschen die Joch-schaft überhaupt nicht realisieren. Schuld daran ist wiederum die "Dunkle Materie", eine Substanz, die den Willen der denkenden Bevölkerung bricht und Möchtegern-Monarch SovKahn leichtes Spiel macht. In der Gewalt des größenwahnsinnigen Bösewichts verkommt die Materie zur psychologischen Waffe – und niemand bemerkt die verkehrte Welt. Bis auf eine kleine Gruppe Rebellen: Die mutigen Widerstandskämpfer sagen SovKahn den Krieg an und verlassen sich dabei auf ihre einzige Waffe – Riesen-Mech "Slave Zero". Das heißt also, Erfolg oder Mißerfolg des heiklen Unterfangens hängen einzig und allein von Euch ab. Also: Rein in das blecherne Ungetüm und tapfer in die Schlacht gestürzt. Doch bis ans Ziel ist es ein weiter und beschwerlicher Weg – ehe Ihr den Future-Fürsten in seine jämmerlichen Einzelteile zerlegen könnt, müßt Ihr Euren Mech durch gefährliches Terrain bugsieren. In weiten Straßenschluchten und dunklen Gemäuern treiben SovKahns Vasallen ihr Unwesen. Unterwegs ballert Ihr nicht nur auf feindliche Roboter-Horden, Eure Gegner fahren teilweise sogar richtig große Geschütze auf: Ob alles zermalmende Panzer oder herabstürzende Helikopter – nur wer schnell reagiert und anständig zielt, hat hier Überlebenschancen. Mit insgesamt 27 verschiedenen Gegnern wird in den 13 Levels nicht nur jede Menge Action, sondern auch reichlich Abwechslung geboten. Möge der Mech mit Euch sein!

Veröffentlichung: November

„Soul Reaver"-Bug

Import-Freaks werden sich ordentlich ärgern: In der NTSC-Version von "Legacy of Kain: Soul Reaver" hat sich ein verhängnisvoller Bug eingeschlichen. An einer bestimmten Stelle bleibt das Spielgeschehen plötzlich hängen – nichts geht mehr. Bevor Ihr aber hastig die "Reset"-Taste drückt, solltet Ihr mal folgendes ausprobieren: Öffnet das CD-Fach ("Open"), wartet, bis die Scheibe stoppt und schließt den Deckel wieder. Nun sollte sich der Laser neu justiert haben und das Spiel weiterlaufen. Na dann: Viel Glück!



Knockout Kings 2000

Sport / EA Sports

PlayStation

Nach dem großen Erfolg von „Knockout Kings" schiebt EA Sports gleich eine Fortsetzung hinterher. Und gegenüber dem Erstling haben die Kanadier nahezu alles verbessert: Die Kämpfer sind flotter, präziser und beherrschen mehr Manöver. Box-Greenhorns steigen am besten umgehend in den Trainings-Ring: Hier werden auch Ring-Rookies auf eingängliche Art und Weise mit der Faszination Boxen vertraut gemacht. Und dann kann's auch schon richtig losgehen: Stürzt Euch auf Euer Gegenüber und drescht den armen Kerl solange zusammen, bis seine Augen zugeschwollen sind. Läuft er dann desorientiert in die Seile, schlagt ihm ohne von hinten in die Nieren – das genügt für's erste! Hat der übermütige Kontrahent von aller Prügel noch nicht genug, haut Ihr ihm dermaßen ins blutverschmierte Gesicht, daß ihm nicht nur der Mundschutz rausfliegt. Okay, okay, ganz so hart müßt Ihr es ja nicht angehen, doch Realismus wird in "Knockout Kings 2000" nun mal groß geschrieben. Aber wer es zu bunt treibt, bleibt auch nicht unbestraft: Boxt Ihr dem Gegner in einem ungeschützten Moment in die Weichteile (Familienglück ade!), platzt dem Schiri der Kragen – und Ihr werdet im schlimmsten Fall disqualifiziert. Apropos Schiedsrichter: Für die Motion-Capture-Aufnahmen des Ringrichters verpflichtete man keinen geringeren als US-Referee Mills Lane. Ob Evander Holyfield, Lennox Lewis oder Muhammad Ali – 50 historische Box-Legenden haben sich in berühmten Arenen eingefunden. Natürlich alles nur virtuell – dafür aber ziemlich beeindruckend!

Veröffentlichung: Herbst

www.softcomgmbh.de





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

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

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
Wild Wild West Figuren	
Dr. Loveless with Spider Blaster	29,95
James West with Demolition Pool Ball	29,95
James West with Power Escape Hook	29,95
Artemus Gorden with Hidden Message Shell	29,95
Artemus Gorden with Retinal Terminus Projektor	29,95
Rita Escobar with Venom	29,95
General McGrath with Capture Disk Slinger	29,95

DVD

Pioneer DVD Player DV - 515
Multinorm 1199,95 DM

Deutsche DVD's

Army of Darkness FSK 18	45,95
Gehirntod Red Edition	45,95
Dark City	45,95
Der Schakal	45,95
Godzilla	45,95
Helloween H20	45,95
Texas..... Red Edition	49,95
Z. Im Kaufhaus Red Edition	99,95

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
Wing Commande	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!

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	79,95
Breath of Fire Special Box	99,95
Cardinal Syn	69,95
Dead or Alive	69,95
O.D.T.	69,95
WWF Warzone	69,95

Soundtracks

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

Resident Evil 3 Last Escape Set jp.

Mit 2 Soundtracks + T-Shirt in limitierter Spofftasche.

NP 159,95 DM



Versandkosten 6,90 DM zzügl. NN.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,00 DM.

SoftCom
Unterhaltungselektronik Vatriebs GmbH

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

Bestellannahme:
Mo - Fr: 9.00 Uhr - 20.00 Uhr
Sa : 9.00 Uhr - 16.00 Uhr

szene.news

aktuelles vom videospiele-markt

Sega verbreitet Angst

Letzte Meldung über die aktuellen Preis-Situationen: Nicht bei den Kunden, aber bei der Konkurrenz. Wenn man schon technisch der neuen Sega-Konsole nichts entgegensetzen kann, dann wenigstens wirtschaftlich. Sony und Nintendo senkten in den USA kurzerhand die Preise für PlayStation und Nintendo-64-Hardware auf 99 Dollar – entsprechende Reaktionen für Europa werden folgen. Das $99-Nintendo-"Atomic Purple"- Bundle beinhaltet sogar einen zweiten Controller, die Special-Edition mit "Star-Wars: Episode 1 Racer" wandert jetzt für nur noch $119 über den Ladentisch. Zusätzlich kontert man auf den bevorstehenden Dreamcast-Launch mit Preissenkungen bei den Modulen: "Legend of Zelda", "Banjo-Kazooie", "1080° Snowboarding", "Yoshi`s Story" und "Star Wars: Rogue Squadron" werden für schlappe $40 angeboten.

Die Dreamcast-Kunden kratzt das wenig: Die Nachfrage nach der neuen Sega Konsole ist ungebrochen. Dank "Soul Calibur" verkauft sich der Dreamcast nun endlich auch in Japan sehr gut und übernimmt, zumindest vorläufig, Platz eins der Charts. Der Vorverkauf in den USA läuft so gut, daß einige Läden die Reservierungen stoppen mußten, weil das ihnen zugeteilte Kontingent ausgeschöpft ist. ■

Online mit dem Dreamcast





Letzte Meldung über Segas Online-Lage: Die Zeichen stehen auf Sturm. Hinweise, daß sich der Online-Service von Sega in den USA und Europa verspätet, verdichten sich. Wie es aussieht, wird es dieses Jahr nichts mehr mit den hochgelobten Internet-Features. Der PAL-Version von "Sega Rally 2" wurde die www-Lizenz komplett entzogen, deutschen Spielern bleibt nur der Splitscreen-Modus für matschige Duelle. Das gleiche Schicksal wird wohl auch "Soul Calibur" treffen – Meldungen diesbezüglich wurden für den US-Markt bereits bestätigt. Bis das Online-Spektakel in die Gänge kommt, bleibt den Programmierern von "Turbine-Software" noch genügend Zeit, ihre Arbeit am PC-Online-Rollenspiel "Asherons Call" (siehe Bilder) fertig zu stellen. Dieses befindet sich in der letzten Beta-Phase und soll gegen Ende des Jahres fertig sein. Die gesammelten Erfahrungen kommen einem neuen Online-RPG für den Dreamcast zugute, das aber keine Umsetzung des Fantasie-Szenarios von "Asherons Call" sein wird, sondern Euch in die weit entfernte Zukunft entführt. Genauere Daten sind leider noch nicht bekannt – wir bleiben für Euch dran. ■

PlayStation 2-Hardware in der Spielhalle

Der japanische Spielhallen-Spezialist "Atlus" entwickelt einen neuen Automaten, der auf PlayStation-2-Hardware basiert. Über das eigentliche Spiel ist noch nichts bekannt, Termin für den Release ist Frühjahr 2000. Gerüchte besagen, daß auch bei Namco an frischen Versionen von "Ridge Racer" und "Tekken" gearbeitet wird, die auf Sonys neuer Technik basieren. ■

Möge der Kraftstoff mit Dir sein

Wer kennt das Problem nicht – es ist Sonntag und sämtliche Vorräte sind aufgebraucht! Also schnell ins Auto und ab zur Tankstelle. Eine Überraschung gibt's seit August bei 1300 Aral-Filialen :
Voll im „Star Wars"-Fieber begrüßt Euch "Obi Wan Kenobi", hinter der Kasse achtet ein "Darth Maul"-Aufsteller darauf, daß auch brav bezahlt wird. Gleichzeitig nimmt der Konzern zum ersten Mal auch ein professionelles Computerspiel in das Sortiment auf: "Star Wars: Episode 1 Racer" gibt's jetzt 24‘Stunden, sieben Tage die Woche neben Schmieröl und Scheibenwischer zu kaufen. ■

Disney im Dschungelfieber

Rechtzeitig zum Pal-Release des "Tarzan"-Spiels rief die deutsche Disney-Interactive-Niederlassung in Frankfurt zur Pressekonferenz: Hier wurde das kommende Lineup bekanntgegeben (darunter vor allem Edutainment-Titel und verspielte Kinder-Software für den PC) - überraschend für die anwesende Fachpresse war die Bekanntgabe einer künftigen Zusammenarbeit mit Infogrames. Während Infogrames vom starken Namen der Disney-Titel profitieren will, freuen sich die anderen auf die überlegenen Vertriebswege des französischen Medien-Riesen. Abgerundet wurde der Abend durch einen „Tarzan"-Kinobesuch, anschließend wurde die bunte Journalisten-Bande in ein afrikanisches Domizil der kulinarischen Sorte gekarrt:



Hier gab's nach diversen Spielen und zwischen atmosphärischer Dschungelkulisse afrikanische Gaumenfreuden und heiße Bongo-Rhythmen - ebenfalls passend zum neuen Disney-Streifen. Organisiert wurde der "etwas andere Event" von der Frankfurter Marketing- und Promotion-Agentur BMO, für die Konzeption verantwortlich zeichnete sich Event-Managerin Sandra Szathmary, für Fragen der Presse stand Disney Interactives PR-Verantwortliche Cornelia Fausel Rede und Antwort. ■

Action-Figuren satt!



Ihr sucht einen reinrassigen Spielzeug-Fachhändler, der keine Wünsche offen läßt? Nein? Macht nichts: Denn Hamburgs Toy- und Merchandising-Fachmänner Nr.1 haben ihr neues Ladenlokal eröffnet: „Space Toys" bietet Action- und Sammler-Figuren. Ob „Metal Gear Solid", „Spawn", „Final Fantasy" oder „Crash Bandicoot" - hier wird jeder Figuren-Fan glücklich. Das Sortiment ist riesig, die Beratung kann fachkundiger kaum sein. Also: Schaut mal rein - es lohnt sich. Angebot und Nummer findet Ihr in der Anzeige auf Seite 112. ■

Playcom
Software Vertriebs GmbH

SEGA Dreamcast

Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ monatliches Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per & ups
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen

Dreamcast jetzt vorbestellen und 10 DM sparen!!!



Sega Dreamcast ohne Spiel inkl. Modem und kostenlosem Internetzugang

dt * DM **489.00**

Wenn Sie bis zum 20.09.99 einen Dreamcast bestellen, erhalten Sie einen Warengutschein über 10.00 DM.





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 **84.99**



Virtua Fighter 3tb

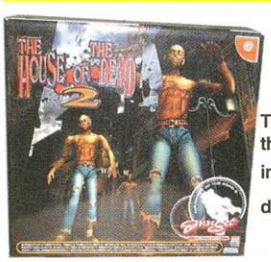
dt* DM **84.99**

☎ 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
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 Bass Fishing (inkl. Angel)	dt*	169.99
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*	84.99
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



The House of the Death 2 inklusive Pistole

dt* 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
VMU-Card	dt *	54.99



Händler Anfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

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.

Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

hardware.news
aktuelles vom hardware-markt

PlayStation-Preissenkung

Sony holt zum Gegenschlag aus: Ab dem 23. September kostet die PlayStation nur noch 199 DM.

fun.generation meint:

Sonys Aktion kann man beurteilen, wie man will - aber auf alle Fälle erinnert sie uns an die Situation zum 32-Bit-Einstand: Mega-Drive und Super-Nintendo kosteten nur schlappe 200 Märker, PlayStation und Saturn kamen für 599 DM auf den Markt - trotzdem haben sich die teuren Systeme durchgesetzt. Man kann die Preissenkung also so oder so sehen: Attraktive Senkung oder Verramschung? Das wird allein die Zeit zeigen...

Parallel-Port für neue PlayStation-Reihe



Seit Anfang Juni ist die PlayStation der Baureihe 9002C im Handel erhältlich. Aus Kostengründen wurde der I/O-Port wegrationalisiert - Mogel-Module à la "Xploder FX" können also nicht mehr eingesteckt werden. Hardware-Anbieter "The Next Generation" **(Tel.: 0209-778811, http://tng.to)** schafft Abhilfe: Für 69 DM rüsten die findigen Gelsenkirchener ab Oktober die 9000er-Serie mit einem I/O-Port auf. Auf Wunsch gibt's auch komplett umgebaute Neugeräte für 249 DM - auf die Sony-Garantie müßt Ihr dann allerdings verzichten.



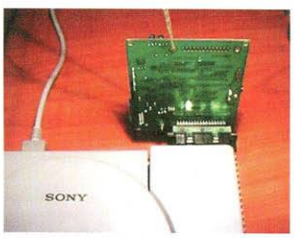
Equalizer für N64 und PlayStation

Ebenfalls von Dataflash kommt der "Equalizer" (N64 79 DM, PlayStation 69 DM). Neben über hundert vorgespeicherten Codes bietet das Modul dem Mogel-Fan alles, was sein Herz begehrt: Mit der übersichtlichen Menüoberfläche haben selbst Schummel-Neulinge keine Schwierigkeiten - ruckzuck sucht Euch der "Equalizer" die besten Codes heraus.

Der MP3 Basta:

Mitte September ist's soweit: Der erste MP3-Player für die PlayStation erscheint - wieder sind "The Next Generation" die Kreativ-Köpfe hinter dem Produkt. Der "MP3-Basta" kostet 149,90 DM und ist hundertprozentig MP3-File-kompatibel. Die MP3-CD's werden im PC-Format ISO 9660 abgespielt. "ID Tag Header"-Informationen werden ebenfalls unterstützt: Ihr erfahrt allerlei wissenswertes über den jeweiligen Interpreten, dessen aktuelles Album oder den Jahrgang des Silberlings. Ihr steuert den "MP3 Basta" über eine komfortable Menüoberfläche: Ähnlich wie bei "WINAMP" für den PC regelt Ihr hier Lautstärke und Balance. "The Next Generation" plant, dem Modul eine mit MP3-Files vollgestopte CD beizulegen, die Verhandlungen mit MP3-Artisten sind bereits in vollem Gange.







Im "Playlist"-Menü erstellt Ihr eine Liste Eurer Wunschsstücke und speichert die bei Bedarf auf Memory Card ab - der "MP3"-Basta funktioniert wie ein "echter" CD-Spieler. Wollt Ihr Eure Stereo-Anlage mit MP3-Sound füttern, schließt Ihr den "MP3 Basta" mit dem beiligenden Cinch-Kabel an Euer Hifi-System an.

fun.generation meint:

MP3-Files auch auf der PlayStation? Höchtens für echte Freaks interessant - und ob die knapp 150 DM dafür berappen wollen, sei dahingestellt. Außerdem kostet jede offizielle MP3-CD wiederum Geld und ist ausschließlich mit unbekannten Songs bestückt. Wir holen uns lieber Audio-CD's von unseren Lieblings-Bands - da weiß man, was man hat!

Action Replay Cartridge für Gameboy, Gameboy Pocket und Gameboy Color

"Cheaten" bis der Notarzt kommt: Bei Hardware-Anbieter Dataflash **(Tel.: 02822-68545 / 537182, www.dataflash.com)** gibt's ab sofort das "Action Replay"-Modul für Nintendos Handheld-Familie. Ihr steckt das Spielmodul einfach in das Cartridge - und das sucht Euch die nützlichsten Codes (Unendliche Energie, Extra-Waffen, Bonus-Boliden, etc.) heraus. Für 69 DM ab sofort erhältlich.

Dreamcast-Debüt

Der Stichtag für den Deutschland-Launch ist der 23.September - dann hält die neue Konsolen-Generation auch in heimische Zocker-Buden Einzug. Die wichtigsten Fakten im Überblick:



60-Hertz-Option



UEFA Striker

Die meisten kommenden Spiele (u.a. "Sonic Adventure", "UEFA Striker", "Toy Commander") laufen auch mit 60 Hertz über Eure Flimmerkiste - vorausgesetzt, die verträgt die schnellere Bildwiederhol-Frequenz (bei allen neuen TV's der Fall).

fun.generation meint:

Mit diesem geschickten Schachzug will Sega dem Import von NTSC-Konsolen vorbeugen. PAL-Spiele ohne fette Bildschirmbalken und ebenso schneller Grafik wie bei den NTSC-Pendants? Das gab's bis jetzt noch nie - Import-Freaks gehen die Argumente aus!

RGB-Kabel

Der Dreamcast ist von Haus aus RGB-tauglich, für beste Bildqualität ist also gesorgt. Kostspielige Umbauten wie beim N64 fallen unter den Tisch, mit knapp 50 DM seid Ihr dabei!

Gepolstertes GD-ROM-Laufwerk

Die Dreamcast-GD-Roms sind hochempfindlich: Ein Kratzer, und der Laser erkennt die Datenträger nicht mehr an. Deshalb hat Sega dem PAL-Dreamcast zwei kleine Polsterkissen spendiert - Kratzer gehören jetzt der Vergangenheit an!

Modem-Manko



In den USA wird der Dreamcast mit einem 56 K-Modem ausgeliefert, wir müssen uns mit einer Übertragungsrate von 33,6 kps (kilobytes per second) begnügen. Dafür ist der Internet-Zugang kostenlos - Ihr bezahlt für Multiplayer-Sessions lediglich die Telefonkosten zum Ortstarif.

fun.generation meint:

Wenn schon Online-Option, dann bitteschön auch nach dem aktuellen Standard! Warum Sega den amerikanischen Markt bevorzugt, bleibt das Geheimnis der britischen Marketing-Strategen. Bleibt nur zu hoffen, daß der Sega-Provider zuverlässige Verbindungen herstellt. Sobald wir erste Erfahrungen gemacht haben, liefern wir einen ausführlichen Bericht nach!

"Sega Rally 2" nicht online-fähig

Hiobsbotschaft für alle "Sega Rally 2"-Fans: In der deutschen Version von "Sega Rally 2" gibt es keine zünftigen Multiplayer-Duelle. Ihr könnt lediglich Bestzeiten aus dem Internet "downloaden" und Eure eigenen Rekorde in der Hitliste eintragen lassen. Sega Deutschland begründete die fehlende Online-Unterstützung mit zu niedrigen Übertragungsraten und akutem Zeitmangel.



fun.generation meint:

Schade, schade. Wir hatten den Adrenalin-Schüben auf Segas Vorzeige-Pisten schon entgegen gefiebert. Bleibt nur zu hoffen, daß Sega (und Partner British Telecom bzw. VIAG Intercom) in kommenden Titeln eine Online-Option implementiert!



AB 1.9.99

G-POLICE

WEAPONS OF JUSTICE

JEFF SLATER IS BACK. DER KAMPF GEHT WEITER. G-POLICE, WEAPONS OF JUSTICE, KOMMT. MIT VERBESSERTEN TECHNISCHEN UND GRAFISCHEN FEATURES IST DER ZWEITE TEIL DES WELTRAUM-KAMPFES UM CALLISTO WIEDER EINE ECHTE MISSION FÜR HARTE GAMER. DABEI GIBT ES NEBEN DEM ALTBEWÄHRTEN HAVOC VÖLLIG NEUE KAMPFMASCHINEN UND WELTRAUMWAFFEN. FÜR REICHLICH POWER IST ALSO GESORGT. FEUER FREI.

„EFFEKTGELADENE UND ABWECHSLUNGSREICHE FLUG-ACTION" (MANIAC 7/99)
„FLÄCHENDECKENDE VERBESSERUNGEN" (MEGAFUN 3/99)

IN DER HAUPTROLLE:
JEFF SLATER

△○×□

PLAYSTATION-POWERLINE: 01 90/57 85 78 (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. G-Police, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Text: Robert Bannert

Hypersprung

Mit Vollgas ins nächste Jahrtausend



Ab in den Äther!

Mit Craves "Killer Loop" und dem dritten "wipEout"-Teil sind in diesem Monat gleich zwei futuristische Rennsport-Vertreter auf einmal im Test: Wir haben die Gelegenheit wahrgenommen, um Euch das Genre im Detail vorzustellen – und artverwandte Science-Fiction-Vertreter unter die Lupe zu nehmen. Von Anakin Skywalkers Pod-Racer bis zum Großstadttaxi von übermorgen: Wir haben alle Vehikel der nächsten Automobil-Generation gesichtet – und stellen Euch auf den folgenden vier Seiten unsere spektakulärsten Entdeckungen vor. Technische Rißzeichnungen, Konstruktions-Skizzen und schräge Comic-Karren: Das Automobil zeigt sich in den folgenden Jahrhunderten so facettenreich wie nie zuvor. Mal archaisch, mal steril – hier findet jeder Geschmack sein Traum-Modell!

FUTURISTISCHE RENNSPIELE IN DIESEM HEFT:

Killer Loop	Seite 48 bis 49
wip3out	Seite 50 bis 51

F-ZERO





Das erste und (für viele Cyber-Racer noch immer das beste) Spiel seiner Art: Mastermind Miyamoto zeigte zum ersten mal, welche Möglichkeiten im berühmten Mode-7-Chip des Super NES schlummerten: Dreidimensional verzerrte und rotierende Bitmap-Flächen für das Strecken-Design, steril gehaltene Sprite-Boliden als Vehikel. "F-Zero" faszinierte vor allem mit seiner makellosen Steuerung – und mit bis dato ungeahnten High-Speed-Exzessen! Heute wie damals jede Mark wert: Wer's noch nicht hat, schaut sich unbedingt nach einem 2nd-Hand-Modul um!

Wertung: ★★★★★

WIPEOUT



Das Spiel, das die neue Konsolen-Generation gesellschaftsfähig machte – und Entwickler Psygnosis vom britischen Schattendasein in den Entwickler-Olymp katapultierte. "wipEout" war hip, "wipEout" war in, "wipEout" war Gamer-Kult gepaart mit technoidem Zeitgeist. Zum ersten mal hafteten Eure PlayStation-Boliden nicht am Asphalt: Stattdessen schwebten die "wipEout"-Gleiter auf Luftkissen durch die Kurven, butterweich und eingängig! Aber aller spielerischen Finessen zum Trotz war hier vor allem das Design Trumpf: Trendgerechte Symbolik und schnittiges Vehikel-Design sprangen Euch regelrecht ins Auge – und lieferten die perfekte Munition für Psygnosis' großangelegte Marketing-Offensive.

Wertung: ★★★★★



EXTREME G



Acclaims "extreme G"-Motorräder haben grafisch gehalten, was "F-Zero X" versprochen hat: Coole Schlitten, tolle postapokalyptische Kurs-Optiken und umfangreiches Waffen-Arsenal haben für jede Menge Spielspaß gesorgt. Leider waren die letzten Kurse so brechend schwer, daß Ihr Euch kaum noch ans Pad getraut habt. Fazit: Unter dem Strich hatte "F-Zero X" doch mehr Spaß gebracht.



Wertung: ★★★★☆

F-ZERO X





Obwohl von den "F-Zero"-Fans heiß ersehnt, sind die Gemüter nach der Landung schnell wieder abgekühlt: Außer den absoluten Gameplay- und Geschwindigkeits-Puristen unter Euch konnte der Titel niemanden so recht begeistern: Zwar ist's schneller als jedes andere Rennspiel, aber die monströse PS-Zahl der Gleiter geht auf Kosten der Optik. Denn die ist noch spartanischer als das Spiel schnell: Verwundene Achterbahn-Parcours und ausgefeiltes Strecken-Design, aber keinerlei optische Schmankerl links und rechts des Fahrbandrands.



Wertung: ★★★★☆

EXTREME G 2



Für alle, die den Vorgänger geliebt haben, eine herbe Enttäuschung: Optisch verschwenderischer, dafür aber langsamer. Leider gibt's furiose Streckengrafik und Lichteffekte hier nur auf Kosten der Spielgeschwindigkeit: Die hinkt dem Vorgänger nämlich meilenweit hinterher, und zündet Ihr zusammen mit Euren Waffen auch das übliche Effekt-Feuerwerk, wird aus Rennspielfluß Rennspielfrust. Schade drum!

Wertung: ★★★☆☆

GAG AM RANDE: DAS "CHRONO TRIGGER"-RACE

Eigentlich ein reinrassiges Fantasy-Spiel, hat Squaresofts "Chrono Trigger"-Bande auch ein paar kurze Stippvisiten in der Zukunft eingelegt. Die war düster, postatomar – und die mutierten Bewohner des "Lab 16" erklärte Racing-Freaks. Da kam den unglücklichen Gestalten Besucher Chrono gerade recht – und prompt forderten sie Euren Helden zum Duell in futuristischen Flitzern heraus. Die rasten über dreidimensional eingeschwenkte Mode-7-Kurse und begeisterten mit halsbrecherischer Geschwindigkeit! Was das mit einem Rollenspiel zu tun hat? Nicht viel: Aber Spaß gemacht hat's auf alle Fälle – und schließlich sind derartige Zwischenintermezzos bei Square-Rollenspielen mittlerweile Tradition. Ob 16-Bit oder 32-Bit – wenn es um Bonus-Spielchen geht, ist der RPG-Marktführer nicht knausrig.



WIPEOUT 2097





Größer, besser, schöner: Viel mehr gibt's zur "wipEout"-Neuauflage nicht zu sagen. Auch wenn viele Puristen noch heute stock und steif den ersten Teil als den besseren verfechten, für uns sind die Fronten klar: Die 2097er Neuauflage ist dem Original spielerisch ebenbürtig und liegt nach Präsentations-Punkten klar vorn!

Wertung: ★★★★★

CYBER SPEEDWAY



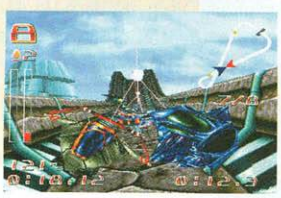


Segas "Cyber Speedway" (im japanischen Original als "Gran Chaser" betitelt) wollte den großen "wipEout"-Brüdern paroli bieten, konnte aber weder technisch noch spielerisch mithalten. Trotzdem war's ein nettes und obendrein liebevoll gestaltetes Rennspiel-Vergnügen für zwischendurch: Bunte Parcours, idyllische Hintergrund-Optiken und archaisches Boliden-Outfit schufen die Illusion einer schönen neuen Welt – mit einem Schuß "Captain Future"-Appeal unter der Designer-Haube.

Wertung: ★★★☆☆

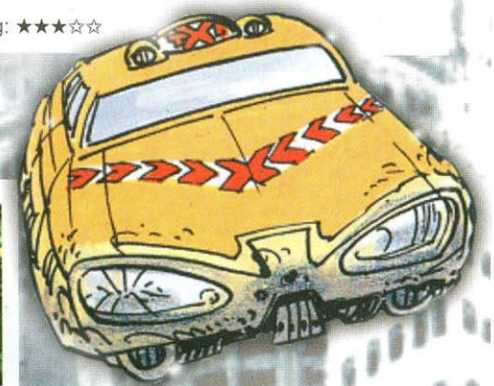
CYBER SPEED





Racing-Action am Drahtseil: Der Rennfahrer der Zukunft drückt nicht mehr aufs Gas, sondern schaltet einen Magneten zu – denn sein Vehikel läuft weder mit Sprit noch herkömmlicher Energie. Stattdessen sausen die "Cyber Speed"-Flitzer wie eine Seilbahn über Stahlkabel – nur hier und dort wird durch kurze Triebwerkszündung die Balance ausgeglichen: Dann pendelt Euer Magnet-Jet nach rechts oder links...und Ihr fragt Euch spätestens nach drei Minuten, ob das alles war... Die Antwort: Ja. Steuern, schlingern, durch Schikanen schlittern – Pustekuchen. Für Rennspiel-Freaks eine ziemlich düstere Zukunftsvision...

Wertung: ★☆☆☆☆



IMPACT RACING

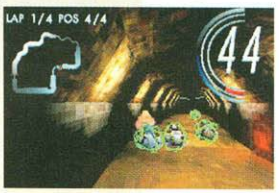
Sinnlos, aber witzig: Postnukleare Strecken und hochgetunte Musclecars im "Car Wars"-Look. Mit dem Raketenwerfer auf der Motorhaube und Turbo-Boost unter dem Heck über die Highways der Zukunft: "Impact Racing" faszinierte vor allem durch solide Optik und Affentempo. Auch wenn Gegner-KI und Kurs-Design mäßig waren: Der Geschwindigkeitsrausch reichte aus zum Glücklichsein!

Wertung: ★★★☆☆





SCORCHER





Kaum ein Saturn-Titel wurde von der Fan-Gemeinde sehnsüchtiger erwartet, und kaum ein Saturn-Titel war ähnlich enttäuschend: So nett sich die Idee anhörte, so mies war die Ausführung. Antigrav-Motorräder auf verwundenen Achterbahnkursen für 32-Bit-Rennspieler mit Nerven aus Stahl. Optik dürftig, Steuerung katastrophal: Nur wer sich unbedingt mit eigenen Augen von der Pleite überzeugen wollte, hatte hier angelegt.

Wertung: ★★☆☆☆

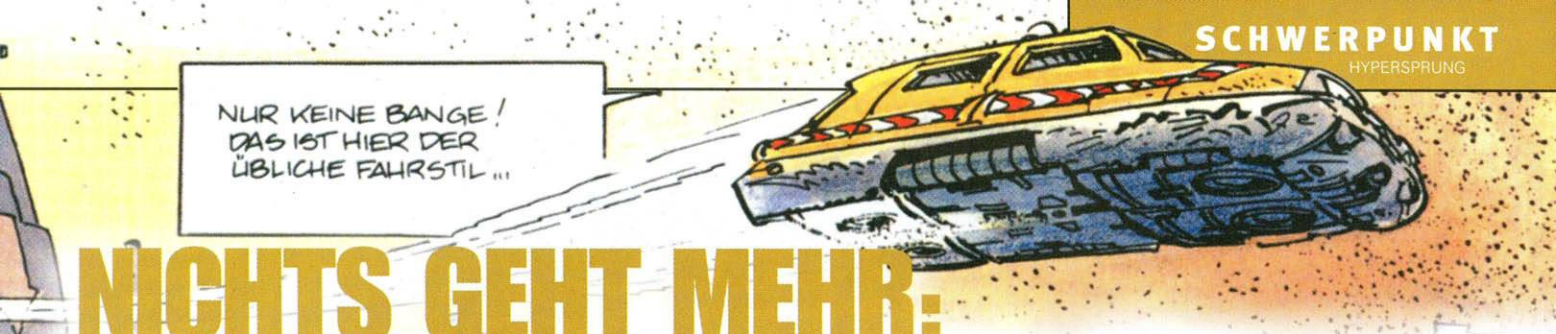
ROLLCAGE





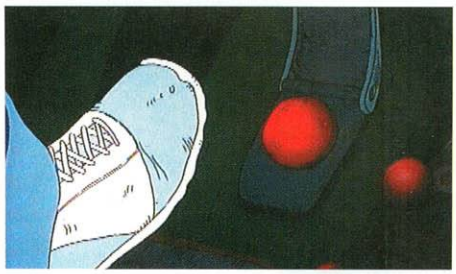
Rasant und unkonventionell – so präsentiert uns Psygnosis die blechernen Boliden aus "Rollcage". Gesittetes Fahren auf ebenen Rundkursen (wie in der Formel 1) ist out – die futuristischen Flitzer von übermorgen begeistern mit spektakulären Kunststückchen. Wer in der Zukunft den Titel des Teufelsrasers einheimsen will, muß schon an seine Grenzen gehen: Slalom, Salti und Raketenbeschuß stehen auf der Tagesordnung – und nur wer sein Fahrzeug auch im Kopfstand noch beherrscht, hat überhaupt Erfolgschancen. Action pur – und das in High-Speed. Nur leider ein wenig zu unübersichtlich...

Wertung: ★★★☆☆



NICHTS GEHT MEHR: GROßSTADTVERKEHR 3000

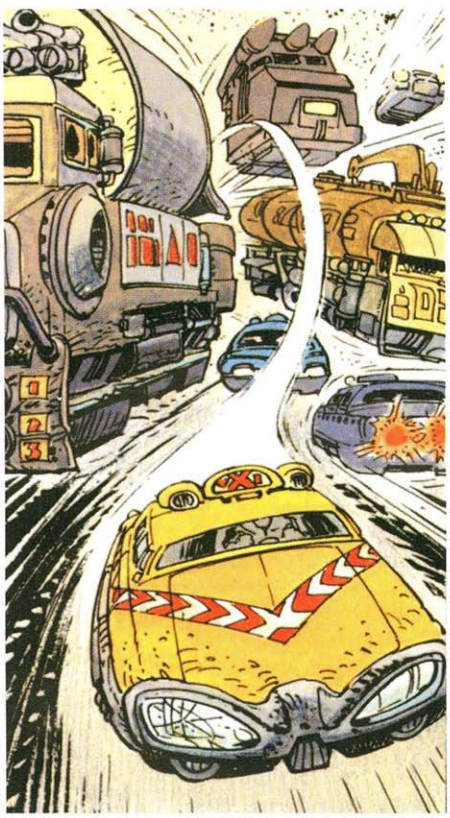
Fast ist es schon so weit: Wenn sich nach Feierabend die Straßen in Deutschlands Großstädten füllen, dann stockt der Verkehr – und den Autofahrern spätestens nach der zweiten Stunde Stau der Atem. Und es wird noch besser: Zum Einstand ins nächste Jahrtausend wollen uns Automobilhersteller weltweit mit einer Blechlawine überrollen. Betreiber von öffentlichen Verkehrsmitteln und Öko-Fritzen machen sich immer stärker – und schließlich will man denen nicht den Vortritt lassen... Ob der Verkehr dann noch unüberschaubarer wird? Keine Spur: Die Science-Fiction-Experten aus Film, Fernsehen und Comic haben sich schon beizeiten über Abhilfe Gedanken gemacht. Was die kreativen Herrschaften aus Frankreich und USA dabei ersponnen haben, seht Ihr im Folgenden: Die Ideen reichen von nützlich bis abstrus, sind aber auf jeden Fall spektakulär.







Bilder aus „Heavy Metal"

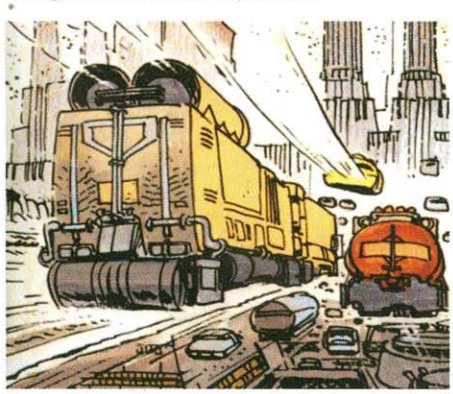


Bilder aus „Valerian & Veronique,Band No. 15"

TAXI-TOURISMUS:

"Hallo Taxi!" – ein Ausruf, den man auch in ein paar hundert Jahren noch kennt. Bruce Willis alias Korben Dallas und Alien S'traks haben den Ruf gehört – und bescheren ihren Fahrgästen eine Stadtrundfahrt der schwindelerregenden Art.

Das Besondere daran: In der Zukunft ist noch eine dritte Straßendimension dazugekommen – die Autos fahren jetzt nicht nur nebeneinander, sondern auch übereinander. Bodenlose Häuserschluchten und Millionen Tonnen Stahl in den Metropolen von übermorgen: Traum oder Alptraum?



Ist noch kompromißloser unterwegs als Bruce Willis: S'traks kutschiert die Raum-Zeit-Agenten "Valerian & Veronique" durch die Hauptstadt von Gangster-Stern Rubanis. Um seine Fahrgäste ans Ziel zu bringen, ist ihm jedes Mittel recht: Schutzschilde, Laser-Kanonen – und tote Passagiere. Hauptsache, man hat die Fuhre vor der Konkurrenz an den Bestimmungsort gebracht – ob die dabei tot ist oder noch lebt, spielt keine Rolle. Deshalb bezahlen die Fahrgäste auf Rubanis auch im Voraus...

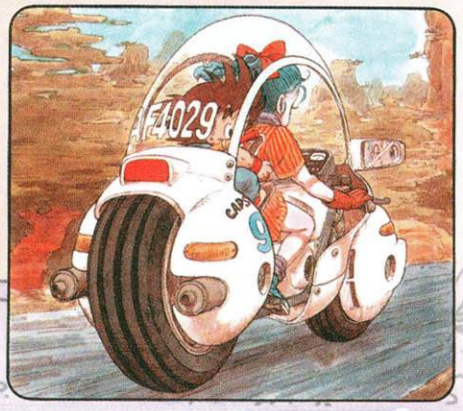
Auch wenn der Verkehr noch einigermaßen geregelt abläuft – das Verbrechen hat überhand genommen! Grund genug für den findigen Taxiunternehmer von übermorgen, entsprechende Schutzmaßnahmen zu installieren. Ein Druck aufs passende Pedal genügt, und schon lösen sich Ungebetene in Luft auf! Auch die Gespielin der Vornacht hat dem nichts entgegenzusetzen...schade um die hübsche Figur.







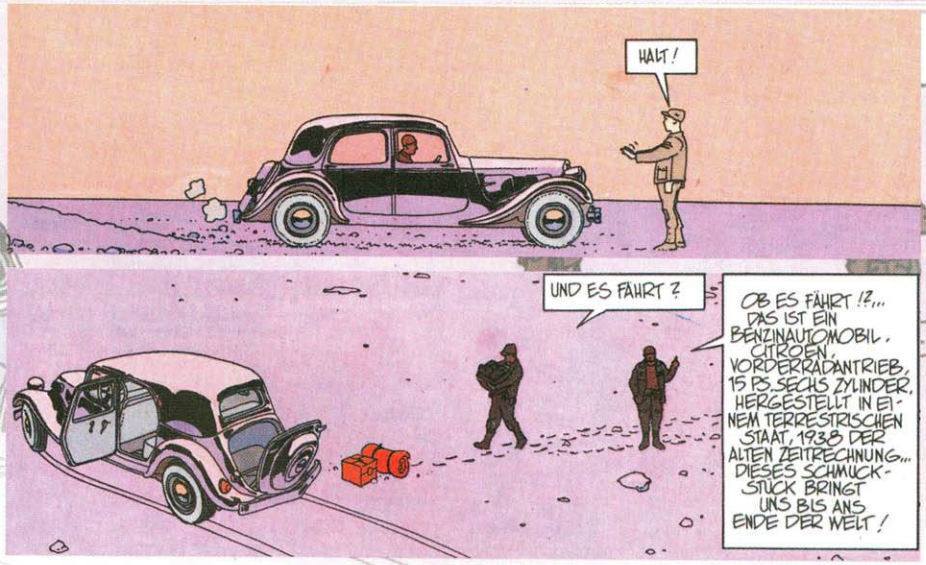
Die hübsche Leeloo ist nicht nur ein "perfektes Wesen", sondern außerdem Fahrgast wider Willen – bei Bruce Willis in Luc Bessons "Das Fünfte Element". Schräg und rasant: Die Verfolgungsjagd durch den von Comic-Guru "Moebius" gestalteten Science-Fiction-Moloch ist bislang einzigartig im Kino-Kosmos.



Und wieder Akira Toriyama. Der Erzkreative unter den japanischen Comic-Größen hat für seine Erfolgsserie "Dragonball" die Capsule Corp. erfunden. Bei den „Dragon-Ball"-Helden stehen die praktischen Kapseln der Firma besonders hoch im Kurs – denn jede "Pille" enthält ein "Instant-Vehikel". Einfach reinbeißen, hinschmeißen – und zugucken: In Sekundenschnelle faltet sich ein fabrikneues Stück Transporttechnik aus – und zwar vom Motorroller bis zum Helikopter.



Wenn die Gangster-Kids auf Motorrädern davonheizen, dann muß auch der Gesetzeshüter wendig sein. Judge Dredd (unten als von Simon Bisley gezeichnetes Konterfei, oben in der Verfilmung mit Sylvester Stallone) hat die Zeichen der Zeit erkannt und beizeiten umgesattelt. Aufgepaßt, Ihr Schurken: Hier kommt die Ein-Mann-Armee Dredd – und die ist Polizist wie Richter in einer Person! Und "Richtung" heißt hier "Hinrichtung"...



Ups, wie hat sich denn der Oldtimer in unseren Future-Fundus verirrt? Keine Bange: Alles hat seine Richtigkeit – denn eines der berühmtesten Science-Fiction-Automobile der französischen Comic-Geschichte konnten wir Euch doch nicht vorenthalten! Nachdem Atan und Stell (aus Moebius' Science-Fiction-Serie "Die Sternenwanderer") mit ihrem (geschrotteten) Raumschiff auf einem verlassenen Planeten gestrandet sind, müssen sie nehmen, was sie kriegen können: Und das ist nun mal ein alter Citroen aus dem Bordmuseum.... Immerhin: Das französische Stück Wertarbeit fährt wie eine Eins - die beiden müssen nicht mal anschieben.







Immer noch die beste Lösung für den Stadtverkehr: Das gute alte Motorrad, hier die heißen Öfen der Straßen-Gangs aus Otomos "Akira"-Comic. Mit seinen schroffen Stadt-Portraits und Motorrad-Designs hat der japanische Meister-Pinsler die fernöstliche Science-Fiction-Szene geprägt wie kein zweiter.





ÜBER STOCK UND STEIN

Querfeldein, über Stock und Stein: Auch der "Rallye-Sport" ist nicht totzukriegen. Hier seht Ihr, was sich die Autohersteller für das nächste Jahrtausend auf den Querfeldein-Pisten so alles ausgedacht haben.

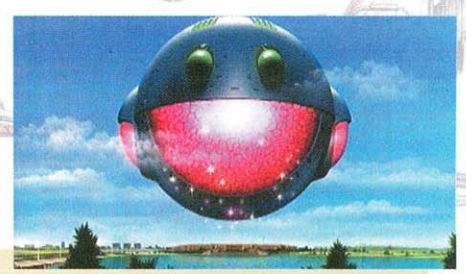


An "Ben-Hur" gedacht haben George Lucas und sein Design-Kopf Doug Chiang, als sie gemeinsam die Pod-Racer für das Rennen auf Tatooine entworfen haben. Vom Einspritzsystem bis zur Brennkammer: Hier sitzt jede Schraube, wo sie hingehört. Übrigens: Wer mehr wissen will, der schaut sich nach dem großformatigen Hardcover-Bildband "Episode 1: Die Rißzeichnungen" um. Hier erfahrt Ihr auf über 30 illustrierten Hochglanz-Seiten alles Wissenswerte über Star-Wars-Jäger, Landungsschiffe und Bodeneinheiten – umfassende Querschnitte und erklärende Texte inklusive.

Von Techno bis Heavy Metal, von abgedreht bis brutal – "Power Slide" vom australischen Entwickler RatBag war über vier Jahre in der Entwicklung und entstand zunächst am Großrechner. Erst mit Veröffentlichung der ersten 3D-Karten entschied man sich für eine PC-Umsetzung und machte aus dem ehemaligen Grafik-Studio einen Spiele-Entwickler. Vehikel und postapokalyptisches Kurs-Design erinnern frappierend an "Mad Max" – und die Schlinger-Physik beim Kurvenfahren wird dem Titel allemal gerecht. Auch wenn sich RatBag unlängst von Publisher GT Interactive getrennt hat: Eine Konsolen-Umsetzung ist zwar noch nicht bestätigt, aber nach wie vor im Gespräch. Wir drücken die Daumen – und legen den Titel allen PC-Besitzern ans Herz: Fahrt unbedingt probe – "Power Slide" bringt Leben in die Bude!

BUCHEN SIE!

Auch der Tourismus geht weiter, und das sogar über die irdischen Grenzen hinaus! Die Erfindung des Hypersprungs macht's möglich: Das Raumschiff wird (meist auf zigfache) Lichtgeschwindigkeit beschleunigt, rast mit Vollgas auf die Lichtmauer zu – und wenn es nicht dagegen knallt, dann fliegt es auch noch heute, und zwar durch den Hyperraum! Da wird selbst die größte Entfernung zur Sekunden-Distanz und die Hundert-Jahres-Tour zur Alien-Familie Pachulske ein Wochenendtrip: Ganz ohne Cryostase und Gefrierbrand!





Sieht aus wie eine Corvette, ist aber das Raumschiff von Königin Amidala aus George Lucas' „Episode 1". Und wie es sich für ein „Star Wars"-Raumschiff gehört, ist der Hyperantrieb kaputt. Notgelandet wird auf Tatooine - so ein Zufall....

Diese Dame hat den verkehrten Flug gebucht.



Beim Chaos in den interstellaren Reisebüros heutzutage kein Wunder... Eigentlich wollte sie ja nach Tahiti...aber ihre Buchung ist versehentlich im Computer der "Auswanderungsbehörde für heimatlose Roboter" gelandet. Schwupps – ein Ansaugen, und schon ist sie weg. Aber keine Angst: Im Schiff der Außerirdischen findet sie ihren Traummann. Der ist zwar aus Muttern und Schrauben, statt von Mutter und Vater – aber er ist ein ganz herzallerliebstes Kerlchen, und nach der ersten gemeinsamen Nacht schwelgen die beiden im siebten Himmel! ■

Überprüfen nicht, ob die Gurte sitzen, sondern ob die Fluggäste noch leben. Die werden nämlich im Tiefschlaf zum Urlaubsort geflogen - so beugt man Langeweile und teurer Verköstigung vor. Entspannung ist garantiert!





Spannend bis zur letzten Seite.

DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN, natürlich aus dem Cypress-Verlag: fun generation play

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 64 bis 65.

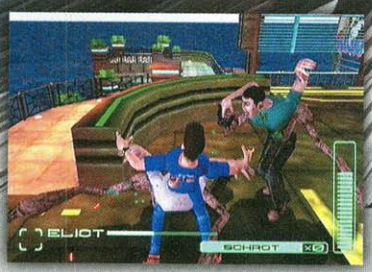
Text: Daniel Johannes



■ Treffer, versenkt! Eliot muß sich unter Wasser gegen mutierte Fische zur Wehr setzen.



■ Da stellt sich der bucklige Stier auf die Hinterläufe: Ein paar zünftigen Gewehrsalven hat der Mutanten-Minotaurus nichts entgegenzusetzen.





■ Aua! Wenn Dogs verletzt ist, hält er sich seinen dicken Wanst!



■ Zum letzten Mal: Hier wird nicht gefummelt!!



■ Blue Stinger

Terror in der Südsee: Auf einer abgelegenen Insel spielen sich seit kurzem seltsame Dinge ab – das dortige Forschungslabor wurde von ekligen Mutanten infiltriert und die gesamte Belegschaft ermordet. Wie es zu der biologischen Katastrophe kam, ist unklar... Jedenfalls schlüpft Ihr in die Haut des jungen Wissenschaftlers Eliot G. Ballade und wollt das Mysterium aufklären. Allerdings wird Euch diese undankbare Aufgabe eher unfreiwillig zuteil: Beim fröhlichen Segelturn in der Nähe des alten Eilands werdet Ihr plötzlich von garstigen Flugdämonen angegriffen. Und als ob der Schock nicht schon groß genug wäre, baut sich gleich noch eine undurchdringliche Energiebarriere um Euch auf – Ihr seid auf der Insel gefangen. Doch keine Angst! Ganz alleine müßt Ihr nicht gegen die mißgebildete Brut bestehen: Schon nach wenigen Schritten trefft Ihr auf den kauzigen Dogs Bower – ein Seebär wie er im Buche steht. Zusammen mit dem stämmigen Dicken betretet Ihr die endlosen Gänge des gigantischen Inselkomplexes...

DICK UND DOOF IN DER SÜDSEE?

Auch wenn Eure beiden Protagonisten nicht viel gemein haben, ergänzt sich das ungleiche Team dennoch. Auf Knopfdruck schaltet Ihr zwischen den Charakteren um und dirigiert Euer zweites Konterfei durchs dreidimensionale Areal. Vor allem im Kampf zeigen die beiden Haudegen ihre individuellen Fähigkeiten: Wo Eliot zur mickrigen Pistole greift, da holt der dicke Dogs die Armbrust raus – von oben bis unten mit Pfeilen bespickt streckt selbst der hartnäckigste Mutant alle Sechse von sich. Ihr habt richtig gelesen – Eure Angreifer sind reichlich anormal! Wer bislang noch Mitleid mit den Launen der Natur hatte, holt beim ersten Kontakt mit den gräßlichen Biestern freiwillig das Schießeisen aus dem Rucksack. Bei der ordinären Bleispritze bleibt es aber nicht: Mit der Zeit findet Ihr durchschlagskräftigere Wummen in den düsteren Gängen. Schrotflinte, Napalm-Kanone oder Maschinengewehr sorgen für Aufregung im Mutanten-Lager – und 'ne Riesen-Sauerei gibt's noch dazu. Splatter-Freunde müssen wir an dieser Stelle aber enttäuschen: Wo man sich in der japanischen Version noch an roter Körperflüssigkeit ergötzen konnte, da spritzt jetzt nur noch grünes Digi-Blut. Dennoch bleibt die Konfrontation mit dem



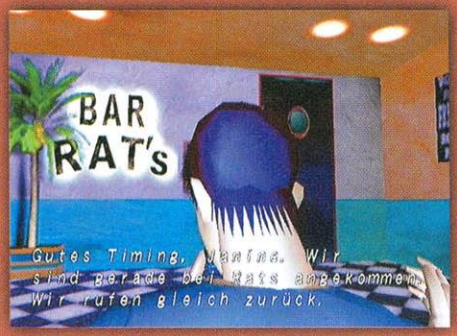
■ Der Beginn einer dicken Freundschaft? Wohl kaum! Eliot entgegnet den Annäherungsversuch des Mutanten mit einem gut plazierten Bauchschuß.



■ Humoristisches Suchbild: Wo ist der Mutant geblieben, der soeben in hundert Stücke zerschossen wird?



■ Die geheimnisvolle Nephilim (eine Art Fee) ist stets an Eurer Seite. Was es mit der hübschen Fantasy-Frau auf sich hat, kommt erst später im Spiel heraus. In der Zwischenzeit genehmigt sich Dogs 'nen Drink...



■ Die einzige Verbindung zur Außenwelt: Ihr steht in ständigem Funkkontakt mit Janine.



■ Nicht lange fackeln! Der Mutant hat 'ne schiefe Grimasse gezogen – da lädt Brummbär Bower gleich mal die Armbrust durch...

Feind spannend – und auch waffen-verabscheuende Abenteurer kommen auf ihre Kosten: Ist die Munition geschröpft, bleibt Euch nur noch die Verteidigung mit der Hand. Und hier kommt Brummbär Bower zum Einsatz: Im Nu stülpt sich der Fettwanst ein Kampfsport-T-Shirt über und vermöbelt die Gegner mit Faust und Fuß. Ob im schicken Karate-Hemd oder im hautengen Wrestler-Dress – Dogs läßt's ordentlich krachen! Doch bei aller Agilität hält sich auch Bower mal zurück: Geht's um das Erkunden feuchter Gefilde, zeigt sich der Dicke scheu und läßt lieber Eliot ins Wasser steigen. Ihr bewegt Euch also nicht nur per pedes durch die verzweigten Laborgänge – auch Eure Schwimmfertigkeiten sind gefragt. Geht Euch bei allem Körpereinsatz mal die Puste aus, wird's brenzlig. Denn im Dunkeln ist man schnell vom Feind erhascht und das letzte Lebensfünkchen ausgelöscht. Um das zu vermeiden, sucht Ihr einen Snack-Automaten auf: Hier läßt sich der erschöpfte Forscher leckere Hotdogs, saftige Hamburger oder eine erfrischende Brause schmecken. Doch auch das ungesunde Fast-Food hat seinen Preis – die eingeschweißte Ware gibt's nur gegen bare Münze. Da kann man von Glück reden, daß überwältigte Mutanten-Monster stets einen kleinen Goldregen hinterlassen. Habt Ihr den kleinen Hunger gestillt, könnt Ihr beim blechernen Händler noch Munition, neue Waffen oder spezielle Gegenstände (wie z.B. ein Gegengift) kaufen.

FÜR RÄTSEL-RATTEN...

Bei aller Monster-Schlächterei kommt aber auch das Rätselraten nicht zu kurz: Um in neue Areale vorzustoßen, müßt Ihr die passenden Schlüssel oder ID-Karten finden – ein Umstand, der sich durchs ganze Spiel zieht. Wer also zu oberflächlich vorgeht und blindlings durch die Gänge hastet, ohne die Umgebung genau zu inspizieren, wird bald nicht mehr weiterkommen. Habt Ihr die benötigten Gegenstände nicht gefunden, kann Euch auch Euer Funkkontakt Janine nicht mehr weiterhelfen: Die junge Dame schaltet sich nur sporadisch ins Spielgeschehen ein und versorgt Euch mit kleinen Tips oder handlichen Handlungs-Häppchen. In zahlreichen Zwischensequenzen (nicht als vorgerenderter Film abgelegt, sondern mit der 3D-Engine des Spiels arrangiert) erfahrt Ihr mehr über die mysteriösen Vorgänge auf der Insel und die zurückgebliebenen Personen. Denn trotz der mutierten Übermacht stoßt Ihr hin und wieder auf Menschen – die versorgen Euch dann wiederum mit Informationen oder Goodies. Unter dem Strich bleibt also ein simples Action-Adventure ohne Innovationen – "Blue Stinger" überrascht weder durch seine Spielmechanik noch durch die Technik. Die Rätsel sind althergebracht, die Grafik ist zweckmäßig. Wirklich gepatzt wurde aber bei Steuerung und Kameraführung: Eure beiden Charaktere bewegen sich derart hakelig und träge durch die scharfe Polygonwelt, daß es schon bald ziemlich nervt. Das Manövrieren unter Wasser gelingt erst nach einiger Übung einigermaßen präzise. Ergo: Die Kamera rückt alles ins rechte Licht, nur das Spielgeschehen nicht – da wurde gegenüber der NTSC-Version eher "verschlimmbessert" als behoben. Wer über die Design-Patzer hinwegsieht, erhält mit "Blue Stinger" aber immer noch ein interessantes und spannendes Action-Adventure. Die große Spannung wird nicht zuletzt durch die aufreibende und fast omnipotente Musik aufgebaut – auch wenn eigentlich gar nichts passiert... Also, wer nicht auf spätere Genre-Vertreter warten kann, holt sich das erste Action-Adventure für Segas 128-Bitter. "Blue Stinger" läßt zwar nur erahnen, was in der Hardware steckt, aber für ein kurzes Abenteuer zwischendurch ist es gut genug... ■ ***Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 64 bis 65.***



„Unter dem Strich bleibt ein simples Action-Adventure ohne Innovationen."



Dreamcast

Genre:	Action-Adventure	Anbieter:	Activision
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Climax Graphics
Veröffentlichung:	September	Muster:	Activision

Text: Daniel Johannes

Mario Golf







■ Am Schluß ist Gefühl gefragt: Schlagt Ihr zu fest, schnellt der Ball über das Loch herüber.



■ Im "Ring Shot"-Modus ist genaues Anvisieren nötig, um den Ball durch die Ringe zu schlagen.



■ Vor dem Schlag könnt Ihr Euch ansehen, wo der Ball landen wird.

Wie Jung-Golfer Tiger Woods ist auch Nintendos Maskottchen-Sippe in Topform: In "Mario Golf" geben sich die Charaktere um den pummeligen Kult-Klempner ein sportliches Stelldichein. Ob mit Mario persönlich, Baby Mario (Achtung, Logikfehler!), Luigi, Yoshi oder Prinzessin Toadstool – Ihr werdet Euch schnell im Golf-Universum wohl fühlen. Dazu gesellen sich mehrere neue Figuren: Das fesche Mädel Plum, Farmer Sonny und Bübchen Charlie sind neu im Nintendo-Reigen – die erste Wahl also für Mario-Hasser. Wer erfolgreich ist, hat bald noch mehr Sportler auf dem Rasen stehen: Im "Get Character"-Modus spielt Ihr weitere Charaktere frei – unter anderem warten Bösewicht Bowser, Urwald-König Donkey Kong und Game Boy-Fiesling Wario darauf, freigeschalten zu werden. Die Mühe lohnt sich – denn immerhin besitzen alle Personen unterschiedliche Fähigkeiten. Hat der eine einen besonders harten Schlag, enttäuscht der andere mit einem leichten Seitwärtsdrall – da ist Ausprobieren angesagt.

KLEMPNER-SPORT

Habt Ihr Euch schließlich für den passenden Charakter entschieden, müßt Ihr Euch noch durch den Modi-Wust arbeiten. Karriere-süchtige Konsolen-Golfer steigen umgehend in den Tournament-Modus ein: Euer Spiel wird knallhart gewertet – nur wer ein Grün mit möglichst wenigen Schlägen beendet, hat Chancen auf Erfolg und erhält am Ende den begehrten Bronze-, Silber- oder Gold-Pokal. Seid Ihr beim Einlochen jedoch bereits über Par, d.h. habt Ihr mehr Schläge benötigt, als erlaubt, gibt's Strafpunkte. Damit Ihr den Ball unter den gesetzten Bedingungen also erfolgreich ins Zielloch bugsieren könnt, will jeder Schlag wohlüberlegt sein: Aus welcher Richtung bläst der Wind? Kommt der Ball dadurch schief? Zieht der Spieler den Schläger zur Seite? Welcher Schläger ist der richtige? Wo soll der Ball angeschlagen werden? All diese Fragen müssen vor dem Abschlag geklärt werden, wollt Ihr nicht schon bald im unebenen Gelände feststecken. Flughöhe und –weite des Balls hängen entscheidend von Boden und Schläger ab: Steht Ihr im Kiesbett, werdet Ihr mit einem Putter nicht viel ausrichten können – da müßt Ihr schon ordentlich drauf schlagen, um den Ball wieder aufs Grün zu befördern. Bevor Ihr aber drauf los bolzt, solltet Ihr das Areal genau in Augenschein nehmen: Bei Druck auf die R-Taste seht Ihr, wo der Ball voraussichtlich landen wird. So



■ Der Schlag muß sitzen! Wer es unkompliziert mag, vergnügt sich beim Mini-Golf.



■ Gewollt mit Wucht: Sonny schickt den Ball in die Wüste...



■ Plum ist alles andere als eine Pflaume – selbst in der Wüste kommt das Mädel nicht ins Schwitzen.



■ Via Powerleiste am unteren Bildrand bestimmt Ihr die Stärke des Schlages - unten links erkennt Ihr, wie viele Yards weit Ihr mit optimalem Timing schlagen könnt.



■ Hau-ruck! Man traut's dem kleinen Hosenscheißer gar nicht zu, aber Baby Mario hat einen ordentlichen Schwinger drauf!

könnt Ihr von vorneherein vermeiden, den Ball in ein Sandbett oder ins Wasser zu setzen. Doch selbst wenn Ihr blindlings nach Irgendwo geschlagen habt, geht die Orientierung nicht verloren: Ein Fähnchen signalisiert, wo sich das Loch befindet. Habt Ihr Euch schließlich bis dorthin vorgearbeitet, packt Ihr den Putter aus: Ein sanfter Schlag und der Ball ist drin – hoffentlich nicht über Par!

Wenn Euch der Meisterschafts-Modus zu langweilig ist, dürft Ihr Euch auch anderweitig vergnügen: In "Ring Shot" muß der Ball zusätzlich durch einen oder mehrere Ringe geschossen werden und in "Speed Golf" geht's um Geschwindigkeit – je schneller Ihr einen Parcours beendet, desto besser. Gesellige Golfer messen sich mit bis zu drei weiteren Mitspielern im Match-Modus und jüngere Nintendo-Anhänger freuen sich über das unkomplizierte Mini-Golf. Hier müßt Ihr jede Bahn mit maximal drei Schlägen absolvieren – andernfalls gibt's wieder Strafpunkte und am Ende 'ne schlechte Statistik.



Wer mit "Mario Golf" allerdings eine ernsthafte Simulation des Rasensports erwartet, wird enttäuscht. Nicht nur die Charaktere sind direkt dem Nintendo-Universum entnommen, auch die Kurse erinnern an frühere Mario-Abenteuer. Ob "Toad Highlands", "Koopa Park", "Shy Guy Desert", "Luigi's Garden" oder "Peach's Castle" – die Stationen habt Ihr alle schon in vergangenen Jump'n'Runs abgeklappert. Selbst bei den Bildschirm-Symbolen bleibt's vertraut: Während Geist Boo-Hoo die Windrichtung angibt, hält Euch Wolkenflieger Lakitu im "Speed Golf" eine Startampel vor die Nase. Wer sich an dem kindlichen Ambiente und den niedlichen Charakteren nicht stört, erhält aber dennoch eine unterhaltsame Interpretation des High-Society-Sports. Steuerung und Bedienbarkeit sind ebenso eingängig wie unkompliziert – da können sich so manche "ernsten" Konkurrenzprodukte noch die eine oder andere Scheibe abschneiden...■

„Wer sich an dem kindlichen Ambiente und den niedlichen Charakteren nicht stört, erhält eine unterhaltsame Interpretation des High-Society-Sports."

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 64 bis 65.

info Datenaustausch

Ihr seht es bereits an unserem Screenshot: "Mario Golf" wird auch für den Game Boy Color erscheinen. Aber warum ein nahezu identisches Spiel (mal abgesehen von der Grafik...) für den Handheld kaufen, wenn man bereits die Nintendo-64-Version besitzt? Ganz einfach: Neben dem Vorteil der Portabilität hat die Sache noch einen ganz besonderen Clou – Ihr könnt die Spieldaten der Game-Boy-Version jetzt auf das Nintendo-64-Modul übertragen. Was schon seit langem für die "Pokémon"-Spiele geplant ist, findet erstmals in "Mario Golf" Anwendung: Mittels "Transfer Pak", wie das nützliche Accessoire heißt, wandern Euer Score, die Charaktere, etc. direkt vom Game Boy auf die heimische "Groß-Konsole". Das innovative Zubehörteil wird einfach zwischen die beiden Geräte gestöpselt, und schon können die Daten fließen. Also: Unterwegs neue Rekorde erzielen oder Figuren freispielen, die gewonnenen Dateien auf das Nintendo 64 übertragen und zuhause weiterzocken. So sieht die multimedial vernetzte Hosentaschen-Zukunft nun mal aus...



fun.generation SCORE 8 von 10

Genre:	Fun-Sport	Anbieter:	Nintendo
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler	Camelot Software
Veröffentlichung:	September	Muster:	Nintendo

Text: Benedikt Plass







■ Vor dem Rennen tüftelt Ihr an den Fahrzeugeinstellungen.



■ Die Cockpit-Perspektive hat leider keine Rückspiegel implementiert.

Racing Simulation 2

Zur Zeit sieht's für Michael Schumacher wenig rosig aus: Seit seinem Unfall in Silverstone ist der Kerpener in der Punktewertung weit hinter der Konkurrenz zurückgefallen. Teamkollege Eddie Irvine hat die Gunst der Stunde genutzt und sich klammheimlich die Pole Position erfahren - Ferrari hat also noch gute Chancen auf den Weltmeistertitel.

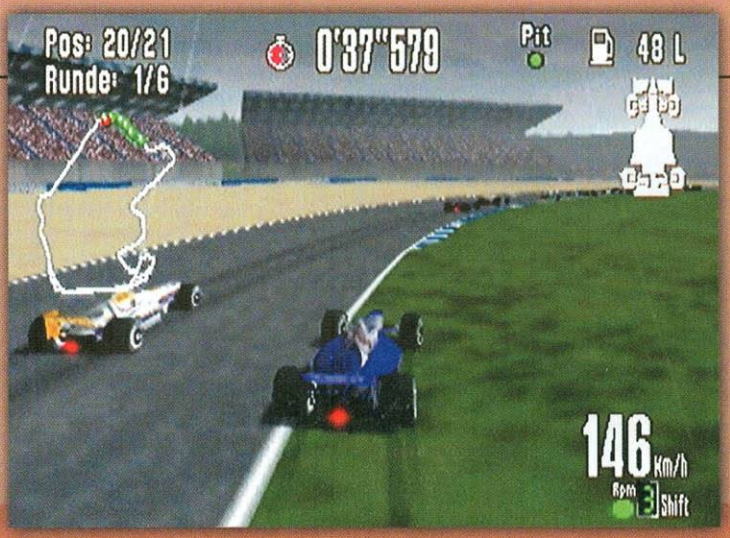
Wenn Ihr wie Schumachers Kollege im Kampf um die Formel-1-Krone mitmischen wollt, habt Ihr mit Ubi Softs "Racing Simulation 2" jetzt DIE Gelegenheit.

FORMEL FANTASIA

Wie schon beim PC-Original (erschien Frühjahr 1998) und der PlayStation-Version (Test in Ausgabe 5/99) müßt ihr in "Racing Simulation 2" (256 MBit-Modul) auf die offizielle FIA-Lizenz verzichten. Zwar könnt Ihr Teams und Fahrer via Editor auf den neuesten Stand bringen und anschließend auf dem Controller Pak verewigen, doch fanatische Formel-1-Fans können sich mit dem Manko nur schwer abfinden. Denn: Der Textur-Lack der Boliden entspringt einzig und alleine der Fantasie der Programmierer. Habt Ihr die Modifikationen hinter Euch gebracht, geht's an die Wahl der Steuerung. Das arcade-lastige Handling eignet sich wunderbar für ein schnelles Spielchen zwischendurch. Fahrfehler wirken sich hier weit weniger drastisch aus als bei der realistischen Variante - ein nervöser Lenker-Schlenker, und Ihr findet Euch im nächsten Kiesbett wieder.

Neben dem obligatorischen Zeitrennen (optimal zum Üben), dem Zweispieler-Duell und einzelnen Grand-Prix-Rennen, toben sich Profis im "Meisterschafts"- und "Karriere"-Modus so richtig aus. Im ersteren entscheidet Ihr Euch für Euer Wunschteam und bestreitet in einem Fahrer-Feld von 22 Teilnehmern die komplette Saison. Die 16 Strecken sind übrigens 1:1 Umsetzungen der realen Pisten - Kenner finden sich gleich zurecht.

Vor dem Start der Meisterschaft (beginnt in Australien und endet in Japan) selektiert Ihr einen von drei Schwierigkeitsgraden und bestimmt den Grad an Realismus: Ob Wettereinflüsse, Wagenschäden, Rennlänge- oder Strafen - Ihr schneidert "Racing Simulation 2" genau auf Eure Bedürfnisse zu. Da kann das Rennwochenende ja beginnen: Beim freien Training lernt Ihr die Tücken des jeweiligen Parcours kennen und findet das optimale Setup für Euren Flitzer heraus. Beim Einstellen von Lenkung, Bremsen, Getriebeabstufung oder Federung beweist Ihr hoffentlich ein geschicktes Händchen, denn die



■ Bei Regen ist vorsichtiges Fahren essentiell - allzuschnell kommt Ihr von der Strecke ab.



■ Auf dem Monaco-Kurs dominieren wilde Positionskämpfe.





■ Erst gebt Ihr Vollgas...



■ ...doch dann wird Euch der Temporausch zum Verhängnis!

info

Der N64-Konkurrent

Auf dem 64-Bitter ist Nintendos "F1 World Grand Prix 2" (Test in fun.generation 6/99) das Maß aller Dinge: Dank der attraktiven Original-Lizenz spielt Ihr die komplette 98er-Saison und erfreut Euch an starker Präsentation. Das Expansion Pak unterstützt allerdings lediglich längere Replays - ansonsten braust Ihr wie im Ubi-Soft-Titel nur bei Standard-Auflösung über die Piste. Trotzdem: Der beste Genre-Vertreter auf Nintendos 64-Bitter und für Formel 1-Fans ein Muß!



"Racing Simulation 2 ist eine attraktive Alternative für N64-Besitzer!"

Qualifikation wartet bereits auf Euch. Der Kampf um die Startplazierungen (zwölf Runden) wurde geschickt gelöst: Habt Ihr die Konkurrenz mit einer besonders guten Zeit eingeschüchtert, benutzt einfach den integrierten Zeitraffer und wartet ab, ob Hakkinen (bzw. Zaccitan) und Co. Euch übertrumpfen können. Hat die Meute wieder aufgeholt, greift Ihr erneut ins Geschehen ein und zeigt der CPU-Konkurrenz Euer Heck...

Jetzt wird's ernst - das Rennen um Punkte, Ruhm und Ehre beginnt. Wer auf Realismus steht, der legt auf Wunsch die komplette Distanz zurück (ein reguläres Rennen dauert bis zu 2 Stunden!), Otto-Normal-Fahrer begnügt sich mit fünf bis zehn Runden.

Nach einer langen Saison steht Ihr dann hoffentlich auf dem Siegerpodest und nehmt ein ausgiebiges Champagnerbad - die Strapazen sollen schließlich belohnt werden!

Ist Euch der "Meisterschafts"-Modus zu einfach, startet Ihr eine Karriere als unbekanntes Piloten-Talent. Ab sofort wird's so richtig ernst: Denn wer nicht bereits eine Vorzeige-Laufbahn in petto hat, dem flattern auch keine großen Vertragsangebote ins Haus (und wer sich wie Schumi die meiste Zeit im Krankenbett lümmelt, der fliegt!) - Ihr müßt also nehmen, was da kommt! Und wie das Leben manchmal so spielt, wollen Euch zunächst nur schwache Mannschaften aufnehmen. Doch die Herausforderung ist groß: Je erfolgreicher Ihr seid, desto mehr Aufmerksamkeit schenken Euch die attraktiveren Teams. Deshalb gebt Ihr bei jedem Rennen Euer Bestes – nur wer sich anstrengt, dem winken Luxus-Kontrakte und fette Prämien!

AUSGEREIFTE SIMULATION MIT LIZENZ-LOCH

Auch wenn Rennspiel-Anhänger dank vieler Modi und realitätsgetreuer Umsetzung voll auf ihre Kosten kommen - ein schaler Nachgeschmack bleibt dennoch: Bei unseren Test-Fahrten wollte der Funke nicht so recht überspringen – das fehelnde Formel 1-Flair war dran schuld. Nichtsdestotrotz ist "Racing Simulation 2" eine attraktive Alternative für N64-Besitzer: Das Fahrverhalten der Vehikel ist realistisch wie nachvollziehbar zugleich, die Steuerung läßt genügend Freiraum für spektakuläre Manöver. Vor allem mit einem Lenkrad läßt sich die fehlende Lizenz gut verschmerzen - aber auch mit dem Analog-Stick scheucht Ihr die PS-Protzer problemlos über den heißen Asphalt.

Enttäuscht hat uns die Grafik: Brausen die PlayStation-Kollegen über hochaufgelöste Polygon-Pisten, müssen sich Nintendo-Raser mit dem Standard von 320 x 240 Bildpunkten zufrieden geben - das Expansion Pak wird nicht unterstützt. Außerdem wirken das gesamte Geschehen äußerst steril – die Enwtickler tapezierten die Umgebung ausschließlich mit tristen Texturen. Dafür kommt die 3D-Routine nur selten ins Stocken (z.B. beim dichten Gedränge des Piloten-Pulks), und die authentischen Wagenmodelle erfreuen jeden Formel 1-Fan. Die satten Motorengeräusche vermitteln echte Live-Atmosphäre, auch die deutlich akzentuierten Rumble-Effekte tragen ihren Teil zum runden Gesamteindruck bei.

Wenn Ihr hungrig auf eine kompetente Interpretation der Asphalt-Hatz seid und auf pompöse Optik mit Original-Lizenz verzichten könnt, dann ist Euer Geld mit "Racing Simulation 2" gut angelegt! ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 64 bis 65.



Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Ubi Soft
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Ubi Soft
Veröffentlichung:	September	Muster:	Ubi Soft

fun.generation SCORE 8 VON 10

Text: Benedikt Plass



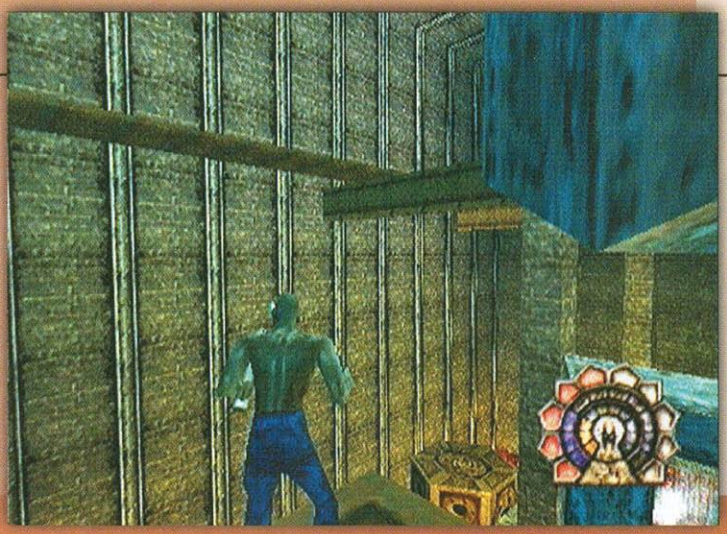
Shadow Man

"Die Architektur der Shadow Man-Welt setzt auf dem N64 neue Maßstäbe."

Acclaim lädt ein ins Reich der Toten: Seit Monaten geisterte der "Shadow Man" durch die Videospielpresse und sorgte schon im Vorfeld für viel Aufregung. Auch wir versorgten Euch mit den neuesten Informationen um den Voodoo-Virtuosen und malträtierten unsere Teddys mit heißen Nadeln. Die Bären-Beschwörung hat sich gelohnt: Die N64-Fassung ist in der Redaktions-Gruft eingetroffen - wir haben uns für Euch ins düstere Schattenreich gewagt.

ARMEE DER FINSTERNIS

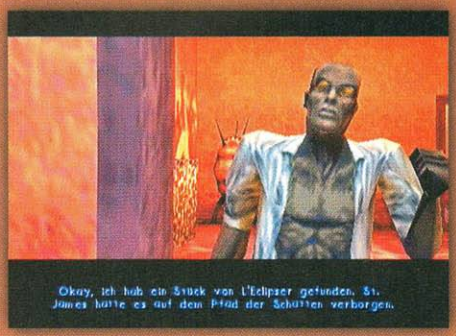
Eigentlich geht's Mike LeRoi prächtig: Als ebenso fauler wie erfolgloser Englischstudent schiebt er am liebsten eine ruhige Kugel und widmet sich den angenehmen Seiten des

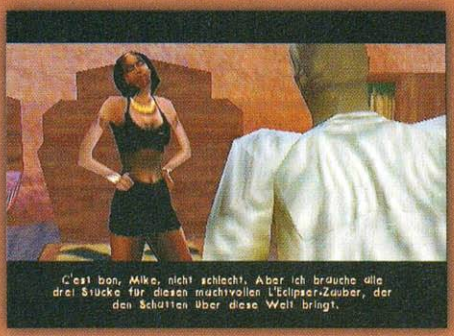


■ Gigantisch: Die Level-Architektur von "Shadow Man" ist beeindruckend.



■ Verdammt heiß hier! Jetzt nur keinen falschen Schritt machen...







■ Wißt Ihr mal nicht weiter, solltet Ihr Nettie einen Besuch abstatten!

info Voodoo-Zauber auf der Leinwand

Angel Heart



Der Voodoo-Streifen schlechthin: Muster-Macho Mickey Rourke mimt den heruntergekommenen Privatdetektiv Angel. Bei seinen Ermittlungen gerät er in einen Strudel aus Voodoo und Wahnsinn. Schauspiel-Gott Robert De Niro brilliert in der Rolle des teuflischen Luis Cypher. Einer der Höhepunkte des Films: Bösewicht De Niro verschlingt genüßlich ein Hühnerei. Für Voodoo-Interessierte und De Niro-Liebhaber ein Muß!

Predator 2



Das L.A der Gegenwart: Die Hitze ist unerträglich, die Situation in der Verbrecherszene eskaliert. Optimale Bedingungen also für den "Predator": Der mischt die Gangster-Kartelle der Ami-Metropole so richtig auf. Bis ein Cop (Samuel L. Jackson) beschließt, die Ursache des Grauens aufzudecken. Seine Spurensuche bringt ihn in Kontakt mit dem Gangster-Boß - der ist seines Zeichens ein mächtiger Voodoo-Priester. Ein erbitterter Kampf zwischen dem mutigen Duo und dem "Predator" entflammt. Sehenswert!

Live and Let Die

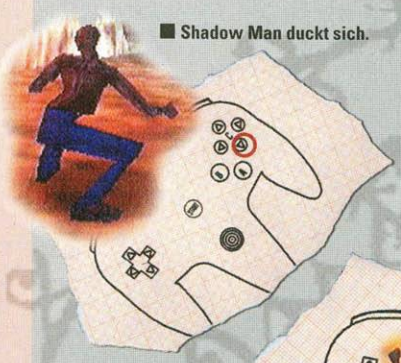


"Mein Name ist Bond, James Bond." Roger Moore alias Geheimagent 007 ist den Mördern seiner Kollegen auf der Spur. Dabei gerät er in Konflikt mit "Mr. Big", dem Boß der Kriminellen-Szene von Harlem, und dem Diplomaten Kananga - der schwört auf die Kräfte der Voodoo-Religion. Da ist Ärger vorprogrammiert... Typischer Bond-Movie mit hohem Unterhaltungswert.

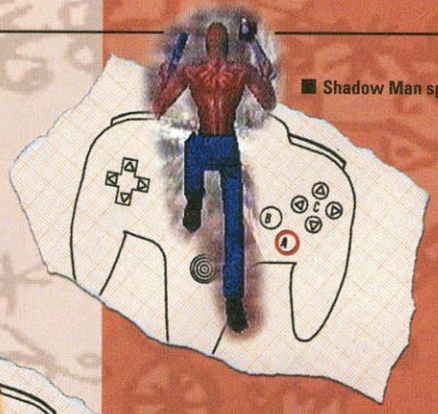
Lebens. Mikes Motto: Sex, Drugs 'n' Rock'n'Roll - die alten Hippie-Ideale haben es ihm angetan.

Doch sein lockeres Leben ändert sich von einem Tag auf den anderen: Mikes kleiner Bruder Luke wird kaltblütig ermordet. LeRoi schwört Rache - er will den Killer finden und Vergeltung üben. Von nun an führt Mike ein rastloses Dasein in der Unterwelt von New Orleans und sucht verbissen nach dem Täter. Bei seinen Ermittlungen lernt er die mysteriöse Agnetta kennen. Mysteriös deshalb, weil sie sich voll und ganz der Voodoo-Magie verschrieben hat. Agnetta (kurz: Nettie) will dem Verzweifelten helfen: Er soll seine Seele an einen Voodoo-Kult verkaufen und so zum Wanderer zwischen der Welt der Lebenden und der Toten werden - zum "Shadow Man". Mike zögert nicht lange, zu groß ist sein Rachdurst, als daß er sich diese Chance nehmen ließe. Nettie pflanzt dem furchtlosen Rächer ein spirituelles Tattoo in die Brust - die mächtige Schattenmaske. Die verleiht ihrem Träger unglaubliche Kräfte, hat aber einen Haken: Die Schattenmächte kommen nur in dunkelster Nacht zum Vorschein - tagsüber ist der "Shadow Man" also wieder Mike LeRoi.

So vergeht die Zeit, doch von Lukes Mörder fehlt jegliche Spur. Bis Nettie eines nachts eine schreckliche Vision überkommt: Der prophetisch vorausgesagte Weltuntergang steht unmittelbar bevor. Bösewicht Legion will jeglichem Leben ein Ende bereiten, seine "apokalyptische Armee" soll die Menschheit vernichten. Der Wahnsinnige benötigt für sein diabolisches Heer 120 dunkle Seelen, erst dann kann er die teuflische Truppe zusammenstellen. Fünf gemeingefährliche Massenmörder hat er bereits ins Schattenreich verfrachtet - die sind die "Vorreiter der Apokalypse". Promi-Psychopath Jack the Ripper stellt sich Euch bereits im atmosphärischen Intro vor: Unter den Klängen von Ludwig van Beethovens "Mondscheinsonate" rammt sich der Verbrecher einen Dolch in den Leib - nur so kann er in Legions Todes-Armee aufgenommen werden. Jetzt ist es an Euch, als "Shadow Man" die Welt vor dem Armageddon zu schützen - denn nur Ihr könnt das Schattenreich betreten...



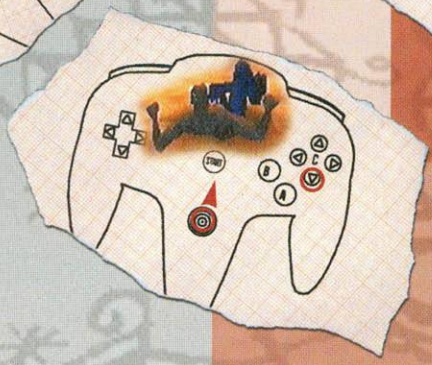
■ Shadow Man duckt sich.



■ Shadow Man springt.



■ Shadow Man benutzt Gegenstand der linken Hand.



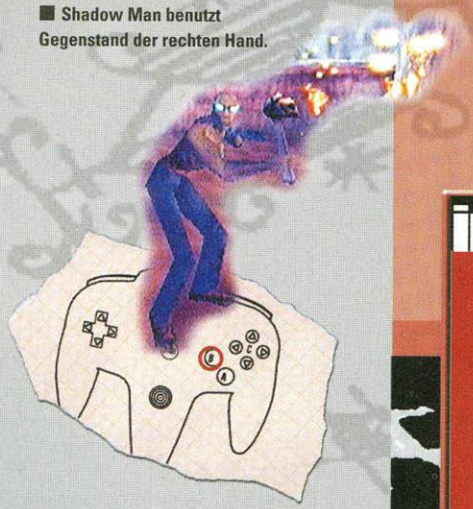
■ Shadow Man macht eine Rolle vorwärts.

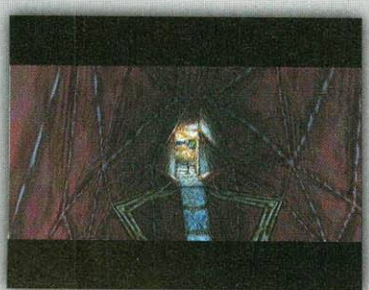


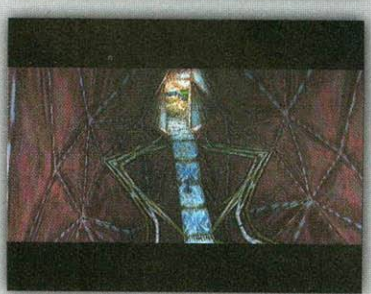
■ Shadow Man läuft seitwärts.

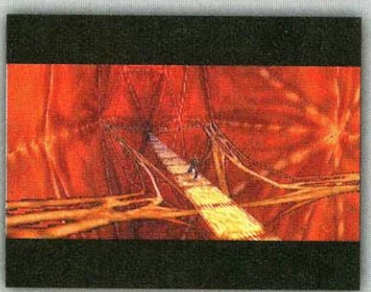


■ Shadow Man benutzt Gegenstand der rechten Hand.









info Voodoo von A-Z

Asson
Die heilige Rassel der Mambo; eine Kalebasse, gefüllt mit Samenkörnern oder Schlangenknochen und mit einem lockeren Perlennetz überzogen.

Bagi
Inneres Heiligtum des Tempels. Der Raum, in dem der Altar für die Geister steht.

Baka
Ein böser Geist, der oft die Gestalt eines Tieres annimmt.

Bokor
Stammt von dem Wort Priester. Jemand, der schwarze Magie und Zauberei als Beruf praktiziert.

Clairin
Preisgünstiger klarer, weißer Rum, der in Voodoo-Ritualen verwendet wird.

Coup l'aire
Ein Luftzauber. Die Wirkung eines magischen Zaubers, der Unglück und Krankheit verursacht.

Coup n'ame
Ein Seelenzauber. Ein Mittel, um die Seele einer Person auf magische Weise gefangenzunehmen.

Erzulie
Der Geist der Liebe.

Esprit
Die Geister oder Seelen der Toten.

Gad
Ein Schutzzauber. Eine Tätowierung, die in die Haut geritzt wird, um den Betreffenden vor dem Bösen zu schützen.

Grans Bwa
Der Geist des Waldes.

Gros bon ange
Ein großer guter Engel, der das riesige Sammelbecken kosmischer Energie beschwört.

Guede
Der Geist der Toten.

Hoodoo
Eine Variation des Wortes Voodoo, das im Süden der Vereinigten Staaten verbreitet ist.

Kalebasse
Eine Kürbisflasche, die als Wasserbehälter oder als zeremonielles Gefäß verwendet wird.

Kreolisch
Die Sprache der traditionellen Vodoun-Gesellschaft; bezeichnet außerdem alles, was von Haiti stammt.

Longi
Trompetenschnecke, die – wie eine Trompete – als Musikinstrument verwendet wird.

Loa
Gottheiten des Vodoun-Glaubens.

Loco
Der Geist der Vegetation.

Mambo
Voodoo-Priesterin.

Mapou
Der heilige Baum der Vodoun-Religion.

Poudre (poud)
Magisches Pulver.

Rada
Vodoun-Ritus mit Gesängen und Tänzen.

Servi loa
Jemand, der dem Voodoo-Glauben dient.

Sobo
Der Geist des Donners.

Ve've'
Symbolische Zeichen, die mit Mehl oder Asche auf den Boden gemalt werden, um die Loa zu beschwören. Alle Geister haben ihre charakteristischen Ve've'.

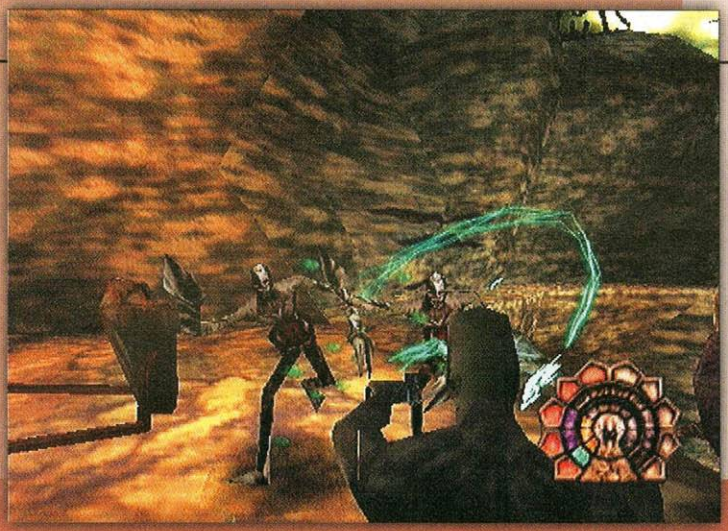
Vodoun
Die religiösen Prinzipien und Praktiken der haitianischen traditionellen Gesellschaft.

Wanga
Ein magischer Zauber, der für selbstsüchtige oder böswillige Zwecke benutzt wird.

Zombi astral
Ein Aspekt der Seele, verwandelt je nach Belieben desjenigen, der ihn besetzt hält.

Zombi cadavre
Eine Leiche, die aus dem Grab heraufbeschworen und zu Fleisch wird, um als Arbeitssklave zu dienen.

Zombi savane
Ein Ex-Zombie. Einer, der durch die Erde gegangen, ein Zombie und dann wieder ein Lebender geworden ist.



■ Robert und Daniel sind in Aufruhr - der "Shadow Man" ist da!



■ Knifflig: Im "Feuer-Tempel" müßt Ihr sechs Schalter finden, um auf die gegenüberliegende Seite zu gelangen.



■ Agil: "Shadow Man" hält sich automatisch an Felsvorsprüngen fest.



■ "Shadow Man" in Bedrängnis: Einer der Massenmörder fordert Euch zum "Deathmatch"-Duell heraus.



■ Der "Shadow Man" kann unter Wasser atmen - Ihr könnt die feuchte Umgebung in aller Ruhe inspizieren.

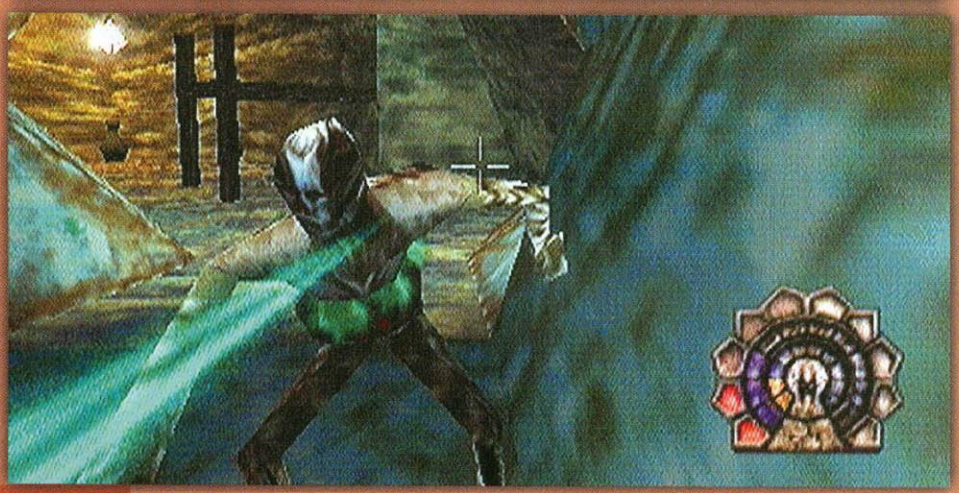
VIRTUA VOODOO

Acclaims Voodoo-Spektakel ist ein dreidimensionales Abenteuer in bester "Tomb Raider"-Manier. Doch wo Ms. Croft die männlichen Spieler mit ihrer astronomischen Oberweite entzückt, kommt der "Shadow Man" mit einer coolen Sonnenbrille daher. Außerdem ist er stolzer Besitzer einer Schattenwaffe: Mit grellgrünen Blitzen rückt ihr der Brut des Bösen auf die Polygon-Pelle. Je länger Ihr die Wumme aufladet, desto ergiebiger ist der Laserstrahl. Außerdem hat die Voodoo-Knarre einen unbegrenzten Energievorrat - Ihr seid bei Eurem Ausflug ins Jenseits also stets kampfbereit. Die Schattenknarre könnt Ihr - wie der Name schon sagt - nur im Schattenreich benutzen, seid Ihr wieder unter den Lebenden, wird aus der einstigen Wunder-Waffe eine popelige Pistole mit geringer Durchschlagskraft. Aber Euer Auftrag beginnt im Jenseits - Torwächter Jaunty erwartet Euch bereits am Scheideweg zur Hölle...

In den ersten Spielminuten solltet Ihr Euch ruhig etwas Zeit lassen und Euch mit der Steuerung des "Shadow Man" vertraut machen (siehe Bewegungserklärung). Ist die anfangs noch etwas gewöhnungsbedürftig, manövriert Ihr Euren Voodoo-Krieger nach den ersten Kämpfen geschickt durch die weitläufigen 3D-Areale. Und das ist auch bitter nötig - schließlich warten 120 dunkle Seelen darauf, von Euch erlöst zu werden. Während 115 von ihnen ihr Dasein im Schattenreich fristen und höllisch gut versteckt sind, sind die fünf Serien-Killer weniger leicht aufzustöbern. Doch verraten wir an dieser Stelle nicht zu viel, schließlich sollt Ihr ähnlich spannende Stunden im Jenseits verbringen wie wir. Die einzelnen Abschnitte des Totenreichs erreicht Ihr durch spezielle Portale, die Schattentore. Aber stellt Euch das nicht zu leicht vor: Jede Pforte verlangt ein gewisses Maß an Schattenkräften - ist Euer "Shadow Level" nicht hoch genug, bleibt Euch der Zugang zur nächsten Sektion verwehrt. Deshalb heißt Eure Devise: Seelen sammeln, Seelen sammeln und nochmals Seelen sammeln. Denn: Je mehr Geister Ihr in Eurer Voodoo-Tasche hortet, desto schneller steigt Eure Schattenkraft. Habt Ihr genug dunkle Seelen gefunden, kehrt einfach zu dem verschlossenen Tor zurück und knackt es mit der frisch erlangten Power. Was sich hier so simpel liest, ist im düsteren "Shadow Man"-Universum ungleich schwerer. Die dunklen Seelen haben sich an den unmöglichsten und unheimlichsten Orten versteckt. Um die zu finden, müßt Ihr immer geistesgegenwärtig sein. Habt Ihr erwartet, der Ausflug in die Totenwelt wird ein Kinderspiel? Von wegen! Der Herrscher der Unterwelt hat sein Reich mit fiesen Fallen und allerlei Hindernissen ausstaffiert - Euch wird alles abverlangt. Da tauchen gähnende Abgründe wie aus dem Nichts vor Euch auf, schnellen todbringende Feuer-Fontänen aus dem Boden oder hindern Euch kochende Lavabäche am Weiterkommen. Und nebenher wird auch noch Eure Geschicklichkeit auf die Probe gestellt: In einigen Abschnitten hüpft Ihr wie in traditionellen Jump'n'Runs von einer Plattform zur nächsten, immer darauf bedacht, nicht in eine tiefe Schlucht zu fallen. Wer bei den Sprung-Sequenzen die Steuerung noch nicht verinnerlicht hat, kann sich auf deftige Frusterlebnisse einstellen. Zwar hat der "Shadow Man" unendlich viele "Continues" in petto - die jeweilige Passage müßt Ihr trotzdem von vorne beginnen. Und als ob die ganzen Gefahren Eure Nerven nicht schon genug strapazieren, müßt Ihr auch noch furchtlos den Schergen des höllischen Imperators entgegentreten: Hinter jeder Ecke lauern faulige Zombies, grunzende Schweine (mit zwei Köpfen!) oder hungrige Höllen-Hunde. Ihr habt immer viel zu tun. Beim Design der Ungetüme ließen die Entwickler ihrer Kreativität freien Lauf, selten haben wir dermaßen skurrile Monster-Mutationen wie in "Shadow Man" gemeuchelt. Damit das Gegner-Eliminieren besonders viel Spaß macht, findet Ihr - ein wachsames Auge vorausgesetzt - neue und effektivere Waffen. So brutzelt Ihr die Bestien mit dem Asson, einem Voodoo-Flammenwerfer aus edlem Holz, oder zersäbelt sie mit der scharfen Klinge des Baton. Neben den Voodoo-Waffen entdeckt Ihr auch "normale" Waffen wie ein Maschinengewehr - schließlich muß sich der "Shadow Man" in der realen

"Shadow Man ist ein atmosphärisches Meisterwerk."

















Welt als schwächelnder Mike LeRoi zur Wehr setzen. Stichwort schwächelnd: Geht Euch mal wieder die Puste aus, erledigt Ihr entweder eine Höllenkreatur via Schattenwaffe oder zerschießt herumstehende Vasen und Holzkisten - in beiden Fällen freut Ihr Euch über spirituelle Energiekugeln. Übrigens: Per Druck auf die obere C-Taste sondiert Ihr die Umgebung aus der Ego-Perspektive und bekämpft auf Wunsch Eure Feinde per Fadenkreuz. Der Nachteil der Ich-Ansicht: Während Ihr Euren Widersachern einheizt, kann sich der "Shadow Man" nicht von der Stelle rühren - und Ihr steckt selbst den einen oder anderen Treffer ein.

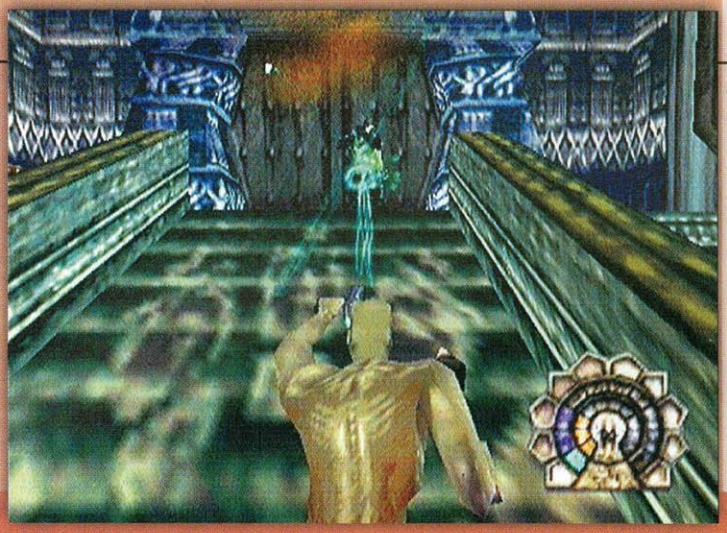
"Ihr werdet immer wieder von neuen Grafik-Themen überrascht."

MARATHON DURCH DAS SCHATTENREICH

"Shadow Man" ist non-linear aufgebaut: Um an manche dunkle Seelen zu gelangen, müßt Ihr erst ein bestimmtes "Shadow Level" erreicht haben oder eine spezielle Fähigkeit beherrschen - erst dann gelangt Ihr selbst an verborgenste Plätze. Kein Problem mit einem Voodoo-Tattoo: Habt Ihr eins der drei "Gads" gefunden, bekommt Ihr eine geheimnisvolle Tätowierung verpaßt. Die dient jedoch nicht dem Körperkult, sondern ist unabdingbar für das erfolgreiche Absolvieren von "Shadow Man". Beispiel: Vor Euch liegt ein Weg - und in der Ferne seht Ihr schon eine heiß ersehnte Seele vor sich hinschlummern. Das Problem: Der Weg besteht aus glühenden Kohlen. Eine kurze Berührung und der "Shadow Man" vebrennt sich gehörig die Füße - und ihr müßt den Abschnitt wieder ganz von vorne beginnen. Die Lösung: Erst mit dem "Gad Marcher" (franz. für laufen) könnt Ihr diese Stelle bewältigen - doch das Zauber-Tattoo muß erst einmal gefunden werden.

Damit Ihr jederzeit die einzelnen Schattenreich-Sektionen erreichen könnt, benutzt Ihr einen knuddeligen Teddybären als Teleporter. Der ist Euer letztes Andenken an Euren Bruder Luke und von Nettie mit Voodo-Zauber gefüttert worden. Müßt Ihr mal wieder schnell von einem Ort zum anderen gelangen, genügt ein Druck auf den Bärenbauch: "Shadow Man" verschwindet in einer spektakulären Verwandlungssequenz in einem gleißenden Lichtkegel und findet sich am gewünschten Ort wieder. Doch auch diese Prozedur erspart Euch lange Laufwege nicht. Das liegt vor allem an der enormen Größe der einzelnen Schattenwelt-Abschnitte. Nicht selten verliert Ihr Euch in den gewaltigen Höhlenkomplexen - klaustrophobische Naturen erstarren vor Angst vor dem heimischen Fernseher.

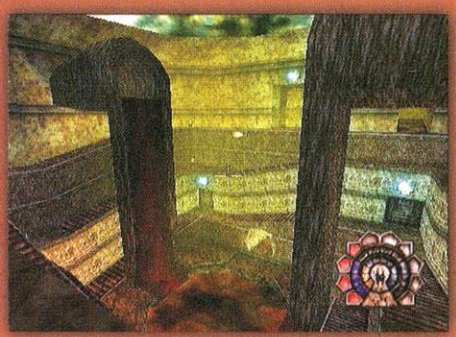
Kehrt Ihr in bereits monster-gereinigte Gegenden zurück, leidet die ansonsten dichte Atmosphäre: Ihr seid ausschließlich mit der Suche nach Seelen, Schaltern oder Schattento-



■ Mit Eurer Schattenwaffe erledigt Ihr lästige Widersacher auch aus großer Distanz.



■ Makaber: In der "Cathedral of Pain" trefft Ihr auf die verstümmelten Leichname der Massenmörder.



■ Aus der Ego-Perspektive verschafft Ihr Euch einen Überblick über die riesigen Areale.



■ Um hier weiterzukommen, benötigt Ihr das "Gad toucher"-Tattoo - erst dann kann "Shadow Man" den heißen Block nach vorne schieben.



■ Feuer-Fontänen sind noch harmlose Hindernisse...

ren beschäftigt - und wer die nicht gleich findet, verliert ruckzuck die Geduld. "Shadow Man" lebt weniger von seiner Action, als von den verzwickten Rätseln (Unser Tip: Schaut regelmäßig in die Tarotkarten!) und der beeindruckenden Architektur seiner 3D-Welt.

ABENTEUER-HIT MIT LÄNGEN

"Shadow Man" ist ein atmosphärisches Meisterwerk: Die abwechslungsreiche Optik zieht Euch regelrecht in das Reich der Toten. Jeder Abschnitt sieht anders aus als der vorherige, immer wieder werdet Ihr von neuen Grafik-Themen überrascht. Besitzer der 4MB-Erweiterung kommen in den Genuß hochaufgelöster Voodoo-Szenarien, doch auch in Lo-Res konnte uns die Iguana-Entwicklung noch gefallen. Nur die spärlichen Animationen des "Shadow Man" geben Anlaß zur Kritik: Jede Bewegung sieht gleich aus - wir hätten uns etwas mehr Lebendigkeit gewünscht!

Dafür hat uns die Musik überzeugt: Sie setzt zwar nur an bestimmten Stellen ein, doch dann wird die Stimmung gleich um ein Vielfaches gesteigert. Betretet Ihr z.B. die "Cathedral of Pain", setzen dramatische Mönchsgesänge ein und die Spannung steigt ins Unermeßliche. Findet Ihr dann noch die abgetrennten Leiber der Massenmörder (mehr wird nicht verraten!), fühlt Ihr Euch wie der Protagonist eines Horror-Streifens. Gepaart mit der hervorragenden deutschen Sprachausgabe („Shadow Man": Sprecher von Samuel L. Jackson, Nettie: Whoopie Goldberg, Legion: Jack Nicholson) kommt echtes Film-Flair auf. Außerdem positiv: Die Architektur der "Shadow Man"-Welt setzt auf dem N64 neue Maßstäbe - nur "Zelda: Ocarina of Time" hat da noch mehr zu bieten. Immer wieder entdeckt Ihr neue Wege, Tunnel oder Schattentore - vor allem suchfreudige Spieler werden ihre helle Freude haben. Uns war die Voodoo-Welt manchmal schon zu groß - da Ihr ohne Kartenfunktion auskommen müßt, ist ein gutes Erinnerungsvermögen von Vorteil. Zwar liegt dem Spiel ein Übersichts-Plan des "Shadow Man"-Kontinents bei, doch die verschlungenen Pfade in den einzelnen Arealen müßt ihr schon selbst auskundschaften. Ein dickes Lob gibt's für die Möglichkeit, jederzeit und beliebig oft abzuspeichern. Zwar müßt Ihr jede Passage von vorne beginnen, doch bereits gefundene Seelen und Gegenstände bleiben Euch erhalten.

"Shadow Man" ist ein gruseliges Action-Adventure für ebenso geduldige wie ausdauernde Spieler - für Euren Rachefeldzug solltet Ihr mindestes 50 Stunden Spielzeit einplanen. Unsere Meinung: Acclaims "Soul Reaver"-Antwort ist der ideale Titel für N64-Abenteurer mit der nötigen Portion Beharrlichkeit! ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 64 bis 65.

info Die Hauptcharaktere



Mike LeRoi - der "Shadow Man"
Ehemaliger Englischstudent, der die Ermordung seines Bruders rächen will. Seitdem er seine Seele einem Voodoo-Kult verkauft hat, sorgt er als "Shadow Man" für Unruhe im Schattenreich - dem Reich der Toten.

Agnetta alias Nettie
Mikes Freundin und eingefleischte Voodoo-Fetischistin. Macht Mike zum "Shadow Man", indem sie ihm die mächtige Schattenmaske auf die Brust tätowiert. Gibt Euch im Laufe des Spiels wichtige Hinweise.

Luke
Mikes ermordeter Bruder. Hat Mike einen Teddybären hinterlassen, den der als Teleporter zwischen den Welten benutzt. LeRoi ist fest davon überzeugt, daß Luke noch am Leben ist - er hatte jedenfalls eine äußerst lebendige Vision...

Jaunty
Der Pförtner zum Reich der Toten. Sieht zwar gräßlich aus, ist im Grunde aber ein netter Kerl. Gibt Euch hin und wieder Tips.



Genre:	Action	Anbieter:	Acclaim
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Iguana UK
Veröffentlichung:	September	Muster:	Acclaim

fun.generation HI-SCORE 09

Text: Andreas Ulrich



■ Mit Kombinationen aus Schoulderbuttons und dem Joystick entlockt Ihr den Piloten imposante Stunts.



■ Auf unterschiedlichen Bodenbelägen reagiert Euer Kettenantrieb anders – mal rutscht Ihr davon, mal verliert Ihr Geschwindigkeit.



■ Stirb, du Schneemann: Wer die Schneekugeln als erster überrollt, bekommt 100 Punkte.



■ Um die Kurven enger zu nehmen, drückt Ihr beim Lenken gleichzeitig R1 oder L1.







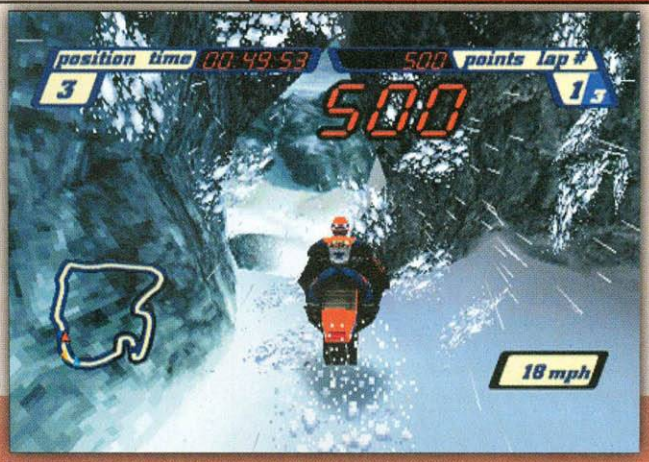
Sled Storm

Sommer ade – die Blätter färben sich rot, die Nächte werden länger und das erste Wintersportspiel liegt auf dem Schreibtisch. Electronic Arts lädt Euch ein, am frostigen "Sled Storm"-Rennspielspaß teilzunehmen. Die "Sleds" bestehen aus einem länglichen Vorbau, der auf Skiern gelagert ist. Unter der Sitzbank arbeitet ein Kettenantrieb, der für den nötigen Schub sorgt. Die Maschinen sind sozusagen das Pendant zu den Sommer Jet Skis von "Jet Moto".

"Sled Storm" ist ein spektakuläres Rennen, in dem Euch nichts geschenkt wird"

Bevor Ihr durch die Landschaft brettert, wählt Ihr einen Rennmodus: Im "Quick Race" sucht Ihr Euch einen von vier Kursen aus und liefert Euch dort gegen drei CPU- Konkurrenten spannende Gefechte. Aber die eigentliche Herausforderung von "Sled Storm" ist der "Championship"-Modus: Hier entscheidet Ihr Euch für einen von sechs Haudegen: Pilot und Sled werden immer nur zusammen angeboten – die Pärchen unterscheiden sich in den Kategorien Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling, Stabilität und Tricks. Für die ersten vier Eigenschaften ist die Technik verantwortlich, für die Tricks muß der Fahrer zeigen, was er drauf hat. Sprungschanzen laden zu spektakulären Stunts ein, die mit Punkten belohnt werden. Ein geschickter Pilot beeindruckt die Punktrichter mit riskanten Manövern: Mutig legt er (oder sie) sich im Flug auf die Sitzbank oder streckt beide Beine auf einer Seite des Sleds in die Luft. Solche Manöver werden mit bis zu 1000 Punkten belohnt. Angsthasen bringen nicht mehr zustande, als den Kopf nach hinten zu drehen oder die Füße vom Trittbrett zu nehmen. Aber sogar dafür gibt's ein paar Zähler – allerdings keinen hohen Pauschalbetrag, vielmehr ist die Punktzahl von der Dauer der Darbietung abhängig. Übrigens - wer ständig die gleichen Kunststücke vorführt, bekommt mit jedem mal weniger Lohn dafür. Hütet Euch außerdem davor, zu lange auf den Stunt-Knopf zu drücken – wer bei der Landung die Hände nicht wieder am Lenker hat, wird sein weißes Wunder erleben: In einer Pulverschneewolke gräbt sich Euer Schlitten in den frostigen Boden und Euer Pilot liegt einige Sekunden benommen im Schnee. Als ob ein solcher Abstieg nicht schon Strafe genug ist, will nun





■ Mut wird belohnt: Springt auf die Eiswand zu und durchbrecht sie, dahinter verbirgt sich eine weitere Abkürzung.







■ Balanciert über die rutschige Straße in den Minentunnel, knattert über die Schienen und hopst auf die reguläre Strecke zurück.

auch der Motor erst wieder in Gang gebracht werden. Dreimal muß der Fahrer an der Anlassleine (wie beim Benzinrasenmäher zuhause) reißen, bis der Motor wieder Laut gibt.

"SLEDS" AUS DEM BAUKASTEN

Dieses Unding könnt Ihr im "Championship" Modus aber beseitigen: Bevor der Startschuß fällt, besucht Ihr den örtlichen Fachhändler und frisiert die Kiste auf. Hochwertigere Kufen lassen Euch auch im Tiefschnee nicht versinken, eine bessere Zündanlage bringt den Motor nach einem Sturz schneller wieder zum Laufen und eine schärfere Antriebskette beißt sich auch durch Glatteispisten und gräbt sich durch tiefsten Pulverschnee, ohne daß Ihr dabei an Geschwindigkeit einbüßt.

Das zusätzliche Equipment habt Ihr auch bitter nötig, wollt Ihr als erster die drei Runden beenden. Eure Gegner bleiben Euch immer dicht auf den Fersen – einen sicheren Vorsprung herauszufahren, ist praktisch unmöglich. Besonders fatal ist ein Sturz kurz vor dem Ende: Aus der Führungsposition wird dann schnell der letzte Platz – zum Einholen der Konkurrenten bleibt keine Zeit mehr. Der Zweite ist der erste Verlierer: Nur wer sich den Lorbeerkranz des Gewinners abholt, bekommt die Startgenehmigung für die nächste Piste. Für die anderen Plazierungen gibt's nur Frust und den Verlust eines von drei Continues. Sind die ersten vier Strecken gewonnen, werdet Ihr auf weitere vier Pisten losgelassen.

QUERFELDEIN ODER RENNPISTE

Die Kurse teilen sich in zwei Gruppen: Im "Super Snowcross" heizt Ihr entlang einer fest abgesteckten Bahn – Fangzäune und Banden verhindern, daß Ihr neben der Piste entlang donnert. Anders im "Open Mountain" Wettbewerb: Querfeldein knattert Ihr durch den Wald und genießt einen größeren Freiraum bei der Wahl Eurer Ideallinie. Links am Baum vorbei, rechts um die Schneewehe herum und mit einem gewagten Satz über den Hügel – wer wagt, gewinnt! Habt immer ein Auge darauf, wie die CPU-Piloten den Kurs handhaben – oft verraten sie Euch, wo eine verborgene Abkürzung zu finden ist. Riskante Manöver werden belohnt: Wer mutig die Treppe der Skihütte nach oben donnert und auf der Terrasse durch das Geländer bricht, spart sich die reguläre Schikane und gewinnt ein paar Sekunden Zeit. Vielleicht springt dabei auch noch ein gewaltiger Satz zurück auf die Bahn heraus – nutzt die Flugzeit, um mit einem Stunt ein paar zusätzliche Punkte zu hamstern. Gnadenloser Fahrstil wird belohnt: Für niedergemähte Wegweiser gibt es 50 Punkte, einen Schnee-mann mit dem Bob zu überfahren wird mit 100 Zählern honoriert, und wer gar durch eine Eiswand bricht, bekommt 500 Punkte gutgeschrieben. Am Ende wird abgerechnet: Der Sieg im ersten Rennen ist 500 Dollar wert, im zweiten gibt's schon 1000 Dollar Prämie. Dazu kommen noch jeweils ein Dollar für zehn Stunt-Punkte. Mit dem Preisgeld geht's zurück in den Shop, wo neue Teile an den Schlitten montiert werden.

Technisch kann "Sled Storm" nicht mit dem brillantem "Wip3out" oder "Killer Loop" konkurrieren. Der Horizont poppt deutlich sichtbar ins Bild, und die grob aufgelösten Texturen hinterlassen ein wenig befriedigendes Bild auf den Polygonen - trotzdem ist's als Genre-Einstand ein ordentliches Stück Spielspaß. Unsere Empfehlung: Wer sich für wintersportliches Treiben der extremen Art begeistern kann und auch ein paar fiese Stunt-Manöver nicht scheut, der ist gut bedient. Präsentation und Steuerung sind nicht eben ausgefeilt - aber in Ermangelung besserer Alternativen ist's dennoch eine lohnende Investition. ■

"Der Zweite ist der erste Verlierer – nur der Sieg zählt"

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 64 bis 65.

Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Electronic Arts
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler	Electronic Arts
Veröffentlichung:	September	Muster:	Electronic Arts

fun.generation SCORE 7 von 10

Text: Daniel Johannes













Sonic Adventure

Auf Deutschlands Straßen werden jährlich etwa 500.000 Igel überfahren... Warum ist Sonic bislang nicht unter die Räder gekommen? Die Antwort ist klar: Der Videospiel-Igel ist einfach zu schnell! Und während sich Sonic-Hasser mit Grauen abwenden, flitzt das Sega-Maskottchen mittlerweile schon durch sein 34. Bildschirm-Abenteuer (sämtliche Spiele um die Sonic-Familie mitgezählt). An Agilität hat das flinke Kerlchen auch auf dem Dreamcast kein bißchen eingebüßt: Sonic rast, rollt und rotiert wie vor neun Jahren auf dem Mega Drive – nur wesentlich schneller und beeindruckender! Das Zauberwort heißt "128 Bit"! Segas Vorzeige-Held hat also keine Tauchstunden im Jungbrunnen genommen, sondern geballte CPU-Power macht den stacheligen Säuger so fit. Mit derartiger Jump'n'Run-Kost im Gepäck ist Sega ja bestens vorbereitet für den Europa-Launch der neuesten Hardware. Doch welche Qualitäten besitzt "Sonic Adventure" wirklich? Unser Test verrät's!

EPILEPSIE-WARNUNG!

Wie Pummel-Klempner Mario hat auch dessen Erzkonkurrent Sonic nach all den Jahren noch immer mit den gleichen Problemen zu kämpfen: Der fiese Dr. Robotnik läßt partout nicht locker und versucht nach wie vor, die mysteriösen "Chaos Emeralds" an sich zu reißen. Und was sich der durchgeknallte Professor in den wirren Kopf gesetzt hat, das zieht er auch durch – auf Biegen und Brechen! Doch geht die Übeltäter-Rechnung wie immer nur auf, wenn Ihr das zulaßt – und das kann natürlich nicht angehen! Ohne lange zu fackeln, macht Euer blaues Konterfei gegen seinen Kontrahenten mobil: Ihr versucht, dem verrückten Wissenschaftler zuvorzukommen und die begehrten Smaragde einzuheimsen, bevor er sie in die Finger kriegt. Allerdings ist das leichter gesagt als getan: Denn wer auch immer die Edelsteine versteckt hat – er hat sich die tollsten Plätze ausgesucht. Ob in luftiger Höh' oder im frostigen Eiskanal – Sonic





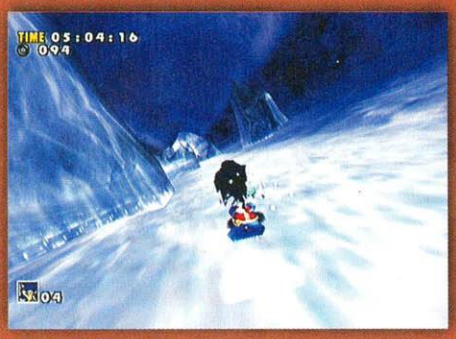





■ Eine Verwandlung? Sonic zeigt sich wenig beeindruckt...



■ Flitzt ein Igel durch die Höhle... Die gelben Bommel fungieren als Rücksetzpunkte.



■ Wintersportlich: Einer der Höhepunkte des Spiels ist die Flucht mit dem Snowboard.



■ Schön festhalten! Verliert Sonic die Kraft, gibt's gerösteten Igel.



■ Verwirrt? Oft werdet Ihr dermaßen hin- und hergeschleudert, daß Ihr nicht mehr wißt, wo oben und unten ist.

info Der Igel - ein stacheliges Kerlchen

Jeder kennt ihn, jeder liebt ihn, aber trotzdem bekommt man den niedlichen Säuger nur selten zu Gesicht – und wenn, dann liegt er meist plattgefahren auf der Straße. Ein schrecklicher Zustand! Wer das kleine Tierchen aber quicklebendig beobachten will, der muß sich auf die Lauer legen: Schließlich ist der Igel nachtaktiv, und verläßt tagsüber nur selten den sicheren Bau. Er ernährt sich ausschließlich von Insekten (Käfer, Regenwürmer, etc.), Schnecken und Spinnen - altes Obst oder Gemüse verschmäht der Fleischfresser hingegen. Und Vorsicht: Gebt dem Tier auf keinen Fall Milch!! Die Folge sind hartnäckige Verdauungsprobleme und bei übermäßigem Verzehr sogar der Tod. Doch bei richtiger Ernährung entwickelt sich der Igel prächtig: Ein ausgewachsenes Tier bringt zwischen 800 und 1500 Gramm auf die Waage und wird bis zu 28 cm groß. Außerdem besitzt der Igel etwa 6000 bis 8000 Stacheln – da hat sich schon so mancher neugieriger Hund eine blutige Nase geholt...



kommt viel herum. Die Fantasy-Schauplätze sind dabei der ideale Tummelplatz für den hyperaktiven Teenie-Igel: Flitzt über malerische Strandpromenaden, macht einen Ausflug ins Gebirge oder hetzt durch futuristische Straßenschluchten – Euer Stachelheld mit den Turnschuhen macht niemals schlapp! In seinem jüngsten Abenteuer hat Sonic offenbar den Turbo eingeschaltet, denn selbst die

"Wenn der flinke Igel über den Bildschirm flitzt, bleibt Euch fast das Herz stehen."

abgefahrensten Level-Architekturen bringen den Igel nicht zum Kapitulieren. Im Gegenteil: Der gewitzte Flitzer setzt stets noch eine Akrobatik-Einlage obendrauf. Selbst nach ausgiebigem Looping-Marathon (unsere Bildserie am unteren Seitenrand zeigt das abgefahrene Level-Design) zeigt Euer Protagonist keinerlei Ermüdungserscheinungen. Weiter geht's in engen Tunnels: Hier läuft Sonic sogar an der Decke – übel wird's dem aufmüpfigen Punk dabei nicht. Und während Ihr so über die wahnsinnigen Geschwindigkeiten staunt, in denen Ihr durch die Abschnitte fetzt, wundert Ihr Euch ganz nebenbei, wie Ihr das alles heil übersteht.

Das Geheimnis des Erfolgs ist nicht etwa Eure blitzschnelle Reaktion (freilich benötigt Ihr die mehr als alles andere in "Sonic Adventure"), vielmehr bringt Euch der Computer oft über schwierige Stellen hinweg. Hierbei handelt es sich aber keineswegs um eine Art Autopilot oder eine Hilfsoption für Jump'n'Run-Anfänger... Nur wird Sonic eben häufig ohne Euer Zutun durch die Gegend geschleudert: Springt Ihr beispielsweise auf einen Bumper (Ihr kennt die Dinger vom Flippern!), werdet Ihr automatisch im Zick-Zack fünf Etagen nach oben katapultiert, ohne daß Ihr auch nur einen Knopf drücken oder gar die Richtung bestimmen müßt. So fit Euer Igel also auch ist, oft wird er zum Spielball der Mechanik - und die rasanten, nahezu unüberschaubaren Action-Einlagen laufen in Wahrheit stellenweise von selbst ab. Doch tut das dem Spielspaß keinen Abbruch! Im Gegenteil: Schon nach kurzer Zeit werdet Ihr regelrecht süchtig nach den pfeilschnellen Renn- und Sprungsequenzen. Wenn Ihr auch oft willkürlich durch die Lüfte geworfen wer-



info Die Charaktere



Sonic the Hedgehog
Der Held des Spiels und Dr. Robotniks schlimmster Alptraum. Mit Überschallgeschwindigkeit, Wirbelattacke und "Light Speed"-Schuhen macht er seinen Gegnern die Hölle heiß.



Miles "Tails" Prower
Sonics bester Freund ist ein Meister der Lüfte: Mit seinen zwei Rotor-Schwänzen fliegt der flinke Fuchs in windige Höhen. Am Boden verteidigt sich Tails wie sein stacheliger Kumpel mit einer Wirbelattacke.



Knuckles the Echidna
Auch Knuckles will hoch hinaus: er benutzt seine überdimensionierten Hände, um an Wänden hochzuklettern. Der ideale Charakter, um an schwer erreichbare Orte zu gelangen.



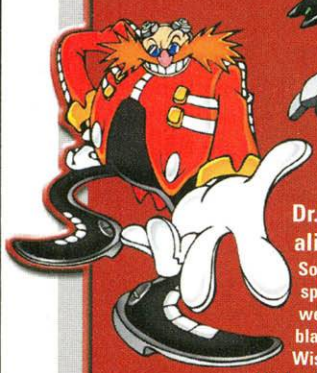
Amy Rose
Die Igel-Dame könnte eigentlich Sonics Freundin sein – ist sie aber nicht! Ihren ersten Auftritt hatte die Süße in "Sonic CD" (Mega CD), wo sie von Euch gerettet werden mußte.



Big the Cat
Na, das ist aber mal ein großes Schmusekätzchen! Der dicke Kater erinnert rein optisch ein wenig an Cait Sith aus "Final Fantasy VII", hat aber sonst nicht viel mit dem Spielzeugroboter aus dem Rollenspiel gemein. Wozu er wohl seine Angelrute braucht?



E-102 "Gamma"
Der robuste Roboter paßt auf den ersten Blick zwar nicht optimal zu der kunterbunten Tier-Sippe, leistet mit seiner gewaltigen Laser-Pistole und enormer Stärke aber hilfreiche Dienste.



Dr. Robotnik alias Eggman
Sonics ewiger Gegenspieler wird ebenso wenig müde wie der blaue Igel. Der verrückte Wissenschaftler hat sich der Jagd nach den Chaos Emeralds verschrieben. Ob er die wertvollen Klunker jemals einheimsen wird...?



■ Gefahren überall: Paßt Ihr nicht auf, werdet Ihr von den spitzen Stahlkugeln zermalmt.



■ Shoot'em-Up-Einlage: In Tails' Flugzeug jagt Ihr Dr. Robotniks Raumkreuzer hinterher.

"Adrenalinschübe gibt's in Sonic Adventure am laufenden Band."

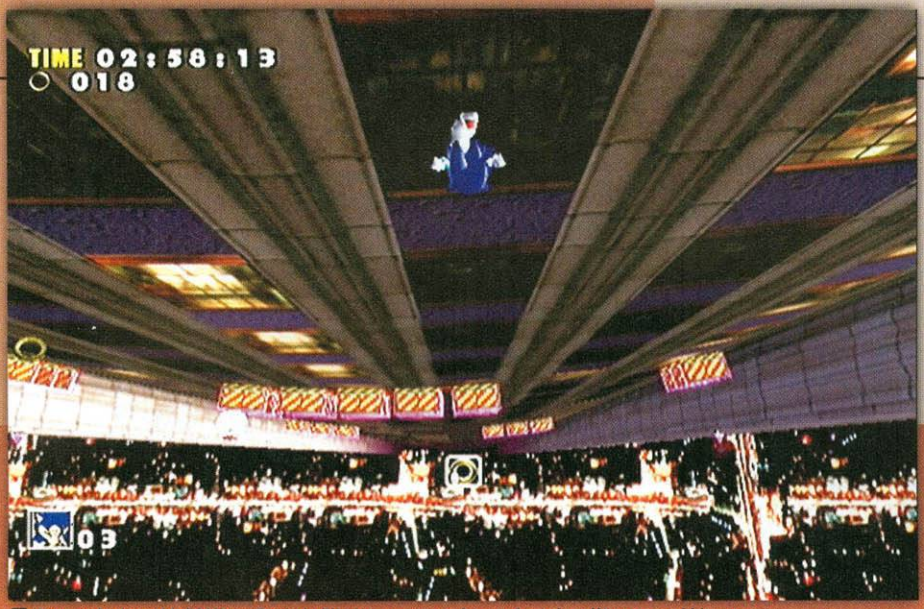
det, Sekundenbruchteile später müßt Ihr wieder reagieren und den Igel weiter steuern. Und schließlich bestimmt Ihr immer noch selbst, welchen Abhang Ihr als nächstes hinunter rast oder von welchem Trampolin Ihr in die Luft geschleudert werden wollt.

TOTAL BLAU!

Beim simplen Rennen und Springen bleibt's aber nicht - in den abwechslungsreichen Levels werden Euch noch ganz andere halsbrecherische Aktionen abverlangt. Heftet Euch an startende Raketen, haltet Euch an einem Helikopter fest oder rast via Seilbahn in die Tiefe – Adrenalinschübe gibt's in "Sonic Adventure" am laufenden Band.

Aber Achtung: Ganz ungestört könnt Ihr auch nicht in den weiträumigen Arealen herumtollen. Dr. Robotniks Schergen ruhen nicht, und machen Euch bei aller Turnerei noch das Igelleben schwer. Doch für solche Fälle hat Sonic die richtige Verteidigung parat: Auf Knopfdruck rollt sich der aufgedrehte Stachler ganz wie im echten Tierleben zu einer Kugel zusammen. Allerdings kauert Ihr dabei nicht abwartend in der Ecke (in der Hoffnung, der Feind zieht weiter), sondern Ihr stürzt Euch als wild rotierender Stachelball auf den Gegner. Sonic setzt die raffinierte Attacke wie gewohnt aus der Luft ein: Springt Ihr in die Höhe und drückt erneut den Sprung-Knopf, knallt Ihr automatisch auf den Angreifer. Der dankt es Euch mit einem freundlichen "Zerplatzer" – und ganz nebenbei kommt noch ein süßes Tierchen zum Vorschein. Mit jedem vernichteten Gegner befreit Ihr nämlich einen kleinen Plüschfreund – sammelt die putzigen Viecher ein und bringt sie im städtischen Hotel unter. Kein Witz! Genau dorthin gelangt Ihr nämlich nach Beenden des ersten Levels. Ähnlich wie in "Super Mario 64" fungiert die Stadt als Oberwelt: Von hier aus betretet Ihr dann die Haupt-Level (in Sonics Szenario sind es zehn) oder weitere Areale, die wiederum in die eigentlichen Level führen. Ehe Ihr in den Action-Stages also die Videospiel-Sau rauslassen könnt, müßt Ihr ein wenig Forscherarbeit leisten. "Sonic Adventure" in die Kategorie "Action-Adventure" einzuordnen, wäre über-





■ Kurz vor Ladenschluß? Wenn Sonic in Eile ist, rennt er schon mal an einer Häuserwand hinunter.



■ Volle Igel-Power: Auf Knopfdruck rollt sich Sonic zu einer Kugel zusammen und lädt seinen "Light-Speed-Move" auf.



■ Zwei Ringe, zwei Leben, zwei Beine: Der Kampf gegen Smaragd-Fresser Chaos 6 ist nicht ohne.



■ Unbändige Füße: Euer agiler Igel rennt an Wänden und Decken entlang.

trieben, aber immerhin führt Ihr ganz im Stil dieses Genres Unterhaltungen mit der Bevölkerung und löst so manches Mini-Puzzle. Auch findet Ihr mit der Zeit zusätzliche Ausrüstungsgegenstände. Mit Hilfe der "Light-Speed"-Schuhe vollführt Sonic als Kugel ganz neue Leistungen: Ladet Ihr Euren blauen Ball lange genug auf, schnellt der mit Lichtgeschwindigkeit in ungeahnte Höhen. Doch bei aller Move-Vielfalt bleibt auch der Hintergrund nicht außen vor. Zahlreiche Zwischensequenzen treiben die Story voran: Nach Absolvieren eines Abschnitts gibt's meistens eine Cut-Scene und kurze Dialoge mit Freund oder Feind. Nach und nach trefft Ihr nämlich so manchen alten Bekannten: Einmal aufgespürt, könnt Ihr auch in die Haut von bekannten Charakteren wie Tails, Knuckles oder Amy schlüpfen. Allerdings könnt Ihr nicht während eines laufenden Spiels beliebig die Identität wechseln – um mit den anderen Figuren an den Start gehen zu können, müßt Ihr schon ein neues Abenteuer starten. Damit es nicht zu eintönig wird, warten die neuen Figuren nicht nur mit individuellen Moves auf - in den alternativen Abenteuern stoßt Ihr des öfteren auch auf völlig neue Level, die Ihr beispielsweise mit Sonic nicht zu Gesicht bekommen habt. Erneut spielen lohnt sich also!

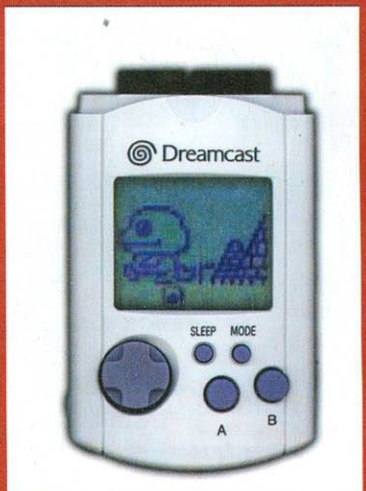
Nach ausgiebiger Plauderei geht's jedenfalls direkt ins nächste Level. Sind die Gegner anfangs noch recht träge und einfach zu besiegen, werden die Widersacher später schon zäher. Wo anfangs noch ein simpler Hopser genügte, um den Feind ins Reich der Digi-Träume zu befördern, da muß in höheren Levels schon mehrmals auf die Roboter-Rübe gesprungen werden. Paßt also auf, daß Ihr immer genügend Ringe im Gepäck habt - die güldenen Reifen liegen überall verstreut in den Action-Abschnitten herum. In alter "Sonic"-Tradition schützen Euch die funkelnden Objekte vor dem verfrühten Bildschirm-Tod: Kollidiert Ihr im Eifer des Gefechts mal mit einem Gegner oder stolpert über ein Hindernis, fällt Euch der gesamte Ringvorrat aus der imaginären Hosentasche – trifft Euch der Feind dann noch ein zweites Mal, verliert Ihr ein Leben. Ohne Ringe seid Ihr also hilflos – sammelt deshalb immer genügend davon ein. Neben aufregenden Gefechten mit mechani-

"Kein anderes Jump'n'Run ist so rasant!"

info Zuchtprogramm auf dem VMS

Wer sich für Tamagotchi, Furby und AIBO begeistern kann, der wird auch mit "Sonic Adventure" seine Freude haben. Für notorische Zucht-Fetischisten haben die Entwickler nämlich ein passendes Feature in das Dreamcast-Jump'n'Run integriert: In der bunten Sonic-Welt findet Ihr kreuz und quer verteilt sogenannte Chao-Eier. Spürt Ihr alle auf, schlüpft eines der niedlichen Tierchen aus und Ihr könnt Euren ersten Chao auf das VMS übertragen. Unterwegs trainiert Ihr dann dessen Lauf-, Schwimm- und Flug-Fertigkeiten, füttert das possierliche Kerlchen oder laßt es mit der VMS-Kreatur eines Freundes in den virtuellen Ring steigen (dazu werden einfach zwei Speicherkarten zusammengestöpselt). Wieder auf den Dreamcast portiert, kreuzt Ihr Euren Chao mit befreiten Knuddel-Tieren (Ihr findet sie in jedem Level) und kreiert somit ganz individuelle Rassen. Wird's Euch mit Genmanipulieren zuviel, schickt Ihr Euer herangezüchtetes Haustier ins Chao-Rennen: Hier wetteifert Ihr dann mit anderen Züchtungen (z.B. die Eures Freundes) um die Ränge. Na dann, viel Spaß!























■ Im antiken Tempel müßt Ihr plötzlich auftauchenden Steinquadern ausweichen – da rotiert nicht nur die Röhre, sondern auch Euer Magen!



■ Vielseitig: Im "Nights"-Flipper mimt Sonic die zugehörige Kugel – leider ist das "Ball"-verhalten nicht besonders realistisch...



■ Auto-Scooter im Weltraum: Sonic düst im futuristischen Flitzer die Buckelpiste hinunter.

schen Gegnern gibt's aber noch andere Überraschungen: Innerhalb der Abschnitte geratet Ihr oft unvermittelt in spaßige Bonus-Games. Mal jagt Ihr im Flugzeug Dr. Robotniks Raumschiff hinterher, ein anderes Mal sitzt Ihr im Cockpit eines futuristischen Auto-Scooters und schwebt über abgefahrene Weltraum-Bahnen. Wem das nicht genügt, der freut sich über Sonics Sport-Einlagen: Flüchtet auf eisigem Gletscher mit dem Snowboard vor einer Lawine oder verdingt Euch im Casino als lebende Flipper-Kugel – für Action haben die Entwickler gesorgt.



IGEL AUF DEM VORMARSCH?

Um es klar zu sagen: So etwas wie "Sonic Adventure" habt Ihr noch nicht gesehen!

Kein anderes Jump'n'Run ist so rasant! Wenn der flinke Igel über den Bildschirm flitzt, bleibt Euch fast das Herz stehen. Allerdings gibt's trotz all der Abwechslung und adrenalin-förderndem Spiel-Rhythmus auch Mankos. Denn unterm Strich rennt Ihr größtenteils nur blindlings durch die Levels, ohne genau zu realisieren, wie Euch geschieht. Das soll aber nicht heißen, daß Ihr deswegen etwas verpaßt - denn viel mehr gibt's auch nicht zu entdecken. Wer also spielerischen Tiefgang, eine raffinierte Story oder großartige Innovationen sucht, liegt mit "Sonic Adventure" falsch. Wollt Ihr aber einfach nur das turbulenteste Jump'n'Run aller Zeiten erleben, für ein paar Stunden das Hirn ausschalten und die Action genießen, dann greift zu! Und wenn Ihr auch gelegentliche Pop-Ups, einige Kamerapatzer sowie die mäßige deutsche Übersetzung (nur Text, die Sprache bleibt englisch) verzeihen könnt, solltet Ihr Euch den Igel unbedingt ins Wohnzimmer holen. So etwas muß man einfach gesehen haben! Mehr noch: Ihr müßt es fühlen! ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 64 bis 65.

fun.generation
HI-SCORE
09

Dreamcast

Genre:	Jump'n'Run	Anbieter:	Sega
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Sega
Veröffentlichung:	23. September	Muster:	Sega



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

FREAK'S SHOP

Nur solange Vorrat reicht! Nur solange Vorrat reicht

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

PSX - Spiele A-Z:

360° R	84,95
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	59,95
Anna K.Smash Court	74,95
Ape Exodus JR	84,95
Apocalypse A	69,95
a/ungeschnitten	
Asterix JR	79,95
Attack of Saucerman	74,95
Blasto JR	59,95
Blaze´n Blade RO	59,95
Bloody Roar 2 B	79,95
Bomberman G	69,95
Brahma Force A	59,95
Breath of Fire 3 & Pin, T-Shirt & Drachenfigur	59,95
Bugs Bunny JR	84,95
Bust-A-Groove G	69,95
Castrol Honda SB	84,95
Chessmaster 3D	69,95
Civilization 2 STR	79,95
C & C Ggnschlag	79,95
Colony Wars 1 & 2 je	79,95
Crash Bandicoot 3	79,95
Croc 2 JR	84,95
Dreams A	69,95
Driver R	84,95
D.N. Time to kill	69,95
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
Guardian Darkness	84,95
Hugo 1 / 2 JR je	79,95
Indy 500 R	59,95
Libero Grande SP	59,95
Marvel Vs Streetfigh.	79,95
Man in black <a>	59,95
Metal Gear Solid A	84,95
Monkey Hero RO	84,95
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
Panzer General 2	69,95
Pool Hustlers	59,95
Populous STR	79,95
Pro Pinball Big Race	74,95
Pinball Timeshock	59,95
Pool Hustlers	59,95
Rally Cross 2 R	74,95
Rampage 2	84,95
Retroforce A	69,95
Ridge Racer 4 R	79,95
Risiko G	64,95
Riven - Myst 2	59,95
Rollcage	69,95
Shanghai G	79,95
Silent Hill	84,95
Small Soldiers A	79,95
Sports Car GT R	69,95
Stadt d. verl. Kinder	79,95
Streetfighter Alpha 3	79,95
Syndicate Wars	69,95
Syphon Filter A	84,95
TAI-Fu JR	79,95
Toca Touring Car 2	59,95
Tombraider 3	69,95
Treasures of Deep	59,95
UEFA Champ. 99	79,95
V-Rally 2 R	84,95
Versailles dt.	84,95
Victory Boxing 2	69,95
Virus A	84,95
Warzone 2100 STR	84,95
Wild Arms RO	69,95
Z STR	59,95

Geplante Neuheiten PSX:

<können sofort vorbestellt werden>

ACM1918 (08/99) A	84,95
Aironauts (08) A	84,95
Baseball 2000 (08)	84,95
Bass Landing (8) C	84,95
Blood Omen 2 (08)	84,95
Bundesliga 2000	84,95
Carmageddon dt.	79,95
Chocobo Racing	84,95
Discworld Noir (9)	84,95
G-Police 2 (08) A	84,95
Glover (08) JR	84,95
Golf Pro (08) SP	84,95
Hogs of War (08)	79,95
Hot Wheels (09) R	84,95
Jade Cocoon: Tamamayu	
Legende RO (09)	84,95
J. Madden 2000	84,95
Kartia (08) RPG	84,95
Killer Loop (09) R	84,95
Kingsley(08) 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 (08) A	84,95
Point Blank 2 (8) A	79,95
Rally Masters (08)	84,95
RC Stunt Copter	69,95
Real Fishing (08)	84,95
ReVolt (08)	84,95
Saboteur (08) A	84,95
Shadowman (08)	84,95
Shaolin (08) A	84,95
Sled Storm (09) R	84,95
South Park (08)	84,95
Space Invaders+	84,95
Tank Racer (08) A	84,95
Tarzan (08) JR	84,95
Tiny Tank (08)	84,95
Tony Hawk Skater	84,95
Tunguska (09)	84,95
Ubik (08) STR	84,95
Urban Chaos (09)	84,95
Wipeout 3 (08) R	84,95
Worms Armageddon	89,95
WWF Atitude (08)	79,95

Sonderangebote:

nur solange Vorrat reicht!

Abe´s Exodus	44,95
Actua Golf 1 SP	39,95
Actua Golf 2 SP	44,95
Actua Ice Hockey	39,95
Actua Soccer Club E.	19,95
Adidas P. Soccer Int.	49,95
Agent Armstrong	49,95
Air Race	44,95
Alien Trilogy <a>	49,95
ungeschnitten	
Alundra	49,95
Armored Core A	39,95
Assault Rigs A	39,95
Atlantis	49,95
A. Senna Kart Duel 2	49,95
Azure Dreams RO	49,95
B-Movie <a> A	39,95
Ballblazer Champ.	39,95
Battle Sport A	39,95
Beast Wars A	49,95
Bedlam STR	39,95
Bio Freaks B	49,95
Black Dawn A	29,95
Blam Machinehead	39,95
Blast Radius A	44,95
Blood Omen RO	44,95
Breath of Fire 3 RO	49,95
Bug Riders A	39,95
Buggy R	49,95
Bust-A-Move 3 G	44,95
Cardinal Syn B	49,95
Chill SP	39,95
Circuit Breakers R	44,95
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
Crash Bandicoot	49,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crime Killer R	49,95
Critical Depth A	39,95
Criticom B	29,95
Croc JR	39,95
Cyball Zone SP	39,95
Cyberspeed R	29,95
Dark Omen - Warhammer 2	44,95
Darklight Conflict	29,95
Darkstalkers B	29,95
Dead Or Alive B	49,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Devil´s Deception	44,95
Diablo STR	44,95
Dodg'em Arena <a>	39,95
Dynasty Warriors B	29,95
Explosive Racing	49,95
FIFA Soccer '97	39,95
FIFA '98 SP	44,95
Final Fantasy 7 RO	44,95
FF7 & Spielberater	59,95
Formel 1 '97 R	44,95
Formula Karts R	39,95
Frankreich '98 SP	44,95
Frenzy A	44,95
Frogger JR	44,95
Future Cop LAPD	44,95
G-Darius	44,95
G-Police A	44,95
Goal Storm SP	39,95
Golden Goal '98	29,95
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
Incredible Hulk A	29,95
Independence Day	29,95
Int. Moto X	49,95
Int. S. Soccer Del.	49,95
Int. Superstar Soccer 98 & Demo CD	49,95
Invasion A	44,95
Iznogud JR	39,95
J.Grath Motorcross	49,95
Jet Rider 2	49,95
Johnny Bazookatone	39,95
Jurassic Park A	44,95
Kick Off World SP	44,95
Klonoa <a> JR	49,95
Lemmings Compil.	44,95
Little Big Adventure	39,95
Medievil <09>	44,95
Mega Man Battle	44,95
Mickey´s Wild Adv.	39,95
Micro Machines	44,95
Midnight Run	44,95
Monsterhead	44,95
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 Powerp. Hockey	29,95
NHL Powerp. 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	44,95
Perfect Weapon A	29,95
Phat Air Snowboard.	44,95
Pitball A	29,95
Pitfall 3D	49,95
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
Rascal JR	44,95
Racing Simulation 2	44,95
Rayman JR	39,95
Reboot A	44,95
Resident Evil & Spielberater	49,95
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
S.C.A.R.S. R	44,95
Sentinent incl. CD	44,95
Sentinel Returns	49,95
Shadowmaster A	44,95
Slam´n Jam SP	29,95
Snow Racer '98	49,95
Soulblade B	39,95
Soviet Strike A	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
Striker SP	39,95
S. Football Champ	39,95
S. Match Soccer	39,95
S.Puzzle Fighter	39,95
S.Sonic Racer <a>	29,95
Swagman RO	44,95
Tekken 3 <09> B	44,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
ungeschnitten	
Toca Touring Car	44,95
Tombraider 1 & 2 je	44,95
Total Driving 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
Vandal Hearts	49,95
Versailles <a> ADV	49,95
Versus - Vs B	39,95
Viewpoint A	39,95
Vigilante 8 A	49,95
Viper <a> A	49,95
Virtual Pool G	44,95
VMX Racing R	44,95
Warhammer STR	39,95
Warhawk A	44,95
W.Gretzky '98 SP	39,95
Wild 9 & T-Shirt	49,95
Wing Commander 4	49,95
World Cup Golf SP	39,95
World Leage Soccer	39,95
Worms G	39,95
Wreckin' Crew R	29,95
WWF in your House	44,95
WWF Warzone	44,95
X 2 A	29,95
X-Men Children...	44,95
Xenocrazy A	39,95
Xevious 3D/G+ A	49,95
Z <a> STR	49,95
Zero Divide B	39,95
Zero Divide 2 B	44,95

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

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

Aero Gauge R	44,95
Air Boarder 64 R	59,95
Body Harvest A	49,95
Bomberman 64 G	59,95
Bomberman Hero	59,95
Buck Bumble A	49,95
Bust-A-Move 2 G	39,95
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
F-Zero X R	69,95
FIFA 64 SP	39,95
FIFA '98 SP	59,95
Fighters Destiny B	69,95
Forsaken	44,95
G.A.S.P. B	49,95
Hexen 3D A	44,95
Holy Magic Century	49,95
Int. Superstar Soccer	39,95
Int. Super. Soccer 98	49,95
John Madden 64	39,95
John Madden 99	69,95
Lamborghini 64	39,95
Lylat Wars & Rumble	64,95
Mace The Dark Eye	49,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champ.	49,95
Mystical Ninja RO	49,95
Nagano Winter Olymp.	49,95
NBA Jam '99 SP	59,95
NBA Pro 98 SP	39,95
NFL Quaterback 98	44,95
NHL Breakaway	49,95
Off Road Challenge	59,95
Olympic Hockey	44,95
Pilotwings G	59,95
Rakuga Kids B	39,95
Robotron 64 A	49,95
San Francisco Rush	44,95
S.C.A.R.S. R	59,95
Silicon Valley	49,95
Starshot A	49,95
Virtual Chess D	39,95
Wave Race R	59,95
Waialae C. C. Golf	59,95
Wave Race R	59,95
W.Gretzky Hockey	39,95
WCW vs Revenge	49,95
Wetrix G	49,95
Wipe Out 2097	49,95

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.	279,-
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memory	29,95
Spielberater	ab 14,80
X-ploder (08)	TBA
1080° Snowboarding	79,95
Asteroids Hyper (9)	84,95
Bio Freaks "uncut"	99,95
Carmageddon (8) Dt.	99,95
Castlevania 3D	109,95
Chopper Attack A	89,95
Command & Conquer	104,95
F1 World G.P. 2	84,95
Fighting Force (9)	109,95
Gex 2 - 3D JR	89,95
Gex Deep Cover (9)	109,95
Jet Force Gemini (9)	84,95
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
Rat Attack (08) A	124,95
Shadowgate 64	109,95
Space Race (08)	109,95
Star Wars Racer	109,95
Star Wars Rog. Sqd.	99,95
The New Tetris (8)	84,95
Tonic Trouble (08)	109,95
Turok 2 A	79,95
Turok 2 <a-uncut>	89,95
Twisted Edge SP	89,95
Vigilante 8 R	109,95
WWF Attitude (09)	99,95
Zelda 64 RO	99,95
Zero Hour (09)	119,95

Nur solange Vorrat reicht!

Dreamcast:

Dreamcast	289,-
Arcade Stick	89,95
Controller	49,95
Keyboard	54,95
Race CP Lenkrad	119,95
Scart Kabel	39,95
Vibration Pack	44,95
Visual Memory	49,95
Aero Wings (09)	84,95
Blue Stinger (09)	84,95
House of the Dead 2 incl. Gun (10)	139,95
Racing Sim. (09)	89,95
Red Dog (10)	84,95
Sega Bass Fishing*	179,95
Sega Rally 2 (09)	104,95
Snow Surfers (10)	84,95
Sonic Adventures (9)	84,95
Speed Devils (09)	84,95
Supercross 2000 (9)	89,95
Suzuki Alstare Racer*	84,95
Tokyo Highway Chal.	84,95
Toy Commander (09)	84,95
Trick Style (10)	89,95
Virtua Fighter 3 (09)	84,95

Die ersten 1000 DREAMCAST-Bestellungen <je 2 Artikel> bekommen ein SATURN-Spiel <unserer Wahl> GRATIS dazu!

Nur solange Vorrat reicht!

Super Nintendo:

Air Cavalry	49,95
Donald Maui Mallard	39,95
Donkey K. C. & 2 je	39,95
FIFA Soccer '96	29,95
Harvest Moon STR	49,95
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
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
Yoshies Story JR	59,95

GameBoyColor:

Game Boy Color je	139,-
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

Zubehör:

Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung	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 "Scorpion"	49,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Infarot-Pad Set	69,95
Joyboard Arcade	79,95
Joypad blau, rot... je	9,95
Lenkrad V3	119,95
Memory Card 1MB	9,95
Memory Card 8 MB	39,95
<unkompromiert>	
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

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>	
Resident Evil	9,95
Resident Evil Komplett in 4C & viele Bilder	19,80
Tombraider 1-3	je 19,95

FIGUREN:

Akte X	je 24,95
Metal Gear Solid	ab 19,95
Resident Evil	je 24,95
Wrestling	je 24,95
...und viele andere!!!	

http://www.freaksshop.de



Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am Nächsten Tag bei Ihnen!!!

Bestellannahme:
Mo.-Fr. 8.30 - 20.00
Sa. 10.00 - 16.00

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

Weitere Läden geplant!
Händleranfragen willkommen!

Nicht gelistete Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen! Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (+ DM 16,- Porto). Versandkosten DM 6,90 / Nachnahme DM 9,90 / Vorkasse DM 6,90 / Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Keine Garantie auf Kompatibilität!

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

A=Action / ADV=Adventure / B=Beat'em up / D=Denkspiel / G=Geschicklichkeit / JR=Jump Run / K=Kennspiel / RO=Rollenspiel / SP=Sport / STR=Strategie



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,-

FÜR PLAYSTATION ODER NINTENDO 64!

bei Bestellung unbedingt gewünschtes System angeben!

DM 119,-

DM 79,- ~~UM 99,-~~

DM 69,- ~~UM 89,-~~

DM 29,50 ~~UM 49,-~~

48 IN 1

24 IN 1

8 IN 1

LED STATUS INDICATOR

TURBO FORMAT

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,- ~~UM 79,-~~

SHOCKWAVE

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

UNENDLICH ENERGIE
SCHNELLER RENNEN
UNENDLICHER SPIELSPASS

DM 29,- ~~UM 49,-~~

DM 49,- ~~UM 69,-~~

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,- ~~UM 24,-~~

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 119,-~~ 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,-

DM 59,- ~~UM 79,-~~

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,- ~~UM 119,-~~

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.

Text: Andreas Ulrich



wip3out vs. Killer Loop

Der große Vergleichstest

Futuristische Rennspiele: Ein Genre, das in den vergagenen Jahren - für uns unverständlich - von den meisten Spiele-Anbietern eher stiefmütterlich behandelt wurde. Umso größer war die Überraschung, als in diesem Monat gleich zwei Vetreter des aufreibenden Science-Fiction-Sports in die Redaktion brausten: "wip3out" liefert sich einen harten Kampf mit "Killer Loop" von Branchen-Neuling Crave. Psygnosis' Titel profitiert vom Ruf der erfolgreichen "wipEout"-Serie. Für Crave eine harte Nuß - die mit toller Technik und entscheidenden Neuerugnen allerdings souverän geknackt wird. Für uns heißt der Testsieger klar "Killer Loop" - aber welcher Titel Euch am meisten liegt, das macht Ihr am besten mit Euch selbst aus. Unsere Tabelle weiter unten vergleicht die relevanten Kritieren - und bietet die ideale Hilfe für Eure Kaufentscheidung. In in der ersten Tabellen-Sektion findet Ihr ausschließlich die harten Fakten: Welcher Titel bietet wie viele Strecken und wo findet Ihr die meisten Waffen-Extras? Weiter unten seht Ihr unsere subjektive Meinung - zu Faktoren wie Spielgeschwindigkeit, Lernkurve und Steuerung. ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 64 bis 65.

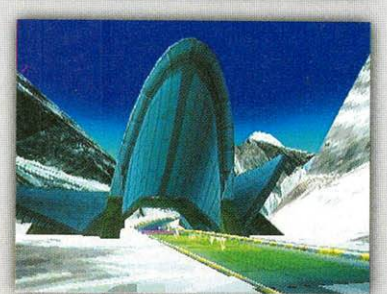
Die Fakten im Vergleich

	wip3out	Killer Loop
System	PlayStation	PlayStation
Anbieter	Psygnosis	Crave
Fakten		
Anzahl der Kurse	8	8
Anzahl der Fahrzeuge	8	10
Anzahl der Ligen	4	3
Anzahl der Spielmodi	5	3
Anzahl der Waffensysteme	11	6
Multiplayer	Ja	Nein
Splitscreen	vertikal / horizontal	
Zusätzliche Features	Turbo	Magneten für Überkopffahrten
Upgrade- und Einstellmöglichkeiten an den Fahrzeugen	Nein	Nein
Driftmöglichkeit	Airbrakes	Sliden
Subjektive Eindrücke		
Spielgeschwindigkeit	★★★★★	★★★★★
Konstante Framerate	★★★★★	★★★★★
Weitsicht	★★★★☆	★★★★★
Streckendesign	★★★★☆	★★★★★
Unterschiedliche Eigenschaften und Verhalten der Fahrzeuge	★★★☆☆	★★★★☆
Lernkurve	★★☆☆☆	★★★★☆
Steuerung	★★★★★	★★★★☆
Musik	★★★★☆	★★★☆☆
Effekte (Waffen)	★★★★☆	★★★☆☆
Langzeitmotivation	★★★★☆	★★★★★
Gesamteindruck	★★★★☆	★★★★★

Text: Andreas Ulrich









■ **Vorbei: Ein schlechter Verlierer versucht Euch von hinten abzuballern.**

■ Killer Loop

Der Name ist Programm: "Killer Loop" schickt Euch auf die mörderischsten Rennspielpisten der Software-Geschichte. Loopings, Korkenzieher und bodenlose Abgründe lassen jede noch so berühmte Achterbahn zum Höhepunkt eines Seniorenausflugs verkommen. Auf derartig abgedrehte Strecken wurdet Ihr noch nie geschickt – Beispiel gefällig? Ein Looping in einer Rennstrecke ist nicht weiter außergewöhnlich - aber seid Ihr ihn schon mal auf der Außenseite entlang gedonnert? Kaum - denn die meisten Entwickler sorgen sich um eine realistische Physik, und die gute alte Schwerkraft macht Stunts vom Schlage "Killer Loop" nun mal einen Strich durch die Rechnung. Darum haben sich die Designer von Team FEB auch was Besonderes für Euch einfallen lassen: Die dreibeinigen Vehikel schweben weder wie ihre "wipEout"-Kollegen über der Straße, noch rollen sie auf herkömmlicher Gummibereifung durch die Landschaft. Vielmehr flitzen sie wie eine Magnetschwebebahn über die polarisierte Piste.

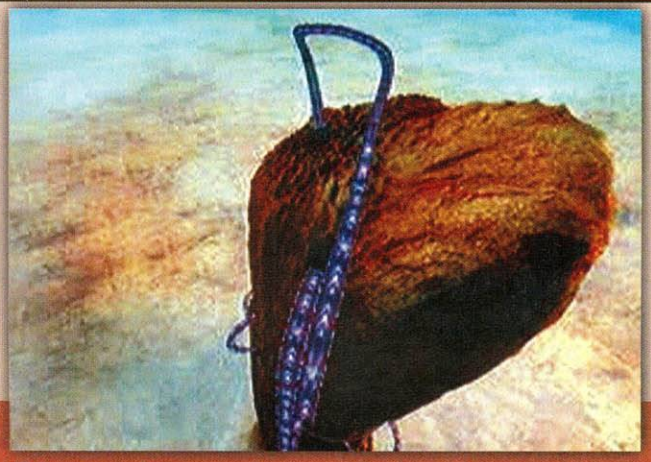
Mit einem von zunächst nur drei Vehikeln startet Ihr entweder im "Championship"-Modus oder im "Time-Trial" durch. Auf welchem Kurse (anfangs sind's derer nur vier) Ihr zuerst Euer Glück versucht, liegt ganz bei Euch. Zum Eingewöhnen empfehlen wir den "Moskau-Ring": Eher gemütlich schlängelt sich die Straße durch die russische Metropole, lediglich eine imposante Steilkurve hier und dort läßt erahnen, was in späteren Rennen auf Euch zukommen wird.

Also: Turbo-Knopf rein, Maschine auf Maximum beschleunigen - und bei Bedarf mit dem zweiten Button die Bremse durchtreten! Und ehe wir's vergessen: Wer mit der vorgegebenen Perspektive nicht einverstanden ist, der wechselt zu einem von zwei alternativen Blickwinkeln.

Mit den Shoulder-Buttons driftet Ihr gefühlvoll durch enge Schikanen oder verschiebt das Gefährt auf einer Geraden seitlich nach links bzw. rechts. Fortgeschrittene Gleiterpiloten beeindrucken die Konkurrenz mit dem "X"-Button: Der aktiviert ein starkes Magnetfeld, das Euch im Tunnel auch an Seitenwand oder Decke festhält. Aber damit die Magnetspulen in Eurem Tripoden auch so richtig schön anziehend wirken, müßt Ihr tüchtig Energie sammeln– und zwar in Form von grünen Kristallen. Die "geladenen" Kleinodien sind reichlich über die Strecken verteilt – und der kurze Schlenker nach links oder rechts lohnt sich! Eine Power-Leiste zeigt Euch dann, wie weit der magnetische "Akku" aufgeladen ist. Nützlich: Die Energie hilft Euch nicht nur bei den abgefahrenen Stunts, sondern versorgt auch das Haupttriebwerk – ist die Batterie leer, geht's nur noch mit halber Kraft voraus.



■ Links und rechts geht's einfacher, wer die Schanze in der Mitte trifft, bekommt noch jede Menge Energie.



■ Ein "Killer Loop" Kurs von außen: Verwunden und verwinkelt windet sich die Piste durch den Fels.







■ Im verschneiten Himalaja geht's richtig zur Sache - senkrechte Abfahrten, brachiale Steilwände und gigantische Sprünge fordern Euer ganzes Geschick.

"WIPEOUT"-KILLER AUS DEUTSCHLAND?

Aber auf den futuristischen Strecken liegen noch mehr Überraschungen bereit: Gelbe Kristalle bringen die angeschlagene Kiste wieder auf Vordermann. Eine zweite Energie-Leiste zeigt Euch den strukturellen Zustand Eures Vehikels. Sinkt die Anzeige auf Null, ist das Rennen aber trotzdem noch nicht gelaufen – Ihr bekommt einfach einen neuen Flitzer auf die Piste gestellt. Aber Vorsicht: Ihr verliert bei dem Boliden-Tausch wertvolle Sekunden!

Schaden nehmt Ihr durch Angriffe gegnerischer Piloten. Wer es gar nicht erst so weit kommen lassen will, der rüstet seine Flitzer – ganz in "wipEout"-Tradition – unterwegs tüchtig auf. Dazu brettert Ihr über die roten Markierungen - ein farbiges Dreieck zeigt Euch, was für ein Power-Up im Laderaum gelandet ist. Ein silbernes Dreieck zum Beispiel steht für Minen (eignen sich hervorragend dazu, aufdringliche Verfolger ins Schleudern zu bringen). Verpulvert die Extras aber nicht sofort - die Waffensysteme sind nämlich in drei Stufen ausbaufähig. Mit einem zweiten Power-Up wird aus der Mine kurzzeitig ein Energie-Schild, mit einem dritten bekommt Ihr noch einen Turbo dazu. Ein orangefarbenes Dreieck steht für Offensiv-Bewaffnung: In Stufe eins ballert Ihr lediglich einen unpräzisen Energiestoß hinter dem Gegner her. Um das Projektil ins Ziel zu bringen, müßt Ihr dem Konkurrenten ganz eng auffahren. Mit weiteren Extras wird aus dem Einzelschuß ein fieser Feuerstoß: Den feuert Ihr vorzugsweise in mehreren Salven – denn im Gegensatz zur Such-Rakete findet das Energiegeschoß nicht selbständig ins Ziel.

Das Aufbauen der Power-Ups ist demnach der Schlüssel zum "Killer Loop"-Erfolg. Nur wer kräftig Turbos sammelt, schafft es auch, das Feld abzuhängen. Insgesamt drei Runden bleiben Euch, um acht gegnerische Fahrer zu überholen.

ABWECHSLUNGSREICH

Kommt Ihr als erster ins Ziel, speichert Ihr den Erfolg auf der Memory Card ab. Habt Ihr auf allen vier Kursen gewonnen, werden ein neues Fahrzeug und ein neuer Kurs freigeschaltet. Mit den alten Boliden dürft Ihr nicht auf die neue Strecke, nur der frische Flitzer hat eine Zulassung für alle Pisten. Um weitere Rennstrecken und Maschinen zu bekommen, müßt Ihr mit dem erkämpften Boliden ein weiteres mal alle Konkurrenzen siegreich beenden.

Technisch zeigt sich "Killer Loop" der Psygnosis-Konkurrenz überlegen. Die 3D-Engine vermittelt ein unglaubliches Geschwindigkeitsgefühl. Trotzdem ist sie weder polygonärmer als die "wip3out"-Aufbauten, noch wird die Action von Ruckelanfällen, Pop-Up

"TECHNISCH ZEIGT SICH KILLER LOOP DER PSYGNOSIS-KONKURRENZ ÜBERLEGEN."

oder Clipping-Fehlern geplagt. Lediglich die Fahrzeuge wirken zuweilen reichlich statisch - so manches Dreibein sieht schon fast langweilig aus. Großartig animiert sind die Gefährte auch nicht – lediglich in der horizontalen drehen sich die Flitzer um die eigene Achse.

Großer Bonus: Selten gab es in einem Rennspiel so abwechslungsreiche Kulissen. Ihr heizt durch das rote Mars-Gebirge, jagt über die Gipfel des Himalaya und rast durch die flache Polygonwelt des Holodroms. Der Schwierigkeitsgrad steigt mit jeder neuen Piste weiter an, wird aber nie unfair oder frustrierend. Mit etwas Übung ist jede Strecke zu meistern - wer weiß, wie die Power-Ups verteilt sind und wer immer brav auf seine Energievorräte achtet, der schafft mit Sicherheit den ersten Platz.

Abwechslungsreich ist auch der Soundtrack: Jeder Kurs hat seinen eigenen Audio-Track , besonders Techno-Fans wiegen sich im Rhythmus. ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 64 bis 65.

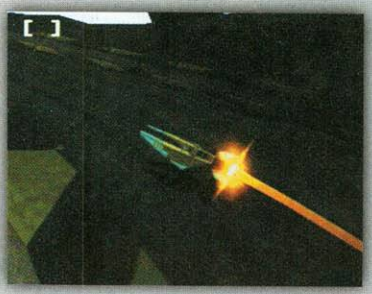


Genre:	Rennspiel	Anbieter:	Crave
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Taem FEB
Veröffentlichung:	September	Muster:	fun.generation

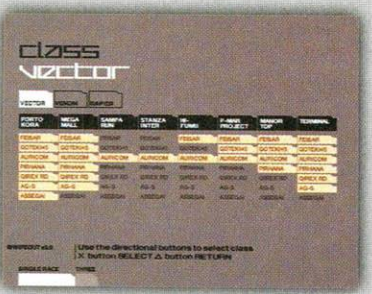
Text: Andreas Ulrich







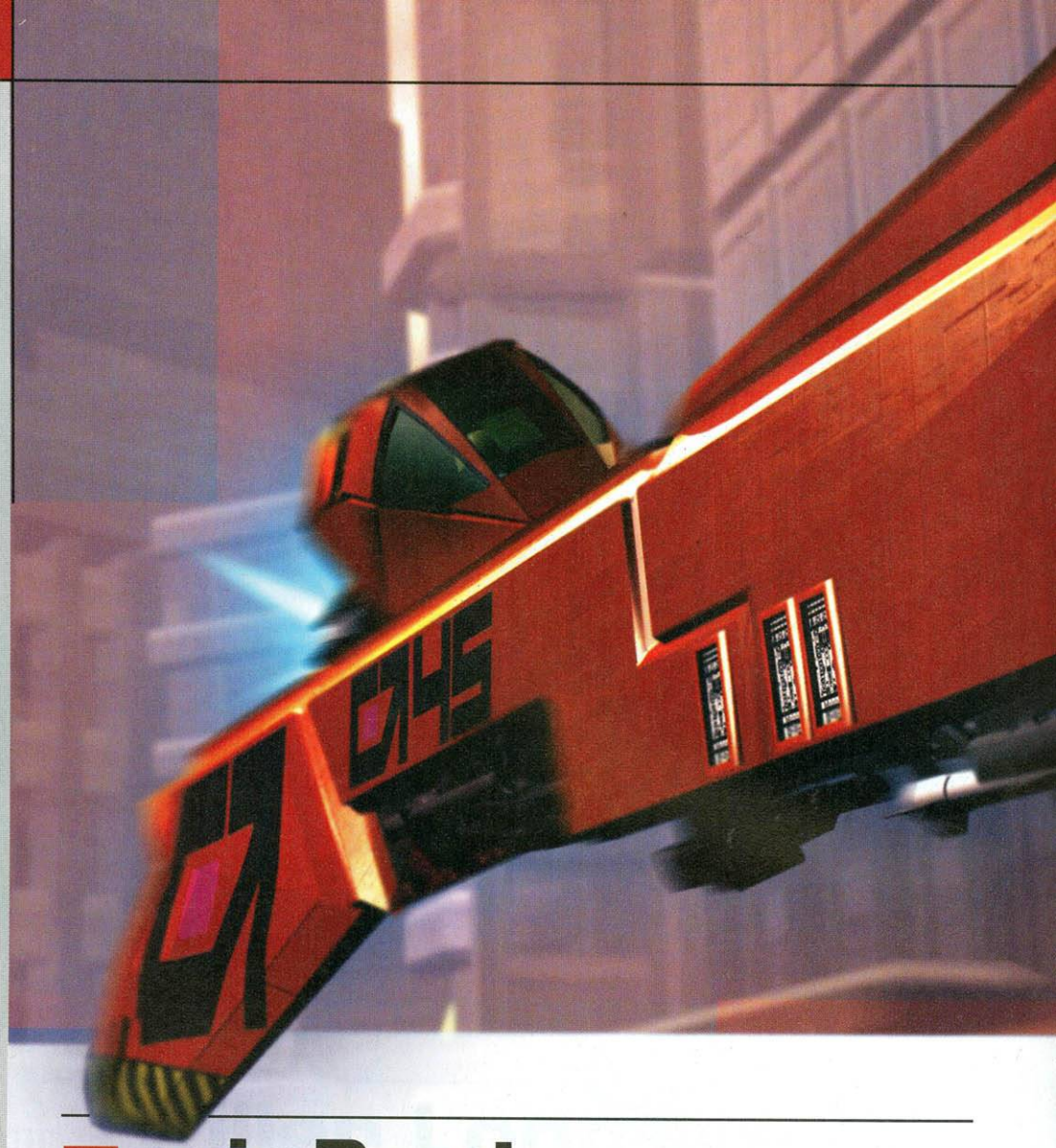




■ Wer alle Kurse und Teams freispielen will, muß sich sein Vergnügen hart erarbeiten.



■ Gegen schlechte Verlierer hilft der Energieschild - er schützt Euch vor den Angriffen der Konkurrenz.



wip3out

Lang erwartet, heiß ersehnt und endlich fertig: Im dritten "wipEout"-Teil zwängt Ihr Euch erneut hinter den Steuerknüppel der windschnittigen Science-Fiction-Renngleiter. Ein großer Druck lastete auf den Entwicklern, gehören die Vorgänger des atemberaubenden Speed-Spektakels doch zu den erfolgreichsten Rennspielen der Software-Geschichte. Seit 1995 begeistert Psygnosis die PlayStation-Gemeinde mit pfeilschneller 3D-Engine, flippigen Grafikelementen und professionellen Techno-Samples. "wip3out" setzt die Tradition fort - natürlich nicht ohne Änderungen und Verbesserungen.

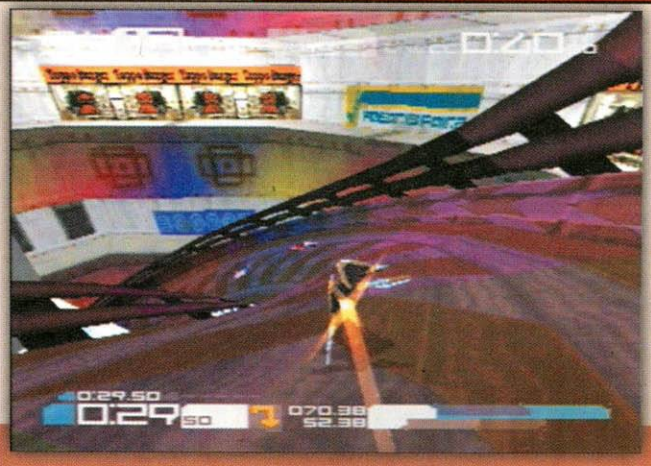
MIT ÜBERSCHALL DURCHS HÄUSERTAL

Mit einem von acht Flitzern trotzt Ihr auf ebenso vielen Pisten mit unglaublicher Geschwindigkeit den Flieh- und Schwerkräften. Die Vehikel unterscheiden sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Panzerung und Handling. Erfahrene wipEout-Piloten finden sich im Cockpit sofort zurecht, fünf der Teams sind alte Bekannte aus der "wipEout 2097"-Saison. Zu Beginn stehen Euch allerdings nur vier davon zur Verfügung: Mit "Feisar", "Goteki 45", "Auricom" und "Pirhana" schafft Ihr es locker durch die "Vector"-Liga. Die Maschinen der vier Teams halten in puncto Geschwindigkeit mit den elf konkurrierenden Vehikeln gut mit und lassen sich durch ihre stabile Fluglage simpel über die Piste manövrieren.

Den letzten "wipEout"-Kick verschaffen Euch wie gewohnt die Waffen-Extras, die während des Rennens von der Strecke aufgegabelt werden. Mit Minen entledigt Ihr Euch lästiger Verfolger, Raketen bringen den Vordermann in zeitraubendes Schlingern und das gefürchtete Earthquake schüttelt gleich mehrere vor Euch rasende Konkurrenten kräftig durch. Aber auch die CPU-Piloten setzen Offensivwaffen ohne Skrupel gegen Euch ein. Ihr habt zwei Möglichkeiten, Euch gegen die Attacken zu schützen: Zum einen säuselt Euer Bordcomputer mit süßer Stimme eine Warnung aus den Lautsprechern, wenn ein Gegner auf den Feuerknopf drückt. Mit einer schnellen Kurskorrektur weicht Ihr dem vom Widersacher gelegten Minenfeld oder der anfliegenden Rakete in letzter Sekunde aus. Pech gehabt, wenn zielsuchende Geschosse zum Einsatz kommen – hier hilft nur ein zusätzlicher Energieschild, den Ihr genauso wie die Waffen einsammelt. Aber Achtung: Ihr könnt immer nur ein Extra gleichzeitig transportieren! Schlägt ein Geschoß in Euer



■ Die Gegner drängen nervös von hinten – statt zu überholen, rempeln sie lieber in Euer Heck.



■ Der Korkenzieher erstreckt sich über zwei Etagen.



■ Ständige Aufholjagd: Ihr startet jedes Rennen vom letzten Platz.



■ Mit den zielsuchenden Raketen nehmt Ihr gleich zwei Gegner auf einmal ins Visier.



■ In der Wiederholung bewundert Ihr Eure Fahrt aus spektakulären Perspektiven.

Heck ein, passiert zweierlei: Ihr verliert an Geschwindigkeit und gleichzeitig baut sich Eure interne Schutzenergie ab. Ist die Leiste bei Null angekommen, ist das Rennen gelaufen – qualmend stürzt Euer Flitzer zu Boden. Dem eingebauten Schutzschild kommt in "wip3out" eine zusätzliche Bedeutung zu: Seine Energiereserven können auf die Triebwerke umgeleitet werden - so verhelft Ihr der Turbine kurzzeitig zu ein paar Extra-Drehzahlen. Mit einem Knopfdruck seid Ihr sofort auf Maximal-Speed und nach einem Crash wieder voll im Renngeschehen. Allerdings sollte der Turbo nur mit Bedacht eingesetzt werden – zu groß ist das Risiko, die Schildenergie zu weit zu senken. Ein Rempler gegen die Tunnelwand oder eine Kollision mit einem Konkurrenten reicht aus, um den Gleiter zu schrotten.



Über das gewöhnungsbedürftig gestylte Optionsmenü kann der militante Faktor eliminiert werden – jetzt gewinnt nur noch der geschickteste und schnellste Fahrer. Aus eigener Kraft beschleunigen die Boliden nicht bis zum Maximum - wollt Ihr bis ans Speed-Limit, dann peilt Ihr die blauen Katapult-Felder an. Für kurze Zeit dreht Ihr richtig auf - und wenn Ihr Glück habt, erwischt Ihr mehrere Speed-Ups hintereinander.

SCHNELL, SCHNELLER, WIP3OUT

An Rennmodi wurde nicht gespart: Einzelrennen, Zeitrennen, Challenge- und Turniermodus fordern Euer ganzes Können am Joypad. Im Einzelrennen fällt es am leichtesten, alle Strecken und Teams freizuspielen. Gewinnt Ihr jeden Kurs mit allen angebotenen Gleitern, wartet noch eine besondere Überraschung. In der Vector-Liga fällt das Siegen nicht schwer – einmal an die Steuerung gewohnt, ist das Freispielen mehr Arbeit als Herausforderung. Ein ganz anderes Kaliber Gegner erwartet Euch in den höheren Klassen: In "Venom" oder "Rapier" legen die Kameraden einen gewaltigen Zahn zu. Beherrscht Ihr die Strecken nicht aus dem Effeff, seht Ihr von den anderen Teams nicht mal einen Kondensstreifen. Ab der zweiten Liga kommt Ihr auch nicht mehr um den geschickten Einsatz der "Airbrakes" herum: Ihr seid einach zu schnell unterwegs, um einen 90° Knick noch in vollem Tempo schaffen zu können. Also fahrt Ihr mit den seitlichen Tastern die Bremsklappen aus – dann bricht Euer Heck sanft zur Seite aus. Einmal sicher ums Eck, drückt Ihr wieder voll auf die Tube und beschleunigt in die Gerade.

Die Kurse führen Euch allesamt durch düstere Science-Fiction-Städte. Ob die Designer zu oft den "Blade Runner" gesehen haben? Triste Fassaden, düstere Tunnels und grellbunte Leuchtreklamen bestimmen die Optik - wenn's ganz dicke kommt, regnet es sogar noch. Das Sauwetter hat zumindest keine Auswirkungen auf den Rennverlauf - selbst wenn Ihr in der neuen Cockpit-Perspektive über die Piste fegt, stören die Strichtropfen nur minimal. Wenig beeindruckt zeigt sich auch die 3D-Engine vom zusätzlichen Rechenaufwand: Wie nicht anders erwartet, gibt sich die Polygonwelt keine Blöße. Ohne Ruckeln, ohne "Clipping" und ohne "Pop-Up" schafft die betagte PlayStation sogar den Zwei-Spieler-Split-Screen Modus. ■

"Triste Fassaden, düstere Tunnels und grellbunte Leuchtreklamen bestimmen die Optik."

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 64 bis 65.



fun.generation SCORE 8 von 10

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

Text: Robert Bannert

Soul



Calibur







Der Kampf um die "Soul Blade" geht weiter: Mittlerweile zwei Dutzend Kämpfer treten in den Ring des Fantasy-Altertums, um den magischen Zweihänder in die gierigen Griffel zu bekommen... Alte Gesichter, neue Gesichter... und Gesichter, die eigentlich gar nicht mehr ins Reich der Lebenden gehören. Von der vollbusigen Euro-Aristokratin bis zum dämonischen Axtschwinger, vom züngelnden Reptil bis zum zierlichen Stabkämpfer: Hier wird für so ziemlich jeden Beat'em-Up-Geschmack das passende Konterfei geboten – vorausgesetzt, Ihr könnt Euch mit dem anime-inspirierten Fantasy-Einschlag des japanischen Prügelaufgebots anfreunden. Aber darum machen wir uns eigentlich keine Sorgen – und sagen ganz unverblümt schon vorneweg: "Soul Calibur" schleudert nicht nur das Genre, sondern gleich den kompletten Videospiel-Kosmos in die nächste Generation. Was hier technisch aufgeboten wird, ist selbst für hartgesottene Videospiel-Veteranen fast schon zu viel... spätestens nach der dritten Charakter-Einführung machen auch belastbare Kreis-Herz-Systeme schlapp, der biologische Rhythmus Eurer Pumpe macht dem virtuosen "Tanzschritt" der Polygon-Kämpfer Platz und der "Soul Calibur"-Virus rast wie Adrenalin durch Eure Blutbahn. Aber Achtung: Konsultiert zur Bekämpfung der hartnäckigen Krankheit auf keinen Fall











■ **Keine Chance für Mitsurugi: Drückt die aufgezeigte Button-Kombination (unsere Illustration vom Dreamcast-Pad zeigt's genau), haltet die beiden Knöpfe gedrückt - und wartet, bis sich Ivys Schwert-Peitsche aufgeladen hat. Die hübsche Britin sammelt magische Energie, dann reißt sie ihre Waffe überraschend nach oben und holt den Widersacher von den Füßen. Aber Achtung: So spektakulär das Manvöer auch aussieht, es funktioniert nur selten, denn genügend Zeit zum Aufladen habt Ihr nur bei arg verschlafenen Gegner...**

Euren Hausarzt, sondern pfeift den nächstbesten Beat'em-Up-versierten Kumpel herbei und sagt dem fiebrigen "Inferno" (so der Name von Namcos jüngstem Prügel-Obermotz) zu zweit den Kampf an!

Wie Ihr dem Flammenteufel beikommt und was Namcos Genie-Streich zum Hardware-Seller macht, das erfahrt Ihr auf den folgenden sechs Seiten. Aus Platzgründen konnten wir Euch leider nur drei der über zwanzig Spielfiguren vorstellen. Aber dafür lernt Ihr die drei Vorzeige-Kämpfer auch im Detail kennen: vom Hintergrund über den Schaukampf – bis zu den spektakulärsten Spezialmanövern. Und keine Angst: Auch die anderen "Soul Calibur"-Prügler wollen wir Euch nicht vorenthalten. Um Euch die Wartezeit bis zur deutschen Version zu verkürzen, gibt's ab der nächsten Ausgabe in jeder fun.generation zwei neue Charaktere!

WWW Online Calibur

Und wieder das Internet: Klar, daß es hier auch zum jüngsten Namco-Highlight Infos satt gibt – und zwar schon in Englisch! Eine umfassende Aufschlüsselung des Kampfsystems, Charakter-Historien und tolles Artwork – "www.soulcalibur.com" ist eine Seite, die keine Wünsche offen läßt. Zudem ist sie noch ganz famos präsentiert – und unter dem Strich überhaupt die beste Spiele-Seite, die wir in den vergangenen Monaten ausgemacht haben. Gratulation!




ALLER EINSTIEG IST... LEICHT!

"Sofort drin!" – ein Ausdruck, den Namco mit "Soul Calibur" zur Spielerweisheit kultiviert. Kein anderer Genre-Vertreter ist einsteige- und Einsteiger-freundlicher. Zwei Buttons für die Schläge, einer für flotte Kick-Kombinationen – und gedeckt wird wahlweise über einen der runden Taster oder den linken Shoulder-Button. Na gut: Immerhin sind doppelt so viele Taster belegt wie bei den "Virtua Fighter"-Gefechten – aber trotzdem sind die Duelle ungleich intuitiver, auch Kombos und Spezial-Manöver gehen kinderleicht von der Hand. Wer noch den PlayStation-Vorgänger kennt, der weiß bescheid: Die meisten Manöver entdeckt, wer flink von einem Button zum nächsten wechselt, zwei Knöpfe auf einmal betätigt – und die Button-Folgen mit















■ **Ivy vs. Xianghua: Isabelle fährt ihre Peitschenklinge aus (1), die Gegnerin geht in Erwartung der Attacke in die Hocke - und wehrt den Hieb der Klingenpeitsche mit einer souveränen Rückhand ab(4). Den Schwung ihrer Parade ausnutzend dreht sich Xianghua in der Hüfte, geht in den Spagat (Aua) und zielt auf Ivys im Ausfallschritt vorgestrecktes Knie(5). Aber die Engländerin war schneller - und revanchiert sich prompt mit einem knallharten Kick gegen Xianghuas Kinnpartie(6).**

„Nie zuvor war interaktive Kampfsport-Choreographie schöner anzuschauen."

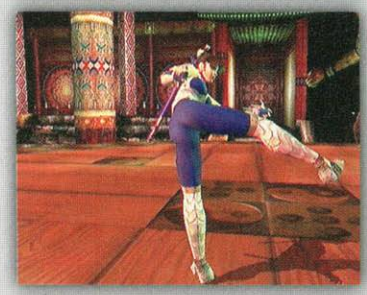
Richtungs-Tastern bzw. einem Doppel-Drücker des Digital-Controllers paart. Was dabei herauskommt, ist Effekt-Magie pur: Die "Soul Calibur"-Kämpfer wirbeln mit ihren Waffen, schwingen die Gliedmaßen über's Parkett, rasen mit einem Funkenregen durch die Luft und bretzeln dem Widersacher Energieladungen über, daß es nur so kracht. Besonders effektvoll: Wer seinen "Power"-Move entdeckt (wird meistens über das Steuerkreuz ausgeführt), der kann die anschließende Attacke mit magischer Energie speisen – und mit ein bißchen Glück dem Kontrahenten gleich die halbe Energieleiste auf einmal klauen! Egal, ob als passiver Zuschauer in der "Battle Arena" oder als aktiver Partizipant im "Arcade"- bzw. Zweispieler-"Vs."-Modus: Ihr fühlt Euch so oder so wie beim Ballett – mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, daß die Requisiten allesamt tödlich sind... Auch wenn's schwulstig klingt: "Soul Calibur" ist die reine Harmonie der Bewegung – von den traumhaften "Kata" (japanisch für "Schaukampf") bis zum eigentlichen Kampf. Noch nie zuvor interaktive Kampfsport-Choreographie schöner anzuschauen – und dabei für den Spieler so simpel umzusetzen. Mit den diffizil ausbalancierten Manövern und Kräfteverhältnissen eines "Virtua Fighters" können die ungleichen Teilnehmer des "Soul Calibur"-Turniers zwar nicht mithalten, aber Spaß bringen die brachial inszenierten Duelle allemal. Und das besonders Schöne daran: Auch wenn die Manöver-Listen lang und das Kämpfer-Angebot umfangreich sind – die eigentliche Spielmechanik hinter der Hochglanz-Kulisse ist so eingängig, daß Ihr sie bereits nach den ersten paar Spielstunden intus habt. So kommt es nicht von ungefähr, daß Ihr die Special Moves am besten dort erlernt, wo Ihr sie auch anwendet – nämlich im Kampf. Manöver einzustudieren (vorzugsweise über die im "Practice"-Modus implementierte Online-Hilfe) kann zwar nie schaden – aber ob Ihr die in aller Gemütsruhe ausgeführten Effekt-Hascher auch in der Hitze eines echten Gefechts hinbekommt, das steht auf einem ganz anderen Blatt... Denn was im "Practice"-Kampf noch kinderleicht aussieht, das kann sich im Kampf Spieler gegen Spieler als ziemlich unpraktikabel erweisen – und zwar meistens deshalb, weil Euch der Gegenüber für die aufwendigsten Specials keine Zeit läßt... Aber keine Angst, das tut dem Spielspaß keinen Abbruch – viel-

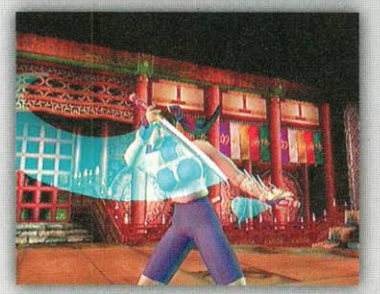
Isabelle Valentine ("Ivy")

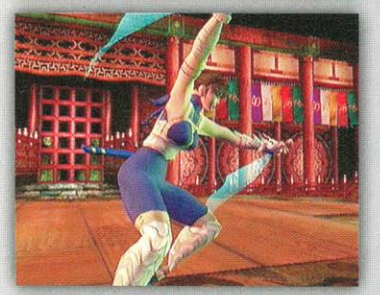
Daten:
Geburtsort: ..... London, England
Alter: 28
Größe: ..... 183 cm
Gewicht: ..... 64 kg
Kampfstil: ..... unbekannt
Waffe: ..... Schlangenschwert



War früher ein verwöhntes Gör adeliger Eltern, ist aber heute ziemlich arm dran. Als Daddy – früher ein sanftmütiger und verantwortungsbewußter Kerl – mit okkulten Experimenten und der Suche nach dem bösen Schwert "Soul Edge" begann, nahm das Unheil seinen Lauf. Vati verblich als Opfer seiner dunklen Machenschaften – und ließ Töchterlein Ivy mit einer wenig befriedigenden Botschaft zurück: "Du bist nicht unsere Tochter...sondern ein Findelkind!" hieß es da. Also hat Ivy alles daran gesetzt, ihre wahre Identität aufzudecken – und sich ebenfalls auf die Suche nach "Soul Edge" gemacht. Der Preis, den sie zahlen mußte, war ihr Arm: Denn der wurde bei einem höllischen Experiment gegen eine magische Stahlklaue ausgetauscht. Das tut nicht nur ziemlich weh, sondern vergiftet obendrein noch die Seele der derzeitigen Besitzerin...ob das wohl gut geht? Aber egal, wie fies Du jetzt auch sein magst, Ivy: Du bist unsere Nummer Eins – kein anderer Beat'em-Up-Vamp ist schärfer!








■ **Taki schnappt sich einen Kerl: Wie die zierliche Japanerin den schwer gepanzerten Siegfried zur Hochstrecke bringt, sei dahingestellt - fest steht, daß der Würgegriff aus zarter Hand ganz schön schmerzhaft ist. Ein Ruck, und schon liegt der deutsche Rittersmann auf dem Arenaboden - und windet sich hilflos wie eine Schildkröte auf dem Rücken. Aber leicht ist das Griff-Special nicht: Bevor Ihr den Burschen zu fassen bekommen könnt, müßt Ihr ihm ziemlich nahe kommen - gefährlich nahe...**

mehr ist das Gegenteil der Fall: Zwei, drei Stunden massiver Spielspaß, und schon tänzelt Ihr wie in Trance über das hochaufgelöste Textur-Parkett. Steuerung und Specials funktionieren bald wie von selbst – und wenn Eure Figur beim munteren "Button Smashing" plötzlich aus der Reihe tanzt oder Euren Gegenspieler mit furiosen Griffen in die Mangel nimmt, dann wißt Ihr: Ihr habt einen neuen Special entdeckt! Und das ganz ohne Handbuch- oder Zeitschriften-Studium – so ist das Erfolgserlebnis gleich doppelt befriedigend!

LAßT BILDER SPRECHEN!

Lob über Lob für tolle Präsentation und unvergleichliche Optik – aber wirklich beeindrucken kann Euch "Soul Calibur" erst, wenn Ihr seine Kämpfer in Aktion seht. Folglich haben wir bei unseren Bildreihen besonders viel wert auf Dynamik und Großaufnahmen gelegt: Schließlich sollt Ihr die ganzen Details ja auch erkennen können! Also hier unser Tip: Bevor Ihr den Text weiter studiert, schaut Euch erst mal alle Screen-Shots an – und nehmt den Titel (soweit möglich) beim Fachhändler Eures Vertrauens ausgiebig unter die Lupe! Denn mal ganz ehrlich: Alles was es jetzt zu erklären gibt, sind harte und obendrein ziemlich langweilige Fakten. Aber wen interessiert, wie viele Charaktere, Waffen und Grafik-Sets es gibt, wenn er um den "Soul Calibur"-Kauf sowieso nicht herum kommt? Also: Macht Euch unbedingt selbst ein Bild – und greift zu, solange der Vorrat reicht! (Dürfte übrigens nicht ganz einfach werden: "Soul Calibur" verkauft sich in Japan wie warme Semmeln – da schaffen es nur noch wenige der begehrten Silberlinge über den großen Teich... und bis zu uns.) Nur wer keinen Freak-Shop um die Ecke hat – oder erklärter Options-Fanatiker ist, der liest weiter. Denn jetzt kommen nackte, ungeschminkte Infos...

HARTE FAKTEN

17 Charaktere und zehn unterschiedliche Szenarien: Ein Paradies für alle Prügel-Semester – rundum dreidimensional und mit allen Schikanen! Und wenn wir von "allen" Schikanen sprechen, dann meinen wir auch alle: Animierte Hintergrundobjekte, ausladende Polygon-Paläste, schillernde Wasseroberflächen und rasante Floßfahrten durch düstere Grotten – da bleibt kein Auge und kein Kämpfer trocken (denn früher oder später plumpst jeder mal ins kühle Naß..."Ring out!"). Aber Achtung: So richtig umfangreich wird's erst, wenn Ihr viel Zeit im Ring verbringt. Zu Spielbeginn stehen nämlich nur neun Kombatanten parat: Hier gibt sich Alt ein Stelldichein mit Neu. Haudegen wie der monströse Voldo,



■ Taki vs. Sophitia: Die hübsche Griechin ist für ein paar Sekunden unentschlossen(1), und Euer Ninja-Girl nutzt die Chance, um sich mit magischer Energie aufzuladen(2). Leider geht der mystisch elektrisierte Hieb ins Leere - Sophitia wehrt mit ihrem Schild ab, und Eure Attacke verpufft wirkungslos(3). Takis Pech! Denn mit dem Angriff seid Ihr für ein paar Sekunden ohne Deckung(4). Sophitia reagiert sofort: Die Olymp-Kriegerin landet einen mächtigen Hieb gegen Eure Beinpartie(5).









„Kein anderer Genre-Vertreter ist einsteige- und Einsteiger-freundlicher."

Ninja-Girl Taki sowie Sophitia sind wieder mit von der Partie... und wollen Neuzugängen wie Grafen-Töchterlein Ivy oder dem vierschrötigen Asteroth zeigen, wo der Hammer hängt! Apropos Hammer: Gekämpft wird wie gehabt nur mit Bewaffnung – allein die flinke Taki verläßt sich vornehmlich auf das, was Mutter Natur und hartes Training ihr mit auf den Weg gegeben haben (...und das ging vornehmlich in die Beine...). Die Dame ist ein Kick-Wunder! Ansonsten ist wie im 32-Bit-Vorläufer alles vertreten, was die Waffenkammern von Altertum, Mittelalter und Renaissance so hergegeben haben: Stäbe, Stecken, Spieße, Ruten, orientalische Kunchomer, Nunchakus und beidhändige Ritterschwerter... ein funkelndes Arsenal in der Prügelwelt, rundum mit Spiegel-Effekten und elektrischem Blitzgewitter veredelt. Jeder Kämpfer zieht mit einer anderen Waffe in den Beat'em-Up-Krieg – und die hübsche Sophitia hat vorsichtshalber auch noch ihren Schutzschild mit eingepackt. Den hat sie übrigens auch bitter nötig – und zwar spätestens dann, wenn Ihr über Obermotz Inferno triumphiert und anschließend noch ein weiterer Gegenspieler auf dem Turnierplan steht. Denn: Bei jedem erfolgreichen Durchgang schaltet "Soul Calibur" einen neuen Charakter frei – bis Ihr alle 17 komplett habt! Einzige Voraussetzung: Ihr dürft Euch beim Durchspielen nicht auf eine Figur versteifen. Bonus-Figuren gibt's nur dann, wenn Ihr das Spiel jedes Mal mit einem anderen Helden besteht.

OPTIONALER OVERKILL

Vor dem Spiel wird eingestellt – deshalb an dieser Stelle für alle Fans von riesigen Menü-Feldern der schnelle Überblick. Denn: In "Soul Calibur" könnt Ihr optionieren, bis Ihr schwarz werdet... Neben Special-Studium im "Practice"-Modus, "Arcade"-Kämpfen und "Vs."-Gefechten gegen einen Spieler aus Fleisch und Blut gibt's noch jede Menge andere Menü-Punkte: Wer auf selbst spielen gerade keine Lust hat und nur die eindrucksvolle Kulisse genießen will, der klickt sich z.B. in die "Battle Theater". Dort könnt Ihr nicht nur in aller Gemütsruhe zuschauen, wie sich die Kämpfer Eurer Wahl so richtig Saures geben – Ihr dürft außerdem (sofern gewünscht) die Kamera selbst steuern. Wolltet Ihr Sophitia schon immer mal unter den Rock gucken... und bei Eurer Lieblings-Kämpferin besonders die Details begutachten, die Euch schon seit "Soul Blade" schlaflose Nächte bereiten? Jetzt habt Ihr die Gelegenheit dazu. Aber auch die Damen unter den

Taki



Daten:
Geburtsort: ..Japan
Alter: 25
Größe: .....169 cm
Gewicht: .....58 kg
Kampfstil: Musou Baton Ryu
Waffe: .....Ninjatou

Die Beinarbeiterin unter den sonst auf ihre Waffen fixierten "Soul-Calibur"-Kämpen. Kein Wunder: Denn auf wenigstens eines ihrer beiden Ninjatou kann sich die hübsche Ninja nicht mehr verlassen: Das magisch geladene Kleinod hat im letzten Kampf gegen die "Soul Edge" einen massiven Knacks abbekommen – und pulsiert jetzt förmlich vor lauter dunkler Energie. Sogar den Führer von Takis Clan hat die durchgedrehte Klinge verloren... Jetzt sucht Taki nach einem Weg, die Kräfte ihrer Waffe zu kontrollieren – oder sie vom Fluch der "Soul Edge"-Klinge zu befreien.







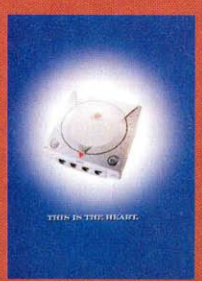




■ Harte Schläge auf den Hinterkopf fördern das Denkvermögen: Stock-Kämpfer Kilik malträtiert „Nightmare" mit einer blitzschnellen Schlagkombo - der weiß kaum, wie ihm geschieht, kann die knallharte Offensive seines Kontrahenten nur bedingt abwehren und wird mit jedem von Kiliks Schlägen weiter in die Defensive gedrängt. Clevere Kämpfer nutzen ihre Chance, und holen den dämonischen Klotz anschließend von den Füßen - denn wer schwer trägt (Stichwort „Rüstung"), der fällt auch besonders hart!

info Marketing-Großoffensive

Unverständlich: In Japan und in den USA fungiert "Soul Calibur" als Aufhänger für die Dreamcast-Werbekampagne in den Print-Medien. "Soul Calibur" ist laut der amerikanischen Anzeige die Seele des Dreamcasts – und die Hardware selber das Herz. Auf den zweiten Blick ziemlich eigenartig und nicht unbedingt logisch – aber eines wird ganz unmißverständlich klar gemacht: "Soul Calibur" ist ein Spektakel, das sich kein Beat'em-Up-Begeisterter entgehen lassen darf – und es läuft nur auf Segas neuem Konsolen-Flaggschiff. Die subtile Werbebotschaft spricht also weniger für das Spiel selber, als vielmehr für das System dahinter, getreu dem Motto "Software sells Hardware". Nach unserer Meinung ein cleverer Schachzug. Bleibt nur zu hoffen, daß man für den deutschen Markt eine ähnliche Kampagne startet und sich nicht ausschließlich auf die Sega-typischen Titel wie "Sonic" oder "Sega Rally" verläßt – denn der Dreamcast braucht ein anderes (vor allem souveräneres) Image als die letzten Sega-Konsolen. Als Publisher für die PAL-Version ist derzeit die Hamburger Eidos-Niederlassung im Gespräch, aber klar bestätigt wurde der Deutschland-Release des fernöstlichen Kampfsport-Schmuckstücks noch nicht.





„Soul Calibur ist das Beat'em-Up-Ereignis des Jahrtausends."

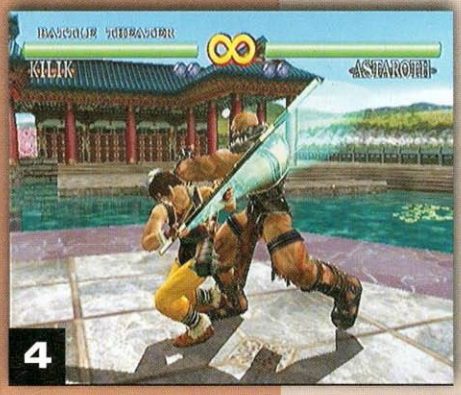
Beat'em-Up-Fans kommen nicht zu kurz: Auch die Herren der "Soul Calibur"-Schöpfung können nach Gutdünken heraus-gezoomt oder besonders nahe rangeholt werden. Aus der Nähe betrachtet sind Mitsurugis Bartstoppeln gleich noch mal so verführerisch...

Ähnlich attraktiv: Die Kata der einzelnen Teilnehmer. Einmal freigespielt, könnt Ihr Euch auch die entweder über die vorgegebene oder eine flexible Kamera anschauen – und zusehen, wie Eure Lieblingsfigur ausgiebig herumpost. Ebenfalls herausfordernd: Kämpfe mit Zeitbeschränkung in der "Time Attack", kollektives Gemetzel bei einem "Team Battle", der nackte "Survival"- Überlebenskampf und ein Spaziergang durch die "Art Gallery". Letztere gibt übrigens nur was her, wenn Ihr Euch vorher durch den "Mission Mode" gekämpft habt: Hier springt Ihr auf einer Landkarte von Beat'em-Up-Schauplatz zu Beat'em-Up-Schauplatz, absolviert kurze Duell-Missionen (z.B.: Besiegt Euren Kontrahenten im vorgegebenen Zeitlimit) und sackt für

















■ Kilik vs. Astaroth: Der höllische Krieger will Euren China-Man attackieren, aber der geht sofort in die Offensive über(2). Astaroth weicht aus und schlägt zu (4) - aber Ihr duckt Euch, geht runter und wuchtet ihn von den Beinen(5 u. 6)!

bestandene Aufträge tüchtig Prügel-Punkte ein. Für die hart erkämpften Moneten gibt's zwar weder neue Waffen noch ähnliche Adventure-geprägte Gegenstände (Marke "Einhänder") – aber dafür bekommt Ihr als Gegenwert jede Menge hübsche Gemälde. Mal zeigen die kleinen Kunstwerke surrealistische Team-Fotos, ein anderes mal amüsiert Ihr Euch über Anime-Bildchen und slapstickartige Schnappschüsse der Kämpen. Auf alle Fälle gibt's einiges zu gucken: Über 500 der versteckten Motive schlummern auf der "Soul Calibur"-CD...

UND WAS HABEN WIR VERMIßT?

So viel zum Lob, jetzt zu den Kritikpunkten: Auch wenn's kaum was zu meckern gibt – das perfekte Prügelspiel ist "Soul Calibur" nicht. Spaß bringt Euch das bunte Beat'em-Up-Treiben jede Menge – aber da ist Namcos Vorzeigetitel wie der "Star Wars"-Film. Es gibt viel zu sehen, viel zu hören – und man nimmt eine mediale Erfahrung für's Leben mit. Aber unter dem Strich ist es gehaltloses Popcorn-Kino... Also: Wer das Genre über den simplen Zeitvertreib hinaus kultiviert hat, der bekommt mit "Virtua Fighter" nach wie vor ungleich mehr geboten. Die "Soul Calibur"-Manöver sind weder eine spielerische Herausforderung, noch sind für die Spielegattung essentielle Faktoren wie Waffenreichweite oder Angriffsstärke besonders ausgewogen... Wer sich von Fun-Faktor und Ästhetik allein nicht locken läßt, der nimmt also Abstand. Trotzdem möchten wir ihn an dieser Stelle eindringlich warnen: Er verpaßt das Beat'em-Up-Erlebnis des Jahrhunderts. "Soul Calibur" ist der beste Beweis dafür, daß Spiel immer noch Spiel bleibt – und einfach Spaß bringen soll. Und wenn es um den Spaß geht, dann fällt uns beim besten Willen nichts besseres als "Soul Calibur" ein... Die Rechnung ist uralt: Top-Schauwert + Top-Akustik + Top-Spielbarkeit = Top-Spiel. Okay – der Spielgehalt fehlt in der Rechnung...aber ist der denn immer so wichtig?

Ergo: Wer als Filmfan "Star Wars" mag, der wird auch "Soul Calibur" lieben. Wer sich allerdings auch im Kino lieber schwer bekömmliche Kultur-Kost ansieht, für dessen Magen ist das "Soul Calibur"-Fast-Food nur schwer verdaulich – wie ein saftiger Burger von McDonald's für jemanden, der sonst nur Schwarzbrot futtert... ■

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 64 bis 65.



Kilik

Daten:

Geburtsort: ..... unbekannt (Waise)
Alter: 19
Größe: ..... 166 cm
Gewicht: ..... 70 kg
Kampfstil: ..... Ling Sheung Su
Waffe: ..... Kampfstab

Auch Kiliks Leben hat "Soul Edge" auf den Kopf gestellt: Kaum hatte Cervantes das Schwert im ersten Teil ("Soul Blade" für die PlayStation) aufgestöbert, wurden die meisten großen Glaubensstätten der Welt zu Tollhäusern – darunter auch der Tempel, in dem Kilik aufgewachsen und zum Meister des Kampfstabs ausgebildet worden war. Sein Überleben hat der junge Mann der Fürsorge einer Freundin und seines späteren Ausbilders zu verdanken: Erstere opferte ihr Leben dem Freund, letzterer machte ihn mit dem dunklen Geheimnis der "Soul Edge" vertraut. Kilik selbst steht nur eine Hand breit vor dem Abgrund: Verliert er auch nur eines der beiden Schutz-Artefakte seines Tempels, geht es ihm wie seinen Brüdern Jahre zuvor – er erliegt dem "Soul Edge"-Fluch und wird zum willenlosen Mörder. Grund genug für den jungen Kämpfer, das verfluchte Schwert so schnell wie möglich zerstören zu wollen...



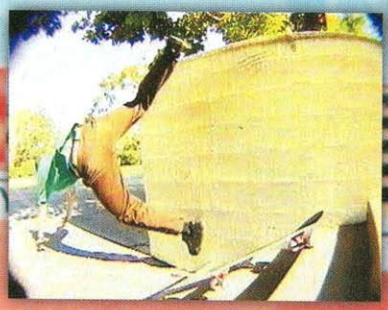
Dreamcast

Genre: ..... Beat'em-Up
Spieleranzahl: 1-2
Veröffentlichung: ... Import-Version erhältlich
Anbieter: ..... Namco
Entwickler ..... Namco
Muster: ..... Import

Text: Benedikt Plass















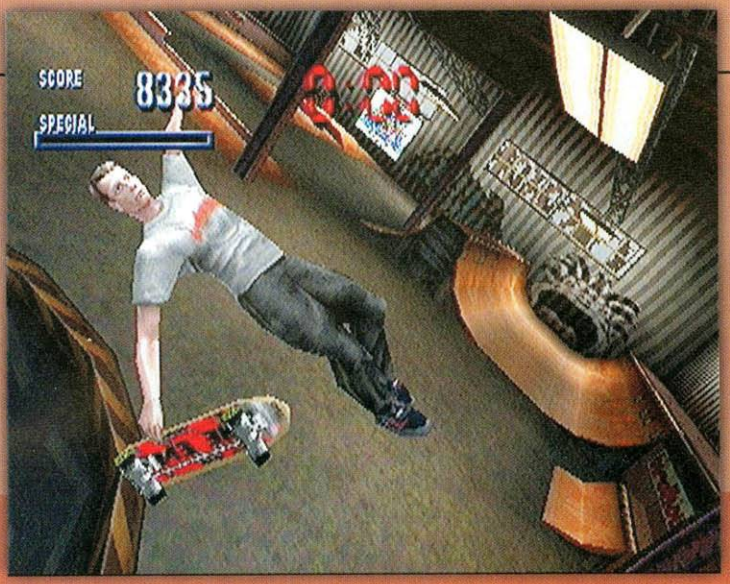
Tony Hawk´s Skateboarding

Skateboard-Fans jubilieren: "Tony Hawk's Skateboarding" (in den USA "Tony Hawk's Pro Skater") ist über unsere Test-Rampen gebrettert - und konnte uns vollauf überzeugen. Noch nie gab's für eine Konsole eine derart authentische Umsetzung des Extrem-Sports, noch nie hat es soviel Spaß gemacht mit einem Digi-Deck waghalsige Tricks auf's Polygon-Parkett zu legen. Und obwohl wir mit dem realen "Skaten" (Was? Sport? Nein, Danke!) herzlich wenig anfangen können, hat uns Activisions Interpretation tagelang ans Joypad gefesselt. Warum das so ist, erfahrt Ihr im folgenden Text.

SKATE OR DIE!

Was sich viele Skate-Konsolisten schon seit langem wünschen, ist mit "Tony Hawk's Skateboarding" endlich in Erfüllung gegangen: Eine realitätsnahe und spielbare Adaption für die heimische PlayStation. Und wie die Sony-Hardware, ist auch der Brett-Sport "trendy" und populär wie noch nie. Entwickler Neversoft hat die Zeichen der Zeit erkannt und das Skater-Ambiente perfekt in "Tony Hawk's Skateboarding" integriert. Das fängt bei den zehn Brett-Artisten an: Neben Namensgeber Tony Hawk (siehe Info-Kasten) trefft ihr auf die versammelte "Pro"-Prominenz. (Zur Information: "Pro" steht für "professional" - die Skater verdienen ihre Brötchen also ausschließlich als Berufssportler). So steigt Ihr in die weiten "Doggy Pants" des Amerikaners Chad Muska (hat seinen Ghetto-Blaster auf den Rücken geschnallt!), übt mit Elissa Steamer (der einzigen Frau im Spiel) spektakuläre Stunts ein oder geht mit "Oldie" Bucky Lasseck auf Punktejagd. Wohl als Gag der Programmierer zu verstehen, ist ein skurriler Bonus-Charakter im Spiel versteckt: Officer Dick hat bereits 43 Lenze auf dem Beamten-Buckel - beherrscht sein Handwerk trotzdem genauso gut wie die "Youngsters". Die Skater-Riege unterscheidet sich teilweise deutlich in ihren Fähigkeiten. Werte für Brett-Balance, Sprunghöhe und -können sowie Geschwindigkeit informieren Euch über die Fitness der Skate-Profis. Deren Attribute verbessern sich im weiteren Verlauf

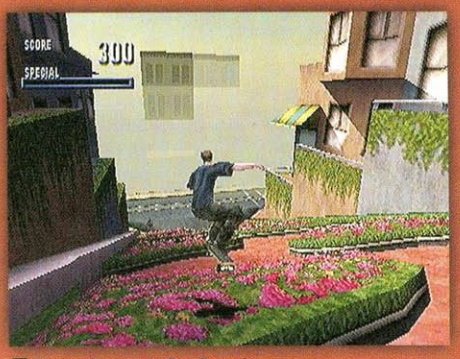
„Neversofts Titel ist ein Spielerlebnis der ganz besonderen Art."



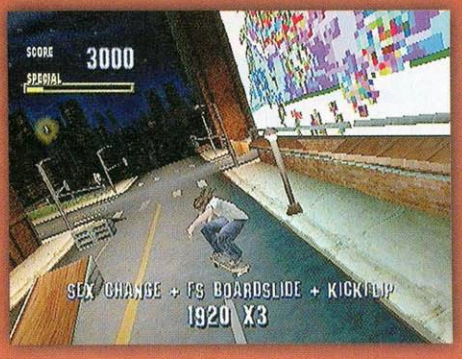




■ Grafisch abwechslungsreich: Ihr springt dem Abendrot entgegen.



■ Flower Power: In San Francisco segelt Ihr über Blumenbeete.





info Der Zweispieler-Modus im Detail

Nicht nur alleine, sondern auch zu zweit hat uns "Tony Hawks's Skateboarding" begeistert. Hier die drei Modi im Überblick:

"Trick Attack":



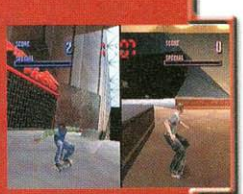
Fordert einen Skate-Kumpel zum direkten Splitscreen-Duell heraus. Wer nach zwei Minuten die meisten Punkte "erskatet" hat, ist Sieger des Wettkampfs.

"Horse"-Contest:



Hier zeigt Ihr abwechselnd Eure Künste: Jeder Spieler hat schlappe zehn Sekunden Zeit, um einen furiosen Trick auf's Brett zu stellen. Der Verlierer bekommt zur Strafe je einen Buchstaben des Wortes H-O-R-S-E zugewiesen. Wer als erster alle Lettern abbekommen hat, darf sich schämend in's Eck stellen und sollte noch ein bißchen trainieren...

"Graffiti"-Contest:



Im mit Abstand innovativsten Modus wird wieder abwechselnd geskatet: Auf einem Kurs Eurer Wahl schindet Ihr mit spektakulären Tricks Eindruck bei Eurem Opponenten. Der Clou bei der Sache: Wenn Ihr an einem Objekt einen Trick hinlegt, hinterlasst Ihr auf dem einen Farbklecks. Ist Euer Kontrahent an der Reihe, muß er versuchen, die "Rails" und "Curbs" mit seiner Tönung einzufärben - dazu muß sein Stunt allerdings besser sein als Eurer.

"Tony Hawk's Skateboarding ist das Tekken auf Rollen."

des Spiels - nämlich im "Karriere"-Modus, dem Herzstück von "Tony Hawk's Skateboarding". Hier lernt Ihr die action-geladene Sportart von ihrer besten Seite kennen: In neun thematisch variierenden 3D-Arealen lebt Ihr Euch so richtig aus. Ihr "grindet" (zur Information: Eine oder beide Achsen des Boards "rutschen" über meterlange Geländer, die sogenannten "Rails") über Tische und Mauervorsprünge, was Euer Deck hergibt. Stichwort Deck: Jedem Athleten stehen zu Beginn zwei Skateboards zur Verfügung, weitere erhaltet Ihr nach dem Ergattern der begehrten "Tapes". Ihr könnt jederzeit zwischen den Boards hin- und herwechseln und die Sensibilität der Lenkachse einstellen. Ihr bestimmt selbst die Farbe der Rollen: Nutzlos, aber was für's Auge! Zurück zu den "Tapes". Um die dreht sich alles in "Tony Hawk's Skateboarding": So spielt Ihr für eine bestimmte Anzahl der Videobänder sechs weitere Bretter pro Sportler frei - allesamt unterschiedlich in Design wie Qualität. Doch was ist eigentlich so ein "Tape"? Ganz einfach: Je fünf der begehrten





■ Aus einem Skater wird Hackfleisch...





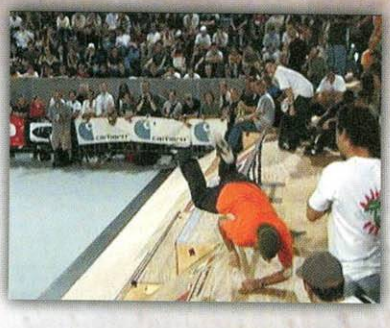
■ Das simple Kombo-System lädt zu waghalsigen Stunts ein.







■ "The red side of Life": Kommt's nach einem Trickversuch zu einem schmerzhaften Sturz, fließt Digi-Blut in Strömen.





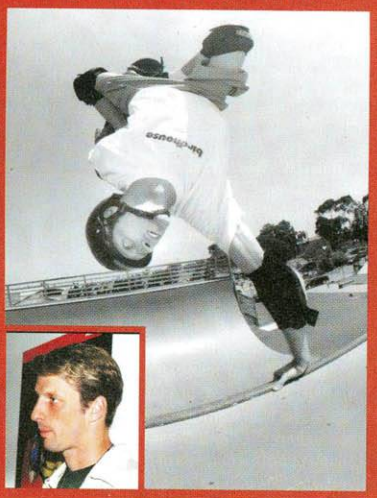


"Tony Hawk's Skateboarding - der Geheimtip dieses Sommers!"

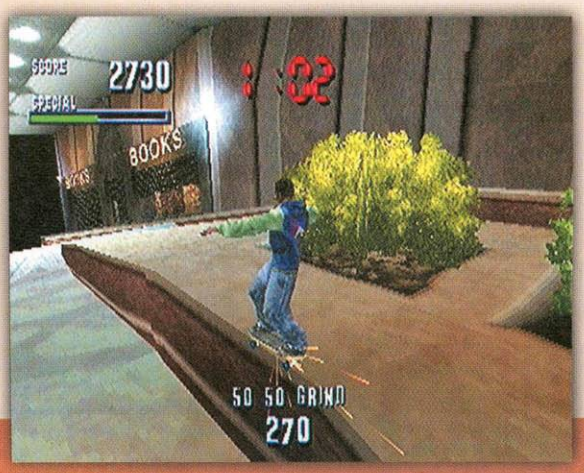
Videos sind in den 3D-Arenen versteckt. Ihr habt zwei Minuten Zeit, um die gestellten Aufgaben zu erfüllen: So müßt Ihr mit fulminanten Tricks eine bestimmte Anzahl Punkte einheimsen, um das "High"- bzw. "Pro Score"-Band in Eurer Sporttasche zu verstauen. Außerdem ist in jedem Skate-Szenario ein "Hidden Tape" verborgen, doch das ist meistens an den verrücktesten Orten plaziert (z.B. auf einem Häuserdach). Deshalb müßt Ihr stets die Augen offen halten, sonst flitzt Ihr garantiert an dem begehrten "Tape" vorbei. Ein viertes Band gibt's für das Sammeln der Buchstaben S-K-A-T-E, das letzte bekommt Ihr für's "Grinden" auf Tischen, Umfahren von "No Skate"-Schildern (Ironie pur!) oder Zerdeppern von Polizei-Karossen. Die Aufgaben sind ebenso abwechslungsreich wie fordernd, nur mit der passenden Strategie fahrt Ihr wirklich alle Videos ein. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl der "Tapes" eingesammelt, steht Euch das jeweils nächsthöhere Level zur Verfügung. Auch auf olympia-reife Wettbewerbe müßt Ihr nicht verzichten. In den "Competitions" kämpft Ihr um Gold-, Silber- oder Bronzemedaillen - erst wenn Ihr auf dem Siegertreppchen steht, öffnen sich weitere Levels. Aber keine Angst: Ihr habt unendlich viele Versuche, um alle Zelluloid-Bänder und jede

info — Tony Hawk - ein Kult-Skater

Kein anderer Skater hat mehr zu seinem Sport beigetragen als Tony Hawk (31 Jahre). Im zarten Alter von zehn Jahren stand er zum ersten Mal auf einem Skateboard - und ahnte noch nichts von den Folgen seiner Leidenschaft. Denn schon mit Vierzehn unterschrieb der Jungspund seinen ersten Profi-Kontrakt, auf den eine steile Karriere folgen sollte. In seiner bisherigen Laufbahn hat er über 50 Tricks selbst erfunden und weiterentwickelt. Seinen letzten Husarenstreich landete Hawk mit einem sauber gestandenen "900°" (zweieinhalb komplette Umdrehungen). Dieses Kunststück ist bis zum heutigen Tage keinem anderen Menschen gelungen - Hawk bewies mal wieder seine Ausnahmestellung im Skate-Business.
Falls Hawk nicht gerade auf dem Rollbrett steht, kümmert er sich um seine beiden Kinder und managt sein Label "Birdhouse Skateboards".







■ Da sprühen die Funken: Die riesigen 3D-Arenen lassen Euch viel Freiraum zum ausgelassenen "grinden".







Medaille in Eure Pokalsammlung aufzunehmen. Habt Ihr "Tony Hawk's Skateboarding" gemeistert, gibt's zur Belohnung erstklassige Videoaufnahmen Eures Skaters - und Ihr seid umso motivierter, den "Karriere"-Modus mit einem anderen Brett-Künstler noch einmal durchzuspielen.

SKATEBOARD-SIMULATION DER SUPERLATIVE

Alle Details aufzulisten, die "Tony Hawk's Skateboarding" zu bieten hat, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Denn: Technik, Spielbarkeit und Optionsvielfalt lassen keine Wünsche offen. Die ausgereifte 3D-Routine läßt Euer virtuelles Alter Ego nur so über den Bildschirm heizen, von aufloppendem Hintergrundaufbau ist weit und breit nichts zu sehen. Die Animationen der Skater sind verblüffend lebensecht, spektakuläre Tricks wie die "Air"-Stunts (der Skater greift ans Brett und dreht sich um die eigene Achse) sind authentisch wie nie zuvor nachempfunden worden. Dies ist der intensiven Mitarbeit von Tony Hawk zu verdanken, der den Entwicklern für "Motion Capturing"-Aufnahmen zur Verfügung stand. Auch die neun Skate-Locations sind brillant in Szene gesetzt: Ob ein verlassenes Lagerhaus (dient als Einstiegslevel), ein Skate-Park (vollgestopft mit Rampen und "Rails") in Chicago oder das Straßen-Areal in San Francisco - die Levels sind riesengroß und mit zahlreichen Details gespickt. Immer wieder gibt's neue Abschnitte zu entdecken, und die Anforderungen steigen langsam, aber stetig.

Die Steuerung (v.a. analog) steht dem optischen Glanz in nichts nach: Das ebenso simple wie geniale Combo-System macht "Tony Hawk's Skateboarding" zum "Tekken" auf Rollen - selbst Skateboard-Neulinge finden sich sofort zurecht. Die Kamera sitzt Euch immer dicht im Nacken, meterhohe Sprünge erlebt Ihr so hautnah mit. Legt Ihr einen perfekten Stunt nach dem anderen hin, füllt sich der "Special"-Balken am linken oberen Bildschirm - und Euer Athlet rollt gleich noch einmal so schnell über die Skate-Parcours. Die exzellenten Dual-Shock-Effekte bescheren Euch intensive Skater-Sessions: Bei jedem Sturz (realistisch: der Akteuer zieht eine Blutspur hinter sich her) werden die beiden Rüttelmotoren bis auf's äußerste gefordert. Die hervorragende Sound-Untermalung versetzt Euch dann endgültig in den Skater-Himmel: Amerikanische Harcore-Bands und treibende Drum'n'Bass-Beats sorgen für die passende Atmosphäre. Der gelungene Zweispieler-Modus (siehe Info-Kasten) und die Möglichkeit zum "freien"Training ohne Zeitdruck runden die bisher beste Skateboard-Simulation ab.

Unsere Empfehlung: Selbst wenn Ihr mit dem Skate-Sport rein gar nichts anfangen könnt (wie auch der Autor dieses Artikels) solltet Ihr "Tony Hawk's Skateboarding" mehr als nur eine Chance geben. Grandiose Spielbarkeit, durchgestylte Präsentation und zahllose Spielmodi machen Neversofts Titel zu einem Spielerlebnis der ganz besonderen Art. "Tony Hawk's Skateboarding" - der Geheimtip dieses Sommers!

Die Meinungen unserer Redakteure findet Ihr auf den Seiten 64 bis 65.

info

Ausblick:

Trasher: Skate and Destroy

Take 2 Interactive veröffentlicht Anfang 2000 einen weiteren Skateboard-Simulator. Die Entwickler von Z-Axis haben sich dabei mit dem US-Skate-Magazin Trasher kompetente Verstärkung in's Büro geholt, auf übertriebene Tricks wie in EA's "Street Sk8er" wollen die Programmierer verzichten. Ob's ein weiterer Überflieger wird? Wir werden sehen...



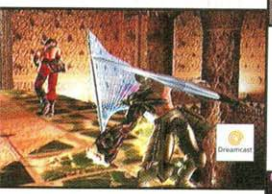




Genre:	Skateboard-Simulation	Anbieter:	Activision
Spieleranzahl:	1-2	Entwickler	Neversoft Entertainment
Veröffentlichung:	September	Muster:	Activision

wertungs.

10 Punkte = Höchstwertung

	au andreas.ulrich	bp benedikt.plass
 **Tony Hawk`s Skateboarding** Seite: 060-063		Seit "Tony Hawk`s Skateboarding" bin ich ein echter Skateboard-Fan. Der Titel vereint grandiose Präsentation, bestechende Spielbarkeit und massig Optionen zu einem Konsolen-Kunstwerk. Für mich der Überraschungs-Knaller dieses Sommers! Auch wenn Ihr normalerweise einen Riesenbogen um Sport- oder Rennspiele macht, bei "Tony Hawk`s Skateboarding" solltet Ihr unbedingt eine Ausnahme machen! **10**
 **Soul Calibur** Seite: 052-059		Als "Tekken"-Fan der ersten Stunde bin ich von "Soul Calibur" hin und weg. Ein bombastischeres Grafikspektakel werdet Ihr so schnell nicht zu Gesicht bekommen; spielerisch ist`s Namco-typisch lückenlos. Ob Prügel-Neuling oder -Profi - bei "Soul Calibur" wird unter Garantie jeder wunschlos glücklich. Für mich DER Kaufgrund für den Dreamcast! **10**
 **Blue Stinger** Seite: 026-027		Climax` "Resident Evil"-Klon kann mich nur teilweise begeistern. Technisch gibt`s kaum etwas auszusetzen, vor allem die ekligen Monster-Mutationen können sich sehen lassen. Die asynchronen Lippenbewegungen der Akteure lassen leider keine echte Filmatmosphäre aufkommen, auch die hakelige Steuerung will nicht so recht in Fleisch und Blut übergehen. Action-Adventure-Fans bekommen solide Kost vorgesetzt - mehr aber auch nicht. **7**
 **Sonic Adventure** Seite: 040-044		Ich zitiere Smudo von den Fantastischen Vier: "Sonic ist wie LSD für Kinder"- und da hat er vollkommen recht! Der blaue Igel flitzt mit einem Affenzahn durch die knallbunte 3D-Szenerie und demonstriert eindrucksvoll die Leistungsfähigkeit der Dreamcast-Hardware. Mich stört ein wenig der spärliche Aktionsradius - manchmal geht alles so flott, daß Ihr kaum reagieren könnt. Trotzdem: Ein Muß für abenteuerlustige Konsolen-Igel! **9**
 **wip3out** Seite: 050-051	Man kann es auch übertreiben: Ab der zweiten Liga kommt der erste Frust auf, versuche ich mich gar in der dritten Rennklasse, ist es endgültig vorbei – das Rennen wird zu schnell und unkontrollierbar. Aber bis dahin macht die Psygnosis-Raserei wieder einen Heidenspaß: Lupenreine Grafik, netter Techno-Beat und volle Dual-Shock-Kontrolle begeistern auch in der dritten "wipEout"-Generation. **8**	War ich nach dem Spielen der Vorschau-Version noch sehr euphorisch, bin ich nach intensiver Betrachtung der finalen Fassung ein wenig enttäuscht: Zwar ist "wip3out" wunderbar durchgestylt und technisch makellos, doch der Schwierigkeitsgrad ist zu unausgewogen. In der dritten Liga beiße ich mir die Zocker-Zähne aus - mehr Frust als Lust! Schade, denn Steuerung und Soundtrack sind gewohnt genial - Fans der Vorgänger werden zufrieden sein! **8**
 **Killer Loop** Seite: 048-049	"Killer Loop" sticht die hochkarätige Konkurrenz nicht nur technisch aus, sondern übertrumpft "wip3out" auch im Spieldesign. Die abgedrehten Kurse bleiben trotz haarsträubendem Streckenverlauf voll spielbar, das Magnetfeature kann sogar als Innovation bezeichnet werden. Wer schon ein "wipEout" im Schrank stehen hat, greift diesen Monat zum deutschen Rennvergnügen. **9**	"Killer Loop" macht seinem Namen alle Ehre und läßt Euch rasante Achterbahnfahrten hautnah miterleben. Technisch ist`s eine kleine Sensation - unglaublich, wozu die PlayStation noch in der Lage ist! Die Steuerung ist erstklassig, eingängig und präzise - Ihr habt volle Kontrolle über die flotten Tripods. Leider gibt`s weder einen Zweispieler-Modus noch eine Setup-Option, deshalb gibt`s von mir "nur" eine Neun. Rennspieler, greift unbedingt zu! **9**
 **Racing Simulation** Seite: 030-031		"Racing Simulation 2" ist eine solide Formel 1-Simulation für Nintendos 64-Bitter. Zwar ist`s grafisch unspektakulär, dafür überzeugt mich vor allem die ausgereifte Steuerung. Doch wie schon in der PlayStation-Variante vermisse ich die Original-Lizenz - echtes Formel 1-Flair will einfach nicht aufkommen. Wer darauf verzichten kann, bekommt nach "F1 World Grand Prix 2" die zweitbeste Interpretation des beliebten Motorsports. Rennspiel-Fans geben Gas! **8**
 **Mario Golf** Seite: 028-029		"Mario Golf" ist das optimale Spiel für Gelegenheits-Golfer: Einfache Steuerung, knuddelige Grafik und massenweise Spielmodi - ein Titel für jedermann und jederfrau. Realismus-Fans werden enttäuscht sein und lochen besser mit EA`s "Tiger Woods" ein. Am meisten Spaß macht`s mit mehreren Spielern - da kommt echte Party-Stimmung auf! **8**
 **Shadow Man** Seite: 032-037		Acclaims Schattenwelt-Spektakel hat mich einige Nerven gekostet: Zwar ist die Atmosphäre fesselnd, dafür mindern unfaire Sprungpassagen den Spielspaß. Außerdem passiert stellenweise zu wenig - Action-Anbeter laufen gelangweilt durch die riesige 3D-Welt. Technisch gehört der "Shadow Man" dank Expansion Pak zur N64-Elite. Wer Lust auf Voodoo hat und über genügend Ausdauer verfügt, erlebt ein spannendes Abenteuer! **9**
 **Sled Storm** Seite: 038-039	"Sled Storm" ist mehr Partyknüller als ein fesselndes Einspieler-Rennerlebnis. Durch den Wald breschen, immer auf der Suche nach einer neuen Abkürzung, macht riesig Spaß – die Stunts sind eher nur schmückendes Beiwerk. Auf Dauer werde ich jedoch etwas schneeblind von den ständigen weißen Pisten: Etwas mehr Abwechslung wäre gut gewesen, die einzelnen Elemente wiederholen sich zu oft. Ich bin diesen Monat halt "Killer Loop"-verwöhnt... **7**	Endlich mal ein etwas anderes Rennspiel! Die fröhliche Pisten-Hatz macht mir einfach Spaß: Aufsteigen, Gas geben - und ab geht die Post. Technisch wie spielerisch gibt`s nichts auszusetzen, der gute Zeispieler-Modus wertet "Sled Storm" zusätzlich auf. Wer schon immer mal auf einem Rennschlitten durch makellose Polygon-Landschaften brausen wollte, hat jetzt die Gelegenheit dazu! **9**

forum

dj
daniel.johannes

10 War ich anfangs noch skeptisch, ob "Soul Calibur" auch die titelgebende Seele besitzt, war ich schon nach wenigen Spielminuten voll von den Qualitäten des Namco-Beat'em-Ups überzeugt. Nicht nur die Optik ist ein einziges Fest, auch Fans actionreicher Prügel-Kost werden begeistert sein. Selten hat es so viel Spaß gemacht, dem Chefredakteur zu zeigen, wo der Hammer hängt. Vor allem im Versus-Mode bin ich nicht mehr von meinem Dreamcast weg zu bekommen!

7 Wie habe ich mich doch auf das erste Action-Adventure für Segas Dreamcast gefreut...? Doch leider wird "Blue Stinger" meinen Erwartungen nicht gerecht. Der Horror-Referenz "Resident Evil" kann man keine Konkurrenz machen: Die Steuerung ist zu hakelig und ungenau, die Story zu fad und Atmosphäre besitzt der Climax-Titel überhaupt nicht. Schade! Was bleibt, ist ein solider Genre-Ausflug ohne Innovationen.

9 Heidanei! Was hier an Action und Rasanz geboten wird, ist schon beinahe unfaßbar. Selbst "Sonic"-Hasser können sich den mitreißenden Jump'n'Run-Rasereien nicht entziehen. Allerdings müßt Ihr schon nach wenigen Looping-Sessions feststellen: Ihr spielt nicht mit Sonic, sondern Sonic spielt mit Euch! Wer sich nicht daran stört, hin und wieder mal den Überblick zu verlieren, vergnügt sich mit dem schnellsten Jump'n'Run aller Zeiten.

8 Mögen die Kollegen meckern, so lange sie wollen! Zwar hat wip3out im Vergleich zum grandiosen 2097er-Vorgänger einiges an Glanz verloren, ist aber noch immer ein überragendes Spiel. Joypad-Greenhorns seien hiermit jedoch gewarnt: Ab der zweiten Klasse zieht der Schwierigkeitsgrad abnorm an.

8 Fantastisch! Was die Hamburger Jungs hier auf die Beine gestellt haben, verdient mehr als nur Anerkennung. Technisch auf Top-Niveau und spielerisch ebenfalls in der Oberliga angesiedelt – wann kommt die Dreamcast-Version? Dennoch – die innovative Magnet-Idee nervt auf den letzten Kursen: Zu oft büßt Ihr ohne die wertvolle Gravitations-Power entscheidende Plätze ein.

8 Auch wenn mich Golf normalerweise langweilt, Nintendos Interpretation des Rasensports hat mich gefesselt. Mit Mario, Luigi und Co. wirkt das Spiel gleich doppelt vertraut, und der Einstieg ins Genre ist schnell gefunden. So werden mit "Mario Golf" sowohl alteingesessene Hobby-Golfer als auch Neueinsteiger bedient – mir hat's richtig Laune gemacht! Und jetzt geh' ich erstmal einlochen!

9 "Shadow Man" hat mich schon nach wenigen Schritten richtig mitgerissen! Die düstere Atmosphäre zieht einen mitten ins Reich der Toten. Dort wird es mir aber dann schon bald zu nervig: Unnötig schwere Gegner und unfaire Sprungpassagen lassen in mir den ruchlosen Rächer durchkommen – und zur Strafe gibt's trotz fesselnder Stimmung einen Punkt Abzug. Sind wir lieber froh, daß es nicht zwei waren...

9 Hektische Snowmobil-Rennen im Hochsommer? Mir egal! Während Robert und Bene ihre gestählten Körper am Dorfteich bräunen, laß' ich die Rollos runter und dreh' eine Runde. Bei "Sled Storm" paßt fast alles: Saubere Technik, spaßige Mehrspieler-Duelle und eine klasse Präsentation – abseits von Asphaltstrecke und Boxenstop. Wer schon mal auf einem Snowmobil gesessen war, freut sich über die realitätsnahe Steuerung. Kauftip!

fm
frank.michaelis

10 Namco präsentiert das grafisch beeindruckendste Prügelspiel, das es im Heimbereich gibt. Zwar liegt die Spieltiefe hinter der eines "Virtua Fighter 3 tb", doch spricht es besonders durch seine gute Zugänglichkeit mehr Prügelfans an: Das mitreißende Gameplay und die exzellente Optik zeigen, zu welchen Höchstleistungen der Dreamcast fähig ist!

8 "wip3out" ist geprägt von abwechslungsreichem Strecken-Design, hervorragender Grafik und der gewohnt guten "wipEout"-Fahrphysik. Besonders die harten Kopf-an-Kopf-Duelle haben mich begeistert. Auch akustisch liegt „wip3out" voll im Trend. Außerdem sorgen die zahlreichen Spielmodi und versteckten Goodies (z.B. 'Prototypen') für weitere Motiviation.

rb
robert.bannert

10 Das Beat'em-Up-Ereignis des Jahrhunderts - und wir sind live dabei! „Soul Calibur" ist genau das Spiel, das der Dreamcast braucht: Konkurrenzlose Technik, makelfreie Spielbarkeit und coole Charaktere - ein Meilenstein der Videospielgeschichte! Okay - im Gegensatz zu „Virtua Fighter 3tb" fehlt's an Tiefgang, aber damit kann ich leben..

7 Solide Optik, dichte Atmosphäre und voluminöse Akkustik: tolle Sache - leider hapert's bei der Balance. Was haben hier mittelalterliche Goldmünzen zu suchen - und was bitteschön hat verspielter Manga-Kitsch in einem cineastisch inspirierten Thriller verloren? Und: Die japanische Kameraführung war dürftig, aber das hier ist eine Frechheit... bevor ich reagieren kann, bin ich Mutanten-Futter.

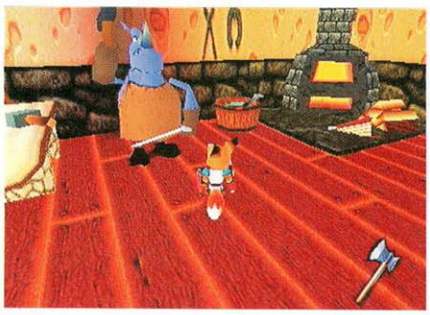
9 Ich war nie ein Freund des Igels, aber seit „Sonic Adventure" entwickele ich ich mich zum Fan. Hier ist der freche Igel zum ersten mal wirklich cool, und das Level-Design eine einzige Achterbahnfahrt. Auch wenn's ziemlich geradlinig ist: „Sonic" geht leicht von der Hand, sieht toll aus und bringt jede Menge Spaß. Nicht viel nachdenken, sondern anschnallen - und ab geht die Post! Famos!

8 In der PlayStation-Frühzeit war's ein Knaller, aber irgendwie hat Psygnosis' Future-Racing an Biß verloren. Gleiter-Design, Kurs-Optik, Sound - damals war`s eine eindrucksvolle Neuerung, mittlerweile ist's Standard. Was den - für mich mitunter eher tristen - Titel dennoch in die Oberliga katapultiert, ist die zeitlos geniale Steuerung: Ich kann mein Vehikel förmlich spüren - und bin mittendrin!

9 Gleich vorneweg: Die geniale „wip3out"-Steuerung hat „Killer Loop" nicht - aber Ambiente, überlegene Technik und Ideenreichtum machen den Titel für mich zur besseren Wahl. Wenn ich mit 500 Sachen über eine „Abschußrampe" donnere - und dann in voller Fahrt an der Tunnelwand entlangrase, dann rebelliert mein Magen. Ergo: Die Illusion ist auch ohne Hydraulik fast perfekt!

7 Ein Horror-Abenteuer mit kultigem Voodoo-Ambiente? „Juhu!" hab' ich mir gedacht - aber die Ernüchterung kam schnell. Auch wenn's umfangreich und technisch vorbildlichist: Ich habe einfach keinen Spaß, stattdessen irre ich wie ein verlorenes Schaf durch dröge bis frustige Monsterwelten - und weiß nie so recht, wohin. Schade um das Potential - mir ist's zu unfair und zu verwirrend.

Kingsley's Adventure



Im Königreich Fruchtland hängt der Haussegen schief: Das magische Buch der Königin wurde von einem bösen Magier ("Übler Pudding") gestohlen - und die Beschützer des Landes allesamt in schwarze Ritter verhext. Doch es gibt ja noch Fuchs Kingsley, der mutiger ist, als seine mickrige Statur auf den ersten Blick vermuten läßt. Ihr schlüpft in den Pelz des potentiellen Retters und erforscht tierisches Terrain. Mit Schwert und Armbrust bewaffnet rückt Ihr den zahlreichen Feinden auf die Pelle und erlebt allerlei Abenteuer. So trefft Ihr u.a. auf Käpt'n Gallman, der das einzige Handelsschiff der Insel Seestadt gekapert hat – weshalb die jetzt vom finanziellen Ruin bedroht ist. Habt Ihr den Piraten im Kampf besiegt, gibt's zur Belohnung neue Ausrüstungsgegenstände: Mit blank gewienertem Brustpanzer und rasiermesserscharfer Axt läßt's sich schon bedeutend leichter gegen die feindliche Brut vorgehen. Ihr erforscht nach und nach die Geheimnisse um den glibberigen Zauber-Pudding, bis Ihr im finalen Endkampf dem teuflischen Joch ein Ende setzt.

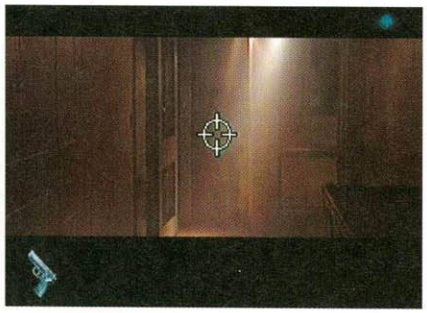
"Kingsley's Adventure" ist mit seiner animalischen Thematik in erster Linie auf das jüngere PlayStation-Publikum zugeschnitten. Doch die Kleinen werden vor allem mit der schwammigen Steuerung Probleme haben. Ob analog oder digital - die haarigen Geschicklichkeits-Passagen werden deshalb zum Geduldsspiel. Auch technisch ist's eher altbacken: Langsamer Grafikaufbau und wabernde Nebelschwaden stören Euch bei "Kingsley's Adventure". Dafür stimmt die musikalische Untermalung, und dank witziger Dialoge lassen sich die Design-Patzer verschmerzen. Jüngere Fuchs-Semester spielen probe! (bp)

Score: 6 von 10

PlayStation

Genre: ..... Action-Adventure
Spieler: 1
Anbieter: ..... Sony
Entwickler: ..... Psygnosis
Veröffentlichung: ..... September

Akte X



Für Fans der "Akte X"-Serie geht ein Traum in Erfüllung: Im gleichnamigen PlayStation-Titel erlebt Ihr die Abenteuer des FBI hautnah mit. Die Story: Das Agenten-Duo Fox Mulder und Dana Scully (ob sie sich jemals finden werden?) ist spurlos verschwunden. Abteilungschef Direktor Skinner will, daß Ihr die beiden wieder aufspürt. Als Nachwuchs-Agent Wilmore übernehmt Ihr die Ermittlungen - doch viel wißt Ihr noch nicht: Nur der letzte Aufenthaltsort der Mystery-Agenten ist Euch bekannt.

"Akte X" ist ein reinrassiges FMV-Adventure: Nach einer erfolgreichen Aktion werdet Ihr mit kurzen Video-Sequenzen belohnt - die fangen das typische TV-Flair gekonnt ein. Ansonsten seht Ihr die Umgebung stets aus dem Blickwinkel von Agent Wilmore: Ihr bewegt einen Zeiger über fotorealistische Standbilder - stoßt Ihr auf ein interessantes Objekt, verwandelt sich der Cursor in ein bestimmtes Symbol (z.B. eine Hand, um einen Gegenstand aufzunehmen). Neben diversen Ratespielchen vernehmt Ihr zwielichtige Gestalten. Das Multiple-Choice-Prinzip stellt Euch mehrere Fragen zur Verfügung - wählt Ihr die falsche, heißt's "Game Over".

Hin und wieder ist Euer Fingergeschick gefragt: So müßt Ihr in kurzen Action-Einlagen Euren Widersachern eine Blei-Bohne in den Allerwertesten jagen oder das Nummernschild eines Fluchtwagens fotografieren.

"Akte X" hat wie die meisten interaktiven Abenteuer ein großes Manko: Es passiert einfach zu wenig. Selbst kein Fan der Serie, konnten ich nur dank großzügigem Kaffee-Konsum länger vor der Mattscheibe verharren. Fans hingegen zählen zu unserer Wertung einen Punkt hinzu! (bp)

Score: 6 von 10

PlayStation

Genre: ..... Adventure
Spieler: 1
Anbieter: ..... Sony
Entwickler: ..... Fox Interactive
Veröffentlichung: ..... September

Pop n' Pop



Ach, wie süß! Kult-Dinosaurier Bub ist zurück: Nach witzigen "Bust-A-Move"-Sessions auf sämtlichen Konsolen verschlägt's den drolligen Dino erneut in Geschicklichkeits-Gefilde. Mit Blasen hat das niedliche Kerlchen diesmal aber nichts am Hut. Zusammen mit seinen Freunden laßt Ihr diesmal Luftballons zerplatzen – mit welchem der kindgerecht gestalteten Charaktere Ihr an den Start geht, liegt bei Euch. Neben dem prähistorischen Protagonisten stehen unter anderem noch Junghexe Tremi, Zimmermann Bobby oder die japanische Priesterin Sayo bereit – später könnt Ihr sogar noch einige Bonus-Figuren freispielen.

Ob Blase oder Ballon – am Spielprinzip hat sich nicht allzuviel geändert: Ein Haufen bunter Luftballons hängt an Wolken fest; beschießt die Objekte mit gleichfarbigen Ballons, um die Reihen aufzulösen. Doch gibt's die rettende Ballon-Munition immer nur im Zweierpack! Das heißt, um die bunten Schwebekörper richtig anzuordnen und den Farbenwust aufzuräumen, müßt Ihr das Ballon-Bündel erst einmal richtig drehen und anschließend abfeuern. Wer noch durchblickt, freut sich über zusätzliche Gimmicks: Bei aufgeladener Powerleiste (füllt sich mit jedem aufgelösten Ballon) dürft Ihr spezielle Icons abschießen. Farbkugeln, Donnerbälle oder 1-Up-Ballons helfen Euch in brenzligen Situationen und sind besonders im Zwei-Spieler-Modus spaßig. Hier wird der Bildschirm wie gewohnt zweigeteilt – verpuffte Ballon-Gruppen tauchen auf dem gegnerischen
Screen wieder auf. Was sich hier so kompliziert anhört, ist im Grunde recht simpel und nichts anderes als ein verspäteter "Dr. Mario"-Klon. Aber trotzdem: Das Puzzlen macht ordentlich Spaß – "Tetris"-Fans und "Bust-A-Move"-Kenner werden aufregende Stunden mit dem Titel verleben. Achtung, Suchtgefahr! (dj)

Score: 8 von 10

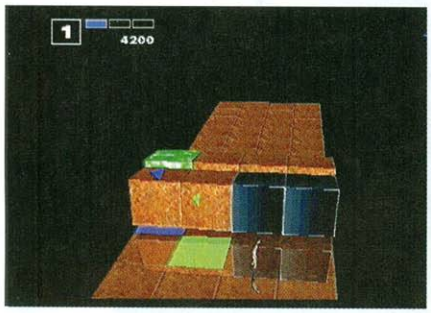
PlayStation

Genre: ..... Denkspiel
Spieler: 1-2
Anbieter: ..... Virgin
Entwickler: ..... Taito
Veröffentlichung: ..... September



© 1999 Hasbro Interactive, Inc. ATARI is a trademark of and © 1999 Atari Interactive, Inc. a Hasbro Affiliate.

Kurushi Final

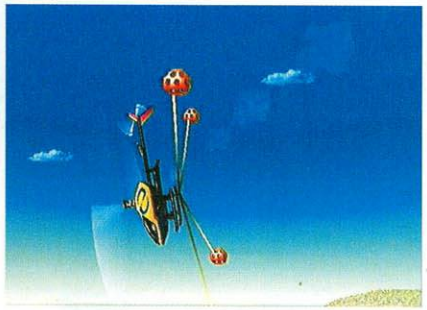


Die Mauer fällt – und auf der PlayStation seid Ihr live dabei! Die Rede ist aber nicht etwa von einem weiteren einschneidenden Ereignis in der deutschen Historie, sondern von einem extravaganten Knobelspiel. In "Kurushi Final" seid Ihr auf einer riesigen steinernen Plattform gefangen – und gigantische Steinquader drohen Euch zu zermalmen. Die schweren Klötze bewegen sich unaufhaltsam auf Euch zu – gelingt es Euch nicht, auszuweichen, seid Ihr Matsch! Doch der Puzzle-Zocker von heute weiß sich zu helfen: Mit einem von neun Charakteren (die Auswahl reicht vom tumben Neandertaler bis hin zum gestylten Pudel) laßt Ihr die Digi-Birne rauchen. Auf Knopfdruck legt Ihr eine (unsichtbare) Bombe auf eine Bodenplatte – rollt die "Felslawine" über das Feld, laßt Ihr die Granate hochgehen. So zerbröselt Ihr die drohende Gefahr und rettet Euer Leben. Die Quader besitzen unterschiedliche Eigenschaften: Während braune Klötze lediglich zerbersten, verwandeln grüne Blöcke – die Joker - den Boden in hochexplosives Terrain. Grün eingefärbtes Parkett deutet auf eine Extraportion Dynamit hin – betätigt Ihr nun erneut den Zündungsknopf, gehen gleich mehrere Steine in die Luft. Der Weg ist damit freigeräumt! Allerdings geht es nicht nur um Euren eigenen Kragen, auch das Punktekonto sollte im Auge behalten werden: Stürzen am Ende des Areals übriggebliebene Klötze in die Tiefe, wird dies nämlich mit Strafpunkten geahndet. Die kassiert Ihr übrigens ebenso für das Zerstören von schwarzen Steinen – die sind tabu und sollten nicht zerbombt werden. Nur wer alles komplett säubert, erntet die Lorbeeren. Habt Ihr ein Faible für Puzzle-Spiele und schon immer gern mit Klötzchen gespielt, seht Euch das Teil mal an – intelligent ist "Kurushi Final" allemal. Dafür müßt Ihr allerdings eine miserable deutsche Sprachausgabe in Kauf nehmen! (dj)

Score: 7 von 10

Genre:	Denkspiel
Spieler:	1-2
Anbieter:	Sony
Entwickler:	Sugar & Rockets
Veröffentlichung:	September

R/C Stunt Copter





Ganz in gewohnter Shiny Tradition kommt auch "R/C Stunt Copter" mit mächtiger Verspätung. Das Interessante daran: Tatsächlich ist „R/C Stunt-Copter" laut Shiny's eigener Aussage am ehesten als "Abfallprodukt" zu beschreiben. Während der Entwicklung anderer Shiny-Produkte wurde ein einsamer Programmierer mit der Austüftelung einer besonders ausgefallenen Steuerung beauftragt– herausgekommen ist dabei das Grundmodell zu "R/C-Stunt Copter". Bei der Präsentation der neuen Routinen machte das Herumfliegen allen Anwesenden so viel Spaß, daß man kurzerhand beschloß, ein eigenes Spiel drum herum zu stricken.

Wer schon immer mal einen ferngesteuerten Helikopter fliegen lassen wollte, hat mit "R/C Stunt Copter" jetzt endlich die Gelegenheit dazu - und zwar ohne Tausende von Mark in das nötige Equipment zu stecken. Wer sich bereits mit der Materie beschäftigt hat, weiß um die komplizierte Steuerung des Spielzeugs: Ursprünglich wollte Shiny die Problematik so authentisch wie möglich auf das Dual-Pad übertragen. Nachdem das bei Testvorführungen aber nicht sonderlich gut ankam ("Viel zu kompliziert!"), entschärfte man die aerodynamischen Kalkulationen um ein paar Potenzen, damit das wichtigste am Spiel besser zur Geltung kommen konnte – der Spielspaß!

So startet Ihr Eure ersten Flugversuche noch mit Landehilfe: Vier spinnenartige Beine mit kleinen Bällen am Ende sollen Euch die Balance zunächst erleichtern. In einem Crash-Kurs wird Euch dann die grundlegende Steuerung erklärt: Mit dem linken Analogstick reguliert Ihr die Drehzahl des Hauptrotors (rauf / runter) und des Heckrotors (drehen um die eigene Achse). Der rechte Joystick ist für die Neigung verantwortlich, erst in Schräglage bewegt sich der Copter vorwärts, seitwärts oder rückwärts.

Ein Fluglehrer führt Euch die Basis-Manöver vor – und Ihr ahmt sie brav nach. Erst wenn die Prüfung bestanden ist, werdet Ihr auf die eigentlichen Missionen losgelassen: In relativ engen 3D-Szenerien wollen seichte bis hanebüchene Aufgaben gemeistert werden: Fliegt in einem Football-Stadion so oft wie möglich durch die Goal-Posts, schießt auf grüner Wiese Luftballons ab oder landet möglichst präzise auf einem Pizza-Karton. Gemessen werden dabei Eure Zeit und die Genauigkeit, mit der Ihr eine Aufgabe gemeistert habt - je nach Erfolg, gibt's bei der Entlohnung mehr oder weniger Punkte. Also strengt Euch tüchtig an - denn um in den nächsten Level zu kommen, müßt Ihr ein bestimmtes Punkte-Limit knacken, und wer nicht eifrig übt, der hat mächtig daran zu knabbern. Wollt Ihr nur frei durch die Gegend fliegen, dann sucht Ihr Euch ein Szenario aus und übt dort Landungen, Loopings sowie Rollen.

"R/C Stunt Copter" ist das perfekte Spiel für zwischendurch. In der Mittagspause mal eben eine Runde drehen oder eine Mission lösen, macht so richtig Spaß. Aber für abendfüllende Motivation taugt das Spiel kaum: Ohne jegliche Handlung bieten die Aufgaben zu wenig Reiz, um sich mit dem nötigen Ehrgeiz hinter das Steuer zu klemmen. Begleitet wird der Flugspaß von aufdringlichen Rhythmen, die stilistisch von Blasmusik bis Rummelplatz-Gedudel reichen. Und: Der mäßige Sprecher beläßt es leider nicht bei seinen Einweisungskommentaren - stattdessen kommentiert er ununterbrochen, und das eine oder andere Mal führt er Euch sogar mit verkehrten Tips in die Irre. Absicht oder Programmier-Versehen? Egal: Es nervt! (au)

Score: 6 von 10

Genre:	Simulation
Spieler:	1
Anbieter:	Titus
Entwickler:	Shiny
Veröffentlichung:	September

WIEDER DA! MEMORYCARD-AUFKLEBER FÜR DIE PLAYSTATION - KOSTENLOS MIT JEDER BESTELLUNG!

ACME
the game company

LIEFERBAR IN VERSCHIEDENEN FARBEN!



- NeoGeo Pocket
- WonderSwan
- Nintendo64
- PlayStation
- Dreamcast
- Saturn
- DVD
- Anime
- Soundtracks
- Merchandise
- Actionfiguren
- Lösungsbücher

Dreamcast

Dreamcast PAL incl. kosteni. Internet-Zugang	499,00
Controller	59,90
Arcade Joystick	99,90
Lenkrad	129,90
Tastatur	59,90
Vibration-Pack	49,90
VMU Memory Card	59,90
RGB-Kabel incl. Stereo-Audio-Out	14,90
Controllerverlängerung (2m)	14,90
off. Lösungsbücher (englisch)	39,90
Aero Dancing jp (Flight-Sim)	89,90
Air Force Delta jp (Flight-Combat)	139,90
Blue Stinger (Action Adventure)	119,90
Climax Landers jp (3D-Adventure)	139,90
Buggy Heat (Race)	99,90
Dynamite Deka 2 (Action)	99,90
Get Bass (Sports) mit Angelcontroller	199,99
Giant Gram jp (Wrestling)	139,90
Hot D. 2 Gunset (Ego Shooter)	159,90
Incomming (Shooter)	119,90

SOUNDTRACKS

Metal Gear Solid (dt)	49,90
Metal Gear Solid (jp - Bonus-Track)	19,90
Resident Evil	29,90
Resident Evil	29,90
Resident Evil 3 (jp - o. Abb.)	79,90
Streetfighter	9,90
Final Fantasy Tactics	79,90
Final Fantasy 7(4CDs)	109,90
Final Fantasy 8 (4CDs)	109,90

PlayStation

PlayStation + Dual Shock Controller	249,00
Controller Dual-Shock (Sony) blau,grün,schwarz,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 Wld Adv. oder Herkules	49,90
Guncon	89,90
Scorpion Gun	59,90
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 (Cheat Cartrige für Expansionsport)	99,90
X-ploder Pro (Cheat Cartrige f. Expansionsport)	149,90
Gehäuse ((crystal red, blue,black)	29,90
Gehäuse lackiert (camouflage, blue, black)	39,90

PlayStation

Langrisser 1&2 jp (Rollenspiel)	49,90
Langrisser 4&5 jp (Rollenspiel) perfect Ed.	149,90
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 Gear Solid Integral (Adventure)	99,90
Metal Slug jp (Jump'n Shoot)	129,90
NFL Blitz 2000 us (Sports)	129,90
Omega Boost (Shooter)	89,90
Option Tuning Car Battle 2 jp (Race)	129,90
Point Blank 2 (Party Shooter)	89,90
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

Lösungsbücher



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



ACME SUCHT SPIELETESTER UN D ONLINE-REDAKTEURE...KLICK WWW.ACMEONLINE.DE

0221-240 88 00

oder
240 88 03
240 00 89

YOUR IMPORTANT DEALER









Silent Hill (dt)	19,90
Silent Hill (jp)	49,90
Castlevania	19,90
Dino Crises (jp - o. Abb.)	79,90

Wir liefern versandkostenfrei zzgl. 5DM Nachnahme-Gebühr. Bestellungen unter DM50 werden mit Dm10 Versandkostenpauschale berechnet. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- 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.

King of Fighters Dreamm**jp. (Fighting)	129,90
Millenium Soldier (Expandable)	119,90
Monaco Grand Prix 2 (Racing)	119,90
Power Stone (3D-Fighting)	119,90
Psychic Force 2012 jp (3D-Fighting)	99,90
Red Line Racer (Race)	99,90
Sega Rally 2 (Race)	119,90
Sonic Adventure (3D-Adventure)	99,90
Soul Calibur us (Fighting)	139,90
Speed Devils (Racing)	119,90
Streetfighter 3 jp (Fighting)	109,90
Super Speed Racing (Race)	139,90
Tokyo Highway Battle jp (Race)	139,90
Toukon Retsuden 4 jp (Wrestling)	139,90
Trick Style (Racing)	119,90
Virtua Fighter 3 (Fighting)	99,90

NEOGEO POCKET

NEOGEO Pocket Color	**169,90**
Baseball Stars (Sports)	89,90
King of Fighters R-2 (Fighting)	99,90
Metal Slug First Mission (Jump'n Shoot)	99,90
Samurai Shodown (Fighting)	99,90
Fatal Fury (Fighting)	99,90













Abe's Exodus (3D-Adventure 2.Teil)	89,90
Ace Combat (Flight Sim)	149,90
Advan Racing jp (Racing)	129,90
Alien Ressurection (Adventure)	99,90
Azure Dreams (Rollenspiel)	99,90
Black Bass w Blue Marlin us (Angelsim)	139,90
Brave Fencer Musashi us (Action-RPG)	139,90
Breath of Fire 3 ltd.Ed. (Drachen 15cm,Pin..)	89,90
Brigandine us (Strategie)	139,90
Capcom Generations Vol.1-5 jp (Collection)	je 99,90
Chokobos M. Dungeon 1+2 jp (Rollenspiel)	199,-
Chrono Clock jp (Rollenspiel)	144,90
Clock Tower 2 us (Adventure)	139,90
Densha de Go 2 (U-Bahn-Sim)	139,90
Dino Crises us (Horror-Adventure)	139,90
Dragonball Z Final Bout jp (Fighting)	79,90
Driver (Race)	99,90
Dewprism jp (Rollenspiel)	139,90
Echonight us (Horror-Adventure)	129,90
Echonight 2 jp (Horror-Adventure)	139,90
Final Fantasy (Rollenspiel)	149,90
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
Internal Section jp (Shooter-Squaresoft)	129,90
Jade Cocoon Tamamayu (Rollenspiel)	99,90
Kensei - Sacred Fist (Fighting)	99,90
King of Fighters '98 jp (Fighting)	139,90

Saga Fontier us (RPG by Square)	129,90
Saga Frontier 2 jp (RPG by Square)	139,90
Silent Hill (Horror-Adventure)	99,90
Silhouette Mirage us (Jump n run)	129,90
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 of Samurai (Adventure)	139,90
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)	49,90
Thausend Arms us (Rollenspiel)	139,90
Toca 2 (Tourenwagenrennen)	79,90
Tunguska (Adventure)	99,90
V-Rally 2 (Race)	99,90
Valken 2! Jp (Action)	144,90
Wild Arms (Rollenspiel)	89,90
WWF: Attitude (Wrestling)	99,90
Yakata jp (RPG)	109,90
Youngblood	99,90
Vagrant Story jp (Rollenspiel)	139,90
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
D. 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
Gun Smith Cats Chapter 1-3 (OmU)	je 29,90
High School Detectives (Omu)	29,90
Ice 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 Myo (OmU)	39,90
The Hakkenden Vol.1-4	je 49,90

OPEN





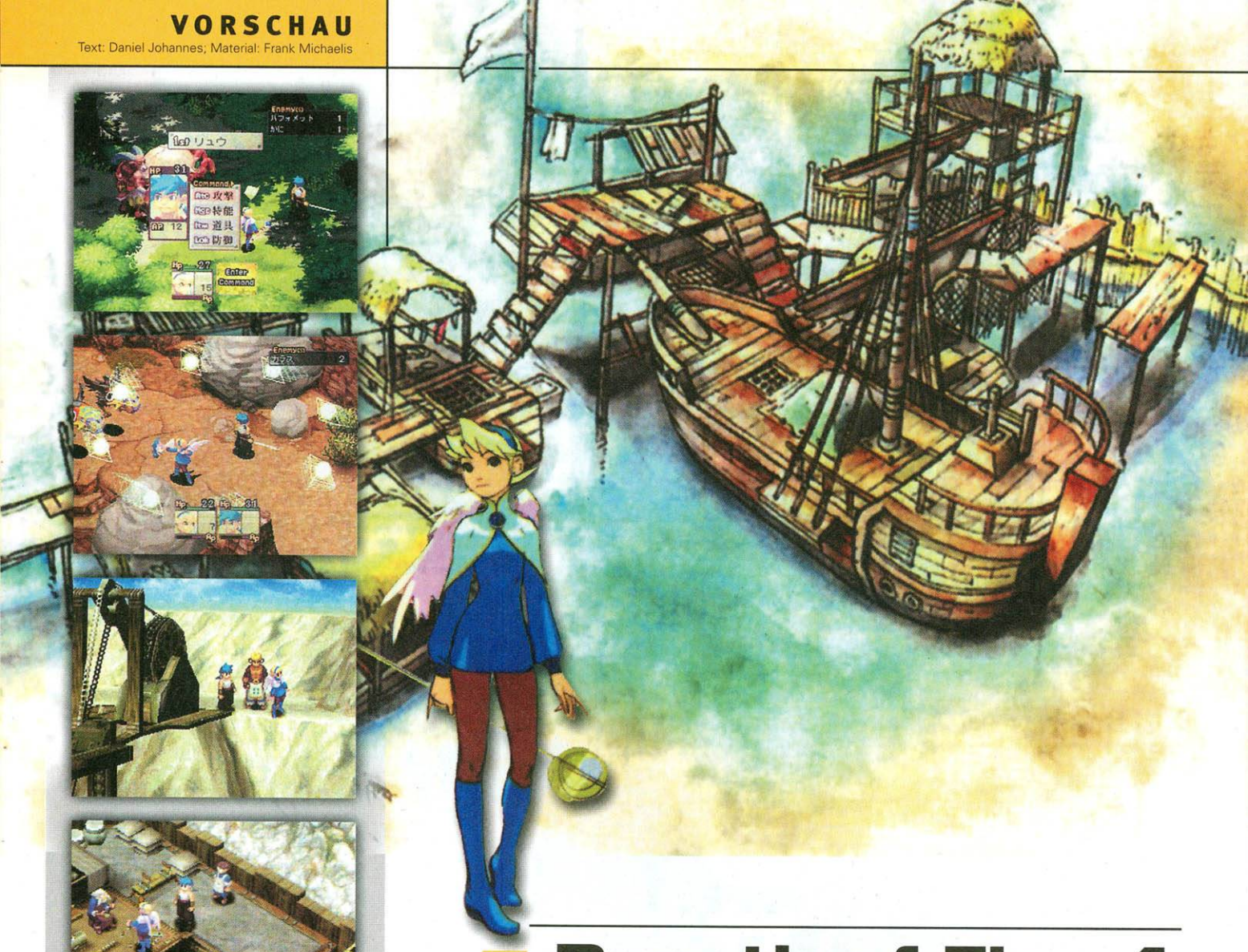


online shoppen - online bieten
www.ACMEonline.de
infos täglich frisch

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

Text: Daniel Johannes; Material: Frank Michaelis





■ **Flambierter Pelikan? Mit Ninas Feuerzauber rückt Ihr auch den seltsamsten Vögeln zu Leibe...**



■ **Kleinstadt-Flair: Die dreidimensionale Umgebung lädt mit Detailreichtum zum Erforschen ein.**

Breath of Fire 4

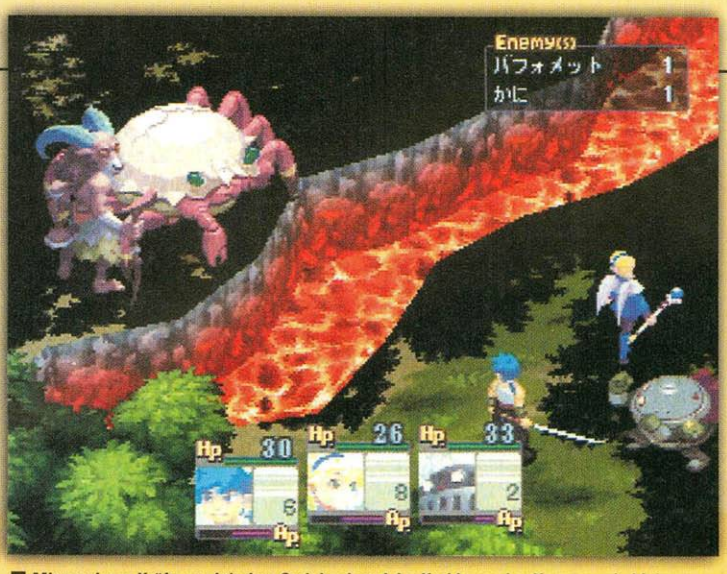
Jetzt wird's wieder feurig: Capcoms RPG-Entwickler haben sich erneut an die Rechner gesetzt und spendieren Fans der berühmten "Breath of Fire"-Trilogie nun einen weiteren Nachfolger. Wie gewohnt will eine riesige Fantasy-Welt erforscht werden – mysteriöse Wälder, schaurige Höhlen und schmucke Städte sind nur einige Stationen auf Eurer aufregenden Reise durch das Land der Drachen. Die spielen übrigens auch im vierten Teil der Reihe wieder eine entscheidende Rolle, aber dazu später mehr.

FANTASIE AUS FERNOST

Alles könnte so schön sein in der bunten "Breath of Fire"-Welt, aber ein Konflikt zwischen den Völkern treibt die Fantasy-Idylle ins Chaos: Zwei gigantische Kontinente sind durch riesige Wassermassen getrennt – und es gibt keinen Weg über das Meer. So leben die Menschen in den beiden Ländern für sich – kommunikativen sowie wirtschaftlichen Austausch gibt es nicht. Jedes Volk strebt im Alleingang die Position einer mächtigen Hochburg an. Und dann kommt es, wie es kommen muß: Aus harmlosem Wettbewerb wird ein erbitterter Machtkampf – und Ihr seid mittendrin!

Zwar führt Ihr diesmal eine Gruppe frisch gebackener Recken, immerhin gibt es aber ein Wiedersehen mit Ryu und Nina. Vor allem die reizende Dame des Vogel-Clans leistet abermals hilfreiche Dienste als geflügelter "Transporter". Doch hat Nina noch ganz andere Reize: Die hübsche Halb-Harpyie schwingt das Magie-Zepter so schwungvoll wie eh und je, setzt den gegnerischen Monsterscharen also immer noch fröhlich mit Feuerzaubern oder Eisgranaten zu. Bedarfsweise heilt das mystische Mädel auch die eigene Party – ganz im Stil alter Rollenspiel-Tradition. Wenn auch noch nicht klar ist, welche Aufgaben die restlichen Gruppenmitglieder übernehmen, so kennt wenigstens Nina die Gründe für ihren Einsatz: Die junge Frau aus Windia forscht verzweifelt nach ihrer verschollenen Schwester. Tatkräftige Unterstützung erhält sie dabei nicht zuletzt von Begleiter Ryu: Der muskulöse Jungspund verwandelt sich bei Bedarf noch immer in einen fürchterlichen Drachen und lehrt die Feinde das Fürchten.

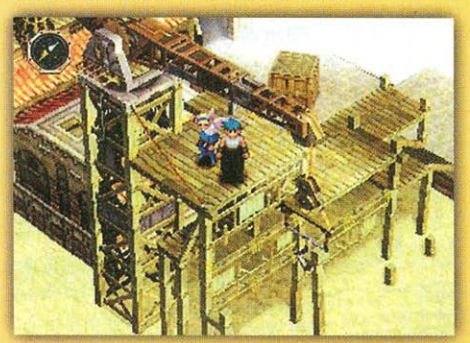
Im vierten Drachen-Epos findet Ihr aber nicht nur spielerische Parallelen zum PlayStation-Vorgänger, auch technisch hat sich nicht allzuviel verändert: Ihr marschiert mit Euren



■ Mit vereinten Kräften geht's dem Steinbock und der Krabbe an den Kragen – ein kleiner Roboter steht Euch dabei hilfreich zur Seite.



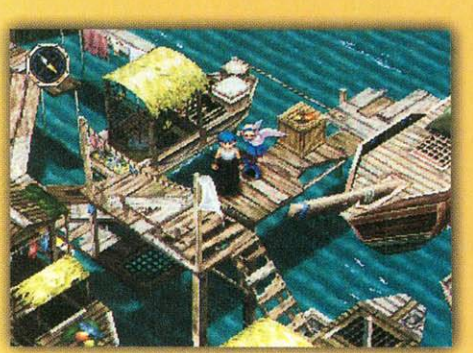
■ ...und schon wenige Sekunden später geht die Feindesbrut im lichterlohen Flammenmeer auf.



■ Gute Aussicht: Nina und Ryu sondieren die Lage...



■ Zweckmäßige Behausung: Die Party bei der Untersuchung einer kleinen Hütte – wer hier wohl lebt...?



■ Eine Bootsfahrt, die ist lustig: Hoffentlich werden Eure Protagonisten nicht seekrank.

"Wenn gar nichts hilft, führt Ihr eben eine brachiale Combo-Attacke aus!"

Helden-Sprites durch eine dreidimensionale Polygon-Landschaft und erfreut Euch am Detail-Reichtum. Hier steigt transparenter Rauch aus einem Schornstein empor, da scheppern die Wasserpumpen auf dem Marktplatz – all die Kleinigkeiten sorgen für eine dichte Stimmung und bringen Euch regelrecht zum Träumen. Und ehe Ihr Euch verseht, werdet Ihr schon in einen aufreibenden Kampf verwickelt. Für die Klopperei wird wie gewohnt in eine isometrische Ansicht umgeblendet – über das Menü wählt Ihr die Art des Angriffs: Schmettert den feisten Fieslingen Eure Standardwaffe um die Ohren, zitiert aus dem digitalen Zauberbuch oder knabbert an mitgebrachter Wegzehrung aus Eurem Rucksack – für jeden Übeltäter gibt's das passende Gegenmittel. Und wenn gar nichts hilft, führt Ihr eben eine brachiale Combo-Attacke aus! Im Team mit einem weiteren Partymitglied laßt Ihr es dann so richtig krachen: Verseht Ihr das Schwert Eures Kumpanen mit einem Flammenzauber, wird's für die Monsterbrut doppelt schmerzvoll – vor allem Endgegner lassen sich oft nur mit solchen derben Angriffsmethoden in die verwarzten Knie zwingen. RPG-Kenner werden sich mit dem hilfreichen Feature schnell anfreunden – 16-Bit-Rollenspieler kennen die Combo-Funktion sicherlich noch von Squaresofts "Chrono Trigger" (Super Nintendo).

Ebenso abwechslungsreich wie die Monster, die Euch in die Quere kommen, ist auch die Umgebung: Mal wandert Ihr an kalten Steinhäusern vorbei, ein anderes Mal macht Ihr es Euch in der Holzhütte eines alten Weisen bequem. Damit Ihr Euch in den weitreichenden Kontinenten nicht verlauft, solltet Ihr des öfteren einen Blick auf Euren Kompaß werfen. Doch trotz Navigationshilfe könnt Ihr entscheidende Dinge übersehen! Schwenkt Ihr also nicht regelmäßig die imaginäre Kamera ein und inspiziert die nähere Umgebung, könntet Ihr prall gefüllte Schatztruhen oder wichtige Schalter übersehen.

Das Beste zum Schluß: "Breath of Fire 4" wurde mit dem neuartigen "Dual-Hero"-System ausgestattet. Das heißt im Klartext: Ihr entscheidet zu Beginn, mit welchem der beiden Hauptcharaktere Ihr das Abenteuer bestreiten wollt – Eure Wahl entscheidet über den späteren Handlungsverlauf. Im Laufe des Spiels treffen die beiden Protagonisten schließlich aufeinander und Ihr setzt die Reise von da an gemeinsam fort – für Langzeit-Motivation ist also gesorgt.

In Japan läßt Capcom bereits Ende des Jahres wieder die Drachen los – wie lange es bis zum US- bzw. Deutschland-Release dauert, ist noch unklar. Ihr könnt Euch in der Zwischenzeit ja schon mal 'nen Rachen-Drachen einwerfen... ■

info Namensvetter: Ryu und Ryu

Na sowas! Da haben wir doch tatsächlich zwei Helden namens Ryu in zwei verschiedenen Spielen: "Breath of Fire" (Teil III und IV) und "Street Fighter" (sämtliche Versionen). Die Namensgebung kommt aber nicht von ungefähr – schließlich handelt es sich bei beiden Titeln um Capcom-Produkte. Und was schadet eine kleine Hommage an Kult-Kämpfer Ryu ("Street Fighter II")? Der tapfere Jungkrieger aus dem Rollenspiel wurde kurzerhand nach dem Martial-Arts-Künstler aus der Spielhalle benannt.



PlayStation

Genre: ..... Rollenspiel
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: ..... Japan: Dezember
Anbieter: ..... Capcom
Entwickler ..... Capcom
Muster: ..... fun.generation

Text: Daniel Johannes







■ Der steinerne Obelisk wird gut beschützt – nur wenn Ihr alle Steinsäulen entdeckt, öffnen sich weitere Abschnitte.



■ Glanz und Gloria: Mit stählerner Glasur ist Euer Held unverwundbar.

Gauntlet Legends

Der Atari-Klassiker im neuen Gewand: Für das Nintendo-64-Debüt wurde "Gauntlet" ordentlich rausgeputzt. Von flacher 2D-Mickergrafik ist nichts mehr zu sehen – die Helden der Technik-Neuzeit prügeln sich durch schicke 3D-Optik. An der Spielthematik hat sich aber nichts geändert: Nach wie vor stürzt Ihr Euch mit einem mittelalterlichen Recken Eurer Wahl in die Schlacht gegen monströses Gesocks. Ob muskulöser Krieger oder weiser Zauberer – die Brut des Bösen hat nichts zu lachen. Jeder Charakter überzeugt im Kampf mit seinen individuellen Fähigkeiten: Während Euer starker Herkules-Hüne mit Äxten um sich wirft, zitiert der gesetzte Hexenmeister aus seinem ledernen Zauberbuch. Der zierliche Bogenschütze hingegen begeistert mit Pfeilschuß aus der Distanz und die Valkyrie überzeugt als vielseitiges Allround-Talent. Aber welche Helden-Ikone Ihr auch wählt, für Action ist gesorgt – im späteren Spielverlauf erscheinen sogar noch vier Bonuscharaktere auf der Bildfläche. Und habt Ihr Euch erstmal in die passende Fantasy-Kluft geschmissen, geht's den Monstern an den Kragen – wahlweise alleine oder mit bis zu vier Mitspielern im Multiplayer-Modus.

MONSTER-MANIA

Bevor Ihr Euch ins Abenteuer stürzt, hier kurz der Hintergrund: Der gute Zauberer Sumner hat das Mysterium Magie bis ins letzte Detail studiert – dank ehrgeiziger Recherche und zahlreichen Experimenten gelang dem greisen Magus das Unvorstellbare: Der Ebenen-Sprung per Dimensions-Portal. Eigentlich als schlichte Teleporter gedacht, werden die magischen Tore bald für böse Machenschaften mißbraucht. Sumners Bruder Garm ruft in seinem "jugendlichen" Leichtsinn kurzerhand einen üblen Dämon herbei. Mit Hilfe des teuflischen Ungeheuers will er – ganz der klassische Bösewicht - die Weltherrschaft erlangen. Doch wie so oft läuft der Plan schief: Beim Öffnen des Portals zur Hölle reißt sich der Dämon los und läuft Amok. Der diabolische Fürst der Dunkelheit strebt selbst die Kontrolle über die Menschheit an – jetzt ist guter Rat teuer.

In der Stunde der Not bittet Euch der betrogene Sumner um Hilfe: Ihr sollt die Heerscharen des Schreckens verscheuchen und das Tor zur Hölle wieder versiegeln. Doch bis dahin ist es ein langer Weg!

Vom Turm des Zauberers aus betretet Ihr die finsteren Welten: Von felsigen Bergpässen durch mittelalterliche Städte bis hinein in glitschige Eishöhlen – die Level-Themen sind



■ Kollektives Anstinken im Kellergewölbe: Wann die feiste Sippe wohl zum letzten Mal die spitzen Zähne geputzt hat...?



■ Das Abenteurer-Leben ist hart: Wollt Ihr den Schlüssel, müßt Ihr Euch erst mit dem Morgenstern verprügeln lassen.



■ Drei auf einen Streich: Mit dem richtigen Zauberspruch könnt Ihr Eure Waffe sogar aufrüsten – Simon Belmont hat's vorgemacht...



■ Angst vor Feuer? Mit Schild seid Ihr vor den fiesen Kobolden wenigstens halbwegs sicher.

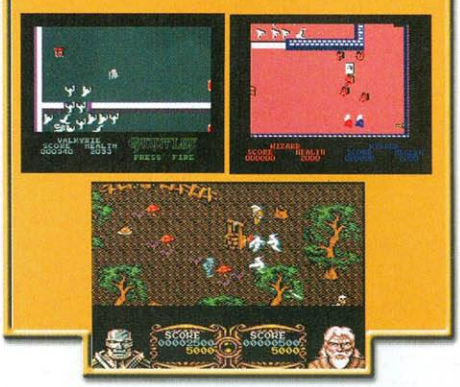


■ Der Drache garstig Feuer spuckt, dem Held es in den Händen zuckt.

"Häßliche Kobolde, herrenlose Ritterrüstungen und Rieseninsekten machen Euch das Helden-Leben schwer."

info Der Klassiker

Bereits 1985 erschien das Arcade-Adventure "Gauntlet" von Atari. Obwohl in spärlicher Optik gehalten, begeisterte der Automat mit seinem simplen wie fesselnden Spielprinzip. Das Monstergekloppe und Schlüsselsuchen machte auch schon im 2D-Labyrinth Spaß. 1986 folgten Umsetzungen für C64 und NES – für Commodores Heim-Computer erschien sogar noch "Gauntlet II" sowie "Gauntlet III" und Ataris Handheld Lynx wurde mit "Gauntlet 3D" bedacht.



ebenso fantasievoll wie obligatorisch. Weiter geht's im mystischen Schloß und der ehrfurchtgebietenden Kathedrale; Ihr metzelt Euch durch ein mittelalterliches Schlachtfeld und endet schließlich in der düsteren Unterwelt – hier steht Ihr dann Dämon Skorne leibhaftig gegenüber. Doch bevor Ihr ihn herausfordern könnt, müßt Ihr zunächst gegen übles Höllengezücht bestehen: Häßliche Kobolde, herrenlose Ritterrüstungen und Rieseninsekten machen Euch das Heldenleben schwer. Überfordern Euch die tückischen Biester und zeigt die Standard-Waffe keine Wirkung mehr, habt Ihr noch spezielle Angriffstaktiken in petto: Auf Knopfdruck laßt Ihr einen besonders wirkungsvollen Special-Move vom Stapel (und räumt damit den gesamten Bildschirm frei) oder greift in Euren digitalen Rucksack. Hier findet der gut vorbereitete Abenteurer alles, was er zum Meuchelmorden braucht: Ein Schluck aus der Zauber-Pulle wirkt oft Wunder, und läßt Euren Protagonisten zum garstigen Riesen heranwachsen. Die magischen Tränke haben aber noch ganz andere Wirkungen: Mit der richtigen Tinktur in der Tasche kreiert Ihr ein Schutzschild oder verbrutzelt die grunzenden Gegner mit einem lodernden Feuerkreis. Doch müßt Ihr Euch nicht nur die aggressiven Angreifer vom Heldenhals halten, nebenbei wollen auch noch die "Monstergeneratoren" zerstört werden. Schlagt Ihr die Portale nicht schnellstens kurz und klein, schlüpfen immer mehr Ungeheuer in die Welt der Lebenden – und die Übermacht wird bald zu groß. Eure Kampfesmüh' bleibt aber nicht unbelohnt: Wer fleißig Monster schlachtet, wird wie beim reinrassigen Rollenspiel im Level hochgestuft und prügelt sich fortan stärker durch die feindlichen Horden. Wie viele fiese Attacken Euer Charakter einsteckt, ehe er in sich zusammensackt, hängt vom Energievorrat ab: Geht der zur Neige, solltet Ihr umgehend zum Lebenssaft greifen und Euch einen ordentlichen Schluck gönnen. Ist die Wegzehrung geschröpft, heißt es Nachschub besorgen: Gegen Bares bietet Zauberer Sumner hilfreiche Waren feil – vom Krafttrunk bis zum Schlüssel hat der Hobby-Händler alles im Sortiment. Apropos Schlüssel: Die glitzernden Objekte sind zuhauf über die einzelnen Levels verteilt – findet Ihr sie nicht, bleiben Türen und Truhen verschlossen. Schade: Denn in Schatzkisten und Fässern schlummern meist nützliche Goodies. Auf die Kameraeinstellung habt Ihr auf Eurer Schatzsuche übrigens keinen Einfluß: Die imaginäre Kamera rückt Euren Recken selbständig ins rechte Licht.

Auch wenn "Gauntlet Legends" anfangs (vor allem mit mehreren Mitspielern) wie ein herkömmliches Hack'n'Slay im "Golden Axe"-Stil (Anm. d. Red.: Von der BPjS indiziert!) anmutet, ist der Action-Adventure-Einschlag unverkennbar. Gerade traditionsreiche Designer-Kniffe wie Schlüsselsammeln oder Schalterumlegen machen einen Großteil des Spiels aus. Action- und Adventure-Teile stehen im richtigen Verhältnis zueinander und motivieren zum Weiterschlachten. Dank Expansion-Pak-Unterstützung werden auch Grafik-Fetischisten hellhörig. Wir freuen uns schon jetzt auf ausgiebige Test-Sessions! ■

Genre:	Action-Adventure	Anbieter:	Konami
Spieleranzahl:	1-4	Entwickler	Midway
Veröffentlichung:	November	Muster:	Konami



Text: Robert Bannert

Legend of Mana







■ **Der Unterschied: In "Secret of Mana" tummelten sich die Monster überall – aber hier ist man den Weg der Rollenspiel-Konfrontation gegangen. Ihr marschiert unbescholten Eures Weges... und wie aus heiterem Himmel fällt die Monster-Meute über Euch her.**







■ **Beim Alten geblieben: Gekloppt, gestochen und geschlagen wird nach wie vor in Echtzeit. Je öfter Ihr eine Waffe einsetzt, desto härter schlägt Eure Figur später damit zu – vorausgesetzt, Ihr trommelt mit viel Hingabe auf einen der beiden Angriffs-Buttons ein und schöpft so aus dem angestauten Special-Repertoire (Erfahrung wird zum Kampfende in Form blauer Kristalle eingesackt).**

Was habe ich mich danach gesehnt: Ein japanisches Action-Adventure wie ein Märchenbuch – ganz ohne sterilen oder fehlergeplagten 3D-Aufsatz. Klassische 2D-Kost gibt's zwar bereits seit Anbruch der 32-Bit-Ära im Dutzend billiger – aber über das technische Niveau eines gehobenen Super-NES-Szenarios hinaus hat es keine der "platten" Wuschelschopf-Eskapaden geschafft. Da kommt es dem gestandenen Adventure-Haudegen gleich wie ein Segen des Videospiel-Gottes vor, wenn aus Fernost die Rettung naht: Squares japanische Designer-Fraktion hat sich ein Herz genommen – und gibt uns endlich das Abenteuer, auf das wir seit "Secret of Mana" (Super NES) gehofft haben! "Seiken Densetsu 4" alias "Legend of Mana" ist ein Action-Adventure der alten Nippon-Schule und läuft der Konkurrenz – trotz des rein zweidimensionalen Aufgebotes – besonders den technischen Rang ab.

Fantastisch, fantasiereich und flexibel: Das sind die drei magischen Zutaten des Animations-Spektakels – die drei magischen "F", mit denen Euch die japanischen Effektkünstler verzaubern und der Konkurrenz ganz gehörig einheizen wollen.

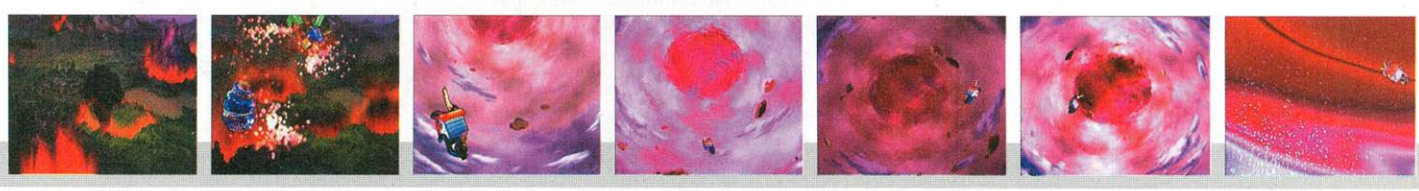
Meilenstein-Macher Squarsoft? Scheint so: Wo "Final Fantasy" mit jeder Folge die neue Rollenspiel-Referenz stellt, da legt man mit der "Seiken Densetsu"-Serie die Adventure-Meßlatte wieder ein Stückchen höher. Ob der für Square fast schon obligatorische Genre-Clou wieder gelingt? Weil von "Seiken Densetsu 4" bisher nur die japanische Version vorliegt, können wir die Frage nach dem "Ob" noch nicht beantworten – aber was wir schon sichten (und vor allem verstehen...) konnten, ist Grund genug für Euphorie. Was hinter den drei magischen "F" steckt, und warum die Legende vom Mana-Baum bis heute nichts von ihrem Charme verloren hat, das verraten wir Euch im Folgenden...

FANTASTISCH: DIE OPTIK

2D-Optik ist nicht gleich 2D-Optik – "Legend of Mana" beweist wie kein anderer Titel, daß das Heil des Spielers nicht zwangsläufig im Dreidimensionalen liegt. Wenn wir in den letzten Ausgaben andere 2D-Vertreter des Genres stark unter Beschuß genommen haben, lag das vor allem an deren antiquierter Bauart: So kacheln die meisten Adventure- und Rollenspiel-Designer noch ein zweidimensionales Stückchen Fantasy-Welt ans nächste – wie in den guten, alten 16-Bit-Zeiten. Der Grund: 2D-Grafik kommt als geballtes Datenpaket daher – und für zu große Pakete ist im (mit nur 2MB recht mager bestückten) PlayStation-Speicher kein Platz. Also ist Umdenken angesagt – und statt mit großformatigen, farbenprächtigen Fantasy-Gemälden muß der Adventure-Grafiker mit einer Kompromißlösung leben. Die besteht in der Regel aus einer Vielzahl gleichartiger 2D-Kacheln: Denn auch wenn 20 mal der gleiche Bitmap-Baustein auf dem Schirm erscheint – nur ein Datensatz wird eingelesen, der Rest dupliziert.

Bei "Legend of Mana" dagegen hat sich Square zum ersten mal an eine Technik gewagt, die bislang "Point'n'Click-Adventures" (Wie "Discworld" oder "Baphomets Fluch") vorbehalten blieb: Anstatt im Baukasten-Prinzip zu planen, fertigt man von den Szenarien detaillierte Zeichnungen an – und legt die handgemachten Meisterwerke anschließend auf den Scanner. Die eingescannten Grafiken belegen im PlayStation-Speicher zwar Unsummen an kostbaren Kbytes (1024 Kilobytes entsprechen 1 Megabyte) – werden aber via Daten-Kompression auf ein handlicheres Format zurechtgestutzt. Auch die Farbpalette wird verkleinert: Aus eingescannten 32.000 Tönen werden oft 256 – das spart Speicher, und bei geschickter Reduktion

„Fantastisch, fantasiereich und flexibel"





■ Michael Ende läßt grüßen: Der Steinbeißer erinnert an seine „Unendliche Geschichte".



■ Nilpferd oder Schwein? Beides falsch! Ein echt saumäßiger Teleporter!



■ Der Kaktus daheim führt für Euch Tagebuch.



■ Weltenbau leicht gemacht: Ihr erobert beim Lösen von Questen magische Artefakte – und postiert die mystischen Kleinodien anschließend auf der Landkarte. Heraus kommt ein knubbeliger bis bunter Platzhalter mit mittelalterlichem Karten-Charakter. Position und Element (Feuer, Wasser, Erde oder Luft) des Schmuckstücks entscheiden darüber, wie sich das neue Stück Spielwelt ins Geschehen einfügt.



■ „Secret of Mana"-Figuren als Statuetten.





■ Der Beduinen-Tempel von innen: Heiligenstatuen und sphärische Melodien für animierte Meditation!



■ Laternen mit handgemaltem Trickfilmlicht.



■ Jeder Busch ist animiert und wiegt sich im Wind.



■ Goodies und Moneten findet Ihr in Schatztruhen.





erkennt Euer Auge den Unterschied kaum!

Das Resultat kann sich sehen lassen: Jeder "Legend of Mana"-Bildschirm ist ein kleines Kunstwerk – ein Gemälde, in dem so viele Details versteckt sind, daß Ihr Euch förmlich darin verlieren könnt.

Fachwerkbauten mit schwungvoller Architektur, idyllische Fantasy-Forste, zerklüftete Felslandschaften oder tropische Dschungel: "Legend of Mana" hat sie alle – so schön wie in einem Märchenbuch...

FACETTENREICH: DIE CHARAKTERE

Süße Feen-Mädels mit Engelslocken und engem Seiden-Body? Oder doch lieber aufgeblähtes Pelzvieh mit Karnickel-Lauschern? Erotische Miezen (...die Sorte mit Schnurrhaaren), unschuldige "Prinzesschen", unerschrockene Prinzen sowie ein Dreikäsehoch von einem Magier – und alle sind ganz versessen darauf, nach Eurem Pad-Kommando zu tanzen...na, wie wär's? Nicht zu vergessen die monströsen Kollegen aus dem Hosentaschen-Kosmos: Die "Legend of Mana"-Monsterchen sind pflegeleicht, knuffig, PocketStation-kompatibel, stubenreine Vegetarier – und warten in Eurer heimischen "Monster Rancher"-Scheune nur auf einen Helden, der sich ein Herz für Tiere nimmt und dem possierlichen Nippon-Getier eine Chance als drittes Gruppenmitglied gibt. Aber keine Panik – egal welche Entscheidung Ihr für die Besetzung Eures Trios auch trefft, sie ist nicht für ewig: Wo ihr in "Secret of Mana" die ganze Zeit mit den selben drei Figuren durch die fabulöse Weltgeschichte gewandert seid, da herrscht im Nachfolger reger Partner-Wechsel. Mal liiert sich Eure Herzensdame (oder Euer Herzbube – die Wahl des Hauptcharakters im Start-Menü entscheidet über dessen Geschlecht) mit einem feisten Karnickel, das andere mal stellt sie dem Fürstensohn von der benachbarten Beduinen-Provinz nach....die gute Frau bevorzugt die bunte Vielfalt und nimmt mit, was sie kriegen kann – allem anderen voran Zaubersprüche, magische Fertigkeiten und die jüngsten Errungenschaften der fantastischen Rüsttechnik. Lanzen, Schwerter, Streitaxt oder weniger orthodoxes Kriegsgerät wie Nunchakus: Das Arsenal erinnert frappierend an das des Vorgängers – und geht bei zunehmender Kampferfahrung mit spektakulären Spezialmanövern einher. So hechtet Eure Figur mit flotten Flic-Flacs aus der gegnerischen Reichweite,









■ **Monsterzüchten schwer gemacht: Bevor Ihr die possierlichen Biester in Eurer Scheune hochpeppeln (unten links), auf die Pocketstation portieren (unten mitten), taufen (unten rechts) oder ihnen im Vorgarten Auslauf gewähren könnt (oben rechts), müßt Ihr sie einfangen: Ihr lockt das Kerlchen mit Leckereien in die Falle. Macht es dann ein Verdauungsschläfchen, laßt Ihr das dösende Mini-Monster von Mutter Albatros abholen und in die Scheune bringen.**







„...so schön wie in einem Märchenbuch..."

malträtiert die pummeligen Widersacher mit Links-Rechts-Kombinationen oder spinnt sie in einem Geflecht aus grünen Zauberfäden ein. Effektvoll sind die Todesarten der tolpatschigen Truppe so oder so: Manche Monstergattungen wachsen Euch derartig ans Herz, daß ihr beim Vertrimmen ein richtig mieses Gewissen bekommt (Insider-Stichwort: "Pogopuschel").

Aber immerhin: Wer das Ableben der sympathischen Pixel-Plüschtiere nicht alleine verantworten will, der spannt einen Freund ein ("Setzen!"), drückt ihm sein Zweit-Pad (vorzugsweise das digitale...denn analog steuert's sich bedeutend leichter...) in die Hand und hat beim Multiplayer-Abenteuer gleich den doppelten Spaß. Allein das dritte Gruppen-Mitglied (in der Regel ein mehr oder minder tumbes Monsterchen aus Eurer eigenen Zucht) bleibt überall und zu jederzeit in Obhut des Computers.

FLEXIBEL: DIE SPIELWELT

Wo "Secret of Mana" mit einer grandiosen Storyline auftrumpfte, da wurde im 32-Bit-Nachfolger auf den gröbsten Plot-Schnickschnack verzichtet: Trotzdem ist "Legend of Mana" nicht zwangsläufig weniger intelligent als der Vorzeige-Klassiker – denn verzichtet wurde allein zugunsten gesteigerter Flexibilität. So ist die neue und schönere "Seiken Densetsu"-Welt nie ganz das, als was sie Euch auf den ersten Blick erscheint – und obendrein hat sie bei jedem Neudurchgang ein anderes Gesicht. Squares jüngste Design-Innovation - das "Landmake"-System - macht's möglich: Bevor Ihr nach Herzenslust die einzelnen Schauplätze durchwandern könnt, müßt Ihr die Spielwelt erst nach Baukastenprinzip zusammenstellen. Nur, daß Ihr hier statt Klötzen magische Artefakte verplant: Die zauberhaften Goodies gibt's meistens als Belohnung für gelöste Mini-Questen und gefällte Obermotz-Riesen. Das neue Stück Spielwelt im Handgepäck, verläßt Eure Truppe den aktuellen Schauplatz und wagt sich auf die – noch weitgehend kahle – Landkarte. Hier wählt Ihr aus Eurem Artefaktfundus das gewünschte Kleinod aus – und plaziert anschließend den "Landmake"-Baustein via Hand-Icon auf einem benachbarten Feld. Was folgt, ist ein zauberhaftes Intermezzo mit viel Licht und Farbe: Das magische Backförmchen verschwindet hinter einem schillernden Sternenvorhang, und an seiner Stelle poppt ein kunterbunter Bitmap-Aufsteller aus der isometrischen Märchenlandschaft – wie in einem Popup-Bilderbuch aus Großvaters Kinderzeit. Aber keine Angst: Mit der Plazierung von Dungeons und Städten allein ist es noch nicht getan. Wie im 16-Bit-Vorgänger spielen hier die Mächte von Mutter Natur eine wesentliche Rolle: Jedes "Landmaking"-Artefakt steht unter dem Zeichen eines Elements – Erde, Feuer, Wasser und Luft leihen Bausteinen wie Bauplätzen magische Kräfte. Was Euch in Ortschaften und Verliesen widerfährt, bestimmt die elementare Konstellation – mal kombiniert Ihr einen Feuerbaustein mit wässrigem Untersatz, ein anderes mal findet der glutrote Salamander (der für feurige Belange zuständige Elementargeist...) zwischen Lehm und Fels (Erde) ein gemütliches Plätzchen.



Wie sich der magische Mix genau auswirkt, konnten wir zwar noch nicht ausbaldowern (die japanische Sprachbarriere ist zu hoch) – aber für Abwechslung sorgt er auf alle Fälle! Laut Square wirkt sich das Landschaftsbild direkt auf Spielverlauf und Handlung aus: Wir mutmaßen eine signifikante Veränderung bei Dungeon-Architektur und Bevölkerung der einzelnen Schauplätze. Wie Salamander (Feuer), Golem (Erde), Sylphe (Luft) und Undine (Wasser) wirklich aufeinander zugehen, erfahren wir leider erst im nächsten Jahr – denn bis dahin lassen sich die Verantwortlichen bei Squaresoft Zeit, um Ihr Adventure-Schmuckstück für den englischsprachigen Markt zu lokalisieren. Wir können es kaum noch erwarten! ■

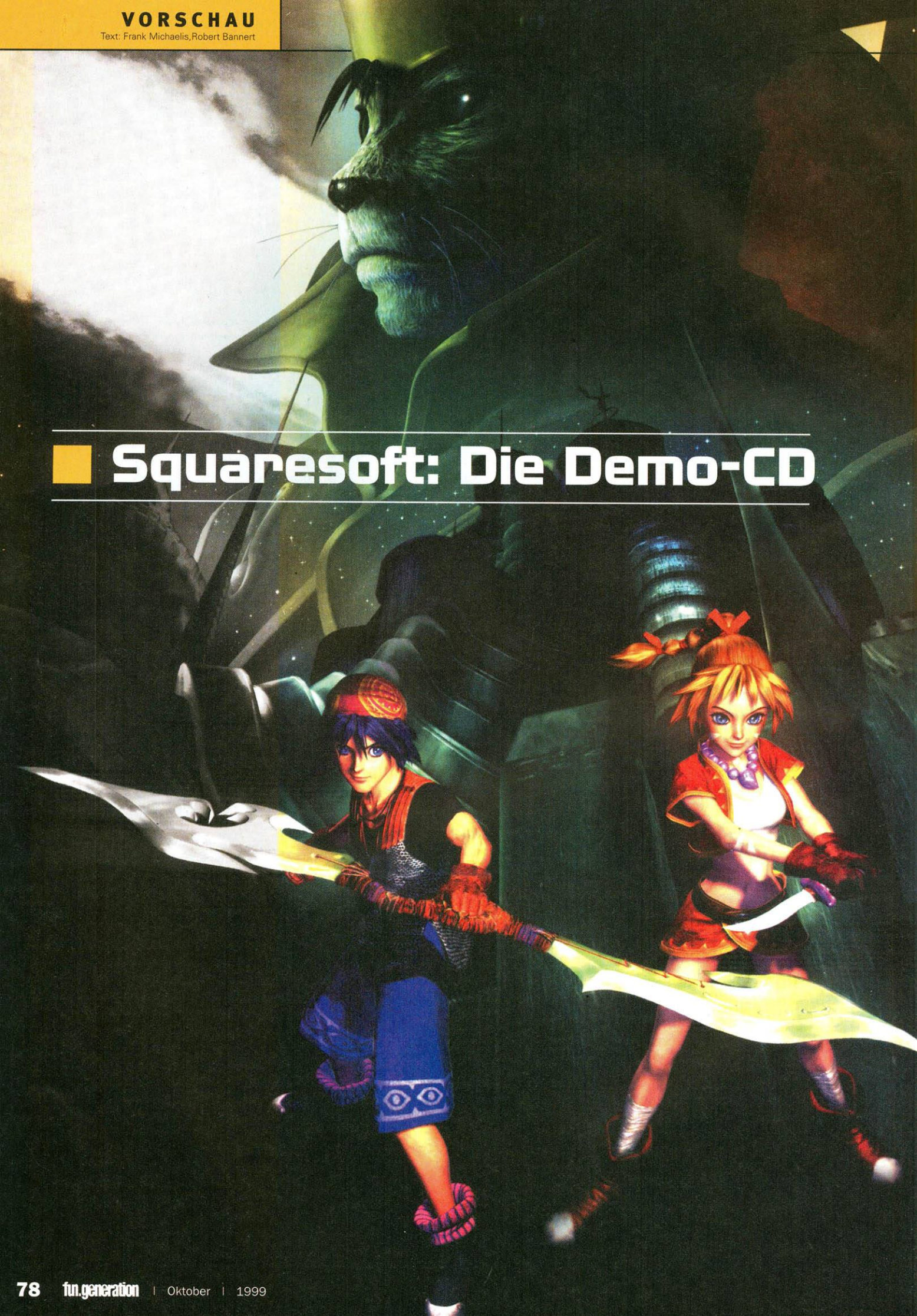




Genre:	Action-Adventure	Anbieter:	Squaresoft
Spieleranzahl:	2	Entwickler	Squaresoft
Veröffentlichung:	1. Quartal (USA)	Muster:	Japan-Import

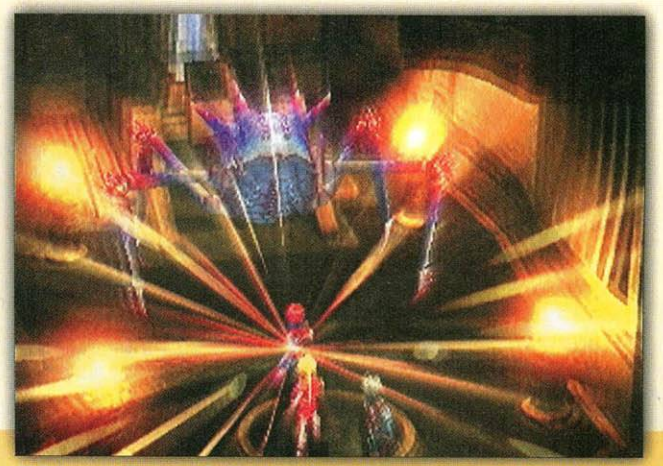
Text: Frank Michaelis, Robert Bannert

Squaresoft: Die Demo-CD





■ Badespaß am „Chrono Cross"-Pier: Derart lebendige Details haben wir noch nie gesehen! Ihr seht fasziniert zu, wie die Rasselbande aus Eurem Dorf im Wasser tollt.



■ Polygonale Premiere: Endlich könnt Ihr die Gegner auch sehen, bevor sie Euch angreifen. Erst wenn ihr ihren Aktionsradius betretet, kommt es zum Kampf.



■ Treffer! Katzenmädel Kid versengt den Endgegner mit einem blauen Blitzgewitter.



■ Ihr wählt via Menü zwischen dem Einsatz von Waffen, Magie, Ausrüstungsgegenständen oder Fertigkeiten.



■ Mystische Teleporterstätte: Euer Trio wird vom Dungeon-Inneren auf das Dach gebeamt.

Alle Monate wieder.....bringt uns Squaresoft zusammen mit dem jüngsten Top-Titel auch eine Demo-CD. Diesmal macht Euch der japanische Abenteuer-Experte den Mund besonders wässrig: Anstatt auf dem Silberling wie gehabt nur ein oder zwei Spiele zu bewerben, fährt man für die aktuelle Demo-CD (liegt der japanischen Version von "Legend of Mana" bei) gleich vier kommende Highlights auf – vom neuesten Rollenspiel-Ableger bis zur wegweisenden Adventure-Innovation. Filme und spielbare Demos: Ein paar Stunden Spielzeit pro Titel haben uns genügt, um dem Square-Lineup des nächsten Jahres entgegenzufiebern und der interaktiven Slide-Show eine sechsseitige Vorschau zu widmen. Im Folgenden findet Ihr zu jedem Spiel einen kurzen Textabschnitt sowie eine Screenshot-Übersicht für alle Titel – mit dem Schwerpunkt auf den Spielen, die wir Euch bisher noch nicht vorgestellt haben: "Chrono Cross" und "Vagrant Story".

INTERDIMENSIONAL: „CHRONO CROSS"

Keine Zeitreisegeschichte wie Super-NES-Vorläufer "Chrono Trigger", sondern ein Abenteuer um den Dimensions-Tourismus ist Squaresofts neues Vorzeige-Rollenspiel. Was früher "Final Fantasy" war, das soll zum Jahresende "Chrono Cross" werden: Wo die "Final Fantasy"-Helden den Insider-Pfad seit der siebten Episode verlassen und sich verstärkt dem Mainstream-Markt zugewendet haben, will man mit "Chrono Cross" wieder den harten Rollenspieler-Kern bedienen. Das heißt im Klartext: Ausgefeiltes Kampfsystem, unerwartete Plot-Verstrickungen und traumhafte Charaktere für Spieler, die es ganz genau wissen wollen! Spielsystem und Hintergrund konnten wir zwar noch nicht komplett entschlüsseln – aber hier schon mal, was wir vorab herausfinden konnten: Wer sich noch an Nintendos "SatellaView" erinnern kann, dem ist vielleicht auch der Titel "Radical Dreamers" ein Begriff. Wie drei andere "SatellaView"-Spiele von Squaresoft konntet Ihr die "Radical Dreamers"-Charaktere und Szenarien von Nintendos Satelliten-Netzwerk herunterladen und mit anderen Spielen koppeln – in diesem Fall lud "Chrono Trigger" zum Daten-Download aus dem Nintendo-Äther. Die Ausbeute waren zusätzliche Szenarien, Figuren und Mini-Questen für das 16-Bit-Rollenspiel, die Squares Entwickler-Team nicht mehr rechtzeitig ins Modul hatte implementieren können. Das Ungewöhnliche: Anstatt ans weltweit bekannte "Chrono Trigger" anzuknüpfen, setzt Square mit "Chrono Cross" die Abenteuer der japanischen "Radical Dreamers" fort – drei verwegenen Wuschelköpfen, die nicht wie Kollege Chrono durch die Zeit, sondern durch verschiedene Existenz-Ebenen springen. Hauptcharakter Serge, die fesche Kid und der verschlossene Yamaneko erleben in "Chrono Cross" demnach nicht ihr erstes Abenteuer: Glück für die Spielergemeinde – denn die Abenteuer-Erfahrung sieht man den Recken in jeder Lebenslage an. Ob als detailliertes 3D-Konterfei im effekt-gespickten Datengefecht, beim Spaziergang durch einen schummrig beleuchteten Fantasy-Forst oder beim Sonnenbad am idyllischen Sandstrand – die dreiköpfige "Chrono Cross"-Crew sticht technisch sogar die "Final Fantasy"-Helden aus und wartet obendrein mit jeder Menge an liebevollen Details auf. Auch wenn sämtliche Figuren als klassische Polygon-Protagonisten daherkommen – die dreidimensionale Kanten-Natur sieht man weder Euren Charakteren, noch den anderen Bewohnern der Spielwelt an. Vielmehr paßt hier ein grafischer Baustein ebenso nahtlos wie perfekt zum anderen, und fast jedes Objekt ist animiert! Banner flattern im Wind, Wasseroberflächen kräuseln sich, ein riesiger Schwertfisch windet sich im Netz, vor dem Pier toben die Dorfbälger ausgelassen im Meer







Keine Chance für Polygon-Monster: Squaresoft liefert den verspäteten Nachfolger zu 16-Bit-Erfolg „Chrono Trigger" und dessen „Satella View"-Abeger „Radical Dreamers" nach. Wie das Super-NES-Modul begeistert „Chrono Cross" mit wegweisender Technik, innovativem Magie-System und konkurrenzlosem Dungeon-Design. Der größte Bonus: Anstatt wie in „Final Fantasy" bei jeder Monsteroffensive fast eine Herzattacke zu bekommen, seht Ihr die Biester bereits vor der Umblende zum Kampfbildschirm. Wer schnell genug reagiert, kann also sogar ausweichen. Auch sonst haben die 3D-Helden alle Asse im Ärmel: Software-mäßig emulierte Grafikeffekte, wie's sie sonst nur mit 3D-Karte gibt und hochauflösende Render-Hintergründe. Außerdem: Hübschere Polygon-Figuren haben wir bisher noch nicht gesichtet. Die Texturen muten wie echte Fläche an: Haut sieht aus wie Haut, Metall glänzt wie Metall!



Genre: .....Rollenspiel
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: .....4.Quartal (Japan)
Anbieter: .....Squaresoft
Entwickler .....Squaresoft
Muster: .....Japan-Import





Taktische Roboterschlachten im „Front Mission"-Universum. Für alle, die mit der japanischen Mecha-Manie noch nichts anfangen können: Angefangen hat der Kult mit Zeichentrickserie „Robotech", weiter ging's mit dem amerikanischen Brettspiel „Battletech" und zahllosen von „Robotech" inspirierten Anime-Serien im japanischen Fernsehen. Da ließ auch die Spieleindustrie nicht lange auf sich warten. So richtig überzeugt hat bislang allerdings nur die Interpretation der „Final Fantasy"-Macher: „Front Mission"-Episoden gibt es seit der ersten Super-NES-Folge - mal taktisch, mal Action-inspiriert. Ein Strategie-Spiel im klassischen Sinne ist der jüngste PlayStation-Part: Ihr versetzt Eure Roboter-Miniaturen auf dreidimensionalem Terrain, beobachtet maßstabsgetreue Zweikämpfe und schraubt im Hangar tüchtig an Eurem Mech herum.



Genre: .....Strategie
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: .....4.Quartal (Japan)
Anbieter: .....Squaresoft
Entwickler .....Squaresoft
Muster: .....Japan-Import





Was das Knubbel-Adventure vom „Brave Fencer Musashi"-Team mit einem „Tau-Prisma" zu tun hat, konnten wir zwar noch nicht herausfinden, aber begeistert hat uns die Demo auf alle Fälle: Niedlich-Hassern ist's ein Greuel, Anhänger des fernöstlichen Kulleraugen-Kults brechen in Verzückungsschreie aus. Überzeichnete Proportionen und super-süße Mange-Mädels im Dutzend billiger gibt's im japanischen Adventure-Kosmos zwar allenthalben, aber ähnlich beeindruckend kamen sie bisher noch nicht daher: „Dew Prism"-Duo Mint und Rue sind Action-Adventure-Heroen aus echtem Schrot und Korn, vertrimmen ihre polygonalen Widersacher mit flotten Echtzeit-Ausfällen und nehmen auch schon mal die Gestalt des Gegners an. Wenn der ein besonders dicker Drachen oder ein anderes garstiges Monstrum war, wird's nach der Verwandlung erst so richtig spaßig...



Genre: .....Action-Adventure
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: .....4.Quartal (Japan)
Anbieter: .....Squaresoft
Entwickler .....Squaresoft
Muster: .....Japan-Import





"Metal Gear Solid" im Mittelalter und noch schöner als Konamis Action-geladenes Vorbild - das ist Squaresofts „Vagrant Story". Verrat, Lust und Intriganz gibt's wie gehabt reichlich, aber was die Vorfreude besonders groß macht, das ist die technische Ausführung: Wie in „Metal Gear" kann sich Euer virtuelles 3D-Konterfei nach Herzenslust und in alle Himmelsrichtungen bewegen, ungehemmt in authentischen Arealen herumtollen und sich bei Bedarf auch mal heimtückisch von hinten anschleichen. Aber ob beim ehrlichen Zweikampf mit Schwert und Schild oder bei der nächtlichen Schleichaktion über die Dachfirsten einer finsteren Trutzburg: Held und Akteure der „Vagrant Story" sind keine japanophilen Kopffüßler, sondern wurden direkt aus dem europäischen Mittelalter importiert. Schöner kann Fantasy kaum sein...

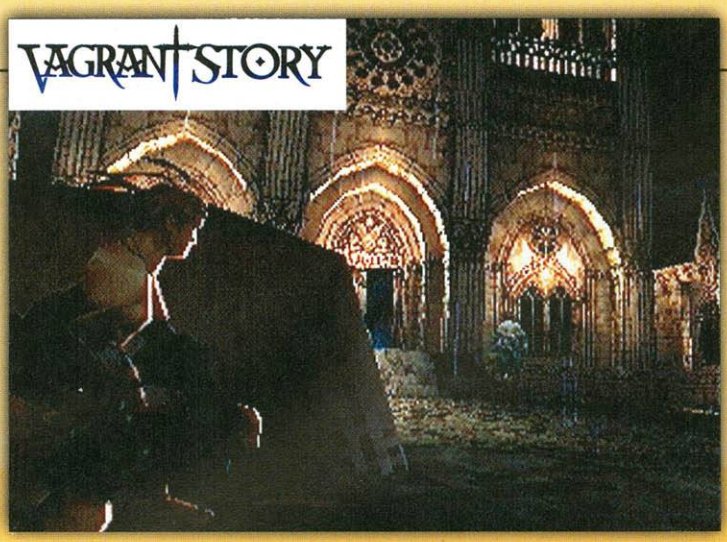


Genre: .....Action-Adventure
Spieleranzahl: 1
Veröffentlichung: .....1.Quartal (Japan)
Anbieter: .....Squaresoft
Entwickler .....Squaresoft
Muster: .....Japan-Import





herum. Dabei erspart Euch Squaresoft die von uns gefürchteten "Kopffüßler": Die "Chrono Cross"-Figuren sehen aus, als hätte man sie aus einem hochkarätigen Anime-Streifen importiert und verdutzen selbst bei nächster Betrachtung mit optischen Kunstgriffen: Effekte wie "Anti-Aliasing" und "Mip-Mapping" sind sonst mächtiger Spiele-Hardware wie Dreamcast, Nintendo 64 oder mit 3D-Karte aufgerüstetem PC vorbehalten. So leidet Ihr im Squaresoft-Spiel weder an grob aufgelösten



■ Stealth-Action á la „Metal Gear Solid": Der mittelalterliche „Vagrant Story"-Held legt sich wie Realzeit-Kollege Solid Snake auf die Lauer - und spitzt aufmerksam die Ohren.



■ Euer Charakter vor der Höhle des Löwen: Hinter der Tür warten eine alte Feindin und ein feuerspeiendes Reptil. Na, dann viel Spaß!



■ Schuppen statt Kevla-Panzerung, Flammenodem statt Explosivgeschossen: Ein Drache als Endgegner.



■ Die Schöne und das Biest in einer Person. Die Dame reicht Euch statt einer zarten Hand die Stahlklaue zum Gruß.



■ "Und wer ist Ihr Haar-Stylist?" Ob's im Mittelalter schon das nötige Ha argel gegeben hat...?

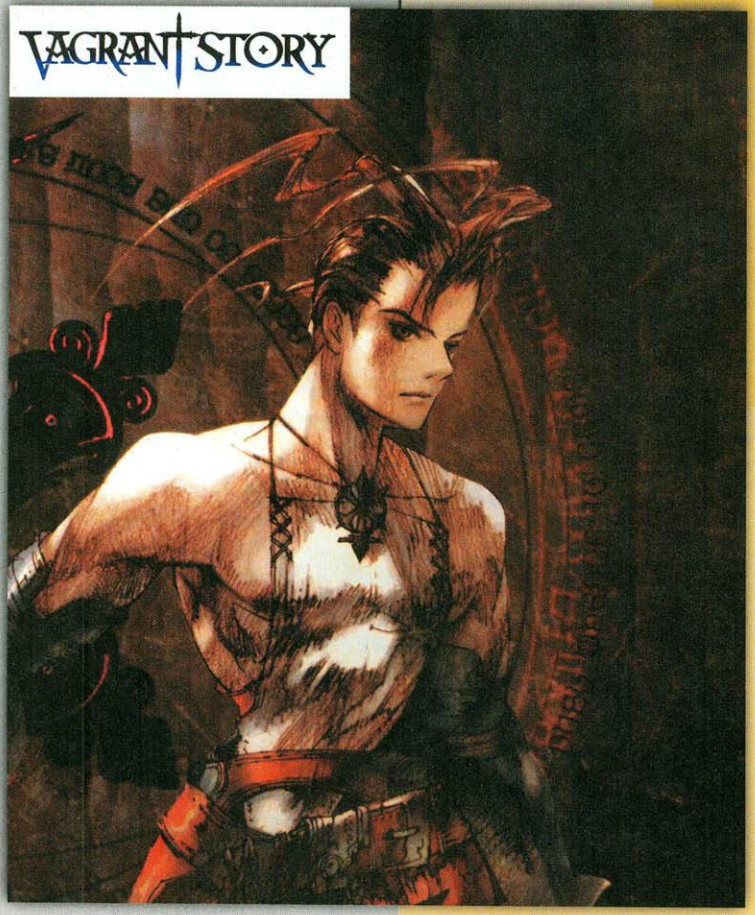
Optiken noch verzerrten Texturen – Squaresoft zeigt vorbildlich, was man aus dem betagten 32-Bitter noch alles herausholen kann!

Besonders lobenswert: Squaresoft greift die "Chrono Trigger"-Tradition endlich wieder auf – und anstatt Euch mit den üblichen Zufallsbegegnungen zu geißeln, zeigt man Euch die Monster schon vor der Begegnung. Die "Chrono Cross"-Dungeons sind also nicht wie die "Final Fantasy"-Katakomben bis zum Moment der Auseinandersetzung entvölkert: Sobald Ihr durch ein Portal den nächsten vorgerenderten Komplex betretet, seht Ihr außer Eurem Helden-Trio auch die Gegner: Auf Brücken und Treppen lauern – mit gezogener Klinge und geblecktem Gebiß – Rattenmenschen oder andere Mutanten, zwischen den Verlies-Etagen gleiten klauenbewehrte Raubvögel und Fledermausmenschen durch die Luft. Wer ein Monster aus nächster Nähe sehen will, der riskiert einen Kampf: Sobald Euch die Bestie wittert, ist es um die subterranische Idylle geschehen – die Dungeon-Optik wird ausgeblendet, und die Kamera zoomt ins dreidimensionale Gefechts-Terrain. Hier wird in althergebrachter RPG-Manier mit Daten-Degen und Menü-Messer gefochten: Ihr durchforstet in aller Gemütsruhe Eure Fenster, forscht nach der geeigneten Angriffsform – und schlagt dann mit aller Macht zu. Das Handicap: Zu Kampfbeginn müssen sich Eure Kämpen voll und ganz auf ihr mittelalterliches Rüstzeug verlassen – wer Magie einsetzen will, der muß zunächst eifrig Treffer landen und so mystische Energie sammeln. Nach bestandenem Gefecht gibt's wie gehabt reichlich Erfahrungspunkte und neue Fähigkeiten. Aber Vorsicht: Je stärker Eure Figuren sind, desto heftiger trainieren auch Eure Widersacher! Fanatisches EP-Sammeln bringt Euch demnach außer effektvolleren Fähigkeiten (höherer Schauwert im Kampf!) nichts ein: Die Stärke von Gegnern und Bossen pendelt sich auf dem Level Eurer Helden ein – ob die zu dem Zeitpunkt noch ganz arme Würstchen oder muskelbepackte Vernichtungsmaschinen sind, spielt dabei keine Rolle. Die Herausforderung ist auf jedem Level die gleiche. Ob sich das System beim stufen-geprüften Rollenspielerkreis durchsetzt, bezweifeln wir – aber für alle, die von übermäßigem Datenkrieg die 3D-Nüstern voll haben, ist's ein Segen sondergleichen!



SOLID SNAKE IM MITTELALTER: „VAGRANT STORY"

Dreidimensionale Figuren, wie sie noch kein Abenteurer gesehen hat, filmreife Schnittfolgen, schwindelerregende Kamerafahrten und Atmosphäre pur: Fünf Minuten, die es in sich haben. Der "Vagrant Story"-Spielmitschnitt ist weder sonderlich umfangreich, noch interaktiv – aber er hat unsere Sicht der









verspielten Medienwelt verändert. 32-Bit-Krankheiten wie Textur-Verzerrungen und verpixelte 2D-Flächen sind zwar nicht von der Hand zu weisen – aber was hier an Echtzeit-Kulissen und polygonalen Monstren aufgeboten wird, das gereicht selbst einem N64-Zelda zur Ehre. Charakter-Design und Stimmung in Reinform – dazwischen action-geladene Adventure-Intermezzi. Wird "Vagrant Story" das "Metal Gear Solid" für den Fantasy-Freund? Wir sagen "Nein!" – denn besser aussehen tut's schon jetzt um ein Vielfaches. Zieh Dich warm an, Snake!

TAKTIK TOTAL: „FRONT MISSION 3"

Eine 16-Bit-Episode, eine 32-Bit-Fortsetzung und zwei Action-Ableger (für Super NES bzw. PlayStation): Squares "Front Mission"-Universum ist im Heimatland Japan beliebt wie kein anderes futuristisches Strategie-Spiel. Epische Schlachten rund um den allseits beliebten Anime-Kampfroboter – ein dank Squaresoft stimmig präsentierter und spielerisch ausgefeilter Spaß mit umfassendem Regelwerk. Trotzdem hat es bis heute keine "Front Mission"-Folge in den Westen geschafft – für uns unverständlich. Ob's dem dritten Teil endlich gelingt? Wir sind gespannt: Wie im PlayStation-Vorläufer stapfen Bitmap-Mechs durch dreidimensionales Echtzeit-Terrain wie Bergmassive und Fabrikanlagen. Im (rundenweise ausgetragenen) Gefecht wird ein transparenter Raster über die Spieloptik gelegt – damit Ihr zusammen mit den Angaben für Schußdistanz, Bewegungsweite und Waffenkapazität Eure Strategien millimetergenau planen könnt. Zwischendurch gibt's die "Front Mission"-üblichen Dialoge – Bitmap-Visagen mit aristokratischen Zügen und japanische Textwüsten, um den Plot weiterzuspinnen.

TAUFRISCH: „DEW PRISM"

Auch wenn wir Euch den "Brave Fencer Musashi"-Erben schon in fun.generation 08/99 vorgestellt haben – mit der Auslieferung von Squares Demo-CD stand uns auch die erste spielbare Version von "Dew Prism" ins Haus, und die ist uns immerhin noch einen Kurzvermerk wert! Wie in "Musashi" wurde hier klassische Hupfkost mit Adventure-Beiwerk gepaart: Zuckersüße Nippon-Mädels, knubbelige Monsterchen und unerschöpflicher Artefakt-Fundus für kunterbunte Effekt-Exzesse. Wie der vorlaute Samurai kann auch Held Rue seinen Widersachern Spezialfähigkeiten klauen – oder nach einem kurzen Gestaltwandel direkt in deren Haut stecken! Wer sich zu Spielbeginn aber lieber für die kesse Mint entscheidet, der geht mit nackter Waffengewalt zur Sache: Die possierliche Zopf-Lise setzt den Manga-Monsterchen mit messerscharfen Hoola-Hoop-Reifen zu – und verzaubert Euch nicht nur mit ihrer betörenden Figur, sondern vor allem anderen mit akrobatischen Einlagen der kämpferischen Art! ■



■ Goldig, aber frech: „Dew Prism"-Amazone Mint stellt sich manchmal ziemlich tollpatschig an, aber im Kampf Mädel gegen Monster hat es die Kleine faustdick hinter den Ohren.



■ Gemütlicher Kaffeeklatsch in der „Dew Prism"-Runde. Auch wer nicht auf putzig steht, muß neidlos zugeben: Die Akteure sind technisch einwandfrei.

WWW Abenteuer online

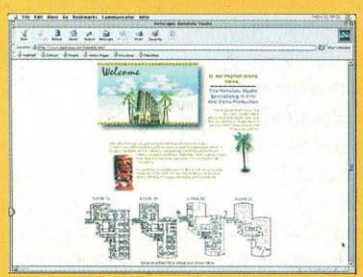
Eine unüberschaubare Menge an Square-Soft-Seiten gibt's im Netz – die meisten allerdings von Fans und nur bedingt informativ. Zuverlässige News aus erster Hand findet Ihr auf Squaresofts eigener

Homepage: "www.squaresoftusa.com"

stellt Euch die Firma im Detail vor, erlaubt Zugriff auf's aktuelle Stellen-Angebot und die neuesten Spiele – allen voran der neue "Final Fantasy"-Teil. Besonders amüsant: Grundrisse von der Honolulu-Niederlassung des Software-Giganten und eine virtuelle Büro-Tour via WebCam!

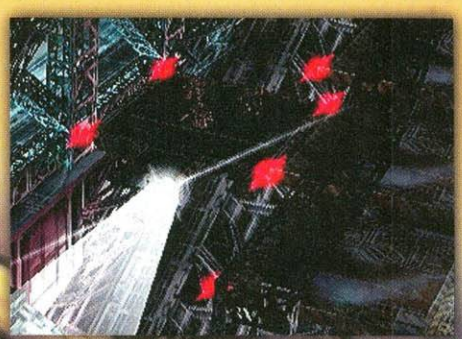






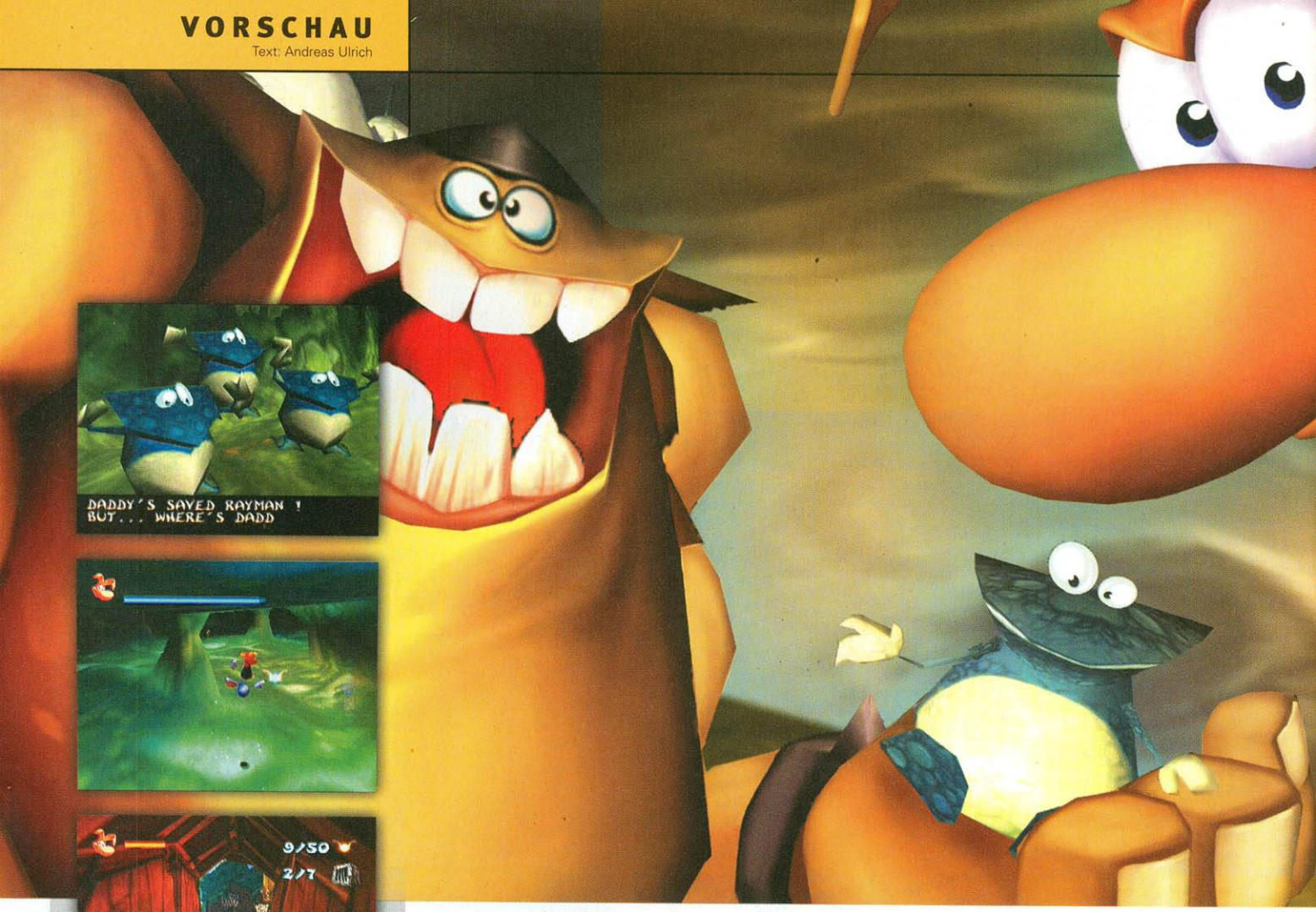


■ „Front Mission"-Trio auf dem Vormarsch: Gespräche gibt's wieder nur als geschriebenes Wort.



■ Seit „Akira" auch für Science-Fiction-Szenarien wie „Front Mission" unentbehrlich: Der Lastenaufzug.

Text: Andreas Ulrich











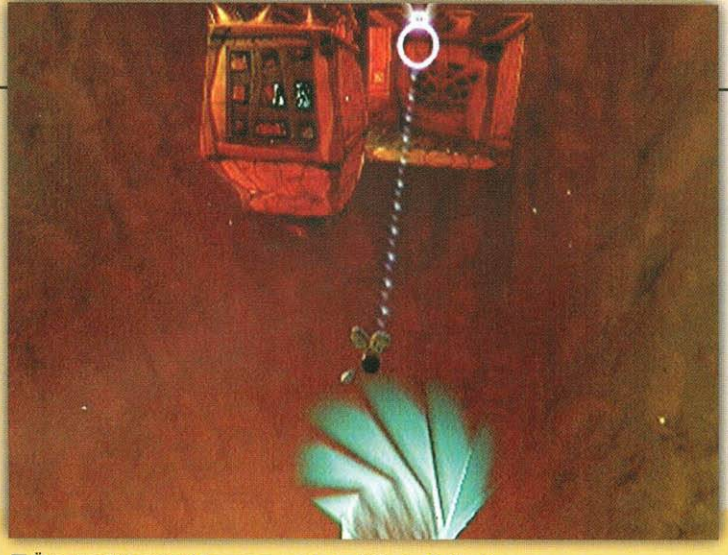
Rayman 2

Eigentlich sollte der freche Blondschopf sein neues N64-Abenteuer schon diesen Frühsommer starten. Aber jetzt haltet Ihr bereits fun.generation 10/99 in der Hand - und noch immer kein "Rayman 2" in Sicht! Aber jetzt dauert es wirklich nicht mehr lange – eine spielbare Version ist nach langem Warten und Bangen gerade noch rechtzeitig zum Redaktionsschluß bei uns eingetrudelt.

Diesmal waren wir also "live" dabei – aber bevor wir zur Tat schreiten, anbei noch mal kurz die Handlung: Bösartige Roboter-Piraten ziehen mit ihrem fliegenden Dreimaster durchs Universum und kidnappen mit Vorliebe vom Aussterben bedrohte Lebensformen. Ein Kriterium, das nicht nur auf Rayman, sondern auch auf einen ganzen Haufen seiner Kumpel zutrifft. Zu Spielbeginn sitzt der verzweifelte Rayman noch in einer Zelle - und weiß weder ein noch aus. Denn die Schurken haben ihn nicht nur seiner Freiheit beraubt, sondern auch alle seine Superkräfte gemopst. Doch Rettung naht: Sein Freund Globo hat sich von den Freibeutern einfangen lassen und eine kleine Überraschung mit eingeschmuggelt – Raymans Power-Faust. Mit Mut und neuer Kraft türmen die beiden: Zeit, die Kameraden zu befreien und miesen Freibeutern mal so richtig Saures zu geben!

NUR DER NAME BLIEB

Rayman in seinem zweiten Spiel zuzusehen, ist eine wahre Freude. Statt nur einen Aufguß des alten 2-D Jump'n'Runs nachzuschieben und mit dem bekannten Namen schnelles Geld zu machen, haben die Ubi-Soft Entwickler ein komplett neues Spiel gezaubert. Flache Plattformwelten haben keine Chance mehr – ihre Zeit ist nun endgültig vorbei. "Rayman 2" wächst nicht nur in die dritte Dimension, auch spieltechnisch hat sich gegenüber dem (übrigens frustrierend kniffligen) Vorgänger eine Menge zum Besseren verändert. Für uns hat das possierliche Kerlchen einen regelrechten Lebenswandel durchgemacht: In Teil eins ging es nur um Timing und Geschicklichkeit, der Nachfolger wurde mit fantasievollen Adventure-Elementen aufgepeppt. So müßt Ihr hier nicht nur möglichst flugs durch die Spielabschnitte hupfen – wer nur zum Ausgang rast, der verpasst das halbe Spiel. Versteckte Abzweigungen bringen Euch zu neuen Level-Abschnitten, und an scheinbar unerreichbaren Stellen findet Ihr oft noch einen eingekerkerten Kumpel - den der ungeduldige Spieler nur zu leicht übersieht.



■ Über den Ringen turnt Rayman zur anderen Seite der Schlucht.



■ Geschafft: Das Kraftwerk für eine Energiebarriere ist zerstört.



■ Vorsicht: Unter dem Wasserfall ist der Baumstamm glitschig.



■ Der kleine fliegende Kerl gibt Euch Tips zur Steuerung und zum Spielablauf.



■ Malerisch: Die bunten Rayman-Welten sind ein optischer Traum.

Um auch den abgelegensten Winkel noch erreichen zu können, klettert Ihr todesmutig senkrechte Felswände hinauf, überquert beim Sprung von Blatt zu Blatt verseuchte Sumpftümpel und hangelt Euch an der Takelage des Piratenschiffs entlang. Auch auf die charakteristischen Rayman-Moves müßt Ihr nicht verzichten: Der allseits beliebte Scheitel-Rotor bringt Euch immer noch sicher über weite Abgründe hinweg. Der Haarschopf kreiselt jetzt sogar beliebig lange und bremst so Euren Fall in eine tiefe Schlucht. Um an Höhe zu gewinnen, braucht Ihr einen kräftigen Aufwind. Über die langen blauen Luftschläuche schwebt Ihr gemütlich nach oben ins Versteck der Piraten. Die rostigen Korsaren-Roboter vertrimmt Ihr mit Eurer Power-Faust: Ein kleiner Energieball zischt auf den Piraten zu und klaut ihm ein Stück seiner Energieleiste. Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht: Wie in "Legend of Zelda" peilt Ihr die Schurken im Kampf mit dem Z-Trigger an. Einmal im Visir, könnt Ihr den Kugeln der Piratenflinte mit einem flotten Sprung zur Seite ausweichen und trotzdem noch zielsicher zurückballern. Erwischt Euch der Freibeuter dennoch, schwindet die Lebensenergie – ist sie bei Null angekommen, werdet Ihr an den Anfang des Levels zurückgesetzt. Von einem endgültigen "Game Over" bleibt Ihr zum Glück verschont – Ihr durchlauft die Welten solange, bis Ihr den Oberfiesling besiegt habt.

ACTION-INTERMEZZO

Besonders trickreich und spaßig: Die zahlreichen Action-Einlagen. So braust Rayman im Schlepptau einer flinken Seeschlange als Wasserskiläufer durch den Sumpf. Während der rasanten Fahrt weicht Ihr Holzbohlen aus, springt über schwimmende Bomben und nutzt kleine Inseln als Sprungschanzen – damit Ihr nach einem beherzten Satz auch die heimtückischsten Extra-Verstecke entdeckt!

In jeder Welt muß Rayman eine bestimmte Anzahl Freunde befreien. Eure Kameraden hausen derzeit in kleinen Käfigen - und machen mit einem herzerweichenden "Help me!" auf sich aufmerksam. Einige Gefangene sind besonders gemein versteckt – um sie zu entdecken, übernehmt Ihr die Kontrolle über die Kamera. Mit den C-Buttons zoomt und rotiert Ihr die Kulisse, oder Ihr überblickt das Geschehen aus den Augen von Rayman und dreht dann mittels Analog-Stick den Kopf.

Über den ganzen Level verteilt findet Ihr fliegende Glühwürmchen: Gelbe müssen einfach nur eingesammelt werden, eine Anzeige verrät Euch, wie viele es zu entdecken gibt und wie viele Ihr bereits eingesackt habt. Rote Leuchtkäfer sind besonders wichtig – sie geben Rayman wieder ein Stück verbrauchter Lebensenergie zurück. Sammelt Ihr ein grünes Exemplar ein, beginnt Ihr an dieser Stelle wieder – vorausgesetzt, Ihr braucht den "Rücksetzpunkt", weil Ihr in den Sumpf geplumpst oder im Morast versunken seid.

Große Schalter betätigt Ihr mit Eurer Power-Faust – einmal aktiviert, klappen Zugbrücken herunter oder es öffnet sich ein verschlossenes Tor. Aber Rayman hat noch nicht alle Kräfte zurückgewonnen – je weiter Ihr im Spiel vorankommt, desto mehr bekommt er davon zurück. Nur wenn Ihr wieder hundertprozentig fit seid, könnt Ihr dem Piraten-Kapitän gegenübertreten.

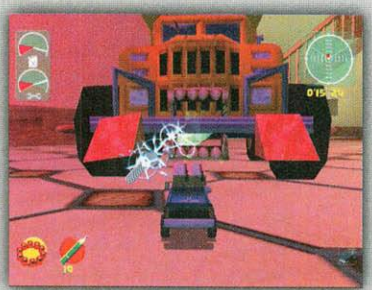
"Rayman 2 läßt das Herz aller Jump'n'Run-Fans höher schlagen."

"Rayman 2" läßt das Herz aller Jump'n'Run-Fans höher schlagen. Zauberhafte Charaktere, fantasievolle Spielwelten und ein ausgewogenes Design fesseln schon nach wenigen Minuten ans Joypad. Hübsch: Dank Speichererweiterung dürft Ihr das Abenteuer auch in hochauflösender N64-Optik bestaunen. ■

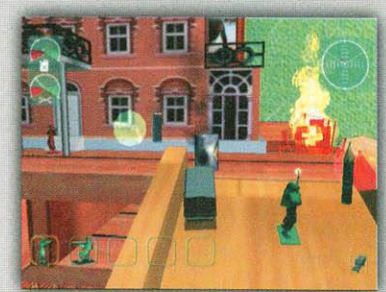
Genre:	Jump'n'Run	Anbieter:	Ubi Soft
Spieleranzahl:	1	Entwickler	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Herbst '99	Muster:	Ubi Soft

Text: Andreas Ulrich





■ Besiegte Endgegner helfen Euch beim Kampf gegen den aufmüpfigen Teddybär.



■ Mit dem LKW sammelt Ihr die Schützen ein und bringt sie zur Front. Setzt sie unbedingt hinter einer Deckung ab, sonst überleben sie nicht lange.



Toy Commander

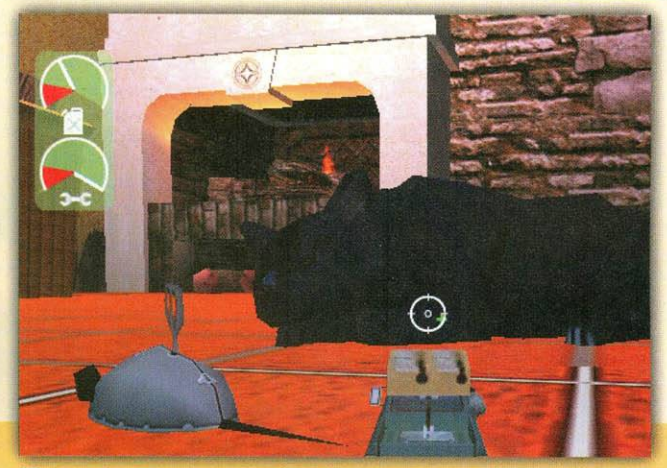
Sega enthüllt ein weiteres "1.5 Entwickler"-Produkt: Nach "Metropolis Street Racer" zeigte Sega-Europe im französischen Lyon erstmals NoClichés "Toy Commander". Hinter dem jungen Label "NoCliché" stecken ganz und gar keine Anfänger: Die Männer und Frauen um Frederik Raynal programmierten schon zusammen in den Büros von Infogrames und schufen unter dem Firmennamen "Adeline" erfolgreiche Titel wie "Little Big Adventure" und einige weitere Produkte (siehe Info-Kasten), die für Playstation und PC weltweit veröffentlicht wurden. Trotz des Erfolges der Adeline Spiele waren die Franzosen mit dem Stand der Dinge nicht zufrieden: Mit zu vielen Publishern mußte man sich herumschlagen, für fast jedes Land musste ein neuer Partner her, der sich um Vertrieb und Marketing kümmern sollte. Als 1997 Sega mit einem Vertrag über die Entwicklung eines Exklusivprodukts für eine neue Konsole auf das Team zukam, überlegte man nicht lange und packte die Gelegenheit beim Schopf. Losgelöst von allen Vertriebs- und Marketingproblemen und glücklich darüber, sich nicht mehr mit den hardwarespezifischen Problemen der PC-Entwicklung herumschlagen zu müssen, konzentrierten sich Designer, Grafiker und Programmierer voll auf die Idee hinter "Toy Commander".

TEMPO-HATZ IM SPIELZIMMER

Im Kinderzimmer tobt ein Aufstand: Einmal kurz nicht aufgepasst, und schon übernimmt der machthungrige Teddybär Hugolin das Kommando über die im ganzen Haus verteilten Spielsachen. Die einzelnen Räume im Gebäude übernehmen die Rolle der "Toy Commander" Level: Den ersten Gegenschlag führt Ihr in der Küche aus, über Wohnzimmer und Garage kämpft Ihr Euch in das erste Stockwerk vor, um dort dem meuternden Bären den Pelz zu rasieren. In jedem Raum müssen vorgeschriebene Aufgaben erfüllt werden, so unterschiedlich, wie die Spielwaren, mit denen sie gelöst werden. Mit einem schnittigen Rennauto rast Ihr durch das Mobiliar des Wohnzimmers: Bunte Ringe stecken den Kurs ab. Wie Ihr von Checkpoint zu Checkpoint donnert, bleibt Euch überlassen. Zwei Anzeigen behaltet Ihr ständig im Auge: Ohne Sprit rollen die Renner nur im Schrittempo vorwärts – so habt Ihr keine Chance gegen das Teddybär-Team einen Punkt zu machen.



■ Bitte hier landen – der Pfeil zeigt's an. Einmal gelandet übernehmt Ihr ein wartendes Fahrzeug.



■ Fauler Kater: Piesackt Ihr das Haustier mit Euren Raketenspitzen, dann trollt er sich wunderbar animiert aus dem Zimmer.



■ Raus damit: Eingesammelte Zuckerstücke werden über der Kaffeetasse ausgeladen.



■ Der Radar rechts oben zeigt Euch, wo der nächste Checkpoint ist.

"Die bunte Polygonwohnung wirbelt ohne jeglichen Ruckler über den Bildschirm."

Sammelt herumstehende Benzinkanister ein, um ständig Vollgas geben zu können. Der zweite Zeiger gibt Auskunft über den Zustand Eures Plastikboliden: Wer zu oft an den Couchtisch schrammt oder gegen den Blumentopf brettert, bleibt im wahrsten Sinne des Wortes auf der Strecke. In der ganzen Wohnung verteilte Schraubenschlüssel bringen die angeschlagene Karre wieder in einen Top-Zustand. Im zweiten Missionstyp müssen durch geschickten Einsatz des passenden Spielzeugs Knobelaufgaben gelöst werden: Sammelt mit einem Helikopter Zuckerstücke auf, transportiert diese zur Kaffeetasse und werft dort die Ladung über Bord. Hört sich einfach an, ist es aber nicht: Um erst mal an den Süßstoff zu kommen, muß nicht nur die Zuckerdose gefunden, sondern auch geöffnet werden. Dabei helfen die zahlreichen Fahrzeuge, die Ihr übernehmen dürft: Düsenflieger, Jeeps und Helikopter parken in den Regalen und warten auf Ihren Einsatz. Bestückt sind die Maschinen mit Waffen aus dem Kinderzimmer: Als Raketen fungieren Bleistiftspitzen, gebombt wird mit Radiergummis. Ein besonderer Clou für Bodenfahrzeuge: An der Kante zwischen Hauswand und Fußboden sind Rampen montiert, mit denen Ihr buchstäblich die Wand hochgeht. Mit Vollgas rast ihr auf den Viertellooping zu - einmal über den kritischen Punkt hinaus, kippt die Perspektive. Was vorher Wand war, ist jetzt Boden. So schaffen es auch Panzer, LKWs und Raupen zum Gewürzregal. Beim Rätseldesign hilft die Interaktivität mit dem Hausrat - das ganze Haus ist voll funktionstüchtig: Das Licht läßt sich über Schalter an- und ausschießen, Wasserhähne öffnen sich nach Raketentreffern und am Gasherd darf auf kleiner Flamme gekochelt werden. Selbst die Hauskatze spielt mit: Piesackt Ihr das arme Tier mit Euren Geschossen, wird es dem Kater zu doof und er trollt sich aus dem Zimmer. Doch nicht ohne der frechen Aufziehmaus noch eins mitzugeben. Missionstyp Drei ruft Euch zu den Waffen: In den "Fire at will"

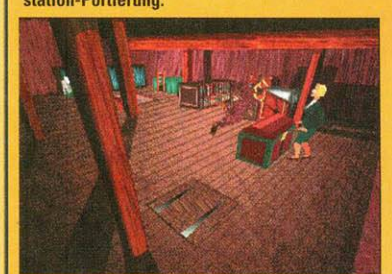
info Die Entwickler

Mitten im französischen Lyon sind die Büros von "NoCliché" angesiedelt. Mittlerweile arbeiten 22 Leute an den beiden Dreamcast Titeln "Toy Commander" und "Argatha". Letzteres wird ein Gruseladventure im "Resident Evil"-Stil. Wobei hier eher "Alone in the Dark" als Vorbild und Vater des Horrorabenteuers angebracht ist, stammt der Klassiker doch auch von "NoCliché" Chef Frédérick Raynal. Das 1992 erschienene Programm war das erste Spiel, in dem Polygoncharaktere vor vorgerendertem Hintergrund agierten. "Alone in the Dark" wurde zu einem weltweiten Erfolg –über eine Million Exemplare wurden abgesetzt. Es folgten noch zwei weitere "Alone in the Dark"-Sequels, an denen Frédérick Raynal nicht mehr mitarbeitete, denn 1993 trennte sich das Team von Infogrames und gründete mit "Adeline" eine selbständige, unabhängige Firma. Erstes Projet unter dem neuen Label war "Little Big Adventure": Das Action-Adventure mit dem knuddeligen Twinsen wurde ein weiterer Riesenerfolg. Verantwortlich waren die für damalige Verhältnisse unglaubliche SVGA-Auflösung von 640x480 Pixel und die wunderbar detaillierten und liebevollen Animationen der Charaktere. Erst 1997 wurde eine Playstation Version von "Little Big Adventure" veröffentlicht. Es folgte 1996 das mäßige "Time Commando" (PC und Playstation) und 1997 "Little Big Adventure 2", das allerdings nur für den PC entwickelt wurde.
1997 nahm Sega Kontakt mit "Adeline" auf und engagierte die kreative Truppe, um exklusiv für eine neue Konsole zu entwickeln. "Adeline" wurde kurzerhand zu "NoCliché" umfirmiert und in die Gruppe der "1.5 Entwickler" aufgenommen.





■ "Little Big Adventure" gibt's auch als Playstation-Portierung.



■ Der Urvater des Gruseladventures: "Alone in the Dark" ist ein Meilenstein der Softwaregeschichte.



■ Seekampf in der Badewanne: Versenkt die Flotte um einen Level weiter zu kommen.



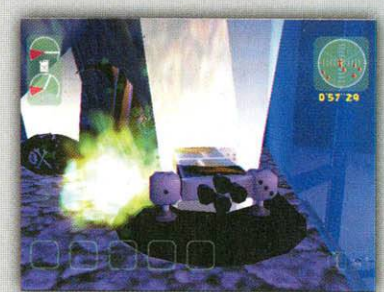


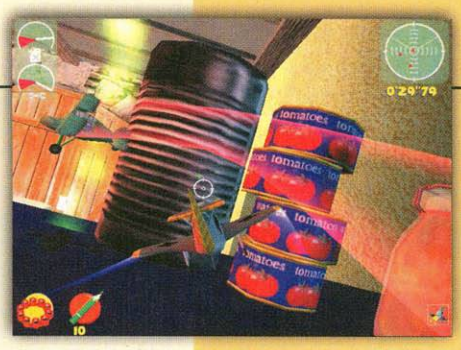
■ Fetzt die Rampe hoch, um die Wand zum Boden zu machen.



■ Via Splitscreen treten zwei bis vier Spieler gegeneinander an.

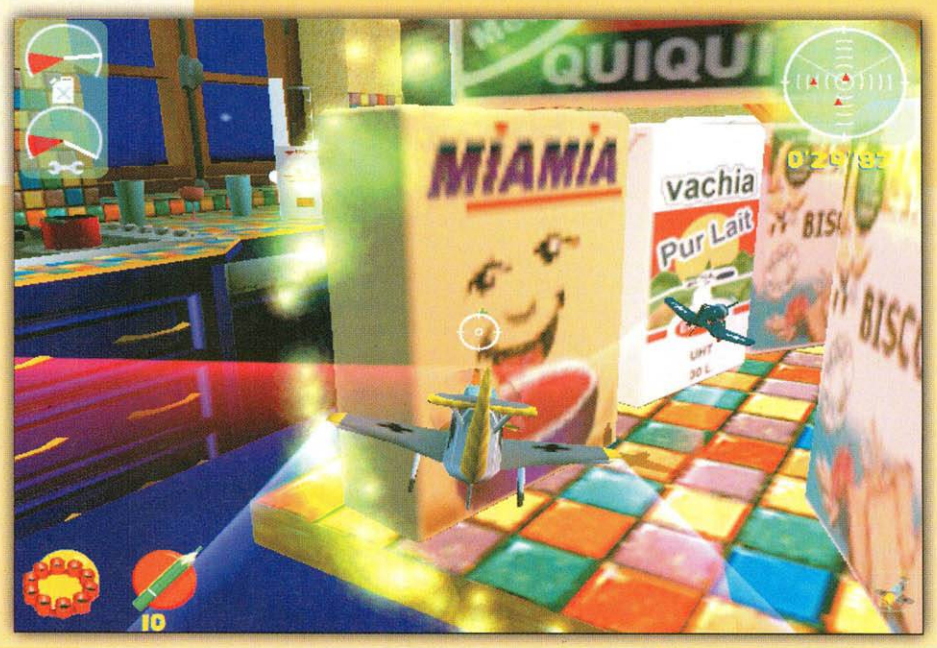








■ Wettrennen werden nicht nur auf vier Rädern, sondern auch mit Flugzeugen und Helikoptern bestritten.



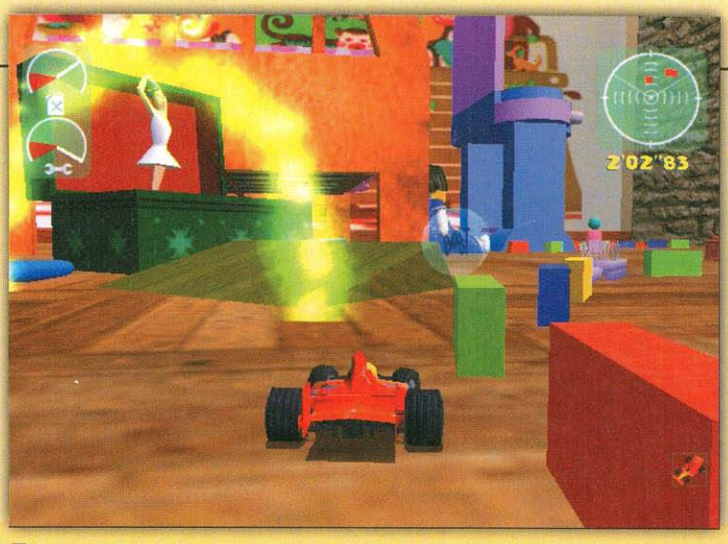
Aufträgen geht es nur mit purer Gewalt vorwärts. Mit Propellermaschinen aus dem zweiten Weltkrieg segelt Ihr über die feindliche Badewannenflotte und attackiert die ankernden Zerstörer der Planschflotte mit Maschinengewehr und Bombenteppich. Ausschlaggebend für den Erfolg ist die richtige Bewaffnung: Versteckt unter der Seifenschale liegt ein Zehnerpack Raketen, wer genügend Mumm in den Knochen hat, den Abguss hinunter zu fliegen, wird mit einem "Power Up" belohnt. Die Extras verschaffen Euch einen enormen Vorteil im Gefecht. Beispielsweise vergrößern sie Euren Zielradius: Den Feind vom Himmel zu holen, wird so zum Kinderspiel. Taktisch anspruchsvoll wird's bei den Strategieaufträgen: Mit Mannschaftsfahrzeugen nehmt Ihr herumstehende grüne Plastiksoldaten auf. Fünf der mit Schnellfeuergewehr oder Bazooka ausgerüsteten Infanteristen passen auf die Ladefläche des LKWs. Die aufgegabelten Landser karrt Ihr anschließend quer durch's Zimmer und setzt sie an strategisch wichtigen Punkten ab. Rote Schützen und feindliche Panzer empfangen Euch mit hinterhältigem Sperrfeuer. Eure Aufgabe ist es, die grünen Kameraden so abzusetzen, daß sie den Feind ohne große Verluste zurückschlagen können. Nutzt hierfür jede sich bietende Deckung: Bauklötze im Kinderzimmer, den BH der Mama im Elternschlafzimmer oder Einmachdosen in der Küche.

EINSÄTZE EN MASSE

Über die acht Zimmer des Hauses verteilt erwarten Euch 50 solcher Einsätze. Am Ende eines jeden Raums stellt Ihr Euch zum Zweikampf mit dem Levelboss – dies aber nur freiwillig. Auch ohne den Obermacker besiegt zu haben, dürft Ihr nach Abschluss aller Aufträge in das nächste Zimmer einrücken. Wer sich vor der Konfrontation drückt, wird dies allerdings beim Showdown mit Hugolin bereuen: Jeder nicht besiegte Endgegner wird nämlich auf der Seite des Teddybären gegen Euch antreten. Andersherum unterstützen Euch geschlagene Levelbosse im Kampf gegen das aufmüpfige Plüschungetüm.

"Der Genre-Mix fesselt auch Joystick-Profis."

NoClichè setzt massiv auf Multiplayertauglichkeit. "Toy Commander" unterstützt zwar nicht das Dreamcast-Modem, bietet aber drei verschiedene Mehrspielermodi. Im "Deathmatch" gehen bis zu vier Spieler gleichzeitig aufeinander los: Jeder Spieler bekommt einen Hangar zugewiesen. Kehrt Ihr während des Spiels zur Basis zurück, dürft Ihr Euch ein Vehikel aus den 35 angebotenen aussuchen. Die Palette reicht von der Planierraupe über Doppeldecker bis hin zu Raumschiffen. Jede Maschine verhält in Bezug auf Geschwindigkeit, Panzerung und Bewaffnung anders. Im "Capture the Flag"-Modus erhält jede Partei eine Standarte, die



■ Achtet auf Treibstoffvorrat und die Schadensanzeige. Sammelt Benzinkanister und Schraubenschlüssel für eine erfolgreiche Fahrt!



■ Wasserbomben los: Löscht die Zündschnur des Krachers mit einem plazierten Wasserbombenteppich.



■ Hinter der freundlichen Fassade der Spielzeugstadt verstecken sich Raketenstellungen der Teddybärtruppe.



■ Feuer frei: Rote Soldaten gehören zum Feind – also weg mit ihnen!



■ Der weißen Kreis in der Mitte des Bildes zeigt den Trefferradius Eures Geschützes.



■ Kein komischer Kauz, sondern einer der acht Endgegner.

vom Feind erobert werden muß. Wer es mit der Flagge noch bis zur eigenen Festung schafft bekommt einen Punkt gutgeschrieben. "Cat and Mouse" ist vom "Fangen" abgeschaut: Einer der Spieler ist "Es" und muß versuchen, einen der Gegner zu erwischen, der dann zum Jäger wird.

"Toy Commander" erweckt auf den ersten Blick den Eindruck eines Kinderspiels. Knallbunte Grafik, Spielzeug überall und als Endgegner keine fiesen Aliens sondern Lastkipper oder Clownpuppen. Aber der Schein trügt: Hinter der verspielten Fassade wartet ein Genre-Mix der auch Joystick-Profis fesseln kann. Die technische Realisierung kann gleichfalls überzeugen. Um eine möglichst naturgetreue Umgebung zu gestalten, wurde extra ein eigenes Physikmodell programmiert, welches für das Verhalten der Fahrzeuge und Objekte verantwortlich ist. Simuliert werden dabei nicht nur unterschiedliche Bodenbeläge wie Eis oder Beton, auch das Material der Objekte wird berücksichtigt. Schubst Ihr einen Gummiball an, so hüpft er realistisch durch das Zimmer. Diese Technik ist besonders wichtig, da unzählige verschiedene Gegenstände manipuliert, umgeworfen oder verschoben werden können, selbst wenn dies zum Lösen der Aufgabe gar nicht notwendig ist.

Grafisch gibt sich der "Toy Commander" keine Blöße: Die bunte Polygonwohnung wirbelt ohne jeglichen Ruckler über den Bildschirm, egal, in welchem Raum die Schlachten stattfinden. Flugzeuge, Panzer und Rennwägen bestehen aus detaillierten Polygonmodellen, die den Spielzeugflair richtig einfangen.

Bei der Steuerung wurde besonders darauf geachtet, daß sie mit keinem Vehikel kompliziert wird. Im Vordergrund steht der Spaßfaktor, und nicht eine hundertprozentige Simulation der aerodynamischen Eigenschaften eines Helikopters. Pünktlich zum 23. September wird "Toy Commander" bei uns in den Regalen stehen. Wer dann zu Segas Dreamcast greift, sollte auf jeden Fall auch einen Blick auf "Toy Commander" werfen! ■

Dreamcast	Genre: Action-Rennspiel	Anbieter: Sega	
	Spieleranzahl: 1-4	Entwickler: NoCliché	
	Veröffentlichung: 23. September	Muster: Sega	







Zu Besuch bei Acclaim Studios Austin:

Texas-Turok & Friends

Okay, er trägt keinen weiten Schlapphut, hat keine Cowboy-Stiefel – und lächerliches "Yippie"-Gekreische gibt er auch nicht zum Besten. Viel lieber lädt er großkalibrige Wummen durch, läßt die Gatling-Gun rasseln und bringt hilfloses Urgetier zum Kreischen. Trotzdem ist Ego-Shooter-Held Joshua Fireseed alias "Turok" ein waschechter Texaner: Statt Zuchthengsten reitet er ein dreigehörntes Urvieh ("Triceratops") – aber der ist mindestens genauso rassig, und dabei noch viel pflegeleichter! Mehr als ein bißchen Auslauf und ein paar Echsenmenschen zwischen den Hufen braucht der Dino nicht zum Glücklichsein... Turok und sein Reittier sind erhitzte Action-Gemüter mit Potential zum zeitlosen Top-Seller: Und warum es in Acclaims Shooter-Episoden rund um den wütenden Indianer so heiß her geht, verstehe ich spätestens, als ich am Samstag, dem 06.08. gegen 15 Uhr texanischer Ortszeit den Flieger verlasse – und mit dem ersten Schritt vom Flugzeug auf die Gangway auch die klimatisierte Zone. Von 100 Grad Fahrenheit hat der Pilot gesprochen: Die Hitzewelle, die derzeit in den Staaten wütet, kostet nicht nur den Amerikaner die Ernte, sondern einen unvorbereiteten Videospiel-Journalisten beinahe das Leben – wer nicht in diesen Breitengraden geboren ist, den trifft das Treibhausklima mit doppelter Härte, und der Schritt in die "Bullenhitze" von Texas ist wie der gegen eine Mauer. 100 Grad Fahrenheit – das heißt fast 40 Grad Celcius – und der durchschnittliche Bundesbürger kommt schon bei Mitte 20 mächtig ins Schwitzen! Stellt Euch einen Daueraufenthalt in einer Wanne heißen Wassers vor – dann wißt Ihr, warum die Dinos ausgestorben sind. Nicht Turok ist schuld – die Sonne war's! Aber weil die Entwicklungs-Köpfe hinter den Abenteuern von Dino-Reiter Joshua trotz heißer Action einen kühlen Kopf brauchen, sind die Büros von "Acclaim Studios Austin" (siehe Kasten: "Aus Iguana wird Acclaim") – genauso wie die meisten Hotels und Geschäfte auch – angenehm klimatisiert. In der Mittagssonne wollen wir uns noch sämtliche Klamotten vom Leib reißen, aber drinnen wird dann der Ruf nach einem Rolli laut. Doch allen Klimaschocks zum Trotz: Der Kampf mit der Temperatur lohnt sich, denn wir sind die ersten Journalisten, die Acclaims alljährlichem Entwickler-Meeting beiwohnen dürfen: Während uns David Dienstbier, und Acclaims amerikanische PR-Fee die jüngsten Highlights aus dem Austin-Lineup vorführen, diskutiert man sich in den angrenzenden Büros die Köpfe heiß: Neben Acclaims deutschem Marketing-Director Rainer Zipp ist auch der globale Entwicklungs-Boss eingeflogen worden: Zusammen will man über Fragen der Lokalisierung und design-technische Details entscheiden. Unterdessen haben wir alle Hände voll zu tun: Nach der fast zweitägigen Präsentation folgen eine Studio-Tour durch die heiligen Hallen (die nie ein Europäer zuvor betreten durfte) und Interviews mit den Herren der jüngsten "Turok"-Schöpfung. Was **fun.generation** in Austin bestaunt hat, und warum uns die 140 Mann starke Entwickler-Mannschaft besonders ans Herz gewachsen ist, das erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten.

Multiplayer-Party

Für PC-Spieler ist es schon längst Alltag, für den Konsolen-Spieler noch etwas Besonderes: Multiplayer-Sessions im Internet könnt Ihr bislang nur auf dem Dreamcast erleben, denn der ist als einzige Konsole online-kompatibel. Den ersten Schritt in die richtige Richtung tat Sony: Die ersten PlayStation-Baureihen waren über ein separat erhältliches Link-Kabel miteinander vernetzbar. Das heißt: Ähnlich wie der PC-User hatte hier jeder Spieler seine eigene Software, seine eigene Konsole – und vor allen Dingen seinen eigenen Schirm, um gemeinsam mit oder gegen die Kumpels anzutreten. Leider wurde die Link-Möglichkeit nicht hinreichend genutzt – und zwecks Einsparung rationalisierte Sony den ohnehin (fast) überflüssigen Anschluß-Port weg. Schade drum: Wer sich keinen Dreamcast zulegt, der muß demnach auf die althergebrachte "SplitScreen"-Option zurückgreifen – und sich mit den Freunden auf vertikal bzw. horizontal geteiltem Bildschirm bekriegen. Leider fällt der Multiplayer-Modus bei den meisten Spielen eher dürftig aus, allein Rares 007-Ballerei und der zweite "Turok"-Teil haben vorgemacht, daß es auch besser geht. Grund genug für Creative Director Dienstbier und seine "Turok"-Crew, den Ruf von Fireseeds Fan-Gemeinde nach einem Multiplayer-Spektakel für das Nintendo 64 prompt zu beantworten. Mehr von Joshuas Split-Screen-Abenteuer im nebenstehenden Kasten!







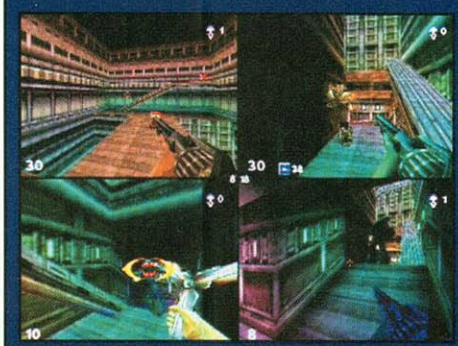
Turok in Multiplayer-Rage!

Turok: „Die Legende des Verlorenen Landes“











Aus "Turok: Rage Wars" werden Turoks "Legenden des Verlorenen Landes": Wie viele Spiele-Anbieter geht Acclaim mit dem jüngsten "Turok"-Ableger den Weg alles Einheimischen – von einem deutschen Titel verspricht man sich die größere Werbe-Wirkung. "Rage Wars" finden wir zwar schöner – aber treffend ist der deutsche Titel allemal: "Die Legenden des Verlorenen Landes" spielen vor Turoks Solo-Auftritten – und zeigen die grausamen Duelle, die laut Mythos zur Entstehung der "Turok"-Welt geführt haben. So ist Joshua noch nicht der strahlende Held, sondern nur einer von vielen Duellisten: Die balgen sich in subterranischen Anlagen, Tempelbauten und Grufen um ein magisches Artefakt mit verheerendem Vernichtungspotential. Wenn das mal gut geht... Denn Turoks Kampf um die Macht im Verlorenen Land ist mindestens genauso riskant wie Acclaims Versuch, auf dem N64 bislang unerforschte Multiplayer-Regionen zu erschließen: Ob die Schlachten auf (bis zu vierfach) geteiltem Bildschirm die gleiche Faszination auf die Action-Gemeinde ausüben wie PC-Schlachten im Internet, steht noch in den Sternen – aber wenn es überhaupt ein Produkt schafft, dann eins mit gutem und bekanntem Namen. Und derweil kein N64-Ballermann so populär ist wie Acclaims schießwütiger Indianer, geht man das Risiko bereitwillig ein. Wir sind zwar noch skeptisch – aber wenn es um die Güte des Produkts geht, dann stehen die Zeichen für Turok wieder mal auf Sieg: Auch wenn Ihr's nicht glaubt – aber der Multiplayer-Indianer ist dem Vorläufer technisch haushoch überlegen. Höher aufgelöste Texturen und lebensechter animierte Opponenten haben wir in keinem anderen Konsolen-Ego-Shooter gesichtet: Im Single-Player-Modus sowie auf horizontal geteiltem Schirm steht "Turok: Rage Wars" den PC-Kollegen nichts nach (Expansion-Pak vorausgesetzt), allein im Vierspieler-Modus werden Detailstufe und Auflösung (notgedrungen) einen Tick reduziert.

Dabei macht das Gefecht gegeneinander auch spielerisch was her: Ihr schlüpft in die schuppige Haut eines Dino-Humanoiden, streift als Raptor durch die Gänge, schwingt als die hübsche Adon verführerisch mit den Hüften (Ja, vor dem Job als intergalaktische Krankenschwester war auch sie kriegerisch unterwegs!) oder mäht die feindliche Multiplayer-Meute mit Turok um. Übrigens: Wenn Ihr nicht genügend Kumpels zusammentrommeln könnt – oder Euch der Sinn nach einer besonders gemeinen Herausforderung steht, dann hetzt Ihr zusätzlich zu Euren Charakteren noch ein paar Computer-"Bots" in den Kampf. Die cleveren Kerlchen sind mehr als nur vollwertige Gegner, von geradezu teuflischer KI und stechen bei entsprechender Einstellung selbst den Genre-Profi im Handumdrehen aus! Alles, was Ihr könnt, das können Eure Computer-gesteuerten Gegenspieler schon lange: Waffen einsammeln, was das Zeug hält, anschleichen, verstecken, klettern – und zielen wie ein Alter!

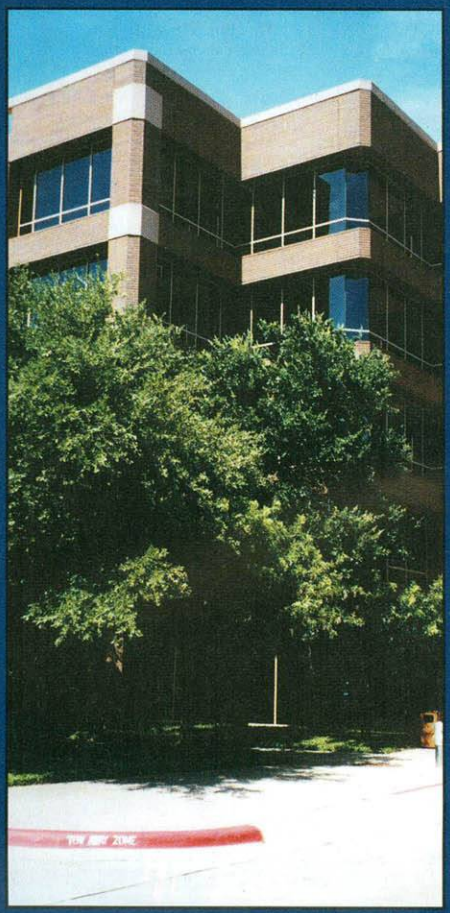
Damit das multiple Schlachten auch so richtig Spaß macht, wurden für jeden Geschmack und für alle Bedürfnisse die passenden Level gestrickt: Weitläufige Areale für ausschweifende Multiplayer- und Bot-Orgien gibt's genauso wie beschauliche Mini-Arenen für gemütliches Zweispieler-Stelldichein. Also: Wählt schon mal Eure Waffen....denn nur wer raptoren-gleiche Reflexe hat und sein tödliches Handwerkszeug treffsicher wählt, der hat im "Verlorenen Land" eine Chance. Vom Gift-Projektil bis zum "Alien-Incubator" – hier gibt es für jedes Gemüt das passende Gerät, von harmlos-konventionell bis völlig krank.











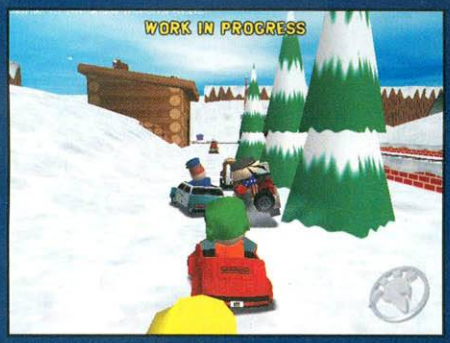
Die Saat des Bösen...

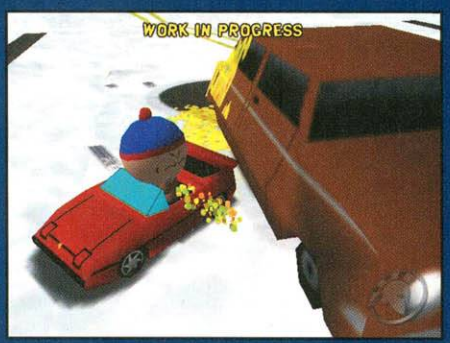
....residiert jetzt seit einigen Monaten nicht mehr in den alten Iguana-Büros, sondern belegt mittlerweile zwei Stockwerke in einem luxuriösen Büro-Bau in den Außenbezirken von Austin. Unsere Schnappschüsse zeigen das Gebäude von allen Innen- und Außenseiten – vom üppigen Baumbewuchs vor dem Foyer über die Eingangshalle bis zum Keramik-Leguan neben der Rezeption. Für alle, die es noch nicht wissen: Hinter den "Acclaim Studios Austin" verbirgt sich der US-Entwickler Iguana. Weil Publisher (und Besitzer) Acclaim aber verstärkt das firmeneigene Branding kommunizieren will, hat man kurzerhand sämtlichen Software-Häusern (darunter auch die britische Spieleschmiede Probe – neuerdings "Acclaim Studios London") den Acclaim-Stempel aufgedrückt. Der Vorteil für die Entwickler: Weil ab sofort alle (ehemals eigenständigen) Entwicklungs-Firmen zusammengehören, profitiert man auch von der Technologie der anderen: Hochwertige 3D-Engines wie die von "Turok" oder "Shadow Man" werden jetzt ausgetauscht und gemeinsam verfeinert. Seit der Umbenennung und Umstrukturierung zur E3 arbeitet jetzt ein ganzes Heer von Entwicklern unter dem Acclaim-Label – nach dem Motto "Gemeinsam sind wir stark!" wird an wegweisender Technologie gewerkelt und getüftelt, was das Zeug hält.

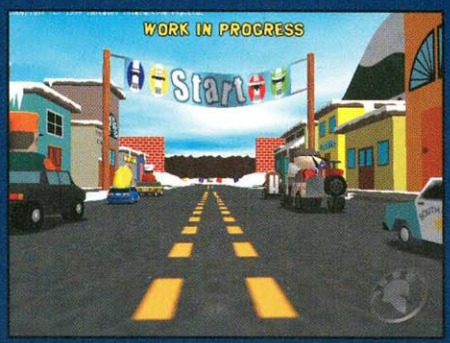


Jenseits des guten Geschmacks: South Park

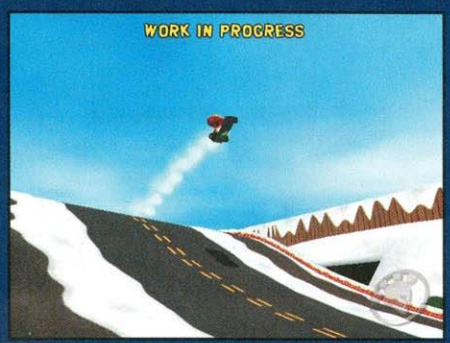
Eric Cartman, Kenny, Kyle, Stan, Chef, Mr. Garrison, Heiland Jesus, ein stockschwuler Köter – das sind die neuen Shooting-Stars am amerikanischen Animations-Himmel, und demnächst treiben sie auch in deutschen Landen schrägen Schabernack, immer unterhalb der Gürtellinie und jenseits des guten Geschmacks. Schuld sind die US-Ulknudeln Trey Parker und Matt Stone, beide erklärte Trash-Freaks, die mit der rotzfrechen "South Park"-Mannschaft eine Rasselbande der ganz besonders garstigen Art ins Leben gerufen haben. So garstig, daß die Scherenschnitt-Figürchen heute in aller Munde sind – und RTL just für ein Heidengeld die deutschen Rechte erworben hat. Auch Acclaim hat rechtzeitig in die Lizenzbresche geschlagen: Drei "South Park"-Spiele sollen Euch ein bitterböses Weihnachtsfest bescheren – wahlweise als Talk-Show, polygonales Fun-Racing oder kompromißloser Ego-Shooter. Gleich vier Systeme auf einmal will Acclaim Austin bedienen: PC und PlayStation stehen genauso auf der Wunschliste der "South-Park"-Entwickler wie Dreamcast und Nintendo 64.







■ „South Park" auf der Überholspur: Die Scherenschnitt-Figuren der TV-Serie wurden in die dritte Dimension gedehnt. Außer dem Rennspiel demnächst außerdem am Start: Eine schizophrene Talk-Show und ein Ego-Shooter - allesamt für Dreamcast, Nintendo 64, PlayStation und PC angekündigt.



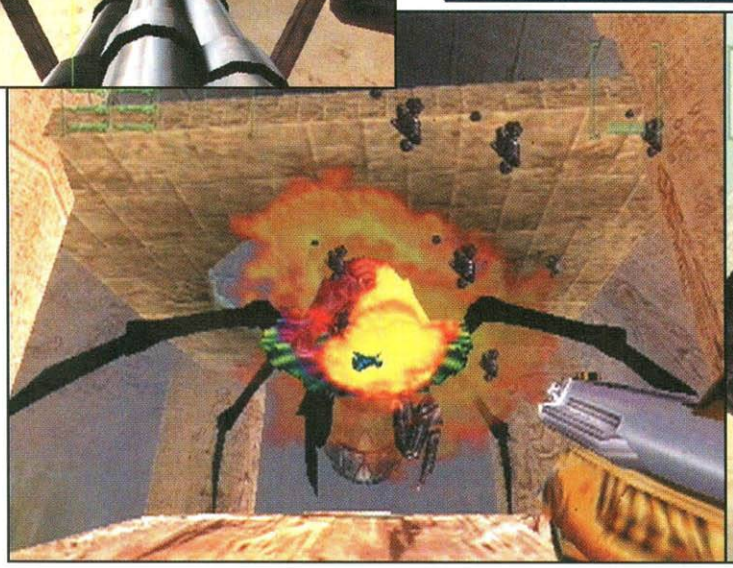
■ So ein Polygon-Insekt hat's nicht leicht: Besonders dann nicht, wenn Acclaims „Armorines"-Marines auftauchen und die Chitin-Brut mächtig aufmischen - vorzugsweise mit großkalibrigen Geschossen wie Flammen- oder Raketenwerfern und magischen Artefakten. Ego-Action im Stil von Verhovens Kino-Spektakel - mit einem gehörigen Schuß Mystik. Wir sind gespannt!

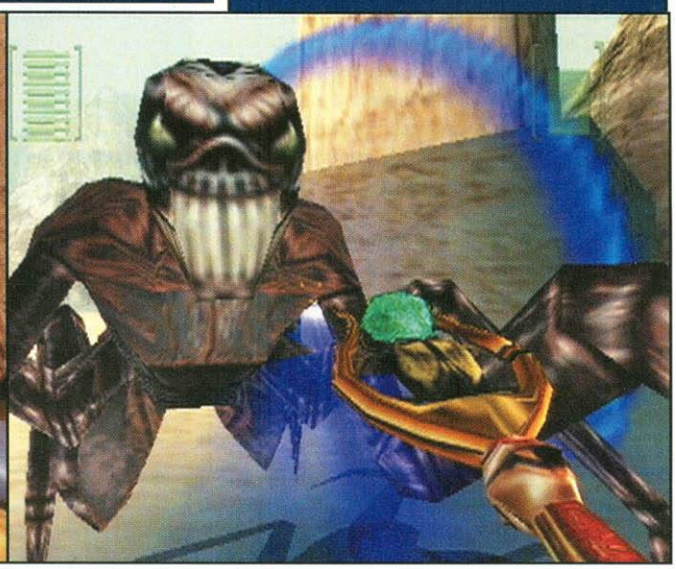
Starship-Trooper legen los: Armorines

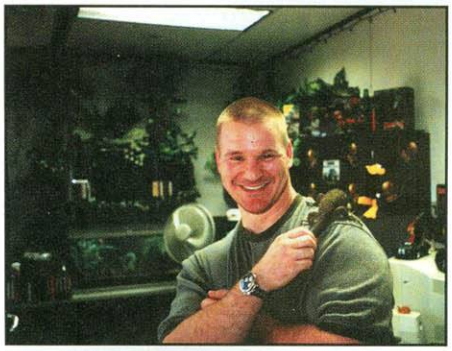
"Nur ein toter Bug ist ein guter Bug!" – mit diesem und ähnlich herzallerliebsten Sprüchen sind Paul Verhoevens cineastische Käfer-Killer in die Schlacht gezogen – jetzt seid Ihr an der Reihe! In Eurer Funktion als intergalaktischer Kammerjäger ist Euch so ziemlich jedes Mittel recht, um unter den insektoiden Invasoren tüchtig aufzuräumen: Futuristischer Waffenwahn und brachiales Vernichtungs-Werkzeug à la "Turok" dürfen dabei ebenso wenig fehlen wie der mystische Einschlag eines "Exhumed": Ob mit Flammenwerfer, Plasma-Geschoß oder ägyptischem Zauberstab – Euer Space-Marine zieht mit allem in die Schlacht, was durchschlagenden Erfolg erzielt oder die schönste Todes-Animation hergibt. Leztere sind übrigens nicht minder spektakulär als bei den Dino-Massakern von Onkel Joshua: Die Armorines-Bugs zerplatzen, lösen sich auf, enden als glibberige Pfütze im Texture-Terrain oder winden sich kreischend am Boden. Euer Marine schaut ungerührt zu: Denn im Gegensatz zum gemeinen Weltraum-Ungeziefer ist Mann (oder wahlweise Frau) clever und rüstet sich nicht nur mit großkalibrigen Geschossen, sondern legt sich bezeiten auch die passende Rüstung zu. Wenn Ihr die Schutz-Montur Eurer Figur begutachten wollt, könnt Ihr Euer virtuelles Konterfei vor allem in den Zwischensequenzen mustern. Auf den ersten Blick mutet der rüstige Ungeziefer-Vernichter an wie die erwachsene Ausgabe von Capcom-Held Mega-Man: Von Kopf bis Fuß mit bunten Stahlplatten vernietet, die Augenpartie hinter einem feschen Visier verborgen und die Füße in atmungsaktiven Blech-Galoschen, Größe XXL (beugt Schweißfüßen vor...). Die Herkunft sieht man den "Armorines"-Heroen deutlich an: Wie Kollege Turok (bei dem man sich übrigens auch die 3D-Engine geliehen hat) stammen die beiden aus Acclaims kunterbuntem Comic-Kosmos - denn pünktlich zum Spielstart will man auch mit der Heftchenreihe reichlich für Marketing-Furore sorgen.

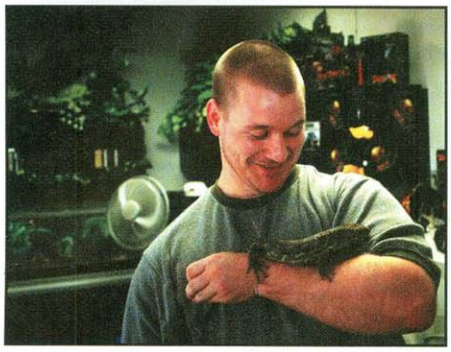
Aber aller ekligen Ameisen-Aliens und Ego-Shooter-Action zum Trotz: Unser heimlicher Höhepunkt ist schon jetzt der Shuttle-Flug durch einen Bug-überlaufenen Canyon. Wie Han Solo und Luke Skywalker im ersten "Star Wars"-Film hockt Ihr in einer verglasten Geschützkuppel und zerblast vom Raumschiff aus klebrige "Armorines"-Völker. Der Trick dabei: Je mehr Biester Ihr erledigt, desto weniger machen Euch nach der Landung Ärger – und was vom sicheren Raumschiff aus noch ganz einfach wirkt, das sieht beim Kampf Mann gegen Alien schon ganz anders aus...die Monster wehren sich!



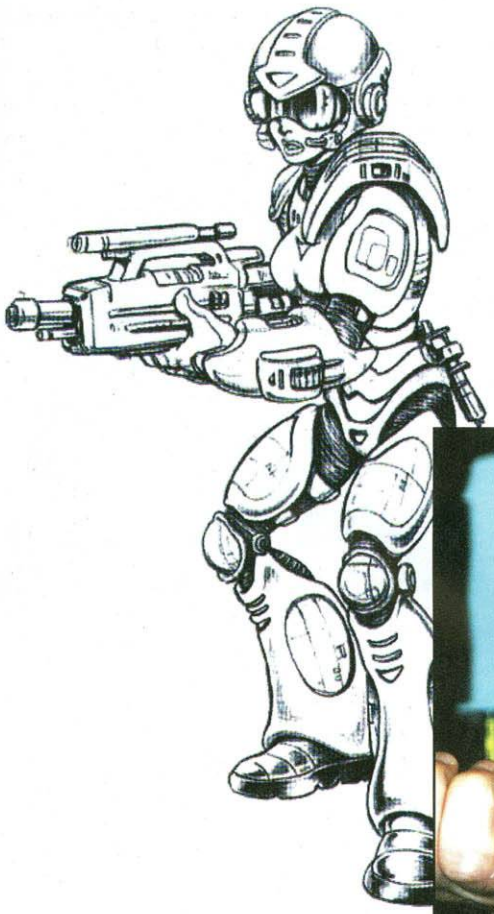


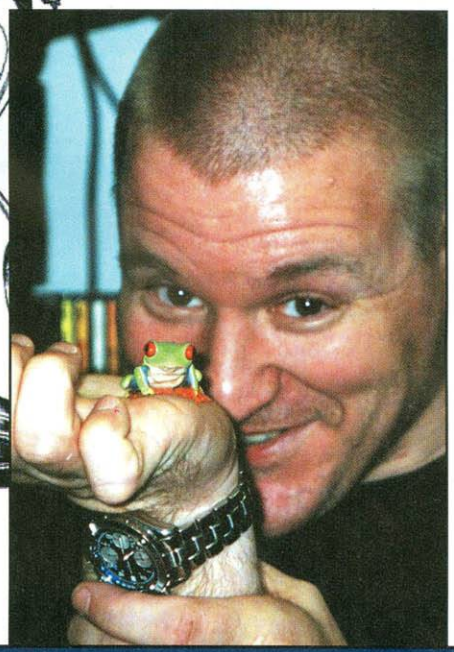












Mr. Nice Guy: David Dienstbier

-der Mensch, der Spieler

Der Mann hinter dem Indianer: David Dienstbier ist fanatischer Spiele-Fan und mindestens genauso muskulös wie seine virtuelle Schöpfung. Nach seiner Beförderung zum Creative Director der Austin-Büros (David überwacht also ab sofort die Entwicklung aller Spiele) legt der stämmige Medien-Freak zwar nicht mehr selber Hand an – aber zu erzählen hat er noch immer jede Menge. Wir haben David Dienstbier zu seiner Person befragt und nachgehorcht, wie es seiner Meinung nach um die nächste Videospiel-Generation bestellt ist. Dreamcast, Multiplayer-Spiele und Designer-Philosophien: David plaudert ganz unverhohlen aus dem Nähkästchen und verblüfft dabei mit fast schon entwaffnender Ehrlichkeit. Man hat uns gewarnt: Der "Mr. Nice Guy" der Entwickler-Branche ist natürlich, smart und charmant und hat – wie auf unseren Fotos unschwer erkennbar – ein Herz für Tiere.

fun.generation: Deine Lieblingsfarbe?

David: Meine Lieblingsfarbe? Eine bestimmte habe ich da nicht...eher mehrere, vornehmlich erdige Farben – Grün- und Brauntöne. Oder? Äh...ich nehme das zurück. Silber!

fun.generation: Silber?

Yep, Silber ist meine Lieblingsfarbe.

fun.generation: Warum?

Weil es als Auto-Lackierung ziemlich klasse aussieht...

fun.generation: Von Farben mal abgesehen – was magst Du noch ganz besonders gerne?

Ich liebe Ruhe und Stille. Mehr als alles andere liebe ich es zu relaxen – Dinge, die nicht stressen.

fun.generation: Was verstehst Du unter "relaxen"?

Wenn ich relaxe, dann höre ich einfach nur zu....fließendem Wasser zum Beispiel – einer Quelle oder einem Fluß. Ich liebe die Geräusche von Vögeln, genauso wie eine schöne, kühle Brise – und ich liebe es, nichts bestimmtes zu tun zu haben. Völlige Stille.

fun.generation: Das ist ein ziemlich harter Kontrast zu den Action-Spielen, die Du entwirfst.

Das ist richtig. Ich denke, das ist eine Art von natürlicher Begleiterscheinung. Und mal ganz ehrlich: Man verwendet so viel Zeit darauf, hart zu arbeiten – an Dingen, die unheimlich laut und action-geladen sind. Diese Neigung von mir hat sich über die vergangenen Jahre hinweg entwickelt. Da war ich so sehr in die Entwicklung von "Turok" vertieft, daß ich gelernt habe, diese Augenblicke der Ruhe ganz besonders zu schätzen...zu schätzen, was es bedeutet, wenn Du Dich einfach fallen lassen und alles um Dich herum vergessen kannst. Deswegen liebe ich die Stille so sehr...

fun.generation: Hast Du Dein Zuhause ganz auf's Relaxen hin gestaltet?

■ **Ein tropischer Baumfrosch auf der Pirsch: Ob's auf dem Arm von Onkel David wohl frische Fliegen gibt? Wie ihr leicht erkennen könnt: Dienstbiers Leidenschaft für Reptilien beschränkt sich nicht nur auf den Leguan im Firmen-Logo, auch im Büro (Oder ist's ein zoologischer Garten?) tummeln sich die kaltblütige Bande.**



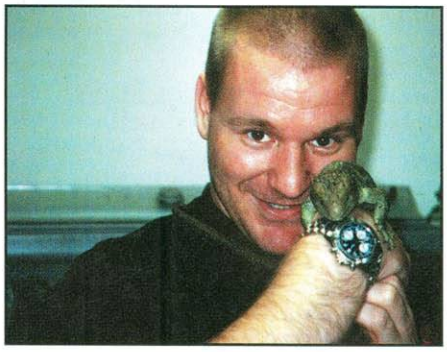


Ahh...nein – tatsächlich hat es von allem ein wenig. Um genau zu sein: Ich baue gerade ein Haus, und es beherbergt von allem, was mir Spaß macht, wenigstens ein bißchen: Ich richte mir z.B. gerade ein Heimkino ein... Es muß wirklich nichts kompliziertes sein: Ich kann es auch genießen, einfach im Hinterhof herumzuhängen...und nichts zu tun. Ich geh' auch gerne mal raus – klettern oder ähnliches. Besonders wenn es ans Rating der Produkte geht....dann ist es so ziemlich mein Liebstes, all dem den Rücken zu kehren und mich mal so richtig zu entspannen.



fun.generation: Okay – jetzt wissen wir ziemlich genau, wie es um Deine Vorlieben bestellt ist. David Dienstbier ist ein Mann, der gerne ausspannt... Aber es gibt doch sicher jede Menge Dinge, die Du nicht leiden kannst – außer den Entspannungsfeind "Streß", meine ich. Was kann das "Turok"-Mastermind überhaupt nicht ausstehen?

Ich mag keine unzufriedenen Typen. Ich mag keine Leute, die nicht freundlich sind, Leute die nicht dankbar sein können – wie z.B. für Erfolge, oder Anerkennungen, die sie ernten. Ich hasse Menschen, die sich zu Vollidioten machen, nur weil sie Karriere machen oder viel Geld haben. Das macht mich richtig krank, besonders weil es für so ein Verhalten gar keinen Grund gibt. Man trifft zu oft auf Personen, die ein ausgeprägtes und aggressives Konkurrenzverhalten an den Tag legen... Weißt Du, ich bevorzuge wirklich Menschen, die einfach offen, ehrlich und freundlich sind. Ich mag keine Leute, die sich für etwas besonderes halten.



fun.generation: Welche Stellung nehmen da Deine Eltern, Freunde und Verwandten ein? Was halten Die von dem, was Du hier tust? Also, wenn Du Videospiel-Journalist bist, halten Dich die meisten für komplett verrückt. Aber wie sieht das aus, wenn man Spiele-Entwickler ist? Hat Dich Mutti von der Geschenkliste gestrichen...?

Aber nein, die denken, es ist toll, was ich hier tue. Meine Eltern haben immer daran geglaubt, daß ich in die Entertainment-Branche, vermutlich sogar zum Film gehöre. Ich habe immer viel geschrieben und gezeichnet – illustrierte Screenplays zum Beispiel.

fun.generation: Kannst Du Dir vorstellen, irgendwann mal auf Film umzusatteln?

Oh, ich bin in der Videospiel-Branche perfekt aufgehoben. Der Film hat mich schon immer fasziniert. Um ehrlich zu sein, war ich ganz aus dem Häuschen, als mich zwei Filmschulen haben wollten, trotzdem habe ich mich nach der Highschool für eine Kunstschule entschieden. Dort habe ich auch meinen Abschluß gemacht – mit dem Schwerpunkt Malerei. Ich hatte mich zuvor nicht gleich für den Film entschieden, weil ich mir noch nicht sicher war, ob es das Richtige für mich wäre, und schließlich wollte ich nichts überstürzen. Auch nach der Kunstschule habe ich zunächst einige Zeit für diverse Werbeagenturen gearbeitet. Aber auf Dauer hätte mich das um den Verstand gebracht: Ich hasse Anzeigen! Dann hat man mir den Job bei Iguana angeboten. Da stand ich also vor der Wahl: Entweder zum Film gehen oder in die Spiele-Industrie einsteigen.

fun.generation: Wie kam es zu dem Angebot von Iguana? Wie sind die auf Dich aufmerksam geworden?

Die sind damals gerade nach Austin gekommen – und fingen an, heftig zu expandieren. Das war ungefähr ein Jahr vor dem 32-Bit-Boom. Es schien alles perfekt: Ich sah Ihre Stellenanzeige – und weißt Du, ich bin schon immer ein fanatischer Spieler gewesen. Ich besitze vermutlich so ziemlich jedes System auf dem ganzen Planeten (und was ich heute nicht mehr habe, das habe ich wenigstens schon einmal besessen) und habe überhaupt immer nur an Entertainment gedacht. Ich liebe Spiele, und das war genau, was mich zu Iguana gebracht hat: Also habe ich einfach meine Bewerbung geschickt – und nichts ging schief. Alles lief reibungslos ab: eine dieser Situationen, an denen manche Leute beginnen, ans Schicksal zu glauben. Ich gehöre zwar nicht dazu, aber ich denke, daß manche Dinge ganz einfach zur richtigen Zeit passieren. Und genau so ist es ja auch gekommen: Alles passierte genau so, wie es sein sollte. Alles lief perfekt. Es waren die

richtigen Personen, die zum richtigen Zeitpunkt mit mir gesprochen haben, es war der richtige Zeitpunkt in meinem Leben.

fun.generation: Na, das hört sich aber doch ziemlich nach Bestimmung an. Hast Du wirklich noch keinen Gedanken daran verschwendet?

Nein, nicht wirklich – ich bin ein Hardcore-Realist. Manche Leute machen es sich einfach, indem sie ihren Erfolg oder Mißerfolg einer Macht wie der des Schicksals zuschreiben. Also, wenn es irgendeinen großen Plan für alle Dinge gibt – dann liegt der ohnehin weit außerhalb meines Verständnisses, und ich zerbreche mir besser gar nicht erst den Kopf darüber.

fun.generation: Na gut – dann noch mal kurz zu einer Sache, über die Du Dir bestimmt schon mal den Kopf zerbrochen hast: Was ist Dein Lieblingsspiel?

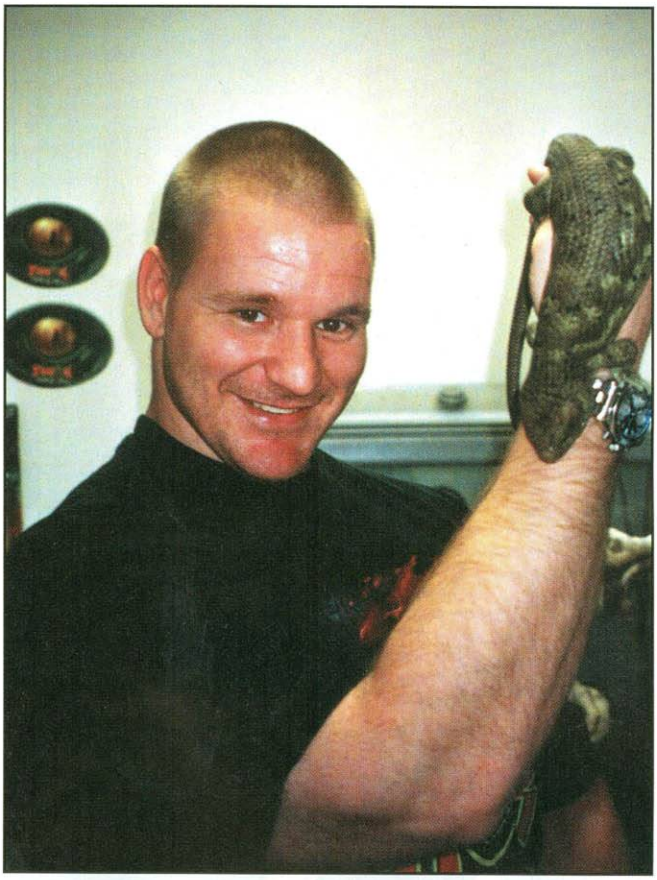
Hmmm (denkt angestrengt nach)...derzeit spiele ich gerne "Mario Golf". Das macht einen Heidenspaß! Aber das letzte Spiel, das mich so richtig fasziniert hat, das war "Half Life". Das ist wirklich ein phänomenales Spiel! Kein anderer Ego-Shooter hat mir mehr das Gefühl gegeben, im Spielgeschehen und Teil einer Storyline zu sein. Nicht mal "Unreal" hat das geschafft... Außerdem spiele ich noch immer gerne "Command & Conquer", auch "Driver" auf der PlayStation ist fantastisch – überhaupt habe ich ziemlich viel "Driver" und "Ridge Racer Type 4" gespielt.

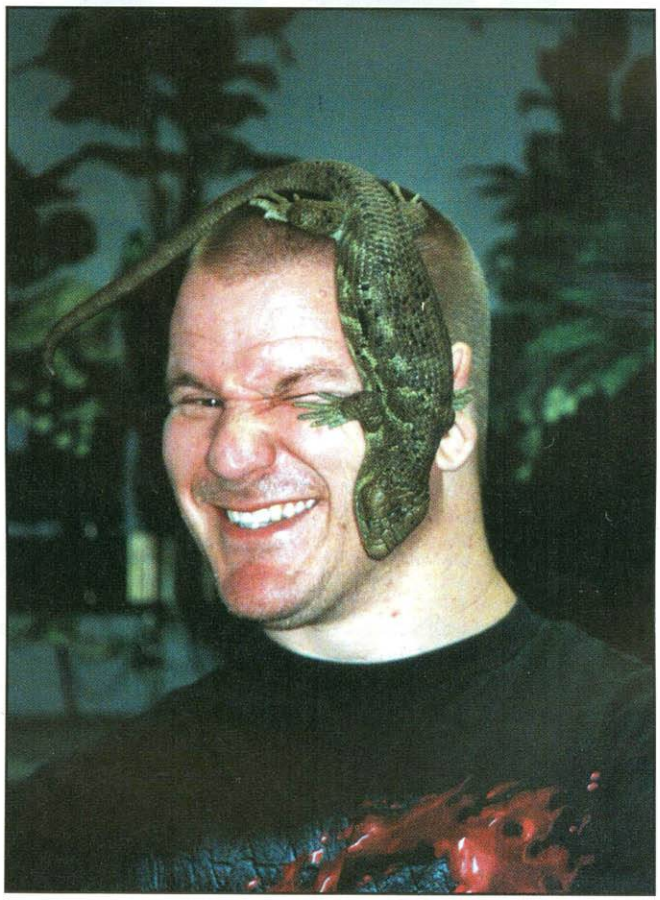
fun.generation: Hast Du schon "Soul Calibur" für den Dreamcast gesehen?

Oh ja, wow! Der Dreamcast ist die größte Vorbestellung, die ich je aufgegeben habe! Normalerweise bestellst Du eine Konsole mit ein oder zwei Spielen vor – ich habe eine Konsole mit Unmengen an Peripherie und einem Dutzend Spielen vorbestellt! Und "Soul Calibur" – oh Mann, es sieht so wundervoll aus! Unbeschreiblich! Als es das erste mal ein Kollege dabei hatte, stand sofort eine riesige Menge um ihn herum – und starrte fasziniert auf den Schirm! Ach ja: Und dann warte ich noch sehnsüchtig auf "Shen Mue"...

fun.generation: Du spielst also auch Adventures?

Oh, ja – es gibt keine Sorte Spiel, mit der





ich mich nicht beschäftige. Wenn "Final Fantasy VIII" herauskommt, – werde ich auf jeden Fall eine Menge Zeit damit verbringen...genau wie mit "Shen Mue". Auch "D" sieht ziemlich eindrucksvoll aus, überhaupt steckt jede Menge toller Software in der Pipeline. Das werden ein paar kostspielige Monate, denke ich! Hast Du schon das

fun.generation: "Shen Mue"-Video gesehen. Dauert ungefähr eine halbe Stunde...

Ja, klar. Das sieht wirklich toll aus. Ich liebe es, wie sie mit der Interaktion umgehen, wie z.B. in der Begegnung, die Du auf der E3 schon hattest spielen können: Wenn Du in den Raum gegangen bist, und die Typen darin haben Dich plötzlich angegriffen (Anmerkung der Redaktion: David spielt auf die "Dragon's Lair"-ähnlichen Button-Einblendungen zur Charakter- und Objekt-Interaktion an.) Das ist so eine verdammt einfache, aber doch elegante Lösung, so eine Situation spielerisch zu meistern. Im Grunde genommen reine Choreographie. Warum sollte man das auch komplizieren? So funktioniert es einfach perfekt!

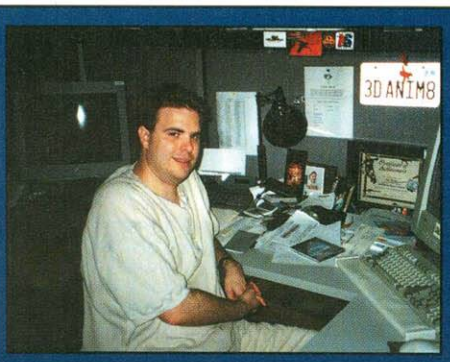
fun.generation: Wie definierst Du die absolute Spielerfahrung? Wie sieht für Dich das perfekte Spiel der Zukunft aus?

Uh – das müßte folgende Faktoren miteinander verbinden: Das intensive Gefühl, das ich bei einem Spiel wie "Zelda" oder "Metal Gear Solid" empfinde und die absolute Multi-

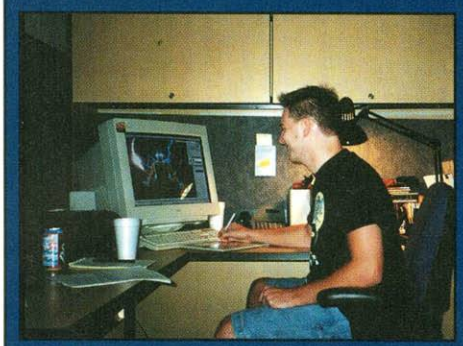
player-Erfahrung in einem Spiel! Ich denke, Titel wie "Everquest" sind nicht erfolgreich, weil sie alle Möglichkeiten ausschöpfen – sondern vielmehr, weil sie Pioniere darstellen, die zeigen, was möglich ist. "Everquest" hat mich drei Wochen lang an den Monitor gefesselt: aber nur wegen der Online-Erfahrung an sich, wirklich fasziniert - wie bei einem "Legend of Zelda" - war ich nie. Ich hoffe auf ein Multiplayer-Spiel, das nicht nur online-kompatibel, sondern vor allen anderen Dingen ein gutes Spiel ist! Ich denke, wir haben gerade erst angefangen, das Multiplayer-Terrain abzustecken, die Möglichkeiten auszuloten... Ich respektiere, was mit "Everquest" erreicht wurde – aber der Stein der Weisen ist es für mich nicht.

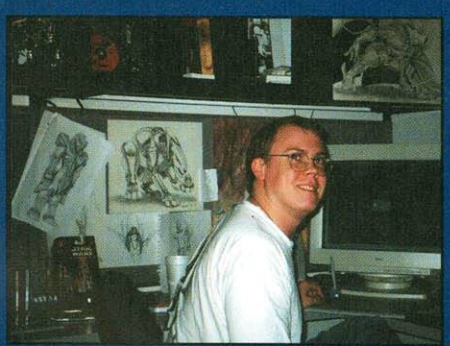
fun.generation: Werden Multiplayer-Spiele die Single-Player-Generation irgendwann vollkommen ablösen?

Nein, niemals, denn die Erfahrung und die Story, die Dir ein Single-Player-Spiel bringen, die kann kein Multiplayer-Titel ersetzen. Es ist eine Erfahrung, die von niemand sonst abhängt oder beeinflußt wird: Ich kann das Spiel genau dann genießen, wenn ich es will. Es hängt weder von der Modem-Geschwindigkeit noch der Performance irgendeines Servers ab, außerdem muß ich nicht krampfhaft nach 30 Leuten suchen, die zur gleichen Zeit miteinander spielen möchten. Auch für uns Entwickler wird es immer die einzige Möglichkeit bleiben, dem Spieler genau das Abenteuer zu bringen, mit dem wir ihn gerne konfrontieren wollen. All das wird niemals verschwinden....und wenn doch, dann würde mich das sehr traurig machen. Aber nein, nein – Single-Player-Spiele werden niemals verschwinden! Klar: Multiplayer-Spiele werden immer populärer. Aber ich glaube nicht, daß Einspieler-Titel darunter leiden werden. ■







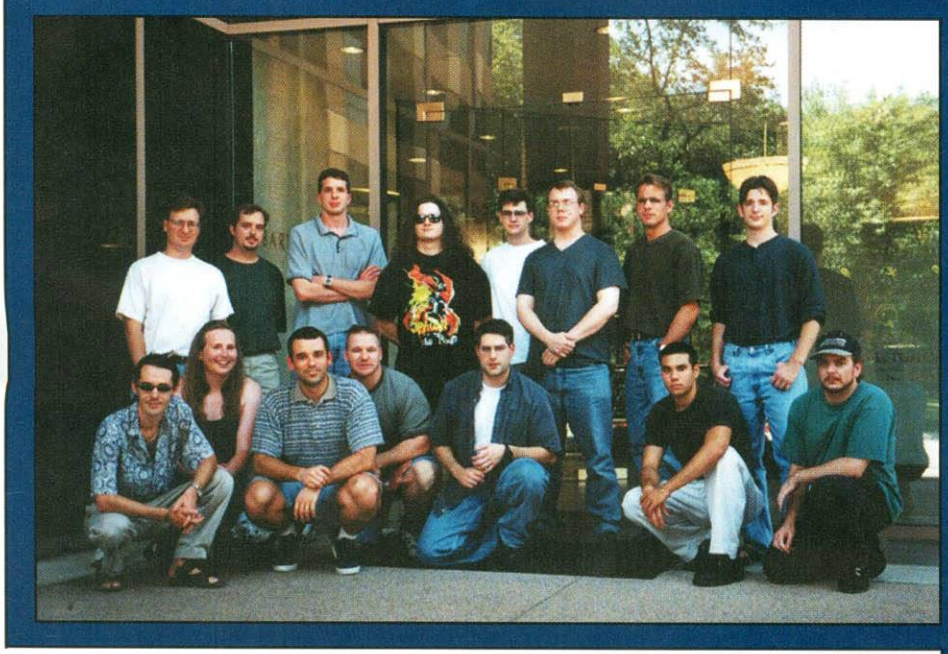


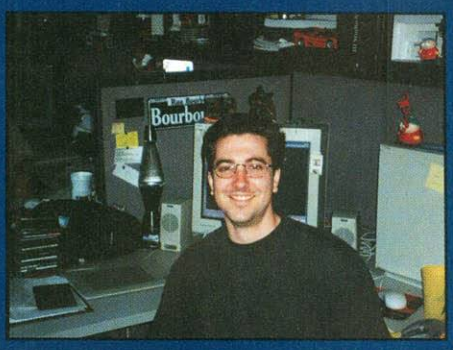


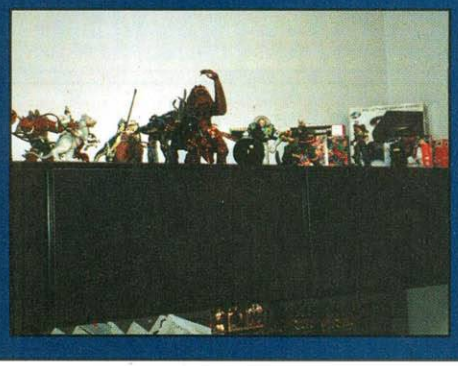
Im Dunkeln ist gut Munkeln

Kellerkinder oder lichtscheue Kreative? Auffällig ist in Austin der Mangel an Licht – entweder sitzt man in absoluter Finsternis ("Wo ist meine Maus?") oder in hautfreundlichem Kunstlicht. In den heißesten Städten der USA übrigens fast schon eine Tradition: Wo es draußen heiß ist wie in einem Backofen, da bleibt man lieber drinnen – oder bewegt sich im klimatisierten Auto von einem Gebäude zum anderen. Auf der Straße sieht man in Austin (außer ein paar lebensmüden Joggern) niemanden... Dementsprechend gibt's trotz sonnenbestrahltem Umland kaum gesunde Hauttöne: Vielmehr ist hier vornehme Blässe angesagt – wie im Testlabor der fun.generation. Man hat sich also gleich heimisch gefühlt...

Ergo: Teint und Größe der Augenringe geben Aufschluß über die Lebensgewohnheiten des durchschnittlichen Acclaim-Entwicklers (20 Stunden Arbeit täglich – Minimum), sein Büro-Inventar verrät uns alles über seine Neigungen und Hobbies. So biegen sich in den meisten Büros Regale und Ablagen unter dem Gewicht der privaten Merchandising-Sammlung. "Star Wars"-Raumschiffe, "Spawn"-Dämonen und ähnlicher Plastik-Kitsch, wohin das Auge schaut. Komisch: Wir fühlen uns schon wieder wie zuhause.... Dabei sieht alles, was da so über die Bildschirme flackert, ziemlich nüchtern aus: C- und Zahlenkolonnen, Punkte im dreidimensionalen Koordinatensystem eines 3D-Editors, nur hier und dort sehen wir fertige Spiel-Objekte und Level-Monturen: Wer in den weitläufigen Korridoren des Studios nicht durchblickt, der verläuft sich räumlich wie sinngemäß. Niemand kocht hier sein eigenes Süpplein oder ist kreativ zugange, ohne dabei ein fixes Ziel vor Augen zu haben. David und sein Project Manager Mark Pacini haben alles fest im Griff – und von "A"nti-Aliasing bis "Z"-Buffering alles genau durchgeplant. Daß bei einem über 100 Mann starken Team der einzelne Handgriff eher unscheinbar wirkt, liegt in der Natur der Sache – erst in der Summe machen Daten- und 3D-Konstrukte Sinn.







Das „Turok"-Trio unter Beschuß:

fun.generation löchert

Das Team hinter Joshua Fireseed:

David Dienstbier (Creative Director): Der muntere Fitness-Freak zeichnet sich für die beiden Vorgänger verantwortlich. In den vergangenen Wochen ist der ehemalige "Turok"-Project-Manager zum "Creative Director" befördert worden – und ist ab sofort für die kreative Überwachung aller Titel aus den Austin-Studios verantwortlich. Den Job des verantwortlichen Projektleiters hat David an seinen Kollegen Mark Pacini abgegeben.

Francisco Javier Lafuente (Senior Programmer): Klingt zwar nach einem spanischen Fast-Food-Gericht, ist aber tatsächlich das technische Mastermind hinter dem neuen "Turok". Der gebürtige Spanier ist in den USA aufgewachsen – und hat trotz Daten-Faible auch ein Herz für Designer. Was Francisco über seine kreativen Kollegen zu erzählen weiß, das lest Ihr weiter unten.

Mark Pacini (Project Manager): Der kreative Kopf der "Rage Wars"-Mannschaft. Die meiste Zeit über entwirft Mark skurrile Mordwerkzeuge und blutrünstige Bestien für "Die Legenden des Verlorenen Landes", aber Familien-Fotos auf seinem Schreibtisch (zwischen "Star Wars"- und "Spawn"-Figuren) lassen mutige Schlüsse zu... Ob es für den "Rage Wars"-Designer auch ein Leben nach dem Acclaim-Arbeitstag gibt...?

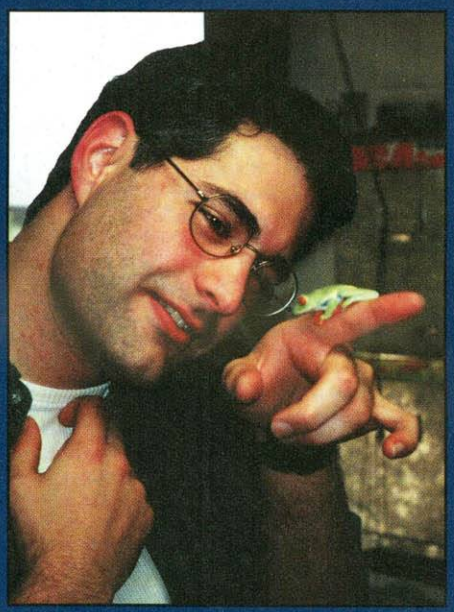


fun.generation: Was hat Euch bei der Entwicklung von "Rage Wars" besonders viel Freude bereitet?

David (Creative Director): Als Director und als derjenige, der den Namen "Turok" bis heute publik gemacht hat: Es getan zu haben. Zu sehen, wie es realisiert wird, denn es war eine Idee, die ich mit viel Enthusiasmus verfolgt habe – die Idee, ein "multiplayer"-basiertes "Turok" zu schaffen, meine ich. Es ist toll zuzuschauen, wie es allmählich lebendig wird, und jedesmal, wenn eine neue "Turok"-Episode erscheint, ist das für mich die größte Belohnung. Jedesmal, wenn du es tust, und vor allem dann, wenn du es richtig tust, dann hilft es uns dabei, das Branding weiter auszubauen. Mittlerweile hat "Turok" sein ganz eigenes "Erbe" – ein Spiel, das die Leute immer wieder auf's neue fasziniert. Das freut uns daran am meisten. Die Leute wollen es noch immer, wissen noch immer, daß es ein tolles Spiel ist – es ist einfach etwas, das sich über die Zeit hinweg verselbständigt und unsere Mühen belohnt.

Francisco (Senior Programmer): Wir mußten die Künstliche Intelligenz komplett neu programmieren – für jeden Modus einzeln, von "Capture the Flag" bis "Bloodlust". Von meinem Blickwinkel aus macht es besonders viel Freude, zuzuschauen, wie die Bots ständig besser werden und lernen, durch die unterschiedlichen Welten zu navigieren – und tatsächlich Dinge tun, die wir gar nicht eingeplant hatten! Ein Beispiel: Du schießt um die Ecke, der Bot geht plötzlich zwei Schritte zurück und greift dich von hinten an! Wir haben niemals erwartet, daß sie so clever sein würden! So etwas macht dich als Programmierer einfach stolz – ganz so, als wärst du sein Vater. Das ist mein Baby, es wächst...und so weiter. Die selbständige Evolution der KI zu beobachten – einfach toll! Auch wenn du die Parameter und Reaktionen vorgegeben hast: Die Bots reagieren in jedem Spiel anders und agieren daher nur selten berechenbar. Das ist eine sehr greifbare Erfahrung – und deshalb bringt sie uns auch so viel Freude.

Mark (Project Manager): Für mich ist ein Multiplayer-Spiel mit einer organischen Erfahrung vergleichbar...es ist niemals das gleiche, nicht voraussehbar. Du weißt, daß deine Waffen und Charaktere bestimmte Fertigkeiten haben, trotzdem kannst du einfach vier Leute in einen Raum setzen und plötzlich Dinge beobachten, mit denen du niemals gerechnet hättest! Du schickst eine Rakete den Korridor hinunter – und dieser Typ am anderen Ende löst sich einfach in Nichts auf! Dann die Reaktionen der Spieler zu beobachten, ist ein diebischer Spaß. Du hörst dann überraschte Ausrufe wie "Was war das denn?" oder "Hey, ich wußte gar nicht, das so etwas passieren kann!". Es war jedes mal unterschiedlich. Das ist es, was ich daran so sehr liebe. Die Waffen so zu entwerfen, daß sie der Spieler immer auf unterschiedliche Art und Weise einsetzen kann... Zu sagen: "Du mußt es nicht unbedingt so oder so verwenden!" Das eröffnet tolle Gameplay-Möglichkeiten – ein Maß an Freiheit für den Spieler, das immer wieder für Überraschungen sorgt!



■ Mark Pacini (Project Manager „Turok Rage Wars")



■ Francisco Javier Lafuente (Senior Programmer „Turok Rage Wars")

fun.generation: Was habt Ihr an dem Projekt wirklich gehaßt...oder was hat Euch die größten Schwierigkeiten bereitet?

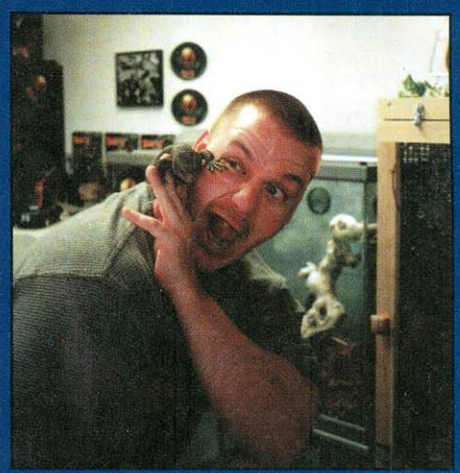
David (Creative Director): Mit Hardware-Beschränkungen leben zu müssen. Deine Wunschliste ist immer länger als die Liste des technisch Machbaren. Das ist manchmal ziemlich frustrierend: Jeder aus unserem Team hat Ideen, die er unbedingt im Spiel unterbringen möchte, aber oft sind es Ideen, unter denen das Spiel leiden würde, weil es die Grenzen der Hardware sprengt. Es gibt immer jede Menge Material, das auf dem Boden des "Schnittraums" endet oder für das nächste Projekt auf Seite geschoben wird. Aber was soll's!? Das passiert in jedem Projekt – aber es ist immer noch das, was Du am meisten haßt! Trotzdem muß man damit zu leben lernen...

Francisco (Senior Programmer): Gleiches Problem, andere Perspektive... Du hast die Künstler, du hast die Designer – und jeder kommt rein und sagt: "Hey, wir haben diese tolle Idee – und wir wollen sie unbedingt realisieren!" Und dann schaue ich sie mir an und muß ihnen sagen: "Wir können das nicht tun. Es ist zu viel. Wenn wir das tun, wird die Spielgeschwindigkeit sehr niedrig sein." Ich muß den Designern also ständig Beschränkungen auferlegen. Wir haben sehr kreative Leute hier, wirklich eine wunderbare Truppe, tolle Leute mit tollen Ideen...aber man muß einfach lernen, ihnen ein "Nein!" sagen zu können. Das ist unter den gegebenen Hardware-Möglichkeiten und den knapp bemessenen Terminplänen wichtig für das Projekt. Wir müssen damit leben können, ein Projekt so gut wie möglich hinzubekommen...und nicht so gut, wie wir es gerne hätten. Du mußt lernen, diese Grenzlinie ziehen zu können: und das ist mit das Härteste, womit Du leben mußt. Manchmal hassen die Designer mich... Nimm zum Beispiel die Leuchtpistole: Wir haben sie ins Spiel bekommen, aber wenn Du die ersten Entwürfe und Lichteffekte gesehen hättest....sie hatten endlos viele Partikel, die alle als separate Lichtquellen fungiert haben. Wir wollten das wirklich umsetzen: Aber als wir es versucht haben, ist das Spiel plötzlich von 30 Frames pro Sekunde auf einen Frame alle 30 Sekunden gefallen...und das ist definitiv der falsche Weg... Wenn wir die ersten Entwürfe zu "Rage Wars" zeigen würden, dann wirst Du das Spiel, wie es jetzt ist, hassen! Aber wir konnten sie auf dieser Hardware einfach nicht umsetzen – auch wenn es uns fast das Herz gebrochen hat.
Und was die größte Hürde betrifft, die wir nehmen mußten: Da muß ich wieder auf die Sache mit der Bot-KI zurückkommen. Du mußt wissen: Die ursprüngliche "Turok: Seeds of Evil"-KI war keine, die für ein Multiplayer-Spiel geeignet wäre... Das "Death Match" z.B. ist ziemlich schwierig zu programmieren – und nichts, was es bisher in diesem Umfang auf einer Konsole gegeben hat. Auf dem PC ist das einfacher: Da hat man riesige Speichermengen zur Verfügung – und wir mußten das gleiche mit nur vier MB N64-Ram hinbekommen! Das war eine große Herausforderung – aber wir haben es geschafft! Es war hart, aber nichts, was man nicht auch hätte genießen können...

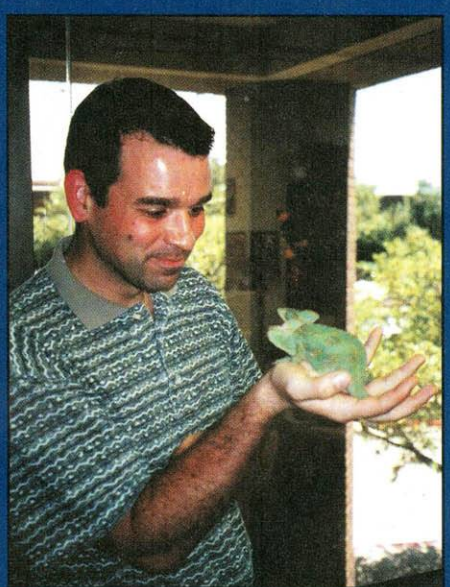
Mark (Project Manager): Nun, da gibt es wirklich nichts, was ich an dem Projekt so richtig gehaßt habe – aber was manchmal ziemlich schwer für mich ist: Jetzt, da Dave zum "Creative Director" befördert worden ist, und weil seine "Turok"-Spiele so erfolgreich gewesen sind (die Kunden sind jetzt an einen gewissen Qualitäts-Standard gewöhnt), ist der Druck auf mich als neuer Project Manager des Teams sehr groß – denn die Erwartungen an den neuen Titel sind enorm. Davids Fußstapfen als ehemaliger Project Manager sind sehr groß. Es ist also nicht eben einfach für mich, hineinzupassen. Ich meine, "Turok" war für über vier Jahre sein Leben – und der Gedanke an Fachpresse-Zitate wie "Oh, es ist nicht so gut wie die Vorgänger" ist der reinste Alptraum für mich... Ich will nicht derjenige sein, der den Ball fallen läßt und die Serie verdirbt... Das macht mir manchmal Angst...

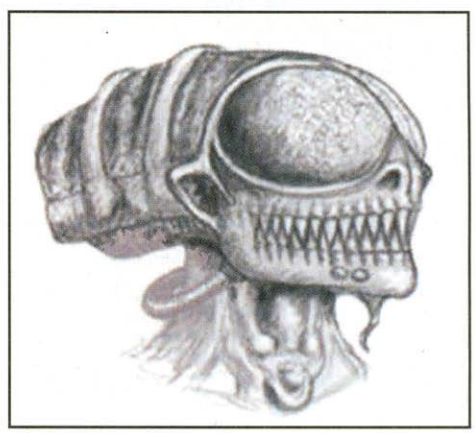






■ Ritter Dienstbier und sein Kampf gegen den Drachen. (Creative Director Acclaim Studios Austin)





Der WonderSwan - Hosentaschen-Action aus Fernost



Konkurrenz für den Game Boy Color: Bandais Schwarz-Weiß-Handheld WonderSwan sorgt in Japan für Furore. Das liegt weniger an seiner technischen Leistungsfähigkeit, als vielmehr am hochwertigen Software-Support. Denn: Mit Squaresoft, Namco, Human, Taito, Koei, Capcom und Konami unterstützen renommierte Japan-Anbieter den Handheld-Newcomer. Außerdem ist der WonderSwan bestens für die Zukunft gerüstet: Mit seinem Parallel-Port verbindet Ihr den Konsolen-Knirps mit Eurem Handy oder PC – und ladet Euch Spielstände aus dem Internet herunter.

Einer der Mitentwickler des WonderSwan ist Gunpei Yokoi, der Erfinder des Ur-Game Boys - ihm zu Ehren veröffentlichte Bandai das Puzzle-Spiel "Gunpei". Nach Nintendos "Virtual Boy"-Pleite packte Yokoi seine Sachen und wurde schließlich bei "Tamagotchi"-Hersteller Bandai unter Vertrag genommen. Tragische Ironie: Kurz nachdem der Kreativ-Kopf Nintendo den Rücken kehrte, erlag er den Folgen eines schweren Unfalls. Böse Zungen behaupten, "Big N" hätte einen schrecklichen Rachefeldzug gestartet – wir halten das für reine Sensationsmache!

Technische Daten:

Abmessungen (BxHxT)	74,3x121x17,5 mm
Gewicht	110 g
CPU	16-Bit
Auflösung	224 x 144 dots
Graustufen	8
Bedien-Elemente	2x4 Richtungsknöpfe (horizontales und vertikales Spielen möglich)
Sound	4 Kanäle
Kopfhörer-Ausgang	ja
Link-Option	ja, via Kabel
PC-Verbindung	ja, via paralleler Schnittstelle
Preis	4800 Yen (ca. 70 DM)
erh. Farben	weiß, blau, silber, metallic-blau, vier transparente Farben
Modul-Kapazität	8 bis 32 MBit
erh. Spiele	ca. 30

Die Spiele

Titel	Genre
Ambition of Nobanaga	Strategie
Beatmania WS	DJ-Simulation (inkl. Mini-Plattenteller!)
Chocobo No Dungeon	Squaresoft
Clock Tower	Human
Densha de GO!	Eisenbahn-Simulation
Digimon Ver.	Monsterzucht-Simulation
Fishing Umitsuri	Angel-Simulation (Angel-Radar separat erh.)
Ghosts'n' Goblins	Jump'n'Run
Gunpei	Denkspiel
Jaja Uma Kun	Action
Klonoa: Moonlight Museum	Jump'n'Run
Last Stand	Rollenspiel
Let's go Sea Fishing!	Angel-Simulation
Mahjong Touryumon	Denkspiel
Meda Rot P.E. Kabuto	Rollenspiel
Meda Rot P.E.	Rollenspiel
My Angel	Action
Nice Shot	Sport
Puyo Puyoon	Denkspiel
Ninja Jajamaru	Action
Romance „Of The Three Kindoms"	Strategie
Shanghai Pocket	Denkspiel
Space Invaders	Action
SD Gundam	Strategie
Super Robot Wars	Strategie
Tango	Denkspiel
Tekken Card Challenge	Beat'em-Up
Toukon Retsuden	Sport (Wrestling)
Wonder Stadium	Sport

Klonoa: Moonlight Museum



Namcos Jump'n'Run-Held Klonoa hüpft auch durch das WonderSwan-Display. Auf dreidimensionale Exzesse wie beim PlayStation-Vorbild "Klonoa: Door to Phantomile" müßt Ihr hardware-bedingt verzichten - die Handheld-Variante ist ein klassischer 2D-Hopser. Mal rennt Ihr von links nach rechts, dann wiederum geht's in die andere Richtung. Ein innovatives Feature von "Klonoa" ist die Nutzung des oberen Steuerkreuzes: Für manche Spielpassagen müßt Ihr den WonderSwan vertikal in der Hand halten - das Geschehen läuft dann in der Senkrechten ab. Beim Spielprinzip setzten die Entwickler auf Bewährtes - Spaß macht's trotzdem: Die zahlreichen Feinde bekämpft Ihr mit einem transparenten Ball - trefft Ihr sie, verwandeln sie sich in riesige Kugeln. Die schleudert Ihr entweder auf den nächsten Gegner oder benutzt sie als Sprunghilfe. Nebenher sammelt Ihr eifrig Diamanten ein, bei 30 Stück gibt's ein Extra-Leben. Unser Fazit: "Klonoa" macht auch auf dem WonderSwan eine gute Figur - wer sich Bandais Hosentaschen-Exoten zulegt, sollte Namcos Jump'n'Run in seine Sammlung aufnehmen!









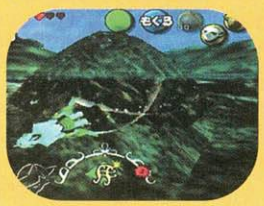


Zelda Gaiden








Am 27. August war's soweit: Nintendo präsentierte auf der "Space World" zum ersten Mal "Zelda Gaiden". Das Semi-Sequel zum Mega-Hit "Zelda: Ocarina of Time" erscheint voraussichtlich im März 2000 in Japan - und zwar doch auf Modul und nicht auf dem 64 DD-Laufwerk, wie zuerst angekündigt. Ein Expansion Pak ist allerdings Voraussetzung, um in den Genuß von "Zelda Gaiden" zu kommen - nach "Donkey Kong Country 64" der nächste Titel mit Ram-Pak-Zwang. Das Spiel ist einige Monate nach dem Vorgänger angesiedelt: Link ist wieder jung und unbedarft, Bösewicht Ganondorf ist besiegt. Alles scheint also in bester Ordnung - bis eines Tages Links Stute Epona "gepferdnapped" wird. Der Dieb trägt den seltsamen Namen Stalkid und verschwindet mit Epona hinter einer mysteriösen Tür. Link nimmt die Verfolgung auf und findet sich in einer skurrilen Welt wieder - ähnlich der von "Alice im Wunderland". Als ob das nicht schon genug Aufregung für den kleinen Elf ist, muß er sich noch mit einem ominösen Mond herumschlagen. Dessen Ziel: Die Welt zu zerstören und jegliches menschliche Leben auszulöschen. Link hat also wieder genug zu tun und macht sich mit Helfer-Fee Navi auf, das Desaster zu verhindern...

Eine wichtige Rolle in "Zelda Gaiden" werden die Masken spielen: Mit Hilfe verschiedener Maskeraden verwandelt Ihr Euch in andere Wesen und verfügt über spezielle Fähigkeiten. Stülpt Ihr Euch z.B. die "Zora"-Maske über, könnt Ihr so lange wie Ihr wollt unter Wasser bleiben - Sauerstoffmangel gehört der Vergangenheit an. Außerdem neu: Der junge Link wird diesmal alle Waffen (z.B. Pfeil und Bogen, Bumerang oder Hammer) benutzen können. Die einschneidenste Neuerung ist das "Real Time"-System: Spielte in "Zelda: Ocarina of Time" der Tagesablauf bereits eine wichtige Rolle (manche Rätsel konnten nur zu bestimmten Zeiten gelöst werden), wird der in der Neuauflage noch stärker ins Spiel einbezogen. Die Zeit läuft andauernd weiter, auch wenn ihr in einer Stadt oder einem Dungeon seid.

Sobald wir neue Informationen zu "Zelda Gaiden" haben, berichten wir Euch ausführlich darüber!

Star Gladiator 2

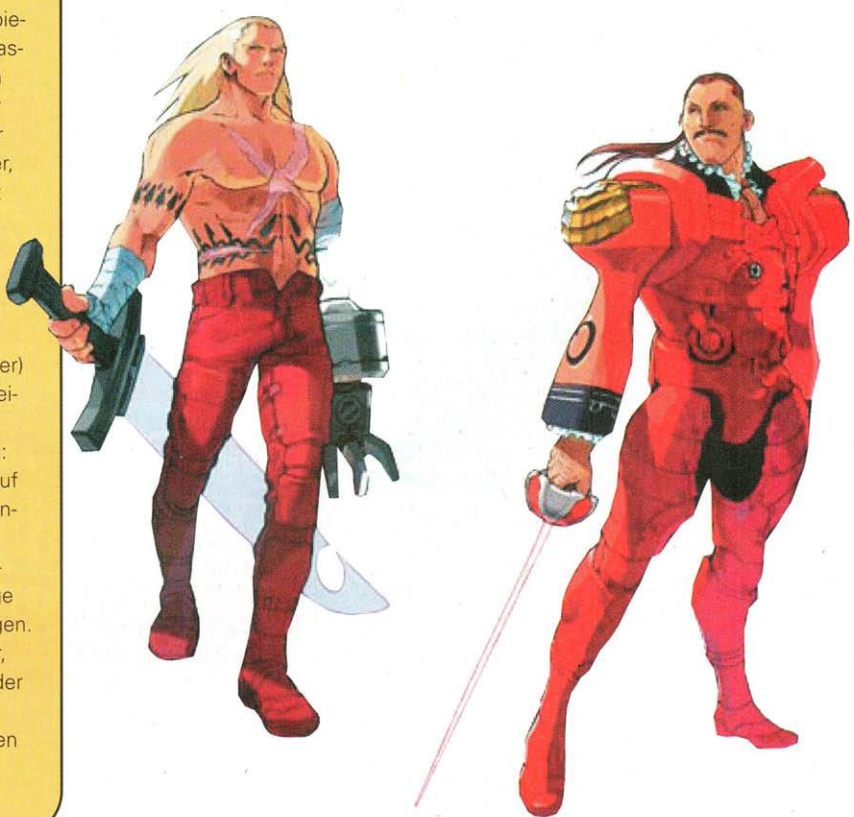
Dreamcast.






Prügel-Nachschub für den Dreamcast: Nach "Marvel vs. Capcom" und "Power Stone" veröffentlicht Capcom sein nächstes Beat'em-Up für den 128-Bitter. Ab Oktober hauen sich Japaner die Birne ein - "Star Gladiator 2" findet seinen Weg vom Automaten auf Segas Edel-Konsole. Den Vorgänger kennen höchstens noch PlayStation-Besitzer der ersten Generation: Der sorgte damals mit rasantem Spielablauf und beeindruckenden Spezial-Effekten für viel Freude im Kampfsport-Lager. Die Tugenden des Prequels sollen auch in "Star Gladiator 2" zu finden sein - und in 128-Bit für noch mehr Spaß sorgen. Ihr selektiert aus einer 22-köpfigen Kämpferriege Euren Wunsch-Knochenbrecher und übt spektakuläre Kombos ein. Das Handling ähnelt dem von "Power Stone" - ist also ebenso simpel wie eingängig. Und wie beim Genre-Bruder soll Euch vor allem die brillante Grafik vom Zocker-Stuhl hauen. Aufwendige Lichteffekte, geschmeidige Animationen und 60 fps (Bilder pro Sekunde) machen "Star Gladiator 2" zum ärgsten "Soul Calibur"-Konkurrenten.

fun.generation meint: Wow! Wenn sich "Star Gladiator 2" nur halb so gut spielt wie es aussieht, dann können wir uns auf das nächste Prügel-Highlight freuen!

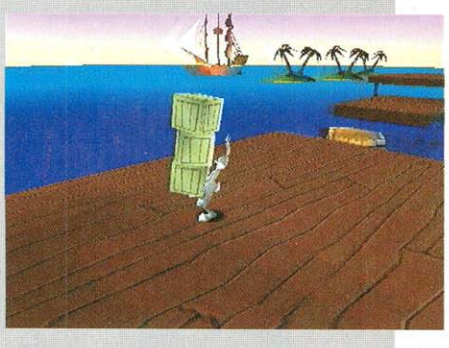


aus.getrixt!

Tips & Tricks zu aktuellen Spielen!

BUGS BUNNY AUF ZEITREISE





Alle Level
Während der Level-Wahl haltet Ihr L2 + R1 und drückt dann ⊗, ■, R2, L1, ●, ⊗, ■,■,■.

Volle Energie
Während der Level-Wahl haltet Ihr L2 + R1 und drückt dann ⊗, ■, R2, L1, ●, ⊗, ■, ●, ●.

Maximale Anzahl an Karotten
Während der Level-Wahl haltet Ihr L2 + R1 und drückt dann ⊗, ■, R2, L1, ●, ⊗, ■, ■, ●.

Alle Fähigkeiten
Während der Level-Wahl haltet Ihr L2 + R1 und drückt dann ⊗, ■, R2, L1, ●, ⊗, ■, ●, ■.

Extra-Schlüssel
Während der Level-Wahl haltet Ihr L2 + R1 und drückt dann ⊗, ■, R2, L1, ●, ⊗, ●, ■, ■.

Endsequenz ansehen
Während der Level-Wahl haltet Ihr L2 + R1 und drückt dann ⊗, ■, R2, L1, ●, ⊗, ●, ■, ●.

Komplette Endsequenz ansehen
Während der Level-Wahl haltet Ihr L2 + R1 und drückt dann ⊗, ■, R2, L1, ●, ⊗, ●, ■, ●.

Kurze Endsequenz ansehen
Während der Level-Wahl haltet Ihr L2 + R1 und drückt dann ⊗, ■, R2, L1, ●, ⊗, ●, ●, ■.

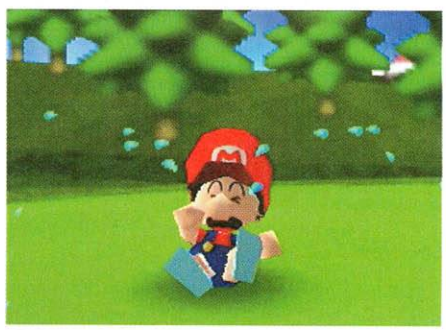
JOHN MADDEN FOOTBALL 2000

Ergebnis	Code
20 yard first downs	FIRSTIS20
Keine Interceptions	EXPRESSBALL
Weniger Strafen	REFISBLIND
Mehr Verletzungen	PAINFUL
Große gegen kleine Spieler	MINIME
Zusätzliche Stadien	MULENIUM
Dodge City Stadion	WILDWEST
EA Sports Stadion	ITSINTHEGAME
Marshalls Fantasy-Team	COWBOYS
All '60s-Team	MOJOBABY
All '70s-Team	LOVEBEADS
1972 Steelers-Team	DONTGOFOR2
1972 Raiders-Team	GETMEADOCTOR
1976 Raiders-Team	GAMMALIGHT
1976 Patriots-Team	HACKCHEESE
1981 Dolphins-Team	15MOREMIN
1981 Chargers-Team	BUILDMONKEYS
1985 Dolphins-Team	CHICKIN
1985 Bears-Team	DOORKNOB
1986 Browns-Team	KAMEHAMEHA
1986 Broncos-Team	BLUESCREEN
1988 49ers-Team	CALLMESALLY
1988 Bengals-Team	PTMOMINFOGET
1990 Giants-Team	PROFSMOOTH
1990 Bills-Team	SPOON
1995 Steelers-Team	STEAMPUNK
1995 Colts-Team	PREDATORS
1997 Packers-Team	TUNDRA
1997 Broncos-Team	EARTHPEOPLE

CHEATS & INFOS
0931-4069170
CYPRESS-HOTLINE
Jeden Dienstag von 18.00 bis 21.00 Uhr!

MARIO GOLF





Code-Eingabe-Bildschirm
Geht vom Hauptmenü in das „Clubhaus" und drückt Z + R + A.

Nintendo Power-Turnier
Bei der Code-Eingabe gebt Ihr „KPXWN9N3" an. Gewinnt Ihr auf dem Koopa Kurs, bekommt Ihr ein neues Passwort.

Neues Outfit
Drückt bei der Golferwahl C-↑, C-←, C-↓, oder C-→.

Linkshändiger Golfer
Drückt bei der Golferwahl L oder Z.

Verhöhnen des Gegners
Während der Gegner am Schlag ist, drückt Ihr C-↑, C-←, C-↓, oder C-→.

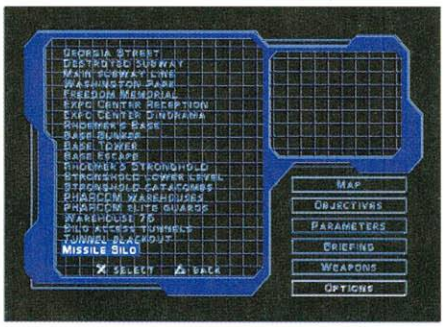
Kompliment an den Gegner machen
Während der Gegner am Schlag ist, drückt Ihr auf dem Steuerkreuz ↑, ←, ↓, oder →.

Loch noch einmal spielen
Drückt während des Spiels den Start-Button. Wählt „Save & Quit", ladet im Hauptmenü den Spielstand und beginnt das Loch noch mal von vorne.

Schwung abbrechen
Sobald Ihr mit dem A-Knopf den Schwung eingeleitet habt, drückt Ihr sofort den B-Knopf, um zu unterbrechen.

Den Ball anschieben
Sobald der Ball auf dem Rasen liegt drückt Ihr schnell hintereinander den Z-Trigger oder den A-Knopf.

SYPHON FILTER





Missionswahl:
Pausiert das Spiel, und wählt das Optionen-Menü. Selektiert „Missionswahl" und drückt gleichzeitig L1 + L2 + R1 + R2 + ■ + ● + ✕. (NTSC-Version: ← + R1 + L1 + Select + ■ + ✕)

Alle Waffen und unendlich Munition
Drückt im Spiel „Start" und wählt dann „Waffen". Drückt gleichzeitig Select + L1 + L2 + R2 + ● + ✕ - Ihr bekommt aber nur all die Waffen, die in dem Level regulär zu finden sind. (NTSC-Version: → + L2 + R2 + ● + ■ + ✕)

Super-9mm-Munition
Wählt die 9mm-Pistole aus dem Waffenmenü und drückt gleichzeitig: ← + L1 + R2 + Select + ■ + ✕.

Experten-Modus
Im Titelmenü drückt Ihr: → + L1 + R1 + R2 + ● + ✕ - Hört Ihr Gabriel fluchen, hat es geklappt.

WWF ATTITUDE

Anderes Outfit
Während Ihr Euren Wrestler aussucht, drückt L1+✕ für Outfit 2, L2+✕ für Outfit 3 und mit R2+✕ bekommt Ihr Outfit 4.

TARZAN

Unbegrenzt Leben
Drückt im Titelbildschirm L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.

SOUL CALIBUR





So besiegt Ihr den Edge-Master im Mission-Mode:
1. Überlebt einfach, bis die Zeit abgelaufen ist.
2. Rennt mit dem 8-Way-Run einmal um den Edge-Master.
3. Mit dem rechten Shoulder-Button macht Ihr einen Soul-Charge und trefft einmal.
4. Setzt Würfe von ←, →, vorne und hinten an.
5. Trefft den Edge-Master mit einem nicht blockbaren Move.
6. Wehrt einen Angriff des Edge-Masters mit einem „Guard Impact" (Block + →) ab.

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
Battle Zone 64*	kpl.dtDM	109,95
Carmageddon*	dtDM	89,95
Duke Nukem: Zero Hour*	dtDM	129,95
Fighting Force 64*	dtDM	109,95
Gex 3 Deep Cover Gecko*	kpl.dtDM	119,95
Jet Force Gemini*	dtDM	109,95
Mario Golf	kpl.dtDM	89,95
Premier Manager 64*	dtDM	99,95
Racing Simulation 2*	dtDM	119,95
ReVolt*	kpl.dtDM	99,95
Shadowman*	kpl.dtDM	99,95
The New Tetris*	dtDM	89,95
Tonic Trouble*	dtDM	109,95
World Driver Championship*	dtDM	119,95
WWF Attitude*	dtDM	99,95

Große Auswahl an Game Boy Color Spielen

DREAMCAST

Dreamcast Grundgerät*	kpl.dtDM	489,00
Blue Stinger*	dtDM	94,95
House of Dead 2 + Gun*	dtDM	149,90
Incomming*	dtDM	89,95
MS-R (Metropolis)*	dtDM	109,95
Sega Bass Fishing+Angelrute	dtDM	179,90
Sega Rally 2*	dtDM	109,95
Sonic Adventures*	dtDM	89,95
Toy Commander 2*	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, deutsch	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
Billiard Nights*	dtDM	79,95
Bundesliga Stars 2000*	kpl.dtDM	89,95
Carmageddon*	dtDM	79,95
Centipede*	dtDM	89,95
Discworld Noir(2CD's)*	kpl.dtDM	84,95
Earthworm Jim 3D*	dtDM	84,95
Gran Turismo 2*	kpl.dtDM	89,95
Jade Cocoon*	kpl.dtDM	89,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)*	dtDM	89,95
Legacy of Kain - Soul Reaver*	dtDM	99,95
Legend of Kartia*	dtDM	89,95
Madden NFL 2000*	dtDM	89,95
Mission Impossible*	dtDM	89,95
Mulan*	dtDM	89,95
Nascar 2000*	kpl.dtDM	89,95
Point Blank 2*	kpl.dtDM	79,95
Railroad Tycoon 2*	dtDM	89,95
Rainbow Six*	dtDM	89,95
Real Fishing*	dtDM	89,95
Saboteur*	dtDM	99,95
Sled Storm*	kpl.dtDM	89,95
Space Invaders*	dtDM	69,95
Speed Freaks*	kpl.dtDM	89,95
Tony Hawk's Pro Skater*	dtDM	89,95
WWF Attitude*	dtDM	84,95
X - Files*	dtDM	89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab 3 lieferbaren Spielen
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
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

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

Sonic Adventure

Spieleführer

Anschnallen und losflitzen! Sonic steht bereits in den Startlöchern und will von Euch durch die abgefahrenen Level von "Sonic Adventure" dirigiert werden. Großartige Schwierigkeiten werden in den Jump'n'Run-Abschnitten zwar nicht auftauchen, aber wir geben Euch mit unserer Karte wenigstens einen umfassenden Überblick über das "Sonic Adventure"-Universum. Damit sollte es keine Probleme geben, die Kurse in der Oberwelt aufzuspüren. Gibt es innerhalb eines Levels mal ein kleines Rätsel zu lösen oder einen kniffligen Gegner zu besiegen, weisen wir an der Stelle darauf hin – und erklären Euch, wie's geht. Aus Platzgründen beschränken wir uns allerdings auf Sonics Szenario – da sich aber ohnehin nicht viel ändert, wenn Ihr mit den anderen Charakteren spielt, sollte das nicht weiter schlimm sein. Nun aber erst einmal viel Spaß beim Spielen!



Setzt den Kristall in das Podest ein und springt in den Sog.

2 Windy Valley

Kehrt anschließend in die Stadt zurück (Außenbezirk) und begebt Euch zu dem Loch in der Straße (in der Nähe des Burgerladens).

Schnappt Euch hier den grünen Kristall und lauft zu der Höhle rechts vom See.

Tails' Haus



Ab in luftige Höhen! Zusammen mit Tails fliegt Ihr durch die Bonus-Runde. Anschließend findet Ihr Euch im Hotel wieder. Lauft zum Casino und sprecht mit Amy. In Begleitung der süßen Igeldame erhaltet Ihr Zutritt zum "Twinkle Park".



Zum Egg Carrier

Zug zum Station Square

MYSTIC RUINS

Nach eisigen Ausflügen auf den Gletscher trefft Ihr am See auf Chaos 4. Springt einfach von Blatt zu Blatt und attackiert ihn immer weiter, um ihn zu besiegen. Weiter geht's zu Tails' Haus.

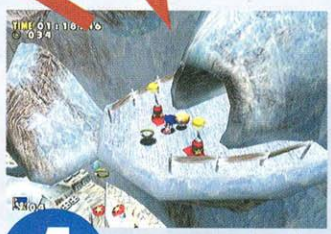


7 Red Mountain

■ Nach der erfrischenden Bergtour fliegt Ihr mit Tails die "Sky Chase 2" und landet auf Eggmans Egg Carrier. Dort gelangt Ihr in das Level "Sky Deck".



■ Erklimmt die neu aufgetauchte Pyramide und betretet durch den Schlangenkopf die "Lost World".



4 Ice Cap

■ Geht in das neu entstandene Loch und setzt auch den zweiten Kristall in die vorgesehene Öffnung ein.

Zum Egg Carrier



9 Lost World

■ Habt Ihr in der Pyramide alle Schalter aktiviert, gelangt Ihr wieder nach draußen. Begebt Euch zur Rückseite des Bauwerks und erforscht dort das Raumschiff.



Chao-Garten

HOTEL

START



Intro: Springt Chaos zu Beginn dreimal auf die glibbrige Birne – und das war's!

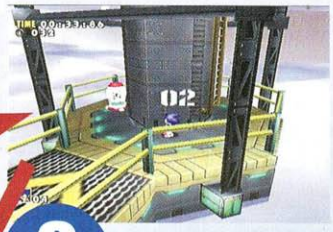
Spielbeginn: Nach dem Einstiegskampf mit Chaos startet Ihr am Swimmingpool vor dem Hotel. Ihr beobachtet, wie Euer Kumpel Tails mit dem Flugzeug abstürzt. Macht Euch auf den Weg zur "Emerald Coast" und sucht den tollkühnen Fuchs.



1 Emerald Coast

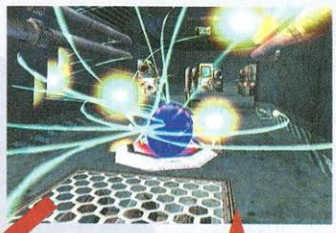
■ Nach der "Emerald Coast" geht's mit dem Zug weiter. Fahrt zu den "Mystic Ruins" und begebt Euch zu Tails' Haus.





8 Sky Deck

■ Habt Ihr die Hauptkanone zerstört, müßt Ihr gegen E-102 kämpfen. Anschließend geht Ihr durch die mit "E" gekennzeichnete Tür, stellt Euch auf den Stuhl und drückt den Schalter hinter dem Sitz, nachdem dieser nach vorne gefahren ist. Wieder draußen erwartet Euch bereits Chaos 6.



AUßENBEZIRK

Zug zu den Mystic Ruins

BAHNHOF



■ Springt in die Kanalisation hinab und holt Euch hier die "Light Speed"-Schuhe. Begebt Euch danach zum Casino.



■ Um das Casino betreten zu können, müßt Ihr den Schalter in der Ecke aktivieren und Eure "Light Speed"-Schuhe aufladen. Über das Dach geht's dann ins nächste Level.



3 Casinopolis

■ Um das Level zu absolvieren, müßt Ihr mindestens 400 Ringe sammeln. Holt Euch anschließend den Kristall in der Seitenstraße und nehmt ihn mit in den Zug. Euer nächstes Ziel ist die Höhle beim Bahnsteig (Mystic Ruins).

■ Nach hastigen Renn-Ausflügen in schwindelerregende Wolkenkratzer-Höhen begebt Ihr Euch zu den "Mystic Ruins" zurück. Lauft wieder durch die neue Höhle, am Eingang zum "Ice Cap" vorbei und holt Euch das "Spin Dash"-Item auf der großen Wiese. Mit dem neuen Move ausgestattet zerstört Ihr den Affenkäfig zu Eurer rechten – hier findet Ihr das nächste Level.

STATION SQUARE



6 Speed Highway

Zum Egg Carrier



■ Holt Euch nach Absolvieren des Levels die Berechtigungskarte auf der Verkehrsinsel und marschiert zu dem Garagentor links vom "Twinkle Park".

5 Twinkle Park



■ Attackiert Chaos 6 von hinten mit einer Spin-Attacke und greift ihn erneut an, wenn er eingefroren ist. Nach einigen Treffern ist der Glibberkopf erledigt und Ihr findet Euch bei den "Mystic Ruins" wieder.



■ Aktiviert die Buchstabenfelder in der richtigen Reihenfolge (EGGMAN) und betretet das letzte Level.



10 Final Egg

■ Der Endkampf mit "Egg Viper" ist nicht besonders schwer, wenn Ihr seine Angriffstaktik durchschaut habt. Laßt Euch Zeit und greift dann an! Viel Glück!

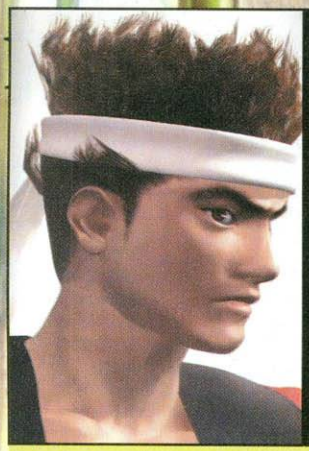
ZIEL

Text: Robert Bannert



Virtua Fighter 3tb-
Special Moves

Pünktlich zum deutschen Dreamcast-Start für die "Virtua Fighter 3tb"-Spieler unter Euch ein ganz besonderer Leckerbissen: In der vorliegenden Ausgabe helfen wir Euch mit umfassenden Manöver-Listen für fünf Charaktere aus – in der nächsten Ausgabe gibt's die "Virtua Fighter"-Chronik! Das heißt im Klartext: Die Hintergrundgeschichten sämtlicher Charaktere sowie ihre Stärken und Schwächen. Kampfstil, optimale Move-Ausführung und kämpferische Kniffe – ein Spieleberater, der keine Wünsche offen läßt. Bis dahin könnt Ihr mit unseren Listen schon mal tüchtig trainieren!



AKIRA YUKI

„Ein Technik-orientierter Charakter, der schnelle Attacken und vereinzelte Rückzüge perfekt ausbalanciert hat."

SPEZIAL-MANÖVER

Rimon-chochu	→, →, P	mittlere Attacke
Yakuho-chochu	→, →, →, P	mittlere Attacke
Yoho	↓→, ↘, P	mittlere Attacke
Moko-kohazan	↓, →, P	mittlere Attacke
Byakko-soshoda	↓, ←, →, P	mittlere Attacke
Doppo-choshitsu	K+G,G	mittlere Attacke
Renkantai	→, →, K,K	mittlere Attacke
Tetsuzanko	←, →, →, P+K	mittlere Attacke
Kaiko	→, P+G	mittlere Attacke
Gekiho-honko	↓, P+G	mittlere Attacke
Chozan-hosui	←, →, P+K	mittlere Attacke
Soka-hosui	↘, P+K	niedrige Attacke
Joho-shosho	←, →,P	hohe Attacke
Maho-shoko	↓, →, P+K	mittlere Attacke
Ryusosiki	↘, K+G	mittlere Attacke
Maho-chochu (nach Ryusosiki)	→, P	mittlere Attacke
Tenzanko	←, →, P+K+E	mittlere Attacke

GRIFFTECHNIKEN

Sin'iha	↙, →, P+G	Wurf
Yoshi-senrin	←, ↘, P+G	Wurf
Daiten-hosui	←, →, P+G	Wurf
Sinpo-riko	↙, P+G	Wurf
Junho-honko	←, ↓, P+G	Wurf
Daisekkou	P+G	Wurf
Shishi-hogetsu	↘, P+G	Wurf
Soka-ho (auf gestürzten Gegner)	↘, P	Stampf-Attacke

KONTER-ATTACKEN

Haiho-richu	↙, P+K	mittlere Attacke
Gaimon-chochu	←, P+K	hohe Attacke
Tan-yokucho	←, P+K	hohe Attacke
Honshin-tanda	↓, P+K	niedrige Attacke
Sohakushu	↓, P+K	niedrige Attacke



SARAH BRYANT

„Eine tödliche Perfektionistin - die mit spielerischer Eleganz auf ein konkurrenzloses Feld von Fußfegern und Kick-Kombos zurückgreift."

SPEZIAL-MANÖVER

Snap back knuckle	↘, P	hohe Attacke
Double Kick	←, K	hohe Attacke
Tornado Kick	↑, →, K+G	hohe Attacke
Double Spin Kick	↓, ←, K, K	hohe Attacke
Illusion kick	↘, K, K	hohe Attacke
Step around kick	→, K+G	hohe Attacke
Dash Knee	→, →, K	mittlere Attacke
Spin kick	K+G	mittlere Attacke
Side hook kick	↙, K+G	mittlere Attacke
Somersault kick	oben ←, K	mittlere Attacke
Rising knee	↓, →, K	mittlere Attacke
Jack knife side kick	↓, K, K	mittlere Attacke
Double joint butt	→, P, K	mittlere Attacke
Combo rising knee	P, P, P, K	mittlere Attacke
Combo somersault kick	P, P, P,↑, ←, K	mittlere Attacke
Leg slicer	↓, K+G	niedrige Attacke
Round kick	↑, K+G	Small jump kick
Double thrust kick	K, K	hohe Attacke
Elbow edge	→, P, ↘, P	hohe Attacke
Dragon cannon	↙, K	mittlere Attacke
Spin edge kick	←, K+G	mittlere Attacke
Toe kick jack knife	↓, P+K, K	mittlere Attacke
Spin heel sword	oben ←, K+G	mittlere Attacke
Full spin dive	↑, K	mittlere Attacke
Elbow heel sword	→, P, ←, K	mittlere Attacke
Low spin kick	↘, K+G	niedrige Attacke
Double low kick	↓, K, K	niedrige Attacke

VERWANDLUNGSTECHNIK

Moonsault	↑, →, P	Shifting technique

GRIFFTECHNIKEN

Neck breaker drop	→, →, P+G	Wurf
Lightning knee smash	←, P+G	Wurf



Software ©1999 KEMCO/TNS All other elements ©1999 Infinite Ventures, Inc. SHADOWGATE IS A REGISTERED TRADEMARK AND, INFINITE VENTURES AND THE INFINTE VENTURES LOGO ARE TRADEMARK OF INFINITE VENTURES, INC. NINTENDO®, NINTENDO 64 ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
Distributed by **Mitsui & Co. Deutschland GmbH** Stadthausbrücke 5 20355 Hamburg



JACKY BRYANT

„Wie die Schwester, so der Bruder: Jacky Bryant ist ein reiner Beinarbeiter - seine Tritte gegen die obere und untere Körperpartie sind weithin gefürchtet."

SPEZIAL-MANÖVER

Double spin nuckle	←, P, P	hohe Attacke
Beat nuckle	P+K	mittlere Attacke
Spinning kick	K+G	hohe Attacke
Lightning kick	↓, P+K, K, K, K, K	hohe Attacke
Spinning arm kick	←, P, K	hohe Attacke
Elbow spin kick	→, P, K	hohe Attacke
Combo elbow spin kick	P, P, →, P, K	hohe Attacke
Dash hammer kick	→, →, K	mittlere Attacke
Side hook kick	←, K	mittlere Attacke
Middle spin kick	←, →, K+G	mittlere Attacke
Somersault kick	↑, ←, K	mittlere Attacke
Slant back knuckle	↙, P	niedrige Attacke
Leg slicer	↓, K+G	niedrige Attacke
Slant low spin kick	↙, P, K	niedrige Attacke
Spinnig low spin kick	←, P, ↓, K	niedrige Attacke
Spinning kick low spin kick	K+G, ↓, K+G	niedrige Attacke
Lightning straight	↘, P, P, K	hohe Attacke
Lightning hook	↘, P, P, P, P	mittlere Attacke
Combo back knuckle spin	P, P, ←, P, K	hohe Attacke
Elbow knuckle spin kick	→, P, P, K	hohe Attacke
Combo knuckle spin kick	K, P, K	hohe Attacke
Beat & knuckle spin	P+K, P, K	hohe Attacke
spin heel sword	←, K+G	mittlere Attacke
Double middle kick	↓, K, K	mittlere Attacke
Double punch knee kick	P, P, →, K	mittlere Attacke
Double low kick	↓, K, K	niedrige Attacke
Combo knuckle low spin kick	→, P, P, ↓, K	niedrige Attacke
Combo low spin kick	K, ↓, K	niedrige Attacke
Combo knuckle low spin	K, P, ↓, K	niedrige Attacke

GRIFFTECHNIKEN

Knee strike	→, ←, P+G	Wurf



LION RAFALE

„Leichte Attacken gegen die untere Körperhälfte bilden das Zentrum seiner Angriffstechnik. Er greift den Gegner an, und weicht blitzschnell wieder aus."

SPEZIAL-MANÖVER

Soji-senpu	→, P+K	hohe Attacke
Mabanshu	→, P+E	hohe Attacke
Taizan-Sokoshu	←, P+K	hohe Attacke
Senshippo	→, →, P	mittlere Attacke
Jucho-Sensho	↑, P+K	mittlere Attacke
Tosentai	↓, K, K+G	hohe Attacke
Katotai	↑, K, K.	hohe Attacke
Koshu-teitetsu	→, K	mittlere Attacke
Tenshin-ryoinkyaku	→, →, K+G	mittlere Attacke
Senkyutai	↙, K	mittlere Attacke
Toho-haisosyu	↘, P+K	niedrige Attacke
Shahosha-sosui	↓, P+E	niedrige Attacke
Toho-soshu	↓, P+K	niedrige Attacke
Shicci-sotai	↘, K+G	niedrige Attacke
Kosotai	↓, K+G	niedrige Attacke
Senten-kukyaku	↑, →, K	Kick-Jump schwach
Banchu-renkanshu	→, P, P	mittlere Attacke
Shippo	→, P	mittlere Attacke
Rensentai	K, K	hohe Attacke
Fujin-rentankyaku	→, →, K, K	mittlere Attacke
Tenshin-toro-renkyaku	←, P, P, K	mittlere Attacke
Sinho-toro-soshu	←, ↘, P	niedrige Attacke
Rensuishu	P, P, ↓, P	niedrige Attacke

GRIFFTECHNIKEN

Saishu-hoko	→, →, P+G	Wurf
Hato-shushutai	P+G	Wurf
Tenshin-sokoshu	→, ↘, ↓, ↙, ← P+G	Wurf
Shichisei-tenbunchu	←, P+G	Wurf
Haika-senten	↘, P+G	Wurf

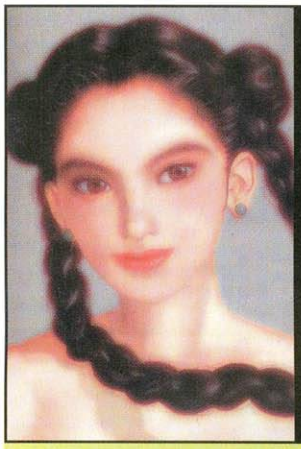
TOZAN-HONSHAKYAKU

(aus der Hocke)	→, P+G	Wurf

NIEDRIGE ATTACKEN

Rakusenshu	↓, P	niedrige Attacke





PAI CHAN

„Schlank, federleicht und schnell wie der Wind - perfekt geeignet, um den Widersacher mit zahllosen leichten Tritten einzuschüchtern."

SPEZIALMANÖVER

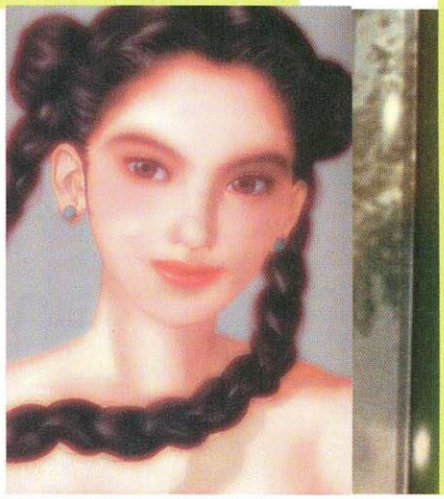
Rikensui	↙, P	hohe Attacke
Senchuken	→, P	mittlere Attacke
Rensen-risenkyaku	↓, K, K	hohe Attacke
Senpu-ga	K+G	hohe Attacke
Renkan-kotankyaku	P, P, P, →, K	hohe Attacke
Hien-rekkyaku	oben →, K, K	mittlere Attacke
Renkan-haitenkyaku	P, P, P, ↑, ←, K	mittlere Attacke
Renkan-tenshin-sokyaku	P, P, P, ↓, K	niedrige Attacke
Rensenshu	↓, K+G	niedrige Attacke
Enjin-renpukyaku	←, K+G	hohe Attacke
Hien-dantai	→, →, P, K	hohe Attacke
Enburenkyaku	→, K+G	mittlere Attacke
Jouho-chosho	←, P	mittlere Attacke
Ensei-kosoha	↓, →, P	mittlere Attacke
Soka-rensuisho	↘, P, P, →, P	mittlere Attacke
Soka-rensuikyaku	↘, P, P, K	hohe Attacke
Koen-haikyaku	K, K	mittlere Attacke
Honshin-sokyaku	↘, K+G	niedrige Attacke
Rensen-sokyaku	↓, K, K	niedrige Attacke

GRIFFTECHNIKEN

Toshin-insho	→, →	P+G, Wurf
Senpu-enjin	←, →, P+G	Wurf
Tenchi-toraku	→, ←, P+G	Wurf
Seien-kato	←, ↓, P+G	Wurf
Hien-honko	↘, P+G	Wurf
Kuretsu-tenho	↓, →, P+G	Wurf
Shunen-kato	P+G	Wurf
Raiin-nyurin	→, P+G	Wurf
Enfu-rinsho (gegen hockenden Gegner)	→, P+K+G	Wurf

PARADE-ATTACKEN

Ensen-hairyu	←, P+K	hohe Parade-Attacke
Kakyaku-senten	←, P+K	mittlere Parade-Attacke



ARJAY GAMES

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

Stunt Copter Gewinnspiel: Tragen Sie sich einfach in unseren Newsletter Verteiler ein. Es lohnt sich!

Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 – 19:00 Uhr
Samstag
10:00 – 14:00 Uhr
Fax: 0221-160 7179

Bei ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten:
EUROCARD MasterCard VISA

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln
JUMP N RUN

Sony Playstation		Sega Dreamcast		Nintendo 64	
Grundgerät Dual Shock	249,00	Grundgerät pal ab 23.9.	499,00	Command & Conquer	129,95
Grundgerät inkl. Umbau RGB	299,00	RGB-Kabel	69,95	F1 World Grand Prix 2	99,95
Fanatec Lenkrad Speedster	189,95	Joypadverlängerung	24,95	Hybrid Heaven	129,95
Fanatec Lenkrad Rally	139,95	Joypad	59,95	Jet Force Gemini	129,95
Croc 2	89,95	Memory Card VMU	59,95	Mario Golf	99,95
Dino Crisis	139,95	Rumble Pack	59,95	Shadowman	129,95
Disc World Noir	89,95	Sega Rally 2	109,95	Starcraft	129,95
Driver	99,95	Sonic Adventures	89,95	Star Wars: Racer	129,95
Fatal Fury Wild Ambition 3D	139,95	Virtua Fighter 3 t.b.	89,95	Zero Hour	139,95
Final Fantasy VIII	99,95	Grundgerät us ab 9.9.	vorbestellen!		
G-Police 2	99,95	Armada	129,95	Game Boy Color	
Grandia	129,95	Ecco the Dolphin	129,95	Grundgerät versch. Farben	149,00
Gran Turismo 2	99,95	Frame Gride	129,95	1942	69,95
Indiana Jones	139,95	Marvel vs Capcom	129,95	Ghosts 'n Goblins	69,95
Jade Cocoon	139,95	Metropolis	129,95	Pokemon Red & Blue Edition	je 69,95
Legend of Legaia	129,95	Power Stone	129,95	Street Fighter Zero 3	69,95
Le Mans 24	99,95	Ready 2 Rumble	129,95		
Lunar Silverstar Complete	159,95	Grundgerät inkl. SpannW+RGB	579,00	NEO GEO Pocket	
Messiah	99,95	Air Force Delta	139,95	Grundgerät us versch. Farben	199,95
Omikron: The Nomad Soul	99,95	Black Matrix	139,95	Fatal Fury 1st Contact us	99,95
R/C Stunt Copter	79,95	Buggy Heat	139,95	Metal Slug us	99,95
Shadowman	99,95	Carrier	139,95	Samurai Shodown 2 us	99,95
ShaoLin	129,95	Climax Landers	139,95		
Silent Hill	99,95	Code Veronica	139,95	Digital Video Disk	
Soul of the Samurai	99,95	D2	139,95	Nightmare Special Edition	299,95
Soul Reaver	99,95	Espionagents	139,95	Celebrity	74,95
Star Wars: Episode 1	129,95	Maken X	139,95	Sonic the Hedgehog	69,95
Suikoden 2	99,95	Marionette Handler	139,95	The Corruptor	69,95
Tony Hawk´s Pro Skater	129,95	Seaman: Forbidden Pet	149,95	The Matrix	69,95
WipeOut	99,95	Shen Mue Oktober	139,95	The Mod Squad	69,95
Wu-Tang: Shaolin Style	99,95	Soul Calibur	139,95	The Mummy	79,95
WWF Attitude	98,95	Zombie Revenge	139,95	Titanic	79,95

18er Titel und Neuheiten erfragen Sie bitte telefonisch.

R.C. Stunt COPTER

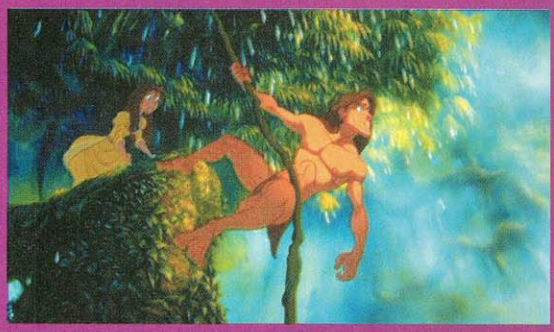
0221-160 7111

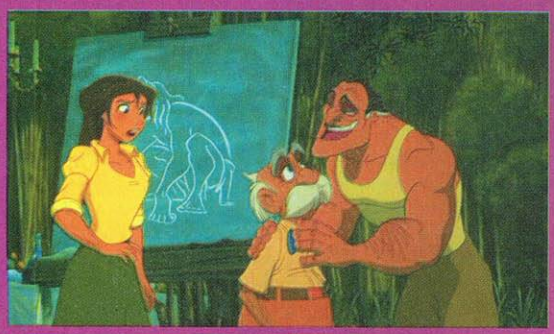
Versandkostenfrei Bestellen*

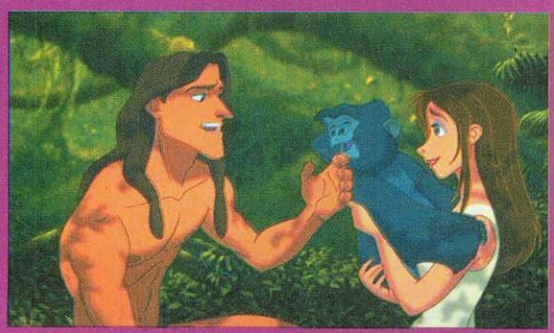
ACHTUNG:
Bei jeder Bestellung liegt eine kleine Überraschung bei! Solange der Vorrat reicht.

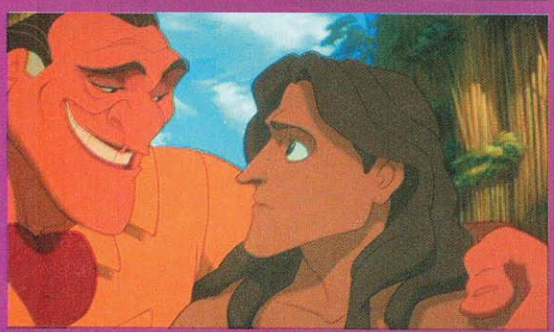
*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,– . Darunter berechnen wir DM 5,– Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preise in DM. Alle Logos, Screenshots und verwendetes Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.













Tarzan

Der Disney-Film



Weil Disney mit dem Recycling von traditionellem Stoff so gut fährt, gibt's auch im neuen Animations-Spektakel wieder klassische Hausmannskost. Das heißt im Klartext: Jede Menge familien-bekömmlichen Kitsch und Plüschtier-Charaktere, die so niedlich sind, daß sie selbst den biedersten Schmuse-Muffel zum Kuscheln einladen. Soviel zur üblichen Ladung Disney - jetzt zur erfreulichen Nachricht: Der Niedlichkeits-Faktor ist deutlich niedriger als gewöhnlich - die "Tarzan"-Verfilmung ist zwar nicht so kompromißlos brutal wie Burroughs Buch-Vorlage, aber harmlos ist sie auf keinen Fall. Wie im Roman muß sich der junge Tarzan gegen eine feindliche Umwelt behaupten - und dabei bleibt auch mal das eine oder andere Raubtier auf der Strecke. Aber keine Angst: Die jüngste Verfilmung des klassischen Epos ist auf dem neuesten Stand der biologischen Erkenntnisse - und was in den Büchern noch mordende Bestien mit blutverklebten Fängen waren (so oder so ähnlich hat man sich die Gorillas vor 50 Jahren vorgestellt), sind im Disney-Streifen sanftmütige Riesen. Aber laßt Euch trotzdem nicht täuschen: Stämmige Männchen können - wenn's hart auf hart kommt - auch ganz schön kräftig zuschlagen, allen voran Tarzans "Ziehvater". Der grimmige Gorilla-Anführer hat mit dem Menschenjungen seiner Gefährtin allerdings nicht sonderlich viel im Sinn: Toleriert wird der "haarlose Affe" nur, weil Kalas Junges von einem Leoparden getötet wurde - und die trauernde Mutter verzweifelt nach einem Ersatzkind gesucht hatte. Da kam ihr die Waise eines verstorbenen Menschen-Ehepaars gerade recht: Die Greystokes hatten vor Monaten Schiffbruch erlitten - und derweil Lord Greystoke in den Baumwipfeln ihr neues Behelfsheim eingerichtet hatte, trug Lady Greystoke den gemeinsamen Sohn aus. Der Kampf gegen den Dschungel war für die - sonst verwöhnten - Briten ein harter, und schlußendlich trug Mutter Natur den Sieg davon. Glück für den Kleinen, daß noch am gleichen Tag Meister Storch durch die Tür kam - in Gestalt der künftigen Adoptivmutter. Die hatte über die Behandlung von Menschen-Babies zwar noch einiges zu lernen (und Gorillamilch hat nicht ganz das Aroma vom britischen Aristokraten-Drink) - aber Mutterliebe und Fürsorge ließen den jungen "Tar-zan" (afrikanisch für "weißer Affe") nie vermuten, daß er etwas anderes als ein Gorilla sein könnte... Erst der Spott seiner (ziemlich affigen) Spielkameraden und sein Spiegelbild im Wasser geben dem jungen Menschen zu denken... Erschwerend hinzu kommen die Schwierigkeiten mit Muttis Mann... der kann den schlacksigen und obendrein noch ziemlich unbeholfenen Menschen-Abkömmling nämlich überhaupt nicht ausstehen.

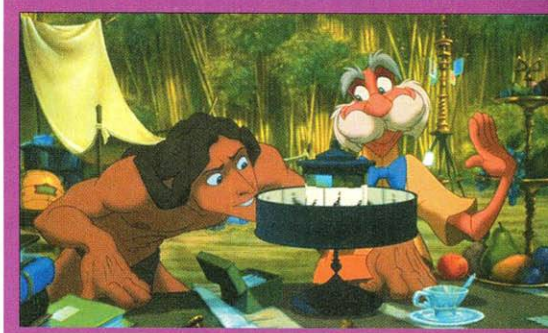
Und genau hier kommt der Knackpunkt: Etwas in Tarzans unterdrücktem Verstand löst das entscheidende "Klick!" aus - und der ehemals schüchterne Dreikäsehoch wird zu einem ehrgeizigen jungen Mann. Tarzan will um jeden Preis als Gorilla akzeptiert werden - und dabei strengt er sich derartig an, daß er seinen Stammesbrüdern schon binnen weniger Jahre baumhoch überlegen ist... Der junge Lord Greystoke rast wie die sprichwörtliche Rakete durch die Baumwipfel, verblüfft mit akrobatischen Höchstleistungen -

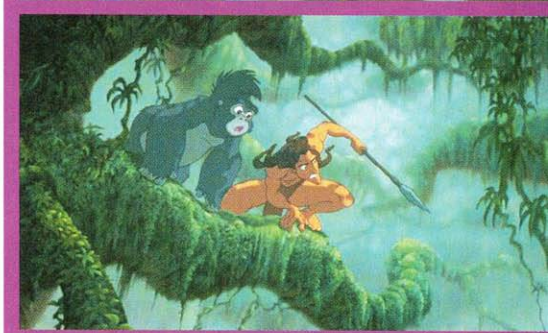
und wird beim affigen Spiel von Disneys virtuellen Kameramännern so gekonnt in Szene gesetzt, daß es Euch schier die Sprache verschlägt. Vergleichbare Kamerafahrten und schnellere Schnittfolgen haben wir in noch keinem Realfilm gesehen. Wen wundert's? Fast der komplette Dschungel entstand am Computer - und wurde vom Baumriesen bis zum letzten Blatt hochauflösend gerendert. Was sich da wie von der Tarantel gestochen von Liane zu Liane schwingt, ist zwar eine klassische "Cell"-Zeichnung, aber der Rest wurde digital kreiert. Der Zuschauer dankt's: Der Film ist so rasant, daß man das Erlebnis kaum in Worte fassen kann - man muß es einfach selbst erfahren! Mal wird Tarzan von der Seite abgelichtet, dann schwenkt die Kamera wieder hinter ihn - und Greystoke Junior nimmt Euch auf einen aufreibenden 3D-Ride durch seine Dschungelwelt mit. Verblüffend ist, daß der Film trotz massiver Klischee-Einlage nie an Geschwindigkeit einbüßt - selbst der Auftritt der hübschen Jane und ihres vertrottelten alten Herrn tut der Spannung kaum Abbruch. Vielmehr hat der Zuschauer die kleine Verschnaufpause bitter nötig: Denn "Tarzan" steigert sich minutiös - und steigt quasi vom Urwaldboden bis in die höchsten Baumwipfel, bis Ihr kurz vor dem "Fin" endlich den berühmten Urwaldschrei hören und den neuen "Lord of the Apes" bewundern dürft. Fazit: Nach den Enttäuschungen der letzten Zeit scheint die Zeichentrick-Abteilung des Mäuse-Imperiums wieder voll auf der Höhe zu sein. Einen eindrucksvolleren Animationsfilm als "Tarzan" haben wir noch nicht gesehen: Das muß selbst der "Prinz von Ägypten" neidlos zugeben. Schade nur, daß Disney die famose Stimmung hin und wieder empfindlich stört - durch sinnlose Gags und den Disney-typischen Knuddel-Humor. Nur leider hat der im "Tarzan"-Dschungel herzlich wenig verloren, auch ins übrige Filmkonzept paßt er kaum. Bleibt zu hoffen, daß man sich für das nächste Kinoprojekt von derartigen Einlagen völlig verabschiedet - der erste Schritt ist immerhin getan! ■



■ Killeraffen und ein mordlüsterner Held: Borroughs Original-Romane sind so kompromißlos wie hart.







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

POWERWARE

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
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.
Mit spezieller Zusatzfunktion!
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
F. IMPORTE
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 44,99 DM

DREAMCAST
Alle Preise für Pal-Geräte & Spiele - Ab 23.09.99
GRUNDGERÄT 494,99 DM
CONTROLLER 53,99 DM
ARCADE STICK 83,99 DM
KEYBOARD 53,99 DM
LENKRAD 114,99 DM
VMU MEMORY 53,99 DM
V-BOX 159,99 DM
PADVERL. 19,99 DM
RGB-KABEL 24,99 DM
BUGGY HEAT 89,99 DM
GET BASS+ANGEL 179,99 DM
HOTD2+GUN 159,99 DM
METROPOLIS 104,99 DM
SONIC ADVENTURE 104,99 DM
SOUL CALIBUR* 89,99 DM
TOY COMMANDER 89,99 DM
VIRTUA FIGHTER 3 89,99 DM

CONTROLLER
Verschiedene Farben!
DUAL TWIN SHOCK 29,99 DM
SONY DUAL SHOCK 44,99 DM
STANDARD JOYPAD 9,99 DM

X-PLODER PRO
Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in Deutsch!
139,00 DM

04131 / 200580
Fax: 04131/2005820 CDG MEDIA - STÖTERGGESTA. 36 - 21339 LÜNEBURG www.gamecentral.de
Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Bearbeitungsgebühr

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)

Stellv. Chefredakteur
Benedikt Plass

Redaktion
Daniel Johannes

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

Nachdruck: © 1999 by **fun.generation**, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

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

Spacetoys

der Kult-Laden für Actiontoys! Suchst Du eine bestimmte Figur? Dann frag unser Experten Team (hüstl) Heiko, Andreas & Rene.Schäm Dich nicht, wir sind selbst Toy-Psychos. Yesss! Weitere Artikel: Turok, Star Wars, Dragon Ball,Marvel vs. Capcom, Gex, Magic, Darkstalker, Metal Gear Solid, Witchblade, Wild Wild West,Spawn, Final Fantasy, Tomb Raider, Wrestling, Tekken 3u.v.m.

Laden & Versand:

Tel. 040-41 35 20 60
Rentzelstr. 10, 20146 Hamburg, nähe Fernsehturm
Versand telefonisch, per Nachnahme ab DM 50.--
Eine Komplettliste erhälst Du für DM 1,50 Rückporto in Briefmarken.
Alle abgebildeten Produkte unterliegen dem jeweiligen Urheberrecht.1999 Lucasfilm, Ldt. C & TM.

Spacetoys
DER ULTIMATIVE SPIELZEUGLADEN

NEUERÖFFNUNG
TEL.040-41 35 20 60

Star Wars OOM-9 JE DM 24,90
Spawn Mandarin Spawn ab DM 29,90
Star Wars Destroyer Droid JE DM 26,90
Star Wars Jar Jar Binks je DM 24,90
Naboo Fighter je DM 129,90
Movie Maniac II Scream ab DM 34,90
Pocemon in kürze
Star Wars Watto je DM 24,90
Spawn:Serie 13 ab DM 29,90
Final Fantasy VIII ab 34,90
Star Wars Pod Racer ab DM 99,90
Tekken 3 Deluxe je DM 44,90
Resi-E. ab DM 24,90
Danger Girl je DM 34,90
Lara Croft ca. 30cm mit Sound jetzt vorbestellen!!!
Star Wars Darth Maul je DM 24,90
Tekken 3 JE DM 34,90
Lara Croft je DM 34,90
WRESTLING 2 FIG.ZUS. DM 39,90 EINZELN AB DM 24,90
FINAL FANTASY GUARDIAN FORCE
Kiss AB DM 34,90
ANAKIN SKYWALKER JE DM 24,90
Gex Two-Pack's JE DM 29,90
Akte X F.Mulder & D.Skully AB DM 19,90
Q.Tank AB DM 19,90
THE TENTH AB DM 34,90
SOLID METAL GEAR AB DM 29,90

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB's.

DAS FETTE fun. FREISPIEL-ABO

Das Abo mit der Wahnsinnsprämie

Das Spiel ist einfach: Wer einen neuen Abonnenten für fun.generation wirbt, erhält als Dankeschön eines dieser fünf Spiele:

Achtung:
Prämien-Empfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nicht-Abonnenten (Freunde, Verwandte etc.) neue Leser werben.



Bust-A-Move 2

Immer wieder fragen sich die Menschen: „Paßt der Move?" und merken gar nicht, daß sie der Sucht schon voll verfallen sind. Sowohl allein vorm Bildschirm auch auch in der großen Partyrunde sorgt Bust A Move 2 für zeitlose Unterhaltung ohne Abnutzungsgefahr.



Final Fantasy VII

Um das unglaubliche Rollenspiel von Square durchzuspielen, sollte man besser einen Jahresurlaub beantragen. Die phantastische Story und die filmreife Umsetzung katapultierten Final Fanatsy VII weltweit an die Pole Position der Verkaufscharts.



Gran Turismo

Das erfolgreichste PlayStation-Spiel aller Zeiten bietet Euch den perfekten Fahrsimulator mit Straßenautos, die Ihr besitzt, denen Ihr begegnet oder die Ihr meist nur von hinten seht. Dank perfekter Grafik und Riesenspielspaß ein Muß!



MediEvil

Die knochige Gesellschaft aus MediEvil treibt sich am liebsten in düsteren Gruften und mittelalterlichen Städten herum. Mit viel Humor und knackigen Rätseln gab MediEvil den PlayStation-Jüngern das, was sie bisher nur vom Hörensagen kannten: ein geniales Action-Adventure!



Tekken 3

Die perfekte PlayStation-Version des Erfolgsautomaten läßt keine Wünsche offen und begeistert mit unterschiedlichsten Kämpfercharakteren und Mördergrafik. Wer es nicht hat, braucht auch keine PlayStation.

Ausschneiden, auf eine Karte kleben oder in ein Kuvert stecken und schicken an:
fun.generation, abo+spiel, max-planck-str. 13, 97204 höchberg

❑ Ja, ich abonniere die **fun.generation.** Bitte senden sie mir die **fun.** für mindestens 12 Monate zum Abo-Vorzugspreis von nur 72,- DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein Jahr, wenn ich nicht 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte. Eventuell zuviel bezahltes Geld wird mir zurückerstattet.

Ich bin der neue Abonnent:

Name/Vorname

Straße/Postfach

PLZ Ort

Telefonnummer Fax

E-mail-Adresse Geburtsdatum

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Ja, ich habe mir eine Prämie verdient und möchte folgendes Platinum Spiel haben:

❑ Bust-A-Move 2
❑ Final Fantasy VII
❑ Gran Turismo
❑ MediEvil
❑ Tekken 3

Bitte nur EIN Spiel ankreuzen!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben:

Name/Vorname

Straße/Postfach

PLZ Ort

Telefonnummer Fax

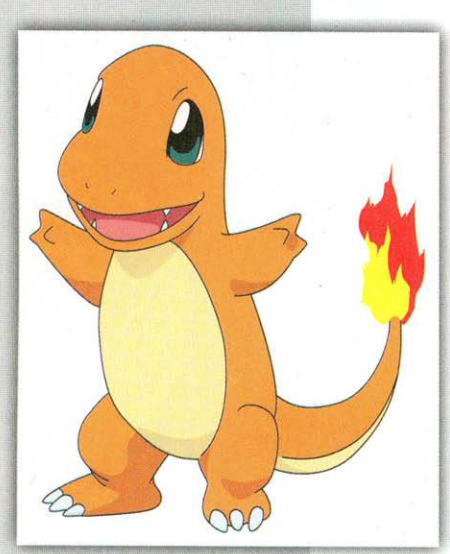
E-mail-Adresse Geburtsdatum

Vertrauensgarantie: Die Bestellung kann ich innerhalb einer Woche nach Bestelldatum (rechtzeitige Absendung genügt) schriftlich beim **fun.generation,** dsb-Abo-Service, 74168 Neckarsulm, widerrufen. Eigenwerbung und Geschenkabos gelten nicht als Freundschaftswerbung! Ich bestätige die Kenntnisnahme der Vertrauensgarantie durch meine 2. Unterschrift.

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen: Unterschrift des gesetzl. Vertreters)

Alle Spiele nur solange der Vorrat reicht. Prämienauslieferung erfolgt nach Bezahlung des Abos. Spieleauslieferung erfolgt nach Erscheinen der Spiele. Wichtiger Hinweis: Die Empfehlung von Neu-Abonnenten, die bereits in den letzten Monaten ein fun.generation Abo abgeschlossen haben, berechtigt leider nicht zum Bezug einer Freundschaftsprämie.

fun.generation
DAS FACHMAGAZIN FÜR VIDEOSPIELE



aus.blick 11 99

Knuddel-Kult

Nintendos diesjähriger IFA-Auftritt steht unter dem Zeichen von "Pokémon": Wir beleuchten das japanische Hosen-taschen-Phänomen im Detail - und warnen eindringlich vor Suchter-scheinungen und Nebenwirkungen!



Rollenspiel-Religion:

„Final Fantasy VIII“ im Test



Monsterzüchten leicht gemacht:

„Jade Cocoon“ im Test



Vorschau:
Großstadtverkehr in Sega-City:
Metropolis Street Racer

Neuerscheinung:
Action-Randale im Weltraum:
„Jet Force Gemini“ im Test

Messe-Reportage:
International, multimedial:
fun.generation auf der IFA

Neuerscheinung:
Zombies beziehen Prügel:
„Zombie Revenge“ (Dreamcast)

Messe-Reportage:
Spiele satt auf der ECTS:
fun.generation in London

Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)

dynatex

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

AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/9313545285

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK, 239,- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTR.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



SHADOWMAN (PSX) 84,95 (N64) 109,95

PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
GAMEBUSTER DELUXE 89,95
X-PLODER - CLASSIC (SEPT) 59,95
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 119,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL 119,95
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 (LIN.) 29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (LIN.) 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
APE ESCAPE 89,95
APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. 139,95
ASTERIX & OBELIX VS CASAR (OKT) 94,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN 79,95
BASEBALL EDITION 2000 89,95
BIG AIR 89,95
BLAZE 'N' BLADE 99,95
BLOODY ROAR 2 84,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE 84,95
BUNDESLIGA STARS 2000 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 RACING (OKT) 89,95
COM. & CON. 2:GEGENSCHLAG 89,95
CRASH BANDICOOT 3 89,95
CROC 2 89,95
CYBER TIGER (OKT) 89,95



DARK MESSIAH (SEPT) 89,95
DEMOLITION RACER (SEPT) 89,95
DESTREGA (OKT) 89,95
DRIVER 89,95
DUNE 2000 (OKT) 89,95
EARTHWORM JIM 3D (OKT) 89,95
EPGA GOLF (OKT) 89,95
FIGHTING FORCE 2 (OKT) 99,95
FINAL FANTASY VIII (OKT) 99,95



FISHERMAN'S BAIT (OKT) 89,95
FORMEL 1 '99 (OKT) 89,95
FUSSBALL LIVE (OKT) 89,95
G-POLICE 2: WEAPONS OF JUST. 79,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO 99,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95
GRAND THEFT AUTO 2 (OKT) 89,95
GUNGAGE (SEPT) 89,95
HOT WHEELS: TURBO RACING (SEPT) 89,95
INT. SUPERSTAR S. PRO EV.(OKT) 89,95
JADE COCOON (SEPT) 89,95



WWF ATTITUDE (PSX) 84,95 (DC,N64) 99,95

KILLER LOOP (V.A.R.G.) (SEPT) 89,95
KINGSLEY'S WILD ADVENTURE (OKT) 89,95
KURUSHI FINAL (SEPT) 89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 99,95
LEGEND OF KARTIA (SEPT) 89,95
LEGEND OF LEGAIA (OKT) 89,95
LEGO RACERS (SEPT) 89,95
LEGO ROCK RAIDERS (OKT) 89,95



MADDEN NFL 2000 (SEPT) 89,95
METAL GEAR SOLID 89,95
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS 44,95
MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 89,95
MULAN STORY (SEPT) 79,95
NASCAR 2000 (OKT) 89,95



NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPH. 89,95
NHL 2000 (SEPT) 89,95
NHL PRO '99 99,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT) 89,95
OMEGA BOOST 79,95
PLANE CRAZY (SEPT) 89,95
POINT BLANK 2 89,95
PRINCE NASEEM BOXING (OKT) 89,95
RAILROAD TYCOON 2 (SEPT) 89,95
RAINBOW SIX (SEPT) 89,95
RC STUNT COPTER (SEPT) 79,95



REAL FISHING 89,95
REVOLT 84,95
RIDGE RACER TYPE 4 89,95
SABOTEUR (OKT) 89,95
SCHLÜMPFE (OKT) 89,95
SHADOWMAN (SEPT) 84,95
SILENT HILL 89,95
SLED STORM (SEPT) 89,95
SOUTHPARK (SEPT) 84,95
SPEED FREAKS - WHEEL NUTS 89,95
SPEED FREAKS + ORIG.MULTI-TAP 129,95
STAR WARS: EPIS.1-DUNKLE BEDR. 89,95
STREET SKATER 89,95
SYPHON FILTER 89,95
TARZAN (OKT) 89,95
TECHNOMAGE (OKT) 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 (SEPT) 89,95
URBAN CHAOS (SEPT) 89,95
V-RALLY 2 89,95
WIPEOUT 3 (SEPT) 89,95
WORMS ARMAGEDDON (SEPT) 89,95
WWF ATTITUDE 84,95
XENA - WARRIOR PRINCESS (OKT) 89,95
X-FILES (SEPT) 89,95

Nintendo 64

NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK 244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
ANTENNENKABEL 24,95
ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
EXPANSION PAK ORIG.(SPEICHER). 64,95
CONTR.PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95
GAMESTER 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 34,95
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
CARMAGEDDON 64-F.Z.HÖLLE (DT.) 109,95
CASTLEVANIA 3D 109,95
CHARLIES BLAST'S TERRITORY 89,95
COMMAND & CONQUER 3D 109,95
DESTRUCTION DERBY (OKT) 109,95
DIDDY KONG RACING 89,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 89,95
FIGHTING FORCE 64 (SEPT) 109,95
GEX 3 - DEEP COVER GECKO (OKT) 119,95
HOT WHEELS (OKT) 99,95
JET FORCE GEMINI (SEPT) 109,95
LEGO RACERS (OKT) 109,95
MARIO GOLF (OKT) 89,95
MARIO PARTY 89,95
MONSTER TRUCK MADNESS 99,95
NASCAR '99 109,95
NBA PRO '99 (SEPT) 114,95
NFL QUARTERBACK CLUB 2000 94,95
NHL PRO '99 (SEPT) 114,95
NUCLEAR STRIKE (OKT) 114,95

die ersten Besteller der N64-Version erwartet eine kleine Überraschung !



PREMIER MANAGER 64 99,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT) 119,95
REVOLT 99,95
ROADSTERS '99 (SEPT) 114,95
SHADOWMAN (SEPT) 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
TWISTED EDGE SNOWBOARDING 109,95
ULTIMATE FOOTBALL (AUG) 99,95
V-RALLY 99,95
WORLD DRIVER CHAMP. (SEPT) 119,95
WOLRD LEAGUE SOCCER (SEPT) 109,95
WWF ATTITUDE (AUG) 99,95
ZELDA: OCARINA OF TIME 109,95

inkl. Spieleberater nur solange Vorrat reicht !



GameBoy Color

GAME BOY COLOR 139,-
GAMEBOY POCKET CAMERA 99,-
GBP CAMERA PRINTER 119,95
DIGIMON WORLD 2 (DT.) 79,95
AC ADAPTER & BATT.PACK 39,95
NETZTEIL COLOR POWER SET 39,95
720° SKATE BOARDING 64,95
ANTZ (SEPT) 59,95
ASTERIX & OBELIX 59,95
BLACK BASS FISHING (SEPT) 59,95
BUGS BUNNY CRAZY CAST.3 64,95
BUST A MOVE 2 59,95
CARMAGEDDON (DT) 59,95
F1 WORLD GRAND PRIX 64,95
FIFA 2000 64,95
GAME & WATCH GALLERY 2 44,95
GODZILLA: THE SERIES 64,95
HOLLYWOOD PINBALL 64,95
HOLY MAGIC CENTURY 64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99 64,95
JOUST & DEFENDER 64,95
KLUSTAR 64,95
LOGICAL 64,95
LOONEY TOONS (OKT) 59,95
LUCKY LUKE 59,95
MICRO MACHINES V.3 64,95
MONTEZUMA'S RETURN 54,95
MOTO RACER 64,95
NHL PRO '99 (SEPT) 64,95
PAC-MAN (SEPT) 64,95
PITFALL 64,95
POCKET BOWLING 64,95
PRINCE OF PERSIA 49,95
R-TYPE DX 64,95
RESERVOIR RAT 54,95
SCHLUMPFE 3(ALP)RAUMLAND 64,95
SHANGHAI POCKET 64,95
SPY VS. SPY 64,95
STAR WARS: RACER (OKT) 64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE 64,95
TABALUGA 64,95
TETRIS DELUXE 44,95
TOM BEATS MARVIN HIRE FAST 64,95
TWEETY & SYLVESTER 54,95
UEFA STRIKER (SEPT) 59,95
V-RALLY 64,95
WARIO LAND 2 64,95
WWF ATTITUDE 59,95
YOGI'S 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 49,95
RACING SIMULATION 2 49,95
S.C.A.R.S. 49,95
STAR W.: REBEL ASSAULT 2 69,95
WILD 9'S LIMITED EDITION 49,95

PLATINUM EDITION

ABE'S ODDYSEE 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
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 49,95
MEDIEVIL (SEPT) 49,95
MICRO MACHINES V3. 49,95
MOTO RACER 44,95
RAYMAN 44,95
RESIDENT EVIL 1 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
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 49,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95
WWF WARZONE 44,95

NINTENDO 64

BODY HARVEST 49,95
BUCK BUMBLE 79,95
BUST A MOVE 2 39,95
EXTREME G 2 49,95
HOLY MAGIC CENTURY 59,95
KEMCO'S RECKIN' BALLS 49,95
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!

Dreamcast 494,-
deutsche Version, inkl.Modem!

Controller 59,95
Dreamcast-Stick 94,95
Keyboard 59,95
Vibration Pack 49,95
VMU-Card 59,95
Racing CP (Lenkrad) 124,95



SONIC ADVENTURE (SEPT) (DC) 94,95

Metropolis (Nov) 114,95
Millenium Soldier-Expandable 99,95
PenPen (Okt) 99,95
Racing Simulation 2 99,95
Red Dog (Okt) 94,95
Sega Rally 2 114,95
Sonic Adventure 94,95
Soul Caliber (Nov) 114,95
Speed Devils 94,95
Supercross 2000 (Okt) 99,95
Suzuki Alstare Racer (Okt) 94,95
Tokyo Highway Challenge 94,95



Toy Commander (Okt) 94,95
Trick Style 99,95
UEFA Striker (Okt) 99,95
Virtua Fighter 3 tb 94,95
Worldwide Soccer (Nov) 94,95
WWF Attitude (Dez) 99,95



Aero Wings 94,95
Blue Stinger 94,95
Buggy Heat (Nov) 94,95
Cool Boarders-SnowSurfer(Nov) 94,95
Dynamite Cop 2 (Okt) 94,95
Formula One (Okt) 114,95
Get Bass (inkl. Contr.) (Nov) 189,95
House of Dead 2 (+Gun) (Okt) 149,95
Incoming 114,95
Killer Loop (Y.A.R.G.)(Nov) 94,95



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 VERLASST 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: 6,40 DM ZZGL NACHNAHMEGEBÜHR, UPS NACHNAHME: 16,50 DM. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. 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

Don´t stop running.
Don´t stop shooting.
Don´t start thinking.







www.millennium-soldier.com

- Explosiver 3D-Shooter
- Gnadenlose Grafik- und Explosionseffekte
- 2-Player-Teamwork-Modus
- Gigantisches Waffenarsenal
- Knallharte Bonuslevels



MILLENNIUM SOLDIER
EXPENDABLE

© Infogrames Multimedia. 1999 © Rage (Rage Games Limited 1999. All rights reserved). © SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999.

INFOGRAMES Dreamcast. Rage Software plc